

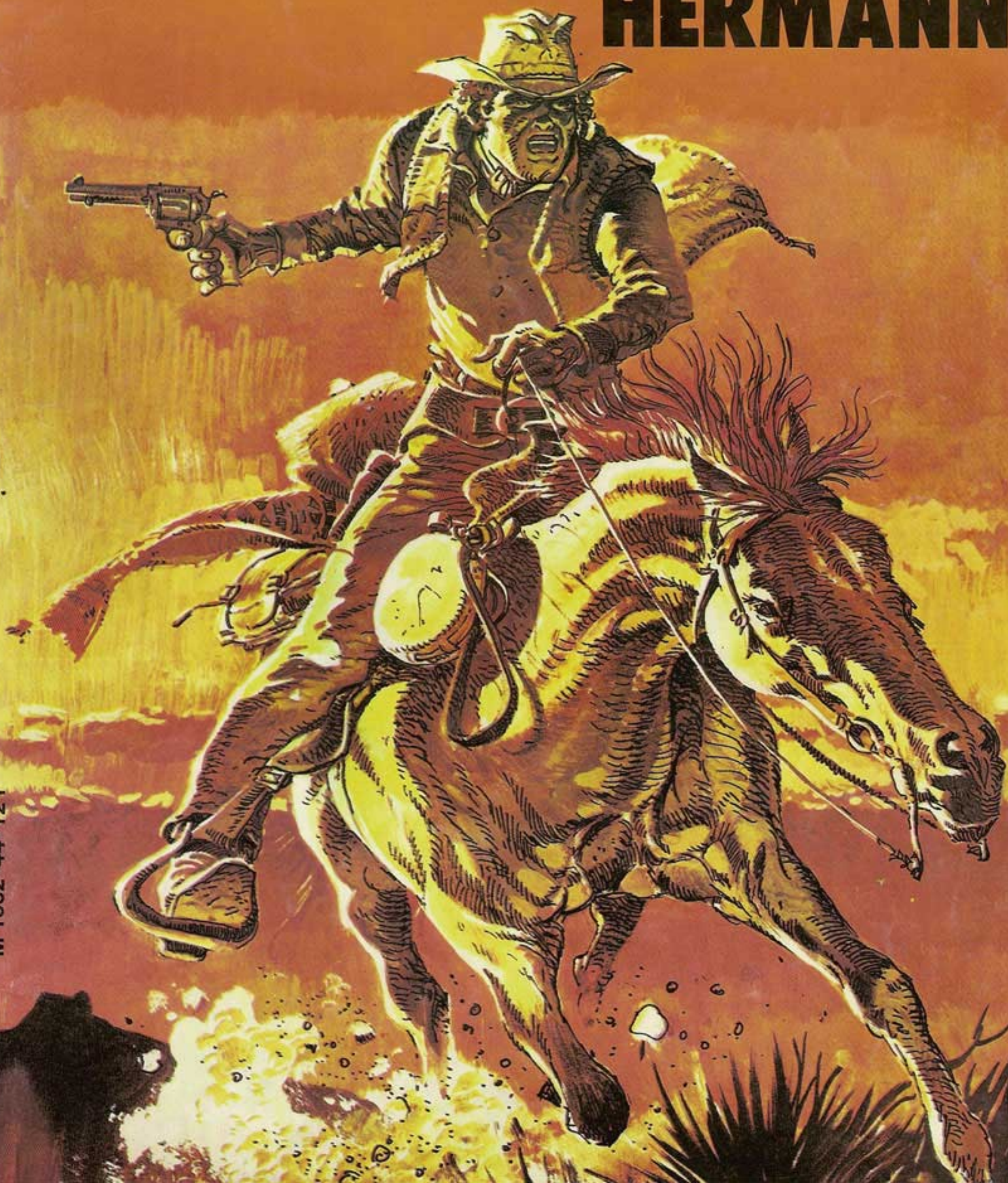
schtroumpf

**les cahiers
de la bande
dessinée ■**

n°44
12^e année

12f

HERMANN



MOI, J'AIME L'ODEUR DU CROTTIN...

INTERVIEW D'HERMANN

Nous allons faire preuve d'originalité ! Commençons par les questions traditionnelles : vos débuts et votre entrée dans la profession.

Il faut d'abord préciser qu'on parle de mes débuts en bande dessinée, parce que dessinateur, je l'étais déjà : j'ai fait de la décoration intérieure, du dessin d'architecture, et le reste est venu par hasard. Je faisais des croquis de meubles en vue de décorer mon appartement, le premier appartement de jeune marié que j'allais occuper. Mon beau-frère, lui, s'occupait de publications : il était rédacteur du journal des scouts belges à cette époque, et il a trouvé que j'avais une certaine patte. Il ne comprenait pas pourquoi, je n'avais jamais pensé à la bande dessinée.

Jamais ?...

En réalité, l'idée m'était déjà venue, mais dix ans auparavant. J'avais quinze-seize ans, et je m'en étais ouvert au directeur de l'Académie de Dessin de Saint-Gilles, dont je suivais les cours chaque soir, et ce brave monsieur aux cheveux blancs m'avait tapoté paternellement l'épaule en me disant : "Oui, évidemment, peut-être, mais enfin en attendant, il faut faire un métier sérieux". A l'époque, on ne parlait pas de bande dessinée, on disait "histoires dessinées"... Et moi qui suis de la campagne, je suis un provincial, j'estimais alors (cela a un peu changé) que ce monsieur qui était directeur d'une académie de dessin à Bruxelles devait en savoir un peu plus long que moi, et que, s'il disait cela, dans le fond, je devais suivre. De ce fait, il a véritablement extirpé l'idée de ma tête. Sur le moment. Et jamais plus je n'y suis revenu, je n'y pensais même plus, c'était comme rejeté. C'est seulement à l'âge de 25 ou 26 ans que j'ai commencé à y penser sérieusement...

Dans le journal scout ?

Oui, un petit récit assez satirique qui concernait les petits scouts, vous savez, dans le genre des histoires "scoutes" de Mitacq.

Sur un scénario de mon beau-frère (un scénario qui n'était pas "génial", mais qui ne se voulait pas génial non plus), qui volait quelque peu dans les plumes de cette BD un peu ridicule, comment dirais-je, avec des "Ciel ! que se passe-t-il ?"... Cette bande est tombée sous les yeux de Greg, qui a estimé que j'étais capable d'autre chose. J'ai alors été convoqué dans son bureau, puis j'ai fait partie de son studio ; j'ai travaillé durant cinq ou six mois avec lui. C'est-à-dire que pendant cinq ou six mois il me payait une somme forfaitaire par mois, qu'il était disposé à perdre si jamais je laissais tomber. C'était un pari en somme. Il jouait un rôle de fer de lance. Je dois dire qu'au début ce fut très difficile, j'étais retombé nettement plus bas. Si Greg est un bon professionnel, il m'avait quand même un peu rogné les ailes au départ. Il estimait que, par exemple, "mes têtes n'étaient pas assez grosses", que "les personnages dans les voitures n'étaient pas assez importants"... De telles sorte que, finalement, je faisais des autos de plus en plus petites et qu'on se demandait comment les personnages parvenaient à y entrer ! Il est à l'origine de ce défaut que j'ai gardé longtemps et dont j'arrive seulement à me débarrasser depuis deux ans, les têtes un peu grosses pour les corps.

On pourrait approfondir la question de cette collaboration avec Greg. Vous vous lancez maintenant dans la BD 100 % Hermann. Est-ce un peu une volonté de se débarrasser du scénariste ?

C'est un processus que je crois assez

normal. Peut-être question de se prouver quelque chose... Mais j'ai travaillé de nombreuses années sans même me poser la question. Il arrivait à Greg par exemple, à qui on avait demandé un petit récit pour les pockets (1), alors qu'il se trouvait à court de temps matériel, de me dire de mitonner un petit scénario qu'il superviserait après. Il ne signait pas cette histoire mais malgré tout il voulait y jeter un coup d'œil puisque tous les personnages lui appartenaient à moitié. Et il était quand même plus professionnel au niveau du scénario. Plus tard, et cela m'avait paru excessif, il m'avait dit : "Pour le dessin, il n'y a pas de problème, mais à mon avis vous ne serez jamais scénariste..." J'avoue n'avoir jamais pensé oser en faire pour mon propre compte. Et il n'y avait dans mon esprit aucune révolte, à ce moment-là ; il avait sans doute parfaitement raison. Je n'arrivais pas, au niveau du texte, à mettre en place mes idées. Je n'avais pas encore totalement maîtrisé le processus même de la construction d'un récit : je parle ici de la construction du point de vue du cinéma. Une fois qu'on a compris cela et qu'on a un rien d'imagination, cela peut donner quelque chose. Mais c'est un processus lent... En tout cas pour moi.

Et aujourd'hui, vous animez un personnage sans Greg...

Il y avait quelque chose qui tout doucement couvait en moi. De manière confuse, mais avec le temps, ça devenait de plus en plus présent : l'envie de créer un personnage. Et puis, d'un autre côté, s'il y a un reproche que je puisse adresser à Greg, c'est le chômage technique de plus en plus important, depuis qu'il était à Paris. On commençait une histoire, j'arrivais souvent vers la page, mettons 18, le scénario en ma possession était



achevé, et puis rien à partir de la page 19. Je lui téléphonais, il avait beaucoup de travail, il me conseillait de me payer quelques jours de vacances... C'est assez révoltant ce genre de réponse. Les scénaristes s'arrangent toujours. Et dans le genre, il y a pire que lui.

Et dans ces cas-là, vous n'avez jamais été tenté d'intervenir ?

Dans le scénario ? Non...

Giraud n'a pas hésité à la faire avec Charlier.

Il a complété un épisode de Blueberry. Enfin, il l'a porté un peu plus loin, et lorsque Charlier est revenu, Gir lui a dit attention, nous ne sommes plus à la page 25, mais à la page 29 ou 30, et voilà... J'ai introduit ceci et cela. Et Charlier, qui est un type qui a du métier, qui saisit la balle dans n'importe quel coin de la pièce, a repris l'histoire pour l'amener à sa fin. Mais ça, on le fait très peu. Encore faut-il que le scénariste soit d'accord. Je ne sais pas si cela ne peut pas poser des problèmes au niveau du partage des droits ! (rires). Je précise que Giraud n'a jamais fait qu'introduire des éléments à l'intérieur d'un scénario existant sans en perturber le fil conducteur. C'est une chose qui ne m'est jamais venue à l'esprit. J'essaie de sentir le scénario en tant que dessinateur, mais me dire à un moment donné, tiens, je vais changer, modifier tel ou tel passage, non jamais. Quand je mitonne un scénario moi-même, il m'est difficile d'admettre qu'un tiers vienne

imposer tout à coup je ne sais quelle circonvolution supplémentaire, dans le récit. Bon, je n'en suis qu'à mon quatrième récit, mais jusqu'à présent, je crois que ça colle, et je suis très heureux dans mon **Jeremiah**. Ce qui ne veut pas dire que je me sois mis à rejeter Greg. C'est une idée assez fausse, et je tiens à souligner que si je ne fais plus **Prince** ce n'est dû à aucune divergence entre Greg et moi. J'ai simplement dit à Greg que je ne pouvais plus conduire de front trois récits sur l'année. Il fallait en abandonner un...

Et pourquoi Prince ?

Pourquoi Prince ? De toute façon, Greg m'avait déjà laissé entendre que ça devenait de plus en plus problématique de trouver des histoires neuves. Difficile par exemple de créer une intrigue qui se passe en Chine. Le côté "Seigneur de la Guerre", la Chine de Kessel et des autres, cette Chine-là n'existe plus. Socialement, c'est mieux, mais pour le romantisme c'est fini. Les lieux dans le monde où l'on peut véritablement vivre des aventures à la manière d'avant la dernière guerre se restreignent...

La Chine telle qu'on la voit dans Corto Maltese en Sibérie.

Il y a de cela. J'ai situé **Jeremiah** aux Etats-Unis dans un monde chamboulé par une catastrophe du genre guerre mondiale titanesque qui n'aurait pas laissé grand monde debout. Une dizaine de millions pour toute l'Amérique. **Jeremiah** est un

"Du sable plein les dents" - Fleurus western un peu insolite, un peu fantasque. Dans un environnement géographique qui me laisse libre de tout imaginer. Sur un fond social constitué d'une mosaïque de groupes humains de couleurs et de modes de vie différents. Notre monde est de plus en plus fermé au rêve, sinon au cauchemar. J'ai eu envie de dessiner sans aucune contrainte liée au décor technique, aux vêtements, etc.

Il n'est pas possible de rêver sur des situations sociales ou politiques déterminées ?

Ah, bien sûr, je pourrais enfourcher le dada qui fait toujours bien dans un certain milieu gauchiste, qui consiste à dénoncer les injustices (en ne tirant que d'un côté). Certains de mes collègues se sont amusés à ce genre d'exercice, d'autres persévèrent. Bravo ! Mais franchement, je n'appartiens à aucun parti et je reste réticent à toute affiliation. Je n'ai rien d'un militant, et si vous lisez mes "machins", vous y trouverez beaucoup de scepticisme à l'égard des grandes options politiques. Je me méfie du mauvais rêve. C'est un peu tout ça que j'essaie d'introduire dans les récits de **Jeremiah**, mais sans alourdir le récit... Vous avez lu les deux premiers ?

Parlons un peu de Jeremiah. Et de SUPER-AS par la même occasion.

Ah oui, SUPER-AS. Je n'en parlerai que dans la mesure où j'ai été victime d'une pratique d'auto-censure dans le journal. Déjà le premier récit n'y a pas été imprimé parce que trop



"Comanche"

violent (ce n'est pas moi qui parle !), et puis il y a eu des modifications dans les premières pages du second récit. Le texte a été édulcoré, mais sans tenir compte du sens du récit, de telle sorte qu'il en a résulté une incompréhension, heureusement sans grande importance. La rédaction m'a promis de tout rectifier pour l'album. Ouf !...

Pourquoi ces modifications ?

On se méfie toujours un peu de moi. Un chat est un chat, et je refuse de bercer. Mes textes collent à mon dessin qui n'est pas sans véhiculer une certaine dureté. Tiens, pour parler social, il y en a tout de même dans le troisième récit, "**Les héritiers sauvages**". Des gens qui se battent contre tout un clan d'exploiteurs, les renversent, et tout de suite après, alors qu'on pourrait espérer la paix, la justice, l'harmonie, c'est tout le contraire. Des factions se créent, et c'est le merdier version opposée. Références : chanson de Guy Béart, "**Le bahut**", ou plus récemment le film de Fellini, "**Prova d'Orchestra**". Vous savez, mon but (actuel), c'est de faire de **Jeremiah** une sorte de ballade à l'américaine, sur fond de poésie rude, sans sensiblerie car j'ai horreur des violons pleurnichards... Tiens, ça me fait penser à l'ourson que Bernard Prince sauve des flammes dans "**La fournaise des damnés**". Le public aurait voulu que je le trimballe après partout. Pensez, il était si minouche. Et puis, il prenait une importance d'ordre commercial.

On l'a vu une fois encore dans une autre aventure, puis j'ai dit marre, je

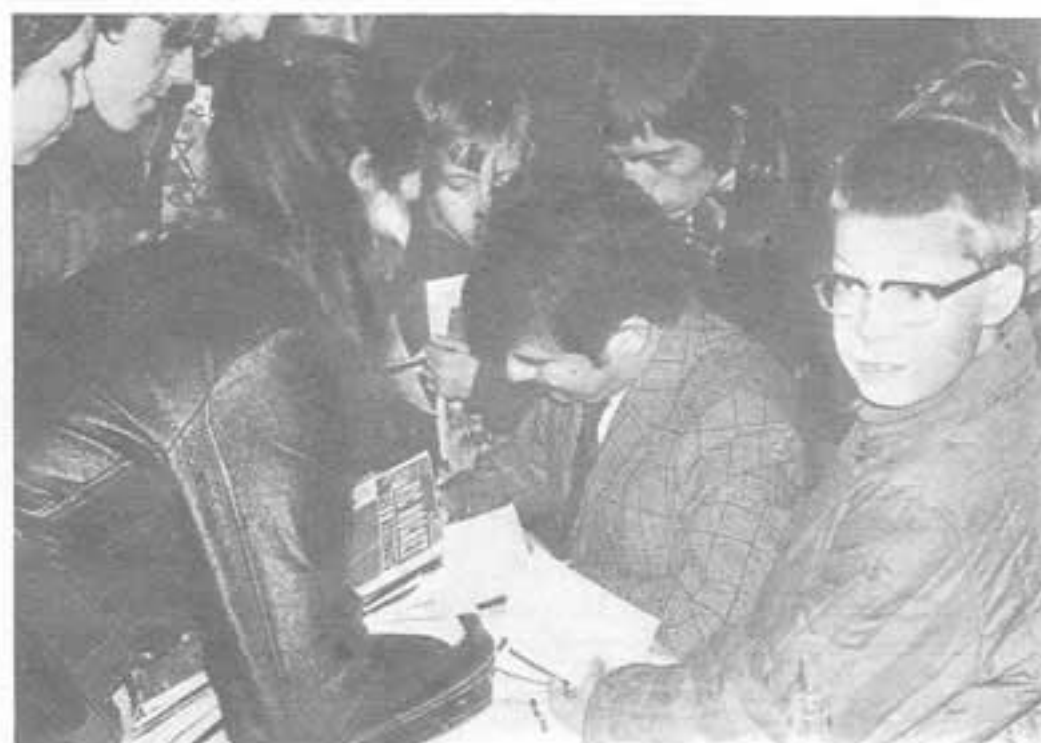
ne fais pas le trottoir. Il me faisait râler avec les "oh" d'attendrissement facile qu'il suscitait. Et puis, avec le temps, le bateau aurait ressemblé à l'arche de Noé, ou au zoo de Vincennes... Faut pas pousser. Il ne faut pas confondre sensibilité et sensiblerie. Je ne rejette pas le petit détour du côté de la tendresse, et je crois l'avoir fait à travers le personnage de l'idiot de village dans **Jeremiah** ("Du sable plein les dents"). Mais j'ai refusé le "happy end", parce qu'alors, selon moi, tout retombe à plat. Ceci m'amène à dire que l'introduction douce d'un certain fantastique fait partie de mes intentions. Un peu à la manière de ce qu'on trouve chez Claude Seignolle. Mais est-ce que je sais ce que je penserai dans deux ans ? De toute manière, ça n'aura aucun rapport avec le space-opera ou avec un fantastique à la Lovecraft.

On se demandait justement : pourquoi le choix de la science-fiction dans cette première série 100% Hermann ? Pourquoi cette introduction catastrophique ? Était-ce simplement, comme vous l'avez dit, pour pouvoir présenter quelque chose de totalement différent, où l'on peut se permettre à peu près n'importe quoi...

Oui, oui...

Ou bien êtes-vous lecteur et amateur de SF ?

Je suis lecteur d'une certaine forme de SF, dans la mesure où on peut dire que Barjavel est de la SF. A la limite oui, dans ce genre-là, sur des bases réelles. Comme chez Seignolle, où, dans un monde très réel et familier, se greffe la chose bizarre. Par contre, le monde de Lovecraft avec des animaux griffus, pustuleux et tout



Séance de dédicace - Ph. "Tintin"

cela, non, ça me fait rigoler ! C'est-à-dire qu'au début j'ai beaucoup aimé. Le premier Lovecraft m'a emballé. Puis j'en ai lu un deuxième, le recours aux ficelles m'apparut déjà plus flagrant. Enfin, j'ai eu l'occasion d'en lire trois ou quatre d'affilée : j'ai eu une véritable indigestion ! Il ne faut plus m'en parler !

Il est vrai que quand on en a lu un, on les a tous lus !

Exactement. Mais peut-être dira-t-on la même chose de moi. Car, pour être franc, j'ai créé dans la 4^e aventure de **Jeremiah** un personnage bizarre qui tient de Quasimodo, sorte d'énorme singe venu d'on ne sait où, et qui est doué de pouvoirs totalement inconnus de l'homme. On pourra toujours imaginer que cet être monstrueux vient d'une quelconque planète ou d'une autre dimension. Je me garderai bien d'y apporter la plus petite information... Vous voyez que je ne puis m'empêcher malgré tout de camper des personnages hors du commun et ayant l'air d'échappés du cirque !

*Tout compte fait, vous avez l'air d'aimer pas mal l'irrationnel. Or, pendant des années, avec **Prince** et **Comanche**, ce fut excessivement réaliste. Vous ne vous êtes jamais senti un peu brimé du côté de l'imagination ?*

Brimé, non. J'étais très heureux de travailler avec Greg. Et puis, sur ma demande, Greg introduisait souvent un élément dans le genre "catastrophe naturelle" afin de donner libre cours à mon désir de créer des atmosphères. Ou plus simplement des scènes de brouillard ou de pluie, qui permettent au crayon de rêver. Et c'est d'ailleurs en pensant à un type de climat que j'ai entrepris Jeremiah sans penser qu'il y aurait obligatoirement une suite... Cela m'amène à me plaindre d'une situation de nécessité commerciale qui vous oblige, dès qu'un nouveau personnage dessiné est inventé, d'entreprendre une succession d'aventures avec ce même personnage, au lieu de chaque fois dessiner un nouveau récit à la manière d'un réalisateur de cinéma, qui fait chaque fois une œuvre différente. Encore que les chances de procéder ainsi semblent plus réelles maintenant que par le passé. Ne soyons pas pessimistes.

Oui, un certain nombre de choses a changé dans le monde de la BD ces dernières années.

En tout cas, pour moi, beaucoup. Jen ne fais pas d'autosatisfaction, mais



"La nuit des rapaces" - Fleurus

je suis très heureux d'avoir créé **Jeremiah**, et d'avoir réussi à me libérer de certaines contraintes, tout en continuant avec Greg. Mais je sens qu'avec Greg, en réalisant **Comanche**, je continue à produire un truc qui roule sur sa lancée, qui est bien fait, je crois, que je dessine sincèrement, mais qui n'apporte plus de sensations inattendues. Avec **Jeremiah**, c'est différent. Parce qu'aussi plus récent. Il reste plus à découvrir, et puis c'est mon bébé. Les relations entre personnages chez Greg sont forcément ressenties différemment. Dans **Jeremiah**, la notion de conflit entre les principaux acteurs est très flagrante. D'un côté, il y a Jeremiah, un peu boy-scout, un peu Tintin, et de l'autre Kurdy, un petit voyou, mais pas antipathique. Il pourra tuer, mais sans que ça le rende antipathique. C'est une petite gouape, à eux deux, ils forment le Bien et le Mal, ils se disputeront fréquemment, et pourtant il y a l'amitié. En réalité, ils ne forment qu'une seule et même personne. Dans le fond, c'est probablement moi. Je crois que je serais capable d'abattre une crapule, même dans le dos. Et Kurdy, c'est cela. Lorsque c'est nécessaire, il ne prend pas de risques. Tandis que Jeremiah ne tuera pas, mais s'il reste en vie, c'est parce que Kurdy tue à sa place.

Dr Jekyll et Mr Hyde...

Le Bien et le Mal... Nous transportons tous notre bien et notre mal. Nous sommes tous capables du pire comme du meilleur.

*Vous avez abandonné **Prince**. Sans regrets ?*

Sans regrets, c'est trop dire, mais j'en ai parlé plus haut. Afin de ne pas immobiliser le personnage, j'ai donné à Greg carte blanche pour qu'il trouve un successeur, le meilleur possible pour continuer **Prince**. Je conserve toutefois certains droits de base. Dans le cas de films, ou de "merchandising", ainsi qu'un certain pourcentage sur les deux prochains albums dessinés par mon successeur. Cela me paraît normal.

Ce que je voulais savoir, justement, c'est comment vous jugez le travail de Dany.

Il s'en tire très bien. Je ne vous cacherai pas qu'il y en a qui prétendent le contraire, mais à tort. Ils ne se rendent pas compte qu'il est impossible de "repandre" un personnage, le travail de quelqu'un, sans y apporter des modifications liées à la personnalité de chacun. Regardez, si l'on prend le cas de **Bob Morane**, quand il a été repris par

Vance, c'était même mieux que Forton ! Maintenant, bon, sans trop me monter le col, je fais quand même partie de ce groupe de dessinateurs qui tiennent une place... Donc, me reprendre, en quelque sorte, ce ne doit pas être très facile. Ça demande un côté professionnel certain : ce n'est pas le débutant qui peut ainsi se lancer. Et là, je trouve que Dany s'en tire fort bien. Il y a d'excellentes scènes. Evidemment, je ne suis pas d'accord avec tout ! Mais, à tout prendre, si je devais dessiner **Olivier Rameau**, y arriverais-je ainsi partout avec le même bonheur ? Non, franchement, je fais partie de ceux qui apprécient son travail. Tout le problème vient du fait que le public ne se plie pas facilement au changement.

Vous disiez tout à l'heure que Greg reconnaissait la difficulté qu'il y avait à trouver des scénarios pour Prince. Pourtant, il continue avec Dany. Pourquoi ? Le personnage marche tellement bien ? Il lui tient particulièrement à cœur ?

En effet le personnage de **Prince** se porte bien et dès lors pourquoi lâcher un succès commercial ? Cela n'a rien de malsain. D'autre part, l'idée de confier **Prince** à Dany n'était pas mauvaise. Il est vrai que Greg m'a un jour avoué qu'il devenait plus difficile de trouver de bonnes idées de scénario d'aventure dans un monde de plus en plus compartimenté, politisé, etc. Cependant (pardon Greg !), je n'ai pas beaucoup aimé l'état d'esprit qui sévissait dans "**Le piège aux 100 000 dards**". Je n'ai pas l'intention de m'étendre, mais je comprends le sentiment désagréable que cette aventure a suscité auprès de certains Africains avec lesquels je me suis entretenu.

On pourrait peut-être parler un peu, on vient d'y toucher, du côté idéologique des choses...

Ce qui m'a toujours frappé au travers des scénarios de Greg, c'est le côté un peu moraliste du discours. Des bulles où l'on parle pas mal. Il y a beaucoup de leçons, dans Prince comme dans Comanche...

C'est un moralisme un peu à l'emporte-pièce. Greg ne s'est jamais gêné pour avoir des réflexions lapidaires, grinçantes. Au début, ça m'a un peu ébranlé. Mais j'étais tellement content de faire de la BD ! Le scénario de Greg est toujours quelque chose de très chouette, qui stimule le dessinateur. Mais je sais aussi qu'il a déjà mis dans la bouche



"La flamme verte du Conquistador" - Dargaud

de **Prince** des réflexions ironiques vis-à-vis de l'art africain, dès le premier long épisode, lorsque le Djinn achète une sculpture de bois. C'est dommage. Il m'est arrivé dans le passé de lui en faire discrètement la remarque, et, souvent, il modifiait son texte. Personne n'est parfait et il reste pour moi un vrai professionnel. Vous savez... moi aussi, j'ai mes petits défauts.

Greg avait-il un projet bien précis dans Prince ? Essayait-il de faire passer un "message" ?

Les messages, dit-il, c'est bon pour les P.T.T. ! Mais enfin, si vous faites quelque chose, si vous écrivez, si vous dessinez, il y a toujours quelque chose qui passe, qui correspond à votre mentalité. Donc, il y a toujours un "message" qui, sans être voulu, s'exprime. Au niveau du dessin et au niveau du récit, un contenu émane de l'action. Et je crois que chez moi, c'est justement l'absence d'une certaine moralisation.

Vous avez fait pour RANTANPLAN une bande dite "pour adultes".

J'en ai même fait deux. Il y a deux ans, deux ans et demi. L'ennui c'est qu'André Leborgne, avec son RANTANPLAN, ça ne marchait plus très fort. Alors il a publié la première, "**L'aimez-vous bien cuit ou saignant**", ou quelque chose comme ça. Qui dans le fond est un

peu l'expression de ma mentalité devant des situations pareilles.

Je voulais poser, à l'occasion de cette bande, la question de la différence entre les publics. On est quand même limité. Vous parliez de la censure dans les dialogues. Ça continue à exister quand on s'adresse à des adolescents...

Hé oui !...

Et cela gêne aux entournures.

Bien sûr que cela gêne ! L'ennui, c'est que nous dessinons pour une fourchette qui est quand même assez large. Nos revues de BD, normalement, sont destinées aussi bien à des jeunes de neuf ans qu'à des adolescents. Il y a beaucoup de choses, pas toujours ostentatoirement érotiques, ce n'est pas nécessaire. Mais on ne peut pas, par contre, tout montrer à des gosses. Donc, on est obligé de faire attention. Tout est dans la manière. Prenez le premier album de **Jeremiah**, on y voit bien que le vilain est une tantouze, et qu'il est flanqué de deux jeunes types, on devine qu'il se les tape, mais un gosse de huit ans peut le lire, il ne comprendra rien. Il saisira au fur et à mesure qu'il vieillira. Quand ce n'est plus gênant, quand il est mûr. Mais, par contre, j'aurais dessiné un de ces garçons sur les genoux du type, à lui faire des cajoleries, là ça n'allait plus ! Et puis, je n'en voyais pas l'intérêt.

En somme, le problème c'est de faire une bande qui puisse à la fois paraître dans SUPER-AS et dans METAL HURLANT.

A la limite, oui. Le premier **Jeremiah** est passé dans METAL HURLANT parce que mon contrat avec les Allemands stipulait que je devais être publié dans un support valable, d'expression française. Et il n'est pas sorti dans SUPER-AS, à cause de la censure. Ils avaient peur de la violence. Pas du côté sexuel, ce n'est pas cela : de la violence. Alors qu'ils ont passé du **Blueberry** qui à mon avis était certainement aussi fort de café. Mais il paraîtrait que dans mon récit régnait une atmosphère plus oppressante. Maintenant, ils s'en mordent un peu les doigts, ils reconnaissent qu'ils ont eu tort... Enfin plus ou moins, quoi!... Parce que l'album a rencontré un franc succès ! Je n'ai jamais rien vendu comme ça. Ni **Prince** ni **Comanche**. J'en suis assez content, parce que ça me conforte dans ma détermination de faire du scénario.

On n'a pas tellement parlé de Comanche.

Comanche, c'est le western traditionnel...

Je me suis posé la question de l'influence de l'univers de Comanche sur Jeremiah. Bon, il y a cette introduction SF, catastrophe, mais on retombe tout de suite, dès la seconde planche, dans le western, non ?

Mais oui, indéniablement. Moi j'aime bien cette atmosphère. Il n'est pas question de faire un western sans chevaux, ni sueur ou poussière. Non, je veux conserver cet univers. Ici, la sophistication, les routes, le monde moderne a disparu. On se retrouve dans un monde de méfiance, plein de gens dangereux. Il y règne une sensation d'incertitude. Mais avec d'autres éléments, un autre contexte...

Cela vous intéresse, l'incertitude ?

Je ne l'aime pas. Mais elle m'intéresse dans la mesure où elle permet d'imaginer des situations pour mes scénarios. Mais nous parlions de western traditionnel, je crois?...

Ce sont vos goûts personnels qui vous y ont porté ?

J'aime bien. Il faut dire que j'ai vécu à la campagne jusqu'à l'âge de 12 ans, dans les cantons de l'Est (2). J'ai connu l'odeur du crottin, les

charettes... Les chevaux, le foin qu'on ramassait à la fourche et au rateau, pas à la machine... Les roues crissaient sur les chemins... Tout ça et le western, c'est un peu la même famille. Vous savez, je suis ardennais, j'ai comme un amour des odeurs, de la terre, je ne serai jamais un vrai Bruxellois, c'est certain. J'aime bien retourner là-bas. Surtout que j'y ai quelques copains, comme René Hausman, et d'autres...

Oui, il habite Francorchamps, ce n'est pas loin de chez moi.

C'est un type délicieux. J'aimerais bien m'installer par là, près de Liège aussi. Je trouve que les gens sont plus sympas...

C'est vrai ! Le Bruxellois n'est pas ce qui se fait de plus chaleureux. Et puis, du côté de Liège, les filles sont bien plus chouettes !

Tant qu'on est à Comanche... Dans "Le ciel est rouge sur Laramie", il y a eu, je crois, des planches qui ont été dessinées uniquement pour la publication en épisodes, et qui ne sont pas reprises dans l'album.

Oui, effectivement. C'est-à-dire qu'à ce moment-là, on inaugurerait le système des chapitres. Et Greg, afin de simplifier la compréhension, avait imaginé le coup des planches charnières, qui étaient simplement un rappel des événements passés. Mais on a très mal emmanché le système dans la mesure où il a fallu en conserver certaines, parce que si on les avait supprimées, il en aurait résulté une incompréhension du récit. Certaines furent écartées, de sorte que nombre de lecteurs se sont sentis frustrés. C'est pourtant mon meilleur album dans la série **Comanche**. Par contre, celui que je déteste, je vous le dis franchement, c'est "**Furie rebelle**". C'est une mauvaise histoire, et de ce fait je ne l'ai pas bien dessinée. Je n'aimais pas. "**Le doigt du diable**", j'aime assez également. "**Le ciel est rouge...**", donc, a été tronqué. C'est le côté un peu épiciier des éditeurs. Pourquoi ne pas avoir gardé le tout ? Pourquoi ne pas sortir un album un peu plus gros ? Cela aurait-il donc tant coûté ?

Evidemment, c'est le système contraignant des séries qui ont tel nombre de pages et qu'on vend tant, toujours le même prix...

Je vais vous dire, au Lombard... Ecoutez ça : un jour, la direction prend connaissance d'un numéro de TEST-ACHATS (3) où on critiquait un

"Les loups du Wyoming" - Lombard



peu les éditions du Lombard, dont les albums ne comptaient que 44 planches, alors que chez Dupuis, pour le même prix, ils offraient 46 planches! Les gens qui sont à l'origine de ce classement ont commis une erreur de jugement. Un film d'une heure et demi n'est pas inférieur à un autre de deux heures. Un album de BD n'est pas un kilo de sucre. Pourquoi TEST-ACHATS s'est-il lancé là-dedans? A mon avis, ils n'auraient pas dû faire une enquête de cette manière. Ou alors souligner le fait que 44 ici et 46 là ne signifie pas grand chose quand le récit est bon. Là, ils ont vraiment pesé cela comme des haricots! Mais la rédaction en a pris ombrage et a eu une réaction d'épicier: les histoires devaient dorénavant avoir 46 planches! Qu'est-ce que ça veut dire?... Vraiment...

Auparavant, vous aviez également été considéré comme mauvais pour les gosses de cette même revue.

Oui, nocif pour les gosses... Je vous explique comment le premier **Jeremiah** n'a pas été publié dans SUPER-AS. Il semblerait — je ne connais pas encore tous les détails — que mon histoire ait été soumise à une jeune personne qui était très proche des milieux de la censure en France. Vous savez, pour le lancement de SUPER-AS, ils ne voulaient rien qui puisse susciter l'ire de ces gens-là. J'ai été le seul à être supprimé, mais d'autres ont été retardés. Alors le dossier est revenu, on a tenté de me dorer la pilule, il s'agissait simplement de changer deux ou trois petites choses. Moi, je commence à parcourir le dossier, et alors là!... Je ne sais pas à qui on a confié ce truc, mais... Il paraît que c'est une femme qui s'occupe surtout de la censure pour les bouquins destinés aux tout-petits. Une gaine de revolver avec un revolver dedans: une croix dessus! A un moment, tout au début, **Jeremiah** court après la mule, il la rate pour la nième fois et la regarde en se disant: "Maintenant c'est décidé! J'en fait des brochettes!". Hé bien: trop violent! Quand même! Je regrette de ne pas avoir conservé ce dossier, je le montrerais. Un confrère, voyant cela, me dit, ce n'est pas possible, c'est pas vrai, tu ne changes rien ou alors tu changes tout. Et l'histoire devait être modifiée complètement. Autre connerie entre mille, lorsque **Jeremiah** se trouve assis sur une chaise au-dessus du vide: à supprimer! Mais alors il fallait changer toute la fin de l'histoire. Ces gens s'imaginent qu'on peut tout modifier, à leur gré! C'est incroyable.



Pourrait-on parler de Jugurtha?

Certainement. Dans le fond, **Jugurtha**, je l'ai fait parce que Greg estimait qu'on devait attendre les retombées, enfin voir ce que ça allait donner avec **Prince**. Il ne voulait pas y aller trop fort. Et Laymillie, alias Jean-Luc Vernal, lui avait proposé un scénario. Il me l'avait refilé en me disant que c'était un truc que je pouvais faire. Et je m'y suis mis. Je n'y ai pas mis tellement d'enthousiasme, parce que du point de vue de la documentation vestimentaire et architecturale, il n'y avait rien. Des trucs vaguement gravés dans la pierre... Deux fois rien. Pour les romains oui, mais pour les autres, néant. Alors, franchement, c'était difficile. J'ai dû me rabattre sur des gravures qui avaient été imaginées dans un bouquin, concernant l'habillement des numides. Mais si leur auteur a fait n'importe quoi, moi je suis parti de là pour faire mon n'importe quoi aussi! Non, je ne dirais pas que j'ai dessiné **Jugurtha** avec beaucoup de cœur, mais je l'ai fait sincèrement, professionnellement. Sans enthousiasme simplement, et c'est pour cela que j'ai laissé tomber.

"Le casque celtibère" - Dargaud

Je me souviens qu'à l'époque où vous dessiniez Jugurtha, mon professeur de latin à l'athénée avait trouvé votre dessin plutôt manichéen: Jugurtha et ses petits copains étaient tous beaux, tandis que les autres, les mauvais, étaient particulièrement laids...

C'est exact, et le scénario le voulait. Parce qu'à ce moment-là, il y avait un côté mai 68, surtout de la part de Jean-Luc Vernal. Dans le fond, **Jugurtha** n'était qu'une espèce d'arriviste. Entendons-nous: les romains occupaient les lieux, évidemment, mais de ce fait les partisans de **Jugurtha** devaient-ils forcément, tous, être des types bien? Il s'est avéré que **Jugurtha** était tout aussi bien un assassin.

Vous suivez ce que Franz fait maintenant de Jugurtha?

Oui, oui... Franz est un garçon très doué, qui dessine avec beaucoup de facilité. Un défaut: il ne s'arrête pas assez pour reconsidérer son propre travail. Il dessine trop facilement, il est gagné par la vitesse et sa virtuosité. Du beau boulot tout de même.

Et du point de vue du récit? On est sorti complètement de l'histoire "historique".

Cela, Franz n'en est pas responsable. De telle sorte que je sais que ça le gêne aux entournures. Parce que ça ne ressemble plus du tout aux faits réels. On en arrivera au "Fils de Jugurtha", au "Retour de Jugurtha" ou à "Jugurtha contre Maciste"... Oui, il y a de ça! Vernal a achevé le véritable personnage historique avec moi: dans la réalité, il est mort en prison, il n'y avait plus grand'chose à faire. Sinon romancer, ce qu'il a choisi.

Si l'on parlait un peu de votre graphisme, pour conclure?

Il change...

Oui. J'ai remarqué comme une simplification du trait, le dessin qui devient plus clair.

C'est simple! C'est dû à la technique adoptée. Le premier et le deuxième **Jeremiah** ont été réalisés entièrement au pinceau, encore que déjà je dessinais plus clairement. Mais depuis, j'ai réalisé deux histoires de **Jeremiah** et une de **Comanche**, entièrement au rottring. Je pense y avoir gagné en fermeté et en précision. Mais ceci n'est peut-être qu'une impression fausse! A vous de juger.

Quelle est l'influence du cinéma dans votre conception du cadrage, voire même de la tenue du récit en général?

Le cinéma joue naturellement un rôle important dans ma vie professionnelle. J'ajouterai même que tout ce que je dessine est le reflet de ce que je m'imagine avoir vu sur grand écran. Je ne fais que plagier un cinéaste bidon qui serait moi (un cas, je vous dis!).

Propos recueillis par **Dominique WARFA** et **Serge DELSEMME**.



(1) La série des TINTIN-SELECTION.

(2) Provinces belges des hauts-plateaux ardennais, qui touchent à l'Allemagne et au Grand-Duché de Luxembourg.

(3) Revue de l'Union des Consommateurs de Belgique, semblable à 50 MILLIONS DE CONSOMMATEURS ou QUE CHOISIR.



ESPACES NARRATIFS

LE LIONCEAU DES SABLES

(Note préliminaire : les renvois correspondent à la pagination de l'album Dargaud, et non à la numérotation des planches.)

Les aventures de Jugurtha comprennent à ce jour quatre volumes :

— Hermann et Jean-Luc Vernal : **Le Lionceau des Sables, Le Casque Celtibère**, Dargaud, 1978.

— Franz et Vernal : **La Nuit des Scorpions, L'île de la Résurrection**, Dargaud, 1978-1979.

Mais si le scénario est dû pour tous à Jean-Luc Vernal, la mise en images change de responsable, passant d'Hermann à Franz Drappier. Cette substitution d'illustration sur fond commun de sujet et d'auteur du "livret", permet de caractériser, comparativement, l'art descriptif et le style narratif d'Hermann. Et, de fait, à première vue, les albums d'Hermann et de Franz s'opposent radicalement. Chez Franz, à chaque instant, le format et la forme des vignettes changent, la bande cède à des agencements sans cesse divers, superpositions, emboîtements de formes arrondies, imbrications en obliques, etc., tandis qu'Hermann respecte strictement la bande — à chaque page, à de rares exceptions près (deux pour le premier album) comporte quatre registres d'égale hauteur. Ce contraste entre le renouvellement perpétuel, chez Franz, de l'agencement formel, conçu à l'échelle de la planche, et la régularité normative chez Hermann qui se soumet à la linéarité de la bande, recouvre plus qu'une opposition de style, car en changeant de dessinateur on a changé d'univers. Dans les deux premiers albums, Jean-Luc Vernal suit, très librement mais sans récuser la référence historique, son prédécesseur Salluste ; dans les suivants, l'histoire s'infléchit en fable et la Numidie aux villes identifiables (Cirta, Utique) cède à une Rome mythique qui tient de Babylone et de Chicago, puis à une Atlantide encore plus improbable. De plus le personnage principal du troisième album n'est plus

Jugurtha mais Chabrias qui tient plus du fort à bras de foire que du prince paladin. Un univers pittoresque et fantastique succède à celui, réaliste par principe, de l'histoire. Il est normal qu'un imaginaire décoratif baroque corresponde à l'imprévisible fictionnel et que la linéarité figurative convienne à la représentation de l'histoire. Hermann, se refusant à perturber l'itinéraire du regard qui parcourt la page comme on suit le fil d'un texte écrit, accorde ainsi la discursivité iconique de ses images à l'enchaînement chronologique des événements historiques qui en sont le pré-texte. L'esthétique de la mise en page est en harmonie avec la nature du référent. La régularité de la bande assure à la lecture des images une tension appropriée à l'enchaînement des événements qui est le propre du récit historique. Selon la formule usée, la forme visuelle, s'accorde au fond, narratif.

Toutefois, il serait erroné de croire que cette "sagesse" de la mise en page est synonyme de monotonie, car si l'étagement de quatre bandes égales se répète au long des pages, on ne trouve pas chez Hermann le carroyage orthogonal, grille apparente ou implicite, qui règle la narration dans la bande dessinée "classique". En conséquence le jeu des longueurs de vignettes est extrêmement libre, la bande pouvant en comporter de une à six. Dans cette diversité théoriquement illimitée des tailles, cependant certaines images attirent l'œil. D'abord, celles, exceptionnelles qui occupent la hauteur de deux bandes : il y en a trois seulement dans **Le Lionceau des Sables**. Puis celles qui s'étirent sur toute la largeur de la page, occupant tout une bande. Enfin les vignettes qui occupent plus de la moitié de la largeur de la page. Ce sont ces images remarquables et les effets

qu'elles permettent que nous citerons.

1. La première image, occupant sur deux bandes les 2/3 de la largeur, accompagne, conformément aux usages du genre, un récit liminaire qui nous apprend qu'au cours de la seconde guerre punique, Massinissa, roi des Numides, fit alliance avec les Romains. On y voit dans une plaine les légions romaines arrêtées et leur chef venir saluer Massinissa qui attend à cheval, au pied d'une éminence sur laquelle, au premier plan, se tiennent des cavaliers numides. Inutile de chercher dans cette image de grand format des détails pittoresques ou documentaires — Hermann n'est pas J. Martin ; c'est la représentation synthétique d'un accord militaire et cette scène d'exposition se complète des deux vignettes qui la bordent latéralement, la moitié supérieure de la page étant ainsi tout entière consacrée au passé antérieur des aventures de Jugurtha.

Tout de suite au-dessous commence le présent du récit avec une attaque traîtresse de Jugurtha par son cousin Hiempsal. Le contraste est fort entre l'évocation d'une entente au début et cette découverte d'un conflit familial qui constitue la trame du récit, conflit qui va s'emplifiant jusqu'à prendre la forme d'une guerre entre le peuple Numide dont Jugurtha devient le chef et les Romains qui soutiennent ses cousins. Du coup, il apparaît que l'image première, au-delà de sa fonction dénotative apparente, en remplit une autre, symbolique et prémonitoire, révélée par l'opposition structurale des deux parties de la planche ; ce seuil historique du récit est aussi l'image d'un ordre utopique : les Romains, étrangers à la terre Numide, ne peuvent y être durablement bienvenus. Ainsi se

PENDANT LA SECONDE GUERRE PUNIQUE, ALORS QU'ANNIBAL PORTAIT DE
QUELLES ATTEINTES À LA RENOMMÉE DE ROME, MASINISSA, ROI DES
NUMIDES FIT ALLIANCE AVEC LES ROMAINS.



vérifie la loi qui veut que tout récit ne s'enclenche que par la répudiation d'un ordre premier.

Cette image sert donc à la fois à l'ancrage historique des aventures de Jugurtha et de repoussoir à la suite du récit. De fait, quand on la reconsidère à la lumière de ce qui suit, on découvre sa duplicité. Car c'est un paradoxe que ce déploiement de troupes étrangères pour signifier l'entente. De plus la troupe de légionnaires n'est pas en ordre de parade mais de marche : on distingue un chariot qui n'aurait rien à faire dans une cérémonie. Les officiers romains à cheval se détournent de leur route pour venir saluer le roi numide qui les observe, de même que les cavaliers restés sur la hauteur, comme sur la défensive. L'organisation de l'image suggère que cette rencontre est lourde de malentendus à venir et sur le plan connotatif s'opère le retournement de ce qui est montré sur le plan dénotatif.

La deuxième image de grande taille se trouve page 21 et occupe toute la largeur de la page sur la hauteur de deux bandes. Jugurtha arrive la nuit, accompagné d'une vingtaine de soldats fidèles, devant

les portes fermées de Thirmida où s'est réfugié Hiempsal qui a voulu le faire tuer. Jugurtha va enfoncer les portes en attachant un bélier à une barre posée sur l'encolure de deux chevaux qu'il lance au galop contre les vantaux. Les strips du dessus et du dessous se divisent, identiquement, en deux images inégales disposées en chiasme par rapport à l'image centrale. Le tout constitue un épisode autonome, illustre une "fonction" narrative complète. À la première vignette Jugurtha sépare le bélier de son chassis ; à la seconde il enfourche un cheval de l'attelage improvisé tandis qu'un de ses compagnons s'offre pour chevaucher l'autre bête ; dans l'image centrale ils se précipitent au galop vers la porte ; la quatrième figurine montre celle-ci volant en éclat ; dans la dernière, on voit le résultat, les deux cavaliers projetés à terre de l'autre côté de l'obstacle enfoncé.

Dans tout l'album, c'est ici que le travail d'Hermann est le plus proche d'une organisation synthétique de la planche. Dans l'image centrale, où les chevaux s'élancent du premier plan vers l'entrée de la ville à l'arrière-plan,

les lignes de dallage et le bélier dont la tête, par un effet perspectif d'anticipation s'impose déjà sur le vantail, mènent droit à la porte, suggérant le choc à venir. Cette composition, très forte en elle-même, est cependant reliée aux vignettes du dessus par plusieurs procédés. Son point de fuite, indiqué par la direction du bélier et celle de la ligne des cavaliers qui à droite regardent leur chef se précipiter à l'assaut, tombe dans la première vignette sur le manche de la hache avec laquelle Jugurtha a libéré le bélier. Dans la seconde vignette du registre supérieur le bélier fixé à un attelage de chevaux occupe la diagonale et dessine une ligne directrice qui aboutit à la tête du bélier dans l'image centrale. Enfin les deux vignettes sont liées par de fortes rimes plastiques, parallèles du manche de la hache et de la barre d'attelage d'une part et des deux représentations du bélier d'autre part. Ainsi la composition graphique unit fortement, en un ensemble cohérent esthétiquement et narrativement, les différents moments de cette action dramatique.

Ces liaisons rythmiques et ces contrepoints perspectifs permettent d'homogénéiser un ensemble d'images par ailleurs extrêmement diverses par leurs angles de vue, leurs cadrages, leurs axes de lecture, etc. : pour la première, contre-plongée, plan moyen, Jugurtha à demi retourné, visée diagonale ; pour la seconde, plongée, plan général, Jugurtha de face, organisation diagonale inverse de la précédente ; pour la troisième, légère plongée, plan général, Jugurtha de dos, mouvement du premier plan à l'arrière-plan ; pour la quatrième, en contre-champ par rapport à la troisième, gros plan sur le bélier, les cavaliers entr'aperçus à l'arrière-plan derrière la porte qui vole en éclats ; dans la cinquième les hommes sont à terre au premier plan, la porte brisée à l'arrière-plan. Variété extrême et fortes ellipses qui rendent la vivacité de décision et l'impétuosité dans l'action du héros.

Toute l'image centrale est destinée à l'exaltation des vertus de Jugurtha et, par contraste, implique les vices de son adversaire. La poussière soulevée par le galop des chevaux, le raccourci puissant, la projection illusionniste du bélier sur la porte qu'il va frapper, le basculement de la scène, chavirée vers la gauche, disent la fougue de l'élan, la violence du choc à venir et donc

l'audace risquée et le courage de Jugurtha. Les cavaliers sur la droite ne sont pas un simple complément pittoresque de la scène: aucun cheval n'est immobile, tous frémissent du désir d'agir à l'unisson des acteurs principaux. Jugurtha, qui prend délibérément un risque mortel est représenté au centre de l'image, de la page, magnifié par cette place; mais il n'est pas seul, un compagnon partage ses risques: héros fraternel, il va droit à l'obstacle, de front, et rien ne lui résistera. Derrière la porte Hiempsal qui se dérobe est ipso facto entaché des valeurs opposées. Toute l'organisation de l'image et le parcours du regard qu'elle impose amènent le lecteur à s'identifier au héros. La structuration iconique instituant un processus d'implication du lecteur et s'attachant à la caractérisation de Jugurtha s'enfle symboliquement pour imposer l'héroïsation du prince. Si ici l'éventail des connotations, morales, s'accorde à l'inventaire des dénotations, circonstancielles, l'essentiel réside dans la qualification du héros.

La dernière image "dilatée" occupe la moitié inférieure de la page 41. Un vaisseau romain arrive

au port avec à son bord, Milca, ambassadeur de Jugurtha à Rome et des envoyés du sénat, mais aussi Adherbal et son âme damnée Vipia: au premier plan, en contre-jour, Jugurtha et ses compagnons; sur le quai, à droite, des archers à genoux; le navire est vu de profil, au second plan; la ville se dresse devant lui comme un rempart; tout le monde est immobile, la scène comme suspendue. Et de fait l'Histoire est en suspension ici. Dans cette confrontation, qui est tout le contraire d'une réception, deux pouvoirs s'affrontent: celui de Jugurtha qui fait une démonstration symbolique de force et d'indépendance, celui de Rome dont les sénateurs et leur escorte sont les représentants. Pour l'instant, on ne se mesure que du regard, mais tout suggère des affrontements à venir plus meurtriers: toges blanches des sénateurs devant les habits blancs des archers, silhouette sombre des compagnons de Jugurtha sabre à la main faisant face au groupe pourpre des soldats romains sur le pont du bateau.

Cependant le sens de cette image, autant que du contexte diégétique immédiat, résulte

du contrepoint qu'elle institue avec la première image de grande taille, à la première page. Dans les deux, romains et numides sont face à face. Mais Massinissa était allé à la rencontre des Romains; Jugurtha, lui, garde ses distances: l'hostilité a cédé à l'amitié. Dans le premier cas, les Romains rencontraient les numides dans un espace libre; ils ne faisaient que passer. Ici ils viennent s'imposer au sein même du domaine où s'exerce l'autorité de Jugurtha. A première vue l'image semble donner l'avantage à Jugurtha. Mais elle contient des indices qui démentent cette apparence. Curieusement elle semble combiner deux modalités de représentation: l'espace perspectif, celui du quai, de la ville, de Jugurtha; la fresque, où les choses sont vues de profil, où la profondeur est faible, caractères qui sont ceux de la figuration du vaisseau romain et de ses passagers. Cette opposition est renforcée par l'opposition chromatique entre les rouges multipliés de l'ambassade romaine (coque et voiles du bateau, tuniques des soldats) et l'absence de couleur qui marque les numides (vêtements blancs ou figures en



contre-jour). Ces deux modalités iconiques s'étaient mutuellement pour imposer un sens latent et comme prophétique. Car les modalités de représentation ne sont pas neutres, ni les valeurs colorées. Le rouge est la couleur du triomphe (tout particulièrement dans l'univers romain) et la fresque est aussi le mode codé d'enregistrement des événements heureux et glorieux. Ainsi, aux romains, le dessin d'Hermann confère, subrepticement mais indéniablement, les attributs prémonitoires de la victoire. Le conflit entre Jugurtha et les romains n'est pas encore véritablement dans l'univers romain) et la fresque est aussi le mode codé d'enregistrement des événements heureux et glorieux. Ainsi, aux Romains, le dessin d'Hermann confère, subrepticement mais indéniablement, les attributs prémonitoires de la victoire. Le conflit entre Jugurtha et les Romains n'est pas encore véritablement engagé, on n'en est qu'aux défis symboliques, mais l'histoire est en marche et ses décrets sont déjà scellés. L'étonnant de l'image d'Hermann est qu'elle combine trois significations: inscrite dans l'enchaînement des vignettes, elle n'est qu'un moment d'une péripétie, le retour d'Adherbal, aux conséquences apparemment encore indécises; cependant par sa taille elle s'arrache au continuum narratif pour afficher les enjeux du conflit, exercice du pouvoir et souveraineté nationale; enfin elle introduit graphiquement à la conscience d'une finalité (fatalité) historique, car, comme dans **La Guerre des Trois n'aura pas lieu** de J. Giraudoux les lecteurs savent que l'Histoire et Salluste (ou Homère) ont déjà réglé l'issue du conflit. Aussi le lecteur ne tourne-t-il pas ses regards vers l'horizon de l'Histoire, d'avance et à jamais connu, mais peut s'attacher à explorer l'image présente, expansion graphique et dilatation

dramatique d'un moment où les forces politiques et le cours du destin se trouvent suspendus à l'"arrêt" d'une volonté individuelle.

Le paradoxe, et la réussite, de ce suspense momentané de la transitivité consubstantielle du récit en images est que tout en semblant transgresser une loi du fonctionnement de la bande dessinée, il établit en fait avec force deux autres de ses traits fondamentaux: il n'y a pas de narration dessinée efficace que centrée sur un héros exceptionnel; la personnalisation et, à travers les faits et gestes du héros, l'allégorisation morale, sociale ou mythique des événements est une nécessité fonctionnelle de la B.D. D'autre part on contaste ici le fait que toute vignette de bande dessinée, enclose en ses limites, repose sur un processus de coalescence symbolique de la temporalité, n'établit sa vérité fictionnelle présente qu'en invoquant un passé qu'elle subsume et un avenir qu'elle préfigure et que la signification ultime du récit résulte de l'alternance de ces moments de tension symbolique et des détente inter-iconiques. Lieu de métaphorisation symbolique et par là d'arrêt du sens l'image est aussi un carrefour où le passé réactualisé en présent s'oriente en avenir.

L'originalité de cette image d'Hermann est de faire saisir ces caractères fondamentaux à la fois par la scansion du récit (on est en fin de planche, en fin de page qu'il faudra tourner en un suspense du parcours de lecture pour connaître la suite), par l'évidence du dessin (le temps de parcours de l'œil étant plus long pour un dessin plus vaste, le conflit des deux modalités de représentation se repère aisément) et par une mise en abyme graphique du sujet même de l'histoire (la nef romaine vient buter contre le quai contre la volonté du Sénat contre la détermination de Jugurtha). Elle combine



la représentation du passé (le navire est porteur des décisions prises antérieurement par le Sénat) du présent (Jugurtha immobile et menaçant) et de l'avenir (les traits figuratifs prémonitoires) et elle exhibe les trois dimensions du récit: politique (la stratégie romaine), psychologique (la tactique de Jugurtha), fatale (l'inéluctable historique). La volonté d'un homme s'opposant aux desseins d'un état impérialiste et aux décrets du destin ne peut les suspendre longtemps, seulement le temps d'un arrêt sur l'image. Mais dans cet effort démesuré, dérisoire et sublime, elle confère au récit l'aura du tragique.

Finalement, cette trivalence révélatrice des niveaux où s'enclenche la fascination exercée par le récit, récapitule les caractéristiques essentielles de chacune des trois images qui constituent un micro (macro) système sémiologique. La première, fronton de l'aventure de Jugurtha, résume le passé et définit le cadre politique; la seconde, celle de l'assaut, hypostasie le présent de l'action et caractérise psychologiquement et moralement le héros; la dernière dévoile l'issue future des conflits et révèle les volontés du destin. Chacune à sa manière institue un au-delà de l'image, montre que pour qui sait lire, le lisible transcende le visible, qu'il n'y a de narration graphique forte que celle qui fait passer le récit du factuel au symbolique et la narration de la fable à la légende.

Pages	Taille % de la planche	Place	Sens de lecture	Incidence histo- rique	Thème	Dénotation	Conno- tation	Fonction narrative	Enjeu
3	2/6	haut	droite gauche	passé	entente	alliance Massinissa Rome	les numides peuple libre	établir le substrat politique	histoire
21	1/2	milieu	premier plan arrière-plan	présent	conflit	assaut de Jugurtha	fougue et courage de Jugurtha	exalter le statut héroïque de Jugurtha	individu
41	1/2	bas	gauche- droite et premier plan arrière-plan	avenir	conflit larvé	arrivée des sénateurs romains	vanité de l'opposition au sens de l'Histoire	préparer le dénouement tragique de la lutte	destin

2. Les vignettes qui occupent toute la largeur d'une bande, c'est-à-dire toute la largeur de la page, sont plus nombreuses. Aussi n'est-il pas question de les étudier toutes en détail. Nous examinerons seulement quelques-unes d'entre elles qui montrent les partis particuliers qu'Hermann sait tirer de leur agencement, puis dresserons un tableau général qui fera apparaître des constantes stylistiques et des traits narratifs originaux.

Page 17, en haut de page, une image montre Micipsa sur son lit de mort instituant Jugurtha son héritier au même titre que ses deux fils Hiempsal et Adherbal, tardive manifestation de sagesse royale qui fonde en légitimité la lutte à venir de Jugurtha contre ses cousins qui ne respecteront pas la décision. On voit le roi couché à gauche et, au centre, devant son lit, sur le même alignement, ses deux fils; Jugurtha est à l'extrême droite, derrière eux. La disposition est apparemment fondée en raison, les fils étant plus proches du roi que le neveu. Mais elle est surtout intéressante par ses implications symboliques. Jugurtha est seul; ses cousins lui tournent le dos, font obstacle entre lui et le roi. Il lui

faudra par la suite forcer le passage, malgré leur opposition, pour arriver au trône.

Page 27, toujours en haut de page, on voit les troupes de Jugurtha arriver devant Cirta où s'est enfermé Adherbal. L'image se lit du premier plan vers l'arrière-plan suivant l'avancée des troupes qui font mouvement vers la ville dressée à l'horizon. Jugurtha, au tiers gauche de l'image, est en train de faire tourner son cheval et fait face au lecteur; l'attitude a des vertus à la fois déictiques (on ne peut manquer de remarquer le héros ainsi singularisé), psychologiques (bon chef, il surveille si ses troupes suivent bien), et surtout affectives, car cette disposition où le héros semble prendre à témoin de ses actes le lecteur est propice à l'identification de l'un avec l'autre. D'ailleurs toutes les images où l'action se déroule "perpendiculairement" au plan de l'image favorisent l'assentiment du lecteur aux agissements et aux motivations du héros. C'était aussi un des effets de la grande image de l'assaut contre Thirmida, page 21. Mais là Jugurtha, lancé au galop vers les portes, était de dos; le regard du lecteur l'accompagnait dans son élan. Le processus

d'identification reposait sur l'implication dans l'action au lieu d'être comme ici fondé sur un questionnement imaginaire.

Page 28 se trouvent deux images successives de notre catégorie. Sur la première, de face, les chefs, Jugurtha, Milca et Vacca. Le dialogue permet de mettre en évidence l'esprit d'initiative et les qualités de stratège de Jugurtha. Aussitôt après on le retrouve maniant l'épée en pleine mêlée; après l'exposition de sa sagacité, l'illustration de sa bravoure. Mais ce qui donne son plein sens à l'image, c'est la présence au loin d'Adherbal, Vipia et un troisième cavalier (ils sont trois comme le groupe de Jugurtha et de ses compagnons) qui restent en dehors de la bataille. Au courage de Jugurtha s'oppose la prudence de son adversaire. Tout l'effort de Jugurtha est de rejoindre celui-ci pour le défier (sur l'image le mouvement de son cheval aboutit visuellement à Adherbal). Mais Adherbal approché s'enfuiera. Le couardise de l'un s'oppose à la vaillance de l'autre selon le manichéisme d'usage dans la bande dessinée.

Page 44 une autre image de tête de page montre comment peuvent



être exploitées aussi des connotations défavorables. Adherbal et Vipia, revenus de Rome avec les sénateurs romains, sont reconnus dans la rue par la population numide qui les prend à partie. Vipia et Adherbal regardent autour d'eux, inquiets et sont représentés de profil. (On a ici une opposition très simple mise en œuvre avec efficacité: profil/face = peur/courage). Mais surtout, au premier plan, s'impose la silhouette d'un soldat romain et on ne voit les notables numides que partiellement, cachés et protégés par lui. Comment mieux indiquer qu'ils ne sont que les créatures des romains et que le partage d'un sénateur fera un peu plus tard du royaume entre Adherbal et Jugurtha est inique? L'effet de cette image est moins de montrer le statut d'Adherbal, ce qu'elle fait, que d'établir par

contrecoup celui de Jugurtha qui deveint le champion de la liberté et le défenseur du droit des peuples à disposer d'eux-mêmes.

La récapitulation des images fera apparaître d'autres faits non moins révélateurs de l'art d'imagier et de narrateur d'Hermann.

3. On constate que ces vignettes de grand format ne sont jamais seulement pittoresques, mais toujours des moments importants du récit, soit du point de vue de l'articulation des étapes de la narration, soit du point de vue de la caractérisation psychologique et morale du héros. Quoique rompant avec le contexte par leur taille, elles ne sont pas des temps morts, mais au contraire ont toujours une incidence prospective qui peut se combiner avec la récapitulation de ce qui précède. Le plaisir de décrire

ne l'emporte donc jamais sur le devoir de raconter et Hermann par là se révèle un classique du récit imagé, résolvant et dépassant le conflit que certains critiques ont cru pouvoir juger constitutif du genre, qui serait partagé entre deux tendances antagonistes, la soumission au syntagmatique, le fractionnement inéluctable en vignettes engagées dans la téléologie narrative et la tentation du graphique, le désir d'accéder à la considération esthétique.

Quelques caractères généraux s'imposent. Hermann ne dispose jamais son personnage principal au centre de la vignette. Situé en bout ou aux tiers de l'image, il se trouve ainsi au début ou au terme du parcours de lecture, orientant celle-ci ou constituant un lieu de cumulation des informations recueillies dans le reste de l'image.

Pages	Place dans la page	Sujet	Fonction	Disposition	Sens de lecture	Place Jugurtha	Caractérisation des Personnages	Image récapitulative	Image prospective
17	Haut	Mort de Micipsa	Fondement de l'intrigue	Face à face		+	compassion		+
22	2 ^e bande	Jugurtha fait irruption chez Hiempsal	Action	Face à face		+	audace	+	+
24	Haut	Jugurtha va à Cirta	Transition	Jugurtha en tête de sa troupe		+	endurance		+
27	Haut	L'armée devant Cirta	Préparation	Face à face armée-ville	avant-arrière	+	vigilance	+	+
28	2 ^e bande	Les chefs	Décision	Face à face impliqué		+	esprit de décision	+	+
28	2 ^e bande	La mêlée	Action	Face à face		+	bravoure	+	+
29	Bas	Arrivée d'un messager	Transition	Jugurtha se retourne vers l'arrivant		+	vigilance		++
32	Haut	Colère de Jugurtha contre les calomnieux	Action	Face à face		+	loyauté		+
35	Haut	Arrivée devant Utique	Transition	Face à face		+	résolution		+
37	Bas	Combat contre les Ségéfalais	Action	Face à face		peu visible	esprit d'aventure	+	+
40	2 ^e bande	Adherbal au sénat de Rome	Préparation	Face à face		+ Adherbal	Obséquiosité	+	+
42	Haut	Réception au port des envoyés de Rome	Action	Face à face		+	courage		+
44	Haut	Hostilité de la foule envers Adherbal	Climat			+ (Adherbal)	peur		
45	2 ^e bande	Les sénateurs arrivent à la tente de Jugurtha	Préparation	Face à face		+	dignité	+	+

Le parcours de lecture d'une vignette tient à la fois à ses modalités de représentation, perspective (p. 22, 28, etc.) ou en fresque (p. 17, 24, etc.) et à la suggestion des gestes, des attitudes, des regards et des mouvements des personnages. L'exploration de l'image se fait en conséquence de gauche à droite, ou à l'inverse, et fait participer illusoirement aux déplacements en profondeur des personnages, avec un résultat qu'on peut figurer, analogiquement, par les flèches de

la colonne 6. On constate alors que chaque fois que Jugurtha est en scène, l'œil est sollicité pour aller de droite à gauche (au cas près où l'on a une disposition frontale), à rebours du sens de lecture. Jugurtha ne s'oppose-t-il pas au cours de l'Histoire dont la succession des vignettes anônnela chronologie? Par contre quand Adherbal se montre, l'œil est conduit de gauche à droite. Ainsi l'opposition des deux princes se retrouve dans le système de visualisation de leurs agissements.

Cohérence d'une narration qui structure de façon analogique le référent et sa figuration.

4. Si l'on se penche maintenant sur les vignettes qui occupent plus de la moitié de la longueur de la page, on ne trouvera pas, vu leur grand nombre, une systématisation si poussée, mais cependant leur occurrence reste en relation étroite avec l'articulation du récit en épisodes. On en jugera par les dix premières pages de l'album.

Pages	Lieu	Cadrage	Sujet	Fonction
4	Haut	Plan d'ensemble	Affrontement de Jugurtha et d'Hiempsal et Adherbal	Début de la séquence
4	bas	Gros plan de visages	Statut de Jugurtha, orphelin en butte à l'hostilité des siens	Elucidation des fondements de l'affrontement
5	2 ^e bande	Plan moyen	Départ de Jugurtha	Fin de la séquence
5	3 ^e bande	Plan général	Micipsa et ses Fils évoquent l'incident. Préparation de l'éloignement de Jugurtha.	Transition
6	Haut	Plan général	Départ de Jugurtha pour l'Espagne	Transition Nouvelle situation
6	Bas	Plan d'ensemble	Défi aux chefs de Numance	Début de séquence
7	Haut	Plan d'ensemble	Défi réitéré	
7	Bas	Plan d'ensemble	Péripétie du combat à un contre huit	
8	2 ^e bande	Plan moyen	Résultat: un prisonnier donne des renseignements	Fin de séquence Préparation de la suivante
9	Bas	Plan moyen	Popularité de Jugurtha à son retour en Numidie	Aboutissement d'un épisode et début d'un autre

On voit que les points forts visuels éclairent le déroulement de l'histoire. Articulation du scénario et scansion iconique vont de pair.

Ainsi une distribution des rôles s'établit entre les images selon leur format.

Les plus grandes ont une fonction emblématique et suggèrent une dialectique de l'individu et de l'Histoire qui n'est pas sans rappeler l'univers de Malraux. Jugurtha est de la race des hommes qui rêvent de "laisser une cicatrice sur la terre" et de transformer leur vie en Destin. Hermann a su composer des images qui fassent reconnaître ces enjeux transnarratifs.

Celles qui occupent la longueur d'une bande permettent de mettre en valeur les qualités dans l'action de Jugurtha (et ses défauts: sa fougue tourne parfois à l'imprudence), et en exaltant celles-ci de hisser le personnage au statut de héros.

Celles qui dépassent la moitié

d'une bande servent à articuler le récit de ses actions et garantissent la pleine lisibilité de l'histoire.

Il est un autre élément qui mérite attention dans le dessin d'Hermann: ce sont les dépassements constants du cadre de la vignette d'un pied d'une pointe d'épée, du manteau de Jugurtha, des naseaux d'un cheval, etc., et très souvent aussi des bulles, pratique qui semblerait devoir remettre en question la régularité de la bande et la rigueur de ses partitions. Mais faisons d'abord un sort au manquement le plus important qui est à la page 29. Il s'agit du moment où Jugurtha, d'une pierre de fronde empruntée à un soldat, crève l'œil de Vipia fuyant lâchement avec Adherbal. Une vignette plus étroite que la bande montre la poursuite; dessous, librement dessinée sur le blanc de la page, la main qui manie la fronde; à droite, sans cadre, la tête en gros plan de Vipia touché à l'œil par la pierre qui ricoche au-delà de la limite extrême des

bandes. Ce traitement spécial a ses raisons: il n'est pas d'épopée sans son "vilain", de chanson de Roland sans son Ganelon, et le châtement à un moment ou à un autre du fourbe et cruel conseiller, repoussoir du héros loyal et généreux. L'incident de la défiguration de Vipia n'est donc pas anecdotique mais emblématique. Désormais la vipère portera sur son visage le masque de sa lâcheté et le stigmate de son infamie.

Ce passage met en relief aussi d'autres caractères récurrents du récit d'Hermann, le fait que certaines vignettes n'ont pas de fond coloré (p. 4, 7, 12...), que d'autres se passent aussi de cadre (p. 6, 11, 12, 14...) au point que parfois comme à la page 22 le garde lancé par Hiempsal contre Jugurtha semble jaillir d'un au-delà de l'image, écarter les vignettes, pour se frayer un passage dans l'espace narratif. On trouve aussi des vignettes où le dessin se réduit à un jeu d'ombres chinoises (p. 11, 15, 30...), une couleur unique, iden-



"Le lionceau des sables" - Dargaud

tique pour tous les personnages, se mêlant au noir de leurs silhouettes. Autant de procédures figuratives qui, d'une part contribuent à alléger l'effet visuel des pages crûment colorées et à améliorer la lisibilité générale et, d'autre part, attirent l'attention sur la liberté avec laquelle le dessinateur peut utiliser les codes et les conventions graphiques de la bande dessinée, rappelant au lecteur que ce qu'il a devant les yeux n'est pas seulement la narration d'une histoire mais aussi un travail pour la mettre en scène. Niant la transparence supposée d'images qui ne seraient que le lieu d'apparition et d'évolution de Jugurtha, ces procédés mettent l'accent sur la production de l'œuvre. Ainsi Hermann, comme tant de ses contemporains, Gotlib, Greg, Fred, Caza... introduit au cœur du récit en images une réflexion sur l'écriture imagée. Mais il le fait avec discrétion: jamais la dimension méta-iconique ne s'impose au détriment de la substance référentielle.

Il le fait aussi avec originalité: page 31, la dernière image de la troisième bande est sans fond, sans cadre et sans couleur aucune.



Bien plus, les personnages perdent leur contour: ils ne sont plus représentés que par les ombres sur leurs visages, leurs membres ou dans les plis de leurs vêtements; certains sont à la limite de l'indentifiable. Plus on s'éloigne en profondeur (la différence de densité suggère une perspective), plus ils semblent s'évanouir sur le blanc de la page. Mais si l'on considère les choses dans l'autre sens, on découvre qu'Hermann a représenté les différentes étapes de la naissance, à partir du vide original de la page, d'une figure illusionniste. W. Mc Kay aimait à montrer que ses personnages n'étaient que des êtres de papier; Fred rappelle

inlassablement que les protagonistes d'une bande dessinée ne sont que des figures imaginaires, au double sens du mot. Hermann, quant à lui, montre, qu'en premier et dernier ressort, ils ne doivent leur existence qu'au crayon ou à la plume du dessinateur.

Manifeste et art poétique caché au cœur du livre, cette image oppose sa sobriété et son élégance en noir et blanc à la profusion et à la dureté des couleurs de la majorité des vignettes. Elle résume les qualités qui caractérisent tout le traitement de l'espace narratif par Hermann et plus généralement son art: subtilité et discrétion.

Jean ARROUYE.



BERNARD PRINCE

ENTRE L'EAU ET LE FEU

Les aventures de **Bernard Prince** entraînent le lecteur aux quatre coins de la planète, dans des contrées généralement mal connues. Greg renouvelle ici les récits d'exploration, l'exotisme des contrées lointaines et dangereuses. Hermann trouve une série à série, et il excelle à peindre les grands espaces, les paysages variés qui émaillent le parcours du héros.

Le décor ne nous donne pas à voir une nature de tout repos. Ce ne sont qu'arbres aux formes torturées, falaises déchiquetées, terrains fangeux... Bref, un spectacle plutôt angoissant dont le trait nerveux d'Hermann trahit la violence. La nature semble bien plus menaçante que les quelques malfrats qu'affronte Bernard Prince, et qui n'ont plus l'envergure des géniaux criminels d'antan. Chez Hermann, il n'y a pas de beaux jardins bien ordonnés, des paysages paisibles qui reposent la vue. La Nature violente qu'il représente colle parfaitement avec sa dynamique du découpage, brutale, agressive, avec son étonnant sens du mouvement. L'alternance rapide des plans suggère une certaine frénésie. Chaque page sent la sueur et la poussière, et du spectacle de cette nature sauvage et emportée se dégage une certaine poésie, plus dure mais plus humaine, plus vraie...

Quand un fléau se déchaîne, la Nature cesse de constituer la toile de fond pour passer au premier plan. Sa violence n'a pas de mesure, son efficacité est très grande et son manque de pitié en fait un ennemi redoutable. Des vignettes présentant les héros perdus en pleine jungle amazonienne, coincés dans un ouragan ou pris dans une tempête de sable se dégage une impression étouffante. La surcharge d'éléments du décor, l'horizon bouché donnent une idée de la puissance de la Nature qui ne néglige aucune issue. Dans

chaque récit, elle impose sa lourde présence, pleine de menaces. Les couleurs, sombres ou violentes, accentuent la charge émotionnelle du dessin.

La Nature devient donc l'actrice principale dans des rôles aussi divers que démesurés. Récits catastrophes, ainsi peuvent se caractériser les aventures de Bernard Prince qui, au cours de ses pérégrinations, subit tous les fléaux: tempêtes et ouragans, déserts brûlants, incendies et volcan en éruption, grottes aux émanations gazeuses mortelles, etc. Les éléments déchaînés ne constituent pas les seuls dangers naturels, la faune et la flore se montrent tout aussi violentes: forêts infranchissables, animaux sauvages, légion de moustiques, murène géante, etc.

Chaque récit décrit un nouveau combat de l'homme contre la Nature. Et la Nature conserve ses droits et ses territoires interdits: face à elle, l'homme se voit dépassé et ne doit son salut qu'à la fuite. Les malfrats les plus dangereux sont ceux justement qui, vivant en accord avec la Nature utilisent sa puissance. Le général Satan emprisonne les héros dans la jungle (**La frontière de l'Enfer**), Tuxedo piège Bernard et ses amis sur un plateau ensoleillé (**La flamme verte du Conquistador**) et Moukh, le redoutable chef de la **forteresse des Brumes**, maître incontesté de la montagne, reste insaisissable parce qu'il connaît la région comme sa poche.

Même quand elle ne se manifeste pas de façon violente, la Nature impose sa présence: l'ombre du feuillage parsème les silhouettes humaines d'autant de taches, marquant les personnages de son empreinte; la lumière du décor imprègne les objets d'un éclairage particulier et à chaque vignette, un élément, racine tordue ou iguane dans l'ombre, rappelle que ces lieux sont la propriété privée de la Nature.

Bernard Prince a, sous le pinceau d'Hermann, l'attitude nonchalante, le regard clair, les cheveux fous, signes caractéristiques de l'aventurier habitué à rouler sa bosse de par le monde, dans les endroits les plus inhospitaliers. Il montre plus d'aisance à surmonter un obstacle dressé par la Nature que de mener un combat contre des hommes. Dans le premier cas, il s'agit de relever un défi proposé. Cela n'a rien à voir avec les manipulations diverses dont Prince fait les frais quand il côtoie ses semblables. Il fait alors souvent figure de pantin, simple pion-soldat disposé sur un échiquier. L'enjeu lui échappe souvent. Les puissances qui disposent de lui n'en font qu'un acteur mêlé à une bataille épique. Les militaires le réquisitionnent pour ravitailler un fort, un magnat profite de ses ennuis financiers (et d'une ressemblance avec Barney Jordan) pour le lancer dans l'aventure, des gangsters l'utilisent pour tuer le chef d'une bande rivale, un président déchu se sert de lui pour reconquérir le pouvoir, le général Satan l'envoie récupérer sa fille auprès de son pire ennemi, etc.

Dépassé par les événements, il l'est à tous moments. Ceci est surtout visible dans **Objectif Cormoran**, où Bernard Prince, désireux de sauver la vie d'un homme provoque tumultes et catastrophes. C'est un jeune homme lancé sur sa moto qui interviendra au moment propice. Et Bernard Prince ne pourra rien faire pour sauver le Cormoran en proie aux flammes.

Il semble pourtant, puisque tant de gens utilisent les services de Bernard Prince, que ce dernier soit un baroudeur de premier ordre. Mais ce ne sont pas ses qualités d'homme d'action qui retiennent l'attention. Curieusement, la seule personne à employer le héros pour ses qualités est son pire ennemi: le général Satan. Ce qui intéresse tant de monde, à travers la

personne de Bernard Prince, c'est son navire, le Cormoran.

Ce bateau dont il hérite constitue l'élément primordial de la série. Il permet aux héros de rouler leur bosse aux quatre coins du monde. Sans lui, leurs tribulations seraient impossibles ou difficilement plausibles. L'escale devient le point de départ de l'aventure et l'océan constitue le trait d'union entre deux épisodes.

A la fois moyen de transport et instrument de travail ainsi que maison ambulante, le Cormoran revêt une grande importance. Si l'escale devient le point de départ du récit, c'est bien souvent **parce que** le Cormoran mouille dans le port. Il fait l'objet d'un grand intérêt, et devient la cible principale des malfrats. Réquisitionné, loué, volé, on tente également de l'incendier. Sous ces assauts répétés, l'inévitable se produira: le Cormoran finira par brûler. Mais le Cormoran II est déjà en chantier...

L'intérêt que porte Bernard Prince à son navire confine à l'inimaginable. Il dépasse le souvenir d'un parent mort ou l'importance que l'on accorde à un objet de travail. A la limite, une vie humaine semble moins primordiale pour Bernard Prince que l'existence de Cormoran. Ce héros

est bien décidé à laisser le personnel de la plantation de café patauger dans ses ennuis, face à Tuxedo, dont il avait même fait la connaissance dans des circonstances désagréables. Si les arguments invoqués ne l'avaient pas convaincu, une représaille contre le Cormoran le décide à prendre l'affaire en main. Alors qu'il n'hésiterait pas un seul instant à prendre des risques pour sauver son bateau, Bernard Prince renonce un moment, face au danger, à sauver son ami Barney Jordan. Lorsqu'il apprend le vol du Cormoran, il abandonne une aventure galante à la seconde même, sans prendre congé de la femme courtisée, ou même convenir d'un nouveau rendez-vous. Peut-être est-ce l'instinct de conservation qui prédomine, et c'est parce que le Cormoran assume toutes les fonctions nécessaires à la survie que Prince lui voue un tel attachement. D'ailleurs, les attaques dirigées contre le Cormoran sont faites en fonction de son utilité, et non de sa valeur marchande.

C'est donc que le bateau, comme la mer qui le porte, apparaît comme un élément sécurisant et reposant. Les ennuis ne commencent qu'une fois débarqué sur terre ferme. Après les périples, les héros reprennent le large ainsi qu'un

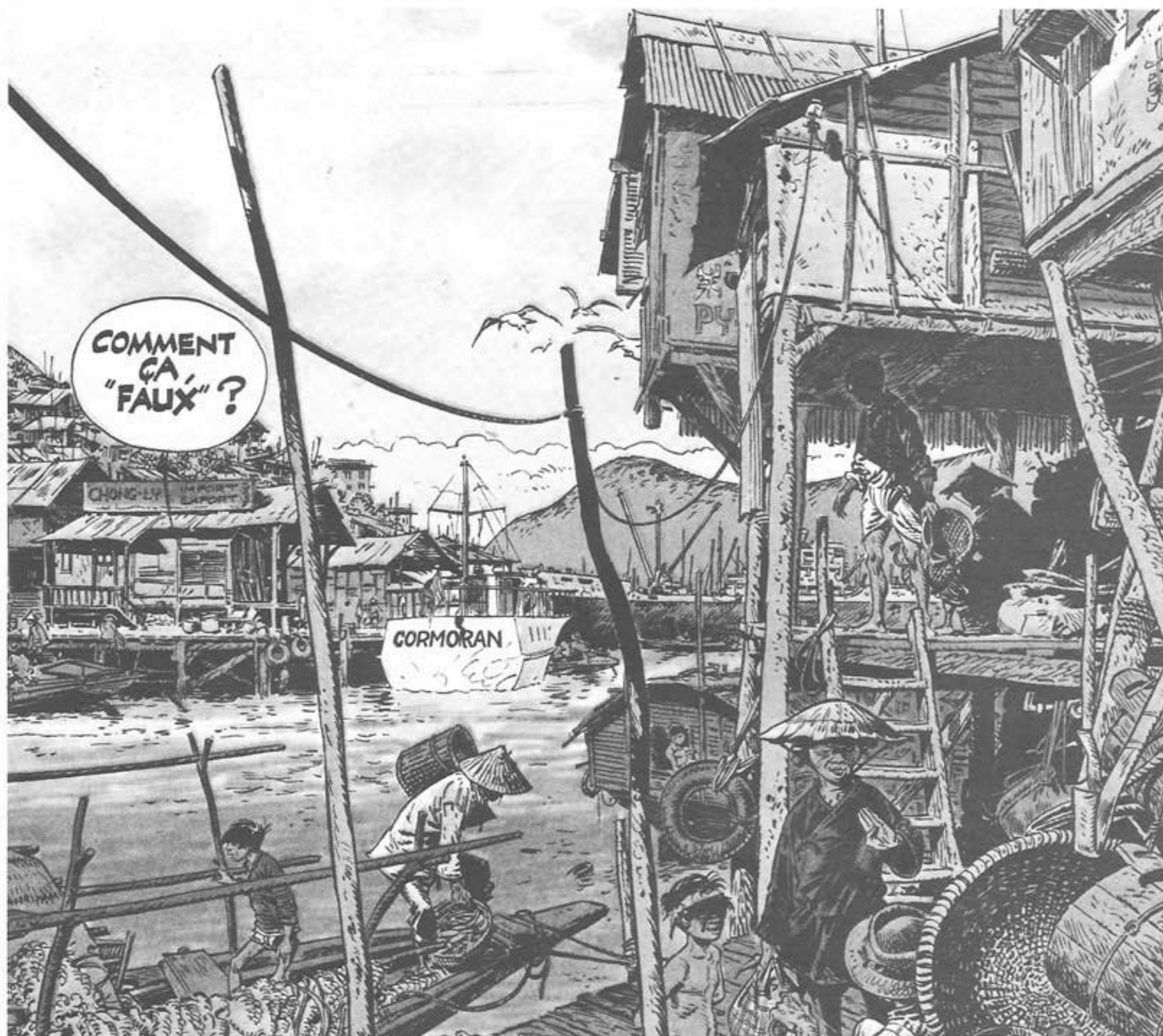
repos bien mérité. L'élément liquide n'est pas représenté avec le même talent, la même verve que les éléments terrestres. Les angles de vue manquent d'originalité, le découpage perd sa force. Mais une mer d'huile ne permet pas à Hermann de donner beaucoup de mouvement à l'image. Il s'ennuie quand il dessine un océan que rien ne vient troubler. Des successions de vaguelettes ne l'inspirent pas. Au contraire, des paysages variés, des terrains accidentés le poussent à soigner dessin et découpage.

L'eau n'est donc pas génitrice de catastrophes, à l'instar de la terre, et de son élément le plus destructeur: le feu. La lecture des titres est suffisamment éloquente: **Le général Satan, Tonnerre sur Coronado, La frontière de l'Enfer, Oasis en flammes, La fournaise des damnés, La flamme verte du Conquistador, Le souffle de Moloch.** C'est par le feu également que Barney Jordan est torturé dans **Guerilla pour un fantôme** ce sont les entrailles de la terre qui s'entrouvrent dans **Le souffle de Moloch**, l'incendie fait des ravages dans la **fournaise des damnés**, et le navire finit brûlé dans **objectif Cormoran**.

Cette opposition de l'eau et du feu rejoint bien entendu les mythes éternels de toutes les civilisations.



"La flamme verte du Conquistador" - Dargaud



L'évocation du feu est synonyme de violence et de mort, de destruction aveugle. Les flammes font rarement œuvre de purification; leur action n'a pas de morale, elles dévorent tout ce qui se trouve à leur portée. **La fournaise des damnés** est un petit chef-d'œuvre décrivant un incendie de grande ampleur avec une précision vigoureuse. La force évocatrice des images plonge réellement le lecteur dans le brasier. Dans cet album dominant le rouge et le noir, la couleur vive du feu alternant avec les traces sombres des restes calcinés. On en retire l'impression désagréable d'un cauchemar et le goût amer de la cendre dans la bouche.

Le souffle de Moloch met en scène un volcan entrant en éruption. L'action progresse avec une certaine lenteur, nécessaire au temps d'incubation de la peste contractée par les bandits. Mais

tout au long du récit, jusqu'au dernier acte, apparaît à l'arrière-plan le volcan fumant. Ici également, les symptômes de la maladie terrestre sont présents. La fumée grise perturbe l'harmonie de la couleur et de l'image, s'impose de façon obsédante au lecteur en apparaissant régulièrement, menace qui se concrétise à la fin. Mais l'éruption n'offre pas le spectacle grandiose auquel on pouvait s'attendre. Les images spectaculaires explosives du volcan en colère sont rares. Les magnifiques débordements de lave, tels que les films de Tazieff nous les présentent, nous ne faisons que les entrevoir. En trois pages, tout est réglé. Hermann a manqué d'espace pour évoquer avec son talent graphique le cratère déversant le feu, Greg ne s'est pas suffisamment étendu sur l'éruption du volcan, négligeant cet aspect au profit du récit, plus

banal, mettant en scène les gangsters.

La dernière histoire de **Prince** par Hermann situe son action dans une région froide. Cette fois, l'eau ne constitue plus l'élément sécurisant, elle représente au contraire le danger. Et le feu acquiert une importance primordiale, qu'il s'agisse de se chauffer ou de permettre au navire de briser la glace. Faut-il voir dans ce renversement des valeurs un symbole préluant au changement du dessinateur? Qu'importe... Mais la coïncidence subsiste: après cet album, Hermann inverse sa situation: il devient son propre scénariste, illustrant cette fois le proverbe: "On n'est jamais mieux servi que soi-même..."

Claude ECKEN.

COMANCHE

DE L'IMAGE DU CONFLIT AU CONFLIT DE L'IMAGE

Je tiens **Comanche** pour un des tous meilleurs westerns dessinés, avec ceux de Jijé, Gir ou Blanc-Dumont. Pourtant, il en faut du talent pour nous faire prendre au sérieux un genre qui, de **Lucky Luke** à **Chick Bill** en passant par **Coco Bill** ou **Zorro Kid**, nous a donné la sale manie de s'esclaffer dès qu'on sort un colt. De plus, le western dessiné semble être autant à la traîne de son homologue filmé que la science-fiction en cases et bulles vis-à-vis de son expression littéraire. Prière de retrancher quelques exceptions.

La réussite de **Comanche** tient à première vue aux scénarios imaginatifs et solidement construits de Greg, et au graphisme d'Hermann. Cependant, je crois qu'elle tient essentiellement à l'osmose étonnante des deux composants. Au-delà d'une simple mise en images d'un scénario, j'ai, quand je lis **Comanche**, le sentiment que quelque chose s'est joué en profondeur, qui dépasse la simple alliance du bon scénario avec un excellent dessin. Une sorte de déclic, d'émulsion, que j'attribue

quant à moi à Hermann. C'est sur le rôle du dessinateur et sur ce que j'appellerai son graphisme du "drame permanent", que j'aimerais revenir.

Une des principales caractéristiques du dessin d'Hermann est son dynamisme. Jeter un coup d'œil sur une planche est suffisant pour se rendre compte qu'elle est bâtie en profondeur sur la nervosité du mouvement, la multiplication des angles de vue qui fait tourner le lecteur.

Technique éprouvée du récit d'aventures ? Non, bien davantage. Il ne s'agit pas seulement de tenir en haleine par un dessin qui ne serait que le reflet des rebondissements de l'action. Une telle conception impliquerait un glissement de l'œil, une succession en quelque sorte "fuyante" des images, chaque case appelant la suivante, irrésistiblement, c'est-à-dire sans résistance (de l'œil). Soit un dessin qui, par le cadrage et ses autres composantes, évacuerait tout conflit des formes pour ne plus exhiber qu'une pure vitesse, une sorte de dynamisme performant

(technique de la majeure partie des dessinateurs des comics de super-héros). A la limite, le mouvement s'exacerbe, nous n'avons plus sous les yeux qu'une sorte de ballet abstrait.

Or, chez Hermann, c'est tout le contraire : point d'hyperdynamisme. Des cases mouvementées (où l'on a intuitivement le sentiment qu'"il s'y passe quelque chose") mais où l'œil est capté, propulsé avec lenteur. Comment cela se fait-il ? Pourquoi l'aventure bondissante agrippe-t-elle le lecteur et fait-elle surgir une tension sourde ? Nous y voilà : une **tension**. Chaque case (ou presque, naturellement), se met au service d'une tension qu'elle exsude, chaque image se charge d'un mini-conflit du graphisme lui-même (en particulier : un jeu constant d'opposition entre les premiers et seconds plans, les mouvements des personnages pris sur le vif dans leur effort physique, jusqu'au déséquilibre, etc.) qui double le conflit général ; chaque vignette est en fait le prétexte à la mise en scène d'un drame. Une chevauchée s'interrompt brusquement





par un gros plan sur un visage silencieux (découpage haché), un mouvement de "quelques secondes" prend un poids dramatique par sa décomposition, sa fragmentation détaillée. Les premiers plans et les arrières plans ne cessent de s'échanger et de s'opposer en un tournolement constant. Comme dans un cauchemar, les personnages s'engluent dans l'action. Chaque geste introduit un déséquilibre ou une tension (à noter par exemple qu'Hermann aime dessiner des personnages corpulents doués d'une surprenante mobilité). C'est la main qui restera près du pistolet sans le saisir, en une hésitation qui se fige. Ou le visage en gros plan qui passe de l'insouciance à la surprise alors que le lecteur sait déjà que "derrière ce gros plan" le péril mortel est en œuvre. Ici le drame se joue par un contraste, et même une contradiction, ailleurs ce sont simplement de gros traits noirs au pinceau, sorte d'explosion du décor qui indiqueront toute la force du conflit qui passe dans le geste ou l'expression. Ailleurs encore, l'escalade d'un flanc de colline sera vue de préférence d'un point au-dessus du personnage,

cette simple situation de l'observateur suffisant à rendre l'ascension pénible, conflictuelle puisqu'embourbant le personnage dans son propre effort. Chaque case semble être conçue pour suer le drame.

Or, l'attention privilégiée accordée à l'expression des corps (avez-vous remarqué tout ce qu'un personnage muet vu de dos au second plan à gauche pouvait dire?) et à l'expressivité des visages indique bien que la dimension visée est celle du conflit psychologique, mental, psychique. Le mouvement, l'action elle-même, se doublent toujours des connotations quasi affectives de ce mouvement. Il n'est pas dessiné de façon neutre; c'est toute une dramaturgie qui se déploie, où le cadrage oppressant, le conflit des formes, les poses en quête d'équilibre des personnages deviennent signifiants, révélateurs d'une intériorité.

J'en veux pour preuve le nombre très restreint de panoramiques utilisés par Hermann (généralement placés en introduction ou en conclusion de l'épisode). Et même ceux-là deviennent révélateurs de

son style. La sérénité de la première image précède la crise: la tension est nulle, vaste paysage, grands espaces, vaches paisibles, attitudes conventionnelles des personnages. Bâti de la même façon, le panoramique final libère la tension accumulée, restaure la sérénité. Nous respirons. Rien ne dévie le regard; celui-ci peut vagabonder.

Parenthèse, car Hermann c'est bien cette théâtralisation de chaque séquence, à grand renfort de procédés "cinématographiques" (avec les réserves d'usage qu'il faudrait toujours faire sur ce terme), qui compose un micro-drame graphique incessant. Tout se donne en état de conflit généralisé.

Une des ficelles les plus efficaces de Greg est précisément sa façon très personnelle de **dramatiser**: ce ne sont pas tant les situations périlleuses qui, abstraitement, produisent l'impact, mais la façon dont elles se combinent avec les personnages, dotés d'une réelle épaisseur psychologique (même si elle est parfois sans finesse). Les situations types de la quête

aventureuse se donnent alors comme advenant dans le fil d'une destinée personnelle, qui lie le héros au récit au lieu de lui faire traverser/survoler des machinations. Du coup, cette variété des héros "à la Greg" évolue. Ils ne peuvent que sortir transformés de leurs périples, puisqu'au lieu de restaurer un ordre du monde sur lequel ils ne seraient que plaqués (ne nous sommes-nous pas souvent demandé quelles pouvaient être, par exemple, les ressources financières des héros bâtis sur le prototype Tintin?), c'est leur trajet, leur histoire individuelle qu'ils édifient. Le parcours d'un personnage comme Red Dust en est très significatif, et cela est également sensible, quoique dans un registre plus léger, dans *Go West*. Dans *Bernard Prince*, ce parti-pris conduit les héros, plus traditionnels, à tenir sans cesse un discours distancié sur l'ironie du sort qui leur fait rencontrer l'aventure. Mais celle-ci vient à eux, ils ne la sollicitent jamais (tout au plus, un coup de pouce du scénariste...). Bref, les héros sont fatigués, mais "ils y vont" quand même.

Ainsi, ce sont souvent des motivations extérieures qui poussent le personnage à agir. Il n'est pas un justicier, il ne réagit qu'à ce qui le menace dans son petit univers personnel. Aussi, lorsqu'il se lance dans la bagarre, le conflit bons/méchants se double déjà du conflit intérieur et des réticences des personnages qui agissent contre leurs désirs. Où est la froide jouissance du redresseur de tort professionnel? Pour le personnage de Red Dust, Greg est allé plus loin dans ce système de la destinée individuelle que pour aucune autre série: lorsque *Comanche* commence, il a déjà une histoire personnelle. Le début de l'histoire pour le lecteur est, en fait, pour lui, déjà un recommencement. Le personnage n'est plus un héros sans âge, mais quelqu'un de saisi dans un instant de son histoire individuelle. Il ne dénoue plus les complots par convention (même si les complots demeurent conventionnels), les affrontements sont pour lui l'objet d'un enjeu personnel, intérieur. De fait, ils ont une intériorité, ces héros, et tout dès lors obéit à une dramatisation nécessaire de chaque décision ou action.

Revenons maintenant au dessin d'Hermann: nous voyons à présent en toute lumière comment les deux s'accordent, s'emboîtent, comme



"Le ciel est rouge sur Laramie" - Dargaud

macrocosme et microcosme. La mise en image d'Hermann fait véritablement implorer le scénario de Greg. Tout se charge brusquement (par les processus du dessin lui-même qui déboucle et exprime à son niveau le drame intérieur) d'un poids, d'une présence émotionnelle unique. Hermann me paraît être le seul collaborateur de Greg à avoir incorporé cette dimension dans le corps même des images, qui paraissent tout du long secouées par la crise qui constitue le récit. Ni Vance, Auclair, Aidans, Dany maintenant, ni même Paape, ne se sont donnés les moyens d'une telle intensité dramatique.

En guise de conclusion, il faut souligner qu'une telle conception du graphisme est avant tout la marque du souci d'un **raconteur d'histoires**. Si les méchants

n'étaient pas aussi mesquins, cette dramatisation de chaque instant élèverait le récit jusqu'au mythe ou à l'épopée (mais ce n'est peut-être pas pour rien qu'Hermann aborde, avec *Jeremiah*, la science-fiction), ce qui montre bien qu'il est, même sur scénario de Greg, un narrateur avant tout. D'où souci d'efficacité qui, à partir de la maturité de son style (qui se situe précisément aux débuts de la série *Comanche*), le fera évoluer vers une épuration. Il mettra un peu moins de noir autour de ses blancs!

Du coup (et rétroactivement), il n'y a plus rien d'étonnant pour nous à ce qu'il décide de mettre en scène ses propres intrigues. On se demande même pourquoi il ne s'y est pas attelé plus tôt!

Bruno LECIGNE.

RETOUR A LA TERRE, OU JEREMIAH ET LA SCIENCE-FICTION PRÉTEXTE

Cela pouvait surprendre: Hermann, dessinateur au talent incontesté mais dont personne n'avait jamais pu imaginer le don de conteur, se lançait dans un récit 100% de son cru. Aux oubliettes, le temps des scénaristes: auteur complet désormais, affranchi enfin de toute tutelle fût-elle intelligente et bienveillante, Hermann créait de toute pièces et animait "son" personnage.

Stupeur renouvelée dès la première planche: il décidait de s'approprier, après tant d'autres, le champ de la science-fiction! Car comment nommer un genre de récit qui nous plonge en pleine guerre raciale, conflit nucléaire par surcroît, et nous laisse en partage un terrain dévasté où la nature reprend vite ses droits? Comment, sinon en l'insérant dans cette catégorie bien remplie Outre-Atlantique — comme chez nous d'ailleurs (1) — des récits "après", des temps "post-atomiques"... Science-fiction donc, sans tambours ni trompettes, loin de **Bernard Prince** et de **Red Dust**, pour ne pas signaler **Jugurtha**. Si loin que cela? A bien y réfléchir, et avec quelque recul (**Jeremiah** en est à son troisième épisode déjà), cette bande se raccroche bel et bien à l'œuvre d'Hermann que je dirais "classique" et qui plus est, à son plus beau fleuron: le western, **Comanche**, les grands espaces, la nature vierge, new frontier, les bouseux sont de retour...

Je voudrais montrer ici qu'en fait, sous l'apparence d'un genre à l'opposé de ses préoccupations antérieures, Hermann entreprend de ramasser son œuvre dans une même thématique. La saga de **Jeremiah** tout comme **Comanche**, en effet, participe des mêmes amours: le crottin (2). Et ce n'est certes pas un hasard si Hermann, ayant liquidé une part de son acquis (**Prince**), profite pour opérer cette remise en place d'un personnage qui est enfin complètement sien. Car nous verrons que l'œuvre d'Hermann

s'unifie: il avait abandonné depuis longtemps l'antiquité et son imagerie (**Jugurtha**); voilà qu'il remet son préavis à l'époque contemporaine. Et le proche passé — XIX^e siècle U.S. — donne la main au (proche?) futur — U.S. également. Tout cela grâce au même commun dénominateur: la vie dans une nature sauvage, le retour à un état de civilisation dur et sans pitié qui nécessite le colt et le cheval.

La part de la science-fiction? Il est clair que ce n'est pas tellement la description d'un futur qui tente l'auteur, que ce que la démarche lui permet: faire table rase d'un monde qui ne le passionne guère (le nôtre) et repartir à l'aventure sur les traces des valeureux trappeurs à la Robert Redford. Il avoue lui-même que l'un des problèmes rencontrés avec **Bernard Prince** fut la raréfaction des lieux propices à cette aventure ("La Chine de Kessel, c'est fini"). Le choix qu'il a fait est loin d'être un cas isolé: l'utilisation du système catastrophique à des fins de renouveau n'est pas rare (3). Cependant, Hermann ne joue pas le demiurge complet: il ne détruit pas tout. Ce n'est pas un nouvel Adam ni une civilisation totalement neuve qu'il veut nous montrer. Sa destruction est très sélective, elle se contente d'oblitérer la civilisation urbaine au profit d'un mode de vie rural et fruste dont on sent chez lui la nostalgie continue.

Tentons une rapide analyse, à l'appui de cette thèse, de la manière dont le monde contemporain se voit traité dans la bande moderne d'Hermann: **Bernard Prince**. Le dessinateur ne fut jamais fort à l'aise dans sa description. Le code choisi pour rendre compte des signes de celui-ci dans le décor est un modernisme de toc utilisant et abusant du design passe-partout: qu'on se rappelle le mobilier et les architectures, en particuliers dans certaine résidence de **Tonnerre sur Coronado**. Ou les intérieurs new-

yorkais d'**Aventure à Manhattan**. Ou encore la villa d'**Objectif Cormoran**. D'ailleurs, le plus souvent, **Bernard Prince** est en situation de fuite par rapport à l'Occident du vingtième siècle. On le verra en Afrique (**Les pirates du Lokanga**), en Asie (**Général Stant**, **La frontière de l'enfer**, **La forteresse des brumes**), en Amérique du Sud (**La flamme verte du Conquistador**, **Guérilla pour un fantôme**) ou dans le Grand Nord (**Le port des fous**)...

Lorsqu'il n'y a pas fuite, il y a destruction sauvage par le biais des forces de la nature: le feu (**Oasis en flammes**, **La fournaise des damnés**) ou l'ouragan (**La loi de l'ouragan**). C'est là dire très clairement que l'état actuel de la société outre son caractère factice, se présente de manière transitoire et fragile. Dès qu'on le peut, on se réfugie en des lieux que celle-ci n'a pas encore atteint, au cœur de la nature vierge, ou bien l'on montre que cette même nature a le pouvoir, quand elle le désire, de réduire à néant le travail de l'homme. Le *deus ex machina*, c'est toujours la nature. De la forêt équatoriales aux sables d'Arabie, du Pacifique aux étendues glacées du Nord américain, toujours au plus loin des hommes et de leurs œuvres. Certes, Hermann n'est pas seul responsable de cet état de choses: le scénariste est là, et bien là lorsqu'il s'agit de Greg! Qui nous montre d'ailleurs qu'aussi loin qu'on aille on n'échappe pas aux problèmes humains, et que la complexité des rapports entre les individus est peut-être exacerbée loin des villes et de leur consensus. Pourtant, Hermann affirme avoir souvent demandé à Greg certaines interventions des forces naturelles, en particulier les forces destructibles." (...) "Dans ces histoires il y avait souvent une catastrophe naturelle, le feu, des tempêtes... Parce que j'aimais bien cette atmosphère et je le demandais à Greg." Et s'il est une

chose certaine à retirer des conversations que nous avons eues avec Hermann, c'est bien que l'époque actuelle le navre au plus haut point. Hermann passéiste? L'hypothèse est à considérer, chez un homme qui n'est pas à un coup de gueule près envers les "gauchistes", qui désire des certitudes et a horreur de toute forme de doute. Nous allons voir ce qu'il en est de son amour de la nature.

"Je suis ardennais" aime-t-il à répéter. C'est une clé. Ce n'est pas la seule. Mais la manière dont il décrit la vie dans les Cantons de l'Est de la Belgique durant son enfance, les travaux des champs, les charrettes, les chevaux, le foin, tout cela montre une nostalgie particulièrement aiguë d'une région, d'un mode de vie rural et dur, qu'il a abandonnés pour la vie urbaine. Mais le "retour à la terre" n'est pas neutre, et il faudrait déterminer quelle idéologie est véhiculée par cette forme de pensée chez Hermann. Sincères attaches régionalistes ou pétainisme? Il est un fait certain que l'écologiste selon notre dessinateur n'est pas gentillette. Il se rangerait plutôt du côté de Konrad Lorenz (*struggle for life*) que du côté "tissage dans les Cévennes"... Il faut noter également l'ambiguïté — pour ne

pas dire plus — de quelqu'un qui se dit affligé du règne de la violence et qui affirme ne pas pouvoir vivre sans donner sa confiance à autrui, mais qui dépeint pourtant des mondes (passés ou futurs) hantés d'une violence constante.

D'ailleurs, revenons à **Jeremiath** et tentons de décrypter les signes de cette société soi-disant future et américaine.

La planche un de **La nuit des rapaces** nous, introduit donc à ce monde d'après catastrophe, par le biais d'une description rapide, toute en ellipses, de ladite catastrophe et de ses fondements. Une guerre raciale (WASP - Black Power) déchire les Etats-Unis, émeutes et guerre civile traditionnelle d'abord, usage d'armements nucléaires ensuite. On peut se demander si à ce stade le conflit est toujours strictement limité aux USA (car dans ce cas, cela dénoterait un choix à priori qui n'évite pas l'incohérence: comment justifier qu'un affrontement nucléaire n'embrase pas le monde entier?). Hermann parle d'un grand chambardement, mais il n'est pas fort précis quant aux limites: "Dans mon esprit c'est après une catastrophe nucléaire, du moins aux Etats-Unis, puisque je veux faire un western à l'américaine. "Je ne pense pas que

Jérémiah sorte jamais du cadre géographique de l'Amérique du Nord. Il ne faut évidemment préjuger en aucune manière de l'avenir du récit, mais nous touchons ici à l'un des dangers de tout prétexte: son artificialité. En effet, comment croire que les Etats-Unis vivent repliés totalement sur eux-mêmes et que la civilisation extérieure n'intervienne jamais? Sinon parce que, justement, celle-ci n'intéresse pas l'auteur: il s'agit plus que jamais, répétons-le, d'un choix conscient ("je veux faire un western à l'américaine") et d'un privilège accordé à un type de société qui représente sans doute l'idéal du dessinateur. Car après tout, la civilisation pastorale typée de l'ouest américain du XIX^e siècle n'est pas un exemple unique, et si Hermann la monte en épingle c'est bien qu'il entretient avec elle un rapport particulier. D'autre part, le prétexte établi, il faut assurer au récit son minimum de vraisemblable, et donc une cohérence interne. Celle-ci nécessite l'annihilation de tout ce qui est extérieur au décor choisi, l'inexistence de tout ce qui pourrait venir affaiblir la crédibilité du monde où se meuvent les personnages.

Il y a évidemment matière à réflexion quant au choix de ce type précis de société: les USA semblent posséder toujours un

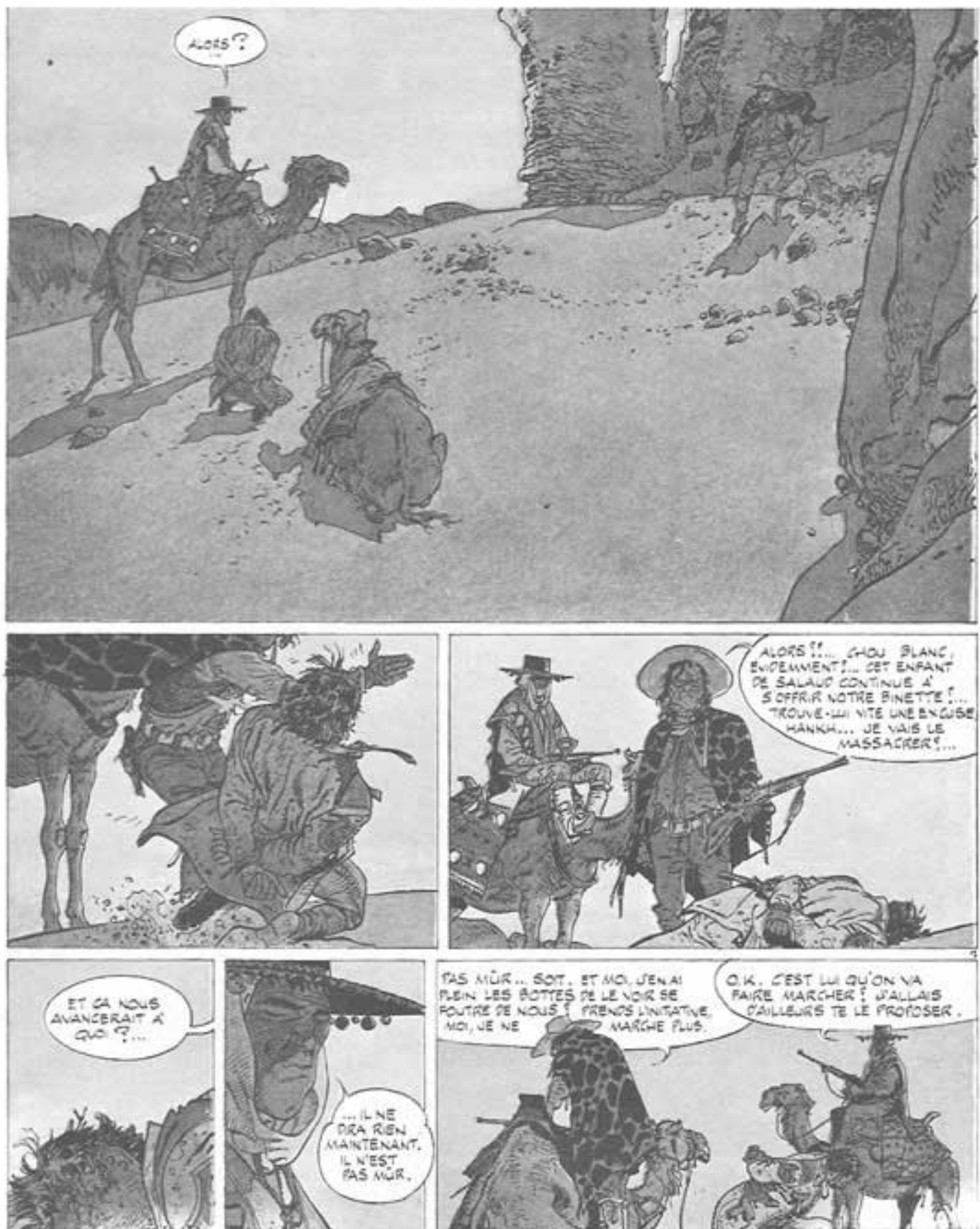


"Du sable plein les dents" - Fleurus

pouvoir attractif patent. Les raisons des références américaines d'Hermann ne me paraissent pas ressortir exclusivement de l'idéologie (au contraire d'un Greg, par exemple): il y a, ici encore, rappel des nostalgies ardennaises. Il faut se souvenir de tous les points de comparaison — toutes propositions gardées — que les Ardennes belges de la fin du XVIII^e siècle et du début du XIX^e offrent avec l'épopée de l'Ouest. Ainsi cette véritable ruée vers l'or qui secoua le val de l'Amblève et plusieurs rivières environnantes, ainsi ces bandes armées de chauffeurs, réfractaires et proscrits qui ne devaient rien rendre en cruauté aux **Loups du Wyoming** (4)... L'Ouest façon Hermann, c'est bien le signe d'un regret des attaches rurales d'un citadin n'aimant guère la ville. Répondre à la question "Pourquoi l'ouest américain" demande bien évidemment la convocation de toutes les mythologies que le XX^e siècle a déposé en strates successives sur la réalité historique. Mythologies littéraires mais essentiellement cinématographiques, le western n'ayant jamais envahi d'autre moyen d'expression avec autant de force qu'il en mit à conquérir le cinéma.

On sait tout ce que l'écriture d'Hermann doit à la grammaire cinématographique. Deux exemples pour nous en convaincre, tirés de **Jeremiah**. Au deuxième épisode, alors que Kurdy s'occupe du ravitaillement en eau, cette merveilleuse case baignée de soleil dont l'avant-plan est occupé par une louche accrochée à la fontaine, qui bouge lentement sous le vent. Cette impression **d'entendre** les chocs successifs du métal contre le métal: combien de fois avons-nous vécu cette situation dans les salles obscures, le cow-boy solitaire qui approche d'un point d'eau apparemment désert? Second exemple, tenant cette fois du montage "cut": Kurdy toujours, grignotant une pomme au début du troisième épisode, qui va utiliser le trognon pour attirer une mouche, laquelle servira à son tour pour le poisson. Il y a là une utilisation du zoom parfait.

Il est dès lors parfaitement admissible d'avancer que la science-fiction d'Hermann se limite à la planche d'introduction du premier récit, analysée plus haut (à ce stade du moins. Le dessinateur laisse entendre que le "fantastique" pourrait étendre bien-



tôt son emprise, dès le quatrième épisode. Mais cela modifiera-t-il profondément le substrat du récit?). Quelques détails signalent évidemment que le mode décrit n'est pas **vraiment** celui du western traditionnel: les ruines, les uniformes de la milice, le char blindé de celle-ci, le chopper entretenu dans l'épisode en cours. Mais à côté de cela, nombre de signes montrent qu'ici, une fois encore, le langage choisi n'est pas propre à la SF. c'est le langage du western le plus classique, avec ses personnages et ses décors archétypaux. En effet, suivant toujours en cela le prétexte "catastrophe", nous devrions découvrir un monde dévasté: nous retrouvons pourtant des décors traditionnels (forêt, prairie, désert) tels qu'on les attend autour des gens qui se promènent à cheval le colt à la hanche. Quelle différence entre la nature dans **Jeremiah** et la nature dans **Comanche**? Même les dromadaires du second récit ne sont pas des éléments dépayés

"Du sable plein les dents" - Fleurus
ressortant du **futur**: ils sont chargés d'un pittoresque, certes, mais bel et bien présent (et passé). Il y eut effectivement introduction de dromadaires aux USA dans le but de favoriser la pénétration dans les zones désertiques. L'expérience ne donna guère les résultats escomptés, mais ces animaux ont dans une certaine mesure fait souche: il existe encore à l'heure actuelle un élevage de dromadaires du côté du Nouveau-Mexique.

Tous ces éléments qui à première vue, portent dans leur spécificité une fonction de dépaysement (et dont la présence est évidemment **voulue**) ne sont donc pas décrits comme signes de l'époque à laquelle ils sont censés appartenir, mais bien en tant que renvoi à un contexte historique. Même les uniformes de la milice dans **Du sable plein les dents** sont tout compte fait peu surprenants si l'on se souvient des costumes curieux de certaines armées durant la guerre civile (jusqu'à des

pseudo-zouaves tous droits sortis de l'époque napoléonienne.)

De plus, lorsque Hermann précise sa vision de la SF littéraire — hormis le "cas" Lovecraft — c'est Barjavel qu'il évoque, et, plus curieusement, Claude Seignolle! Mais une fois de plus, ce choix explicite par les attaches rurales. Barjavel, c'est **Ravage**. Écoutons ce qu'en dit Stan Barets (5): "(...) C'est la narration de la désagrégation sociale qui accompagne la disparition mystérieuse de l'électricité. Derrière l'homme se cache la brute. Progrès et civilisation ne sont que des vernis fragiles. (...) La solution finale du retour à la terre vient tout droit des théories de Pétain. **Ravage** date de 1943, et ce retour à la terre là est fort loin de ceux d'Andrevon (6). Quant à Seignolle, Hubert Juin nous le montre peignant l'état d'esprit du "terreau de la France". Et ce qu'Hermann apprécie chez lui, c'est l'irruption de la chose étrange dans un terroir réel.

Toujours le terroir. Il faut croire que l'Ardenne belge a marqué Hermann!

Il me semble avoir montré après cette analyse que la SF d'Hermann se voit réduite à la portion congrue. Au contraire d'un Giraud, parti du western subverti (Blueberry) pour explorer les voies les plus modernes de la SF (jusqu'à ce merveilleux **Major Fatal**), Hermann opère un retour complet sur lui-même et enserme désormais son œuvre entre deux conceptions du western similairement classiques. Que Red Dust combatte les trusts du cuivre (**Le doigt du diable**) ou que Jeremiah et Kurdy abattent un potentat (**La nuit des rapaces**), c'est la même société qui est décrite, où l'homme est un loup pour l'homme.

Hermann ne nourrit guère d'illusions quant à la nature humaine? Mais son écriture est quasiment béhavioriste: il décrit des comportements et affirme vouloir se garder de toute morale simpliste. En cela, Hermann scénariste se démarque de Greg, et on peut que l'en féliciter, malgré son côté Barjavel...

Dominique WARFA.

NOTES

(1) En vrac, **Dr Bloodoney** (Dick), **Un Cantique pour Leibowitz** (Miller), ou **Les cultivateurs de l'enfer** (Zelazny). Sur l'Amérique en proie à la guerre civile raciale, le très fort roman de Wilson Tucker: **L'année du soleil calme**. En France, deux grands textes: **Malevil** de Robert Merle et **Le monde, enfin** de Jean-Pierre Andrevon (ce dernier avec son côté "bucolique", pourrait sembler proche du monde de Hermann qui retourne à la société rurale, paysanne, proche du sol. On verra pourtant que les références de ce dernier lorgnent davantage vers le pétainisme barjavelien de **Ravage**. L'écologie n'est pas neutre!).

(2) Voir entretien, et hors interview, ces propos:

"(...) Je veux conserver cet univers, cet univers crottin malgré tout. Ici, la sophistication, les routes, le monde moderne a disparu. On se retrouve dans un monde de violence, dans un univers western (...)."

(3) De là cette notion de "prétexte": la catastrophe n'est qu'un moyen de faire table rase, pour repartir à zéro. C'est ce nouveau départ qui mobilise l'auteur, et non la catastrophe elle-même. Celle-ci pourrait être due, à la limite, aussi bien aux habitants de Proxima Centauri qu'aux trompettes de l'Apocalypse, peu importe.

(4) Voir notamment:

Marcellin La Garde, **Le Val d'Amblève**, Bomal, Petitpas éd. Jean-Claude Gillet, **Les chercheurs d'or en Ardenne**, Tournai, Duculot/CACEF, "Wallonie, Art et Histoire".

(5) Stan Barets, **Catalogue des âmes et cycles de la SF**, Paris Denoël, "Présence du Futur", p. 35.

(6) Jean-Pierre Andrevon, **Retour à la Terre**, trois volumes, Paris, Denoël, "Présence du Futur".

Trois anthologies qu'on peut considérer comme des manifestes de la SF écologie et révolutionnaire. Juste l'opposé de **Ravage**.

