


SPiROU

**SPÉCIAL
MONDIAL
BILLES**

LE CANARD QUI VOUS EN BOUCHE UN COIN(-COIN)

**NE VOUS
FAITES PAS DE
BILLES,
LE MONDIAL
S'EN OCCUPE !**





“Excalibur, L'Épée magique” est visible dans toutes les bonnes salles de cinéma. Notre collaborateur Frank, dessinateur de “Broussaille” et de “Zoo”, a participé à ce beau dessin animé. Il nous raconte son aventure américaine...

Un Européen à Burbank...

L'OGRE

Le réalisateur m'a raconté la séquence par téléphone et j'ai dû créer la grotte et l'ogre de pierre à partir de cette simple description !

Je dessine sur les chevaliers de la Table Ronde... Après m'être assuré qu'il ne s'agissait pas d'une blague, je me mets au boulot. Tel un mercenaire (je suis payé à l'heure !), je réalise des dizaines de croquis de dragons, de trolls, de décors, d'armes, etc. Mon job de “concepteur graphique” consiste en fait à fournir des “idées graphiques” qui stimuleront l'imagination et la créativité de tout le studio.

Evidemment, je me suis demandé comment ces gens-là me connaissent. Et j'ai découvert qu'en fait, le réalisateur, Frédéric Du Chau, est belge et fan de BD. Exilé aux USA après des études d'animation à Gand (avec Raoul Servais), il avait emmené ses BD dans sa grosse valise. Quand il arrive à la Warner, qui a l'ambition de concurrencer Walt Disney en dessin animé, il est assez vite nommé assistant-réalisateur sur le premier long métrage des fameux Bros. ("Space Jam" n'était pas tout à fait un DA).

Au moment où le studio se met à la recherche des créateurs graphiques, Du Chau a l'excellente idée de se souvenir des ses BD préférées parmi lesquelles figurait la collection complète de "Broussaille".

Jusque-là, mon expérience en dessin animé se limitait à un boulot d'intervalliste à 20 ans pour Belvision sur le film "Gulliver", un mélange film-animation. L'animateur en chef était un certain Nic Broen, qui, plus tard, "animera" trois albums de "Spirou et Fantasio".

Entre Du Chau et moi, le courant passait bien. Peut-être parce que, en tant qu'auteur de BD, je suis moi-même réalisateur de mes planches pour lesquelles je fais tout : personnages, décors, mise en cases, etc. On se comprend donc très vite.

C'est plus dur de faire une BD que des recherches graphiques pour un DA, parce que le boulot est beaucoup plus complet. D'un autre côté, quand je fais de la BD, je sais où je vais. Ici, les directives étaient parfois très vagues, du genre : "Imaginez l'endroit où habite Merlin. On voit des champignons..." Je n'étais pas seul à faire ce boulot : Claire Wendling (dessinatrice des "Amalou", chez Delcourt) a également été engagée ainsi qu'une douzaine d'artistes américains. Il est donc normal que la matière première fournie soit trop abondante, trop riche et que le réalisateur n'en retienne finalement qu'une partie. C'est pour cela que, parmi les dessins présentés sur ces pages, beaucoup de choses n'apparaissent pas dans le film.

Visiter un studio de dessins animés aux Etats-Unis est assez impressionnant. Le réalisateur est obligé de réaliser un nombre très précis de secondes d'animation par jour pour respecter le planning (et le budget !). On

sent donc constamment et partout la pression de la production. Le réalisateur passe donc son temps à faire des vidéo-conférences avec les 4 studios (Burbank, Londres, Danemark, Canada) pour constater l'avancement des travaux.



LES WEAPON BEINGS

Bubbi, le mélangeur du film, décide de transformer ses hommes en machines de guerre. J'ai pris ma documentation dans des catalogues de bricolage et d'ustensiles de cuisine et j'ai essayé de trouver les associations les plus surréalistes possibles.



LES DRAGONS

Je n'avais jamais dessiné de dragons de ma vie. De plus, les directives n'étaient pas des plus précises :

- Faites-nous des dragons !
- Quel genre de dragons ?
- Ben... des dragons, quoi ! ?

J'en ai donc créé des dizaines avec tout ce qui va autour (les parasites, par exemple) mais finalement trois seulement apparaissent dans le film.

Ce n'est pas moi qui ai créé le monstre (sumpa) à deux têtes : le Studio m'avait juste demandé de le "redesigner".



Dans ces studios, on découvre des professions inattendues : un sculpteur qui réalise des maquettes en 3D des personnages (à partir de moules, on en fait des statuettes qu'on distribue à tous les animateurs) ; quelqu'un dont le boulot consiste à choisir des couleurs : couleurs d'am-

bianche, de vêtements, etc.... et leur variation de teintes en fonction de la lumière ! Plus toute la chaîne classique d'animateurs : l'animateur en chef qui fait des croquis des volumes, du mouvements ; les metteurs au net qui crayonnent les dessins ; les intervallistes qui réalisent tous les dessins de "raccord" ; les coloristes sur ordinateur, etc.

Malgré la pression, les gens sont cool mais hyperprofessionnels, hyperorganisés et hyperefficaces (désolé pour les clichés !). Mais ils ont également un petit côté "fonctionnaire" car chacun a un boulot très précis et très spécialisé. D'ailleurs, nombreuses étaient les personnes qui m'enviaient quand elles apprenaient le travail que j'avais effectué car c'est sans aucun doute le boulot le plus passionnant à faire sur un dessin animé !



LES HABITATIONS

Le village qui se trouve dans l'enceinte du château tel que je l'avais d'abord imaginé.

Trop long à dessiner, il a donc été fortement réduit.



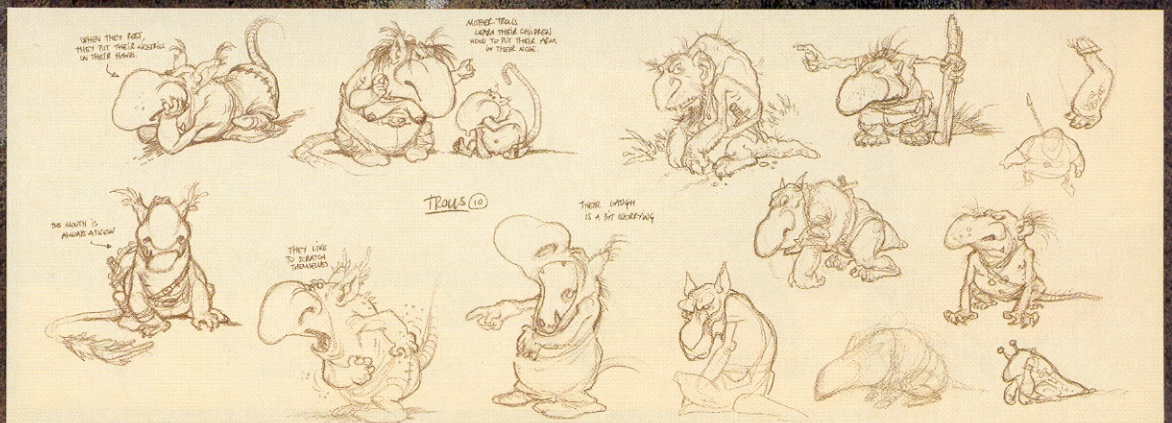
LES TROLLS

Les Trolls sont de petits êtres mi-humains, mi-animaux qui se confondent avec la nature. Ils ont un mètre vingt de haut, sont assez méchants et inquiétants. Leur gros nez est une source inépuisable de gags.

Ils vivent dans la forêt interdite et se déplacent à l'intérieur des tiges des ranciers (ils entrent et sortent par les épines !).

Leur passe-temps favori est de capturer les humains égarés dans la forêt. Pourchassés par de féroces chiens, ceux-ci arrivent dans un labyrinthe bourré de pièges. Par dessus, les Trolls assistent au spectacle en parlant sur le temps de survie des malheureux.

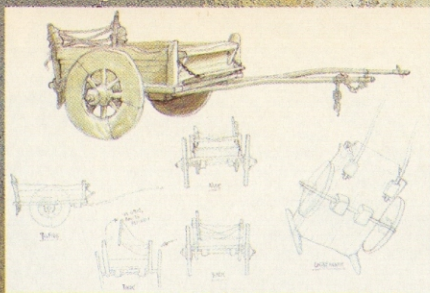
Ils ont été retirés du film après une vision auprès d'un public-test parce qu'ils volaient la vedette aux héros humains !



Une petite précision à l'attention des fans de Broussaille : pas de panique, le dessin animé, c'est avant tout pour moi des vacances ! La BD reste ma préoccupation première et mon vrai métier !

Je tiens à remercier ici les gens de la Warner qui ont été super sympa en me permettant de montrer les dessins que j'ai réalisés pour "Excalibur", ce qui est tout à fait exceptionnel dans ce métier !

Si vous voulez en savoir plus, il vous faudra attendre le bouquin qui sortira l'année prochaine. Et si vous voulez admirer TOUS les dessins réalisés à cette occasion, vous pouvez visiter l'expo qui a lieu à la Galerie Ziggourat.



LE CHARIOT

Une recherche très technique et très précise. Le chariot, dont le fonctionnement doit être modélisé sur ordinateur, devait pouvoir rouler, tourner, être vu du dessous, etc.

LES PERSONNAGES

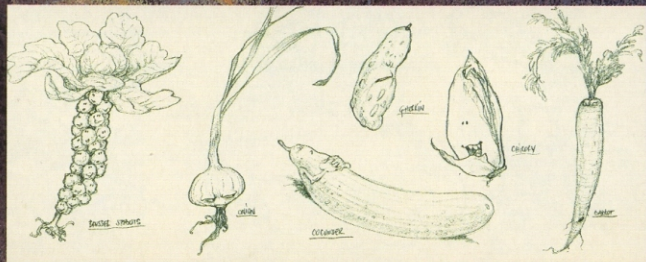
Ma vision de Lord Huber, le méchant. En fait, les personnages avaient déjà été créés avant que je sois engagé mais le studio m'a demandé quand même de les imaginer à ma façon au cas où dans un dessin animé, les voix des personnages sont enregistrées avant que l'animation ne soit finalisée. Je soupçonne les animateurs de s'être inspirés du physique des acteurs pour retrouver les expressions des visages des personnages.



LES LÉGUMES

Le centre de la forêt interdite recèle des prodiges remarquables.

Ses abords, par contre, sont plutôt agréables - c'est là qu'on devrait trouver ce potager animé. Pour me documenter, j'ai couru au supermarché le plus proche pour acheter une brassée de vrais légumes qui ont enrichi tout mon bureau. Après les avoir dessinés sous tous les angles, j'ai fait une bonne soupe.



Galerie Ziggourat
34, rue Dejoncher - 1060 Bruxelles.
Tél : 32 2 539 40 37
du 19 août au
30 septembre 1998.

