

BANDE DESSINÉE

ACTION MAN

Stéphane Louis, le plus américain des bédéistes français, s'est imposé comme l'un des maîtres français de la BD de mouvement. Il scénarise avec autant de talent et sculpte ses héros et héroïnes pour en faire des figurines, qu'il fabrique et diffuse ensuite.

Par Lionel Gérard Colbère



© Stéphane Louis

Advanced Creation : Pourquoi as-tu abandonné l'enseignement, alors qu'André Houot a, lui, mené de front enseignement du dessin et BD ?

Stéphane Louis : Je n'ai enseigné que la physique et l'électrotechnique. La BD était un rêve de gosse. Même si j'ai adoré être prof, je voulais vivre ce rêve à fond. Et j'ai encore un peu le plaisir de transmettre !

AC : Ce qui frappe dans tes planches, c'est l'extraordinaire rendu du mouvement. Un véritable tourbillon ! Comment as-tu pu apprendre à créer une telle dynamique ?

S. L. : Le mouvement m'obsède. Il y a des trucs, mais ça se ressent plus que ça ne s'apprend. Tout dessinateur a des facilités et des difficultés spécifiques. J'ai la chance de penser en scènes et de percevoir l'espace quand j'imagine mes cases. Je suis "câblé" ainsi. Après, c'est du boulot pour retranscrire cela...

AC : Cependant, tu prends des libertés avec le réalisme, contrairement à Valentin Secher, qui dessine ton scénario de *Khaal*, ou à Stéphane de Caneva, ton illustrateur pour *Sept clones* ? Était-ce inévitable pour atteindre ce dynamisme ?

S. L. : Non. Certains dessinateurs réalistes y arrivent. Mais c'est mon style naturel, et déformer accentue le dynamisme. L'équilibre entre réalisme et dynamisme est délicat. Parfois, je déforme un peu trop.

AC : Un autre point frappant, c'est la modernité de tes découpages, avec plein de panoramiques mais aussi des grandes cases verticales...

S. L. : Les verticales me viennent de discussions avec Péru, précurseur dans le domaine. Le reste me vient de ma culture comics-manga et du maître du mouvement, Vatine, avec sa chapelle Sixtine *Aquablue* 4.

“ L'équilibre entre réalisme et dynamisme est délicat. Parfois, je déforme un peu trop. ”

AC : Qu'est-ce qui a décidé Le Lombard à signer pour *Escobar – Le dernier Maya*, alors que tes éditeurs étaient Soleil (*Tessa*, 42, *Kookaburra* T. 9...) et Delcourt (*Sept clones*) ?

S. L. : Mon ami Antoine Maurel m'avait présenté à Gauthier Van Meerbeeck trois ans auparavant. La porte m'a été ouverte. Suite à un différend avec Soleil, j'ai mis le pied dans l'ouverture. Antoine est devenu ensuite mon directeur éditorial au Lombard.

AC : J'ai cru comprendre que tu recourais parfois à un encrage numérique, sans toutefois en être satisfait. Dis-nous-en un peu plus ! Quel logiciel et pour quoi faire ?

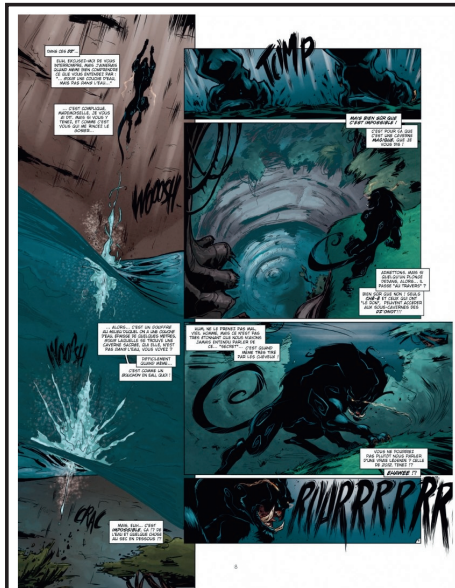
S. L. : J'ai utilisé Manga Studio, avec la Maru, une plume triangulaire de base. J'ai commencé sur 42 tome 2 et arrêté à 10 pages de la fin d'*Escobar* tome 1 : la tradi me manquait trop. J'avais trop tendance, en plus, à encrer gras, à trop styliser. *Escobar* tome 2 sera donc plus beau que le tome 1.

AC : Tu sculptes aussi tes figurines ! Ce sont de simples produits dérivés ?

S. L. : Je ne modèle que par plaisir ! Je rêvais de ça depuis l'enfance aussi. Je sculptais alors en pâte à modeler *Les Petits Hommes* de Seron, *Le Scrameustache*, *Les Galaxiens*, *Les Kromoks*...

<http://tessa-42.blogspot.com>

001



© Stéphane Louis / Le Lombard

001 | D'emblée, *Escobar* nous plonge au cœur de la forêt. L'explosion de l'hélicoptère troue le vert végétal.