



TEMPLIERS

LE MAKING OF

une conversation entre Jordan Mechner, LeUyen Pham et Alex Puvilland

Durant deux cents ans de croisades, les Templiers ont été des héros pour le petit peuple de l'époque médiévale. Ayant fait serment de pauvreté et de chasteté, voués à la protection des pèlerins, ils n'étaient soumis à aucun roi ou seigneur féodal et ne répondaient qu'à Dieu et au pape. Leur adresse au combat était légendaire.

À la fin des croisades, les Templiers étaient devenus une institution très bien établie : forts de 4000 chevaliers et des forteresses dans toute l'Europe, notamment le Temple de Paris au cœur de la France. Protégés par le pape, exemptés de taxes, ils étaient intouchables... ou du moins le croyaient-ils.





En 2008, le créateur de Prince of Persia, Jordan Mechner, s'associa avec le couple artistique formé par LeUyen Pham et Alex Puvilland pour produire un roman graphique original. *Templiers*, après cinq ans de travail pour 480 pages, en est le résultat.

Au cours d'une nuit d'octobre 1307, lors d'un raid policier massif et simultané, l'impitoyable maître d'œuvre du roi Philippe fit arrêter tous les Templiers de France sous l'accusation d'hérésie et de sorcellerie. Les charges étaient un prétexte. Le véritable objectif de Nogaret était le célèbre trésor entreposé dans le Temple de Paris dont il avait désespérément besoin pour financer le budget royal en constante augmentation. Mais il ne trouve là qu'une chambre forte vide. Le trésor a disparu.

Alors que la direction de l'Ordre est emprisonnée et torturée par l'Inquisition, une poignée de Templiers sans grades réussit à se glisser à travers les mailles du filet royal. Ce ne sont peut-être pas les plus nobles ou les plus loyaux de la confrérie, mais ils sont les seuls à même de riposter à l'offensive de Nogaret. Fugitifs pourchassés par les hommes du roi, ils s'allient pour venger leur ordre de la seule manière possible : en volant le trésor des Templiers au nez et à la barbe du souverain.

Dans ce dossier, l'auteur et les illustrateurs offrent un regard sincère et personnel sur leur processus de collaboration, sur les joies et les épreuves de la création de *Templiers*.



1

LES PERSONNAGES

un gang de voleurs



LEUYEN PHAM : Commençons par les personnages principaux. Jordan, pourquoi sept ?



JORDAN MECHNER : Sept, c'est le nombre magique. Il y a *Les Sept samourais*, *Les Sept mercenaires*, *Blanche-Neige et les sept nains*. S'il y a plus de sept membres dans un groupe, ils commencent à se confondre. Combien de gens sont capables de se souvenir des onze membres de *Ocean's Eleven* ?



LEUYEN PHAM : Concevoir sept personnages facilement identifiables était un défi. Il fallait qu'en observant leurs silhouettes dans un plan d'ensemble, on puisse dire au premier coup d'œil : voilà Martin, ça c'est Bernard, voici le prêtre...



ALEX PUVILLAND : Il nous fallait une variété de tailles, de formes corporelles ainsi que de visages.



Au fond, *Templiers* est une bromance. C'est un gang de sept, il y a un triangle amoureux, mais au coeur de tout ça, ça parle de ces deux types, Martin et Bernard.. Ce qu'ils signifient l'un pour l'autre.





MARTIN

a rejoint l'ordre du Temple à la suite d'un chagrin d'amour. Il a préféré s'enfuir pour les croisades plutôt que de voir la fille qu'il aimait épouser un autre homme.

Douze ans plus tard, il est de retour à Paris pour une permission lorsqu'il l'aperçoit par hasard, ce qui suffit à le faire douter de son serment et le conduit à une nuit de beuverie loin de ses baraquements, lors de la nuit fatidique où tous ses camarades sont arrêtés. La honte de Martin d'avoir survécu alors que ses nobles frères endurent la prison et la torture le pousse à se lancer dans une mission désespérée. Il rassemble une bande d'anciens Templiers (les quelques rares qui, comme lui, ont échappé à la capture) pour tenter le plus gros casse du 14^e siècle.





BERNARD

C'est le genre de malandrin qui fait une mauvaise publicité à l'Ordre. Dehors dans le froid, livré à lui-même, Bernard emploie ses talents de Templier pour devenir un bandit et se glisse dans le costume de brigand aussi facilement que dans celui de soldat.



Il représente tout ce que le très moral Martin déteste. Ils sont évidemment destinés à s'associer.



Quand tu as imaginé Martin au début, comment le voyais-tu ? Est-ce que ce qu'on a dessiné s'approchait de près ou de loin de ce que tu avais imaginé ?

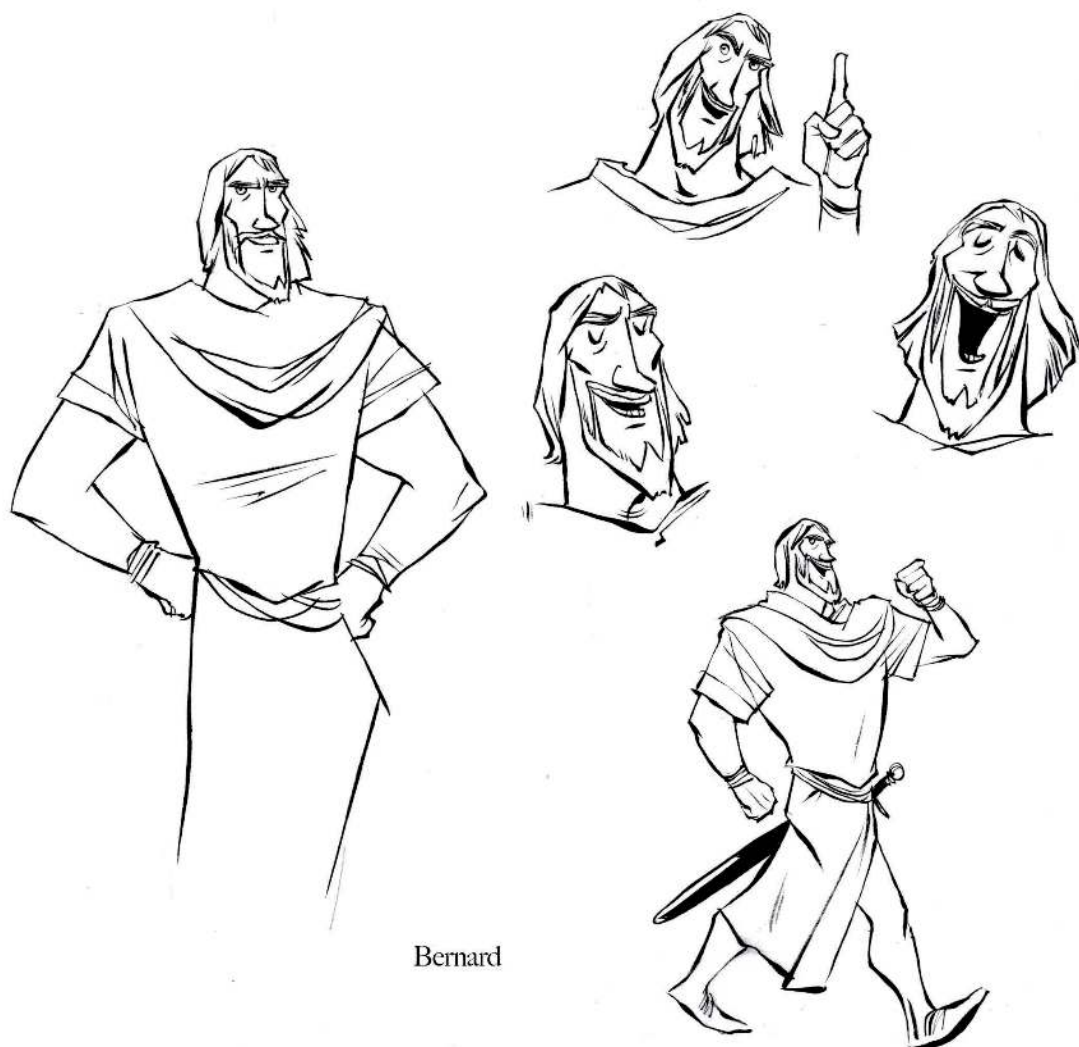
La description de Martin dans le script faisait une ligne : « un chef taiseux et maussade dans le style de Russell Crowe/Steve McQueen. »



Je me souviens de ça ! Russell Crowe. Mais on n'a pas du tout suivi cette voie.



Dans ma tête, je me suis basée sur Eric Bana.



Bernard

Je ne désignerais jamais nommément un acteur dans un scénario de film. Mais dans le cadre de la création visuelle d'un personnage de roman graphique, ça peut être un raccourci utile. J'ai décrit Bernard comme « un brigand de bas étage, grand, beau et décontracté. »



Pour Bernard, j'ai pensé à Gérard Depardieu jeune. Je ne sais pas si vous avez vu «Les Valseuses» qu'il avait tourné dans les années 70. C'est l'histoire de deux losers, deux brutes qui errent dans toute la France et Depardieu était jeune et maigre, ce qui est difficile à croire quand on voit à quel point il est devenu massif. Mais il avait ce visage dingue, un nez bien marqué, un menton proéminent et c'est de là que vient Bernard.



Il a cet aspect solaire. Il aime bien rigoler.

Personnellement, si j'étais Isabelle, j'aurais craqué pour Bernard parce que, bon, Martin est tout le temps déprimé ! Et il fait la morale tout le temps.



Je suis d'accord. Il était toujours très sérieux. Ça fait partie de son personnage. Mais il a aussi ce nez cassé super cool ! Ça lui donne une apparence très distincte. Il doit forcément y avoir une histoire derrière ce nez. Sur un plan visuel, nous avons toujours essayé de donner des traits marqués pour les rendre plus facilement reconnaissables.

Je me souviens de m'être battue avec toi à propos de ce nez. Je me disais... quelle fille pourrait être attirée par un type avec un nez en patate aussi moche.



Uyen n'arrêtait pas de dessiner le nez cassé de plus en plus petit, et je persistais à lui dire: « Non, le nez cassé n'est pas assez gros ! » Il fallait que ce nez soit bien marqué.

J'adore le nez cassé. Je l'ai tout de suite adoré.



TRÈS JOLI, TRÈS JOLI EFFECTIVEMENT.
AVEZ-VOUS ÉTÉ EN TERRE SAINTE ?

JE NE SUIS PAS ALLÉ
PLUS LOIN QU'ABOUAD.



Pour Bernard, c'était le menton proéminent.

Le grand menton, le grand nez. Il était tout en hauteur, en longueur et efflanqué. Martin était trapu et carré.



Toutes ces choses nous ont aidés à définir un langage formel pour tous les deux.

Il fallait que Bernard soit un peu plus grand que Martin mais ne le domine pas. Si un type est beaucoup plus grand qu'un autre, quoi que vous fassiez, il aura toujours l'air plus puissant. Mais je crois que Martin et Bernard sont de force égale.



Ce qui était drôle depuis le début, c'est que Bernard est un fan absolu de Martin. Il ressemble à un petit chiot qui tourne autour de lui, toujours excité. Et ce qui est drôle dans leur relation, c'est que Martin n'avait absolument pas envie d'avoir affaire à lui.



On se dit que si Bernard avait dû choisir entre Isabelle et Martin, Isabelle n'aurait eu aucune chance. Les potes avant les copines à tous les coups. C'est pour ça que je le trouve si charmant.



Quand tu as lu la première version, tu m'as dit : « Bernard a toutes les bonnes répliques ! » Tu n'as pas arrêté de militer pour que Martin soit plus léger, pour le rendre plus sympathique. Tu l'as fait dans le dessin mais tu m'as aussi poussé à modifier le scénario. Après tous ces changements, Martin était devenu un personnage plus complexe.

Ce n'est pas pour ça que tu as ajouté la seconde scène où Martin est saoul ? Au départ il n'y avait qu'une scène au début où Martin boit, mais ensuite tu l'as fait boire à nouveau à la fin du Livre un pour alléger le tout.



Ouais, Martin essaie d'être un homme bien, mais quand il boit, cette autre facette surgit. Il fallait qu'on le voie deux fois, sinon cela ne suffit pas pour établir un trait de caractère.



Il y avait un passage au début du Livre deux où Bernard se disputait avec Martin, pour lequel nous nous sommes plaints que : « Bernard ne dirait pas ça, c'est trop agressif ! » Tu as échangé la réplique de Bernard avec celle du prêtre et d'un coup, ça marchait. J'étais étonnée que ça fonctionne aussi bien.



À chaque fois qu'une réplique ou une action ne correspondait pas au personnage, vous le remarquiez. C'est comme un acteur qui se dispute avec le réalisateur en disant : « Mon personnage ne dirait jamais ça ! Il faut que tu changes cette réplique ! » Parce que vous ne pouviez pas le dessiner.



C'est vrai. Quand on dessinait l'ébauche de la scène, on pouvait tout de suite voir si ça marchait ou pas. Si le texte fonctionne, c'est beaucoup plus facile à mettre en scène. Mais dans le cas contraire, vous vous arrachez les cheveux à essayer de faire en sorte que ça marche.



Et sans succès généralement.

La fin du livre n'a jamais changé par exemple. La première fois que j'ai lu le scénario, j'ai su que la fin marcherait. Il n'y avait rien à dire dessus.



une grande partie de nos commentaires sur Martin et Bernard tout au long du livre se justifiaient par rapport à cette fin. La fin était tellement forte, il fallait vraiment s'assurer que les personnages étaient à la hauteur de ce moment. À ce moment-là, il fallait que le public apprécie Bernard, se sente concerné par les idéaux de Martin et ressente à quel point ils comptent pour Isabelle.



N'en dévoile pas trop !



ISABELLE

C'est la femme que Martin voulait oublier en rejoignant les Templiers. Elle est désormais malheureuse dans son mariage avec un noble au service du roi. Quand son frère, l'archevêque, est nommé à la tête du procès des Templiers, Isabelle se retrouve en position de pouvoir aider son ancien amour (s'il la laisse faire) en sachant qu'elle risque son statut social et sa vie.



Isabelle est en quelque sorte prisonnière d'une cage dorée créée par son mari et son frère. Le casse est une chance de vivre une aventure, de faire une noble action pour une grande cause, comme Martin l'a fait en rejoignant les Templiers pour partir aux croisades. Ce qui était impossible pour une femme.



Son frère est son protecteur mais c'est aussi lui qui l'empêche de vivre sa vie.



Nous voulions montrer qu'Isabelle avait ses propres objectifs. Et que, même si Martin ne s'était pas présenté, elle aurait quand même fait quelque chose pour essayer d'échapper à sa situation.





Dans le Livre un, quand on quitte les hommes et qu'on montre Isabelle en train de se faufiler dans le bureau de son frère pour

fouiller ses papiers, ça signale inconsciemment au lecteur qu'elle est un personnage important. Lui donner le pouvoir de lancer une scène, si tôt dans l'histoire, augmente son importance d'une façon que n'aurait pas permise le seul regard de Martin.



Isabelle était un personnage difficile à créer visuellement. Comme c'était la seule fille de ce groupe, je m'étais imaginé que ce serait facile de la dessiner, mais en regardant mes premiers croquis, vous avez tous les deux

commencé à me dire : « Elle n'est pas assez sexy ! » Je trouvais qu'elle avait l'air élégante et raffinée. Et puis Alex a fait un croquis et toi, Jordan, tu t'es écrié : « Ouais, LÀ, elle est mignonne ! »



Je crois que nous avons eu plus de discussions à propos d'Isabelle que pour tout autre personnage.

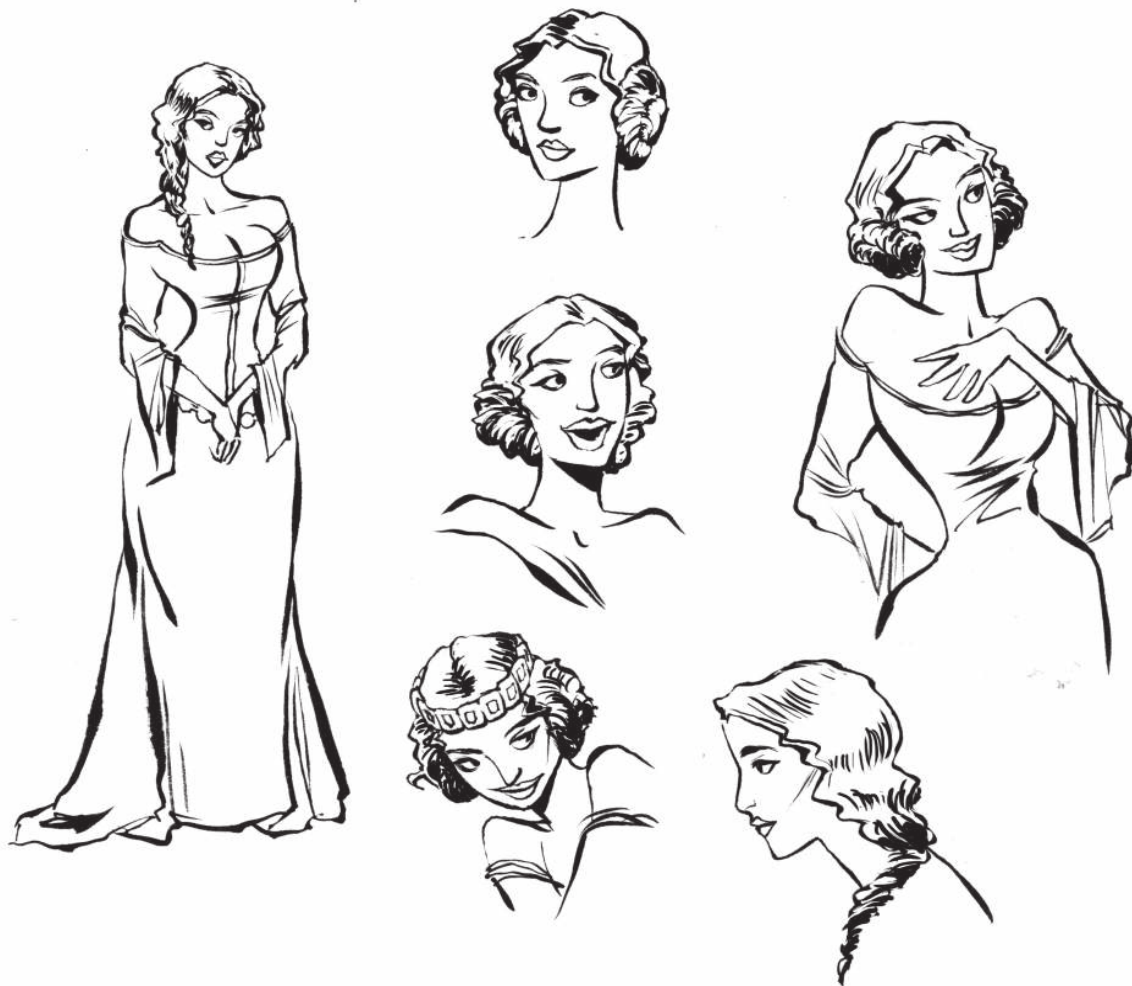
Ses émotions devaient être parfaitement justes. Je me souviens qu'Alex et moi nous sommes beaucoup disputés à ce propos.



Nous savions ce que nous voulions pour elle, c'était juste sur la manière de faire passer ces idées.



Isabelle était le personnage ayant la plus grande palette d'émotions. Il fallait qu'elle puisse avoir l'air défiante, innocente, intelligente, maligne, amoureuse et tout ça, ce qui la rendait difficile à dessiner. Il fallait pouvoir représenter tout ça et rester crédible. La seule chose que je ne voulais pas, c'était de la dessiner en train de pleurer, parce que je trouvais que ça lui donnait l'air trop faible. Même quand elle pleure, on voit (j'espère qu'on voit) qu'elle lutte contre les larmes, qu'elle ne veut pas y céder.



Uyen a toujours eu des notes intéressantes sur le personnage d'Isabelle et elle maîtrisait bien les subtilités de son comportement.



C'est vrai, je m'identifie particulièrement à Isabelle et parfois je me mets en colère si elle fait quelque chose que je n'aurais pas fait moi-même. Je me souviens de m'être battue avec toi, Jordan, sur certaines répliques : « Allez, c'est une femme de caractère, pourquoi elle ne dirait pas plutôt ça ? » Et je proposais des alternatives. Et ensuite tu remettais comme avant parce que tu avais clairement une voix pour elle dans ta tête. Et alors je disais : « Bon sang ! OK, elle va dire ça... mais elle va le dire comme ÇA. »

Tu m'as beaucoup affronté sur Isabelle. C'est devenu un personnage plus fort grâce à ça.





Tu as été très sympa avec nous. Comme Uyen et moi dessinions les personnages, nous avons apporté notre sensibilité sur le jeu d'acteur et j'ai le sentiment que nous avons souvent déformé tes intentions pour nous rapprocher de nos sensibilités. Il est très rarement arrivé que tu reviennes vers nous pour nous dire : « Non, ce n'est pas comme ça que je le vois, vous devez recommencer. » Ça se compte sur les doigts d'une main pour 500 pages. Le reste du temps, tu nous as laissés faire comme bon nous semblait.



Dessiner, c'est comme jouer la comédie. Si un acteur fait une scène et que ça marche, quel metteur en scène ou scénariste va dire : « Non, ne fais pas ça, joue-le comme ça » ? Quand une scène marche, elle marche.

LE PRÊTRE



Retiré des Templiers dans une petite paroisse de village, où il augmente ses revenus avec du prêt sur gage et du recel. un grand secret lui tombe entre les mains par accident.



Je me souviens que pour le prêtre, nous avons évoqué Harry Dean Stanton.



J'ai essayé ça mais ça ne marchait pas du tout car il avait l'air trop louche. Il fallait qu'il ressemble à ces moines qu'on voit sur les boîtes de camembert en France. Il fallait qu'il soit rond, qu'il inspire confiance avec l'air un peu idiot.



Le prêtre était marrant à dessiner. Quand il arrive pour la première fois, il semble si bon alors qu'il va se révéler être un escroc.

J'ai vraiment aimé ce basculement. Il peut faire le comique de service, vu comment nous l'avons dessiné avec sa forme ronde, mais il a un nez acéré et des traits qui s'accordent avec un aspect rusé et sournois par la suite. J'ai adoré dessiner la scène où il se retrouve face à Devoet. La façon dont son expression change d'une case à l'autre.



JEHAN

C'est le plus vieux des chevaliers que vous pourrez rencontrer. Pieux et sévère, relique vivante des heures de gloire de l'Ordre, il abhorre le laxisme moral des plus jeunes. Sa parfaite connaissance du Temple de Paris, où il a servi des années durant comme intendant de la réserve d'eau, le rend indispensable au gang.



Est-ce qu'on n'a pas un peu hésité pour savoir si Jehan serait petit ou costaud ? Il fallait qu'on croie qu'il puisse encore être un bon guerrier.

C'était bien de le dessiner petit. Comme ça, quand on dessinait le groupe, ils avaient tous des formes et des tailles différentes.



Je me suis dit qu'il avait dû être un type très costaud du haut. Alors on lui a donné des bras énormes et un torse puissant mais des jambes maigres. un peu comme ces vieux qui maigrissent du bas, vous voyez.



Uyen dessine beaucoup en volumes. J'ai du mal à en faire autant. Je réfléchis plus en terme de lignes, par l'apparence graphique des formes. C'est pour ça que j'ai besoin de traits distinctifs pour qu'on puisse reconnaître les personnages parce que j'ai du mal à les rendre en 3D. Mais Jehan était facile pour moi parce qu'il est bossu.

Jehan est le survivant des heures de gloire des Templiers. Les plus jeunes n'étaient pas là à la grande époque, ils sont arrivés alors que l'Ordre était déjà sur le déclin. Jehan en a fait partie.





Quel âge a Jehan ?

J'ai fait une chronologie pour déterminer l'âge de tous les gars et à quelles batailles ils avaient participé. Mais je ne me souviens plus des détails.



J'ai été très émue par la scène en prison où Jehan prend le rosaire et où on voit sa dévotion envers Reynald. C'est ça qui me l'a rendu immédiatement sympathique. On a envie de le voir s'échapper et faire partie du gang. Il est loyal et imperturbable et représente le code des Templiers. Martin peut vaciller mais Jehan, jamais. Ça nous rappelle qu'il y a vraiment eu des chevaliers du Temple, pas juste une bande de voleurs.





Reynald est le premier Templier qu'on voit dans le prologue. C'est le seul Templier du livre qu'on voit réellement se battre pendant les croisades.

J'ai juste esquissé Reynald d'après ta description dans le scénario. Quand je l'ai montré à Alex, il a dit : « Wow, ce serait super si on pouvait faire une BD juste sur Reynald », tellement il avait aimé son apparence. Par la suite j'étais inquiète de savoir si je pourrais être à la hauteur de ça dans les dessins.



VON BERG

Envoyé en mer dans une galère de Templiers à l'âge de huit ans, il s'est retrouvé aux commandes de son propre navire à l'âge de vingt. Démis de ses fonctions pour mercantilisme, il se languit depuis dans son rôle de sergent et n'a jamais cessé de rêver à sa réhabilitation pour retourner un jour en mer.



Von Berg était un personnage amusant à élaborer. Par contre, il fallait juste que je fasse attention à ce qu'il n'écrase pas Bernard par sa présence. Notamment parce qu'on introduit Von Berg et Odo très tôt dans le Livre un. Je ne voulais pas que le lecteur en déduise qu'ils seraient les compagnons principaux de Martin.

Exact. Ils sont dans le premier chapitre et puis ils disparaissent pour pas mal de temps, jusqu'au milieu du Livre deux.







ODO

Odo a rejoint les Templiers, impatient d'aller en découdre outre-mer. Mais il n'a pas encore connu le combat ni même quitté la France. C'est le plus jeune de la bande, il est fier de ses talents d'archer et susceptible quand on évoque le fait qu'il n'a jamais connu de bataille.



Von Berg devait clairement être un personnage utile pour la structure de l'intrigue, pas un premier rôle. Alors on lui a attribué des symboles visuels comme le bandeau, le crâne chauve et sa taille énorme. C'est un clown costaud.

J'ai essayé d'associer Odo avec Von Berg le plus possible, pour qu'ils apparaissent comme un ensemble. Ça laissait de la place à Martin et Bernard pour qu'ils deviennent le duo principal quand Bernard arrive par la suite.



J'ai vraiment aimé dessiner Von Berg, il est tellement « cartoon » ! C'est Alex qui l'a conçu. De tous les personnages, c'était le plus facile à diriger. Il pouvait avoir l'air surpris, sournois, joyeux. Le seul truc difficile, c'était de le dessiner en colère parce que le bandeau limite ses expressions. Il fallait toujours s'assurer que Von Berg présente son côté gauche car, sinon, on ne voyait que son bandeau et on ne pouvait pas saisir ce qu'il pensait.



Il nous reste encore un membre de la bande à évoquer.



SALIM

a rejoint les Templiers en Orient et est resté avec eux quand les croisades se sont achevées. Turc converti à l'Islam, il est regardé avec méfiance en France en tant qu'étranger basané. La chute de l'Ordre le laisse vraiment sans foyer, un exclu parmi les exclus. Il a des talents et des savoirs secrets dont la bande a besoin pour réussir... mais ils ne le savent pas.

J'ai adoré la manière dont tu as écrit Salim. J'ai trouvé que c'était le personnage le plus intrigant et le plus touchant. Qu'est-ce qui t'a donné l'idée de faire de l'un des membres de la bande un musulman ?



Quand les croisés remportaient une bataille, ils gagnaient parfois des recrues du camp d'en face. Pour ce faire, un musulman devait se convertir au christianisme. La situation de Salim est donc encore plus fâcheuse que celle des autres Templiers. Avec sa couleur de peau en France à l'époque, quand le christianisme était la seule religion acceptée, comment pouvait-il justifier son existence sans dire qu'il était un Templier alors que ceux-ci venaient juste d'être mis hors-la-loi ? Il est doublement rejeté. La bande de Martin est le seul endroit où il peut être accepté.

Je suis toujours attirée par les opprimés.





C'est un opprimé parmi les opprimés.

C'est le personnage le plus chargé d'histoire. La description que tu en as faite comme un chat arpentant les rues a vraiment excité notre curiosité. On voulait en savoir plus sur lui.



À cette époque, le monde musulman était plus avancé scientifiquement que l'Occident à bien des égards. La connaissance de la dynamique des fluides et de l'hydraulique était plus développée. Les fontaines et les canalisations dans *Prince of Persia* [la BD] ont été construites des centaines d'années avant que ce type de plomberie complexe ne soit maîtrisée en Occident. Salim était le personnage qui pouvait expliquer aux autres des trucs qui étaient inconnus pour la plupart à l'époque.

Pour moi, ça faisait de Salim le personnage le plus intéressant de la bande. Ils n'auraient jamais pu y parvenir sans lui.



Les films de braquage doivent être high-tech. Ça fait partie du plaisir, les lasers et les détecteurs de mouvement qu'il faut surmonter. La manière dont ils se séparent en différentes équipes et synchronisent leurs montres digitales et tout ça. Je voulais voir la version médiévale de tout ça. J'adore l'idée que le système high-tech construit par les Templiers pour garder leur trésor puisse être basé sur la science qu'ils ont ramenée des croisades, avant que ce soit connu en Occident. De la vraie science, pas un truc inventé à la Dan Brown ou une source d'énergie qu'ils auraient reçue des extraterrestres.

JEHAN

Conseiller principal du roi de France, c'est l'architecte de la chute des Templiers. Ascétique, sans scrupules et impitoyable, son arme est la plume, pas l'épée. Il a construit sa carrière en se servant de l'Inquisition pour détruire les ennemis du roi (et les siens) avec tant de succès que même le pape le craint.



...QUE TOUS LES INDIVIDUS DE L'ORDRE DES TEMPLIERS DANS SON ROYAUME, SANS EXCEPTION, DEVRONT ÊTRE ARRÊTÉS ET JUGÉS DEVANT UN TRIBUNAL ECCLÉSIASTIQUE.



Nogaret est un vrai personnage historique. C'est un peu le Joseph McCarthy du 14^e siècle. Il fut absolument impitoyable dans son attaque des Templiers et du pape avec des accusations d'hérésie et de corruption pour le compte du roi. Tout ce qu'il fait dans le livre, il l'a fait dans la réalité.

J'aimais le fait que Nogaret semblait avoir plus d'épaisseur qu'un méchant classique. Il est vraiment loyal envers le roi. Malgré tout ce qu'il fait, on ne le voit jamais comploter contre son maître. On devine que dans son esprit, il est du bon côté de l'Histoire.





Il est fascinant. Je pense qu'il devait être motivé par une animosité personnelle envers les Templiers et l'Église, quelque chose qui devait avoir des racines très profondes.

Dans ton scénario original, tu le décrivais comme ayant une apparence malade. Il était mourant et cherchait un remède à sa propre maladie.



C'était un élément de l'intrigue d'une version primitive du scénario que nous avons abandonnée.





C'est pour ça qu'on l'avait dessiné très vieux dans nos premiers croquis, presque squelettique. Jordan n'a pas aimé qu'il ait l'air aussi faible, alors nous avons dû atténuer cet aspect maladif. Mais il est quand même assez vieux.

Il m'a toujours fait penser au Grinch. Ou à un mélange du Grinch et de Voldemort dans Harry Potter.



Nogaret est un conspirateur, un manipulateur. Ce n'est pas le genre de méchant qui va attraper une épée et se battre contre le héros. C'est pour ça qu'il confie les sales besognes à son homme de main, Devoet.

Comme un méchant de James Bond. Goldfinger ne se bat jamais contre Bond, il a son homme de main pour ça.



Même si quand Nogaret affronte Isabelle, c'est assez effrayant. Il a clairement l'air très dangereux.

DEVOET

est le chien de chasse de Nogaret. Escrimeur hors pair et capitaine de la garde du roi, son long attachement à Nogaret l'a conduit à trahir tous les idéaux qu'il avait pu avoir. Il trouve du réconfort en accomplissant son devoir de lutte contre le crime avec un zèle sans pitié, notamment dans sa traque des Templiers en fuite pour les traduire en justice.



Je ne vois pas Devoet comme un monstre. C'est un professionnel, un soldat qui accomplit son devoir. Pour lui, ce n'est pas une question de morale.



Il est comme Javert, le policier implacable, dans *Les Misérables*. Devoet ne se pose jamais la question de savoir si Nogaret a tort ou raison, ce n'est pas son boulot. Il déteste Martin parce que c'est un hors-la-loi qui ne cesse de violer la loi et de s'en sortir.

Je n'avais pas réalisé que Devoet était un personnage réel.



Le nom vient des comptes-rendus du procès. C'était le nom d'un capitaine de la garde. Tout le reste à son sujet a été inventé.



On ressent bien que Devoet est un formidable adversaire pour Martin. À chaque fois qu'ils s'affrontent, Martin s'en sort par chance. Il ne prend jamais vraiment le dessus sur lui, ce qui en dit long sur la valeur de Devoet en tant qu'adversaire. La dernière bataille est beaucoup plus intéressante parce qu'on se rend compte que Martin fait face à quelqu'un qui est bel et bien plus fort que lui.



Nous avons évoqué le personnage de Rutger Hauer dans *Blade Runner*.

Je me souviens avoir regardé des photos de lui quand j'ai conçu Devoet. L'absence de sourcils, les yeux enfoncés, les cheveux blancs.



Et après le Livre un, son visage est brûlé.



Ce qu'Alex persistait à atténuer. Je le dessinais comme Double-face dans *Batman* et Alex me disait : « Non, ça va trop loin ! »

Je ne voulais pas qu'il soit trop défiguré parce que ça l'aurait trop fait passer pour un monstre. J'aimais bien que Devoet soit un bel homme, un peu comme un héros lui-même. Il a quelque chose d'élégant, on sent qu'il prend soin de son apparence.



Comme Robert Shaw dans *Bons baisers de Russie*, l'agent russe qui se bat contre James Bond. On sent que Bond a vraiment trouvé son égal, parce que Shaw a également l'apparence d'un héros.



C'est une façon bien plus intéressante de l'envisager. Devoet est un chevalier, tout comme Martin. C'est juste qu'il n'a pas le même employeur.

Je me souviens que tu insistais pour que Devoet soit plus malin, pas seulement agressif. Qu'on le montre en train de faire un vrai travail d'enquêteur dans sa recherche des Templiers.



Pour moi, c'était le chien de chasse préféré de Nogaret.

J'aimais le fait que Nogaret se repose autant sur Devoet. Ça ressemblait à une vraie relation.



GILLES AYCELIN

Archevêque de Narbonne, il est chargé par le pape de s'assurer que les Templiers aient un procès équitable. En tant que membre éminent de l'administration royale, cela le met dans la position compliquée de devoir satisfaire deux maîtres. Sa situation est encore plus dangereuse qu'il ne l'imagine : sa jeune soeur Isabelle aide secrètement un Templier en fuite activement recherché, son ancien soupirant, Martin.

Ayclin est un personnage historique intéressant parce qu'il est tiraillé entre sa loyauté pour le pape et pour le roi. Il avait une soeur mais on ne sait rien d'elle. J'ai pensé que faire d'Isabelle sa soeur serait un bon moyen de la faire rentrer dans l'action.



On l'a imaginé comme un croisement entre Brendan Gleeson et Philip Seymour Hoffman, si je me souviens bien.



Il fallait qu'il soit corpulent. un bon citoyen.



C'est un bon contraste visuel avec Nogaret qui est grand, mince et anguleux. Rien qu'en les regardant, on devine que Nogaret est un extrémiste et Ayclin son opposé. Il a construit toute sa carrière en s'assurant de n'offenser aucun puissant.





En lisant les premières versions, j'étais un peu confuse au sujet du rôle d'Aycelin. Je n'arrivais pas à cerner son personnage, sa position.

Vous m'avez tous les deux donné de bons retours pour clarifier sa situation, notamment dans le Livre deux. C'était un défi car il fallait marcher sur un fil. C'est un personnage tellement prudent. On sait qu'il est du côté des Templiers mais il est impossible de savoir s'il va réellement leur porter secours.



De plus, le passage du procès est un peu compliqué et implique des manoeuvres politiques qu'il fallait rendre claires.



C'est le grand avantage de faire un roman graphique plutôt qu'un long-métrage. On a pu prendre le temps dans le Livre deux de montrer les machinations politiques et légales du procès, d'une façon qui rende justice à l'histoire (qui est fascinante) mais serait trop compliquée pour un film. Beaucoup de choses reposaient sur les multiples juridictions de l'Église et de l'État. C'est un peu comme aujourd'hui aux États-unis, où un crime peut être à la fois poursuivi par le gouvernement fédéral et celui de l'état.

Tu nous as fait remarquer que ce que disent Aycelin, Boulogne et Nogaret dans le livre est très proche de ce qu'ils ont réellement dit au procès.



C'était très important pour moi que le livre raconte le procès des Templiers avec le plus d'authenticité historique. Le vol est fictionnel bien sûr mais c'est entrelacé avec les vrais événements historiques de telle manière que rien d'authentique n'est contredit.

Parlons de Pierre de Boulogne.



PIERRE DE BOULOGNE



Prêtre templier, il prend la place laissée vide par les chefs de l'Ordre pour devenir le défenseur de ses camarades prisonniers. Ses plaidoiries (passionnées, logiques, bien structurées) sont la seule chance de faire pencher le jugement de la cour et de sauver les centaines de frères d'un destin injuste.



Pierre de Boulogne est le héros méconnu du procès des Templiers. J'ai été fasciné par cet homme ordinaire qui, dans cette situation où les chefs de l'ordre se sont tus (ou ont été réduits au silence), émergea des rangs et prit en charge la défense légale.



Qu'est-ce qui est basé sur ce qui s'est réellement passé et qu'est-ce qui est le fruit de tes propres spéculations ?



Tout ce que Boulogne fait dans le livre est authentique : l'organisation des chevaliers pour témoigner et les recours qu'il a demandés en leur nom.

Certains passages sont extraits verbatim du compte-rendu du procès. Par souci dramatique, j'ai inclus dans les dialogues des choses qu'il a en réalité écrites dans des lettres ou documents mais l'argumentation et le raisonnement sont bien les siens.



J'aime beaucoup Pierre de Boulogne. C'est vraiment la boussole morale du livre. C'était le véritable adversaire de Nogaret.



Boulogne, Nogaret et Aycelin ont tous eu la même formation de droit clérical. Ce sont des avocats. Après l'école de droit, ils sont partis rejoindre différents employeurs : le roi pour Nogaret, l'Église pour Aycelin et les Templiers pour Boulogne. Boulogne construit sa plaidoirie sur les principes légaux qu'ils partagent tous en théorie, comme s'ils débattaient d'égal à égal sur les mêmes bases. C'est son erreur. Nogaret ne cherche pas l'impartialité.



Ce fut difficile de concevoir visuellement Boulogne pour qu'il ait l'air différent des autres prêtres. Les prêtres sont en général difficiles à dessiner parce qu'ils portent tous la tonsure et ça les rend très similaires.

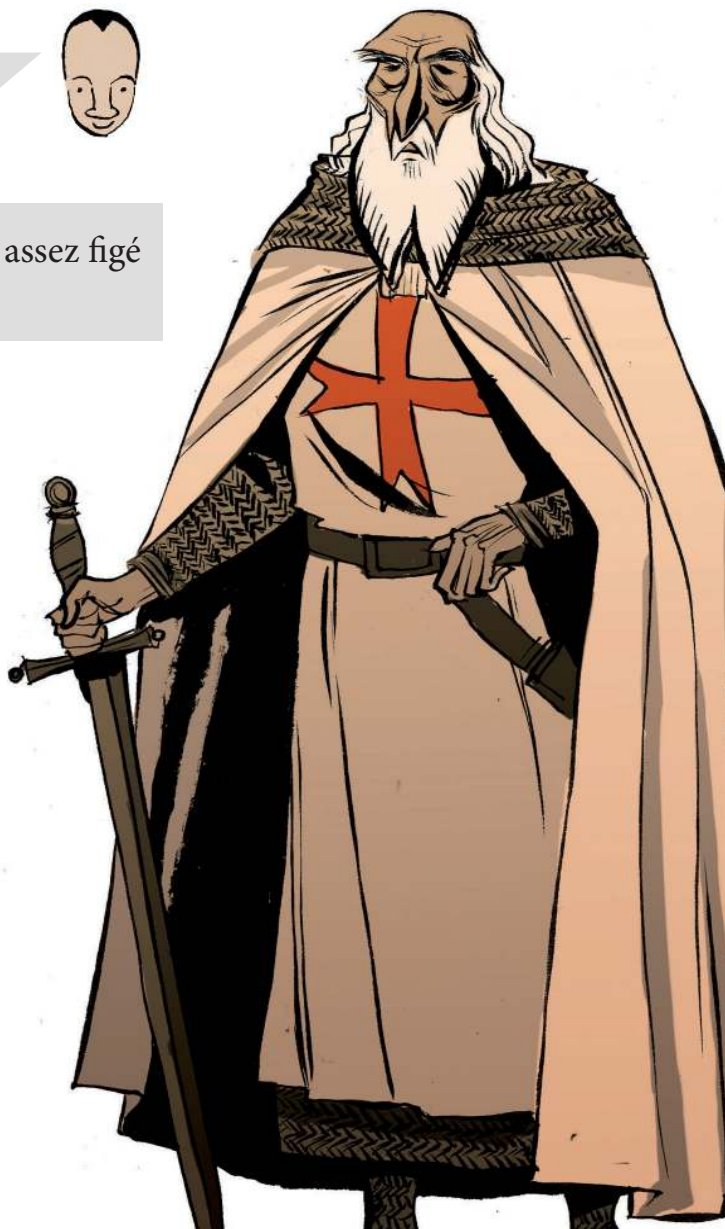
J'ai adoré votre manière de le dessiner, avec son visage rond et ses cheveux crépus.



Son visage est toujours assez figé avec un air sérieux.

JACQUES DE MOLAY

Dernier Grand Maître des Templiers, il passe du jour au lendemain du statut de chef respecté à prisonnier sans statut. Abandonné par ses puissants amis, notamment le pape et le roi de France, l'arrestation de Molay le prive de tout (et peut-être même de sa force et de sa raison).





De Molay est probablement le Templier le plus célèbre car ce fut le dernier Grand Maître et qu'il finit sur le bûcher.



C'est l'un des seuls personnages historiques du livre pour lequel nous avons pu trouver des références sur l'apparence. Comme son étrange barbe coupée en son milieu.



Beaucoup de légendes sur les Templiers et autres théories de la conspiration se focalisent sur Molay et son martyre. Je ne voulais pas en faire un personnage essentiel du livre parce que je crois qu'en réalité, à partir du moment où il est arrêté, il est impuissant. On peut voir dans son témoignage qu'il était confus et terrorisé et qu'il ne comprenait pas vraiment ce qui se passait. Comme prisonnier, il a totalement échoué à organiser la défense des Templiers ou même à offrir un leadership moral.



C'est lui qui a maudit le roi et le pape en disant qu'ils mourraient dans l'année.



C'est la légende. La déclaration dans laquelle il aurait affirmé cela (s'il l'a vraiment fait, ce dont doutent les historiens) a eu lieu en 1314, de toute façon, après la fin du procès et quand il était trop tard pour sauver les Templiers.

...focus on... - THE T...
ABELLE, mid-twenties. A beautiful and spirited
with a fierce pride and independent streak that th
entury isn't ready for. She's with a group of w
nobles -- men, women and children -- among them h
Riding in the stately
condenses in front of
VON BERG, 35, the one
chested, bearded fellow
most of his life at se
to fit comfortably on
General Timeline
1285- Reynald joins Templars, age 20
1287- Priest joins Templars in France, age 20
1289- fall of Tripoli to Kavalun [see Hallam p270]
1290- Von Berg age 20, becomes sh
The stern gaze of another Templar knight ri
Age 30, he has the stature, powerful physi
features, blond hair and beard of a hero. I
noble, incorruptible. That's why they call
Reynald is 26, already a seasoned knight after 6 yrs fighting including fall of Tripoli. he is at Acre f
e fall. survives.
on Berg was there, captain of Falcon doing evacuations. He was only 21, demoted
han was there, already old, age 50?
n Berg or Jehan can tell Templars entangled in ropes story f
ber p175-178 (mentions Sidon), Hallam p270
nplars now hold only Sidon
face and some of the old
dered the city and caused
ner p35-36] When Mamlu
counterattack on Accursed
re high altar while fighting
l p242] By nightfall on 18
mity of the city. There the
out with civilians who have
supplied; their strength is su
der fortress in return for uni
with 100 Mamluks admitted
ndle the Christian civilians,
wn the Sultan's standard
S AYCELIN, Archbishop
orties, whose house t
, he's also one of th
he's made a career o
cu. Those
aining behind Temple
wall is undermined and Mamlu
red. A
Sidon
physique
Von
the
of the
his
4. ...they. When they reach Sultan's camp, they are seized and
GUILLAUME DE NOGARET. 47 years old, tall, thin and
the King's Chancellor and Guardian of the Seal, he's
from humble beginnings to become the second most pow
man in the most powerful kingdom in Christendom. A
by training, his weapon is a poisoned pen, mightier
sword. Compared to him, Machiavelli was a pussycat
VON BERG
Butter from Normandy, my eye!
ghold at Sidon.
...Beverly and small group of
...await Muslim final assault. On 28



2

RECHERCHES HISTORIQUES



Qu'est-ce qui t'a donné l'idée de faire un livre sur les Templiers ?
Comment est-ce que tout a commencé ?

Je crois que ma fascination pour les Templiers remonte à ma vision du *Faucon Maltais* à la télévision, quand il est dit dans le prologue que le faucon a appartenu aux chevaliers du Temple. Même pour un gamin de 10 ans, ça rendait le faucon plus cool et plus intrigant. Puis j'ai entendu dire que George Lucas avait basé les chevaliers Jedi sur les Templiers et, bien sûr, ça a éveillé ma curiosité. Ce n'est que des années plus tard que j'ai lu *Le Pendule de Foucault* et que j'ai commencé à étudier la véritable histoire des Templiers et de leur procès. Et j'ai trouvé que c'était encore plus étrange et fascinant que tous les délires et la pseudohistoire véhiculés par les théories de la conspiration. J'ai envie de voir un film ou lire une histoire à propos de ÇA. Mais je n'en ai pas trouvé. Personne ne l'avait écrit.



Comment as-tu trouvé ton approche de l'histoire ?



Ce qui m'a intéressé, ce n'est pas tant le mystère de « Qu'est-il arrivé au trésor des Templiers ? » (même si c'est clairement une partie du plaisir) mais l'histoire humaine des chevaliers eux-mêmes. Je ne voulais pas encore écrire une histoire où les Templiers seraient des conspirateurs œuvrant secrètement à travers les siècles pour atteindre quelque plan mystérieux. Ça ne correspondait pas à ce que j'ai ressenti en lisant les minutes du procès. Ces types étaient des soldats. Leur éthique, c'était la fraternité, l'obéissance et la bravoure. Aujourd'hui, ça correspondrait aux U.S. Marines ou aux Navy SEALs. En d'autres termes, une bande de jeunes bagarreurs, qui ont fait des vœux contre toutes les choses que de jeunes gars tapageurs font normalement, pour les canaliser dans la fraternité et le combat. Si vous lisez le livre des règles des Templiers du XII^e siècle (qui a été fort heureusement préservé), il détaille les pénitences pour chaque infraction: la boisson, le jeu, faire rentrer une femme en douce dans les quartiers, vendre son épée ou son cheval pour payer une dette et mentir en disant que vous l'avez perdu au combat. Les Templiers n'étaient pas des robots. C'était des types qui s'entraînaient parce qu'ils croyaient à un idéal. Ils mettaient leur vie en jeu pour ce qu'on leur présentait comme une noble cause, la plus belle cause possible. Ils ont passé des années à se battre dans ces guerres civiles au Moyen-Orient. Et ils sont rentrés pour se voir arrêtés et accusés de crimes contre lesquels il leur était impossible de se défendre.



J'ai été vraiment touché par leur épreuve. Voir la seule structure qu'ils connaissaient se faire démanteler sous leurs yeux (leurs chefs, leur hiérarchie, tout), comment allaient-ils vivre ça, comment y feraient-ils face ? C'est l'étincelle qui m'a conduit à écrire *Templiers*.





As-tu l'intégralité des comptes-rendus du procès ou seulement des extraits ?



Je ne suis pas un spécialiste du Moyen-Âge. J'ai commencé par lire tout ce que je pouvais trouver, y compris des historiens comme Malcolm Barber, ce qui m'a conduit finalement aux sources d'origine. Ne parlant pas le latin ni le vieux français, j'étais limité à ce qui était traduit, bien qu'il soit étrangement utile de lire des choses dans un langage ancien, même si vous ne le comprenez pas. Il y a quelque chose qui vous fait ressentir que vous entendez la vraie voix des protagonistes de l'événement, pas leur interprétation par quelqu'un d'autre. Ça aide même pour de petites choses, comme le genre de jurons qu'ils employaient ou les chansons qu'ils chantaient. Toutes les chansons du livre sont d'époque.



Tu semblais toujours avoir des paroles de chansons médiévales sous la main quand on en avait besoin. Comme si tu disposais d'une collection sans fin de CD de musique médiévale.



Internet est génial pour ça. J'ai essayé de trouver des paroles qui collaient à l'histoire.

Les chansons des croisades qu'ils connaissent tous, le vieux Jehan les chante dans un dialecte différent car il vient d'une autre région. Et certains détails sont assez amusants, comme quand le prêtre est surpris par le geôlier dans l'acte deux et doit soudainement faire semblant de prier. Ce qu'il récite en réalité, ce sont des paroles d'une chanson à boire car c'est la première chose en latin qui lui vient à l'esprit.





C'est une manière subtile de suggérer qu'il n'est peut-être pas un aussi bon prêtre que ce qu'il essaie de faire croire aux autres. Et vous, comment vous êtes-vous lancés ? Y a-t-il eu une longue période de préparation et de recherches ?

Oui ! Alex a passé plusieurs mois sans dessiner, mais juste à étudier des références et à lire. Nous sommes allés te voir et tu nous as prêté pas mal de livres. Tu avais déjà tellement de choses, c'était génial.



On s'est plongés dans tous les livres que tu nous as prêtés. Il y en a un que nous avons utilisé sans arrêt.

L'Atlas de Paris au Moyen Âge ?

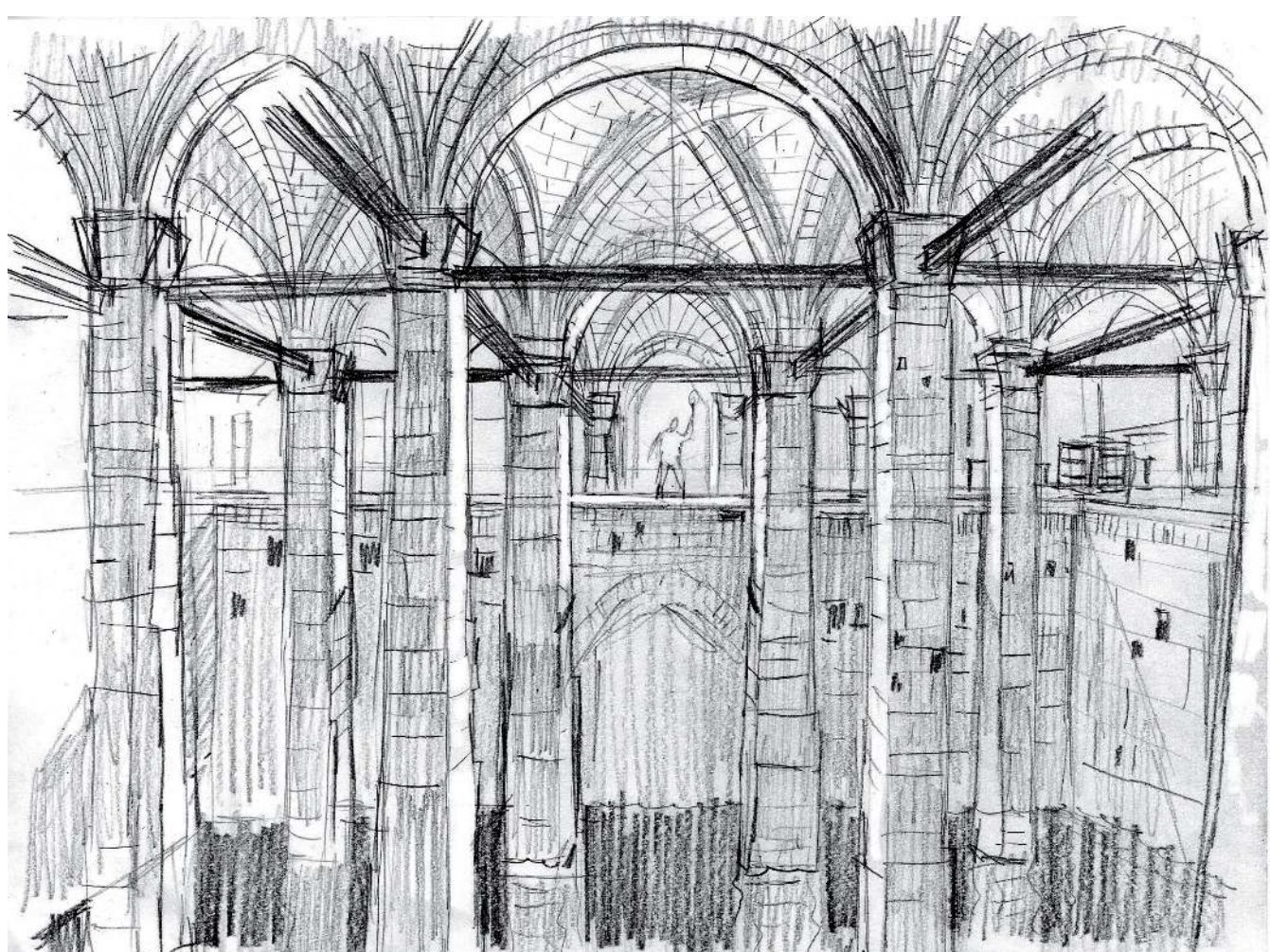


Oui, on l'a adoré, il contenait vraiment tout ! Ce livre était spécifiquement ciblé sur le Paris médiéval et il a répondu à beaucoup de questions de l'histoire, mais aussi à d'autres qu'on a rencontrées quand il fallait dessiner des scènes de rue. Comme : quel était ce quartier, quels commerces y trouvait-on, qui pouvait-on rencontrer dans la rue ? Des connaissances générales sur la cité de l'époque qui nous ont énormément aidés. Nous avons toujours essayé d'ajouter autant d'informations que possible à l'arrière-plan et ça venait pour l'essentiel de ce livre.

Je dois dire que la première fois que j'ai lu le scénario, je me suis dit : « Ça va être sympa de dessiner le Paris médiéval ! Ça va être génial ! » Et là Alex m'a dit : « Uyen, le Paris médiéval était horrible. Tout était sale et dégoûtant. » Ce n'était pas le décor charmant de *La Belle et la bête* que j'avais en tête.



Quelle latitude vous êtes-vous laissée par rapport à la réalité ? Du genre : « Notre histoire se déroule en 1307 et cette tour n'a pas été construite avant 1348 » ?





Nous avons pris beaucoup de libertés. C'était un petit regret que j'avais eu pour *Prince of Persia* [la BD], où nous avons essayé d'être le plus authentiques possible pour l'architecture sans utiliser tout un tas de superbes références dont nous disposions car elles n'étaient tout simplement pas de la bonne époque. Avec *Templiers*, nous ne tentions pas de faire un documentaire sur la vie au Moyen-Âge. C'est de l'aventure et de l'action, donc on pouvait tricher du moment que ça rendait bien. Évidemment, on ne peut pas complètement trahir l'époque et il faut rester dans certaines limites. Mais plus vous travaillez dessus, plus vous développez un sens de ce qui fonctionne ou pas.



Ce qui est difficile à déterminer. Je ne sais toujours pas pourquoi Alex a bloqué sur certains détails et pas d'autres. On parlait du costume d'Isabelle, de sa coiffure, de l'endroit où les Templiers pourraient trouver un tuyau...



C'est vrai, il y a des choses qui gênaient Uyen et pas moi, ou l'inverse. Nous avons des discussions sans fin. Je me souviens d'une à propos d'une scène dans le Livre un où les gars volent une carriole de boulanger qui est pleine de produits de boulangerie pour s'échapper. Uyen voulait qu'ils mangent des croissants et il a fallu que j'intervienne. Les croissants datent du XIX^e siècle, soit 500 ans plus tard ! On leur a donc fait manger du pain.



Ce n'est pas une blague. Quand on se disputait, je disais : « Alex, ce personnage ne peut pas tenir son épée de la main droite dans une case puis de la gauche dans l'autre ! » Et il me répondait : « Non, c'est pas grave, c'est sans importance ! » Et ensuite il s'acharnait sur un croissant.



Que dire ? On ne s'attache pas aux mêmes choses.



Je me souviens de la carte du Paris médiéval qu'Alex avait accrochée au mur. Nous avons ensuite visité Paris et c'était étonnant

de trouver les traces réelles de tous ces lieux que nous avons dans le livre. Paris était si petit à l'époque, même si pour eux, c'était une métropole florissante.



Quand j'ai planifié l'histoire pour la première fois, je n'ai pas tout de suite réalisé à quel point

1307 était éloigné de nous. Mon image de la France médiévale venait de films comme *La Reine Margot* et *Les Trois mousquetaires*. Mais c'était le XVII^e siècle, 300 ans plus tard. En 1307, ce style d'architecture et les bâtiments qu'on voit à Paris de nos jours comme le Louvre n'existaient pas encore.



une des choses à laquelle nous avons essayé de rester fidèles, c'est le plan général de la cité, les bâtiments

principaux, notamment dans la dernière partie du livre, quand ça commence à avoir une importance pour l'histoire.





C'est que nous avons utilisé les cartes médiévales qui signalaient toutes les églises et les bâtiments principaux, pour déterminer ce qu'on pouvait voir de tel ou tel point de vue. Quand nous sommes allés à Paris, après avoir fini le livre, j'ai essayé de voir tous les lieux que nous avions dessinés et j'ai été surpris de notre exactitude ou pas. Par exemple, la Seine est étonnamment plus étroite que ce que je croyais.

Les quais ont été construits plus tard. Au XIV^e siècle, il y avait juste un rivage naturel en pente douce avec de l'herbe et ça devait donc être beaucoup plus large, notamment quand la rivière était haute. Je crois que tu n'as pas de regrets à avoir sur ce point.



Pour commencer, nous avons lu tout le scénario et listé chaque lieu et chaque personnage qui apparaissait dans l'histoire. Puis nous avons créé tous les personnages, en partant des principaux pour aller jusqu'au paysan ou à la laitière qu'on voit dans la rue. Et nous avons compilé une liste de références spécifiques pour chaque lieu dont nous allions avoir besoin.





En ce qui concerne les costumes, tu nous avais donné quelques très bons livres. Nous avons essayé d'être fidèles aux costumes de l'époque. Isabelle est le personnage pour lequel nous avons pris le plus de libertés, tout simplement parce que les robes du XIV^e siècle étaient très couvrantes, très sévères et raides. Nous voulions qu'elle puisse bouger et avoir une silhouette. Je crois qu'on s'est avancés d'une centaine d'années pour elle.



Si vous collez trop à la réalité, vous vous retrouvez avec des éléments qui ne fonctionnent pas avec l'histoire.



De même, Alex ne voulait pas que les personnages aient ces chaussures de schtroumpfs. Ces longues chaussures médiévales ridicules, tu vois ?

Les chaussettes pendantes ! Les gens portaient vraiment ces trucs, c'est donc historiquement exact. Pour eux, à l'époque, de longs vêtements ou de longues chaussures étaient une marque de prestige social. Mais pour nous, ça n'a pas la même signification. Ils ont l'air ridicules pour un oeil moderne. On ne pouvait pas donner ce genre d'accoutrement à un héros ou un méchant.





Et Alex a passé son temps à corriger la taille des pieds de mes personnages.

J'ai trouvé pas mal de choses aux archives du musée du Carnavalet à Paris sur les professions dans les rues de Paris. une laitière s'habillait et portait le lait d'une certaine manière. Ça n'a pas tellement changé pendant des centaines d'années.



Nous avons composé une bible de référence pour nous assurer d'être cohérents. Nous avons de nombreux modèles organisés par classe, par sexe, par métier. La bible que nous avons créée a fini par être plus grosse que le livre lui-même !

Eh bien, j'ai écrit le scénario en un an et vous avez travaillé dessus pendant cinq ans. Ça semble donc assez logique.





3

DE L'ACTION !

Comics, films, jeux vidéos



J'ai grandi en lisant des BD, mais *Templiers* a été la première que j'ai écrite. J'avais beaucoup à apprendre sur la manière dont les scènes d'action fonctionnent sur une page. C'est très différent de l'écriture d'un scénario de film. Mon apprentissage a commencé quand j'ai vu comment tu (Alex) as découpé le combat que j'avais écrit entre Martin et Devoet dans le Livre un.

La façon dont tu l'as écrit aurait probablement été géniale pour un film mais ça n'aurait pas aussi bien marché sur une page. Les scènes de combat, c'est comme les poursuites de voitures. Tu ne peux pas faire de poursuite de voitures dans une BD ; c'est quelque chose qui n'existe vraiment que dans les films. Les forces de chaque média sont trop différentes.



La poursuite en camion dans *Les aventuriers de l'arche perdue* est un parfait exemple de ce que les films peuvent faire et pas les BD. Pendant 10 minutes, notre attention est fixée sur un suspense continu avec quasiment aucun dialogue. Les cinéastes contrôlent le temps : on peut l'étirer ou l'accélérer pour le public. Dans une BD, le lecteur peut sauter des pages.

Oui, contrairement aux films, tu ne peux pas forcer le lecteur à regarder quelque chose.



Si tu as une scène d'action de 10 pages sans dialogues, beaucoup de lecteurs vont aller directement à la fin.



une autre grande différence, c'est qu'il n'y a pas de son dans une BD. On peut faire des choses pour représenter le bruit mais cela reste une abstraction. Tu n'entends rien. La BD est un média beaucoup plus abstrait que le cinéma.

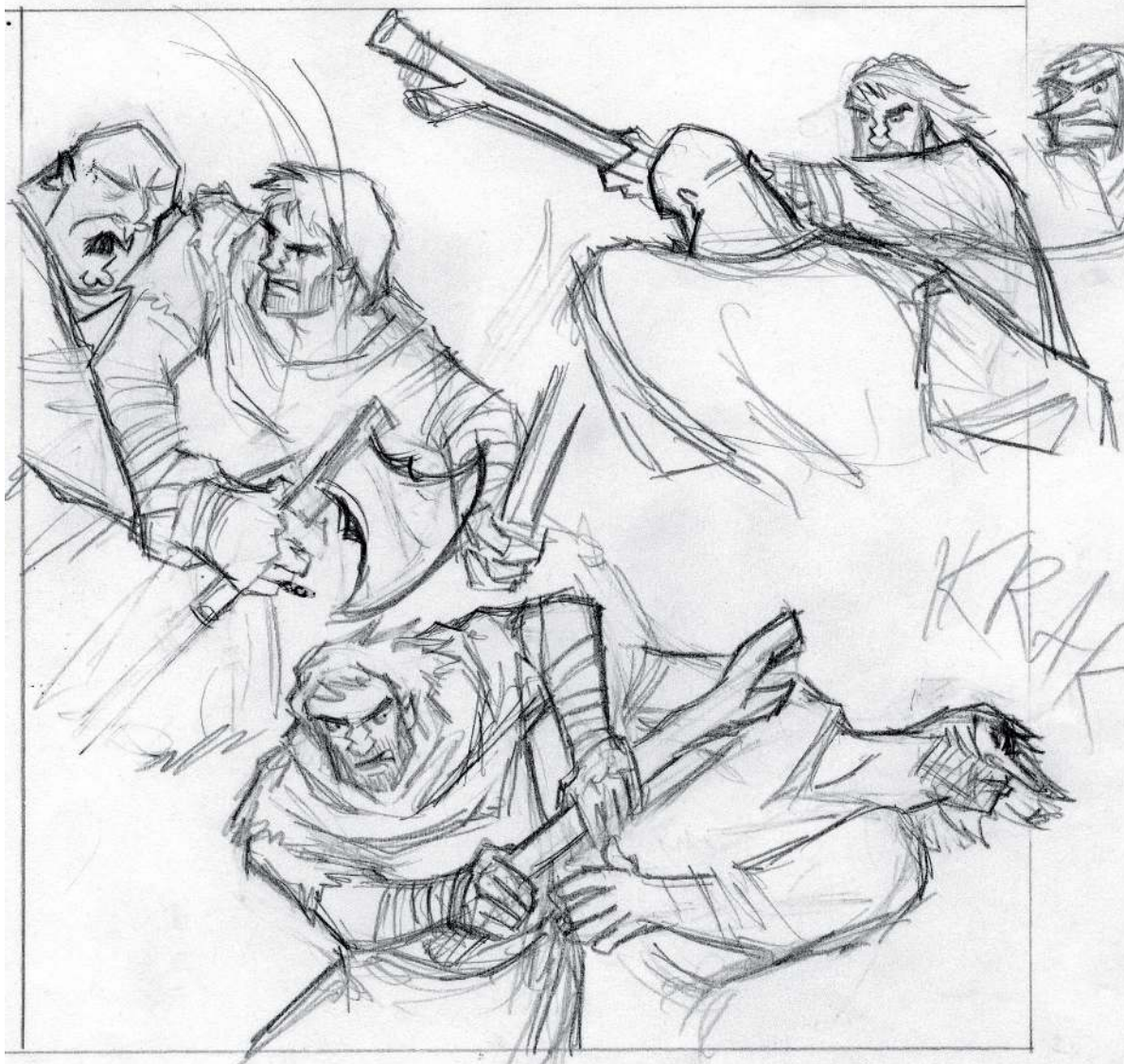


Le lecteur doit fournir un effort mental pour suivre une scène d'action complexe.



Dans les mangas japonais, le traitement du temps et de l'action est très différent. Ça ressemble beaucoup plus à des storyboards de films. Ils ont réussi à développer un style qui permet des scènes d'action très dynamiques, mais pour un certain type d'action.





C'est très stylisé et ça n'aurait pas fonctionné pour *Templiers*.



Jordan, est-ce que le fait de créer des jeux vidéos t'a aidé pour écrire les scènes d'action ?

Il y a certaines manières de penser aux scènes d'action qui sont communes à toutes les formes de narration. Le choix d'un décor, du genre d'objets qu'on peut y trouver. Que ce soit une BD, un jeu vidéo ou un film, une scène d'action ne devrait pas être générique ; on essaie de trouver un lieu qui fait ressortir quelque chose de spécifique sur les personnages et sur ce moment particulier de l'histoire. Mais la manière de la réaliser est propre à chaque média.





Les scènes d'actions de jeu vidéo sont faites pour être jouées ; les films sont faits pour être vus ; quant aux BD, l'action se déroule par une série d'images statiques. Le lecteur doit les interpréter et reconstruire mentalement le son et le mouvement.

C'était marrant d'essayer de trouver des gags d'action intéressants dans des espaces confinés, comme une tour. De trouver des façons inattendues d'utiliser un objet original comme une échelle.



L'un des défis était que la plupart des scènes d'actions étaient des duels à l'épée et il est impossible de dessiner beaucoup de duels à l'épée sans finir par répéter les mêmes poses.





Les lourdes épées qu'avaient ces types n'étaient pas des lames d'escrime élégantes comme dans *Les Trois mousquetaires*. Il y a en définitive deux façons de tuer son homme : soit tu l'embroches, soit tu le décapites. On s'est pris la tête pour savoir comment terminer les combats. On a fini par utiliser beaucoup d'embrochages, parce que ça paraît moins violent, bizarrement.

La scène du braquage a notamment été une mise en place très complexe avec beaucoup de préparation. Vous avez fait quelques trucs marrants pour clarifier l'action, qu'on ne voit que dans une BD, comme des diagrammes et des plans.



C'est amusant de créer des cartes au trésor. En plus, c'était fonctionnel. Pendant le braquage, le scénario bascule sans arrêt d'un groupe de gens à l'autre, tous faisant des choses différentes simultanément. Et si ce genre de montage croisé est facile dans un film, c'est plus compliqué pour une BD. Dans un film, le public reconnaît rapidement où il se trouve ; il y a du son, du mouvement, tu peux communiquer de nombreuses informations presque instantanément. Mais dans une BD, encore une fois, les gens regardent ce qu'ils veulent. Tu survoles une case qui est une image fixe, tu lis les dialogues, avant de passer à la case suivante. Ce qui fait qu'il est difficile de communiquer rapidement et de manière fiable des informations non verbales comme : où sommes-nous ? Où se situent ces types par rapport aux autres ? Chaque fois que tu passes d'un lieu à l'autre, tu brises le rythme.



Narration visuelle

J'ai écrit le scénario en «master shot». C'est-à-dire que je n'essayais généralement pas de découpage précis. Je savais que, quoi que je dise, vous finiriez par le faire à votre manière. Comment avez-vous fait pour découper le scénario en cases, pour décider comment mettre en scène l'action sur la page ?



Nous avons commencé en découpant chaque chapitre en croquis basiques. C'était tout petit. Cinq centimètres de large.



À ce stade, on prenait déjà la plupart des grandes décisions sur le rythme général. Comme : « Il nous faut une illustration double page pour ce moment », ou s'assurer qu'une grande révélation serait sur une page de gauche pas de droite.

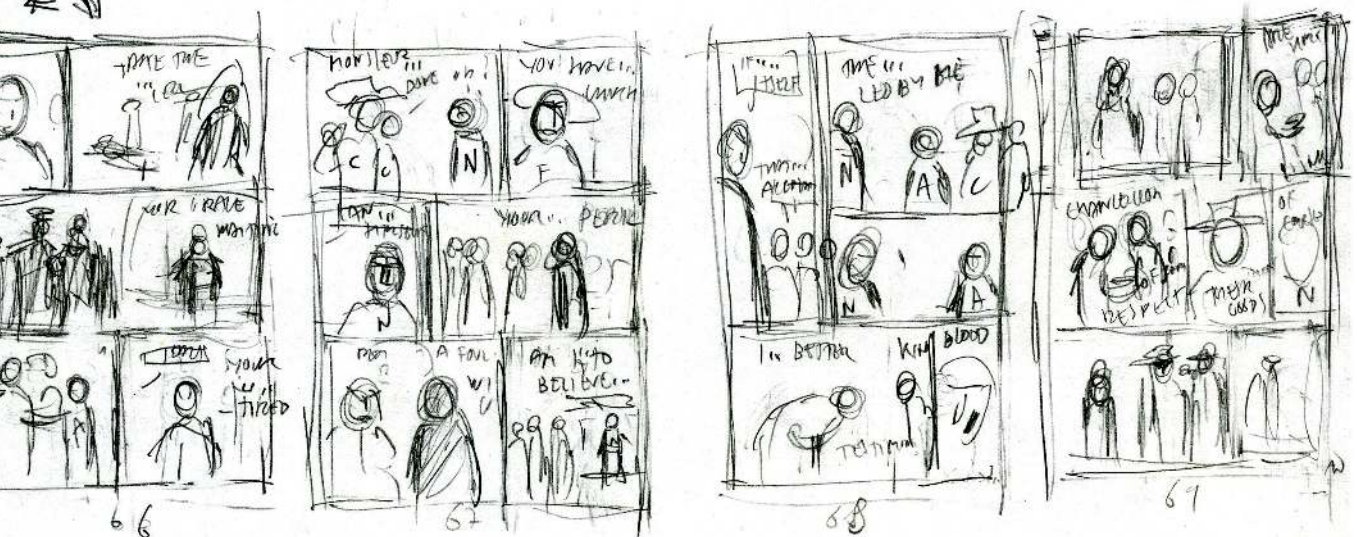
Souvent, les doubles pages n'étaient pas des scènes d'action. Comme le Cimetière des Innocents dans le Livre deux. C'est un moment calme où il ne se passe rien mais en lisant le scénario, on pouvait sentir qu'une pause était nécessaire à cet endroit. Les personnages sont minuscules dans le décor, ce n'est pas du grand spectacle. Il y a un sentiment d'inquiétude dans l'air.

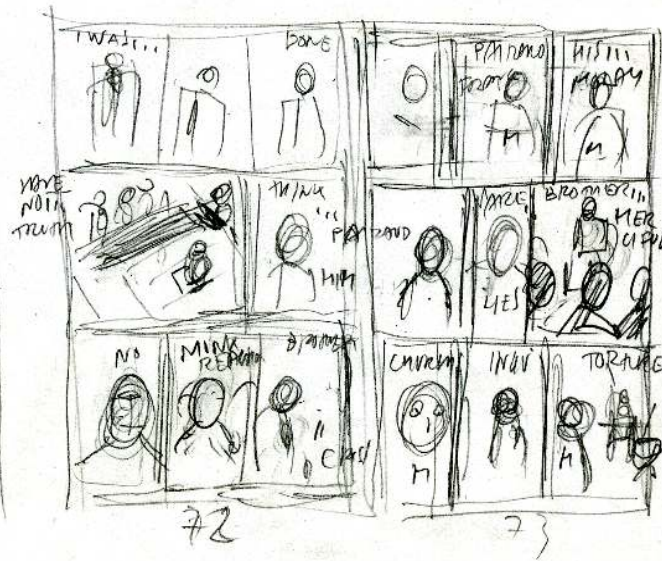


Tout se joue souvent sur le rythme. La scène menant à cette double page est une série de petites cases, des têtes qui parlent avec beaucoup de dialogues. On passe alors de ça à une case énorme presque silencieuse. Le contraste fait que ça fonctionne. Comme le dit Uyen, ces décisions sont souvent dictées par le scénario. On devine à quel moment il faut ralentir ou accélérer. On peut choisir quatre cases au lieu d'une, ou de longues cases horizontales plutôt que des carrées parce que cela induit différentes perceptions de l'action : Est-ce long ou bref, éclaté ou fluide ? Y a-t-il des sauts temporels ? Comment va-t-on traiter le dialogue, est-ce qu'on aura une réplique par case ou une grande case avec huit blocs de texte ?

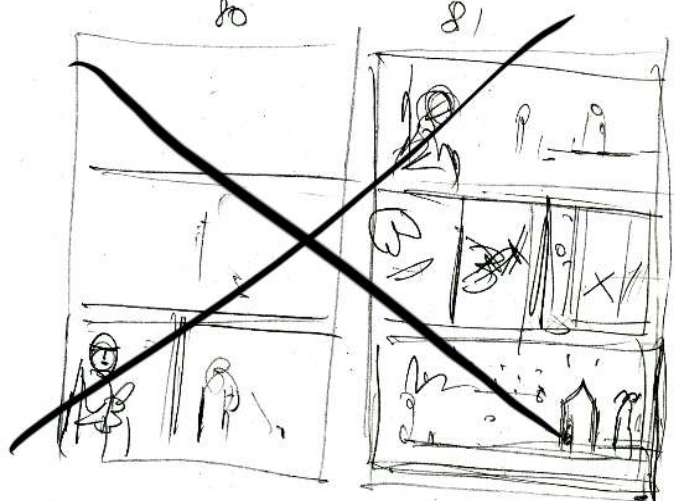
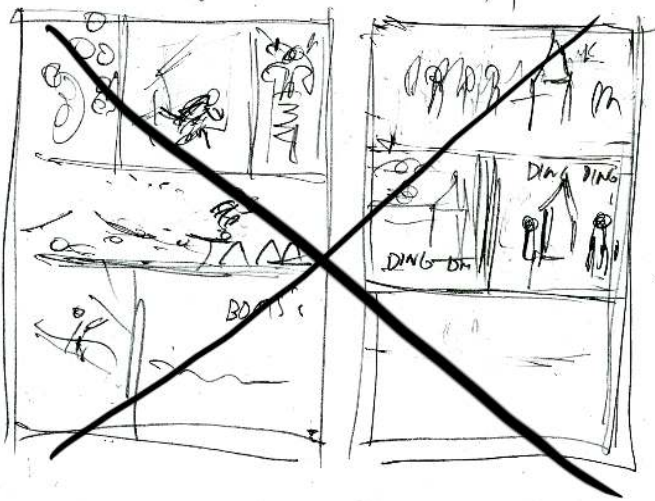
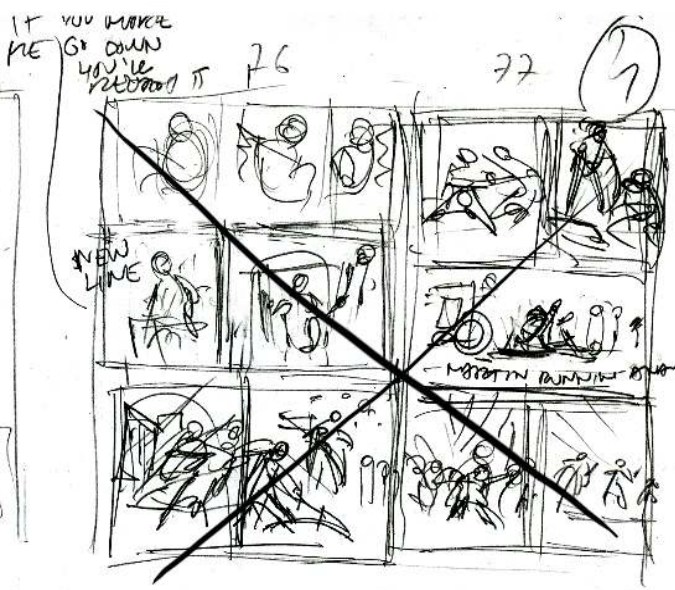


On s'est disputés sur tout, mais il est intéressant de voir que ça n'a jamais été le cas pour les doubles pages. Ces moments étaient comme des piliers, des fondations autour desquelles nous pouvions construire.





SHARE 25



Parfois, après avoir lu une scène spécifique, on se disait que ce serait bien d'avoir cinq ou six pages sans paroles. Comme pour la scène où Martin suit Isabelle pour la première fois. C'était l'idée d'Uyen et ça a très bien fonctionné.



Jordan, est-ce qu'il nous est arrivé de survoler un passage sur lequel tu aurais aimé qu'on s'étende un peu plus ?



Il y a eu des petits moments, comme un regard échangé entre deux personnages, que j'avais envisagé dans le scénario mais qui disparaissait dans les croquis de découpage. Généralement, quand je voyais comment vous l'aviez fait, j'étais d'accord. Parfois, ces moments auraient fonctionné dans un film mais pas si bien sur une page. J'ai aussi apprécié quand vous coupez des dialogues. Moins il y a de mots, mieux c'est.

Les seules fois où nous avons coupé des dialogues, c'est quand nous étions sûrs de pouvoir communiquer ce que tu voulais faire passer sans les utiliser.



Ça arrive aussi dans l'écriture pour le cinéma. En faisant la scène avec les acteurs, tu te rends compte que certaines répliques sont nécessaires et pas d'autres.



Le genre du braquage



Qu'est-ce qui t'a donné l'idée de faire un braquage médiéval ?

En partant de cette idée de faire une histoire sur le procès des Templiers du point de vue des chevaliers, je me suis rendu compte que ces événements historiques étaient tellement sombres et glauques qu'il me fallait une idée pour alléger tout ça. Je me suis demandé : Qu'est-il arrivé aux chevaliers qui n'ont pas été capturés, ceux qui se sont glissés entre les mailles du filet ? Parce qu'il y a bien dû y en avoir quelques-uns. Comment allaient-ils survivre, fugitifs et hors-la-loi ?



Je me suis dit que certains d'entre eux étaient peut-être devenus des voleurs. Et puis j'ai pensé à la disparition du trésor des Templiers, qui est une des plus grandes légendes historiques. L'idée d'un braquage m'est venue à l'esprit comme contrepois idéal à la noirceur du procès.



Y a-t-il un film de braquage qui t'a particulièrement inspiré ?



Les films de braquage sont un genre tellement bien établi, de *Ocean's Eleven* à *Braquage à l'italienne* en passant par les classiques comme *Topkapi* et *L'Arnaque*, qui était mon film favori quand j'avais neuf ans. une partie du plaisir vient de la mécanique du braquage lui-même, mais aussi les criminels hauts en couleur qui font partie du gang et les interactions entre eux. Ce sont généralement des exclus de la société, des marginaux qui se rassemblent pour un objectif particulier. Et la personne qu'ils dépouillent est le méchant, quelqu'un de beaucoup plus puissant qui est protégé par les autorités mais qui est vraiment mauvais, ce qui fait qu'on soutient nos gars. Tout ça fonctionnait très bien pour les Templiers. C'était des hommes qui, historiquement, s'étaient engagés pour un idéal héroïque qu'on venait de leur enlever.

Ce que j'aime dans le genre du braquage, c'est le « comment ». Les films, les livres, les histoires de ce genre ont un aspect quasi éducatif. Ils vous montrent comment on fait, d'un point de vue pratique. C'est intéressant de voir des gens travailler. J'imagine que je suis fan du travail bien fait.





Il est pratiquement obligatoire que chaque membre du gang ait des connaissances particulières ou des talents nécessaires pour réussir à pénétrer dans un endroit censé être inviolable. Ils se séparent souvent en différentes équipes, avec un membre qui coupe la surveillance vidéo ou le système de sécurité high-tech. C'était marrant d'essayer de deviner ce que serait l'équivalent médiéval de tout ça, comme synchroniser leurs actions en se basant sur le son des cloches d'église. La version XIV^e siècle du high-tech. Et bien sûr, le braquage ne se déroule jamais comme prévu.

C'est comme regarder un puzzle s'assembler tout seul. Il faut s'assurer que toutes les parties s'agencent bien et fonctionnent comme prévu. C'est amusant de voir tout ça se mettre en place et il y a du suspense parce qu'on craint que ça finisse par ne pas marcher.





4

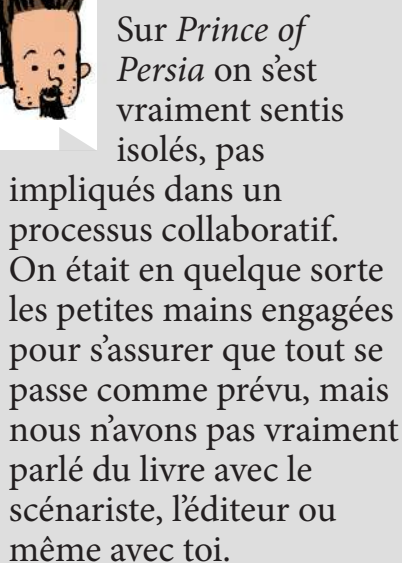
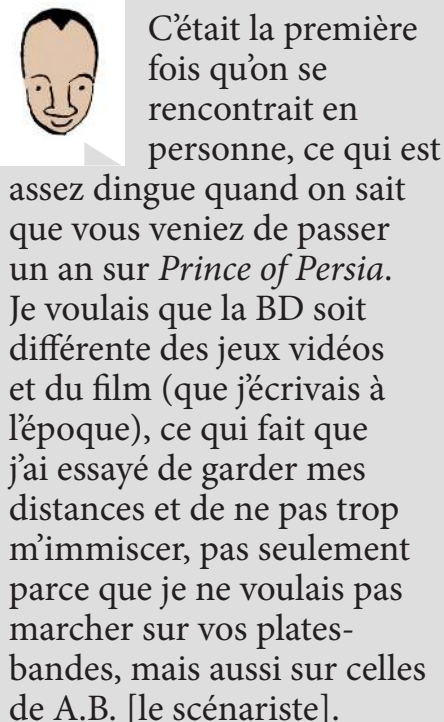
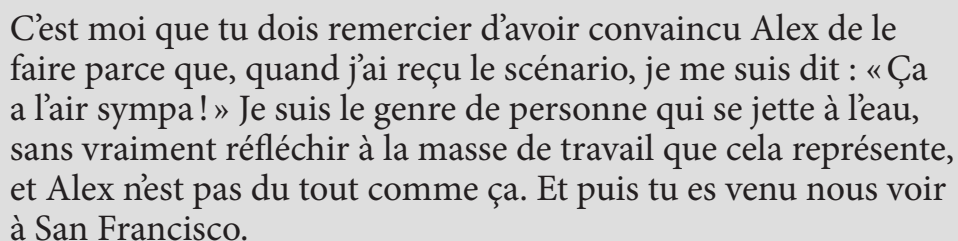
COLLABORATION CRÉATIVE



Alex, tu n'avais pas un peu hésité à faire ce projet au début vu que beaucoup de BD françaises sont des aventures historiques ?



C'est vrai. C'est un genre très bien représenté en France. Il y en a des millions. une autre raison était l'ampleur du projet lui-même : trois livres qui ont fini par atteindre près de 500 pages. Je savais que ça durerait des années... et ce fut le cas ! De plus, je venais de terminer de travailler avec Uyen sur un autre livre, on venait d'avoir un bébé et j'avais l'espoir de faire quelque chose de mon côté, plutôt que de collaborer à nouveau avec ma très chère épouse. Toutes ces raisons faisaient que je n'étais pas sûr à l'époque que c'était le bon projet à faire.



The DRUMBEAT continues, louder: BOOM BOOM

TOOKS
HIS POV - THE PAIR OF KING'S MEN

Now looking straight at Martin and Isabelle. Their conversation has attracted attention; it's too intense and intimate, given their disparity in social class.

MARTIN

puts a hand on Isabelle's arm, speaks into her ear...

MARTIN

Meet me at Notre-Dame, tomorrow at vespers. By the statue of Mary.

Backing up, bowing, and speaking LOUDLY for the watchers' benefit:

MARTIN (CONT'D)



Je ne vous connaissais que par vos emails. Mais j'avais remarqué que les rares fois où vous aviez fait des suggestions sur l'histoire, vos idées étaient parfaitement dans l'esprit.

La leçon que nous avons apprise sur *Prince of Persia*, c'est qu'il fallait qu'on prenne nos responsabilités parce que nous étions en définitive responsables du résultat final.



Je suis donc venu chez vous à San Francisco pour essayer de vous vendre *Templiers*. Vous m'avez dit que vous alliez y réfléchir. Je suis parti en me disant que vous ne le feriez probablement pas (pour toutes les raisons évoquées par Alex) même si j'aurais bien voulu.

Jordan, tu l'as convaincu dès que tu lui as dit bonjour.



C'est parce qu'il nous a amené des croissants lors de sa visite. Comment puis-je dire non à un homme qui nous amène de délicieux croissants ?



Sérieusement, c'est LA chose qui nous avait déplu sur *Prince of Persia*. Le fait de n'avoir aucun contact avec le scénariste, aucune influence sur l'histoire. Nous voulions vraiment travailler avec quelqu'un et je crois que quand tu es venu, il est devenu très clair que nous serions plus impliqués. Tu semblais

plus réceptif aux idées. Je me souviens même que Alex a dit : « Voilà les choses qui ne m'emballent pas tellement dans l'histoire » et que ta réaction nous a clairement indiqué que ce serait génial de travailler avec toi.

EXT. PARIS - VIEW FROM LEFT

Quieter and less crowded than feel, the Left Bank of Paris establishments -- churches, university -- with much of the farmland, pastures, etc. Vine Genevieve hill from the abbey

We're looking down on the Ile
Somewhere in the city far below



C'est ce qui nous a permis de nous décider tout de suite. Nous avons dit : « Donne-nous deux semaines pour réfléchir », mais la vérité, c'est que nous avons pris notre décision trois minutes après ton départ.



Et vous m'avez fait attendre toute la journée !

Ça aurait pu être pire. On aurait pu attendre deux semaines.



Et voilà. Tu nous avais charmés !

L'Histoire évolue



Comment avez-vous commencé à travailler sur le livre ?

Pour commencer, nous avons tous les deux relu le scénario et pris des notes. Tu nous avais donné un script complet pour le Livre un et un synopsis des Livres deux et trois. Nous t'avons envoyé notre premier ensemble de notes avant même de commencer à dessiner. Et puis nous avons commencé à travailler sur le design des personnages.



Je me suis lancée sur le dessin des personnages pendant que vous discutiez encore sur l'histoire.



Et puis nous avons fait ces croquis préparatoires dont nous avons parlé plus tôt. De minuscules petits dessins pour nous donner une première idée très vague de la manière de storyboarder l'action sur la page. Uyen et moi nous disputons sur le nombre de pages de chaque scène.



Sans arrêt ! À chaque fois qu’Alex faisait le découpage d’une scène d’action, il faisait trop long. Je le poussais à couper le nombre de pages, pour se concentrer sur l’essentiel.



Le scénario était très long et nous devions nous assurer que nous pouvions raconter l’histoire sur un nombre de pages raisonnables. Pour le Livre trois, Uyen a finalement cessé de lutter contre moi sur le nombre de pages et m’a laissé faire comme je voulais. C’est pour ça que le Livre trois est 40% plus long que les deux premiers.

Le plan d’origine était de publier les trois tomes avec un an d’écart entre chaque. On a d’abord publié le Livre un, sous le titre *Solomon’s Thieves*. Et quand vous terminiez le Livre deux, First Second (l’éditeur américain NdE) a pris la décision de publier les trois tomes en un seul volume, ce qui me faisait très plaisir. Et le Livre deux est donc resté dans les tiroirs.



Pendant deux ans.



Et puis, pendant la production du Livre trois, nous avons imaginé une nouvelle solution pour la partie finale du braquage qui marchait beaucoup mieux que ce qui était prévu avant. Alex, tu n’avais jamais été vraiment convaincu par ce qui était prévu au début et tu étais content du changement. Mais cela signifiait qu’il fallait revenir sur de larges pans du Livre deux qui, lui, était déjà terminé. Pas seulement dessiné, mais mis en couleurs par Hilary, et relu. Heureusement, comme First Second avait annulé la sortie du Livre deux au lieu de le publier, nous avons pu le faire. Ce qui fait que les Livres deux et trois fonctionnent bien.

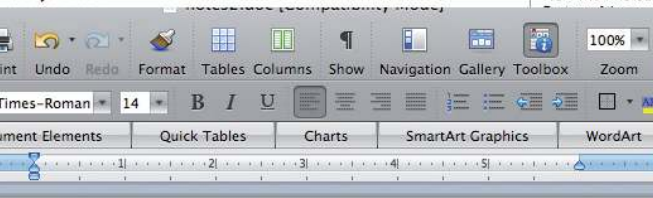


Notre collaboration a été encore plus étroite sur les Livres deux et trois que sur le Livre un. Tu as déplacé des pans entiers d’action, redistribué des scènes à droite à gauche.

mon's Thieves
5, 2007 5:05:54 AM GMT+02:00
Mechner
ment, 35.5 KB Save Quick Look
ing and thought about it and here our notes ! :

From: Alex Puvilland
Subject: **3rd page**
Date: April 19, 2008 7:27:12 AM GMT+02:00
To: Jordan Mechner , LeUyen Pham

Hi Jordan
We're glad you like the direction we're taking with the pages.
we quickly finished page 32 and added the extra dialog on page 31 for you t
The colors and the font are still stand-ins for the real thing (we also tweaked
yes it sounds great to have the thumbnails going back and forth between you
Nogaret and Isabelle and start the pre-thumbnail stage of book one as soon
We'll also send you our notes for the 3rd draft of book 2 when we have a mo
Uyen told me you'd like to come up 05/14-05/15. Can you come on 05/15-05
see you soon !



[11/19/07
Notes on Solomon's Thieves (2nd draft)
Chapter 1:
Notes on Martin

-- His Drunkeness --
will that device be used again in the other books? If yes, then that's fine
(and you can skip the next paragraph) but if not, it feels too drastic of a
change, almost like a Doctor Jekyll/Mr Hyde thing. It suggests something
deeper than just a one-time trick and sticks out from the rest of the story as a
result.
What do you think of just having his friends make him drunk and thrusting
an adventure upon him? The text could be manipulated so that his friends
somehow trick the drunken Martin into helping the  lodgings (the whole tunnel bit), etc

-- Introduction of Isabelle -- We're kind of thinking
Isabelle's character (martin sees her on the balcony
spiced up a bit more, perhaps be more suggestive d
that the exposition told later has more impact. Our
be that maybe Odo and Von Berg notice Isabelle a
about it, then they realize that this is THE GIRL M
about, the One That Got Away kind of thing. Late
jordan mechner mechner
Jordan Mechner Mechne
LeUyen Pham
Jordan Mechner
Jordan Mechner



106-132
on notes !
ROTE OUR NOTES IN CAPS AND KEPT YOURS THE WAY THEY WERE. SORRY
CHANGE OF FONTS. I WATCHED SOME OF YOUR NOTES FROM E-MAILS

Hi Jordan
alright so we uploaded all our stuff on
A few notes :
We're not 100% happy with all the cha
opposites or something like that. Ayce
In some case we moved away from the
trustworthy enough for that character.
In some other characters, the costume
a lot of small stuff to tweak there and t
But anyway it's good to have a whole
we're finishing the 3 test pages and sh
that's it !
all comments are welcome
Uyen + aLex

From: Jordan Mechner
Subject: **Re: Solomon's Thieves Book One**
Date: June 24, 2009 5:44:14 PM GMT+02:00
To: Mark Siegel
Cc: LeUyen Pham , Alex Puvilland

Mark- Yes, nearly all text fixes. A few that affect color- see below.
Here they are!
Copying Uyen and Alex because a couple are questions for them.
Again, it's just great.
Best ~J

Text fixes:

- p0- prologue: the space between 2 middle paragraphs is smaller than the others, is this on purpose? (If
- p21- the song split between 2 panels should have only 2 quotation marks, one at beginning and one at
- p22- **Jehan** should be in bold italic [my fault]
- p40- panel 2 **Who** did she say... should be bold italic
- p48- caption should read: Royal Palace
- p49- on panel 3 "The Templars? I thought..." the letter I should be the one with bars at top a
- p52- "a few bad apples..." should end in a period, not ellipsis [my fault]
- p58- There is an extra, nearly invisible "le anybody there?" in the bottom panel. 



From: Alex Puvilland
Subject: **ST LAST BATCH!**
Date: January 26, 2009 7:12:23 AM GMT+01:00
To: Hillary Sycamore
Cc: LeUyen Pham , Calista Brill
Jordan Mechner , Mark Siegel , Danica Novgorodoff

Hi Everybody !
we're transferring the last batch of pages as I write these lines.
We'll write notes for the new pages for you Hillary very soon. We'll also do and send a PDF as usual probably tomorrow.
pages we also included a folder with the corrections we've made on some pages from chapters one and

read and replace the pages you have with theses new ones when appropriate.
have an indesign file for the whole book that we'll put on a CD to be sent to you, guys tomorrow.
boxes not fitting the text, Danica if you run into more of theses or if the copy editing changes the lengths
color pages 1-45. It looks great. We're gathering our notes for theses and will send them in the coming d

inished book one !!!

From: Alex Puvilland
Subject: **first batch pages 1-45**
Date: August 31, 2008 8:11:35 PM GMT+02:00
To: Hillary Sycamore
Cc: Mark Siegel, Jordan Mechner

Hi Hillary
we put a CD with pages 1-45 and son
for the overall Acre color scheme) and
A few notes about the batch you're ab
We treated the Acre battle a bit differe
of the book will have a lot of black. So
As a general guide and for you to see
The way se see it, since the whole sci
contrast.
It would also be nice to have the red c
making certain that the audience und
army is the one coming in, and the ter
Overall that whole sequence could be

10/05/07

So before we start, we have to o
job weaving the Templar's trea
and fictional characters. The st
characters really add to the com
researched historical background
a lot of fun.

OK. The following notes are m
about some of these on the pho
And you are, of course, comple

- Sidon: The first book st
apprehension of the Ter
and finally his subsequen
the reader in nicely. It'
focus a bit. Martin spee
it seems nothing very su
seem to move forward
message on the dead T
adding another back sto

March 23, 2010	3:04 PM	
March 23, 2010	7:29 AM	
March 15, 2010	6:58 PM	
March 15, 2010	4:55 AM	
March 14, 2010	8:11 AM	
March 1, 2010	10:14 AM	
February 6, 2010	7:33 PM	
February 6, 2010	7:50 AM	



On est devenus plus audacieux avec toi sur le Livre deux. On t'a envoyé plus de notes, vu que tu réagissais si bien aux suggestions. En contrepartie, nous t'avons impliqué plus en amont dans notre processus d'illustration, en t'envoyant nos premiers crayonnés pour avoir ton retour. On voulait que tu puisses ajuster l'histoire si nécessaire en te montrant comment les choses s'assemblaient. Comme tu étais ouvert à nos remarques, il était normal qu'on fasse de même.

J'étais toujours nerveuse en attendant tes remarques. On t'envoyait tellement de notes et tu tenais compte de tout pour nous renvoyer les pages en un temps record. J'étais très impressionnée.



J'aime la réécriture.

Uyen était inquiète à chaque fois qu'on changeait quelque chose : « Jordan va être en colère ! On devrait lui demander d'abord ! »



C'est parce que je viens du monde de l'illustration jeunesse, où il est sacrilège qu'un artiste fasse des changements. On ne touche pas au travail d'un autre artiste. Ça ne se fait pas, c'est tout.



Ça a vraiment dû te traumatiser de travailler sur ces livres jeunesse.

C'est pour cela que j'ai beaucoup de mal maintenant à travailler sur les scénarios d'autres gens. Je préfère travailler sur mes propres histoires pour pouvoir changer les dialogues si j'en ai envie.





Je suis habitué au monde des jeux vidéos et du cinéma qui sont extrêmement collaboratifs. Quand les caméras commencent à tourner, le scénario a été lu et relu des millions de fois et chacun y a apporté ses remarques. Et il continue à évoluer pendant la production. C'est encore plus vrai pour les jeux vidéos. Quels que soient les documents qui t'ont servi de base, ceux-ci deviennent rapidement obsolètes. un jeu est comme un tas d'argile sur lequel toute l'équipe travaille en même temps. Il est constamment remodelé par de nombreuses mains et le scénariste ou le directeur créatif lutte pour rester au sommet du processus.

Si on devait répartir le rôle de chacun en comparant avec une équipe de cinéma, Jordan, tu serais le scénariste et producteur, Alex le réalisateur et je serais plus l'actrice.



N'oubliez pas que vous êtes aussi le directeur artistique, le chef costumier, le chef opérateur, le coordinateur des cascades et tous les figurants.

J'ai apprécié le fait que nous ayons tous les trois à la fois des talents complémentaires mais aussi des intérêts complémentaires. On s'attachait à des choses différentes, et chacun regardait l'histoire et les personnages avec une approche légèrement différente. Ça a permis au livre d'être bien équilibré entre l'action et l'aspect historique, par exemple. Uyen arrivait toujours à voir certains aspects des personnages que je n'aurais pas remarqués de moi-même. Pareil pour tes observations, Jordan. Tu nous rappelais quelque chose qu'on avait raté ou tu nous recentrais sur le cœur d'une scène. Je crois que c'est pour ça que notre collaboration était aussi efficace. On se complétait les uns les autres.



C'est très Jerry Maguire de ta part.

un mariage créatif



Je n'arrive pas à croire que vous avez eu deux bébés pendant la production de ce livre. Et Leo a désormais cinq ans.



Ouaip.



C'est pour ça qu'on était tellement en retard sur le Livre trois. Je me rappelle des mails que je devais envoyer à First Second... et c'est toujours moi qui devais les écrire ! D'abord, c'était : « Est-ce qu'on pourrait avoir huit mois de plus ? » Je m'étais dit : « Autant demander plus et finir en avance que l'inverse. » Mais à la fin de ces huit mois supplémentaires, on a fini par demander six mois de plus ! Quand on en est arrivés là, notre éditeur commençait à se demander si nous terminerions un jour.



Lecteurs, c'est à cause de nous si vous avez attendu aussi longtemps.

Non, c'est à cause de notre enfant...



Il faut que vous mettiez les dessins que vous faisiez l'un pour l'autre, sur le travail en collaboration et sur le jonglage entre le travail et les enfants.



Il est difficile de collaborer avec Alex. C'est très difficile de le convaincre par la discussion de changer d'avis sur un point s'il pense avoir raison. Alors que je suis beaucoup plus souple.

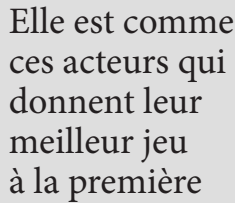


Absolument.
C'est moi la diva du groupe. Uyen est une meilleure collaboratrice que moi. Elle a plus l'habitude. Cela dit, Uyen peut aussi être difficile. Par exemple si elle dessine quelque chose, elle ne voudra pas recommencer pour l'améliorer. Il faut la forcer. Elle le fera alors en râlant juste pour prouver que ce n'est pas mieux.



Nos processus sont différents. Alex peut redessiner des trucs plein de fois jusqu'au meilleur résultat. Je ne suis pas comme ça. Si je n'arrive pas la première fois, c'est que je ne peux pas.





Et j'ai appris à
ralentir, à
prendre
un petit peu
plus de temps



69



On envoyait parfois deux versions de la même page à Jordan pour le laisser en choisir une. Comme deux frères ou soeurs qui se disputent et qui demandent à leur père qui a raison. Je me souviens de la scène de torture de Martin dans le Livre un, juste avant qu'ils ne l'attachent. J'avais dessiné la page d'une manière et Alex d'une autre. Et Jordan, avec beaucoup de diplomatie, a pris la moitié de nos pages respectives pour en faire une troisième version. Qui est celle du livre.



un mariage créatif



Quand Uyen et moi avons fini l'encrage, nous envoyions les pages à notre coloriste, Hilary Sycamore. Généralement en gros paquets de 50 pages d'un coup. Elle choisissait des palettes de couleurs qui s'adaptait à l'ambiance des différents moments de l'histoire. Toutes les couleurs sont d'elle.



C'est une excellente coloriste et elle est incroyablement rapide. On faisait deux tours de remarques et c'était bon. La plupart de nos notes concernaient la narration, pour s'assurer que les couleurs servaient l'histoire.

J'étais pratiquement toujours d'accord avec vos notes sur les couleurs et je n'intervenais qu'occasionnellement. C'était souvent pour la clarté, pour distinguer les différents lieux.



Je me souviens, Jordan, que tu avais une fois envoyé une note à Hilary disant que les couleurs du dernier ensemble de 50 pages étaient « de trop bon goût » et que ça ressemblait à un catalogue de Pottery Barn (chaîne de magasins de meubles américains-NdT). Uyen et moi étions embarrassés: « Je ne peux pas croire qu'il ait dit ça ! » Je me suis dit qu'Hilary allait casser toute sa vaisselle en hurlant ton nom mais elle a répondu de façon très posée en expliquant qu'elle allait réparer ça tout de suite. Rien ne la faisait sortir de ses gonds. Tu pouvais lui envoyer dix pages de remarques et elle tenait compte de tout et ne se plaignait jamais. Elle nous laissait toujours de l'espace pour parvenir à une solution qui nous conviendrait.



C'est vrai, Hilary est la plus facile à vivre de nous tous.



On ne l'a jamais rencontrée. On lui a parlé une fois.



Ça faisait toujours un choc de voir nos pages en couleur. Il nous fallait un moment pour nous y habituer après avoir vu nos pages en noir et blanc pendant si longtemps.

C'est vrai, il y a quelque chose de très fort dans la lumière et le contraste d'une image en noir et blanc, qui se perd un peu dans la version couleur. On a l'impression que tout est un peu atténué. Mais ça apporte beaucoup en retour. La couleur apporte quelque chose d'immédiat au dessin. Et la couleur suggère l'émotion.





La couleur est plus séduisante pour le lecteur. Quand je lis une BD, si c'est en noir et blanc, j'ai l'impression que c'est une barrière que je dois passer. C'est comme lire un livre avec beaucoup de texte écrit tout petit. Ça ne veut pas dire que je l'apprécierai moins, juste que ça nécessitera plus d'effort à la lecture. Mais une fois que je suis dedans, ça ne me pose plus aucun problème.

Le noir et blanc est plus abstrait. J'ai un ami qui n'aime pas voir des films en noir et blanc. Ça le gêne tellement qu'il ne peut pas entrer dans l'histoire.



Mes enfants regarderont un film en noir et blanc s'ils le doivent, mais ils râleront les cinq premières minutes.

Ce qui est drôle, c'est que je ne peux plus imaginer *Templiers* autrement qu'en couleurs. En revoyant les dessins des débuts que nous avons rassemblés pour le Making of, ça me fait plaisir de revoir les pages originales en noir et blanc.



Si on faisait un jour une édition de poche en noir et blanc, vous pencheriez pour une version en niveaux de gris ou en noir et blanc purs ?

Noir et blanc !



Je ne crois pas que des niveaux de gris basés sur les couleurs actuelles rendraient très bien, parce qu'elles n'ont pas beaucoup de contraste. Les couleurs d'Hilary sont volontairement proches d'une zone médiane pour que le trait noir de l'encrage reste clair et lisible.



6

DE LONGUE HALEINE



Qu'est-ce que ça vous a fait de travailler sur un projet aussi long ?

Dans l'ensemble, c'était bien, mais il y a eu des hauts et des bas. Parce que c'était un livre particulièrement long et ardu de notre côté. Le plus dur pour moi était l'étape du croquis / découpage. Parfois, je passais six mois à faire du croquis sans finir une seule page. Quand tu travailles aussi longtemps sur quelque chose sans le terminer, à un certain moment, tu as l'impression que tu n'en verras jamais le bout.





C'était très dur pour Alex. Au début, on travaillait ensemble sur les croquis mais après le Livre deux, il a commencé à faire cette partie tout seul. On a continué à en parler ensemble, mais mon travail consistait plus à être sûre que ça fonctionnait et que les idées de chacun puissent s'exprimer.

Tout ce que je sais, c'est que vous disparaissiez tous les deux pendant de très longs moments, des mois, et que je finissais par recevoir un email avec une énorme quantité de travail abattu.



Alex travaillait sur les croquis pendant six mois et j'arrivais ensuite comme *Le Petit train bleu* pour faire tous les crayonnés en deux mois. J'encreais dix pages par jour et je les donnais à Alex pour ses notes. Ça le faisait accélérer.



C'est vrai. Ça me donnait toujours de l'énergie d'avoir quelqu'un d'autre qui travaillait sur le projet avec moi et en plus, Uyen est une force de la nature quand il s'agit de dessiner. Elle tombait page après page de dessins compliqués en un temps incroyablement court. Comme un robinet qu'on ouvrirait en grand.



Ça débordait de partout, impossible à arrêter ! On a travaillé ensemble sur quatre livres (deux si on compte *Templiers* comme un seul livre) et ça n'a jamais cessé de m'étonner. Une fois que les croquis étaient finalisés, le dessin et l'encre des pages en eux-mêmes étaient beaucoup plus faciles. C'est la partie amusante. Tu dois réaliser ce que tu as imaginé et tu peux voir le livre progresser très vite. C'est comme surfer sur une immense vague. Tu te mets en mode finition de page et tout va assez vite.

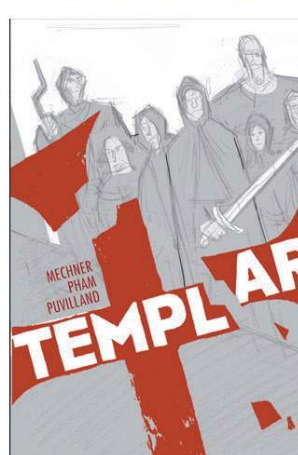
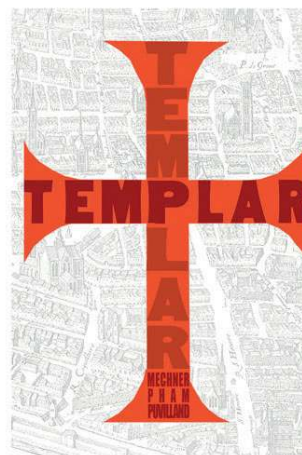
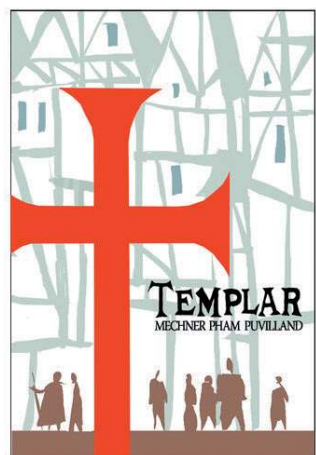
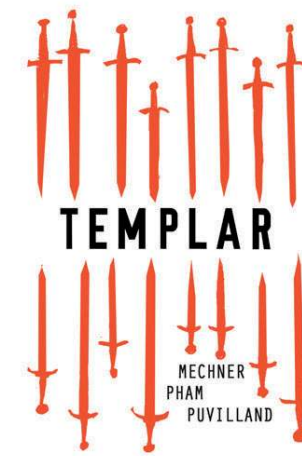
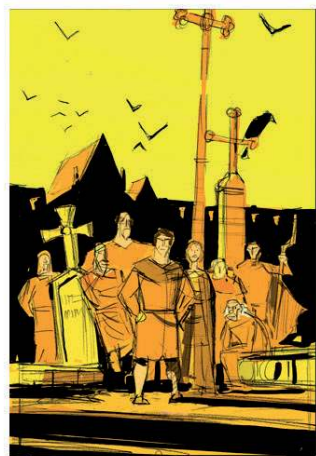
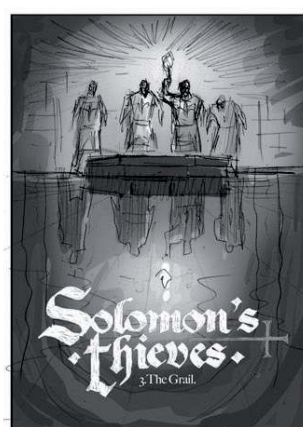
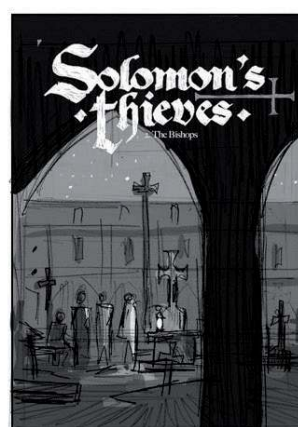
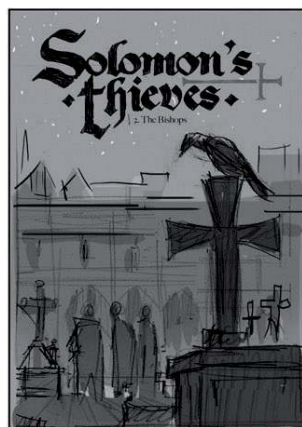
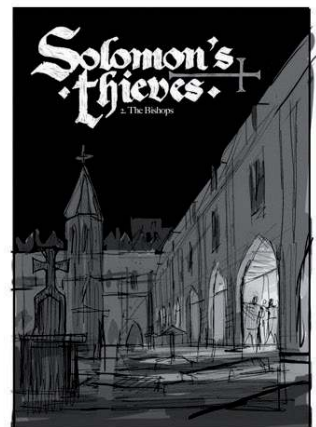
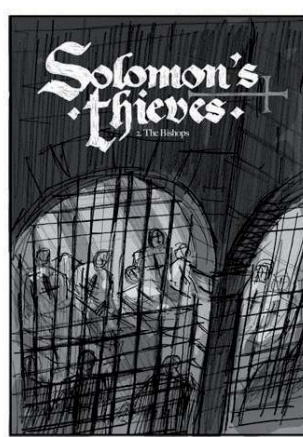
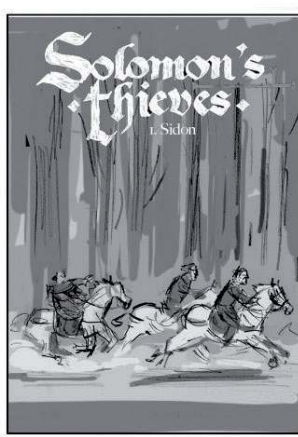
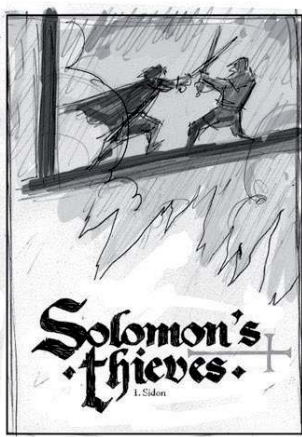
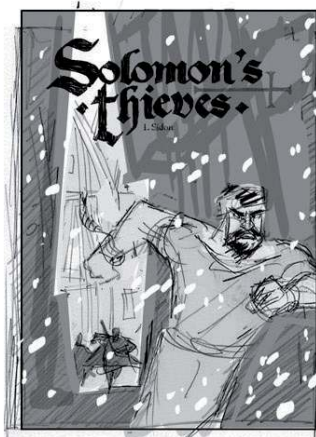
Quand on travaille dur sur les croquis, on ne peut rien écouter, mais quand on dessine ou qu'on encre les pages finales, on parle en travaillant, on écoute des saisons entières de « Mad Men » et « 30 Rock ». On est comme des singes savants qui dessinent à ce stade-là. Et ça faisait vraiment du bien de finaliser et de t'envoyer des pages finies, Jordan.



Et de ton côté ? Est-ce que ton humeur générale et ton enthousiasme sont restés au même niveau tout le temps ou est-ce qu'ils ont fluctué ?

Une fois que vous vous êtes engagés sur le projet, mon sentiment principal était une impatience que ce soit fini. J'adorais votre travail. Chaque fois que vous m'envoyiez un nouvel ensemble de pages, j'étais aussi excité qu'un gamin à Noël. Je savais que ce serait génial. Mais j'ai dû être patient et modérer mon enthousiasme, parce qu'il allait falloir des années avant que tout ne soit terminé.







Et au début ? Comment te sentais-tu en te lançant dans l'écriture d'un projet aussi énorme ? Est-ce qu'il t'est arrivé de douter que tu parviennes à terminer l'histoire comme tu le voulais ?

Je crois que j'avais déjà dépassé le stade le plus difficile et les doutes au moment où je vous ai envoyé le scénario. Il m'a fallu quelques mois pour dénouer tout ça et trouver comment intégrer le braquage avec les véritables événements historiques du procès. Est-ce que c'était une histoire de groupe, une histoire sur deux types, ou une histoire d'amour ? Et comment est-ce que ça devait se terminer ? Ça m'a pris un petit moment pour trouver la structure de base, mais une fois que je l'avais, je me suis senti à l'aise et ce n'était plus qu'une question de comment réaliser le tout. C'était compliqué, comme un gros puzzle mécanique où toutes les pièces doivent fonctionner ensemble, mais j'étais certain que j'arriverais à y parvenir.



C'est une question un peu sans rapport, mais est-ce que tu développes beaucoup d'histoires ou d'idées que tu finis par abandonner ?

Bien sûr. Il n'y a peut-être qu'une idée sur six qui finit en scénario abouti.



Alors tu essaies pendant quelques mois et puis tu réalises que ça ne t'amène nulle part ?



Ou quelque chose d'autre de plus nouveau et plus séduisant se présente et j'abandonne le projet qui me pose problème. Parfois je pousse jusqu'à un synopsis ou même un scénario partiellement écrit avant de m'apercevoir que je n'ai pas vraiment le cœur à ça. Avant *Templiers*, vers 2001, j'ai passé pas mal de temps à essayer d'écrire un thriller de conspiration moderne impliquant les Templiers. J'ai essayé de plusieurs façons différentes. L'une d'elles était un scénario de préquelle de mon jeu *The Last Express*, intitulé *Red Serpent*. J'ai écrit environ les 40 premières pages et là, Ubisoft est arrivé avec une proposition de relancer *Prince of Persia*, et j'ai fini par faire ça. Ce qui était probablement mieux.



C'était assez marrant de voir que l'année suivante, Dan Brown sortait *Le Da Vinci Code*, parce que les éléments de l'intrigue étaient étrangement similaires à ce truc à moitié écrit que j'avais abandonné. L'essentiel provenait de *L'Énigme sacrée*, de toute manière, qui est un classique de la pseudo-histoire des Templiers.

J'étais plutôt soulagé quand j'ai lu *Le Da Vinci Code*, parce que ça m'a libéré de tout sentiment de devoir finir *Red Serpent*. Les idées étaient trop similaires. J'ai donc mis de côté les histoires de Templiers pendant quelques années. Et puis en 2007, pendant que vous dessiniez *Prince of Persia*, le livre, et que la préproduction du film *Prince of Persia* s'appêtait à commencer, tout ça m'a donné une grande envie d'écrire un récit d'aventures situé à une autre époque. Et j'ai repensé aux Templiers, au procès et là j'ai eu cette idée de braquage et soudain, tout s'est mis en place. L'idée m'est venue en un instant, mais d'un autre côté, elle était en gestation depuis dix ans. Donc les idées abandonnées ne sont jamais vraiment perdues.



C'est dingue. Je ne peux pas m'imaginer passer autant de temps sur quelque chose et ne pas le finir.



J'ai toujours des dossiers remplis d'idées, d'intrigues, de lieux, de personnages, de recherches. Actuellement, j'ai une douzaine d'histoires à différents stades et je sais que je finirai par en écrire seulement une ou deux. Maintenant que le livre est fini et sorti, quel est votre sentiment ?

J'ai trop regardé ces pages. Je ne peux plus vraiment les voir. D'un côté, je suis vraiment très fier de ce travail. Mais je ne peux pas le regarder sans voir toutes les choses que j'aimerais redessiner ou faire différemment.





Je fais tellement de livres chaque année que quand je termine un livre, je ne peux vraiment pas le regarder pendant un moment. Ça me rappelle juste tout le temps que j'ai passé à travailler dessus. Mais sur celui-là, ça a pris tellement de temps, j'ai vraiment beaucoup apprécié de relire l'ensemble quand nous avons reçu le PDF finalisé du livre. J'ai pu prendre du recul et le voir plus comme une observatrice, ce qui est une bonne position.

J'ai lu et relu le PDF, mais jamais par plaisir, juste pour chercher les erreurs, tout ce que je pouvais repérer avant qu'il ne parte à l'impression. Et puis je ne l'ai plus du tout regardé pendant un long moment, parce qu'il était trop tard pour changer quoi que ce soit. Quand nous avons reçu les premiers exemplaires, ça faisait déjà plus d'un an que nous avions fini. Je me suis accordé une soirée pour lire le livre comme le ferait un lecteur ordinaire. J'étais bien sûr terrifié à l'idée de découvrir une énorme erreur que j'aurais manquée. À mon grand soulagement, ce fut une lecture très agréable. Ça donnait une impression d'unité, ça tenait bien ensemble sans qu'on sente qu'il s'était écoulé plus de quatre ans entre la réalisation de la première partie et la fin. C'est étrange, il nous a fallu cinq ans pour faire quelque chose qui va être lu en une heure ou deux. Je l'adore. Je suis fier de l'offrir à des gens.



Je suis si contente que ce soit un gros livre plutôt que trois tomes séparés comme c'était prévu à l'origine. L'histoire est tellement dense que s'il avait fallu attendre un an pour lire le tome suivant, alors le temps d'en arriver au tome trois, le lecteur aurait oublié ce qui s'était passé dans le premier.

Ça aurait été comme regarder les trente premières minutes d'un film et d'attendre un an pour voir la suite. C'est une histoire. C'était sans aucun doute la meilleure décision possible de le publier en un seul volume.



Ce qui est étrange, c'est que j'ai l'impression que ce n'est pas de moi. En général, quand je fais un livre, j'ai ce sentiment très fort de le posséder. Comme ce projet était très collaboratif, j'ai le sentiment qu'il y a mon empreinte mais que ce n'est pas le mien.

C'est clairement nous trois.

Notre troisième enfant. Merci, Jordan!

Je n'arrive pas à croire qu'on l'a terminé...

