

PREMIER MAGAZINE CULTUREL SUR LA BD ET LES ARTS VISUELS - GRATUIT

BD ★ CINÉ ★ JEUX VIDÉO ★ EXPOS ★ POP CULTURE

# ZOO

[www.zoolemag.com](http://www.zoolemag.com)

**ART DU CRIME**  
**PREUVE PAR 9**

**LUKE**  
**LE BONHOMME**

**CAPTAIN AMERICA**  
**LE TRIOTE ET REBELLE**



# EXO :

# TERRIENS CHERCHENT PLANÈTE

## ★ Édito ★

**O**n espère que, bien informés des 48H BD, vous vous êtes précipités chez les libraires participants pour découvrir des albums au prix symbolique d'un euro ! Encore plus fort, le samedi 7 mai aura lieu le Free Comic Book Day : six éditeurs proposeront à cette occasion sept fascicules gratuits. Le comic-book, de super-héros ou non, est un genre qui prend de l'importance sur les présentoirs des librairies, aidé par le formidable succès en salles de films consacrés au genre. Depuis le début de l'année, *Deadpool* et *Batman v Superman* ont atteint des chiffres inattendus au box-office, dans des styles opposés (déconnant ou sérieux).

Comme à l'habitude, Zoo explore tous les genres. Vous trouverez donc les présentations des nouvelles parutions de séries dynamiques, même après l'âge de la retraite (*Buck Danny* et *Lucky Luke*), mais aussi des articles consacrés à l'émotion récente (Luz et Meurisse après la tuerie de *Charlie Hebdo*), le reportage engagé (la Moselle et la Birmanie), les séquelles du franquisme, les contes et légendes ou le policier chez Glénat ou Casterman. Sans oublier nos articles sur la BD asiatique, le cinéma et les jeux vidéo. D'autres divertissements propices au cocooning qui favorisent la mise en parenthèse temporaire du climat anxigène que nous vivons.

JEAN-PHILIPPE RENOUX



Zoo est édité par  
Arcadia Media  
45 rue Saint-Denis  
75001 Paris

Envoyez vos contributions à :  
contact@zooemag.com



Directeur de la publication  
& rédacteur en chef :  
Olivier Thierry

Rédacteur en chef adjoint :  
Olivier Pisella, redaction@zooemag.com

Conseillers artistiques :  
Kamil Plejwatzky, Howard LeDuc  
Rédaction de ce numéro :  
Olivier Pisella, Julien Fousserau, Jérôme Briot, Kamil Plejwatzky, Thierry Lemaire, Jean-Philippe Renoux, Michel Dartzy, Yaneck Chareyre, Cecil McKinley, Hélène Beney, ...



## ★ Zoommaire ★

Printemps 2016

### ACTU BD

- 08 - **MORGANE** : Morgane est morte, vive Morgane
- 10 - **TROPICAL MAMBO** : Carlos Mambo !
- 12 - **LUCKY LUKE** : décalage et sevrage tabagique
- 13 - **DICKIE DANS L'ESPACE** : rencontre du pauvre type
- 14 - **L'HERBE FOLLE** : une herbe folle... à lier ?
- 15 - **L'AILE BRISÉE / LA LÉGERETÉ**
- 16 - **FOX-BOY** : un renard pris dans la toile
- 17 - **BOTS** : la planète des robots
- 18 - **BIRMANIE**, mode d'emploi
- 19 - **GRAND EST** : à l'Est, peu d'espoir
- 20 - **Ô VOUS, FRÈRES HUMAINS** : quête d'humanité
- 22 - **BUCK DANNY CLASSIC** : les « Japs » attaquent

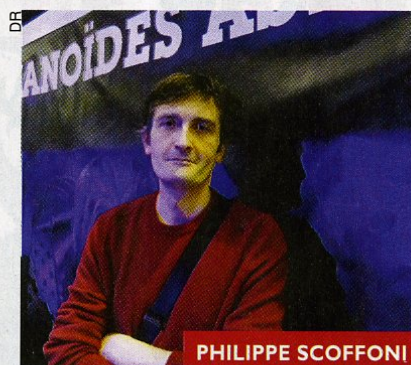


LUCKY LUKE : PAGE 12

© Frissen et Scoffoni / HUMANOÏDES ASSOCIÉS



**EXO.** Les premières lettres d'exoplanète, mot dont on désigne les planètes hors du système solaire. Les premières lettres également de l'exode qui pourrait tenter l'humanité si une exoplanète habitable et la technologie le permettaient. Oui, mais y serions-nous les bienvenus ?



PHILIPPE SCOFFONI

Après un cycle de 20 ans où la bande dessinée s'était désintéressée de la science-fiction au profit de l'*heroic fantasy*, la tendance éditoriale actuelle est exactement à l'inverse. Ce regain d'intérêt pour la SF sera peut-être l'occasion pour Les Humanoïdes Associés, prestigieuse maison d'édition qui avait perdu un peu de son éclat au début des années 2000, de briller à nouveau dans son registre de prédilection. Pour cela, elle compte sur quelques scénaristes maison, notamment Jerry Frissen (également aux commandes sur la série *Méta-Baron*) ; et sur une nouvelle génération de dessinateurs pour succéder à Moebius, Druillet et Gimenez... Nous avons rencontré l'un d'entre eux, le dessinateur Philippe Scoffoni, aux manettes d'*EXO*, un triptyque situé dans un futur proche.

La NASA vient de découvrir un système solaire situé à 40 ans de voyage de la Terre. Lune des planètes semble

tellement propice au développement de la vie, qu'on la baptise Darwin II. Coup de chance, une sonde spatiale lancée à la fin du XX<sup>e</sup> siècle peut se rendre à proximité dans les 18 mois ! Cette annonce est à peine rendue publique qu'un mystérieux obus tiré depuis la Lune transperce un satellite et s'abat sur Terre...

## INTERVIEW

**Comment êtes-vous arrivé à ce métier d'auteur de bande dessinée ?**

**Philippe Scoffoni :** Après des études d'arts appliqués à Toulouse et à Strasbourg, j'ai commencé à travailler comme *roughman story-boarder* pour la publicité dès le début des années 1990. J'ai toujours eu en tête de faire de la BD, mais ce n'est que dans les années 2000 que j'ai réussi à concrétiser quelque chose. J'étais à la recherche d'un scénariste et par Internet j'ai fait la rencontre de Benoît Rivière, qui avait fait le pitch d'un de ses projets sur un forum. Nous avons monté un dossier ensemble, qui a intéressé quelques éditeurs, notamment Thierry Joor de Delcourt. Après quelques hésitations, il nous a demandé si nous n'avions pas autre chose dans notre besace. Benoît a proposé un autre synopsis sur lequel j'étais partant : ça a donné *Milo*, une série d'anticipation en trois tomes. Et par la suite, j'ai dessiné quelques-uns des chapitres du sitcom de Thomas Cadène, *Les Autres Gens*.

**Il s'est passé pas mal de temps entre le dernier tome de Milo et le premier d'EXO...**

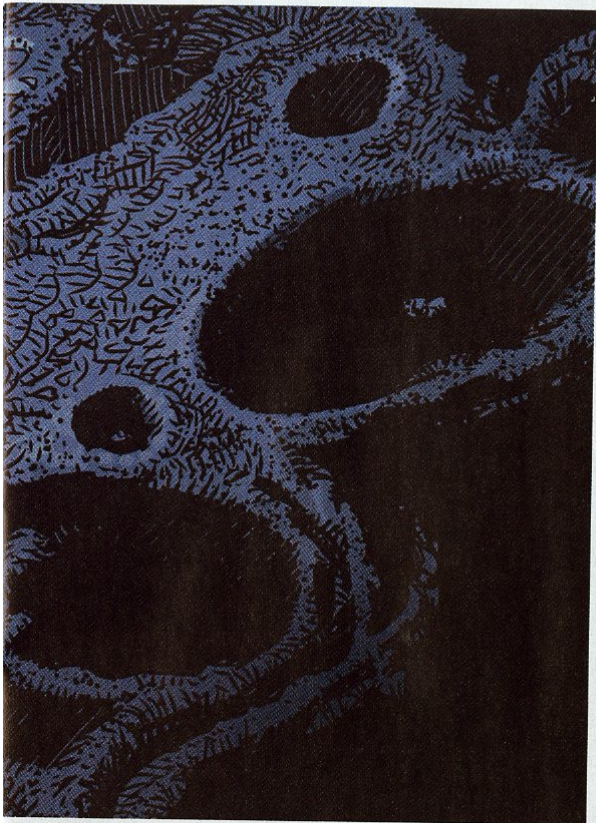
*Milo 3* est sorti fin 2011. J'avais déjà anticipé la suite pour pouvoir enchaîner avec un nouveau projet. Le contact avec Jerry Frissen était pris et nous discutons déjà de nos envies. Le projet *EXO* a pris forme pendant une année, au cours de laquelle j'ai commencé les premières recherches.

**EXO concentre donc quatre à cinq années de travail ?**

Nous avons signé fin 2012. À partir de là je me suis vraiment mis au dessin des premières planches. Et l'éditeur souhaitait un rythme de publication rapproché pour les deux premiers tomes. Je



© Frissen et Scoffoni / HUMANOÏDES ASSOCIÉS



suis donc actuellement en train de finir le tome 2, prévu pour septembre 2016. Ce qui permettra au tome 3 de paraître en 2017.

### Comment bossez-vous ensemble avec le scénariste ? Qu'est-ce qu'il vous fournit ?

Après cette année de mise au point du script, Jerry a découpé et dialogué l'ensemble des trois tomes d'EXO. Lorsque je travaillais sur *Milo*, je voulais avancer séquence par séquence et découvrir l'intrigue presque comme le lecteur le fait. Pour EXO au contraire, je dispose de l'intégralité du scénario depuis le début et la balle est entièrement dans mon camp. Cela dit, je sais qu'en me mettant bientôt au tome 3, il y a beaucoup de scènes que je vais redécouvrir. Le scénariste aussi, d'ailleurs.

### Dans EXO, les extraterrestres qui interviennent sur Terre ont un mode opératoire, disons, pas très convaincant...

C'est une qualité de Jerry Frissen : il parvient à utiliser des codes de la science-fiction tout en les arrangeant à sa manière. Même si EXO n'est pas une comédie comme il a pu le faire avec *Lucha Libre*, il y a tout de même une ironie qui perce à travers les dialogues et dans le point de vue qu'il prend. En effet, les extraterrestres commettent un certain nombre d'erreurs. C'est un effet tout à fait volontaire de la part du scénariste.

### Avec des extraterrestres qui parasitent des humains, ce que vous devez dessiner, ce sont finalement des humains... N'est-ce pas un peu frustrant ?

Dans la SF, je suis souvent déçu par le moment où on rencontre physiquement les Aliens. Donc j'aime bien l'idée de les montrer sans les montrer, qu'on subisse leur présence sans les voir sous leur vraie forme. Ainsi, ils nous restent étrangers et inconnus. Cela crée cette tension que je recherche dans les histoires de rencontres extraterrestres. C'est donc tout à fait intentionnel, et loin d'être une frustration, c'était une de mes attentes !

### Vos personnages sont très réalistes. Comment les caractérisez-vous ?

Il peut m'arriver de partir d'acteurs. C'est assez pratique, les acteurs. Même peu connus, on trouve beaucoup de photos, dans différents angles. Ça aide à établir un portrait. Mais parfois aussi, ce sont des portraits totalement inventés. J'ai passé beaucoup de temps sur la caractérisation des personnages. Je voulais à tout prix éviter les similitudes entre personnages qui sont gênantes pour la lisibilité et la compréhension. J'ai fait une fiche-portrait pour chacun, avec deux ou trois vues à chaque fois, en essayant de les différencier autant que je pouvais. L'ironie, c'est que même avec ce travail en amont sur la caractérisation, je me suis fait piéger, parce qu'il y a beaucoup de scènes où les personnages sont en scaphandre. On perd donc beaucoup d'indications visuelles de leurs visages. Les cheveux et calvities que j'avais prévues, on ne les voit plus une fois que les personnages sont dans leur scaphandre !

J'ai bien pensé à donner une couleur caractéristique à chacun, mais sur un commando spatial, avec des objectifs de camouflage, ça paraît peu réaliste. Alors j'ai numéroté les combinaisons, j'ai écrit les noms sur les épaules pour que ce soit visible quand ils sont de profil... Voilà, il a fallu improviser des petites solutions comme ça. Au final, Jerry m'a dit « un militaire est un militaire », et je crois qu'il a raison. Le commando est plus à envisager comme un tout que comme des individualités.

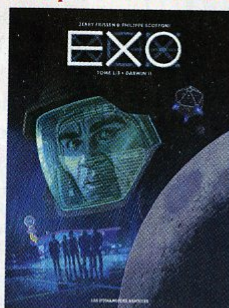
### Quelles sont vos sources d'inspiration pour inventer le monde à venir ?

Je pars souvent de choses déjà existantes, que je transforme et que j'extrapole. Pour les scaphandres par exemple, je croise des designs militaires avec des designs de spatonautes, je regarde ce qui a déjà été fait au cinéma, en BD, dans les jeux vidéo. Et je fais mon chemin à partir de ça, en mixant mon propre imaginaire avec toutes ces sources.

### À un moment, il est question d'un Rover lunaire, un véhicule utilisé par la mission Apollo XVII. Fiction ou réalité ?

Réalité ! C'est un engin qui a vraiment été laissé sur place par la dernière mission lunaire. La documentation disponible est abondante pour décrire à quel endroit il est, et pour le visualiser dans tous ses détails. C'est un plaisir rare dans une BD de science-fiction d'avoir à se documenter comme pour une BD historique ! Mais c'est ce que j'ai fait, et la scène en question se passe sur les lieux exacts.

### Et pour la trace au sol du « crabe mécanique », vous êtes parti aussi de sources réelles ?



Mais oui : quand on tape « traces de crabe » dans un moteur de recherche, on trouve ! Sur le scénario, Jerry proposait un dinosaure mécanique. J'ai pris la liberté de remplacer par un crabe, je trouvais ça plus original.

PROPOS RECUEILLIS PAR  
JÉRÔME BRIOT

↳ EXO, T.I, DARWIN II,  
de Jerry Frissen et Philippe Scoffoni,  
Les Humanoïdes Associés,  
48 p. couleurs, 13,95 €

S  
M

15

E

UGO

MAIRIE DE