

Actua BD

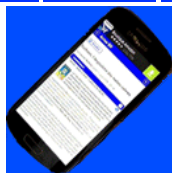
Le site de référence pour la bande dessinée francophone

Rechercher



Recevez gratuitement les infos BD par e-mail
Cliquez ici.

- ACTUALITE
- AGENDA
- ALBUMS
- COMICS
- HERGE
- INTERVIEWS
- MANGAS, etc



Jerry Frissen & Philippe Scoffoni : « "Exo" est une histoire de science-fiction probable. »

18 avril 2016

[Version imprimable](#)



"Exo" est sans doute la plus intéressante nouveauté que les Humanos aient présentée ces dernières années depuis le nouveau cycle du "Méta-Baron". Cette une série de science-fiction, certes, mais qui interpelle le lecteur sur bien des questions métaphysiques. Passionnant !

Jerry, Comment vous est venue l'idée d'écrire un récit traitant de la découverte d'exo-planètes et des conséquences que cela pourrait avoir sur la race humaine ?

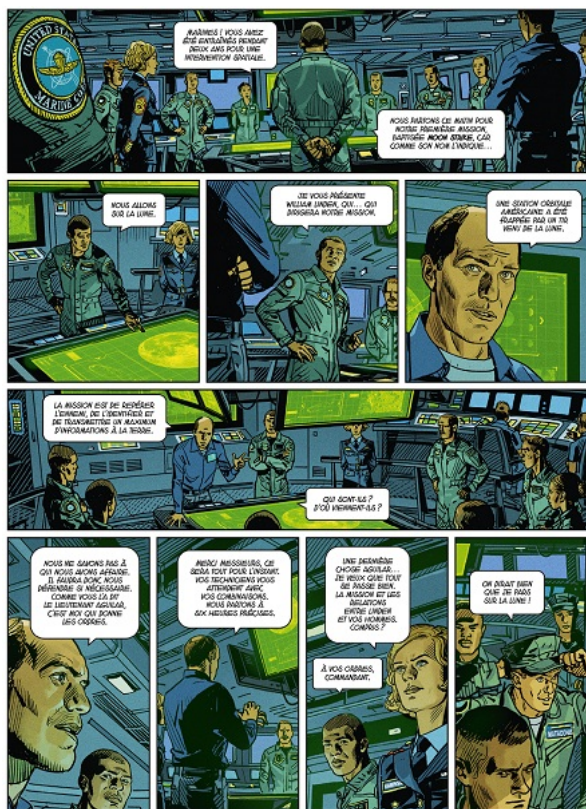
Jerry Frissen : Je ne me souviens plus exactement qui de Philippe ou moi avons le premier mentionné les exo-planètes. Le sujet et les thèmes abordés dans *Exo* sont le fruit de très longs échanges que nous avons eus, lui et moi. Les exo-planètes ne sont qu'un des thèmes que nous avons abordés dans *Exo*. C'est la découverte d'une de ces planètes qui lance l'histoire, et même si Darwin II –le nom que les humains donnent à cette planète– est fondamentale, l'histoire va partir sur une piste

différente.

Sur une Terre qui ne cesse de se réchauffer, les exo-planètes évoquent autant une espèce de paradis qu'une capsule de secours inatteignable.

Jerry Frissen : C'est difficile d'expliquer avec précision comment les exo-planètes se placent dans l'histoire, car je révélerais trop d'éléments des deux albums qui vont suivre. Mais chaque thème utilisé dans *Exo* a été tordu, mâché et retracé pour lui donner un autre sens. Celui des exo-planètes bien sûr, mais aussi celui –et surtout– de cette absurde culpabilité humaine ou celui de l'ethnocentrisme. *Exo* est une série réaliste, mais constamment teintée d'ironie.

Une des autres idées que véhicule *Exo* est que nous, humains, ne sommes peut-être pas tout à fait maîtres de nous-même ou de nos actions. Puisque vous évoquez le réchauffement climatique, loin de moi l'idée de considérer que ça puisse être quelque chose de positif, mais pourquoi ne pas imaginer que cela fasse partie intégrante de notre évolution ? Rien de tel que foutre le feu à sa maison pour se forcer à déménager. En écrivant *Exo*, je voulais aborder tous ces thèmes tout en mettant la morale de côté.



Pour relever ce défi, il fallait être deux. Comment vous êtes-vous rencontrés ?

Jerry Frissen : Nous nourrissions l'envie de travailler ensemble depuis longtemps. Et à force d'échanges, la collaboration s'est initiée sans qu'elle ait été vraiment décidée. On échangeait des idées, des pistes, et inconsciemment, nous étions en train de poser les premières pierres de ce qu'allait devenir *Exo*. Je crois que la première chose qui nous a rapproché, c'était une fascination commune pour la Lune. Si nous n'étions pas nés un peu trop tôt, nous aurions sans doute été voisins là-haut.

Philippe Scoffoni : J'aimerais préciser que j'avais également beaucoup aimé la série [Lucha Libre écrite par Jerry](#). Par-delà l'humour, ce sont la sensibilité et l'épaisseur de ses personnages qui m'ont aiguillé vers lui.

Qu'est-ce qui vous a motivé de part et d'autre à vous lancer dans une collaboration au long cours (trois tomes) : une passion commune pour la science-fiction ?

Jerry Frissen : Ce qui nous a rapproché, c'est avant tout un ensemble de passions et de goûts communs, dont la science-fiction fait bien entendue partie. Notre but était de réaliser une histoire de science-fiction « probable » : tout ce qui s'y passe provient d'une logique ou de faits scientifiques, du moins de ceux que je suis capable de comprendre. Pas de magie, ni de super-pouvoir : nous voulions que ce soit le plus réaliste possible.

Philippe Scoffoni : Pour moi, travailler avec Jerry, c'était la chance de pouvoir mettre un peu les mains dans la matière scénaristique. J'ai pu goûter le plat en pleine préparation. En tant qu'alchimiste du scénario, Jerry a une grande capacité à intégrer les ingrédients que l'on peut lui amener. C'est aussi un très bon dialoguiste et c'est cette qualité que j'avais repérée dans ses œuvres précédentes qui m'avait aussi donné envie de travailler avec lui.



Philippe Scoffoni, à sa table de travail.

Photo : DR

Lorsqu'on découvre certaines scènes, on sent que les détails avaient pour vous beaucoup d'importance !

Jerry Frissen : Nous avons poussé le réalisme au plus loin de nos capacités, que ce soit dans l'écriture ou dans le dessin. Pour vous donner une idée de nos recherches, j'ai été par exemple visiter le Jet Propulsion Laboratory de la Nasa afin de prendre des photos pour Philippe. Et nous avons été vérifiés les horaires de train pour que ça colle à l'histoire.

C'était d'ailleurs un grand plaisir pour un scénariste de voir se construire quelque chose d'aussi réel. J'ai la chance de travailler avec Philippe qui peut tout dessiner. Rien ne l'arrête et il demandait d'ailleurs des informations et des documents pour chaque scène. Je lui ai donc fourni énormément de détails qu'il pouvait bien sûr modifier à sa guise... Mais il voulait toujours s'y tenir ! Par exemple, toutes les voitures qu'on découvre dans *Exo* sont celles que j'avais indiquées dans le scénario. Philippe a donc rendu la vie américaine presque plus réaliste que je ne pourrais le faire avec des mots.

Jerry, vous écrivez des scénarios historiques, contemporains mais également de science-fiction. Quelles sont vos sources d'inspiration pour cette dernière thématique ?

Jerry Frissen : Pour *Exo*, une de mes motivations principales était d'écrire une histoire de science-fiction comme celles qui m'ont le plus excitées. Je voulais doter le récit d'une connotation à la **Arthur C. Clarke** pour le côté merveilleux de la science, du **Clifford Simak** pour l'aspect contemplatif et du **Robert Heinlein** pour la remise en question du pouvoir.

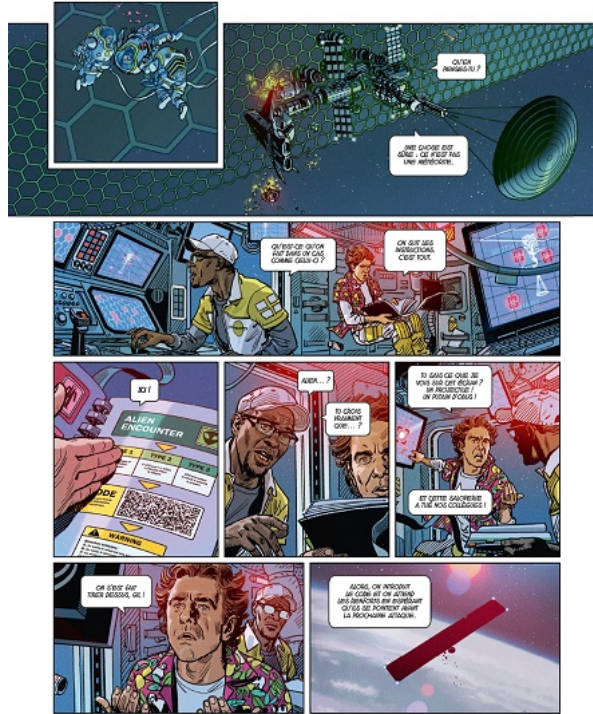


Philippe, quel a été votre premier sentiment à la lecture du scénario d'Exo ? Avez-vous demandé à adapter certains passages ? Ou l'ensemble vous semblait-il suffisamment cohérent ?

Philippe Scoffoni : Jerry proposait une histoire qui reprenait les thématiques que nous avions évoquées ensemble : l'exploration spatiale, la Lune, la biologie, la vie extraterrestre, etc. Tout en parvenant à mêler ces éléments dans un récit d'action ! L'ensemble était déjà tout-à-fait cohérent, mais dans ce genre d'histoire, les détails sont importants. Les adaptations du scénario avec Jerry a surtout consisté à débusquer les petits détails qui pourraient nuire à la crédibilité du récit. Avec *Exo*, nous sommes dans un cadre réaliste ; il faut donc crédibiliser les libertés que nous prenons avec la réalité scientifique. Même si l'envie de faire une histoire de science-fiction nous venait également de l'admiration d'autres œuvres du genre, nous avons tenté d'éviter les poncifs, les solutions déjà vues.

Philippe, quelle a alors été votre première approche pour crédibiliser le récit d'Exo ? Travailler des personnages réalistes ou vous assurer d'un cadre général suffisamment authentique ?

Philippe Scoffoni : J'avais envie d'un casting réaliste très varié. J'ai cherché à bien caractériser chaque personnage, à leur donner des physiques et des physionomies très divers. Pour les décors, je suis resté le plus près possible du réel lorsqu'il s'agissait de choses existantes ou pouvant exister. Je savais que je pouvais m'appuyer totalement sur Jerry pour décrire l'Amérique contemporaine. Cette recherche du réel permet de renforcer le contraste avec les éléments extraterrestres.

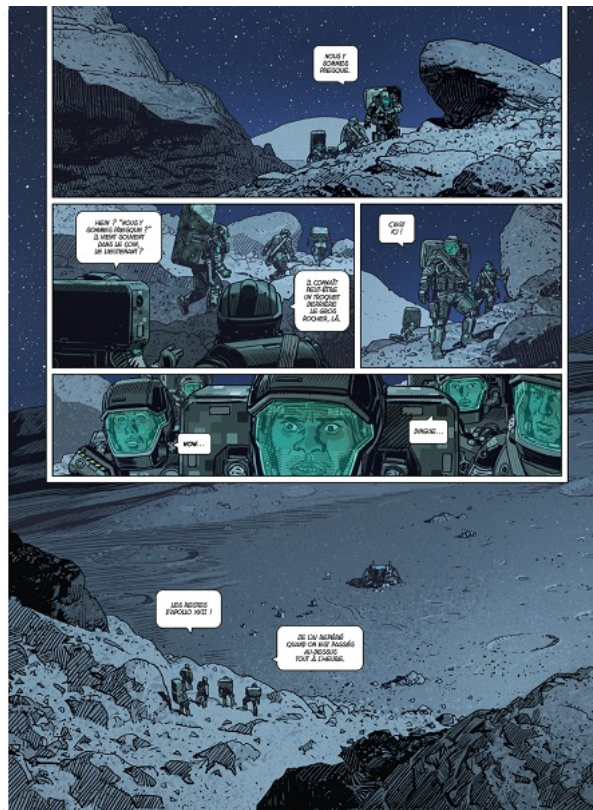


Jerry, vous commencez par présenter vos différents personnages avant de les faire basculer dans le récit : est-ce important de donner une épaisseur à ceux-ci pour que le lecteur puisse partager leurs émotions face aux événements qui se présentent ?

Jerry Frissen : Nous voulions renforcer cette connotation réaliste que nous avons précédemment soulignée. Je ne pense pas qu'on puisse faire une bonne histoire sans bons personnages et si on ne leur donne pas de l'épaisseur. Si nous ne mettons pas tout cela en place, je ne pense pas le lecteur puisse s'y intéresser, ni de ressentir quoi que ce soit pour eux. Donc, avant même de commencer à écrire, j'ai fait de longs portraits de chaque personnage principal, de manière à tout savoir d'eux. Pour l'un d'entre-eux, j'ai été jusqu'à écrire l'histoire de son divorce et les mois difficiles qui ont suivi. Tous cela ne figure pas dans Exo, mais ces détails me permettent ensuite de me glisser dans la peau de chacun des personnages et de les faire agir ou réagir de la façon la plus naturelle qui soit.

Philippe, vous avez entre autres dessiné des stations spatiales légèrement futuristes, ainsi que des éléments presque historiques de la conquête lunaire. Cela n'a-t-il pas été compliqué de trouver un style graphique qui s'accorde avec ces deux éléments antagonistes ?

Pas si antagonistes que ça. Le design des objets de la conquête lunaire, comme le rover par exemple, ont très bien vieillis. Ils n'ont rien de rétro. Cela vient sans doute du fait que ces objets sont une réponse aux énormes contraintes de leur usage et ne cèdent rien aux modes de leur époque. Nécessité fait loi. Dans les albums suivants, par contre, le contraste entre la technologie terrienne et une autre inconnue sera plus présent.



Philippe, j'ai également l'impression que vous avez beaucoup travaillé les ambiances des différentes scènes grâce à la couleur : un vert plus angoissant, des bleus et des rouges pour souligner différents effets. La couleur fait-elle partie intégrante de la narration selon vous ?

Philippe Scoffoni : Tout participe à la lisibilité de la page. Et j'essaie d'y inclure la couleur. Comme le dessin, c'est un langage que l'on apprend sans cesse. Inépuisable ! Elle me sert à différencier les séquences mais aussi à créer de la profondeur. Et j'ai par endroit colorisé le trait noir pour différencier les plans dans l'image. Plus globalement, mon projet était d'utiliser une gamme de couleur assez saturée. D'éviter les gris colorés.

Jerry, vous terminez ce premier tome sur une question à double-sens : on comprend que ces « envahisseurs » sont sans doute résolus à combattre la race humaine, mais peut-être également à la protéger à ses dépens d'une autre menace. Aimez-vous jouer sur ce type d'ambiguïté pour que le lecteur puisse s'impliquer dans le récit ?

Jerry Frissen : En fait, c'est ce dont je parlais effectivement un peu plus haut. Un des thèmes d'Exo est la culpabilité que ressent la race humaine. Elle a été particulièrement forte après la dernière guerre mondiale et avec la menace nucléaire. Par exemple, à l'époque, une série de « contactés » recevaient selon leurs dires des messages de races extraterrestres qui tenaient toujours plus ou moins le même propos : "l'humanité est mauvaise et elle n'existera plus très très longtemps si elle ne change pas sa façon d'être" ; "elle est un danger pour elle-même", etc. On a retrouvé cette culpabilité dans la littérature ou le cinéma (Avatar est un bon exemple récent), et j'ai horreur de ça. Cela rejoint une autre absurdité qu'est l'ethnocentrisme. La fin de ce premier tome aborde donc ces idées, oui, mais la réponse à cette question à double sens ira dans un troisième sens.



Une fois de plus, les Humanos proposent une parution assez rapprochée, avec le tome 2 qui sortira moins de six mois après le premier : est-ce selon vous un avantage d'être plus vite accessible pour le lecteur ? Même si on ne peut pas profiter du retour du premier tome pour éventuellement corriger un peu le tir ?

Jerry Frissen : Le délai de parution est effectivement décidé par l'éditeur. Mais, en ce qui me concerne, ça me convient très bien. Je préfère de toute façon écrire une histoire d'une traite plutôt que d'essayer de reprendre le cours du récit un an plus tard. Je ne crois même pas que j'y arriverais.

Philippe Scoffoni : Pour moi aussi, ce genre de sortie est idéal, c'est une chance supplémentaire pour la série de trouver sa place.

■ [Commander Exo T1 chez Amazon ou à la FNAC](#)

Concernant Jerry Frissen, lire également :

- ▶ [Le retour fracassant du Méta-Baron](#)
- ▶ [Les Zombies qui ont mangé le monde - Par Jerry Frissen et Guy Davis - Les Humanoïdes Associés](#)
- ▶ [Lucha Libre : bouée de sauvetage des Humanos ?](#)
- ▶ [Fluide à l'anglaise avec les Monty Python](#)
- ▶ [Jacques Martin, par-delà le Styx](#)
- ▶ [Retour des Humanos aux USA](#)

Photo en médaillon : Jerry Frissen © Les Humanoïdes Associés.

(par [Charles-Louis Detournay](#))

Cet article reste la propriété de son auteur et ne peut être reproduit sans son autorisation.

Article précédent: [EXCLUSIF ! Franck Bondoux \(Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême\) : " Ce qui est intéressant dans la médiation, c'est de bâtir un projet public-privé."](#)

Article suivant: [Raymond Poirier \(directeur général de Parenthèses 9\) : « Pour qu'un public grandisse, il faut créer des occasions de croisement. »](#)

info portfolio



[Un commentaire ?](#)

■ DANS LA MEME RUBRIQUE :

- [Raymond Poirier \(directeur général de Parenthèses 9\) : « Pour qu'un public grandisse, il faut créer des occasions de croisement. »](#)
- [Ancco : "Je me sens plus proche des auteurs franco-belges que des auteurs coréens"](#)
- [EXCLUSIF ! Franck Bondoux \(Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême\) : " Ce qui est intéressant dans la médiation, c'est de bâtir un projet public-privé."](#)
- [Olivier Ihl \(sociologue\) : "Le dessin touche au-delà des mots."](#)
- [Celâl \("Kane / La Mort à mains nues"\) : « J'ai été complètement démotivé »](#)
- [Craig Thompson \("Space Boulettes"\) : « J'ai besoin de me recréer moi-même à chaque projet »](#)
- [Park Kun-woong \("Je suis Communiste"\) : « Nous ne sommes pas libérés de la guerre des idéologies »](#)
- [Nicolas Keramidas \("Mickey Craziest Adventures"\) : « Lewis Trondheim et moi voulions un récit énergique, dynamique et surtout nous éclater à chaque case ! »](#)
- [Christelle Pécout \("K-Schok"\) : "En France, on a une vision très cliché de la Corée du sud."](#)
- [Charles Boidin : "Mes émissions deviennent de plus en plus longues, car j'essaye de parler de l'auteur et de l'histoire de la BD"](#)



[Commande Albums](#) - [Qui sommes-nous ?](#) - [Rédaction](#) - [Conditions d'utilisation](#) - [Régie](#) - [Site réalisé avec SPIP](#)