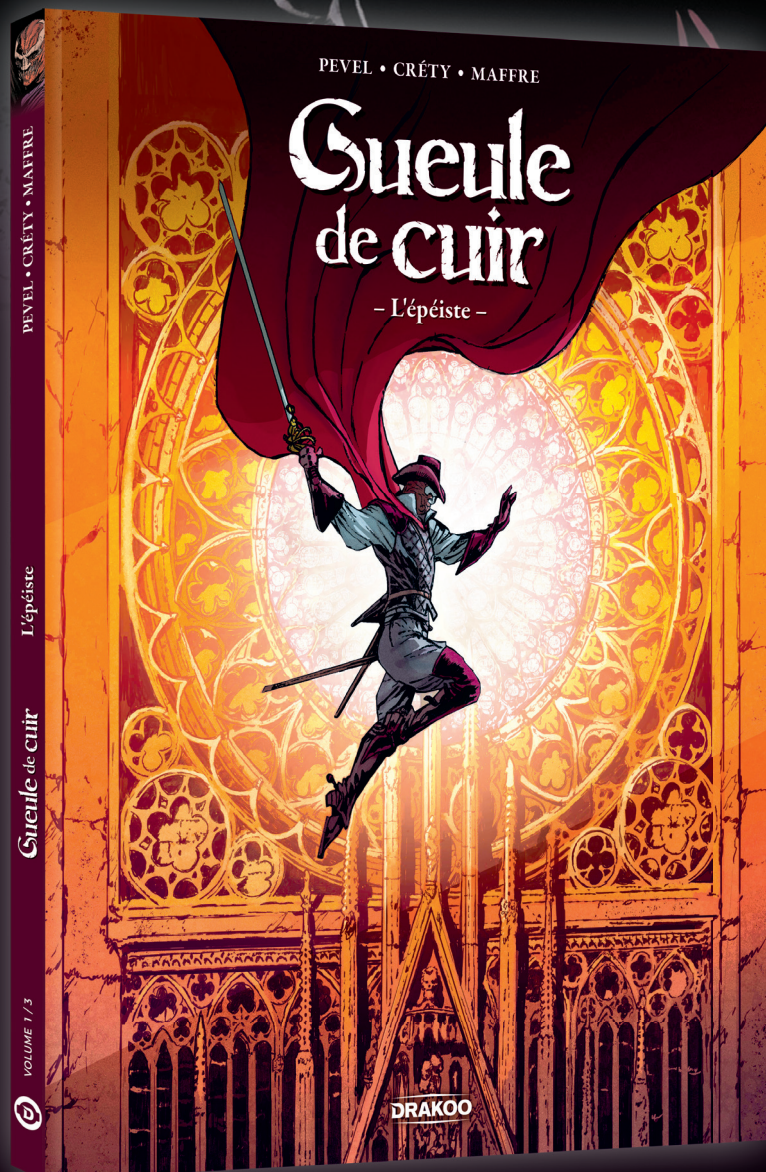


EN LIBRAIRIE LE 10 JANVIER

Gueule de cuir

UNE HISTOIRE
DE CAPE ET
D'ÉPÉE SOMBRE
ET FANTASTIQUE,
C'EST BATMAN
SOUS LOUIS XIII!



VOLUME 1/3

1633. Dans la France de Louis XIII et de Richelieu, magie noire et alchimie sont à l'œuvre. Tandis que de mystérieuses factions s'affrontent en secret autour du Zodiaque du Diable, un redoutable nécromant étend son règne sur les bas-fonds de Paris et rêve de vengeance. Un seul homme peut encore se dresser contre lui. Un duelliste que le destin a maudit et qui n'aura d'autre choix que d'accepter le masque et la destinée de Gueule de cuir.

Scénario : Pierre PEVEL · **Dessin :** Stéphane CRÉTY

Couleur : Jérôme MAFFRE

ISBN : 978 2 3823 3146 0

64 pages · 15,90 €

DRAKOO

Rencontre avec Stéphane Créty dessinateur de *Gueule de cuir*

Pouvez-vous nous parler de l'origine de *Gueule de cuir* ?

Personnellement, tout d'abord de ma volonté farouche de continuer de travailler sous l'égide de Christophe Arleston et des éditions Drakoo. Christophe m'a proposé une ébauche de script écrit par Pierre Pevél. Le pitch m'a totalement séduit, et je me suis empressé d'acheter tous les ouvrages du sieur (et Pierre m'a ensuite fourni quelques exemplaires de son stock). Puis j'ai rencontré Pierre, il habite à Nancy, j'habite Metz - et mis à part une haine footballistique, les relations sont aisées et rapides entre ces deux villes lorraines. Et j'ai découvert non seulement un écrivain sagace, mais une belle personne. Du coup, j'étais méfiant. Tous les voyants étaient au vert, tout se passait trop bien pour mon esprit ombrageux et suspicieux. Mais j'ai pris mon courage à deux mains et hop.

***Gueule de cuir* est un personnage visuellement frappant. Pouvez-vous nous partager des détails sur la conception de ce personnage ?**

Ce fut un long travail de recherche, de voie sans issue, d'ébauche, de papier jeté par la fenêtre (et ramassé illico, ma conjointe étant très sourcilleuse sur le traitement des déchets et le respect de notre petite planète bleue). Il fallait à la fois une silhouette générique et iconique, une facilité d'animation, etc. En résumé, tout et son contraire. Donc énormément de croquis (de mémoire, une petite cinquantaine ne serait-ce que pour le masque qui devait être de peau et de cuir). J'ai abordé finalement ce design comme une sorte de super héros du XVII^e siècle. En moins moulant !

En tenant compte du contexte historique de l'histoire, comment avez-vous travaillé sur la représentation visuelle de Paris ?

On n'avait pas dans l'idée de faire œuvre d'historien, Pierre et moi. On voulait un Paris gothamesque. Dans le sens où le décor, la ville, est autant un personnage que le héros et ses antagonistes. La ville retranscrit l'atmosphère de mystère et de violence, de lutte et d'impact. Mais cela ne sous-entend pas une absence de référence. Je suis de formation historique, la recherche documentaire, la consultation d'ouvrages, l'odeur de livre poussiéreux de bibliothèque, j'aime cela. J'ai l'âme d'un archiviste myope trônant au milieu d'un Himalaya de bouquins à la reliure de cuir. Donc, énormément (trop... ma table de travail n'est pas assez grande, ni assez solide, je l'ai constaté in vivo !) de livres divers et variés, de lithographies, de gravures à l'eau-forte grandes comme des timbres-poste ! J'y ai laissé quelques vertèbres et ma myopie n'a pas connu d'embellie. De cette base « réelle » (dans le sens où certaines données étaient des reconstitutions du XIX^e siècle ; le Paris du XVII^e n'existe quasi plus, il a été laminé par les nécessaires aménagements sanitaires, les incendies et surtout la réforme urbaine Haussmannienne), j'ai construit un Paris totalement hypertrophié, caricatural comme Gotham est une parabole hypertrophiée de New York ou Chicago. Mon Paris est sombre, fait de ruelles tortueuses, boueuses, populeuses, d'où émergent quelques cimes (Notre-Dame, les clochers des dizaines d'églises et basiliques qui parsemaient Paris), un Paris du mystère et des intrigues.

Comment avez-vous abordé le découpage des scènes d'action pour maintenir le rythme haletant de l'intrigue ?

Pierre me donne un découpage très libre d'interprétation. Les intentions y sont très affirmées mais je peux construire ma narration selon une rythmique qui me semble pertinente. J'avais deux principes (enfin plus,

mais je vais vous barber avec mon ton doctoral) : lisibilité et dynamique. Je suis auteur de BD franco-belge mais j'ai été depuis mon plus jeune âge totalement submergé par les comics US, plus particulièrement DC Comics, et bien sûr Batman. Insidieusement, ce style narratif dynamique m'a imprégné au point où je serais infichu de distinguer ce qui est d'obédience comics ou franco-belge.

Qu'espérez-vous que les lectrices retiennent de *Gueule de cuir* ? Y a-t-il un message ou une émotion particulière que vous souhaitez transmettre à votre public ?

Houlà ! Quelle question ! Heu... je dirais que si le lecteur ou la lectrice voit que Pierre et moi, on a mis toute notre passion, tout notre amour du médium, du genre, quels que soient les défauts, on aura rempli notre mission. J'ai adoré faire cet album, et j'espère que cela se voit.

Les auteurs

Pierre PEVEL
- scénario -



Pierre Pevél est d'abord scénariste, journaliste et auteur pour les jeux de rôle, avant de devenir romancier. Il écrit plusieurs romans de fantasy sous le pseudonyme de Pierre Jacq, puis signe ses livres de son vrai nom. Il se fait connaître par sa trilogie des *Ombres de Wielstadt*, publiée en 2001, qui lui vaut en 2002 un Grand Prix de l'imaginaire. En 2003, il sort le 1^{er} tome du *Cycle Ambremer*, la série sera renommée *Le Paris des Merveilles* dès son rachat par les éditions Bragelonne. Puis il enchaîne les succès avec *Les Lames du cardinal* et *Haut Royaume*. En 2020, il se lance dans la bande dessinée chez Drakoo avec *Les Artilleuses* puis l'adaptation BD du *Paris des Merveilles* avec Étienne Willem.

Stéphane CRÉTY
- dessin -



Né en 1969 à Charleville-Mézières, Créty est tombé en BD comme on tombe en religion, et ce dès son plus jeune âge. Après quelques errances professionnelles en usine et en archéologie, il débarque finalement dans un studio d'animation. Il y fait ses classes en dessin et y rencontre un homme décidé et passionné qui l'entraîne dans le monde de la BD. Sylvain Cordurié est responsable de tout. Et particulièrement de son premier projet signé au siècle dernier, aux éditions Delcourt, *Salem la noire*. Depuis Stéphane Créty tente de courir plus vite que son syndrome de l'imposteur. Il œuvre sur les albums *Les Fléaux d'Enharma*, *Acriboréa*, *Le Sang du dragon*, *Star Wars*, *Nains*, *La Pierre du chaos*...

CONTACTS PRESSE

Aïmma So
Tél. : +33 (0)7 81 14 30 64
a.so@bamboo.fr

Nazir Menaa
Port. : +33 (0)6 31 05 01 07
n.menaa@bamboo.fr

Thibaut Fontenoy (Belgique)
Tél. : +32 (0) 499 98 75 84
t.fontenoy@bamboo.fr

DRAKOO