

DOSSIER DE PRESSE

LA VOIX DU TONNERRE

Scénario **Martin Villeneuve**
Dessin **Daniel Svatek**



Les 400 coups

COMMUNICATIONS

Judith Dubeau Service de presse et coordination du lancement
Ixion Communications (514) 495-8176

Patrick Leimgruber Source – Les éditions Les 400 coups
(514) 497-5862

Karine St-Germain Communication – Les éditions Les 400 coups
(514) 381-1422

COMMUNIQUÉ

Les éditions Les 400 coups s'ouvrent de nouveau à l'univers créatif et foisonnant de Martin Villeneuve en publiant sa bande dessinée *La voix du tonnerre*. Avec son écriture sensible, qui nous avait livré l'étonnant photo-roman *Mars et Avril* en 2002, le jeune auteur présente ici une histoire audacieuse et engageante.

QUAND LA BD DEVIENT PHILOSOPHIQUE

Le pouvoir de la création, allié des dieux mais aussi de l'homme en quête de vérité, oppose science et divinité depuis que la première est devenue menaçante pour l'autre. De ce sempiternel conflit surgit une question fondamentale : du créateur ou de la création, qui aura le dernier mot ?

C'est sur cette prémisse que l'auteur a développé un scénario fascinant, véritable rencontre entre la mythologie grecque et le cinéma des années 20. Les récits en parallèle, les narrations hors champ et les dialogues subtils nous entraînent dans cet univers exclusif, mais néanmoins rempli de références. Un scientifique ermite, Kenneth Flurk, découvre un moyen d'entrer en communication avec les dieux en se servant de la science. Lorsque ces derniers prennent conscience que l'illusion peut aller jusqu'à bernier l'illusionniste, ils n'ont d'autre choix que de se manifester... L'histoire, qui aurait pu facilement tomber dans le cliché, construit son propre langage et prend l'ampleur d'une fable moderne élaborée avec intelligence. Ainsi les dieux de l'Olympe nous sont-ils présentés en fonctionnaires d'une énorme multinationale, une métaphore qui offre un second niveau de lecture au récit et qui devient prétexte à la réflexion philosophique.

UN TRAITEMENT GRAPHIQUE EXCEPTIONNEL

L'album de 56 pages est magnifiquement mis en images par Daniel Svatek, dont le dessin semi-réaliste allie savamment l'humour à la gravité du propos. Le généreux coup de crayon du dessinateur tchèque, qui signe ici sa première bande dessinée, relève tous les défis posés par l'histoire. Son découpage dynamique s'ajuste au rythme narratif : une scène d'ouverture aux dimensions spectaculaires, en contrepoint à la finale, un sobre huis clos à deux personnages. De plus, les nombreuses références historiques présentes dans l'architecture, le design industriel, les costumes et les décors, sont intégrées avec fluidité et élégance. Enfin, le talent de la coloriste Valérie Fontaine s'harmonise parfaitement avec le style de l'illustrateur pour offrir une palette riche. Celle-ci évoque les années 20 et les œuvres de science-fiction à saveur expressionniste, tout en s'accordant une touche d'excentricité.

La bande dessinée *La voix du tonnerre* a été imaginée, écrite et dirigée par Martin Villeneuve. Les dessins sont de Daniel Svatek et les couleurs de Valérie Fontaine.

ENTRETIEN AVEC L'AUTEUR

Avec ce deuxième livre, Martin Villeneuve explore un médium en pleine émergence au Québec, un neuvième art dont le dynamisme se fait sentir plus que jamais. Alors que son photo-roman *Mars et Avril* revisite le genre avec un regard moderne, *La voix du tonnerre* s'inscrit dans la tradition de la bande dessinée européenne et traite avec originalité d'un conflit toujours actuel : la science face à la divinité. De l'écriture au découpage, de la conception graphique à la direction de publication, l'auteur de 25 ans s'est investi dans chacune des étapes du projet sur lequel il aura littéralement travaillé la moitié de sa vie. *La voix du tonnerre* représente donc pour lui la concrétisation d'un rêve hautement personnel, mais aussi d'une obsession...

UN ORAGE QUI PARLE

Martin Villeneuve est âgé de douze ans lorsqu'il écrit la première version d'un scénario ayant pour titre *La voix du tonnerre*. « L'idée m'est venue un soir d'orage, en écoutant le tonnerre. Je me suis demandé ce que ce bruit pouvait bien vouloir dire, et le conflit qui est à la base de l'histoire s'est présenté de lui-même. » Durant les années suivantes, le jeune auteur peaufine le texte, inspiré par la lecture de récits mythologiques et de livres traitant du point de vue du scientifique face au divin. Plus le scénario se développe, plus le rêve d'en faire une bande dessinée fait son chemin, et devient lentement réalité.

« En 1994, j'ai fait lire mon histoire à un ami dessinateur, Alexandre Racine, qui a cru en l'idée, raconte l'auteur. À partir de ce moment, il était question que nous réalisions cette bande dessinée ensemble. » Mais la vie en décide autrement, puisque le jeune homme est emporté par un cancer cinq ans plus tard, à l'âge de 27 ans. « Alexandre m'a laissé les cinq premières planches et plusieurs esquisses. J'ai d'abord pensé le laisser partir avec le projet, mais toujours ressurgissait le désir de voir aboutir cette bande dessinée, de lui rendre hommage en allant au bout de l'idée. C'est alors que l'obsession est devenue le véritable sujet de l'histoire, et pas seulement dans le scénario... »

L'HISTOIRE PREND FORME

Après plusieurs rencontres avec différents dessinateurs, le choix de l'auteur se porte sur le jeune et talentueux Daniel Svatek, qui a repris le travail en août 2002. « En plus de son extraordinaire coup de crayon, Daniel est un metteur en scène né. Son interprétation du récit me semble en total accord avec ma vision. Il a même eu la sensibilité de faire allusion au travail d'Alexandre en intégrant certaines de ses idées... C'était un gros défi pour Daniel, car il s'agissait de son premier album. » Un premier album techniquement complexe, puisque les décors suggérés par l'histoire exigent des connaissances en design industriel et en architecture. Qui plus est, l'action se déroulant dans les années 20, une colossale recherche visuelle s'impose, afin de rendre avec précision de nombreuses références géographiques et historiques.

ENTRETIEN AVEC L'AUTEUR

(suite)

Un an plus tard, une fois le dessin complété, la coloriste Valérie Fontaine, reconnue pour son travail sur la série *Moréa*, se joint à l'équipe. « Tout comme Daniel, poursuit l'auteur, Valérie possède une impressionnante culture visuelle et réussit à ajouter un autre niveau de lecture à l'histoire. Le choix du coloriste est crucial et délicat, car la couleur doit être en parfaite harmonie avec le style du dessin. Elle détermine l'atmosphère du récit, de la même façon que la direction photo en cinéma. »

CINÉMA ET BANDE DESSINÉE

Il n'est pas surprenant d'entendre l'auteur évoquer ici le septième art — l'aspect cinématographique étant inhérent à la bande dessinée — et ce d'une façon particulièrement éloquente dans *La voix du tonnerre*. « Mon découpage impliquait des mouvements de caméra complexes et des angles extrêmes. La bande dessinée est le médium de choix pour construire sans limites un univers visuel car, contrairement au cinéma, ça ne coûte que de l'encre, du papier... et du temps ! » L'expérience de son collaborateur en conception de storyboards porte ici ses fruits. Les scènes d'orage, spectaculaires, alternent habilement avec les scènes à huis clos, plus intimes. Ce « montage » en parallèle rend la lecture engageante, facilite la compréhension des dialogues et participe à construire une intrigue des plus mystérieuses. « Les longs dialogues en BD ont souvent besoin d'un support graphique particulier pour être dynamiques. C'est pourquoi les scènes à huis clos sont si peu conventionnelles. Pour moi, c'était un défi des plus intéressants dans la réalisation de cet album. »

Un autre défi était de mettre en scène les dieux de l'Olympe, archétypes aux multiples connotations dans notre inconscient collectif. Pour raconter son histoire, Martin Villeneuve a choisi de représenter les dieux sous forme de bureaucrates, désabusés et déçus par la condition humaine dont ils sont pourtant le reflet. Cette métaphore lui autorise l'accès à un regard critique sur son sujet, voire à une réflexion philosophique. « Mon approche consistait à établir un croisement entre la mythologie grecque et les films expressionnistes, un cinéma fait de paradoxes et de contrastes. » Un Olympe aux allures kafkaïennes, un dieu de la lumière plongé dans l'ombre, un scientifique qui fait de sa foi l'objet de ses recherches et une machine qui évolue à travers les siècles telle une cathédrale, sont autant de rapprochements établis par l'auteur.

Mais le plus grand défi, à travers toutes ces années, aura été de garder intacte la passion qui a motivé ce projet d'envergure. « Par contre, je pense qu'un tel processus m'a permis de savoir ce qu'est une véritable obsession », conclut-il l'air songeur, une déclaration qui n'est pas sans faire écho à l'une des citations de sa bande dessinée : « La folie de l'obsession est rare. C'est pourquoi elle mérite d'être honorée. » À lire cet ouvrage captivant, on ne peut qu'être d'accord avec lui...

MARTIN VILLENEUVE

scénariste

À la fois auteur, réalisateur et designer graphique, Martin Villeneuve est un jeune artiste polyvalent et prometteur. Tout en étudiant en cinéma à l'Université Concordia de 1997 à 1999, il réalise deux courts métrages, dont *Chrysanthème*. Ce dernier est nommé au 18^e Rendez-vous du cinéma québécois et au Festival Vidéo Formes de Clermont-Ferrand (France) pour le Prix de la Création Vidéo 2001. Il travaille aussi comme réalisateur pigiste pour l'émission *La vie d'artiste* à Radio-Canada, et à titre de directeur artistique sur des courts métrages et vidéoclips tels que *Second Chance*, de Ricardo Trogi, et *Histoire d'espion*, de Jérôme Minière.

Par la suite, il complète un baccalauréat en design graphique à l'Université du Québec à Montréal. Au cours de cette période, il réalise quelques vidéoclips, dont un pour *La Bottine Souriante* et pour Jean Leloup. En 2002, il remporte le Prix Travelling Laurentides de la meilleure campagne de lancement pour l'affiche du film *Québec-Montréal*, ainsi que la bourse Diesel Marketing, qui souligne la qualité du portfolio. Depuis, il travaille comme directeur artistique et rédacteur chez Diesel, en particulier pour le Cirque du Soleil. Finaliste aux Prix Grafika et aux Alcuin Society Book Design Awards, son photo-roman revisité *Mars et Avril* (les éditions Les 400 coups, 2002) reçoit un accueil enthousiaste de la part du public et des médias.

DANIEL SVATEK

dessinateur

Le dessinateur tchèque Daniel Svatek se démarque par la richesse de son trait et par la flexibilité de son style. Après des études en illustration, en design et en littérature, il travaille à titre de caricaturiste et d'illustrateur pour des journaux et magazines, notamment *The Gazette* et *Parkhurst Exchange*. Par la suite, son expérience comme concepteur de storyboards, pour le Cirque du Soleil et des longs métrages américains tels que *Nico*, *The Unicorn*, *Out of Control* et *The Lost World*, lui permet de parfaire sa maîtrise du cadrage et de la mise en scène. Avec *La voix du tonnerre*, il signe son premier album de bande dessinée.

VALÉRIE FONTAINE

coloriste

Valérie Fontaine complète des études en communications graphiques en 1997. Elle est alors engagée chez Ciné-Groupe, où elle conçoit des peintures numériques pour le dessin animé, entre autres pour la série *Sagwa*, gagnante d'un Emmy Award. Ensuite, elle travaille pour Les éditions Ulysse à titre d'illustratrice architecturale. Ses expériences dans le domaine de l'animation l'entraînent graduellement vers la bande dessinée; en 2001, elle devient coloriste pour Les éditions Soleil, où elle collabore à la série *Moréa*, tomes 1, 2 et 3. Tout en exerçant cette profession, elle travaille en tant que graphiste pour l'entreprise Média Earth Tones.

ALEXANDRE RACINE

in memoriam

La bande dessinée *La voix du tonnerre* est dédiée à Alexandre Racine, un ami de l'auteur qui, à l'origine, devait en assurer l'illustration. À la fin de l'album, on retrouve d'ailleurs une série d'esquisses réalisées par ce dessinateur au talent rare, que le cancer a emporté en 1999, à l'âge de 27 ans. Alexandre Racine, alias *Roots*, a réalisé plusieurs couvertures de magazines, notamment pour *Protoculture*, consacré aux mangas et à l'animation japonaise. Au sein de la firme Dream Pod Nine, spécialisée en conception de jeux de rôle, il a travaillé comme dessinateur pour des albums et magazines tels que *Mecha Press* et *Jovian Chronicles*. Il a aussi illustré un numéro de *Star Riders*, publié chez Dark Horse Presents, et collaboré à la conception de nombreux albums de bande dessinée. En 2001, le dessinateur Thierry Labrosse lui dédie le premier tome de la populaire série *Moréa*, publiée aux éditions Soleil.