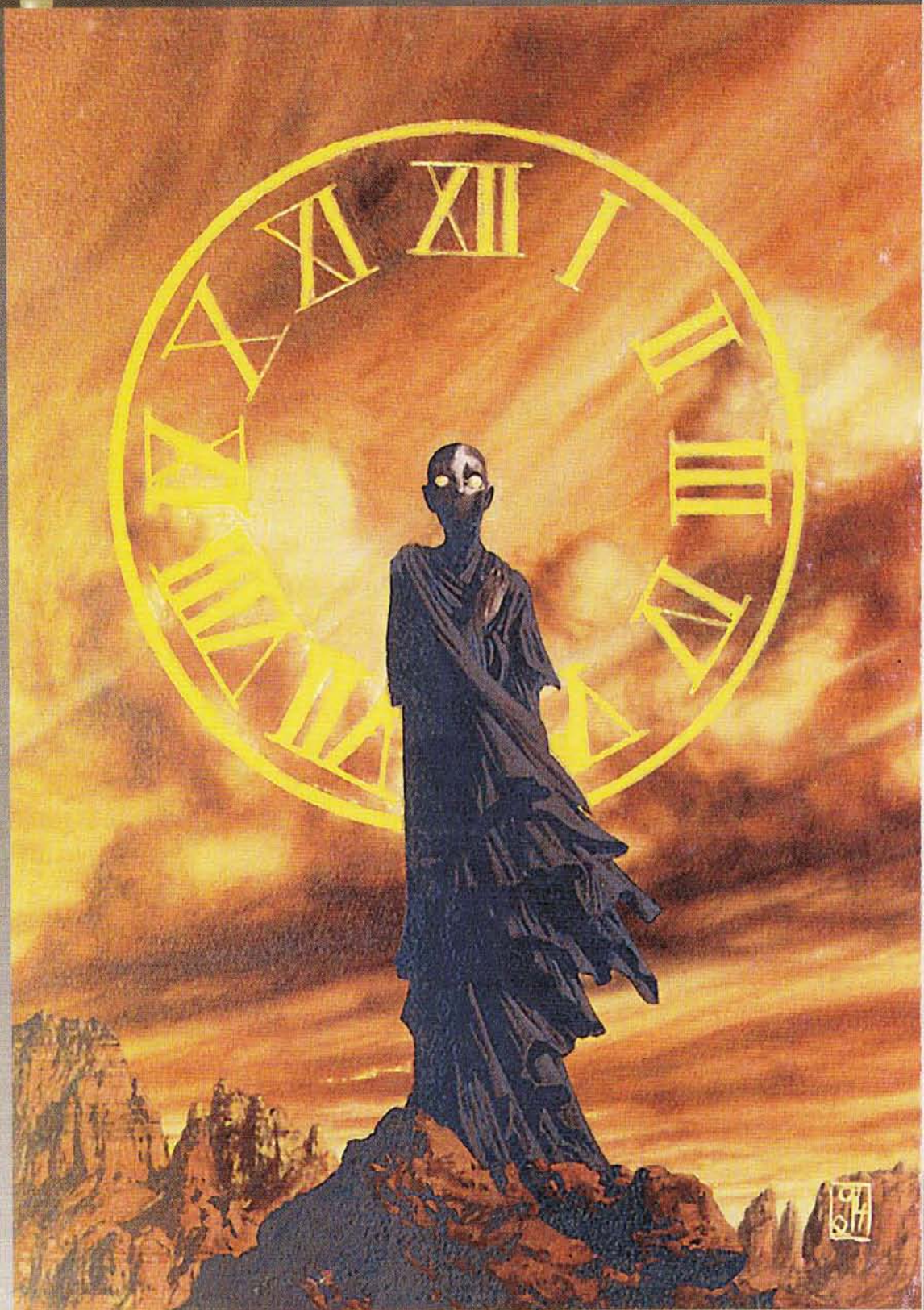


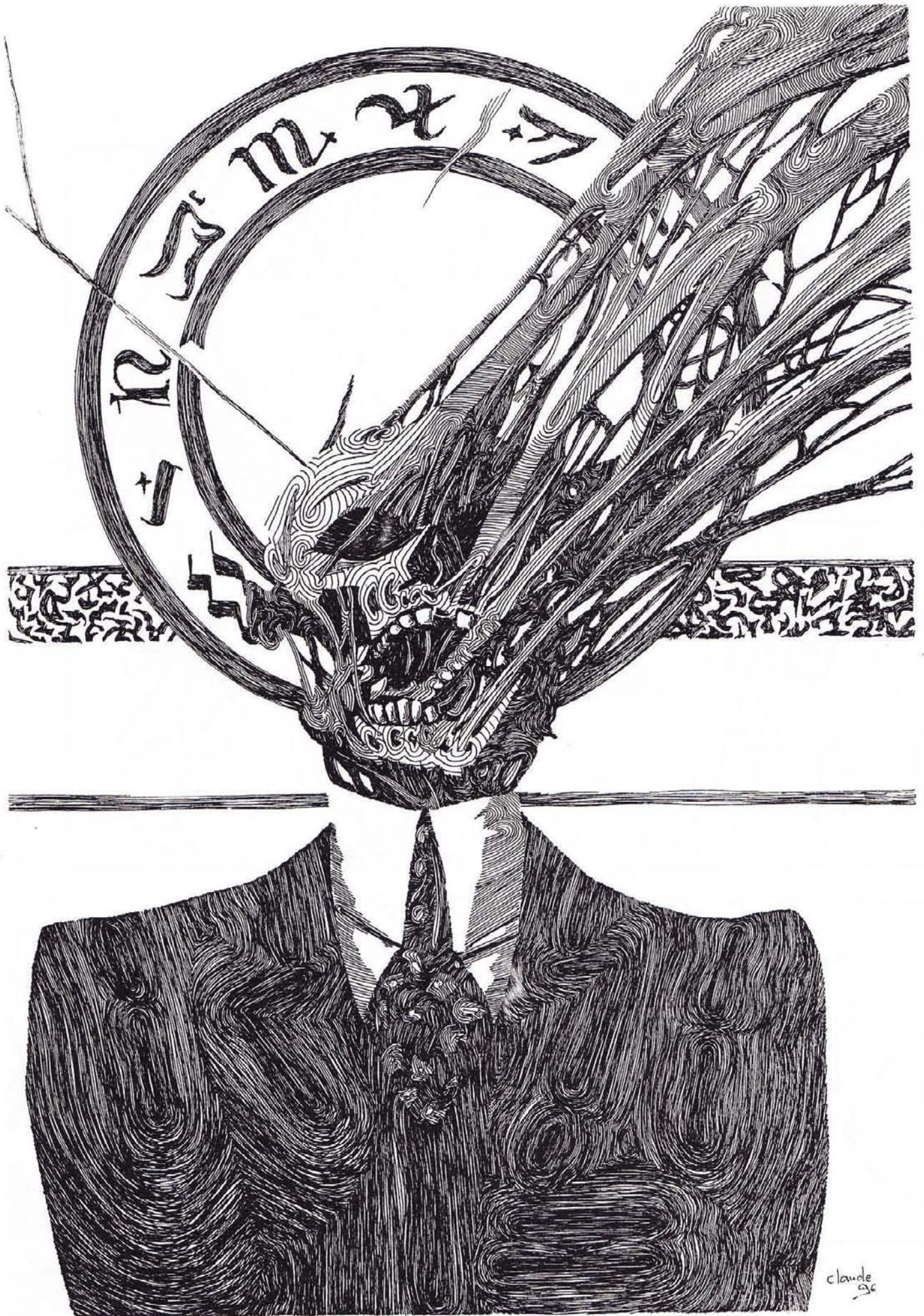
# BLACKOUT

n°7

INTERVIEWS  
OLIVIER  
LEDROIT  
et  
MICHEL  
CRESPIN  
BD de CRISSE



TRIMESTRIEL de BD - JUIIN 1996- 30 Frs - Publié avec le concours du C.N.L.



Dessin-hommage de Claude Godart d'après la couverture de Black Out n°3 © Olivier Ledroit 1996.



Toutes les illustrations sont © Olivier Ledroit 1996.

Olivier

# LEDROIT

Interview réalisée par Paul Renaud, à Montpellier.

## Fiche signalétique:

**Nom:** Ledroit

**Prénom:** Olivier

**Date et lieu de naissance:** le 3 juin, 1969 à Meaux en Seine et Marne

**Formation artistique:** Deux ans à l'école des arts appliqués de Duperey à Paris

**Premier album:** Les Chroniques de la Lune noire: Le signe des Ténèbres

**Dessinateurs préférés:** Moebius, Berni Wrightson, Alan Lee, Bill Sienkiewicz, Dave McKean, Guillaume Sorel, Nicolas DeCrecy, Jordi Bernet, Mike Mignola, Jack Kirby, Giger, Arthur Rackam, Virgil Finlay, John Hopper, Gustave Klimt, Egon Schiele et beaucoup de symbolistes de cette époque.

**Peux-tu nous expliquer pourquoi tu as choisi de te plonger dans cet univers d'Heroic-Fantasy lors de tes débuts dans la BD?**

Cela vient de mes lectures avant tout. Je dessinais beaucoup à partir de bouquins comme ceux de Tolkien ou Moorcock, mais cela se traduisait plus par un travail d'illustration que de BD. Il faut dire que d'avoir joué aux jeux de rôle m'a aussi rapproché de cet univers là ainsi que toute l'esthétique qui vient avec. Je crois qu'à cette époque, pour un jeune, une des seules solutions pour dessiner, c'était d'aller voir les magazines de jeux de rôles...

**C'est là que tu as rencontré François Froideval?**

Oui, c'est à ce moment là... Il était à l'origine de Casus Belli et continuait à traîner dans les parages.

**Comment avez-vous travaillé**

**ensemble?**

Il avait écrit une histoire bien avant de me rencontrer à partir de parties de jeux de rôles qu'il avait faites une dizaine d'années avant en les retransformant pour qu'elles s'adaptent à la forme du récit BD. Il s'est trouvé que j'avais déjà pas mal de personnages comme Pile ou Face, Frater Sinister, les templiers, qui restaient dans mes tiroirs et qui collaient parfaitement au scénario de François.

**Nous n'allons pas revenir sur l'histoire des Chroniques maintes fois répétée, par contre, j'aimerais savoir ce que tu penses de cette scène (dans le troisième tome) où vous vous débarrassez sauvagement de la petite copine de Wishmerill pour la remplacer par une rousse incendiaire: La Succube.**

C'était une idée de François (Rires) il ne devait jamais trop

savoir quoi faire de ce personnage, il a préféré la supprimer. Mais tu sais, c'est un des moments que j'aime bien parce qu'il n'y a pas de sentimentalisme.

**C'est le moins qu'on puisse dire...**

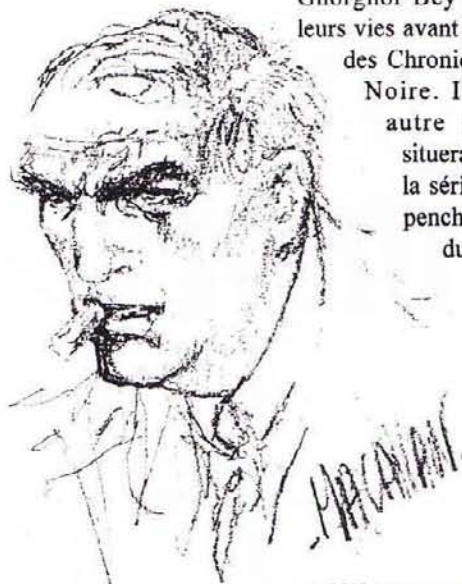
(Rires) Wishmerill est embarqué dans ses aventures et n'a pas trop le temps d'y penser. J'avais trouvé que ça changeait un peu.

**Oui, et c'est vrai aussi que cela t'a donné la possibilité de faire une superbe double page: la séduction de la Succube.**

C'est amusant parce que sur cette page, les seules contraintes étaient qu'elle change de visages bien sûr, et que je dessine une ex-petite copine de Froideval. Je crois d'ailleurs qu'il va faire avec Pontet un album spécial sur ce personnage qui s'appellera Succubus; il doit aussi en faire sur d'autres personnages comme

**Je dessinais beaucoup à partir de bouquins comme ceux de Tolkien ou Moorcock...**





Ghorghor Bey où il racontera leurs vies avant le premier tome des Chroniques de la Lune Noire. Il y a aussi un autre projet qui se situera après la fin de la série actuelle et qui penchera un petit peu du côté Starwars...

**Parlons un peu de ton évolution au niveau dessin sur les Chroniques. On peut dire qu'il y**

**a déjà une grosse différence entre le premier et le second tome...**

Je me suis fait tellement jeté à la sortie du premier tome qu'il a bien fallu que je fasse un peu mieux. Et puis le fait que Froideval soit si pointilleux m'a pas mal aidé finalement.

**Tu seras d'accord pour dire que la série atteint son point culminant au troisième tome pour ce qui est du graphisme.** Oui, c'est aussi celui que je préfère. Je l'ai dessiné à une période plutôt alcoolisée de ma vie et c'est aussi pour cela que ça m'a pris si longtemps. C'est aussi le seul album des Chroniques de la Lune Noire pour lequel je me suis permis de travailler seulement lorsque j'en avais envie. Je vivais encore chez mes parents à l'époque, donc j'ai pu prendre mon temps sans avoir de problèmes d'argent. Par contre, Froideval, lui, s'arrachait les cheveux. Je crois que le troisième tome marque un tournant par rapport à la série, c'est là que Wishmerill prend la tête de la horde et je trouve qu'à partir de là, on s'intéresse moins aux petits personnages qui m'amusaient bien comme Ghorghor Bey, Pile ou Face, pour aller vers des grosses intrigues où tout le monde veut devenir empereur...

**C'est pour cela que tu as cessé**

**petit à petit de t'impliquer?**

Oui, et puis j'en avais marre de l'Heroic-Fantasy... Cela faisait déjà quatre ans que j'en faisais et je voulais passer à autre chose avant d'atteindre mon point de saturation. J'avais aussi un peu peur d'être catalogué comme un dessinateur de jeux de rôles.

**Que penses tu des autres BD d'Heroic-Fantasy?**

Je trouve que c'est souvent très manichéen, trop simpliste. Ce que j'aime bien chez Froideval, c'est qu'il n'y a jamais de personnage tout blanc ou tout noir... Bon, c'est vrai qu'il n'y a pas non plus de psychologie, mais c'est un autre problème (Rires).

**Qu'as tu pensé de La Quête de l'Oiseau du Temps?**

J'ai vraiment adoré, certainement plus que Peter Pan. Sinon, en Heroic-Fantasy, j'aime beaucoup ce qu'a fait Mignola sur le Cycle des Epées de Leiber. Il a vraiment su apporter des éléments complètement extérieurs à l'Heroic-Fantasy. Il y a des éléments contemporains dans sa façon de dessiner les villes ou les costumes de ses personnages.

**Et Frazetta?**

J'aime aussi beaucoup, bien que cela ait un peu vieilli à mon

sens. Ce type a vraiment influencé plein de dessinateurs (y compris Mignola), que ce soit avec le fantastique ou avec des choses plus classiques.

**Comment est né le projet de Xoco?**

Je m'entendais de moins en moins avec Froideval d'un point de vue professionnel et j'avais besoin de faire autre chose mais sans vraiment savoir quoi. J'ai commencé Xoco en me lançant dans les années 30 sur une intuition; c'était une époque que je ne connaissais pas du tout. J'ai du me renseigner, me plonger dans les films de gangsters.

**On peut dire que ton travail sur les Chroniques de la Lune Noire t'a servi pour asseoir le style de Xoco.**

Oui, c'est sûr que ça aide d'avoir fait cinq albums (enfin quatre, vu que j'ai commencé Xoco pendant que je travaillais sur le tome 5 des Chroniques). Il faut dire que j'ai aussi découvert ce que faisaient Bisley et Sienkiewicz à ce moment là et cela m'a vraiment donné envie de faire une BD peinte. Il me semble que si je m'étais essayé à ce genre de technique sur un récit d'Heroic-Fantasy, je ne serais probablement pas sorti de leur empreinte.... Je serais resté



**Ce que j'aime bien chez Froideval, c'est qu'il n'y a jamais de personnage tout blanc ou tout noir...**

un ersatz de Bisley. J'ai donc préféré traiter un univers qui m'était nouveau et avec lequel je pouvais jouer sur des cadrages un peu cinématographiques, sur des ambiances noires, toutes ces choses que l'on ne peut pas utiliser en Heroic-Fantasy classique.

**Quels sont les éléments qui viennent de toi et que tu as soumis à Mosdi pour l'histoire de Xoco?**

Il y a tout d'abord le cadre dans lequel évolue l'histoire: je voulais un polar dans les années 30 parce que je trouvais cela plus porteur pour l'imagination que de le situer de nos jours. Je crois aussi que mes lectures sont un peu ressorties à ce moment là, comme Castaneda avec le chamanisme présent dans Xoco, et puis des influences fantastiques comme Lovecraft etc... Xoco est une histoire classique mais qui reste, à mon sens, assez originale dans son traitement. Je me souvient avoir beaucoup parlé de cela avec Sorel (L'Ile des Morts) qui a une culture fantastique assez classique

**Qu'est-ce qui t'as plu dans l'intrigue de Mosdi?**

Cette histoire d'objet maudit, ce couteau qui revient se venger, le tout bercé par des relents de civilisation Aztèque chère à Mosdi. C'est aussi une recherche de la vérité pour cette jeune fille, Mona qui veut découvrir ce qui est arrivé à son père.

**Il est d'ailleurs amusant de constater que si cette histoire porte le nom de Xoco, il n'en est pas pour autant le personnage principal. C'est finalement le personnage de Mona qui semble être le plus approfondi dans cette histoire.**

Quand je dessinais l'album, je me suis rendu compte que Xoco finissait par me lasser contrairement à Mona que j'ai pris beaucoup de plaisir à dessiner jusqu'à la fin.

**Est-ce que la fin était prévue telle qu'elle a été publiée?**

Non, pas vraiment. Le second tome devait servir uniquement à expliquer les éléments obscurs du premier, comme par exemple le sort du père de Mona, la découverte du couteau... Enfin tous les éléments que l'on aurait presque pu occulter.

**Pourquoi avoir poursuivi alors?**

Il y avait encore plein de choses que l'on avait envie de raconter. Il y avait aussi des aspects que je voulais perfectionner par rapport au premier tome. Le second Xoco nous a permis de jouer avec plusieurs histoires entrelacées qui amènent l'intrigue à son apogée, comme une longue montée dramatique avant le final. Il m'a fallu m'adapter pour donner une certaine unité de narration à cet entrelas de situations, j'ai dû trouver des solutions au niveau du découpage de l'histoire. Je dois dire que cela m'a beaucoup intéressé. Et puis il y a le gros clin d'oeil à Lovecraft avec la scène finale qui était assez sympa à dessiner...

**Tu n'as pas peur que les lecteurs fassent une assimilation avec L'Ile des Morts qui évoque les mêmes références fantastiques?**

Non, pas vraiment. C'est vrai que se sont les mêmes références au départ, mais les déroulements sont très différents. Lorsque deux personnes travaillent ensemble, il y a toujours une influence réciproque qui émerge de cette collaboration. Je pense d'ailleurs que cet univers lui correspond et qu'il continuera à travailler dans cette direction.

**Que penses tu de son évolution en tant que scénariste?**

Je trouve qu'il s'est énormément amélioré par rapport au premier tome, ou même à ce qu'il avait

fait avant. Il abandonne petit à petit ses intrigues un peu tortueuses et s'intéresse plus à la construction d'une trame.

**En ce qui te concerne, c'est la**



**première fois que tu intervies dans le scénario?**

Oui, c'est la première fois que je sors du rôle d'illustrateur dans lequel je suis resté, un peu malgré moi, pendant tout mon travail sur les Chroniques. Sur Xoco, j'ai pu m'exprimer plus librement.

**Peux-tu nous décrire ta façon de travailler sur Xoco?**

Thomas m'envoie une scène sous forme d'idées sur laquelle je travaille moi-même avant de la lui renvoyer afin qu'il m'écrive tout. Pendant ce temps je fais beaucoup de croquis sur des carnets comme ceux qui illustrent l'interview, puis je fais mon modèle de page au format d'impression (c'est à dire du A4) avant de l'agrandir au format raisin (50x60). Je peux ainsi garder de bonnes proportions, une bonne vue d'ensemble et une composition qui conserve le rythme des grandes lignes de lecture. Cela me permet ensuite

**Le second Xoco nous a permis de jouer avec plusieurs histoires entrelacées**

**je ne pense pas qu'il n'y ait qu'un langage dans la bande dessinée**

de retravailler chaque case séparément avant de réorganiser la planche de manière définitive, une fois mise en couleur.

**Pour Xoco, tu as choisi d'éliminer tout ce qui est encrage et de traiter tous les contours à la couleur sans jamais utiliser la plume, comme peut le faire parfois Bisley pour surligner ses dessins.**

En effet, c'était pour moi un passage obligé avant de pouvoir passer à autre chose, à un type de graphisme différent. Il y a une vitalité que j'aimerais donner aux scènes et qui est très difficile à obtenir avec ce type de technique qui, en plus de cela, est très laborieuse; les albums sont très longs à faire.

**Loisel nous avait confié son opinion sur cet élan de BD en couleur directe. Selon lui, il faut faire attention à ne pas aller vers un langage d'illustrateur plutôt que vers un langage de BD...**

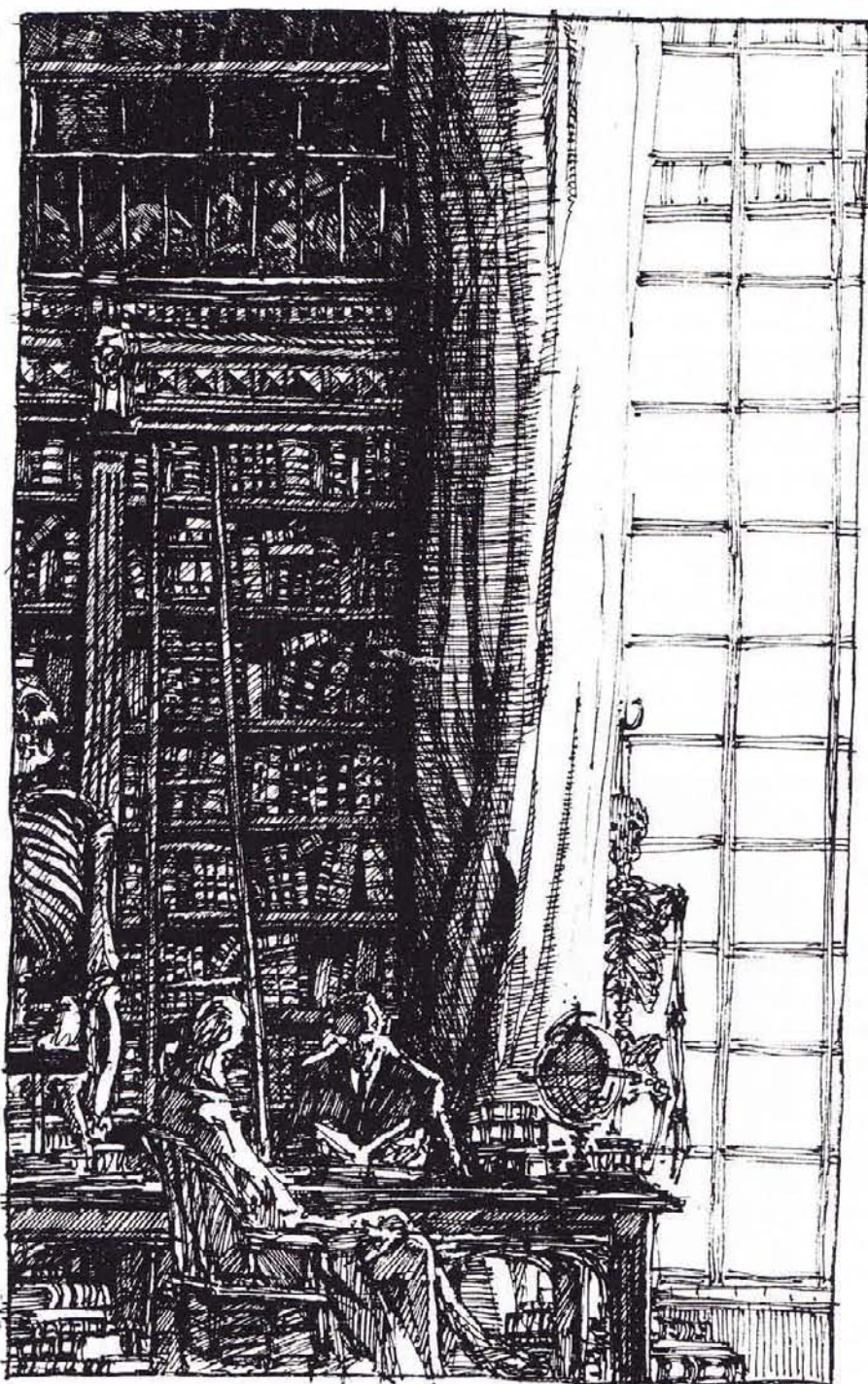
Déjà je ne pense pas qu'il n'y ait qu'un langage dans la bande dessinée, enfin j'ose croire que cela n'est pas encore aussi sclérosé que la BD américaine. De plus, je ne trouve pas que l'on puisse dire que les BD peintes, comme celles que fait Dave McKean par exemple, soient de l'illus-

tration; il développe au contraire le langage BD et lui offre une nouvelle dimension. Cela me paraît plutôt positif que des gens proposent plusieurs langages dans une même discipline. Je suis très content qu'il y ait Bisley en même tant que Tardi ou Hugo Pratt.

**En ce qui concerne l'illustration, tu nous avais parlé la dernière fois d'un dossier que tu avais composé pour faire des couvertures de livres fan-**

**tastiques...**

...que je n'ai jamais présenté. Je me suis rendu compte en discutant avec d'autres illustrateurs que ce n'est pas possible de s'en sortir sans connaître personnellement les auteurs... Et puis ce qui m'intéressait, c'était d'illustrer des romans que j'avais bien aimés, comme les Chroniques Martiennes, que vous avez choisi comme couverture de Black Out, ou les bouquins de Phillip K. Dick; le problème, c'est qu'ils ne seront pas réédités



avant un bout de temps! De plus, la plupart des maquettes de couverture sont vraiment à chier actuellement.

récemment retrouvés invités au restaurant par Eric Larnoy avec qui il avait fait Shadow Slayer. Il avait bien aimé Xoco et

chez lui, beaucoup plus que Slaine. C'est son côté cynique.

**Vous faites un parallèle entre l'inquisition du Moyen Age et la répression morale que l'on doit subir aujourd'hui, surtout aux USA?**

Oui, on donne une existence actuelle à tous ces tortionnaires, ces démons qui

l'ont tuée dans le passé. On traduit cette inquisition par des événements réels que l'on pousse un peu, comme la peine de mort pour les mineurs ou des exécutions télévisées autour d'un reality show.

**Est ce que tu peux nous décrire un peu plus le contexte visuel... Quelle approche esthétique as tu choisi ?**

Cela ressemble à un décor futuriste classique tout en reprenant le côté art déco des années 30, 40, 50 à l'époque du New Deal aux USA ou bien les architectures un peu lourdes du nazisme ou du stalinisme. Cela permet de placer l'histoire dans une ambiance d'opulence et de prospérité, avec plein de chrome sur les véhicules, et d'évoquer dans un premier temps le rêve américain, puis petit à petit de faire ressortir les aspects les plus sinistres de la ville, tout ce côté totalitaire: c'est une architecture qui est double et sur laquelle vient se fixer toutes sortes d'idéalismes.

**Ce sont des formes très massives que l'on ne conteste pas...**  
Oui, un peu l'image que l'on se fait du tribunal dans Le Procès de Kafka

**C'est une nouvelle forme de collaboration que tu entames avec Pat Mills...**

**Tu as d'autres projets d'illustration en ce moment?**

Oui, je dois faire une prochaine couverture de Casus Belli sur un thème de vampire, et puis il y a deux posters qui vont bientôt sortir.

**Avant de parler de ton nouveau projet en BD, j'aimerais que tu nous dises ce que tu penses en général des polars, Xoco mis à part, qui ont été traités en BD.**

Je crois que Torpédo est le polar BD que j'apprécie le plus. C'est la meilleure BD qui soit du point de vue rapport texte/dessin. On y trouve une simplicité et une efficacité remarquable. Et puis surtout j'aime beaucoup le mauvais esprit.

**As-tu lu Spaghetti Brothers, paru chez Vents d'Ouest?**

Justement, ça ressemble beaucoup à Torpédo mais en moins bien à tous les niveaux dont on vient de parler. Mais ça se laisse lire.

**Revenons à ton travail et plus précisément à ton prochain bouquin que tu entreprends avec Pat Mills, le célèbre scénariste anglais de Marshall Law et de Slaine. Comment l'as-tu rencontré?**

Je l'avais rencontré à l'époque où je travaillais sur les Chroniques lors d'un festival, et il m'avait proposé de reprendre Slaine; j'avais refusé pour les raisons que je t'ai exposées tout à l'heure. Nous nous sommes

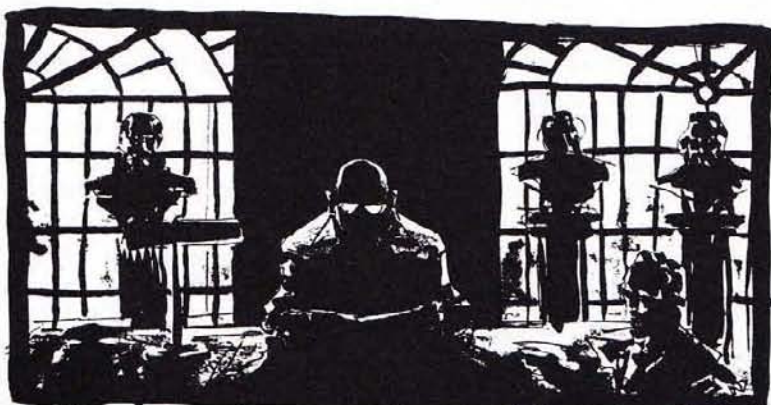
voulait m'écrire un épisode de Batman avec une intrigue policière. Il s'est avéré qu'il n'y avait aucune possibilité pour que ce projet aboutisse, on a donc dérivé vers une autre histoire qui traînait dans ses tiroirs, et je lui ai proposé de la faire pour la France. C'est comme ça que cela a commencé. Cela s'appellera Scorsha, ou bien Sha, ou encore Witch, je ne sais pas encore...

**Peux tu nous dévoiler un peu l'histoire?**

C'est d'abord l'histoire d'une sorcière qui se fait brûler sur un bucher par l'Inquisition et qui lance une malédiction sur ses tortionnaires, des démons ayant pris forme humaine, laissant entendre qu'elle reviendra se venger. Plusieurs siècles après, elle se réincarne en une jeune femme flic qui enquête sur une série de meurtres au USA, dans un contexte futuriste. Cette enquête va déterrer chez elle des souvenirs enfouis au travers de réminiscences. Tout cela va remettre en cause sa vision du monde dans lequel elle vit, principalement le côté moralisateur du "politiquement correct" et du "sexuellement correct", de tous les lobbies religieux et autres..

**C'est un thème cher à Pat Mills.**

En effet. C'est plutôt son travail sur Marshall Law qui m'a séduit



À RETRAVAILLER POUR LA SCÈNE DE LA LECTURE.



**Pat Mills  
voulait  
m'écrire un  
épisode de  
Batman....**

C'est vrai qu'il adore le travail d'équipe. Il a une base d'histoire plutôt solide mais qui invite en même temps une grande participation du dessinateur. Il me pousse à faire un maximum de travail de préparation, à inventer de nouveaux éléments qu'il intègre à l'histoire.

**Quel genre de travail attend-il de toi?**

Toute les recherches de véhicules, d'architecture, de personnages.

**Tu as déjà réalisé un travail impressionnant sur cette BD au niveau design.**

C'est un vrai travail de pré-production comme on peut en voir au cinéma sur des gros projets...

C'est pratiquement le cas. Nous avons travaillé pour que le projet puisse être adapté après au cinéma et en jeu vidéo. Cela nécessite un gros effort de ma part pour ne négliger aucun aspect visuel. Quand je dessine une voiture ou un hélicoptère, je dois penser que cela sera peut être animé. Je dois même donner un aspect sympathique en même temps que répressif aux voitures de police pour souligner le côté jouet. Cela rentre complètement dans le concept de l'histoire qui fait ressortir l'aspect mercantile de notre société.

**Cela ne serait pas la première fois que Pat Mills travaille pour le cinéma.**

Il a bossé sur le film de Judge Dredd, mais il est crédité dans le générique après la fille qui distribuait les sandwiches sur le plateau (Rires). Il a aussi un projet de film sur Marshall Law.

**Tu n'as pas peur que votre histoire soit passée à la moulinette par les producteurs?**

des gens qui bossent dans le cinéma et qui m'ont dit que Xoco se rapprocherait pas mal de tout ce qui est dessins pour les décors etc... Peut-être qu'un jour je me lancerai là-dedans.

**En tout cas, un tel produit te permettrait de toucher un public plus large...**

Oui, et les jeux vidéos aussi. Je pense que c'est pour cela que Dargaud a été séduit par le projet.

**En ce qui concerne le graphisme de la BD, quelle technique comptes tu utiliser?**

Cela sera moins systématique que dans l'approche que Xoco... Je pense que je vais jouer sur une plus grande variété d'effets graphiques afin de m'adapter le plus possible aux scènes comme peuvent le faire Dave McKean ou Nicolas DeCrecy, avec des collages et des choses comme ça... Ce sont des effets que je ne pouvais pas utiliser sur Xoco, ça aurait été trop fantaisiste pour cette histoire. Xoco

nécessitait une approche beaucoup plus sobre.

**Ce projet semble t'enthousiasmer au plus haut point.**

C'est toujours le cas quand je commence un nouveau projet...

**C'est pour cela que tu ne travailleras désormais plus que sur des histoires qui se finissent?**

Oui, ou sur des adaptations de nouvelles, comme certaines de

**Xoco nécessitait une approche beaucoup plus sobre...**



- 17 -

Si, bien sûr, surtout quand on pense aux moyens dont on aurait besoin pour réaliser ce genre de film. On risque toujours de se retrouver avec un happy end... Mais en même temps, il semble que depuis Tarantino la pression baisse un peu sur les auteurs.

**Aimerais-tu travailler sur d'autres pré-productions de films?**

Pourquoi pas...? J'ai rencontré





Phillip K. Dick par exemple. J'ai presque fini l'adaptation de l'une d'entre elles (Shell Game) en douze pages en noir et blanc pour Gotham.

**J'aimerais que tu nous parles un peu de Pat Mills...**

Il ressemble à un grand indien dégingandé roux avec des taches de rousseur. C'est quelqu'un qui est vraiment très calme et sympathique avec

qui j'éprouve beaucoup de plaisir à travailler. Il est venu travailler en France par ce qu'il ne pouvait pas toujours faire ce qu'il voulait aux USA et que la BD est plutôt moribonde en Angleterre.

**Sur quels autres projets travailles-tu ?**

Je travaille pour les

américains; j'ai déjà fait un pin-up



pour Marvel (Wolverine n° ?) et je bosse maintenant sur des trading cards (cartes à échanger). Je vais peut-être dessiner une aventure de Rogue (Malicia) des X-Men chez Marvel pour tâter le terrain avant que notre histoire avec Pat Mills ne paraisse là-bas. D'un autre côté, je ne sais pas si je peux vraiment me frotter à ce système un peu taré (Ndlr - depuis la réalisation de l'interview, Olivier nous a confié qu'il pensait laisser tomber le projet de Rogue-).

**Comment es-tu entré en contact avec les américains ?**

C'est Pat Mills qui m'a donné le numéro d'un agent là-bas. C'est lui qui me trouve ce genre de trucs.

**Tu vas donc rejoindre les rangs des auteurs qui bossent dans les comics ?**

Oui, d'ailleurs je trouve intéressant qu'il y ait des échanges; c'est aussi grâce à des types comme Doug

Headline et Jacques Colin qui avaient le projet de rapprocher les auteurs américains des auteurs français. Je crois que l'on commence à avoir suffisamment de références communes pour travailler ensemble.

**Que penses-tu de la vague grandissante de Manga qui déferle en France ?**

Je connais très mal... Ceci dit, je crois qu'avec ce qui nous arrive en France, on peut difficilement se faire une idée. Les séries

importées correspondent aux dessins animés que choisit Dorothée. Avec ça on est mal barré (Rires). Mais sur les milliers de titres qui sortent chaque année, il doit y avoir des choses très bien.

**Bien, je crois que l'on va s'arrêter là. Quand pourrions-nous trouver un nouvel album en librairie ?**

Peut-être l'année prochaine avec l'intégrale de Xoco plus 10 pages inédites.

**Aaargh...!**

(Rires) je sais, c'est un peu dégueulasse, mais je préfère dessiner de nouvelles pages plutôt que ressortir tous mes fonds de tiroir. En plus, il y a encore des choses que j'aimerais faire sur Xoco, et ces pages me le permettront peut-être...

**Et bien merci beaucoup Olivier.**

**il y a encore des choses que j'aimerais faire sur Xoco...**



Les illustrations de cette page sont © Marvel Comics

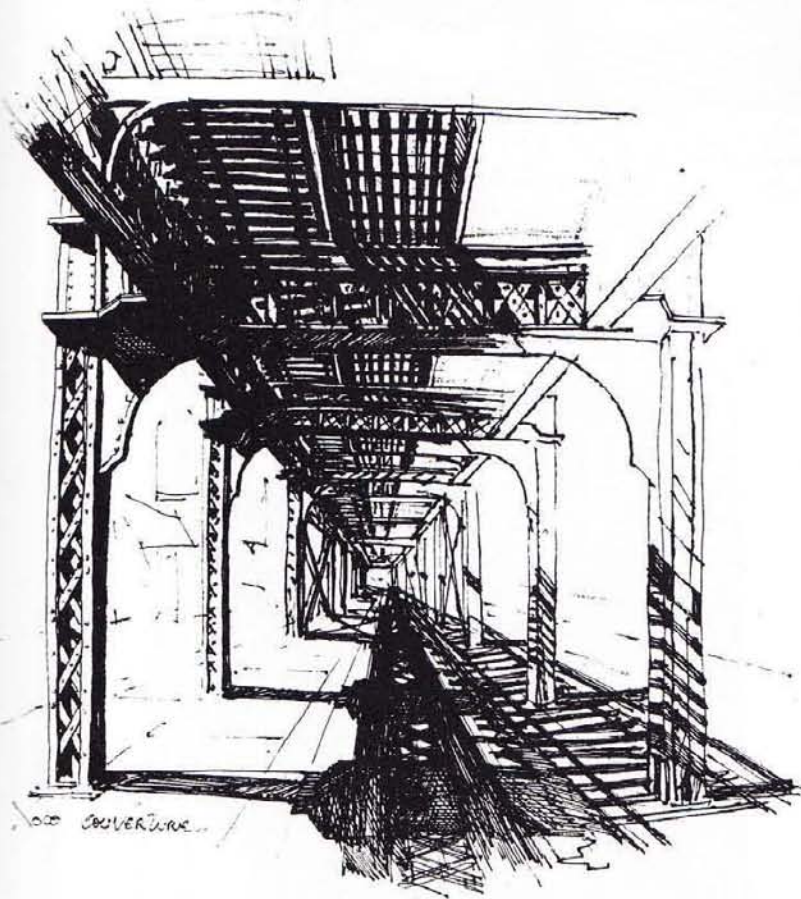


# Carnet de croquis

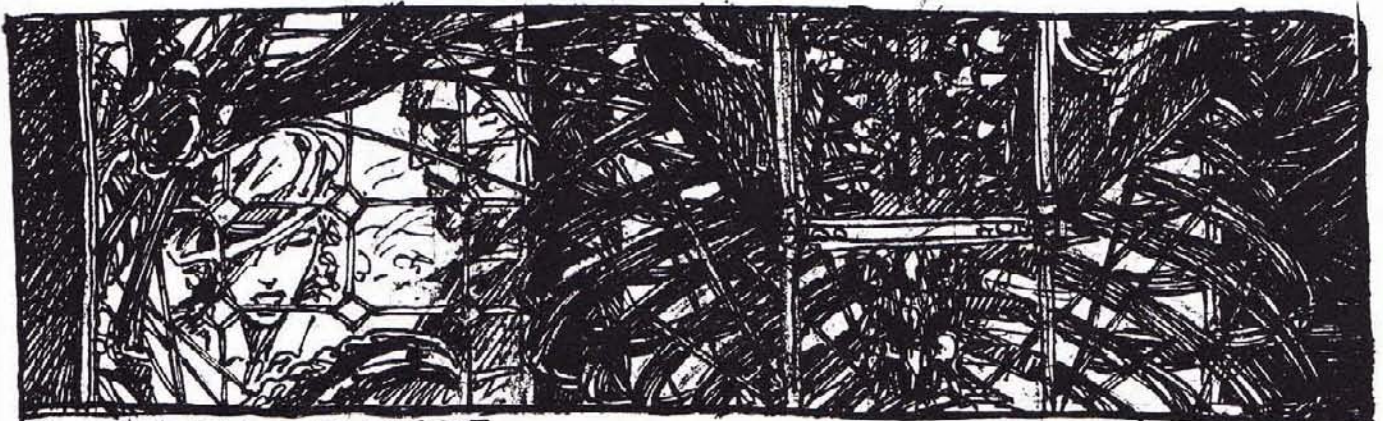


Olivier ayant eu la gentillesse de nous permettre d'utiliser ses "sketchbook", nous vous proposons, en complément des illustrations qui figurent dans l'interview, cette sélection d'esquisses et de dessins préparatoires qu'il a réalisés pour le premier tome de Xoco





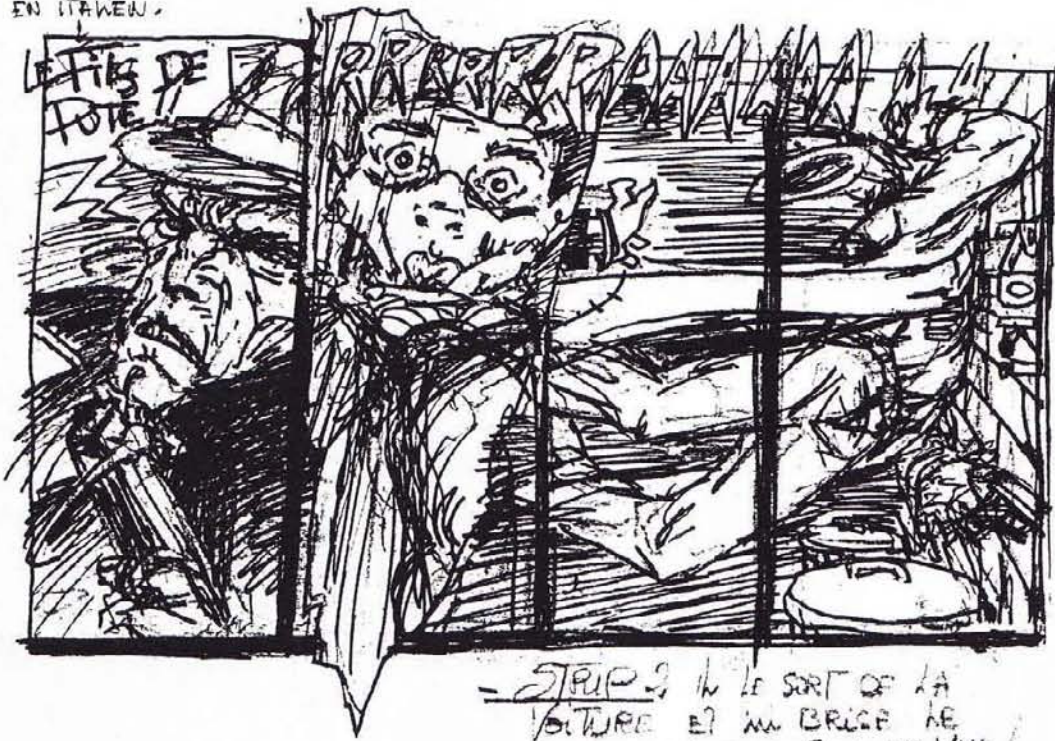
1000 COUVERTURE



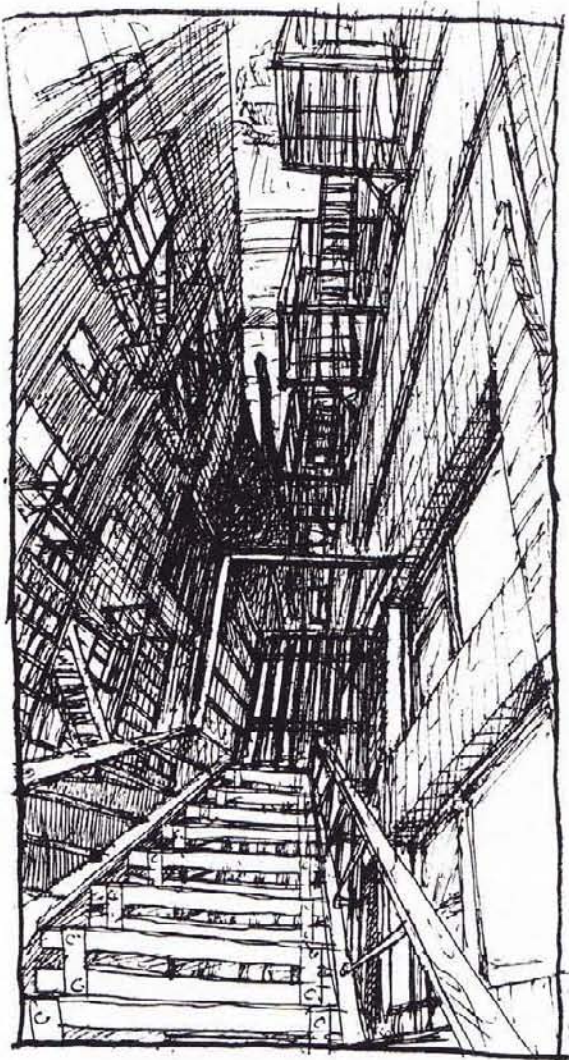
MONA CHEVSKY - LE MUSÉE



EN ITALIEN



- STRIP 2. LE SORT DE LA  
VOITURE ET AU BRIS DE  
CRANE CONTRE UN MUR



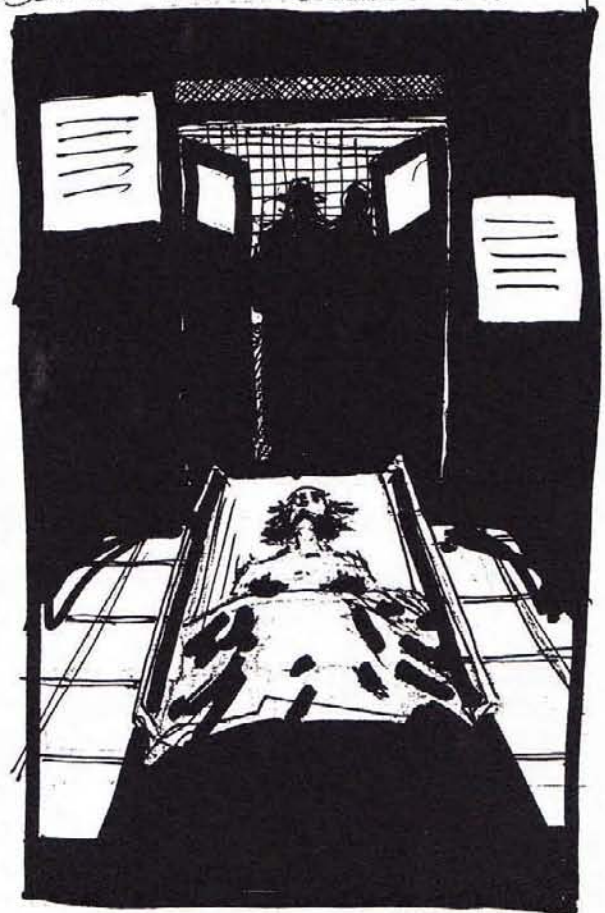
TRAVAIL  
A GENEVE SCENE 12



WNOOQW

TE TE  
TE TE  
CONNERAI  
- TOUT CE QU  
TU VOUS!

8- SCENE DU CROQUER -



Voilà, maintenant c'est à vous de nous faire savoir si vous désirez que l'expérience du "Carnet de croquis" soit renouvelée avec d'autres auteurs...



