

## **INTERVIEW DE YANNICK CORBOZ**

par les étudiants de l'IUT GEA d'AMIENS

sous la direction d'Isabelle Hautbout (Expression-Communication)

Entretien réalisé par voie électronique en mars 2014, en vue de l'exposition « Corboz, l'expo qu'il mérite », présentée au festival de la bande dessinée d'Amiens en juin 2014.

### **Questions générales**

- *Votre style de dessin est-il une synthèse entre la BD occidentale, le jeu vidéo et les mangas, principales sources d'inspiration d'après vos interviews ?*

J'empreinte des ingrédients narratifs proches de la Bande dessinée occidentale.

Mes inspirations graphiques sont éclectiques. Elles viennent de la BD européenne, du comics, du manga, de l'illustration, du cinéma, de l'animation et de la peinture...

- *Que pensez-vous des maisons d'édition avec lesquelles vous avez travaillé, avez-vous une préférence ?*

Je n'ai pas de préférences. Elles sont toutes différentes. Les différents directeurs de collections nous accompagnent de la meilleure des manières.

BD music/Nocturne est mon premier éditeur, j'ai travaillé avec Nicolas Pothier sur les deux opus de Woody Allen. On a eu beaucoup de liberté et de confiance de la part de Bruno Théol, l'éditeur.

Chez Treize Etrange, Frédéric Mangé nous a permis de sortir *Voies Off* qui n'était pas un album standard.

J'ai rencontré Grégoire Seguin aux éditions Delcourt qui m'a présenté Wilfrid Lupano. Grégoire a été très exigeant, j'ai beaucoup progressé pendant la réalisation de *Célestin Gobe-la lune*.

C'est Régis Loisel qui nous a permis de travailler chez Vents d'Ouest où je travaille avec Valérie Aubin. Glénat/Vents d'Ouest, c'est très pro.

- *Quel est le prix qui vous a fait le plus plaisir ?*

Tous les prix font plaisir.

Le premier reste tout de même le plus marquant : Celui pour le meilleur premier album à Amiens. ;)

### **Dessin & couleur en général**

- *Pourquoi ne colorisez-vous pas vous-même vos dessins ?*

Je l'ai fait jusqu'à Célestin. Il n'y a que sur *l'Assassin qu'elle mérite* que nous avons pris la décision de travailler avec un coloriste.

- *Catherine Moreau est-elle votre seule coloriste ?*

Catherine a fait le tome 1. Nicolas Vial l'a remplacé sur le tome 2 et sur le tome 3.

Pour les 2 premiers albums, j'ai participé à la mise en couleur. Pour le 3<sup>ème</sup> tome, Nicolas a plus d'autonomie.

- *Donnez-vous des directives pour la couleur ?*

Oui, ça fait partie de mon travail. Je réfléchis les planches aussi en terme d'ambiance. Je donne les grandes directions. Le coloriste traduit les ambiances et s'approprie l'univers pour le rendre le plus beau, lisible et agréable possible.

- *Faites-vous des recherches historiques pour le dessin (et en vue de la couleur) ?*

Oui, il le faut.

Il y'a une recherche historique faite pour l'histoire. Le contexte.

Pour le dessin aussi, il y'a un travail de référence à faire afin d'apporter un minimum de crédibilité et parfois d'immersion.

- *Préférez-vous dessiner au crayon, au stylo bille ou à la plume ?*

Je préfère le crayon, la plume et le pinceau. Je ne dessine plus au stylo bille.

J'aime aussi peindre à l'aquarelle entre autre.

### ***Célestin gobe la lune***

- *Pouvez-vous préciser les problèmes de colorisation rencontrés sur Célestin ?*

Le tome 1 et le tome 2 sont différents pour des questions de lisibilité. J'ai emprunté 2 techniques différentes.

Sur le 1<sup>er</sup> tome, nous n'avons pas eu assez de temps pour le réglage à la fin de la réalisation de l'album.

Au tome 2, pour éviter ces soucis de réglage et pour plus de confort, j'ai opté pour une nouvelle technique. Un peu plus douce.

- *Le passage de scènes de nuit (t I) à des scènes de jour (t II) justifie-t-il les changements dans le dessin et pas seulement dans la colorisation ?*

Je pense au final que les deux albums se lisent bien. Le tome 1 mériterait un peu de réglage dans les couleurs pour que la différence entre les 2 tomes soit moins contrastée.

### ***L'Assassin qu'elle mérite***

- *Pourquoi n'encrez-vous pas tout le dessin sur certaines cases (ex : la soirée à l'opéra) ?*

Sur tout le tome 1, il y a deux types d'encre : un à la plume et au pinceau qui correspond aux premiers plans. Le deuxième est un encrage au crayon qui correspond aux décors et aux fonds.

J'ai fait ce choix pour donner plus de profondeur au dessin.

Pour le tome 2 et le tome 3, je suis revenu sur quelque chose de plus simple : Tout encre tout en travaillant bien l'idée de la profondeur de champ.

- *Pourquoi avez-vous dessiné des cases sur une feuille entière, ce qui vous a amené à les recadrer après coup ?*

Pour plus de confort. Toutes collées les unes aux autres, les cases forment une planche d'une très grande taille. J'ai décidé alors de dessiner case par case puis de les coller sur ordinateur pour faire la planche finale.

Pour le 2<sup>ème</sup> tome, j'ai emprunté une autre technique qui me permet de travailler sur 2 feuilles pour une planche.

## Les 2 albums

- *Nous avons constaté que ces 2 albums mettent en place un contexte social qui confronte la classe ouvrière et la bourgeoisie. Est-ce le seul fait de Wilfrid Lupano ou est-ce un sujet qui vous inspire particulièrement en tant que dessinateur ?*

Oui, ça m'intéresse. Nous en avons parlé ensemble Wilfrid et moi. Au départ, j'avais des intentions graphiques et des univers qui m'intéressaient ou que je voulais explorer.

Wilfrid a écrit cette histoire avant qu'on se connaisse.

La BD est aussi un travail d'équipe. Wilfrid a fait un travail d'adaptation par rapport à mes moyens et mes souhaits.

L'histoire devait se passer à Budapest dans une autre période historique. Le contexte social et politique devait rester le même. Nous avons finalement bifurqué sur Vienne à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle.

## Aquarelles

- *Vos aquarelles représentent-elles votre vision de la femme idéale ?*

Pas du tout. Je fais les aquarelles pour me faire plaisir. Il n'y a pas de message derrière, rien de cérébral. C'est un travail spontané.

J'aime dessiner des femmes. Je ne suis pas non plus attiré par le réalisme et j'explore des techniques et des formes. Pour moi, une femme est un sujet idéal.

- *Quelles sont vos références en matière de dessin érotique ?*

J'aime beaucoup le travail de Klimt ou de Schiele. Des artistes plus contemporains : Blutch ou Jordi Bernet mais aussi Loisel.

- *Pourquoi représentez-vous des personnes seules, sans fond ?*

Le sujet est mis en avant. Je cherche une forme de sensualité ou parfois de poésie.

- *Projetez-vous de faire un recueil de vos aquarelles ?*

Il y'en a déjà un qui été fait aux éditions charrette. En noir et blanc.

Pourquoi pas en faire un en couleur un jour. Ce n'est pas prévu pour le moment.

- *Faites-vous des aquarelles sur d'autres thèmes ?*

Je fais d'autres aquarelles en relation avec la BD autour de *l'Assassin qu'elle mérite* essentiellement.

## Personnages des aquarelles et des BD

- *Y a-t-il un ou des modèles féminins qui inspirent les femmes dénudées que vous dessinez ?*

Je travaille régulièrement d'après modèle vivant mais mes aquarelles ne sont pas inspirées de mes modèles. Je n'ai pas de source d'inspiration précise.

- *Avez-vous des modèles masculins ?*

Je dessine aussi des modèles masculins. Il y'en a très peu dans mes aquarelles.

- *Certaines aquarelles sont-elles des modèles pour Mathilde, ou inversement ?*

Les deux sont différents. Mathilde est un personnage secondaire de l'assassin qu'elle mérite. Dans mes aquarelles, les femmes que je dessine sont anonymes. Il n'y a pas d'idées de design de personnages.

## **Jeux video**

- *Pouvez-vous préciser les techniques communes à la BD et au jeu video ?*

Ce sont deux mondes et deux médias différents.

Le travail que je fais dans le jeu video est celui de directeur artistique. Je recherche de la documentation, je fais des documents. Je dessine très peu mais je travaille avec des dessinateurs. Je les oriente, les guide et je leur fais des retours sur leur travail.

- *Pourquoi avoir choisi de travailler sur Assassin's Creed ? Des thèmes du jeu sont-ils communs à vos BD ?*

Je viens du jeu video. C'est mon premier boulot après que je sois sorti de l'école. A la base j'étais animateur et illustrateur. A un moment, j'ai décidé de me lancer dans l'illustration freelance et la BD. Je reviens dans le jeu en tant que concept artist et directeur artistique.

Il n'y a pas vraiment de pont entre les deux.

J'ai eu de la chance de travailler sur *Assassin's Creed* car j'ai des amis qui m'ont proposé ce job. J'ai accepté et j'ai pu garder du temps aussi pour mes projets personnels et la BD

- *Quelle documentation avez-vous utilisée sur Assassin's Creed ?*

En fonction de l'endroit et de la période où se déroule le jeu. Ça dépend. Sur *Black Flag* par exemple, c'est la piraterie au XVIII<sup>ème</sup> siècle. Comme la licence *Assassin's Creed* se veut réaliste, nous avons fait des recherches autour de la période. Le but est aussi d'amener le joueur dans un environnement qui proche de ce que ça aurait pu être dans la réalité.

- *Qu'appellez-vous « travail d'équipe » alors que vous vous présentez comme travaillant en « free lance » ?*

Je ne travaille pas en freelance dans le jeu vidéo. Je suis en contrat et je travaille avec des Level Artists, des concepts artists, des Levels designers et des techniciens.

L'équipe peut être plus ou moins nombreuse en fonction des projets. Sur *Black Flag* par exemple, pour faire les décors de la version multi joueurs, nous avons travaillé à plus d'une 20<sup>aine</sup> de personnes environ. En tout pour le jeu dans sa globalité, près de 300 personnes ont travaillé sur le projet. Il y'a beaucoup de métiers différents pour faire un jeu et chacun a des objectifs très spécifiques comme le game-design, les personnages, l'animation...

- *Combien avez-vous touché pour votre travail sur Assassin's Creed ?*

Je suis en CDI chez Ubisoft et je touche un salaire d'employé pour le travail que je fais. Ça dépend du temps que j'ai accordé au projet.