

## DOROTHÉE DE MONFREID



↑  
© Michel Sabah  
www.dorotheedemonfreid.fr

### MARI MOTO



Dorothée de Monfreid  
**Mari Moto.**  
Seule contre l'ouragan

SEUIL

VOIR NOTICE PAGE 41

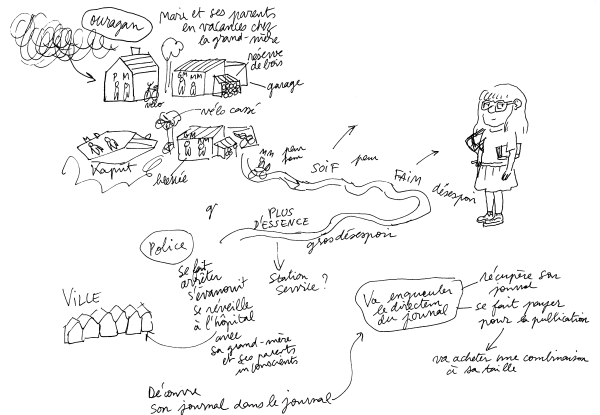
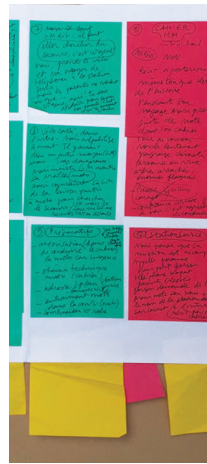
MAKING OF

Avec cette fille à la moto, nourrie de multiples inspirations, Dorothée de Monfreid nous offre une héroïne décoiffante. L'occasion pour nous de questionner la créatrice sur l'élaboration d'un roman dans lequel l'image a la part belle.

#### 1 - LE SCÉNARIO / structure et personnage

*Mari Moto* est un projet ancien, né de la rencontre de deux choses distinctes : un conte initiatique que j'avais écrit sur l'idée de transmission entre un garçon souris et sa grand-mère (texte qui n'est jamais devenu un livre), et le personnage de Mari Moto, une petite fille intrépide qui roule à moto, imaginée dans l'idée d'en faire un personnage de jeu vidéo (jeu resté à l'état d'intention). Lorsque j'ai eu l'idée d'associer ces deux projets, mon histoire est devenue concrète.

Après quelques prises de notes et cogitations, j'ai commencé par travailler la structure du scénario sur des Posts-it. J'aime bien cette manière de faire parce que ça permet de ne pas être figé et de penser l'histoire de façon organique et spatiale, pas linéaire.



#### 2 - LA RÉDACTION DE L'HISTOIRE / entre réalité et fiction

Une fois ma structure au point, j'ai rédigé l'histoire sous forme de petit roman, tout en nourrissant mon imagination de divers croquis. L'histoire est une fiction, mais elle contient des morceaux de réalité. Le personnage de Baba est ma véritable grand-mère. Elle ne roulait pas à moto mais a appris à piloter des avions et reste pour moi un modèle d'indépendance, d'anticonformisme et d'élégance. L'idée de la moto vient de celle qu'elle a offerte à mon père pour ses dix-huit ans. Quant à la scène qui se déroule à la rédaction du journal, je l'ai écrite en pensant aux réactions qu'a suscitées le voyage de Greta Thunberg lorsqu'elle est allée aux USA en bateau.

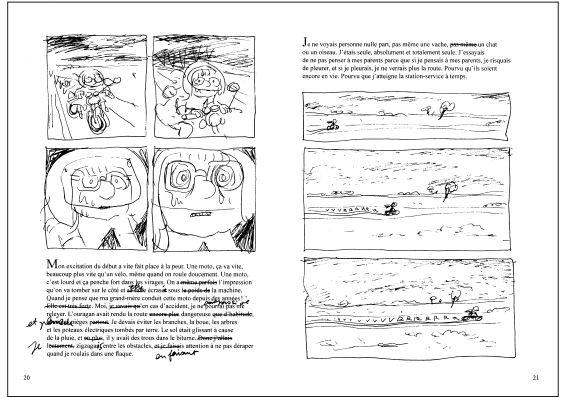
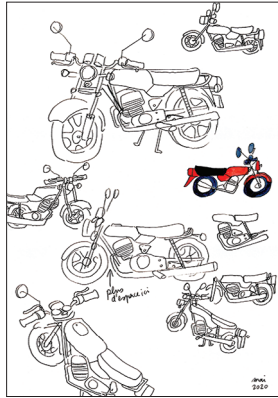
#### 3 - CONCEPTION GRAPHIQUE DU LIVRE ET ADAPTATION DU TEXTE / une forme à mettre au point

J'avais remarqué une série de livres : *Le Mont des brumes* chez BD Kids, très original car il alternait pages de roman et pages de bande dessinée. Pour *Mari Moto*, j'avais envie de cette forme, car elle me permettait d'associer deux temps dans la narration, le présent de l'aventure (la bande dessinée) et le regard posé après coup sur l'aventure vécue (le texte romanesque). Je n'étais pas sûre que cela fonctionnerait mais j'ai découvert avec ravissement le travail de Posy Simmonds et, rassurée sur la pertinence de ce type de forme, je me suis lancée dans l'adaptation de mon histoire en roman-BD.

Il a d'abord fallu réaliser un gabarit de maquette dans lequel j'ai coulé mon texte. J'ai ensuite essayé de visualiser au mieux chaque scène afin de prévoir des emplacements pour les vignettes de bande dessinée. Les dialogues du roman devenaient des bulles, et le texte était raccourci des descriptions inutiles qui seraient remplacées par les images.

4 - LES ESQUISSES / construire le rythme par l'image

Je me suis basée sur cette maquette pour faire des croquis de chacune des vignettes de mon histoire, raccourcissant encore le texte lorsque c'était nécessaire ou ajoutant des choses quand l'image ne parvenait pas à raconter suffisamment. Lorsque mes 80 pages de bande dessinée ont été jetées sous forme de croquis, je les ai intégrées à la maquette. C'est cette maquette que j'ai fait lire à mon éditeur lorsque je lui ai proposé le projet.



5 - RECHERCHES VISUELLES / personnages et décors

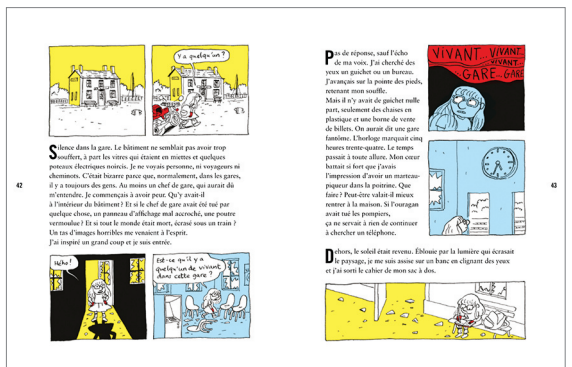
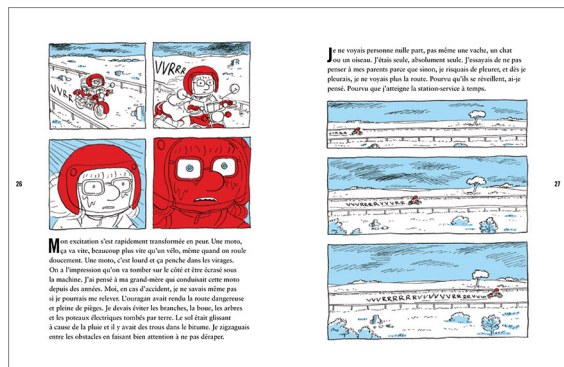
Avant de réaliser les dessins du livre, j'ai fait beaucoup de croquis des personnages. Il fallait que je sois satisfaite de leur aspect physique et que je maîtrise leur dessin pour pouvoir les animer au fil des cases. Baba, c'est ma propre grand-mère, tant par son caractère que par son aspect physique. Les parents de Mari sont inspirés de gens que je connais. Le président, c'est Barack Obama. Mari, elle, est un mélange entre le personnage de Aralé, dans le manga Docteur Slump (Akira Toriyama), et d'une petite fille que je connais. Les décors sont pour partie inspirés de documentation, et pour partie fidèles au souvenir que j'ai de la maison de ma grand-mère, ainsi que de la campagne bourguignonne environnante.

6 - LES DESSINS / encre de Chine et plume Sergent Major

Une fois ce travail préparatoire réalisé, je suis allée vite pour réaliser les dessins, car tout était clair dans mon esprit. J'ai fait quelques crayonnés de placement puis j'ai tout dessiné à l'encre.

7 - LA COULEUR / des aplats Pantone

Je voulais garder dans ce livre l'esprit des dessins en noir et blanc. La couleur est juste destinée à marquer le passage d'une séquence à une autre et à rendre sensible l'évolution des émotions. C'est pourquoi j'ai fait le choix d'une gamme simple et réduite. J'ai réalisé des aplats avec le logiciel Photoshop après avoir scanné tous mes dessins en haute définition. Ces couleurs ont ensuite été imprimées à partir d'encre Pantone dont j'ai choisi les teintes.



8 - MISE EN PAGES ET FINITIONS / un travail de collaboration

Une fois les images terminées, j'ai tout intégré dans la maquette avec le logiciel InDesign. Nous avons ensuite travaillé ensemble, avec l'éditeur et le directeur artistique du Seuil, pour finaliser le livre, caler la maquette, mettre au point la couverture et faire les dernières corrections de texte.