

JUSQU'AU DERNIER



Textes
JÉRÔME FÉLIX

Illustrations
PAUL GASTINE

GRAND **ANGLE**

INTERVIEW DE PAUL GASTINE PAR JÉRÔME FÉLIX

Au début, je me souviens, on voulait se lancer dans un récit d'héroïc fantasy. Mais comme l'éditeur voulait absolument un one-shot, on a craint de ne pas avoir assez de place pour développer un véritable univers. Par contre, j'ai complètement oublié comment on en est arrivés à choisir de faire un western ?

Tu m'avais présenté quelques idées de scénario, dont l'histoire pouvait se dérouler à différentes époques et dans différents lieux, mais toujours entre Moyen Âge et début de l'ère industrielle. **Moi j'étais frustré de ne pas pouvoir me lancer en fantasy et j'avais notamment commencé à apprendre à dessiner des chevaux.** En discutant, on s'est rendu compte que les deux scénarios qui avaient notre préférence, avec des histoires humaines fortes, seraient parfaits dans un cadre western. J'ai orienté mes recherches vers cet univers et l'enthousiasme a très vite grandi. **J'avais envie de tout dessiner et plus je me documentais, plus je m'immergeais. Tu étais friand du genre depuis bien plus longtemps que moi, alors il n'y a eu aucune difficulté à s'accorder sur un projet.**



Qu'est-ce qui t'a convaincu dans l'histoire que je t'ai alors racontée ?

Plusieurs choses ! **En premier lieu les personnages.** Je me suis tout de suite attaché au trio principal de cow-boys ainsi qu'à l'institutrice. **Mais c'est vraiment le personnage de Bennett qui a été le déclic.** La façon dont il était amené dans ton histoire, le fait qu'il était simple d'esprit et fragile dans le monde impitoyable de l'Ouest le rendait attachant à la première évocation, et **j'ai su immédiatement que ce serait lui la clé de l'histoire.** Avant même de commencer les pages je fourmillais d'idées pour harponner le lecteur avec ce personnage. Il rendait les deux autres cow-boys attachants. Pas seulement par contraste d'âge ou de caractère, mais parce que j'adorais l'idée que ces types bourrus, à la vie difficile, devaient se coltiner en prime un simplet qui était constamment dans leurs pattes. C'était une mine de beaux moments, de drames et peut-être même de gags. **Et puis il y avait Miss Collins,**

l'institutrice de Sundance, le havre d'humanité et de gentillesse dans une foule de personnages guidés par la colère et le cynisme. J'aimais le fait que tous ces personnages étaient en lutte contre les travers de leur époque. Les cow-boys face à l'industrialisation, l'institutrice face à la misère humaine, sous à peu près tous ses aspects. Tout ce petit monde nageait tant bien que mal à contre-courant, ce qui les rendait forcément très attachants. L'environnement des grandes plaines, le petit village, les montagnes et les gorges ont achevé de me convaincre. J'avais envie de tout dessiner.

Comment as-tu réagi quand tu as découvert qu'au final, ce sont les méchants, en l'occurrence le maire de Sundance, qui gagnent à la fin de l'histoire. Quel est ton avis sur ce personnage qui est prêt à tout, y compris au pire pour sauver son village de la misère ?

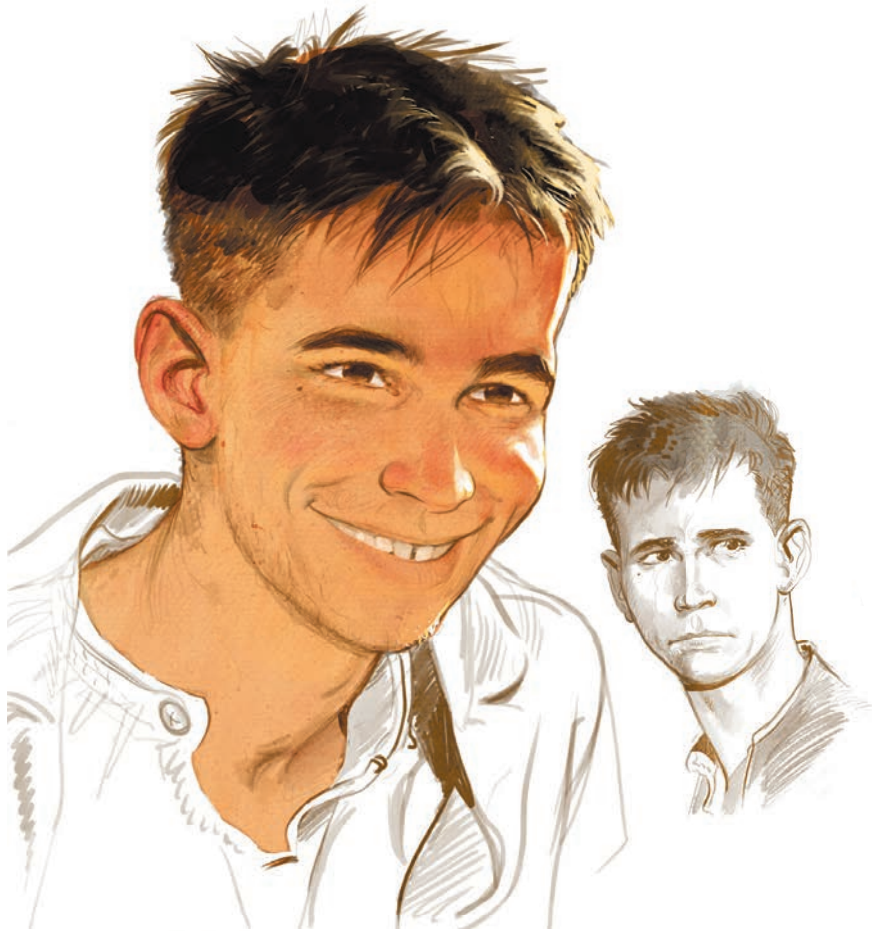
Curieusement, je l'avais envisagé comme le grand méchant à la première lecture et puis j'ai fini par changer d'opinion à mesure que je dessinais l'album. Son village est vieillissant, au bord de l'exode, et c'est toute une vie d'efforts qu'il voit s'effiloche. D'une certaine façon je l'ai trouvé proche du personnage de Russell. **Les deux sont rudes, sanguins et s'il le faut, impitoyables.** Mais surtout, ils sont amenés à faire des choses terribles, à prendre des décisions catastrophiques par peur et par colère. Ce qui les rend crédibles. À leur place, qui pourrait se vanter de ne pas envisager les choses de leur point de vue ? **C'est ce que j'ai adoré dans cette histoire : la notion de gentils et de méchants est changeante, sinon absente.** Le lecteur est impliqué, c'est pour ainsi dire lui qui fait tomber le verdict. Qui est bon, qui est un salaud, selon ses propres critères. Pour ma part, le seul véritable méchant est l'envoyé de la compagnie, Clifton. L'argent et le merveilleux monde des affaires en prennent pour leur grade dans cet album. Autre point qui m'a motivé.

À l'époque, Undertaker venait juste de relancer la mode du western en BD et se lancer dedans signifiait encore aller jouer dans la cour des grands dessinateurs. En avais-tu conscience et avais-tu peur d'aller sur le terrain de jeu de Giraud, Boucq, Hermann ou encore Blanc-Dumont que tu aimes beaucoup ?

J'en étais conscient, mais j'ai décidé de ne pas en tenir compte. **J'avais une histoire à raconter, des personnages à m'approprier et 65 pages à dessiner dans un univers où je débarquais.** Autrement dit trop de pain sur la planche pour théoriser ou philosopher. Je me bats encore pour que mes chevaux n'aient pas l'air de girafes. Je ne pense pas avoir été sur le terrain de jeu de qui que ce soit et je n'en ai pas très envie. J'essaie avant tout d'étendre le mien, sans trop me laisser influencer. Je suis une éponge et j'aurais trop vite fait d'adopter un style qui n'aurait plus été le mien.

Comment vivais-tu le fait qu'on allait obligatoirement comparer ton travail à celui de ces dieux du dessin ? Est-ce pour cela que tu as mis 3 ans à réaliser l'album ?

J'ai mis 3 ans à réaliser l'album parce que je suis un imbécile qui ne supporte pas de rendre une page à moitié cuite. Je suis maniaque du détail et la richesse graphique de l'univers western était un piège évident pour quelqu'un comme moi. Je m'y suis laissé prendre avec un plaisir monstrueux. **Mon objectif premier, c'était les personnages. Je voulais les rendre vivants.** Ça ne se fait pas d'un claquement de doigts et j'ai travaillé, retravaillé les expressions, les cadrages, les attitudes, jusqu'à atteindre l'effet voulu. Quant aux décors, entre le bois, la roche, les arbres... je me suis peut-être égaré de temps en temps. Mais seul le résultat compte et cet album est le premier dont je sois réellement satisfait, sans aucun regret. **Les comparaisons viendront fatalement, mais qu'elles soient positives ou négatives, je saurai que j'ai fait de mon mieux et que l'album nous ressemble avant tout.**



Quel était ton rapport au western ? Y avait-il des livres ou des films qui t'avaient marqué ? Je sais, par exemple, que tu adorais le jeu *Red Dead Redemption*.

Je l'adore toujours ! Galoper des kilomètres durant dans les plaines, le désert... Je n'oublierai jamais la première fois que j'y ai joué. Le jeu retranscrit vraiment bien la sensation de liberté, mais aussi le caractère impitoyable et hostile de l'époque. **Ça a vraiment été la porte d'entrée pour moi.** Avant ça, j'avais lu mes *Lucky Luke*, mes *Blueberry* et vu quelques films. Mais rien de tout ça ne m'avait jamais donné l'envie de m'y mettre vraiment, de dessiner les chevaux, les trains et tous les autres ingrédients. À l'époque je dessinais passionnément d'autres choses. C'est en me documentant pour *Jusqu'au dernier* que je me suis vraiment plongé dedans. La vie de l'époque, les métiers, le fonctionnement de la société... j'ai tout pris depuis le début, tout découvert. **La naissance et l'évolution de la société américaine à ses débuts est un sujet passionnant et un terreau inépuisable d'histoires.** Et puis tu m'as prêté *Liberty Valance*, *Rio Bravo*, *Impitoyable* et j'ai compris que ce que j'aimais dans le western au-delà du décorum, c'était l'humanité qu'il y avait dedans. D'où ma tendance à préférer du John Ford à du Sergio Leone, que je trouve trop axé sur le style et dont les personnages me laissent toujours indifférent. Voilà qui promet des débats musclés en dédicace !

Parlons un peu de la réalisation de l'album. Comment as-tu réalisé le casting des personnages ?

Je ne peux pas dessiner un visage qui ne m'emballer pas sur des pages et des pages, alors **parfaire le casting était crucial.** Je me suis basé sur des acteurs que j'aime, des visages qui m'ont marqué, ou encore un ami par-ci par-là. Emmett par exemple, le tenancier du General Store de Sundance, est un caviste de ma connaissance. Certaines personnes de la vie quotidienne ont un visage inspirant, qui fait merveille dans tel ou tel style d'histoire, et souvent l'idée de figurer dans un album les botte bien. Il serait idiot de ne pas leur proposer. **Miss Collins a hérité d'un peu d'Ellen Page, Russell d'un trait ou deux d'un top model des années 80 dont le nom m'échappe.** Qui l'eût cru ? Mais certains traits de visage m'intéressaient, et je les ai intégrés. **Pour Bennett, je me suis plus sérieusement basé sur Anthony Perkins jeune.** La sensibilité, la fragilité et la sympathie qu'il dégageait, par

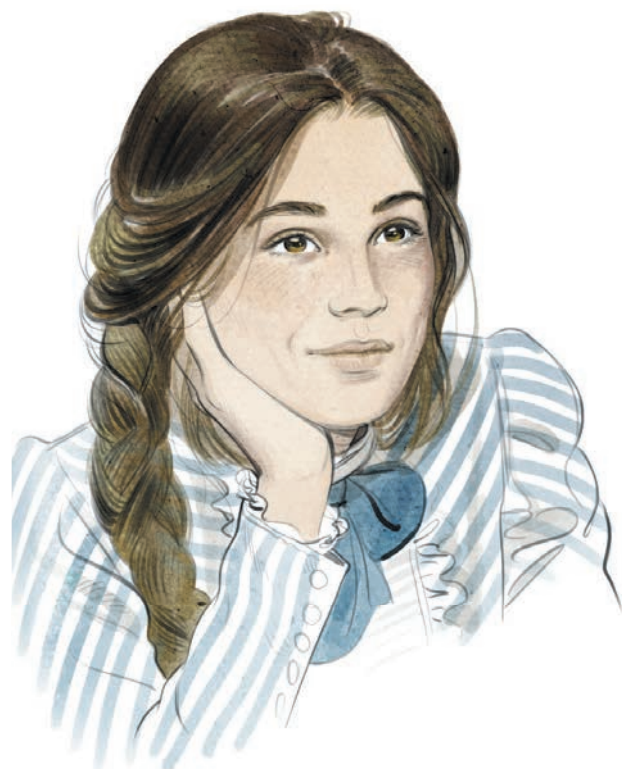
contraste avec le panel de l'époque, m'a toujours beaucoup plu. Et tous ces aspects de Perkins collaient parfaitement à notre Bennett. Pour le reste, j'ai été piocher dans les « gueules » du cinéma américain et anglais, pour en retirer quelques éléments. Un nez de Woody Harrelson par-ci, un œil de Powers Boothe par là... **Clifton, la vipère en haut-de-forme, est très inspiré de John Neville,** qui a joué le baron de Münchhausen et Sherlock Holmes dans les années 60. L'important est de ne pas copier, mais de savoir s'approprier ce qu'on aime chez les gens qui nous inspirent, pour réinsuffler cette énergie dans les personnages.

J'aimerais aussi connaître les scènes qui furent les plus agréables à réaliser ?

Toute l'introduction de l'album, jusqu'à l'arrivée à Sundance, a été un vrai plaisir. Les décors varient de page en page, on présente les personnages, on voit leur mode de vie. C'était passionnant à mettre en scène et à dessiner. **J'ai notamment adoré dessiner la séquence à Abilene, avec les enclos, le train, la banque.** La scène avec Orson, le banquier-barbier, a été un régal à faire, car il y a beaucoup de jeu d'acteur. Il y a de la complicité entre les deux vieux briscards, de l'humour. Mais aussi du regret et de l'inquiétude. J'ai adoré faire passer l'idée que ces deux-là se connaissent depuis trente ans. **J'aime aussi beaucoup l'ambiance de la séquence de convoi qui suit, quand Russell rencontre une connaissance dans une ferme, sous la pluie. Je me suis donné à fond sur la lumière du soleil perçant à travers les nuages gris et sur les effets de pluie.** Je voulais qu'on puisse sentir la ferme, l'herbe, la gadoue. C'est ce genre de petits défis qui, en dehors de l'intrigue principale, m'amuse le plus. Comment immerger le lecteur par le dessin.

Et évidemment celles où tu as le plus galéré. Y a-t-il des moments où tu m'as maudit ?

Moins que sur notre série précédente ! **Plus sérieusement, il n'y a pas de séquence que j'aie globalement détesté faire.** En revanche pour ce qui est de galérer... les deux tiers de l'album. **Rien ne m'a jamais paru évident. Dans le cas contraire, je me serais sûrement ennuyé.** Le train, les chevaux, le village sont des éléments qui m'ont rendu fou à l'occasion. Comme je veux que le lecteur ait toujours quelque chose à voir, je m'arrache les cheveux pour en montrer le plus possible tout en gardant une mise en scène sobre, qui ait du sens. **Certaines séquences ont été lourdes à réaliser, mais cela tenait à la nature de l'histoire et aux événements tragiques qui y étaient racontés.** C'est bien sûr dans de telles séquences qu'il fallait redoubler d'efforts.



Ce qui m'impressionne le plus chez toi Paul, c'est la qualité de jeu de tes personnages qui ne surjouent jamais. La dernière case de la page 38 en est l'exemple typique. Écrire pour toi, c'est comme scénariser un film joué par Al Pacino, De Niro et Marlon Brando. Dis-nous en plus sur ta manière de mettre en scène tes personnages.

La mise en scène dépend de la nature de ladite scène. J'essaie avant tout de coller aux personnages, à ce qu'ils font, disent ou pensent dans le script. La mise en scène sera plus nerveuse dans une course-poursuite que dans un dialogue posé en intérieur. **Un des dangers de la mise en scène en bande dessinée, c'est de noyer les personnages sous des effets gratuits.** Dans mon cas, les personnages ont toujours imposé la mise en scène. D'une certaine façon ils la dictent, et mon rôle consiste souvent à m'effacer. **Cadrages simples et sobres, à hauteur d'homme, et les personnages prennent le relais.** Et c'est là que je m'arrache les cheveux. La plupart du temps mes acteurs comprennent vite, mais il faut leur expliquer longtemps ! Dans le pire des cas, je ne les tiens qu'au bout du quinzième crayonné. Mais retranscrire les émotions est ce que je considère le plus important, alors ça vaut le coup de s'accrocher.

Bennett, Russell, Kirby et Miss Collins meurent tous dans l'album. Est-ce facile de dessiner la mort des héros d'une histoire ?

Oh non. C'était pénible à faire. **D'autant plus qu'il fallait parfois retranscrire la cruauté ou l'absurdité d'une mort, pour le bien de l'histoire.** Alors quand on a insufflé la vie à un personnage, qu'on l'a porté longtemps, qu'on s'y est attaché... Non, c'était vraiment pesant. Les morts de Bennett et Kirby ont été les plus atroces à cet égard.

Tu te rappelles, à la moitié de l'histoire, je t'ai alerté sur le fait que les lecteurs allaient s'habituer à l'excellence de ton dessin et qu'il fallait absolument leur offrir quelque chose de nouveau pour la suite. À défaut de quoi, ils risquaient d'être déçus. Comment as-tu pris cette remarque et quel a été ta réaction, graphiquement parlant ?

Je me souviens que je n'ai d'abord pas trop su quoi faire de cette remarque. J'étais à fond, je ne voyais pas ce que je pouvais donner de plus. Et puis l'histoire a basculé une page ou deux plus tard, et tout ce que je pouvais faire était d'accorder la mise en scène, le dessin et la couleur à ce deuxième acte plus sombre. **J'étais moi-même plus sombre après la mort d'un des personnages, alors j'ai balancé toute la hargne que je pouvais aux endroits appropriés.** La scène de la course-poursuite dans les gorges a été un vrai défouloir, émotionnellement et graphiquement. Les rochers, la pluie, le vide, une rivière sauvage qui déborde, c'est d'enfer pour se lâcher.



S'il y a bien une chose que j'ai compris durant nos 15 ans de collaboration, c'est que tu aimes changer régulièrement d'univers et pourtant tu m'as demandé de t'écrire un nouveau western après *Jusqu'au dernier*.

Oui, car l'autre histoire dont on avait discuté avant de se lancer me plaisait aussi énormément. Avec cet album, j'ai commencé à trouver mes repères dans l'univers du western et je voulais les exploiter en allant plus loin, dans un environnement différent que je n'avais jamais eu l'occasion d'explorer vraiment. Et franchement, quel dessinateur digne de ce nom refuserait de dessiner une chasse à l'homme dans la neige ?



MA RENCONTRE AVEC PAUL

Au début des années 2000, j'animais un atelier BD pour adolescents. La plupart y venaient pour passer un bon moment, certains espéraient quand même devenir dessinateur, plus pour épater les filles que par passion.

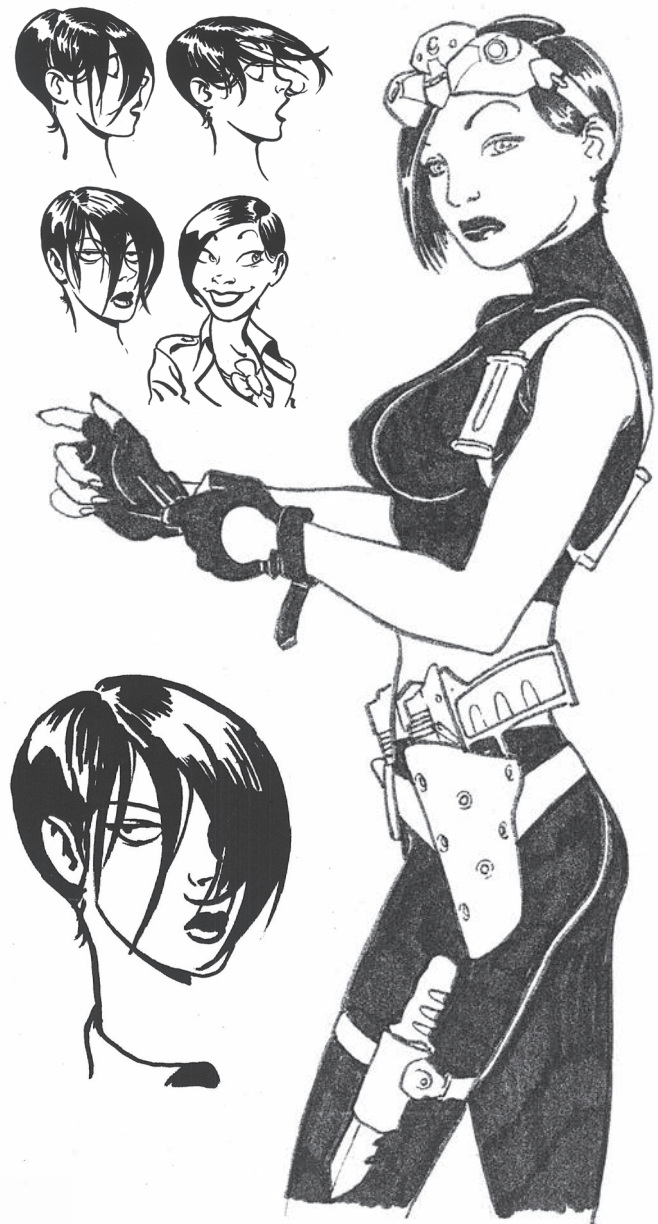
Et puis Paul est arrivé avec ses trois poils au menton. À l'époque, il était fan de la collection « Série B » (éditions Delcourt) en général et de *Carmen Mc Callum* en particulier. **Son dessin n'était pas parfait, loin de là, mais j'y ai tout de suite vu une maturité hors norme** qui ne demandait qu'à éclore, pourvu qu'on arrive à la faire pousser.

Le plus incroyable avec Paul, c'est qu'il a écouté mes conseils alors que tous ses amis les refusaient par principe. Quand on a 15 ans, on sait déjà tout, c'est bien connu ! Au bout d'un an, Paul dessinait déjà 10 fois mieux que moi et il le savait. Mais cela n'a rien changé à son attitude. **Plus humble que Paul, ça n'existe pas.**

J'ai alors décidé de le confier à des auteurs bien plus confirmés que moi, en l'occurrence, Mister Mallié et Parnotte avec qui je travaillais à l'époque. Dominique Lidwine et Marc Bourgne furent aussi mis à contribution. L'immense Régis Loisel me confia même, entre un filet mignon mal cuit et un vin bouchonné, que **Paul avait les moyens de devenir l'un des meilleurs dessinateurs de sa génération** s'il s'en donnait les moyens. Un pareil adoubement, ça vous donne des ailes. Je suis donc allé présenter son travail aux éditions Soleil convaincu qu'ils lui feraient faire des pages pour *Lanfeust Mag*. Mais le résultat ne fut pas à la hauteur de mes espérances. Le refus de Soleil reste encore aujourd'hui un mystère.

Heureusement, Bamboo Édition, chez qui je venais d'arriver, fut elle impressionnée par le talent du jeune Paul alors tout juste âgé de 17 ans. Je me rappelle d'un Olivier Sulpice, tel César, montant sur son bureau et levant le poing au ciel !!! Je n'ai pas le souvenir qu'Hervé Richez, notre directeur de collection, fut là, mais si c'était le cas, je suis sûr que lui aussi aurait fait son César. (Aucun des deux n'imaginait que je raconterais cela un jour, niak niak niak !) Quoi qu'il en soit, le boss de Bamboo me promit qu'il signerait Paul dès que celui-ci lui proposerait un projet.

De mon côté, j'avais conseillé à Paul de poursuivre ses études en lui expliquant que la BD était un métier risqué et qu'il fallait mieux avoir une autre corde à son arc. En bon adulte responsable, je lui proposai de l'aider à monter son dossier en parallèle de ses études. Mais au bout de trois premières années de fac (toutes redoublées), sa maman me fit comprendre que Paul n'attendait qu'une chose, attaquer son premier album. Le dossier de *L'Héritage du diable* fut alors envoyé à Bamboo (et à Vents d'Ouest au cas où). Les deux éditeurs répondirent dans la journée et ce fut le début d'une longue collaboration.



SCÉNARIO

Comme Tome ou Yann, je fais partie de ces scénaristes qui préfèrent livrer leur script sous forme de petits story-boards. Sur les deux premiers tomes de *L'Héritage du diable*, Paul les suivait scrupuleusement. L'idée était qu'il puisse se consacrer au dessin sans avoir à se soucier de la narration. Aujourd'hui, **il a toute latitude de changer mon story qui est de moins en moins précis.** Ce qui est étonnant, c'est que je reconnais tous mes trucs dans la mise en scène de Paul, mais en nettement mieux. Je n'en suis pas peu fier...

Story-board de Jérôme Félix à gauche, celui de Paul Gastine à droite.



RETOUCHE DE PLANCHE

Dans chaque album, il y a toujours des planches qui posent problème. Ici, ce fut notamment le cas pour la 15 qui pourtant, n'avait soulevé aucune inquiétude à la lecture du script.

J'ai immédiatement compris que la page ne fonctionnait pas quand je l'ai vue terminée.

Primo, le fait qu'il se passe du temps entre les case 5 et 6 n'était pas suffisamment explicite. Secundo, l'idée que Russell donne ses économies à Kirby pour que ce dernier s'occupe de Bennett m'apparaissait anecdotique alors que c'était censé être l'idée forte de la page. Il m'a fallu une bonne journée pour comprendre que c'était la case 5 qui posait problème. Le fait qu'elle occupe toute la largeur de la page faisait que le lecteur ne savait pas si elle faisait partie de la première partie de la page ou de la seconde. Ça pouvait tout autant être un zoom de la case 4 où un "dézoom" de la case 6. De plus, la taille de la case donnait plus d'importance au visage de Russell qu'à son sac.

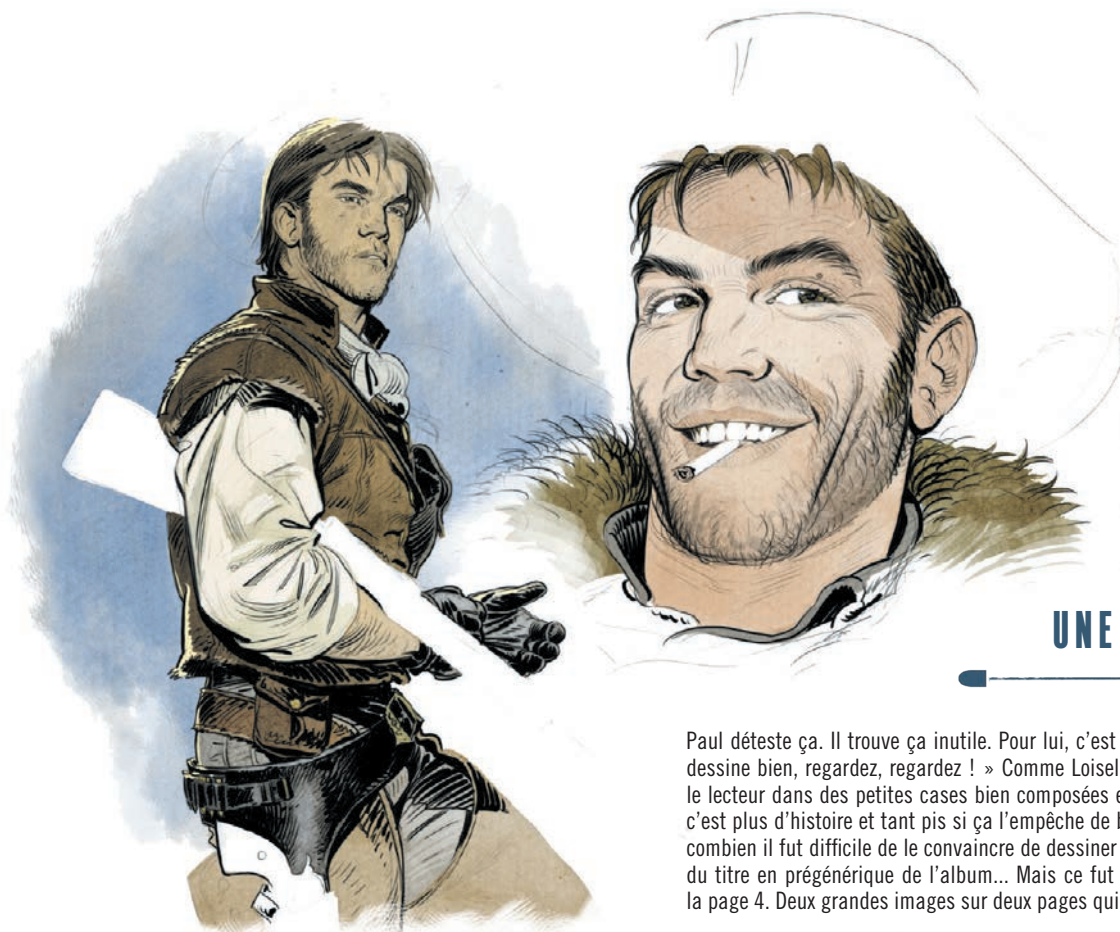
En allongeant la hauteur de la case 1 et en réduisant la largeur de la 5, on intégrait cette dernière dans un espace-temps clair (celui où tous nos héros sont ensemble) et dans lequel le sac d'argent venait conclure la scène.

J'ai également demandé à Paul d'enlever la case 7 (celle des sabots) qui cassait le mouvement de la caméra de la seconde partie de la page. Sans les sabots, on part d'un plan éloigné (les cavaliers qui arrivent dans le canyon), on enchaîne avec la case des outlaws vus de dos cadrés en plan moyen et on finit sur un gros plan (Russell). C'est vraiment important d'avoir une logique claire dans un découpage et les sabots vus en gros plan cassaient cette logique narrative. À partir de là, j'ai réécrit les dialogues de la page pour qu'ils correspondent à notre nouvelle narration.

Ce qui est chouette dans notre relation de travail avec Paul, c'est qu'on accepte tous les deux que l'autre puisse intervenir sur notre travail. Paul peut intervenir quand il veut sur mes dialogues par exemple et moi sur sa mise en scène. Comme on veut tous les deux le meilleur livre possible, ça ne pose pas de problème.

Planche 15 avant corrections du découpage.

La planche définitive se trouve en page 19 de l'album.



FAIRE DESSINER UNE GRANDE IMAGE À PAUL

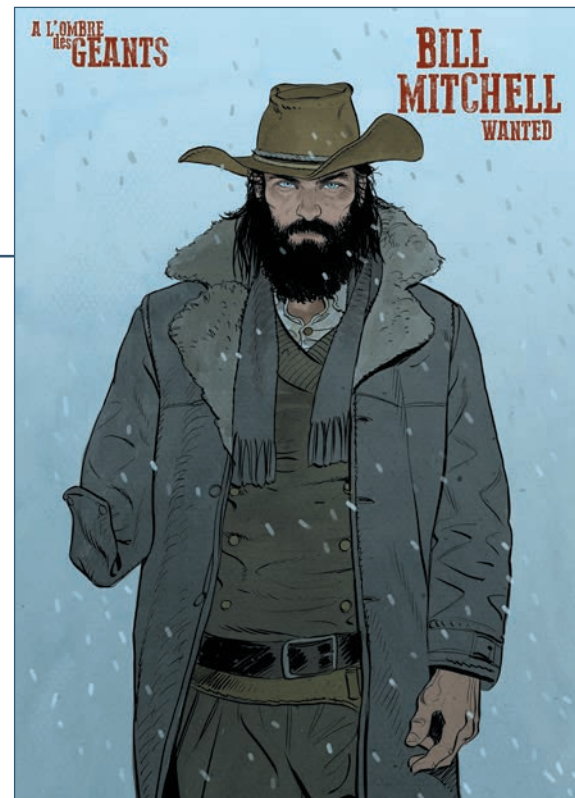
Paul déteste ça. Il trouve ça inutile. Pour lui, c'est juste un truc pour dire : « Regardez comme je dessine bien, regardez, regardez ! » Comme Loisel, il est convaincu qu'on peut tout à fait épater le lecteur dans des petites cases bien composées et surtout narratives. Pour Paul, plus de cases, c'est plus d'histoire et tant pis si ça l'empêche de briller. Maintenant que vous savez ça, imaginez combien il fut difficile de le convaincre de dessiner la page 3. Eh bien, en fait non. Il adorait l'idée du titre en pré-générique de l'album... Mais ce fut la seule exception de l'album avec l'image de la page 4. Deux grandes images sur deux pages qui se suivent... incroyable !

METTRE EN SCÈNE DES COW-BOYS

Avant la guerre civile (1861-1865), le travail des cow-boys consistait à conduire les bovins du Texas vers les marchés de l'Est et de l'Ouest. Mais après-guerre, leur rôle prend une importance vitale. En effet, **les Longhorns du Texas doivent désormais traverser la moitié du pays pour nourrir les colons qui affluent dans l'Est.** Les voyages qui peuvent durer jusqu'à 4 mois doivent être menés par des hommes expérimentés. Mais malheureusement pour eux, **le développement du train va tout changer et en à peine 10 ans, les cow-boys se retrouvent quasiment sans emploi. La plupart n'arriveront pas à se réintégrer dans un monde qui lorgne déjà vers le XX^e siècle...**

J'adorais vraiment l'idée de mettre en scène la fin d'un monde, celui de l'homme libre qui vit dans la nature et l'arrivée d'un nouveau plus civilisé. À part le western, je ne vois pas d'autres univers où ce contraste est possible.

Personnages
du prochain album,
À l'ombre des géants.



CHOIX DU TITRE

Au début du projet, l'album s'appelait : *Le dernier cow-boy*. Ça n'emballait pas vraiment Paul et on s'était dit qu'on y réfléchirait plus tard. Et puis la séquence qui devait justifier ce titre n'a pas survécu à la seconde version du script. On a donc avancé sans titre jusqu'au moment où l'éditeur nous l'a demandé.

On décide alors de se prendre un après-midi pour arrêter notre choix et au bout d'un moment Paul qui aimait bien le mot "dernier" du titre initial propose *Jusqu'au dernier*... en me demandant de trouver le dernier quoi. *Jusqu'au dernier moment*, *Jusqu'au dernier soupir*, on passe deux heures à essayer des tas de choses sans trouver. Et là, je dis à Paul que *Jusqu'au dernier* tout court marche parfaitement !



CHOIX DE LA COUVERTURE

Pour le choix de la couverture, c'est toujours pareil, personne n'est jamais d'accord. Les auteurs veulent ça, les éditeurs autre chose et les commerciaux n'aiment rien... Ça discute, ça hurle, ça s'empoigne !!! Les uns menacent, les autres supplient... Le rituel est immuable. Pour la couverture de *Jusqu'au dernier*, on a proposé en premier, la couverture qui deviendra celle de l'édition courante mais Bamboo nous a demandé d'autres propositions. Paul a produit une série de 8 images. **Pour nous la plus belle visuellement était la 8 mais on était d'accord avec Bamboo pour dire qu'elle ne racontait pas un moment suffisamment percutant.** Finalement on a

sélectionné **la 2 et la 7**. Je suis ensuite allé demander conseil à mon voisin et ami **Denis Bajram**, réputé dans le milieu pour être un magicien de la couverture. **Je l'ai vu s'emparer de la proposition 2 et la faire mûrir.** Plus de contraste, le fusil remplacé par deux colts. Pour moi, c'était fait, on avait la couv'. Paul adorait. Bamboo moins. On a convenu que Paul finalise les 3 propositions pour arrêter notre choix (couverture édition courante—couverture édition luxe+ visuel ex-libris). Mais entre-temps, l'éditeur avait montré la couverture initiale à des libraires qui l'ont adorée. Problème, nous on en voulait plus... Quand je vous dis que les couvertures, c'est toujours le bazar...



Couverture édition courante.



Couverture édition luxe.



2^e proposition vue par Denis Bajram.