



[Blood] Avant de commencer, pourriez-vous vous présenter pour rafraîchir la mémoire de nos lecteurs SVP ?

[Claude Marc] Je suis né à Paris dans le 12^{ème}, en 1954. J'ai longtemps vécu en province, à Joigny, dans l'Yonne. Après un bac scientifique passé en 1972 je suis monté à Paris en Math. Sup au Lycée Charlemagne, puis à Dijon où j'ai passé une maîtrise de Sciences Economiques. Je suis instituteur depuis 1982...

[B] Pouvez-vous nous raconter comment vous êtes venu à la bande dessinée ?



[C.M] Vers mes 17 ans je me suis passionné pour le dessin d'humour. Je m'y suis mis tout en poursuivant mes études, parallèlement à une autre passion, musicale celle-ci, puisque dès 5 ans je jouais de l'harmonica... Dans les années 80 je suis monté à Paris avec mes dessins. J'ai un peu publié dans divers canards puis à Hara-Kiri, ce qui a été une grande fierté pour moi... J'ai rencontré Rasheed (pseudo de Rachid Chebli à l'époque NDB) en apportant des dessins à Baraka ; j'étais déjà à Hara-Kiri et ça m'a tout de suite donné envie de bosser avec lui, tout en mettant mon frère Serge dans le coup...

[B] De 1989 à 1991 a commencé la publication de la BD Bargon Attack dans le mensuel Micro-News. Comment avez-vous eu l'idée de travailler avec votre frère ? Comment avez-vous rencontré Rachid Chebli ?

[C.M] Serge écrivait déjà quand moi je dessinais. Serge était déjà un passionné de littérature quand moi j'avais du mal à lire un Mickey tout entier... Il avait des nouvelles et des textes facilement adaptables en bande dessinée. Quand j'ai rencontré Rasheed on s'est mis à trois pour publier des courtes BD dans Hara-Kiri, sur la base de textes de Serge que j'adaptais pour Rasheed...

[B] Bargon nous raconte l'histoire d'un jeune garçon qui découvre que le dernier jeu vidéo à la mode, contre des extra-terrestres, est en fait une porte d'entrée pour une civilisation inconnue pour envahir notre planète. Ils se regroupent en secte et agrandissent les rangs en silence. Comment est venue l'idée, le concept Bargon Attack ?

[C.M] C'est venu d'une commande. Ce jour-là Carali donnait une fête pour le lancement de son journal, le Psykopat. Un type est venu vers moi et m'a fait : " C'est toi Marc, j'aime vachement ce que tu fais pour Hara-Kiri. Je sors un canard de micro informatique et j'ai envie qu'on bosse ensemble... " Ce type s'appelait Jean-Michel Berté... (rédac' chef de Micro News)

J'ai dû demander à Serge un synopsis en moins de 3 phrases. Il a trouvé : "Par l'intermédiaire du logiciel de jeu Bargon Attack les Bargoniens attaquent réellement la Terre".

Pour moi c'était génial d'avoir une idée forte comme ça en si peu de mots. Rasheed a dessiné quelques Bargons mais on a dû batailler car son graphisme, au début, plaisait pas au rédac' chef de Micro-News. On a insisté et on a commencé la BD. Quand Berté a vu les 2 premières pages il a craqué et est devenu fan...

[B] Pouvez-vous parler un peu de cette différence esthétique entre les Bargons, leur

but, leur histoire, leur régime hiérarchique et social pour nous permettre de mieux comprendre l'univers, le concept ?

[C.M] Il y avait une trame et quelques idées fortes. Je voulais qu'on s'appuie sur les réalités méconnues de Paris, qui est une ville fascinante, où le mystère n'est jamais bien loin. Par exemple on avait envie d'amplifier l'existence des égouts et autres catacombes comme lieux de vie pour les Bargons. On voulait montrer aussi le fonctionnement de certaines sectes qui, aujourd'hui sans doute encore plus, ont pignon sur rue et exercent leur pouvoir dans des lieux visuellement étonnants. Avec Rasheed on a visité des coins pas croyables à Paris. Il a l'œil photographique, c'était passionnant de voir ses croquis réalisés de mémoire après une ballade.



Ce qui me plaît dans Bargon Attack c'est de montrer la proximité d'un danger, la proximité du fascisme, et l'indifférence générale. Personne n'a l'idée de soulever le masque de tous ces cagoulés qui ont envahi Paris. On veut pas savoir... Après tout les Bargons sont des contribuables comme les autres non ? (J'rigole...)

[B] Puis l'année suivante, il a été envisagé d'adapter Bargon Attack en jeu video, racontez-nous un peu comment cela s'est passé ?

[C.M] A Micro-News on commençait à s'intéresser au monde des jeux d'aventure... J'ai sans doute évoqué l'idée du jeu vidéo avec Berté et il a dû trouvé l'idée pas conne puisqu'il m'a fait une petite liste d'éditeurs à contacter...

[B] Comment avez-vous rejoint Coktel Vision ?

[C.M] Ca s'est passé très vite : 3 coups de fil à 3 éditeurs (au téléphone tout le monde était intéressé), 2 rendez-vous. Le PDG de Coktel a mis moins de 5 minutes pour me donner son accord. C'était parti...

[B] La BD fut suffisamment intéressante pour être adaptée en jeu vidéo mais, bizarrement, pas pour regrouper les publications dans Micro News pour en sortir un album, comment cela se fait-il ?



[C.M] Micro News avait des difficultés financières et n'a pas pu faire l'album... On a pris des contacts avec d'autres éditeurs. Le gros reproche c'était que Rasheed "dessinait des genoux carrés", et ça, les genoux carrés... Je pense que tous ces éditeurs ont été un peu cons car on leur amenait une équipe capable de faire du jeu vidéo et de la BD, ce qui aurait dû les intéresser. Moi je continue de penser que Rasheed est un

TRES GRAND dessinateur. On va pas refaire le monde de l'édition...

[B] Avez-vous des anecdotes ou des clins d'œil sur Bargon Attack, la BD et le jeu video ?

[C.M] En fait avant de créer Bargon Attack on n'avait joué à aucun jeu d'aventure... Ni pendant ni trop après... On a découvert en le faisant... On l'a jamais dit à Coktel, il leur a fallu du talent pour nous faire confiance...

[B] Avec le recul, qu'est-ce que vous auriez aimé changer ?

[C.M] J'aurais aimé que le jeu dure plus longtemps et que le même soit pas stupidement bloqué sur Bargon à la fin du jeu... Pour des raisons techniques on n'a pas eu droit au plein écran. C'est dommage car on arrivait juste à la fin de l'existence de la disquette et aux débuts du CD... Décalage qui nous fut fatal commercialement...

[B] Auriez-vous également des artworks, dessins n/b, ayant servi ou non pour le jeu, que vous pourriez partager avec nous ?

[C.M] Sans doute... J'ai des crobards de Rasheed, notamment des bébés Bargons adorables,

propriété exclusive de mes 2 mômes, Benjamin et Victoria, premiers fans de Bargon...

Mes roughs, si on peut appeler ça ainsi, car je dessinais l'histoire avant de passer tout ça à Rasheed ; c'est un peu comme si Michel Ange s'appuyait sur des crochets de Copi pour trouver l'inspiration...

[B] Après Bargon Attack, vous vous êtes fait plus discret, avez-vous eu l'occasion de travailler à nouveau sur une BD ou un jeu vidéo ?

[C.M] Après Bargon Attack on a été très déçu car on avait beaucoup bossé et ça nous a rapporté bien peu d'argent... On a continué à publier avec Rasheed dans Hara-Kiri. C'était très dur, tous les canards se cassaient la gueule l'un après l'autre. On en a eu marre, on a présenté des projets à droite à gauche, en jeu vidéo ou en BD, ça plaisait toujours mais rien n'arrivait... J'ai arrêté le dessin de presse, Serge s'est mis à écrire des livres qui ont été édités et Rasheed a bossé en pro chez Coktel.



[B] Concernant votre frère, Serge Marc, chez qui est t-il publié ?

[C.M] Il a publié chez Milan, dans la revue Les Aventuriers, La voix de la peur et Dans les griffes du lion...

[B] Quelle est votre actualité aujourd'hui ?

[C.M] Aujourd'hui j'écris des chansons pour enfants. Je me suis éloigné de l'esprit Hara-Kiri, tout le monde fait dans le pseudo-virulent grossier de nos jours et apparemment un type qui dit bite et couilles à la télé ça semble suffire pour le faire passer pour un subversif... C'est pas mon truc, virulence n'est pas pertinence...

Je suis un jeune bluesman de 50 balais qui n'a pas dit son dernier mot...

[B] Un message pour tous les fans de Bargon ?

[C.M] Merci. Sans vous les fans, Bargon aurait peut-être quitté nos mémoires. C'est grâce à vous qu'un jour Bargon attaquera de nouveau...

[B] Merci d'avoir bien voulu répondre à cette interview, je vous laisse le mot de la fin.



[C.M] Tout cet enthousiasme autour d'un jeu qui a presque une quinzaine d'années me fait très plaisir. Il m'arrive parfois de faire des recherches sur le Net pour notre jeu, et j'ai lu des confessions de joueurs pour qui Bargon représentait quelque chose de fort ; c'est un jeu qui a marqué quelques personnes dans le monde...

Aujourd'hui je me dis que ça vaudrait le coup de refaire quelque chose ; méfiez-vous jeunes terriens, si Bargon réattaque, ça passera sans doute par Internet...

Et j'en profite pour saluer mon vieux pote Rasheed, j'ai hâte de voir ce qui se trame en graphisme sur son disque dur. Ainsi que mon frangin, dont j'attends chaque nouveau bouquin avec impatience...

Propos recueillis par Blood le 23 Décembre 2005 pour Alone in the Past ?

Merci à Claude Marc pour avoir eu l'amabilité de répondre à cette interview.