

πramide une enquête labyrinthique de Détective Rollmops

d'Olivier Philipponneau et Renaud Farace



Résumé de l'histoire

Le nombre π a fait le tour des cercles et des cônes et, lassé de tourner en rond, a décidé d'explorer de nouvelles formes géométriques. Malheureusement, il se perd dans la pyramide du Pharaon Phophilaplon qui regorge de dangers. Si π disparaît, c'est la catastrophe mathématique !

Détective Rollmops parviendra-t-il à le retrouver sain et sauf ?

Comment jouer ?

Version géante de la BD labyrinthique de Renaud farace et Olivier Philipponneau.

Ce jeu d'artiste est composé de 26 pièces triangulaires figurant des cases de bande dessinée qui s'emboîtent les unes aux autres pour former différents récits.

Ces récits se développent simultanément et suivent les chemins que prend Détective Rollmops dans la pyramide.

Le principe du jeu est très intuitif : pour pouvoir poser une pièce à la suite d'une autre, il faut que l'indication de couleur le permette (une pièce rouge après une flèche rouge,

une pièce jaune après une flèche jaune, etc). Chaque pièce ouvre sur deux chemins possibles. Les joueurs tirent au hasard la pièce de couleur correspondant à la flèche qu'ils ont choisi de suivre afin de faire avancer aléatoirement les différents récits. Une histoire s'achève quand on pose une pièce noire (case de fin) à la suite d'une flèche noire, et le jeu s'arrête quand les quatre pièces noires ont été posées (et que quatre histoires ont trouvé leur conclusion).

Un jeu pas comme les autres

Comme dans les aventures de Détective Rollmops parues aux éditions The Hoochie Coochie, le scénariste Renaud Farace joue avec les mots et les situations : il détourne ici le champ lexical des mathématiques et les références à l'égyptologie pour créer des rebondissements burlesques.

De plus, π a beau être perdu, il est présent dans les dialogues en se substituant à la syllabe pi, prouette graphique et phonétique de ce sacré numéro !

Les dessins d'Olivier Philipponneau et les couleurs de fond ont été appliqués au pochoir par Sylvain Moreau sur des pièces en bois découpées. Du feutre doux a été contre-collé au dos des pièces afin de ne pas abîmer les supports du jeu.

Remerciements exponentiels jusqu'à l'infini à Raphaële Enjary pour sa précision millimétrée dans l'étude des caractères, et à Amaya Alsumard pour la multiplication de ses «eurêka» scénaristiques.



Bastia

Détective Rollmops ou l'art de rendre la contrainte créative

L'ouvrage du petit détective à trois yeux sorti de l'imagination de Renaud Farace et Olivier Philipponneau est un ouvrage de bande dessinée potentielle. Une vraie curiosité pour enfants, déclinée désormais en exposition et en jeu

Un livre grand format aux couleurs flamboyantes met en scène un personnage fasciné de trois yeux qui ne lui servent pas de trop pour résoudre ses enquêtes. Le détective Rollmops invite le jeune public à l'aider dans ses investigations comme lorsqu'il faut retrouver sa petite copine kidnappée et prise au piège d'un magicien... « chancier à piéger ».

L'ouvrage de Renaud Farace et Olivier Philipponneau, initié de BD à Bastia, connaît un beau succès depuis sa parution en 2013. Un engagement lié à la graphisme graphique qu'il suggère au lecteur et à sa conception, d'une manière particulière.

Les deux auteurs ont opté pour l'Oubapo pour ouvrir de bande dessinée potentielle. Une technique qui consiste à imposer des contraintes artistiques, sur le modèle littéraire, à l'image du livre de Georges Perec, *La Disparition*, qui ne comporte pas une seule fois la lettre « e ».

« L'objectif qu'on voulait faire ça en bande dessinée et on s'est lancé dans ce projet. Il a été corrigé, pas à corriger dans un premier temps puis que les éditions d'éditions traditionnelles s'étaient par habitude à ce type de format dans leur secteur jeunesse », explique Renaud Farace.

La gravure sur bois pour concevoir les planches

Les deux artistes qui ont séparément collaboré sur des fanzines se sont retrouvés dans un autre magazine *The Hopotch Cockle*, devenu par la suite un éditeur indépendant. C'est dans ce cadre qu'ils ont pu exprimer leur créativité pour concevoir Rollmops. « Le livre consistait à la fois des palindromes, des zoïtres de piéges qui permettent à deux cases éloignées de se former qu'une. L'objectif n'était pas non plus de viser la performance. Sans final, la forme n'avait plus eu de sens. Alors il était important de travailler l'écriture, les textes ».

L'ouvrage se présente presque comme une œuvre d'art puisque la technique de gravure sur bois a été utilisée pour concevoir chacune des planches. « Cela consistait à réaliser une sorte de

stampen plutôt que l'on travaille avec des gouges puis des résineux en cassachoupe pour appliquer la couleur, explique Olivier Philipponneau, spécialiste de cet art. Le travail est assez long puisqu'il faut en moyenne une semaine pour réaliser une page ».

Et jusqu'à un mois et demi pour les quatre-vingt cases qui composent le jeu de l'oisie de l'album *Détective Rollmops* a été préparé dans la minute, jusqu'au choix du papier et de la ligne de type japonaise.

Les auteurs n'ont pas souhaité toutefois produire un second numéro. Ils ont opté pour une déclinaison plus artistique mais toujours... sous la contrainte. « *L'aventure Rollmops* se poursuit sous forme d'exposition comme celle présentée à Uta Villa, précise Renaud Farace. Nous avons à cœur de nous ouvrir à d'autres formes de médiation, par exemple ont trois cubes de fabrication artisanale qui permettent en les lançant comme des dés d'aboutir à 1290 possibilités différentes ».

L'enquête se poursuit... en numérique

Sur chaque face se trouve un bout d'histoire, une nouvelle enquête à résoudre. Même principe pour ces 11 dominos inspirés par l'Égypte et les mathématiques : « Sur un triangle de bois, d'autres aventures sont gravées. Rollmops doit partir à la recherche de la lettre Pi qui est à ras le bord des cercles et s'est enfuie dans une pyramide. À l'image d'un labyrinthe diagonal il faut s'enfuir, l'évitant mais lui-même son itinéraire et l'inventer une aventure. Nous travaillons tout ça de façon très espiègle. Au final, on s'aperçoit que la contrainte nous offre une grande liberté dans la création artistique », souligne Olivier Philipponneau.

Cette déclinaison suit le principe du livre, offre plusieurs niveaux de lecture. À présent les deux auteurs travaillent sur une version numérique de Rollmops. Une quête artistique originale qui a trouvé un succès à sa taille. Du grand format.



L'exposition au centre culturel a permis au public de découvrir l'ouvrage des deux artistes. PHOTO B. ALIOTTI

Sandra CARLOTTI