

Une production Éditions Graziel

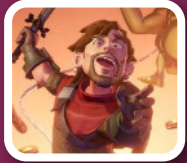
Créateurs

#15 de Mondes

4.50€

Le mag des créateurs amateurs de mondes virtuels, imaginaires et intemporels
Jeu vidéo / Jeu de rôle / Jeu de Société / Roman / BD / Film / Musique / Makers

DOSSIER : L'Univers Transmédia de Naheulbeuk



Jessica Swan :
Auteure de la
poupée de Porcelaine

Eric Henninot :
Dessinateur de BD

Nomadic Players :
L'Escape Game
Itinérant

Et aussi : la suite de la méthode AAA pour créer des Jeux Vidéo,
la création de VN avec Ren'py et le Musée des Automates de la Rochelle

L'univers Transmédia du Donjon de Naheulbeuk

PARTIE 1

Par Claudia S. Salagean

Au sommaire

- C'est où le **Donjon** ?
- La saga MP3
- Le Naheulband
- Les bandes dessinées
- Le jeu de société
- Les romans
- Entretien avec **John Lang**
- Rencontre avec **Marion Poinso**



LE DONJON DE NAHEULBEUK

Il y a de grosses clagues, des « torgnoles façon Gurdil ». Si ça ne vous dit rien, au pire, vous fâcherez un nain — mais croyez bien qu'il a le poing dur celui-là ! Au mieux, vous n'avez pas mis le nez hors de votre caverne et éprouvé le bonheur de tâter de cet univers multisupport. Vingt et un ans qu'est né Le Donjon de Naheulbeuk, que ce petit monde a grossi comme la bedaine d'un ogre, mais uniquement pour le meilleur. Cela grâce au talent de son inventeur, John Lang, aka Pen of Chaos, et d'artistes qui ont contribué à enrichir cet univers. Nous avons eu l'immense privilège d'interviewer John Lang et d'autres créateurs de longue date de cette machine à fun, aux visions sans pareil, pour vous offrir ce dossier en deux parties. Nous vous souhaitons autant de plaisir à le lire que nous avons eu à discuter avec les principaux acteurs de la magie Naheulbeuk, à en expérimenter les formes — ouais, on s'est bien marré.

QUIZ

Quel personnage de Naheulbeuk vous correspond le mieux ?

« À l'aventure,
compagnons,
Je suis parti vers
l'horizon.
J'aurais mieux fait
de rester chez moi
À faire des chaises
en bois. »



Un jour, un ami m'a introduit à la saga MP3 *Le Donjon de Naheulbeuk*. La chose est partie, si ma mémoire est bonne, d'une discutaillie autour d'un feu de camp dans *Guild Wars*, tandis que je traînais par ci, par là, en tapant du monstre avec son concours. On a enchaîné sur un concours de thèses en mode intello sur les univers décalés, parodiques, et c'est là qu'il m'a invitée sur le site de la saga. Je n'ai pas trop pigé au début et j'ai trouvé le style kitsch, mais avant que John ne me lance une hachette, je dois préciser deux choses. D'une part, cet adjectif est un **compliment** et il est synonyme de nostalgie; et **la nostalgie, c'est fort!** De l'autre, son esthétique simple, droit au but, était celle de la plupart des sites proposant du contenu qui faisait du bien. La magie a opéré quand j'ai fourré les MP3 dans mon lecteur et

que suis partie en mini-rando. S'il existe bien une thérapie en ce monde de frustrés belliqueux, c'est **l'humour**. Alors quand l'humour est un art, mené avec talent, il peut devenir toute une culture.

« Quand l'humour est un art, mené avec talent, il peut devenir toute une culture. »

Comment vous dire à quel point *Naheulbeuk* bat, à mes yeux et à ceux de bien d'autres sans doute, les **records de créativité** et de **richesse expansive**? On pourrait commencer par dire que c'est à cause d'un coup de chance incroyable ayant un jour permis à un jeune artiste, qui n'avait pas froid aux yeux, de rendre hommage à



Carte de la Terre de Fangh réalisée par Marion Poinsoy en 2004 pour le jeu de rôle

l'univers des jeux de rôle et de la fantasy, mais ça ne serait pas une réponse complète. La réussite ne dépend pas que d'un **coup de chance**, encore moins du **seul génie**. L'un sans l'autre ne fait pas long feu. En vérité, c'est la chance, le **moment opportun**, beaucoup de **travail**, plus un sacré coup de génie qui a fait de John Lang le démiurge d'un univers à part, récoltant d'ailleurs une forte adhésion des fans dont la **communauté** continue à ce jour de croître.

Avant les MP3, il y avait une histoire d'amour avec la **musique**. Né à Paris, ayant grandi en Bretagne, John Lang, dont le nom de plume est parfois compacté dans l'acronyme PoC, a toujours été créatif, à défaut d'être un bon élève. Faute d'avoir réussi à intégrer des cours de musique, il a appris à jouer seul en se faisant bourdonner les oreilles avec de la zik rock (*il cite notamment Iron Maiden, Metallica, Napalm Death*). Son côté Metal et fan de genre horror (*King, Masterton et autres*) lui donne rapidement des idées noires (*d'histoires bien sûr*), jusqu'à rejoindre un groupe au nom terriblement évocateur de **Necropsia**. Ses trips dark le forgent néanmoins à maîtriser plusieurs instruments, dont la guitare électrique. Loin de cadrer dans les profils trop brutalistes ou sexe, vampires et compagnie, John et ses comparses (*à l'époque le groupe Avel Fal*), ont multiplié les « *déconnades* » arrosées de musique celtique et irlandaise. Peu à peu, en voyageant musicalement à travers le paysage plus folk, John a fini en Irlande et, après y avoir connu une idylle, a achevé sa formation avec des instruments traditionnels (*le bodhrán entre autres*).

Il a élargi son répertoire en jouant dans un nouveau groupe orienté plus jazz, puis est devenu la figure phare du **Naheulband**, son groupe actuellement actif et inspiré d'un coup de génie délirant, le *Donjon*.



illustration du Barbare par Marion Poinso.

Après une fin du monde qui n'en fut pas une, dès 2001, il a lancé la saga audio parodiant le monde du jeu de rôle, *Le Donjon de Naheulbeuk*, alors qu'il avait déjà un pied dans l'étrier en jouant comme MJ dans *L'Oeil noir* et *Le Jeu de rôle des Terres du Milieu*, *Warhammer* et *Stormbringer*. D'aucuns auraient perçu dans la saga une parodie de *Donjons et Dragons* ou de son pendant japonais *Les Chroniques de la guerre de Lodoss*. Il a enchaîné avec les *Livres dont vous êtes le héros*, la bibine de tous les joueurs et rôlistes de sa génération, ainsi que d'autres livres comme **Les Aventures de Kalon**.

Son inspiration lui vient donc de ses lectures de fantastique, des livres ludiques, des sketches de **François Perusse** aussi (*avec lequel on l'a maintes fois confondu aux débuts*), du **rôlisme**, de son **savoir**

musical et d'autres sources obscures au-delà du temps et de l'espace.

Comme toute pieuvre qui se respecte, John Lang a toujours fait, comme il le dit dans sa bio, « *l'écrivain, le scénariste, l'acteur, l'ingénieur du son, l'auteur-compositeur-musicien, le concepteur de jeu, le webmaster, les relations publiques et parfois d'autres choses* ». Même si nous nous doutons que parmi ces autres choses, il y a trois ou quatre tentacules supplémentaires (ouais, *j'en ai assez de parler des nombreuses cordes d'un arc elfique*), l'on n'exagère pas en disant que l'homme a su forger sa légende en évitant, d'entrée, de s'en tenir à un seul médium.

En même temps, enchaîner les boulots dans moult secteurs (*édition, Web, programmation, pub...*), ça lui avait appris à ne pas faire la statue. Car si Naheulbeuk est son bébé, ce bébé est multiple et nous apporte la preuve incontestable de son avant-gardisme. Oui, mes amis, bien avant notre époque de dingues, John avait déjà envoyé bouler le concept-piège de **spécialisation**. Certes, il y en a qui réussissent sacrément bien dans un seul domaine. Mais quand il vous arrive un truc, et que ce truc choisit pour vous, vous avez deux attitudes possibles : y répondre (risqué), ou bien vous taponner avec une chope (risqué aussi). John, lui, a toujours adoré écrire, mais avant de s'accomplir dans cette forme d'expression (*même à l'époque on galérait, croyez-le*), il a aussi

intégré très tôt la **conception plurielle de la création**.

Il est surtout **passionné**. Sa communication s'est principalement faite sur internet. Et c'est là l'autre fameuse carte qu'il a jouée : rassembler **une communauté**. Si l'on parle de parodie d'univers fantastique ayant trait aux jeux, on pense souvent, du moins dans notre belle contrée, à deux monstres sacrés : Naheulbeuk et **Noob** (*auquel un article est consacré dans le prochain mag*). Loin d'être rivaux, ces deux univers se sont rencontrés en 2015, lorsque John a fait une apparition dans le second film *Noob*.

Alors, prêts à découvrir cet univers ? Imaginez une petite boule de neige — c'est par ailleurs, la métaphore choisie par John Lang pour désigner le phénomène Naheulbeuk — qui grossit à chaque nouvelle réalisation.

« *L'homme a su forger sa légende en évitant, d'entrée, de s'en tenir à un seul médium [...] bien avant notre époque de dingues, John avait déjà envoyé bouler le concept-piège de spécialisation* »



Crédits photo : John Lang en
dédicaces à Japan Expo 2008
par Georges Seguin.

TOUT L'UNIVERS DE NAHEULBEUK

La saga MP3

Au début était le verbe. Ou plutôt, **l'écriture**. Car oui, Naheulbeuk a été conçu et écrit avant d'être parlé et chanté. Restituons le début de cette histoire, un peu comme cet épisode du cénozoïque quand l'Homo sapiens a commencé à explorer et à papoter sur la Terre. Mais allons plus loin ; imaginons que cette Terra Incognita à explorer soit le Web. Imaginez (*ou rappelez-vous*) le Net disposant d'une bande passante limitée, pas de YouTube ni de réseaux sociaux. L'ère où le net était encore cette galaxie presque vide et infinie, l'ère des sites et des blogs avec de vrais textes, la mode du Flash pour les animations. Bref, un réseau dont le potentiel était encore à définir.

Nous sommes en 1996, John est webmestre pour l'OCDE et dispose d'une connexion illimitée à internet (ce qui était assez rare à l'époque). Il profite de ses pauses pour s'adonner au jeu en réseau **Quake**, mais également pour fabriquer tout seul son propre site consacré à ce jeu qu'il a traduit en français (*via un patch*).

Fort de son expérience, le site du *Donjon* ouvre ses portes épaisses cinq ans plus tard. « *Un délire* », pour le citer ; c'est ainsi qu'il définit ce projet qui connaîtra une poussée de succès grâce au bouche-à-oreille. Comme il l'explique dans cet article, le hasard fait bien les choses, car le Naheulband, son projet musical, s'est fait dans les mêmes circonstances que la

saga (*voir la partie consacrée au groupe à la suite*).

Naheulbeuk, John l'a fait sur son temps libre, lorsque les derniers rayons du soleil disparaissaient sur la voie urbaine. Sur son vieux site « MerWhamHar », il poste les trois premiers épisodes sous la forme de **fichiers audio** (MP3), en libre accès. Les pistes sont des sketches se riant avec virtuosité du monde fantastique des Elfes, des guerriers et des nains, intégrant des éléments issus de la culture rôliste, des caractérisations et un scénario addictifs, que l'on soit ou non familier avec l'univers. Il existe trois saisons principales et des bonus téléchargeables que vous trouverez sur cette page, laquelle a récemment fait peau neuve.

« Les pistes sont des sketches se riant avec virtuosité du monde fantastique des Elfes, des guerriers et des nains, intégrant des éléments issus de la culture rôliste, des caractérisations et un scénario addictifs, que l'on soit ou non familier avec l'univers. »

L'histoire se concentre sur une compagnie aux membres aussi soudés qu'incapables de se supporter.

Le petit chef du groupe (*que nul n'écoute*), c'est le **Ranger** (*et selon les illustrations populaires, il n'a pas de pantalon ou alors*





illustration du Nain par Marion Poinot.

je confonds); on a le **Nain**, un vénérable emm**deur très avare; son ennemie jurée, l'**Elfe**, nue sous son ensemble vert de forêt (*à en faire saigner du nez le Ranger*), écervelée et amie des animaux; le **Barbare**, au QI proche d'une huître, mais d'une force mue par le dieu Crôm; le peu valeureux **Voleur**, adepte du mode de vie ultra-sécurisé (*on me voit, on ne me voit plus*); la **Magicienne**, fraîchement diplômée, consultante systématique de livres et polyglotte intello; l'**Ogre** parlant ogre (*que seule la magicienne semble comprendre*) et dont le métabolisme est aussi particulier que vous le devinez, si vous connaissez ce type de créature; enfin d'autres personnages rejoindront la troupe comme le Ménestrel à l'emphatique poésie, bien que lourdingue.

Ils n'ont ni prénom ni nom propre, car ce sont des archétypes détournés, habités par toute la richesse référentielle des créations auxquelles ils font réf-

rence. Leur quête? Trouver la dernière **statuette de Gladeurfeurha**, issue d'une prophétie dans le fameux Donjon de Naheulbeuk, présidé par l'énigmatique **Zangdar**.

Si le genre fantastique sert de cadre à l'univers, John introduit des thèmes de la vie quotidienne. Ses personnages sont des **héros en apprentissage** (*des noobs*), connaissant les déboires de la profession. Quant au Donjon, il livre des secrets et « pièges » aussi incroyables que finement inattendus et reposant sur tout un système administratif et économique à la fois complexe et casse-bonbon.

Là où c'est le plus génial, c'est qu'il a détourné des **stéréotypes** qui peuplaient l'imaginaire de la génération rôliste, LDVELH et heroic fantasy, et qu'à ce jour, même le quidam qui n'a jamais lu du **Jack Vance**, jamais rôlé ou ouvert un livre de jeu illustré, éprouve comme une familiarité avec ces univers. C'est une fierté aussi pour John d'avoir fait découvrir ce monde du JDR

« Il a détourné des stéréotypes qui peuplaient l'imaginaire de la génération rôliste, LDVELH et heroic fantasy »

aux plus jeunes, et pour nous autres, une émotion empreinte de nostalgie.

En dehors du **scénario**, John fait lui-même les **voix** de ses héros. Il y a ce-

pendant quelques participations extérieures comme **Knarf** (*la voix off*), **Dar-kam** (*Ménestrel*) et d'autres figurants. Pour la liste complète des acteurs, allez donc pousser [cette porte](#).

Musicien pro, il compose les musiques, jingles et sons principaux, et revisite certaines musiques issues de films cultes (comme *Evil Dead 3*, *Conan*, *Sleepy Hollow*, *Edward aux mains d'argent*, *Bram Stoker's Dracula*, *La cité des enfants perdus*, *La planète des singes*,

Il était une fois dans l'Ouest, Lifeforce, Apollo 13, The right stuff, Star Wars, etc.). Il utilise des logiciels d'édition audio (Wavelab et Cubase) ainsi que du matériel qu'il explique sur cette page pour ceux qui veulent se lancer dans l'enregistrement et le mixage.

Après **l'enregistrement** des dialogues, John met le tout dans un logiciel, procède à la découpe, ajoute des bruitages et de la musique. À ce sujet, il explique : « *Au niveau cérébral, une fois que l'écriture est*

faite, c'est vraiment le montage qui est le plus long. Parfois je peux mettre six jours. Et encore plus quand j'ai de nombreux figurants. Pour Glargh, j'ai fait un casting en ligne avec Netophonix, ensuite j'ai dû envoyer le texte aux gens, récupérer l'enregistrement et le vérifier, tronçonner, faire les traitements de voix, etc. ».

Habituellement, ce travail qui comprend l'écriture, le recording, le gros du mixage et du montage prend une trentaine d'heures par épisode, mais c'est sans compter la compression.

Le Naheulband : les concerts, vidéoclips et disques

Crédits photo : Le Naheulband en concert à l'Auditorium Stravinski à Montreux (Suisse), pendant Polymanga, le 20 avril 2014, par Isabelle et Stéphane Gallay.



Le genre ? **Rolistichaotique** ! Qualificatif officiel pour désigner la reprise, en chanson, de l'esprit second degré dans le monde du JDR. On y décèle une influence celtique, d'Irlande où il a séjourné quelques années, juste après sa majorité ; mais aussi, des influences folk, rock et metal (*plus précisément le pagan metal*). L'esprit ? Du **pur fêtard** ! En même temps, quand on voit le guitariste (*et banjoïste*) aux dents d'orc avec un poulet en peluche accroché à l'instrument, on se dit que toute la bande suit le registre.

Le Naheulband, c'est John bien sûr, mais aussi **Ghislain, Ladyfae, Lili la Guerrière, Tony, Clémence** et **Julien**. Aux débuts, on comptait également le papa du *Survivaure*, **Knarf**, ainsi que **Dimitri Halby** et plus tard, **Jade de Nazca**. Comment le groupe s'est-il constitué ? On vous a parlé du dieu hasard (alias Alea), mais ce n'est bien entendu pas l'unique raison. John était déjà musicien lorsqu'on lui a proposé de jouer, dans les conventions où il a rencontré les premiers membres du futur groupe.

La performance repose sur une certaine part d'improvisation scénique, allée à un thème (*l'humour, le délire franc*), et surtout à une maîtrise instrumentale très diversifiée à laquelle celle des Elfes n'a rien à envier (*y'a même du kazoo*).

La danse au son de la flûte, des tambourins, des clochettes et de la guitare (*entre autres, car la liste des instruments est bien plus importante*). En plus de quinze ans et six albums superbement illustrés — *Machins de taverne* (2003), *A poil dans la forêt* (2005), *Le Grimoire audio* (2008, compil), *T'as pas le niveau* (2012), *L'Anthologie numérique* (2018), *15 ans de chaos* (2019, live) — le petit groupe a évolué comme il a commencé, c'est-à-dire par une rencontre, un **rassemblement de copains**. Il sévit un peu partout, mais principalement dans les pays francophones (nous reviendrons, dans la seconde partie du dossier, sur la question de la diffusion internationale de Naheulbeuk).

La musique nous fait imaginer une taverne (*celle du Poney qui tousse par exemple*). On est transportés, car elle est à la fois hors et dans son temps, et croyez-le ou non, leurs refrains ont la fâcheuse tendance à corner aux oreilles pendant le boulot. La plupart des chansons sont des **ballades** et des **chants énergiques** (*un tantinet arsouilles*) autour de l'univers de Naheulbeuk comme *Bourriner* (*c'est la solution*), *Crôm* ou encore la divine *Mon ancêtre Gurdil* (*une histoire d'un nain capable*), mais d'autres traitent de véritables sujets de société comme *Sauvons les rôlistes* qui atteste aussi de l'histoire qu'a traversé Naheulbeuk, celle des adeptes du JDR qui ont connu un déclin au fil du temps.

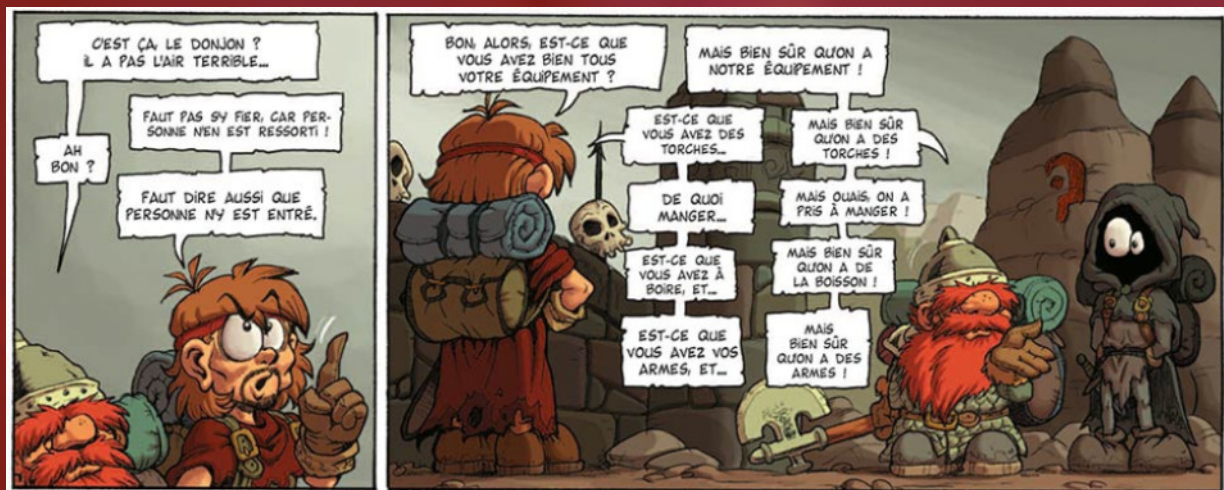
Le groupe a rassemblé une communauté qui est venue se greffer à celle

de la saga et comporte même des célébrités parmi ses fans (le percussionniste Ghislain mentionne le fils de **Peter Jackson**). Le petit groupe est surtout devenu une **bande naheulbeukienne** à part entière, car ils jouent leurs personnages. Ainsi nous avons le voleur Ghislain, Lily la barbare (*très méchante, elle tient à le préciser, car elle semble complexée par sa taille menue et par conséquent pas très impressionnante*), LadyFae, la... fée du chant, de la cuisine et du GN, Tony l'orc (*avec un C, sinon c'est comme Willy qu'il faut sauver*), Clémence est une prêtresse de Dlul (*le dieu du roupillon*), et John... c'est l'homme-orchestre qui saute d'un instrument à l'autre, dont la polyphonie vocale digne d'un possédé allume le feu (pour la liste complète des instruments, rendez-vous sur son [site musique](#)).

Vous pouvez découvrir ces **chansons** sur la chaîne de [Pen of Chaos](#) et le [Naheulband](#), sur les plateformes numériques habituelles et même tenter de rafler les disques physiques encore disponibles, une vraie friandise.



Photo : John Lang sur sa page auteur sur [penofchaos.com](#)

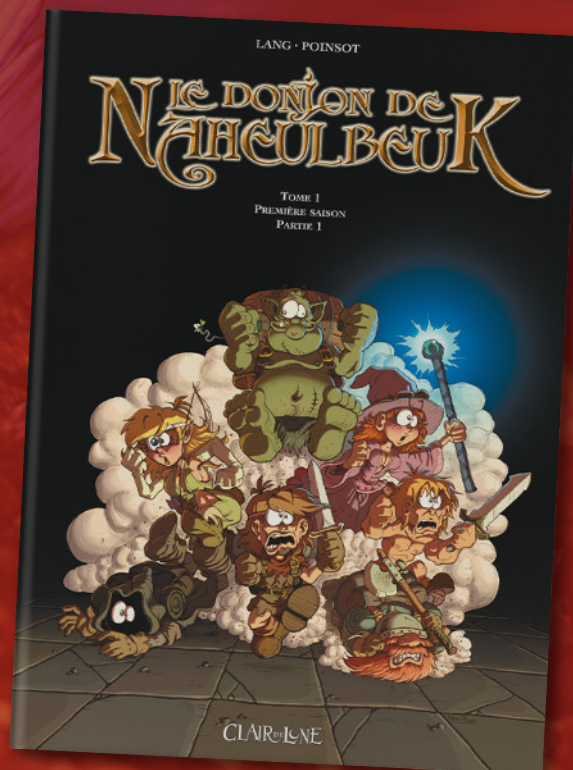


Crédits : Extrait de la bande dessinée signée Lang et Poinot, saison 1, aux éditions Clair de Lune, reproduite ici avec l'accord de l'éditeur.

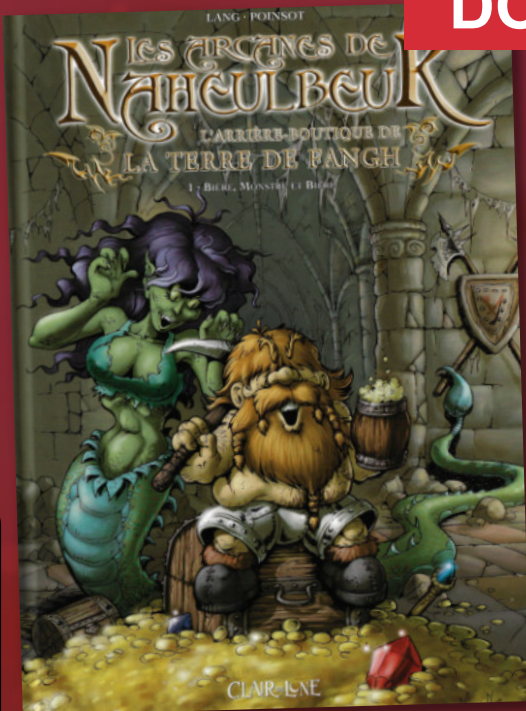
Pour certains, Naheulbeuk c'est la bande dessinée scénarisée par John et dessinée par l'artiste **Marion Poinot**. À ce jour, on compte **vingt-cinq tomes** édités par **Clair de Lune** et déclinés en versions exclusives ou collector, démarrés en 2004 avec les deux premiers tomes retraçant la première saison. Il existe également des versions intégrales (*pratique, quand on n'a pas de place*), une trilogie en spin-off qui reprend le savoir contenu dans l'encyclopédie, les chansons du Naheulband et le jeu de rôle, et connue sous le titre des **Arcanes de Naheulbeuk**. Nommons enfin les hors-séries comme les livres de coloriage.

Lire la bande dessinée quand on a passé ses vacances à écouter les MP3, c'est à la fois un plus et un moins dans la mesure où vous donnez une voix aux personnages, car l'image et le mot résonnent, et chacun d'entre nous peut imaginer une sonorité différente, dans la BD plus que dans le roman où le texte est descriptif. Les voix des compagnons dessinés, pour beaucoup d'entre nous, ce sont donc celles de l'audio, et elles sont magiques. Pour quelqu'un qui n'a, en revanche, jamais écouté les MP3, il n'entend peut-être pas le Nain râler de la même façon.

Quoi qu'il en soit, les BD Naheulbeuk ont boosté le phénomène ; en effet, le premier tome a cartonné dès la première semaine de vente en 2005 — jusqu'à **huit mille exemplaires en dix jours**. C'est à partir de ce moment-là que John a pu décider de pleinement se consacrer à ce trip ; et passer à plein temps dans un donjon, ça vous change une vie !



Tome 1 de la bande dessinée «Le Donjon de Naheulbeuk» aux éditions Clair de Lune



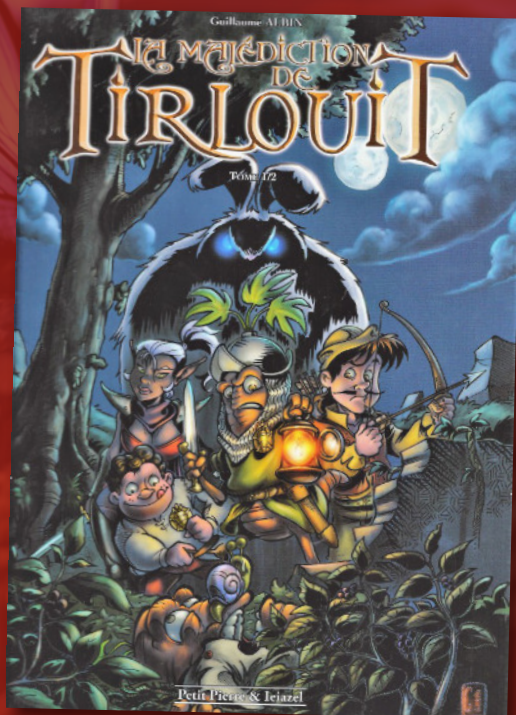
Tome 1 de la bande dessinée «Les arcanes de Naheulbeuk : L'arrière-boutique de la terre de Fangh» aux éditions Clair de Lune

Le **style** de Marion, quant à lui, porte les influences de l'art caricatural, le *super déformé* et les métaeffets des mangas japonais. Par exemple, dans le premier tome, lorsque la Magicienne demande qui a pensé à apporter un briquet, la petite musique qui sent le roussi dans la piste audio correspondant au tout premier chapitre, est ici traduite en illustration par le passage d'une mouche, comme la libellule dans les mangas des années 80 qui désigne un moment de grand silence. Structuellement parlant, Marion utilise un agencement en gaufrier qui a l'avantage d'être confortable et adapté pour le découpage dramatique, ainsi que l'équilibrage entre focus sur les personnages et la place laissée au décor.

En vingt-cinq aventures *hautes en couleur*, **le style a évolué comme le bon vin**. Au début, les personnages avaient ce côté « *peu sûr d'eux* » qui collait aux débuts, semblables à d'adorables petites figurines ultra-expressives.

Puis, les traits se sont affinés et le style s'est affirmé à mesure que nos héros ont évolué. Par exemple, la Magicienne, notre éternelle étudiante, a gagné en assurance, tout comme les autres. Son personnage a désormais des cornes spécifiques et symboliques, ses traits sont plus mûrs et ses colères sont bien plus brutales en image. Mais, le truc qui me remplit de tendresse, ce sont les rapprochements oculaires (*c'est dans ce genre de détails uniques que se situe l'originalité*). On peut découvrir cette évolution dans l'édition prestige, troisième tome.

Marion n'est d'ailleurs pas la seule dessinatrice de cet univers, même si c'est bien à elle qu'on doit la majorité des visuels identitaires ; citons également les hors-séries comme ***La Tour de Kyla***, créé par **Zaz (Xavier Penin)**, qui se concentre sur le destin d'une magicienne qui fait ses débuts dans l'entrepreneuriat de maître de donjon.



Tome 1 de la bande dessinée «La malédiction de Tirlouit» aux éditions Clair de Lune



Crédits : Extrait de la bande dessinée signée Lang et Poincot, saison 1, aux éditions Clair de Lune, reproduite ici avec l'accord de l'éditeur.

Il y a aussi La Malédiction de Tirlouit, dessinée par **Guillaume Albin** (interview dans la partie 2), qui a décidé de s'intéresser à l'histoire du grand pot-au-feu (on ne vous en dit pas plus...) ; enfin Les Spires du Donjon de Naheulbeuk, un one shot qui parle du retour à l'emploi des forces du mal, tout un programme.

John dessine lui-même des cartes pour le jeu de rôle, l'encyclopédie et les livres. Vous pouvez voir l'incroyable évolution en suivant sa conférence sur le transmédia ou avec les exemplaires publiés chez Le Grimoire.



illustration de l'Elfe par Marion Poincot.

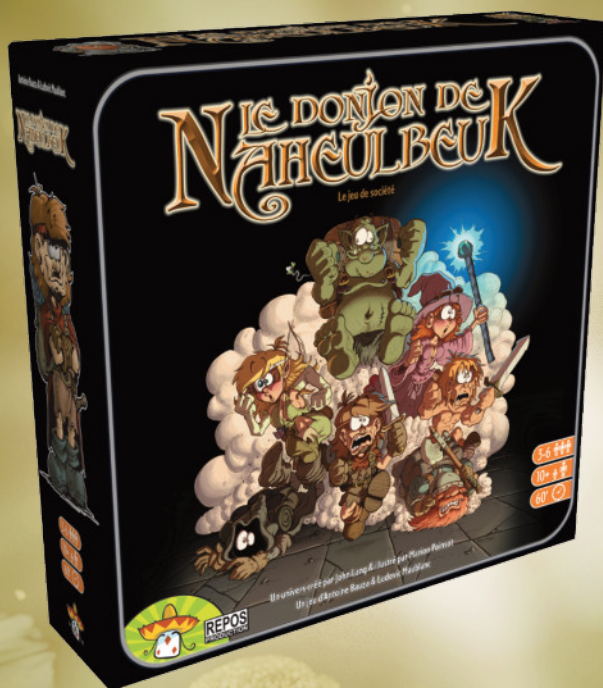


Tome 25 de la bande dessinée « Le Donjon de Naheulbeuk » aux éditions Clair de Lune



Par de tome 26, mais une série indépendante faite de petites aventures, les « Fiers de Hache » dont voici le tome 1

Le jeu de société



Jeu de société «Le Donjon de Naheulbeuk»
édité chez Repos Prod

En 2010, un petit trésor est sorti, fruit d'une collaboration avec les auteurs **Antoine Bauza** et **Ludovic Maublanc**, publié chez **Repos Prod**. Le jeu de société Naheulbeuk a été un projet porté par Repos Prod qui a demandé à John la licence, un accord qu'il ne donne que très rarement. Le jeu a été réalisé avec les dessins de Marion Poinot et comporte cent soixante-quinze objets de diverses matières agréables à l'œil et au toucher.

La moindre chose que l'on peut vous dire, c'est qu'au cours d'une partie, vous allez suer ! Oui, le temps joue un rôle important, et vous disposez d'un **minuteur** parmi les pièces de ce petit bijou, ainsi que d'un **baston-nomètre** et des pièces d'or également !

Le but ? Récupérer la (*pas si moche que ça*) statue de Gladeurfeurha et déjouer les pièges machiavéliquement installés par maître Zangdar, tout en combattant orcs et autres nuisibles. Pour le petit détail, vous n'avez que trois jetons de repos.

Il y a un **côté ironique** à cette étape de l'histoire évolutive et transmédia de Naheulbeuk. En effet, John a imaginé une histoire comique de héros qui sont des parodies de joueurs.

Le rôlisme est, dès les audios, intégré à l'univers ; par exemple, nos personnages parlent eux-mêmes de leurs compétences, n'ont pas d'autre nom que celui de leur profession, ont des points de destin pouvant les ramener à la vie, et évoluent par des quêtes dans lesquels on reconnaît le fameux porte-monstres-trésors.

Ce n'est que bien après que la boule de neige a roulé pour grossir que s'est matérialisée la première forme ludique et coopérative de Naheulbeuk.



Les romans

Auparavant édités en grand format chez **Octobre** (avec une intégrale tellement énorme qu'elle donnera des courbatures), en poche chez **J'ai Lu** (mais aussi en intégrale sur 2 tomes), puis réédités en grand format chez **Pygmalion**, les romans développent sous forme romancée les épopées audio foutraques de notre compagnie Naheulbeukienne. Il existe aussi une version électronique de ces derniers, mais vous pouvez retrouver tous les détails sur cette [page](#).

Le premier, *À l'aventure compagnons*, rassemble ainsi les deux premières saisons qui se déroulent dans le donjon éponyme et la forêt de Schlipak. Il a été récompensé par le prix Merlin. *La Couette de l'oubli*, se concentre sur la troisième saison, dans laquelle le commanditaire de nos compagnons les remet (*malgré eux*) sur les rails pour une nouvelle aventure. *L'Orbe de Xaraz* correspond à la quatrième saison se déroulant à Waldorg et signe le retour de Zangdar, le vengeur encapuchonné et sacrément en rogne. Et enfin, les deux derniers : *Le Conseil de Suak*, dans lequel notre compagnie est entraînée dans une série de montées de violence au sein des différents peuples de la Terre de Fangh, et en profite pour changer de nom (hi hi hi) ; enfin *Le Chaos sous la montagne*, qui évoque l'alliance des différents peuples contre le démon nommé Gzor.

Outre des textes attestant du talent de leur auteur à raconter une histoire qui ne s'essouffle pas d'un chouilla, **les romans sont à nous étrangler de rire**. La langue est efficace et ils possèdent des illustrations signées par Marion Poinot. Ils peuvent se lire dans absolument n'importe quelle situation ; et avec eux, c'est un pur moment de bonheur, un soulagement semblable au transit d'un ogre.

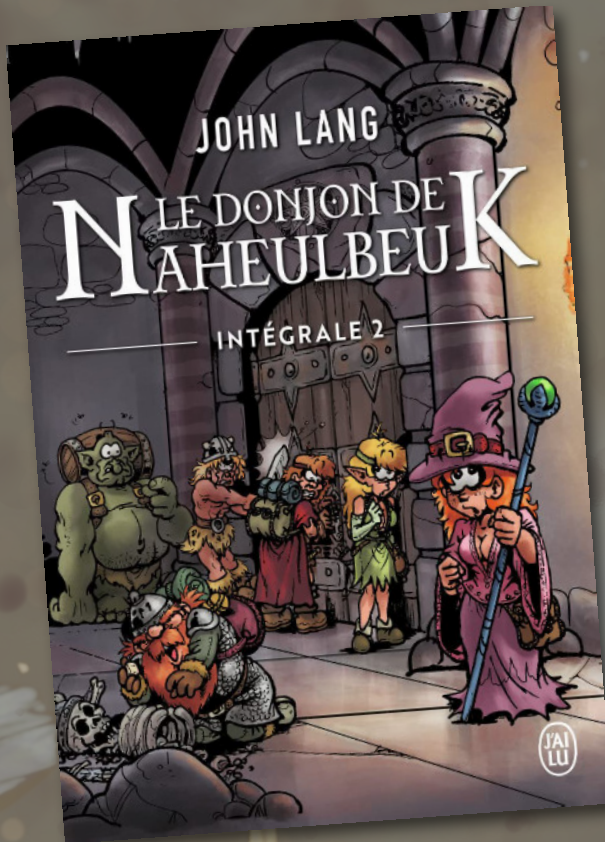


Tome 1 du roman «Le Donjon De Naheulbeuk» de John Lang, édition intégrale éditée par J'ai Lu

Bref sans trop s'éparpiller en compliments, c'est de la littérature digeste, de la bonne !

Avant le *Donjon*, John a rédigé un webzine de fantasy. Bien avant, il a composé, imaginé des mondes... Pour faire simple, l'écrit est à la base de toute œuvre. Le roman est donc la forme première à laquelle il tenait lorsqu'il a commencé à devenir créateur.

Il nous confie : «J'avais écrit un premier roman, *Le Bouclier obscur*, que j'ai recommencé cinq ou six fois. À chaque relecture, ça ne me semblait pas vendable. Ce truc a dormi deux ans, jusqu'à ce qu'un copain le lise et en réclame davantage. J'avais voulu écrire quelque chose de littéraire, mais pas



Tome 2 du roman « Le Donjon De Naheulbeuk » de John Lang, édition intégrale éditée par J'ai Lu

trop (au diable le style ampoulé, le but n'est pas de donner des cours de français)». Ce que John ne peut mettre à l'audio, compte tenu des contraintes du format, il le met à l'écrit : descriptions, détails de contexte, ce que font et pensent les ennemis ou personnages secondaires et d'autres informations soutenant l'intrigue. Et en s'appropriant les impératifs de chacun de ces formats, il développe sa force créative. Ainsi, Naheulbeuk est prolifique et sa qualité est autant au rendez-vous que sa capacité à se renouveler ou à étendre sa mythologie.

Comme il l'a détaillé lors de notre entretien, le roman permet d'équilibrer l'action des personnages, qui à chaque fois est un cafouillage, et de soutenir

l'action avec des scènes décrites. Il ajoute qu'il veut surtout raconter des choses avec efficacité ; donc les phrases trop pompeuses, emphatiques et alambiquées, ce n'est pas son style et en fin de compte, ce n'est pas tellement ce que nous aimons dans ce type de roman. Son style à lui, comme celui des dessins de Marion, est désormais parfaitement identifiable dans le sens où il traduit un monde unique et un mode de pensée basé sur la parodie. John a voulu s'éloigner de l'école purement *fantasy*, de son sérieux, de l'inspiration d'un Tolkien, d'un Vance ou d'un Moorcock. John a décidé d'intégrer sa vision ludique, forte d'années de pratique de jeu de rôle et de LDVELH dans son texte, et ça se sent ; on lit passivement, mais on est comme à l'écoute des personnages (*qui nous confient leurs pensées*), et on les voit évoluer par delà la brume du réel.

Structurellement parlant (*pas de panique, ce n'est pas un cours !*), les romans adoptent une alternance entre les points de vue de chaque héros, les **bulletins cérébraux** (*les pensées des héros, intégrés à partir de la troisième saison audio*). Ils donnent également davantage de parole, de corps et de background à chacun d'entre eux, mais aussi aux ennemis comme Zangdar.

«Et en s'appropriant les impératifs de chacun de ces formats, il développe sa force créative. Ainsi, Naheulbeuk est prolifique et sa qualité est autant au rendez-vous que sa capacité à se renouveler ou à étendre sa mythologie.»

Le roman est action, mais aussi, une source d'informations, car il transmet un inestimable savoir sur la terre de Fangh et les créatures qui la peuplent.

John précise que son choix de transitions intégrant les bulletins cérébraux est un outil qu'il a vite exploité de façon à rendre cette expérience des points de vue **plus immersive**; ce qu'il n'avait pas fait au début lorsqu'il a écrit *Le Bouclier obscur*, dans une volonté de coller davantage à la narration traditionnelle.

« Il faut expliquer au lecteur l'inexplicable. Dès qu'il se passe des trucs dans tous les sens, il faut trouver les bons mots pour répondre au challenge de l'équilibre entre scène vécue et scène décrite. » Il ajoute, histoire de rappeler à ceux qui croient qu'une entreprise pareille est simple, que **« la facilité apparente du texte est le fruit d'un long travail »** (des mois et des mois). Je suis toujours resté dans un calibrage populaire, c'est-à-dire sans alourdir, pour raconter des choses et pas seulement mettre de l'encre sur le papier. J'ai donc développé une méthodologie pour finir à temps : 25 000 signes à faire par semaine. Cela étant fixé, je me mets à écrire en début de semaine, je vois où je vais. Si je bosse vite, je passe à autre chose. Au moins, si j'ai 50 000 signes de retard sur les 100 000 mensuels, je sais que ça commence à sentir le pâté, et que l'éditeur va finir par se la ramener au téléphone. Il ne faut pas oublier que l'éditeur doit avoir le bouquin six mois avant le processus d'édition, approximativement. »

« Les veilleurs de Glargh » de John Lang éditée par J'ai Lu, c'est en réalité le tome qui suit l'intégrale dans la même collection

« Chaque tome enrichit un univers à l'origine parlé. Loin de diminuer le côté verbal et vivant des MP3, le style de John préserve la quintessence de son ton humoristique particulier, tout en y intégrant la densité et le cachet d'un vrai roman d'heroic fantasy »

Chaque tome enrichit un univers à l'origine parlé. Loin de diminuer le côté verbal et vivant des MP3, le style de John préserve la quintessence de son ton humoristique particulier, tout en y intégrant la densité et le cachet d'un vrai roman d'heroic fantasy. Le narrateur omniscient nous apparaît comme un maître de jeu de rôle qui conte sans omettre le moindre détail les aventures de nos héros. Le texte n'est ni lourd ni



léger, mais repose sur un **délicieux équilibre** entre langue poétique travaillée avec la minutie d'un maître forgeron et transport de légèreté et de chaleur typique de ce petit (vaste) monde qui ne prend rien au sérieux. Ainsi, lorsqu'on lit, on retrouve tout de suite le regard de l'auteur, ses anachronismes assumés dans le savant mélange entre art de la langue française et envolées familières réparties avec intelligence, attestant de la maîtrise de l'auteur des points de vue de ses personnages. Car si on peut à ce jour affirmer que les héros naheulbeukiens constituent désormais de vrais archétypes, c'est aussi grâce aux personnalités que John a su façonner. Ainsi, reprenant dans le texte les bulletins cérébraux, il alterne, et ce, au bon

moment, les points de vue de chacun, ses inavouables pensées vis-à-vis des coéquipiers. Cela a pour effet de rendre le texte organique, de donner la sensation de l'écouter davantage que de le lire, car cela crée **une connivence constante avec le lecteur**.

Les dialogues, avec les cinglantes répliques désormais légendaires, sont repris, parfois intégrés à la narration, ce qui développe les scènes qui, dans les audios, ne reposaient que sur les échanges verbaux. Mais le roman, c'est aussi le format idéal permettant de développer l'histoire. Ainsi, il ne commence pas par le rassemblement de nos héros devant le donjon, mais un peu avant, lors d'un véritable prologue narrant l'arrivée à Valtordu de certains d'entre eux, comme le Voleur déroband la bourse du Barbare bien avant que les deux ne fassent connaissance.

En 2019, John a sorti un spin-off, ***Les Veilleurs de Glargh***, qui se concentre sur la petite armée de soldats rencontrés dans les tomes quatre à six. Il est sur la voie, il va continuer à nous gâter, car à moins qu'un cataclysme ne s'abatte, il n'existe pas de raison pour que Naheulbeuk s'arrête un jour de milker (du verbe anglais « to milk » qui signifie, dans le jargon dramatique américain, donner du lait).

« Le texte n'est ni lourd ni léger, mais repose sur un délicieux équilibre entre langue poétique travaillée avec la minutie d'un maître forgeron et transport de légèreté et de chaleur typique de ce petit (vaste) monde qui ne prend rien au sérieux »

BULLETIN CÉRÉBRAL DU RANGER

Il faut toujours qu'elle vienne me saper le moral avec ses histoires, celle-là ! Je crois qu'elle est jalouse parce qu'elle a pas eu de grade, en fait. Bah ouais, moi je suis clipitaine, et sinon le nabot et le Barbare sont sargents. Déjà, ça c'est vachement bien puisque je peux leur donner des ordres. Célidol nous a expliqué qu'il n'y a pas de système de grade pour les mages parce que cette profession n'est pas vraiment officielle dans l'armée. Enfin, pour ce que les elfes respectent les conventions, je pense qu'on n'est plus à ça près, hein ? Et puis n'empêche, l'état-major nous invite aux réunions stratégiques, alors ça prouve bien qu'on existe !

« Le bulletin cérébral », exemple extrait de l'un des romans par John Lang.



LES INTERVIEWS (ROMANCÉES)

Entretien avec le (vrai) maître du Donjon

John Lang a nommé son délire non-pas-sager « Naheulbeuk ». Mais d'où lui est venu **ce nom** ? C'est la question bête par laquelle a commencé l'interview, après avoir sympathisé avec le papa du Donjon : « *En septembre 2000, j'ai écrit le premier épisode, et j'avais besoin d'un nom qui sonne bizarre, ça n'a donc pas de signification particulière. Mais le moins qu'on puisse dire, c'est que la plupart des gens ont mis du temps pour retenir ce nom à la c**, et ont même eu des difficultés à le prononcer. Pour l'anecdote, lorsque la BD est sortie en 2005, des gens cherchaient l'univers sans réussir à donner le nom en librairie ; ce qui fait que certains libraires ont même organisé un concours du titre le plus bizarre ; parmi les essais, on a même eu la Tour de Nuremberg ! C'est vous dire combien le côté foireux du titre a lancé ces situations confuses, mais sympas (genre le parent qui cherche pour son fils sans savoir le dire, c'est comique).* »

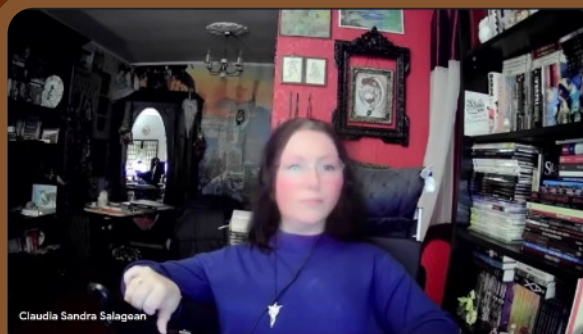
Ce côté **non prémédité** fait partie de l'identité de Naheulbeuk. Lorsque l'on se mettait en quête de la BD adaptée du « monde avec les petites voix » en librairie, pour John, c'était un signe de consécration.



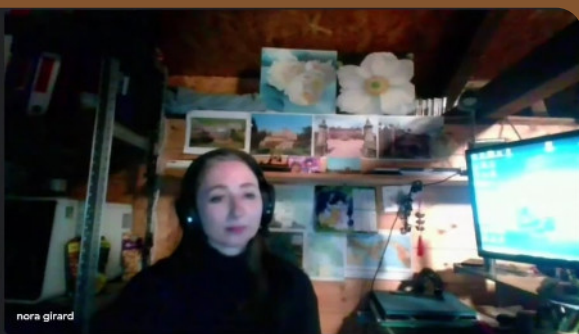
John Lang au Festival trolls & légendes de 2011

Pétris de curiosité et, disons-le, indiscrets, nous avons également cherché à connaître l'origine du pseudo du « **stylo du chaos** » choisi par John.

« À l'époque où je faisais mon service militaire, je peignais et un camarade qui passait m'a dit que mon œuvre d'art, c'était vrai-



Claudia Sandra Salagean



nora girard



John Lang



Vous

De haut en bas et de gauche à droite : Claudia S. Salagean, Nora Girard, John Lang et Greg Bénicourt lors de l'interview pour le mag.

ment le **chaos**. J'ai donc gardé le mot quand j'ai créé le site plus tard. »

Ces anecdotes des débuts nous laissent penser que les choses ont moins été décidées que coulées de source (peu) sûre, mais, comme on le constatera, porteuse de fruits juteux. Cela illustre aussi la création progressive, par touches successives, presque hasardeuses, et donc de celles de PoC qui est auto-didacte. Jouant pas moins d'une quinzaine d'instruments, il affirme que sa connaissance est « née de l'expérience », et qu'au début il ne savait pas trop où il allait. Ses personnages sont exactement sur le même mode de pensée : ils sont partis dans une quête incertaine. Mais contrairement à eux, John a assez rapidement évolué, ce qui ne signifie pas qu'il n'a pas connu les galères inhérentes à ce métier jalonné de surprises qu'est la création.

Mais au centre de tout, il y a l'écrit ! « Je n'étais pas un matheux à l'école, même si j'ai travaillé plus tard comme développeur. L'écrit m'a toujours intéressé et a sauvé ma moyenne scolaire générale.

Je conseille toujours aux gens qui se lancent dans le transmédia de commencer par concevoir **ce rapport à l'écrit**, même s'ils ne comptent pas devenir romanciers. »

Pour Pen of Chaos, il n'y a pas de journée type. On a parlé d'**improvisation professionnelle**, c'est là un autre exemple. Le travail est mené dans le plaisir, sans être un sacerdoce, mais en respectant ses exigences.

« Si on force trop sur quelque chose, soit on se lasse d'écrire, soit il faut tout refaire. J'y vais peinard. Je n'ai pas de vacances, si vous voulez, mais les vacances des autres, j'adore puisque c'est la période où je reçois moins de mails »

« Je travaille avec des gens, et j'ai des contraintes. Mais je crée aussi des choses qui ne sont pas forcément encore au programme. Par

exemple aujourd'hui, j'ai créé des cartes pour le jeu de rôle. La semaine dernière j'ai rédigé des articles pour l'encyclopédie ; j'adore faire ça, mais je n'en ai pas toujours le temps. Parfois je fais de la colorisation. Pour les livres, je me place un nombre de signes régulier, mais ce n'est pas du temps plein. Si on force trop sur quelque chose, soit on se lasse d'écrire, soit il faut tout refaire. J'y vais peinard. Je n'ai pas de vacances, si vous voulez, mais les vacances des autres, j'adore puisque c'est la période où je reçois moins de mails ».





John Lang présentant l'écran coté joueur pour le jeu de rôle «*Le Donjon de Naheulbeuk*» (source)

Sa **façon de travailler**, on a l'impression, en l'écoutant, qu'elle s'impose à lui. John est quelqu'un de rigoureux, respectant une régularité, mais il ne cherche pas à trop se prendre au sérieux. Son univers part de concepts, ainsi qu'il le dit, de réponse à une question qui tombe. «*Un jour, il fallait trouver le nom de la compagnie. Ce genre de question suffit pour un épisode. Parfois, c'est deux fois plus con, comme descendre un escalier. Des fois, un concept, ça peut traîner des mois, voire des années (si si). Et puis un jour, ça tombe sous le sens et je me dis : voilà comment je vais l'écrire*». Pour John, écrire est le moment le plus délicat, nécessitant que tout le monde lui lâche la grappe. «*Entendons-nous, je ne fais que des choses que j'aime, mais pour créer il faut s'aménager des plages de calme. Pour le jeu vidéo, j'ai travaillé sur l'univers persistant entre autres, j'ai dû répondre à des tas de questions, ce n'était pas la période pour faire des épisodes, bien que les fans en attendaient en tambourinant leurs claviers. Il suffit de voir comment ça a évolué au fil du temps; même si je ne me suis jamais imposé un nombre d'épisodes précis, j'en fais beaucoup moins qu'aux débuts où je n'avais pas trente-cinq projets en cours. Les audios, c'est vraiment pour faire des concepts (comme descendre les escaliers), davantage que raconter des histoires à rallonge, comme *L'heure joyeuse**».

Cette capacité à s'adapter au format rejoint celle de travailler conjointement. Pour les BD dessinées par Marion Poinso, John avait surtout des dialogues pour les premiers tomes. Marion a dû penser en découpage par case et narration. Plus tard, notamment pour adapter les romans, les deux créateurs ont fait chacun un découpage, et agi sur l'équilibre entre la part donnée au texte et celle de l'image : «*Souvent, mon boulot a consisté à enlever des trucs, car il faut toujours enlever des trucs. Ça a été autre chose encore pour les *Fiers de hache*, il a fallu construire l'histoire ensemble.*»

« pour John, écrire est le moment le plus délicat, nécessitant que tout le monde lui lâche la grappe »

Pour ce qui touche au visuel, John donne, certes des directives et des descriptions, mais il laisse aussi Marion partir de **sa propre visualisation**.



illustration du Ranger par Marion Poinso.

Ce n'est donc pas un Nain pour ce qui touche à la collaboration, surtout quand son partenaire de travail est aussi compétent. *« Je suis toujours quelque part dans le processus — du moins concernant les vrais produits Naheulbeuk, car il existe aussi pas mal de contrefaçons. »*

Le changement dû aux évolutions dans l'univers, que ce soit avec la bande dessinée ou le jeu vidéo (on en parlera dans la seconde partie du dossier), ne plaît clairement pas à tout le monde.

Mais majoritairement, le public qui suit depuis des années adhère. *« Il y a deux solutions : soit on ne change pas ce qu'on fait depuis le début, soit on se renouvelle, mais, dans les deux cas, il y aura des mécontents. Il faut en tenir compte quand on fait du contenu créatif. Si l'on écoute toujours les mêmes, on n'avance jamais. Comme Alexandre Astier dans ses interviews le dit, faites ce qui vous plaît. Je réponds, certes à une demande, mais je réponds aussi à mon plaisir, et tant pis si tout n'intéresse pas la terre entière. L'essentiel est qu'il y a toujours à becqueter pour tous les oiseaux. »*

Concernant le jeu vidéo, sa tâche consistait surtout à valider le fait que l'univers et l'histoire étaient bien respectés. Il nous confie que *« depuis j'ai mis un peu la main à la pâte et je fais actuellement du game design. Mais je ne peux pas trop en parler, c'est top secret ! En revanche, j'ai toujours fait du gameplay, que ce soit pour le jeu de rôle ou les livres-jeux. J'avais même lancé une application random, Love Gameplay, pour résoudre les situations de rencontre amoureuse dans les JDR. C'est générique, ça marche pour tout type de jeu, aussi bien le spatial que le contemporain et ça aide à résoudre des situations craignos comme quand un personnage doit cou-*

cher avec un autre alors qu'il a déjà un partenaire. J'ai essayé le truc à un dîner d'auteurs, ce fut une orgie (sur papier bien sûr). »

Entre autres petites merveilles déli-rantes et utiles pour passer une soirée rôliste pimentée et faire travailler votre sens du drama, PoC a mis également au point un générateur de noms et même d'excuses, le tout sur son site. *« J'aime générer des trucs, c'est une forme de création qui naît du chaos, d'idées que tu n'auras jamais. Un côté hasardeux clairement. »*

« Il y a deux solutions : soit on ne change pas ce qu'on fait depuis le début, soit on se renouvelle, mais, dans les deux cas, il y aura des mécontents. Il faut en tenir compte quand on fait du contenu créatif. Si l'on écoute toujours les mêmes, on n'avance jamais. »

Mais la création, l'éclate qui en découle **ne sont pas suffisantes**. John est aussi un communicant, et ça lui prend vachement de temps, *« trop même »,* dit-il. *« Et encore, je ne fais pas les réseaux sociaux. Il faudrait tous les faire, mais ce n'est pas mon truc. Passer trop de temps à s'expliquer ou à répondre à des questions, c'est antiproductif pour moi. J'ai choisi d'aller à la rencontre des gens, je suis bien content quand ils viennent aussi à moi. En général, on se rencontre lors des festivals — du moins en période hors covid — entre six et quinze fois l'an. Je croise aussi plusieurs milliers de personnes pendant les concerts. Et depuis 2000 je réponds toujours aux e-mails,*



John Lang dans l'une de ses vidéos sur sa chaîne YouTube.

même si c'est de plus en plus difficile de trouver mon adresse. Il y a donc un petit côté quête pour me trouver, mais je sais que quand quelqu'un est là pour me poser des questions, ce n'est jamais un hasard.» Non, c'est vrai, il n'y a pas de hasard, il n'y a que des rendez-vous, comme le disait **Paul Eluard**.

Concernant **YouTube**, le réseau social le plus suivi de la planète, John ajoute que c'est la seule entorse qu'il fait. «J'adore mon public sur tous les plans, y compris YouTube. Je m'efforce de répondre aux commentaires, mais ça consomme une énergie que je pourrais mettre ailleurs. Mais, c'est, comme vous le savez déjà, indispensable de mettre des news en vidéo, car quatre-vingt-dix pour cent des gens n'ont plus envie d'aller les lire !

Avant Google, je mettais l'info et les dates des concerts sur mon site et basta. Maintenant, je dois le mettre sur le Facebook du Naheulband, il faut que ça soit retweeté, puis annoncé en vidéo sur la chaîne du groupe. Si j'ai réussi à produire du contenu pendant vingt ans, c'est aussi parce que je

n'ai pas passé mon temps à donner des nouvelles à tout bout de champ. Donc je ne partage que l'essentiel, et surtout, chaque réseau a ses trolls. Plus vous avez de réseaux, plus vous avez de trolls à gérer, j'essaie donc de ne pas trop leur donner de grain à moudre. Mais en dehors de ça, j'ai un public cool et reconnaissant, parfois un peu bourré, mais en même temps nos concerts ne sont pas des hymnes à la sobriété non plus ! Non, j'ai une sacrée chance d'avoir **un joyeux mélange de chaos et de rigolade**. »

Concernant la gestion du site et les échanges avec sa communauté, John y passe **une bonne journée par semaine**. Son public francophone a grandi et mûri avec lui, et même ceux de la nouvelle génération le découvrent, à

l'heure où Naheulbeuk commence à peine à percer à l'étranger. Sur ce point, de la réception hors hexagone de cet univers à l'humour unique, John espère qu'il sera traduit professionnellement, dans la mesure où existe le risque d'interprétation (eh oui ce n'est pas la même chose).

« c'est indispensable de mettre des news en vidéo, car quatre-vingt-dix pour cent des gens n'ont plus envie d'aller les lire ! »

Comme le fait remarquer John, « là, tu risques de pleurer [...] J'aimerais être traduit en anglais, car cela me ferait des revenus sans travail supplémentaire, et ça me permettrait de toucher un public nouveau et plus large. Mais si ça ne se fait pas, tant pis, j'ai déjà un public francophone qui est toujours au rendez-vous. »

À ce jour, John est submergé, certes, mais il est aussi plus à l'aise dans son travail. « Je n'ai jamais été ce qu'on appelle un jeune auteur ; j'ai travaillé directement sur le Web à une époque où c'était bien (en 96). On était créatifs et on disposait d'un outil encore inédit. J'ai multiplié les sites comme vous savez — jeux vidéo, infographie, cinéma, horror genre, etc. — ce qui a créé plein de liens avec plein de gens. Rien à voir avec notre époque ; quand tu écrivais sur un sujet, une autre personne venait et échangeait avec toi sur ce sujet-là, alors qu'il n'existait pas encore de moteur de recherche. Pas de vidéo non plus en ce temps-là, donc les gens n'avaient pas d'autre choix que de lire [...] Quand j'ai écrit *Le Bouclier obscur*, je savais que personne ne voudrait le publier. J'étais un gros lecteur de fantastique et d'horreur, et j'ai discuté avec plein de gens qui, comme moi, voulaient écrire ce genre de bouquins en France, alors que la majorité de la production était de la traduction d'auteurs étrangers. Certains y arrivent, je pense à *Sire Cédric* par exemple avec lequel j'ai discuté ».

Ce qu'il faut comprendre, c'est que parfois, il faut prendre des chemins détournés avant de pouvoir concrétiser certains projets. Le fait d'avoir acquis une certaine renommée et d'avoir constitué une communauté a permis à John de sortir des romans qui n'auraient probablement jamais été édités autrement.



John Lang, un peu métalleux... quand même !

Le message coule de source : c'est le rassemblement d'une communauté, puis d'une œuvre utilisant le médium encore jeune d'une époque, qui ont permis à John de devenir l'indétrônable Pen of Chaos, même si le créateur a préexisté. Et maintenant, **il croule sous les demandes.**

Or, il nous explique qu'il a appris à refuser : « Rien que l'an dernier, j'ai dû dire non à quinze projets d'escape games. Je produis effectivement moins que ce qu'on demande, mais je préfère privilégier la qualité à la quantité. J'avance à mon rythme. Pour vous les créas, ne vous découragez jamais, et ne tardez pas trop sur les réseaux sociaux ».

Bref, **il faut s'adapter à son époque ;** message approuvé par les Créateurs de Mondes.

« Il faut prendre des chemins détournés avant de pouvoir concrétiser certains projets. Le fait d'avoir acquis une certaine renommée et d'avoir constitué une communauté a permis à John de sortir des romans qui n'auraient probablement jamais été édités autrement. »

Rencontre avec Marion Poinso

Nous avons rencontré la « **maman** » du visuel de *Naheulbeuk* tel qu'on le connaît dans la bande dessinée. Derrière la bienveillance et la timidité, il y a la force d'une créativité sans bornes, qui dépasse les frontières de la légendaire terre de Fangh. Car **Marion Poinso** a aussi **ses propres univers**, et une longue histoire d'amour avec le dessin et l'illustration : « J'ai toujours voulu faire de la BD. J'ai rencontré mon compagnon, qui partageait la même passion, à Dunkerque où nous avons décidé ensemble de rejoindre l'Académie des Beaux arts de Tournai », introduit-elle.

Son premier bébé, ***Chaëlle, Les Chroniques de Katura***, a ainsi vu le jour aux éditions **Pointe Noire**. Puis c'est en entrant chez **Clair de Lune** pour revisiter le Pays imaginaire de Peter Pan, avec la belle héroïne de *Dread Mac Farlane*, qu'elle a pu proposer un visuel à la saga MP3 de John, en se lançant dans un style qui différait de ses premières réalisations. *Naheulbeuk* permet à ce jour de reconnaître le style particulier de Marion à travers ses **courbes et arrondis de pin-ups** (ses deux premières héroïnes en étaient d'ailleurs), et ce côté **cartoon** combiné avec les inspirations franco-belges (elle

cite notamment les auteurs comme Peyo ou Loisel, mais également les écoles américaines des comics et les mangas).

Dès lors, la joyeuse (et dysfonctionnelle) compagnie de nos héros de terre de Fangh a reçu contours, chair et



Marion Poinso, sur sa chaîne YouTube, en mars 2021

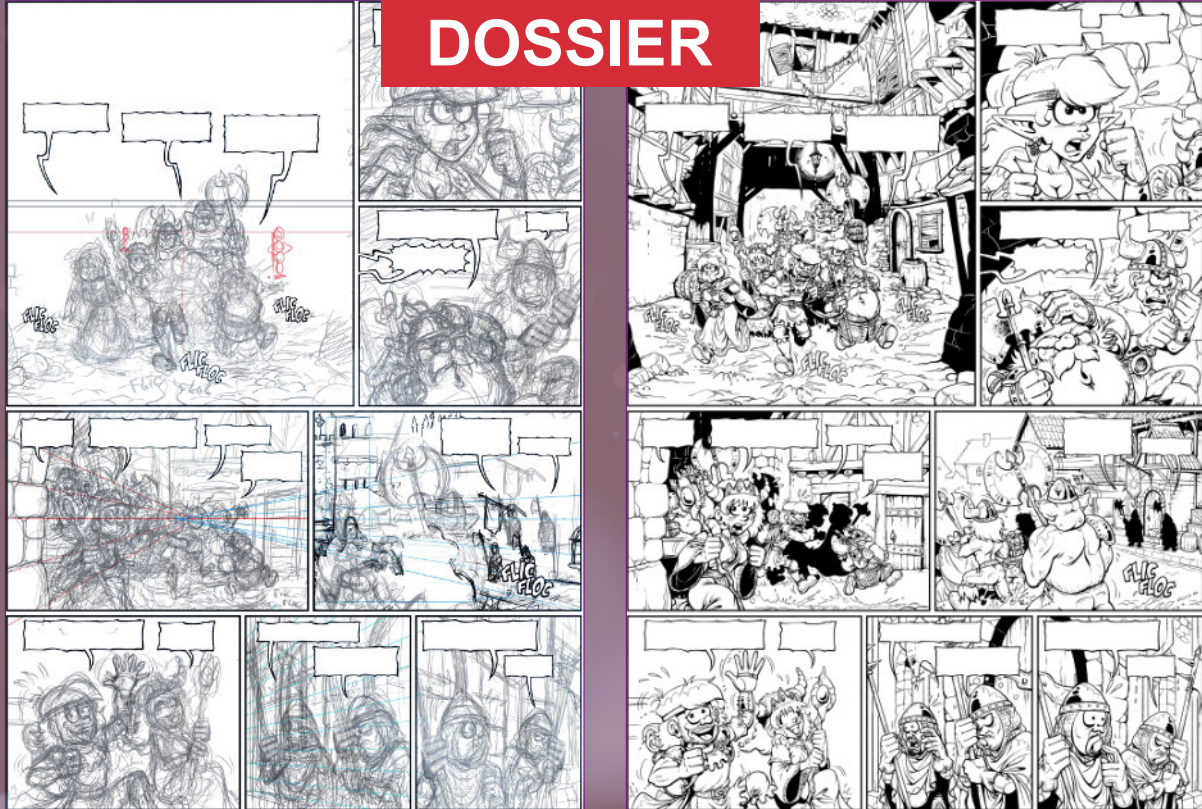
couleurs, mais surtout une **identité visuelle** qui fait qu'aujourd'hui on est capables de les reconnaître. Cela n'est possible qu'avec du talent et une compréhension (ou plutôt une intégration) de l'esprit de la saga par Marion qui est avant tout une fan.

« L'identité visuelle n'est possible qu'avec du talent et une compréhension (ou plutôt une intégration) de l'esprit de la saga par Marion qui est avant tout une fan »

En effet, John a choisi de lui confier la réalisation des BD suite à cette **synergie** entre un **art maîtrisé**, l'**acquisition d'un style**, et aussi la **connexion personnelle à l'univers**. Mais, ainsi que le précise Marion, tout s'est également joué au bon moment : « À l'époque, la saga était récente, ça commençait à devenir un phénomène. Mais il n'y avait encore aucun produit dérivé officiel à part quelques figurines et T-shirts. J'ai donc commencé à faire des croquis à partir de ce que j'imaginais dans ma tête grâce aux épisodes, tout en prenant connaissance de ce qu'avaient déjà entre-



Croquis de la magicienne par Marion Poinso



Planches de la bande dessinée par Marion Poinso aux éditions Clair de Lune, à gauche, le storyboard et à droite, la version avec encrage

pris d'autres fans avant moi. J'ai contacté John. Il n'était pas chaud au début, mais petit à petit, on a fini par développer une entente, vraiment encouragée par Clair de Lune, et à force de voir l'univers se dessiner, il a éprouvé un véritable enthousiasme. Je dois préciser que c'était là mon premier essai dans un monde humoristique, car j'avais un **univers graphique semi-réaliste et plus manga** à l'époque. J'avais très envie de revenir à l'inspiration franco-belge qui m'avait bercée petite avec des bandes dessinées comme Les Schtroumpfs. J'ai affûté mon crayon, au fur et à mesure que l'univers naheulbeukien est devenu plus expansif et que le public a manifesté son appréciation et ses attentes. J'ai pu ainsi créer une œuvre à partir d'un monde qui existait déjà, tout en y apportant ma propre touche, car John a laissé libre cours à mes idées. Finalement, le travail repose sur l'entente et jamais la contrainte ; depuis 2004, c'est devenu mon métier et je m'éclate. »

Marion et John se sont vus plusieurs fois pour échanger sur ce travail qui, à chaque volume (*normal, collector, chaotant, disposant des chaussettes du Nain que nul mortel n'aura jamais...*), est un délice encore plus grand pour nos yeux et nos imaginations. Mais cet échange se fait également à distance : « Je fais **un à deux albums par an**. Entre deux, j'en profite pour travailler sur mes propres projets, dont certains sont purement scénaristiques et j'en confie le dessin », ajoute-t-elle.

« John n'était pas chaud au début, mais petit à petit, on a fini par développer une entente, vraiment encouragée par Clair de Lune, et à force de voir l'univers se dessiner, il a éprouvé un véritable enthousiasme »

« Marion travaillait avec des outils traditionnels jusqu'à une époque récente où, pour la citer, elle a tâté de la tablette graphique pour ne plus la lâcher »

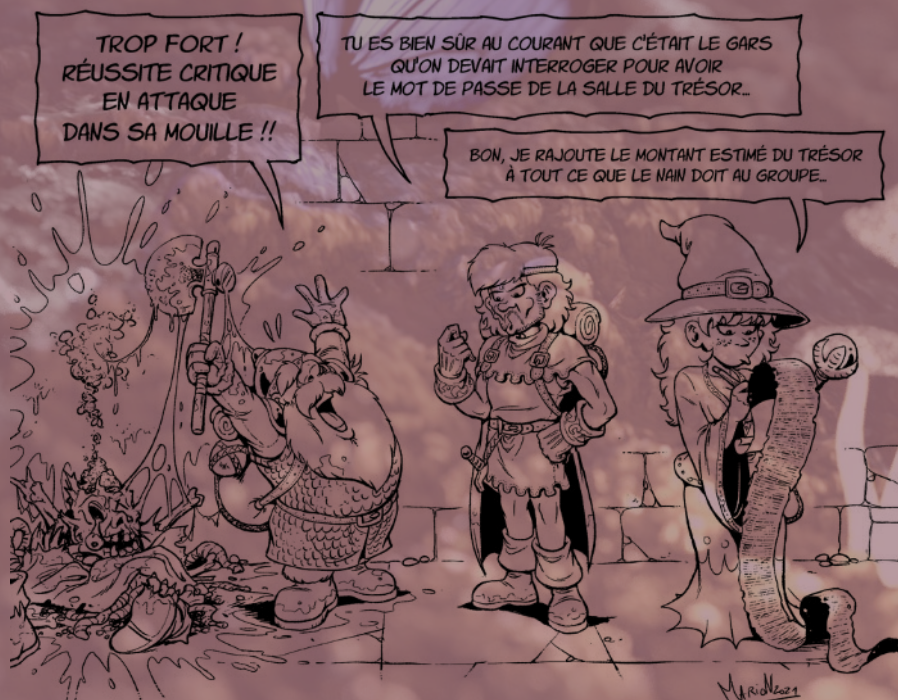
Avec le temps, les volumes se sont enchaînés, donnant à l'univers son identité visuelle, même si le style de Marion a quelque peu évolué par rapport aux débuts. Marion travaillait avec des outils traditionnels jusqu'à une époque récente où, pour la citer, elle a tâté de la tablette graphique pour ne plus la lâcher.

Les gros yeux expressifs et collés, les petits corps aux contours très ronds, les effets cartooniques et aériens, c'est la BD Naheulbeuk, c'est Marion Poinot ! Les **couleurs vibrantes**, c'est encore quelqu'un d'autre ! En effet, si Marion donne forme et expression sur le plan graphique, c'est une coloriste qui se charge de doter ses dessins de leur chair et de confirmer la blondeur à la fois physique et spirituelle de l'Efle. Au début (pour les tomes de la première saison),

c'était la tâche de la coloriste connue sous le nom de **Lorien** ; mais depuis le troisième tome, il s'agit de **Sylvie Sabater** — pour l'anecdote, Marion a dû lui rappeler de forcer un peu sur l'hémoglobine !

Vous l'aurez compris, la BD a plusieurs parents, comme chaque œuvre qui vient se greffer à la carte naheulbeukienne. Chaque artiste a apporté ses compétences pour faire vivre un univers qui a commencé avec John Lang, mais que l'on qualifie d'hybride et de transmédia. Si John participe à chacune des réalisations, majoritairement à l'écriture, ce n'est pas un émule de Zangdar bien au contraire ; il sait s'entourer de gens qu'il laisse aussi s'exprimer pour rendre le meilleur.

Concernant *L'Amulette du désordre*, Marion nous a expliqué que les personnages du jeu vidéo d'**Artefact Studios** n'ont pas pu correspondre à ses propres modèles, nous verrons pour quelles raisons techniques dans la seconde partie du dossier. Il faut néanmoins préciser que notre magicienne du crayon a bel et bien participé, aux côtés de John, à la supervision dans le processus de réalisation des personnages et des décors,



Les Coulisses de Naheulbeuk n°69

Enter Reivax

ÉCRIT ET DESSINÉ PAR MARION POINSOT



Planche réalisée par Marion Poinso, les coulisses de Naheulbeuk n°69, disponible gratuitement sur son site, et reproduite ici avec son aimable autorisation.

afin qu'ils soient reconnaissables au premier coup d'œil dans l'imaginaire des fans qui savent que le vert sera à jamais associé à l'Elfe et à la peau de l'Ogre. La visualisation de l'univers, que Marion a acquis en le ré-imaginant, lui a permis d'avoir un degré de latitude par rapport au design dans le jeu vidéo. N'oublions pas que dans la saga audio, notre imaginaire travaillait grâce aux descriptifs fort précis du plan que la magicienne du groupe traçait du donjon, avec moult indications architecturales et historiques qui n'intéressaient jamais personne, mais qui, en fin de compte, se sont révélées précieuses.

Marion a également réalisé les dessins du **jeu de plateau** édité chez Repos Prod, et a été consultante pour la **série animée**, à l'époque où cette dernière était prévue — patience et espérance, les héros n'ont jamais mal et la flèche perdue peut toujours retrouver sa cible, donc attendons...

« Si John participe à chacune des réalisations, majoritairement à l'écriture, il sait s'entourer de gens qu'il laisse aussi s'exprimer pour rendre le meilleur. »

Retenons, avec l'approbation de Marion au vu de son expérience, qu'un univers expansif peut partir d'un seul être, mais que sa vie, son rayonnement repose souvent sur plus d'un acteur depuis le tout début. Ouais, on vous le rabâche vu que c'est notre façon de penser dans l'équipe du mag. Mais au moins, vous ne pourrez pas nous reprocher de ne pas apporter de preuves. Pour Marion, *« c'est extraordinaire pour un auteur de bénéficier de la multiplicité des supports, de voir son idée déclinée et enrichie par les autres. Cela permet d'offrir aux fans des expériences à la fois différentes et très complémentaires d'un même monde »*. Toute **œuvre expansive** est une **affaire collective**, un ménage à plusieurs si vous préférez. Le fait de confier son projet, loin d'être une source de frustration, est **exci-**

tant ; selon Marion, rien n'est plus gratifiant que de constater que d'autres s'intéressent à ce qu'on fait. *« J'aime qu'on apporte des idées. Je n'ai jamais eu la sensation de perdre le contrôle sur quelque chose. »* Il est clair que chaque acteur est un rouage, et ça marche mieux quand ils sont bien graissés ; dit plus simplement, il faut s'entendre et avoir l'esprit ouvert, en gros, ne pas faire comme le Nain et garder des pièces d'or qui ne serviront pas.

Alors, pour ceux que cela démange de pondre des univers, Marion donne un conseil très judicieux : celui de savoir (ou d'apprendre) à **se lancer**. Au début, dit-elle, *« il faut toujours commencer par ce qu'on sait faire le mieux. On commence souvent par l'écrit, car on imagine une histoire, quel que soit le médium. Tout dépend de ce qu'on veut raconter, et de la manière dont on veut le raconter, car certaines choses sont mieux faites pour un médium précis. »*

Parfois les choses viennent visuellement, de l'image ». À cela, Marion ajoute qu'il ne faut pas se décourager quand on se lance. C'est vrai quoi, il suffit

de prendre exemple sur la compagnie du *Donjon* pour admettre que la quête est aussi intéressante que l'objet, et qu'en fin de compte, **se planter fait partie de l'aventure**.

Marion est aussi fan de **jeux** qu'elle adore programmer durant son temps libre, et dont une version vidéoludique proche du style visual novel est en cours de préparation. Sa série *Dread Mac Farlane* a également connu une séquelle en point and click [disponible en téléchargement gratuit](#).

À ses heures perdues, elle est par ailleurs rôliste et gameuse, comme vous pouvez le voir aussi sur [sa chaîne](#).



A LA PROCHAINE NAHEULBEUK !

Naheulbeuk, c'est un monde **parlé, raconté et dessiné**. Mais c'est aussi un monde joué sous différentes formes ! Nous avons déjà introduit le **jeu de société**. Dans la suite, nous nous intéresserons au **jeu de rôle**, aux **conventions**, à la **série animée** en suspens, aux **livres-jeux**, et enfin au **jeu vidéo** lancé en 2020. Nous aurons par ailleurs les interviews de **Guillaume Albin**, aussi connu sous le nom de Runegui, illustrateur des BD spin-off et de l'encyclopédie, entre autres ; ainsi que **Bruno Chabanel** d'Artefact Studios, le studio à l'initiative du jeu vidéo acclamé. En attendant, prenez votre mal en patience en découvrant, si vous ne l'avez pas encore fait, les réalisations de cette galaxie de pur délire et de fun dans les livres, les BD ou en commençant par écouter les yeux fermés, ou avec une chope de bière, les MP3. Vous n'oublierez pas de sitôt votre incursion dans ce sanctuaire salubre de l'amusement et de la joie.

Pour conclure, je tiens à attirer votre attention sur un point. S'il a pu se consacrer à Naheulbeuk et au Naheulband à temps plein, et donc **gagner des revenus en tant qu'auteur** de ses livres, musicien et par les produits dérivés de son univers (*auparavant des T-shirts, mugs et même des bougies parfumées que prise sans doute l'Elfe*), c'est aussi parce qu'il a lancé son concept et a entretenu une proximité avec les gens. Les MP3 (*tout comme sa chaîne YouTube d'ailleurs non monétisée*) seront **toujours gratuits** et son site n'intègre **pas de publicité**. En lançant la saga, il a créé une communauté de fans sans chercher à conquérir le grand public (*une petite erreur que font certains débutants*). Les fans peuvent aussi contribuer à cet univers et enrichir ainsi le jeu de rôle gratuit dont nous parlerons dans la seconde partie du dossier.

De fait, si on souhaite s'inspirer de l'expérience de John, voici une **approche** qui semble porter ses fruits : dans un premier temps, explorer l'inconnu et savoir tirer parti d'un nouveau médium de communication, puis fournir un contenu gratuit, et enfin, constituer une communauté autour de l'univers créé. Si les deux derniers points sonnent comme une évidence aujourd'hui, cela l'était moins à l'origine de Naheulbeuk. Encore faut-il pouvoir détecter un nouveau médium et réussir à se l'approprier. Il faut donc aussi ajouter à cela de la chance et du génie.

On pourrait dire que John a lancé un genre, le podcast — politico-humoristique ou bien... bon, disons que ce digne héritier de **Terry Pratchett** aura démocratisé l'humour fantastique, et que d'autres ont pu se lâcher dans la même direction comme JBX avec Reflets d'acide (*il paraît que les deux auteurs font des parties de JDR ensemble et ont même collaboré sur un projet*). Knarf, qui a participé aux MP3 et au Naheulband a lancé quant à lui la SF humoristique avec Les Aventuriers du Survivaure, saga adaptée aussi en BD et dessinée par Marion.

Nous voilà à la fin de cette première partie. Vous en voulez encore et nous sommes faits pour vous comprendre ! Pour ceux qui découvrent *Naheulbeuk*, comme pour ceux qui le redécouvrent (*je pense en particulier à un ami et lecteur qui va très certainement se reconnaître*), nous espérons que cette première partie vous amène (*ou vous ramène*) vers les portes du Donjon. Chaussette ! ●

Une production Éditions Graziel

Créateurs de Mondes



Offres d'abonnement 2022

Nouveau format mensuel !

- Offre « Aventurier » (12 mags) pour **39€**
- Offre « Conquérant » (24 mags) pour **69€**

Pour **vous abonner** : www.createursdemondes.fr

Possibilité de paiement par carte bancaire, virement
ou chèque (France uniquement).

Remboursement sous 30 jours si non satisfait.