



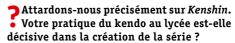
■Asia de Bruxelles en mars dernier, Nobuhiro WATSUKI revient, pour AnimeLand, sur les origines de la réussite de son plus grand succès: Kenshin. Gersende BOLLUT

e l'œuvre de Nobuhiro WATSUKI, on ne retient pas prioritairement Gun Blaze West, Buso Renkin (publié chez Glénat), ni même son dernier titre en date, Embalming (Kazé Manga), mais bien davantage sa série phare : Kenshin (Glénat). L'histoire de ce vagabond qui tente de racheter un lourd passé a séduit un large public en France, succès amplifié par les adaptations en série animée et OAV.

Comment êtes-vous venu au manga?

Déjà enfant, j'aimais beaucoup lire des manga, ce qui a constitué une première influence. La deuxième vient de mon grand frère, qui pratiquait le dessin. Après l'avoir tout simplement imité, j'ai continué à dessiner et, pendant ma première année de lycée, j'ai gagné le premier prix d'un concours. C'est à partir de ce moment-là que j'ai eu l'idée de devenir mangaka. De son côté, mon frère n'a pas persévéré dans le milieu et est devenu un salarié tout à fait « normal ».

À la fin du lycée, j'ai quitté ma campagne natale et suis parti à Tôkyô pour étudier essentiellement sous la tutelle de trois grands mangaka: Ryûji TSUGIHARA, Yôichi TAKAHARA et Haruto UMEZAWA¹. J'ai alors participé à l'écriture de certains manga sur lesquels ces auteurs travaillaient. Enfin, le quatrième, Takeshi OBATA (Death Note, NDR), est celui qui a eu la plus grande influence sur moi. C'est grâce à lui que j'ai pu faire mes débuts et me lancer dans le monde du manga. J'ai d'abord commencé à écrire de toutes petites histoires qui ont eu un certain succès, lesquelles m'ont permis de recevoir des propositions de publications. C'est là que se trouvent les origines de Kenshin.



C'est exact, j'ai appris ce sport quand i'étais lycéen. Effectivement, cela a eu une grande influence, parce qu'en faisant du kendo, j'ai pu commencer à me poser des questions sur la véritable manière de tenir un

sabre, de le dégainer, ou encore la gestuelle à adopter. C'est ainsi que j'ai pu donner à Kenshin certaines de ses caractéristiques.

Comment vous est venue l'idée du combat du sabre à lame inversée ?

Je voulais faire de Kenshin un héros qui ne tue pas les gens. Ou, plus précisément, quelqu'un qui a tué dans le passé, mais qui, dans sa vie présente, ne tue plus : c'était l'une des caractéristiques principales que je voulais attribuer à mon personnage. Il y a une technique de sabre nommée « mineuchi », consistant à frapper avec un sabre en le retournant au dernier moment pour utiliser le côté non tranchant, pour ne pas

tuer. Dans un souci de cohérence avec l'esprit du personnage, j'ai donc décidé d'opter pour une lame inversée dès le début.

66 Takeshi Obata est le mangaka qui a eu la plus grande influence sur moi "

TRÈS BIEN RETROUVE TEL QUE TU

Quelles sont les spécificités de votre

(il réfléchit) J'ai énormément de mal à répondre à votre question. Je ne sais pas, je dessine simplement ce qui me vient à l'esprit. Je lui donne une forme pour que les lecteurs trouvent aussi intéressant que moi ce que j'ai voulu transmettre. À vrai dire, je ne cherche pas à analyser ma propre œuvre.

ງ On sent que vous aimez tous vos personnages dépourvus de manichéisme.Y-a-t-il un personnage que vous auriez aimé développer davantage si vous aviez eu plus de place? Et pourrait-il y avoir des spin-off?





INTERVIEW

Je confirme que j'aime beaucoup tous les personnages de Kenshin. Il existe dans ma tête un monde où ils vivent tous. Effectivement, il se pourrait qu'un jour, je fasse un spin-off, mais je pourrais le faire pour tous les protagonistes. Je préfère garder le secret pour conserver la surprise au cas où, un jour, je me déciderais...

L'histoire de Kenshin rejoint celle des hommes en quête de rédemption, qui ont un passé à racheter. Avez-vous nourri ce thème de façon personnelle?

Je n'ai jamais tué personne! (rires) En fait, ce sont des choses auxquelles j'ai réfléchi. Il y a effectivement des événements que je regrette au plus profond de moi-même, que j'aurais aimé ne pas avoir vécu, et tout cela a nourri les caractéristiques de mon personnage. Mais il y a aussi ce que je vois à la télévision, tout ce qui se passe dans le monde extérieur. C'est en digérant ces faits, ma propre expérience et mes regrets, que j'ai pu nourrir mes personnages de ce genre de sentiment.

Il y a une différence majeure entre la série animée et les OAV, au ton plus adulte. Quelle adaptation a votre préférence?

J'aime les deux, mais pour des raisons très différentes. Je préfère la série animée, car c'est dans cette version que j'ai retrouvé le plus de proximité par rapport au manga. De plus, c'est la première fois que j'ai eu la sensation de voir mes dessins bouger. En ce qui concerne les OAV, c'est quelque chose qui est plus destiné aux adultes, en effet, et je les trouve mieux ficelées, plus abouties et homogènes. Mais j'ai eu un regard plus distant, en me disant « Waouh, quelle production formidable ! », bien que je m'y sois moins retrouvé. Cela dit, je reste très admiratif.

La plupart des shônen actuels possèdent cette sensibilité féminine qui émanait de Kenshin. Cela vient-il de vos lectures de shôio?

J'ai une petite sœur qui lisait des shôjo. J'en ai simplement lu beaucoup et, sans en être réellement conscient mais tout en reconnaissant que c'est le cas, je laisse transparaître cette influence dans mes personnages, notamment ceux de Kenshin.

Un mot sur *Embalming*, votre nouvelle série qui offre une relecture du mythe de Frankenstein. Comment vous l'êtes-vous réapproprié? Votre épouse est co-scénariste : comment vous répartissez-vous le travail?

J'ai créé toute l'histoire. En revanche, sur certains éléments, notamment les plus pointus du récit, je demande à mon épouse qui me donne son avis et m'aide dans la réalisation des

détails, tout en menant des recherches en parallèle. Elle va chercher l'essence des choses pour construire l'histoire la plus affinée possible.

S'agit-il d'un soutien ou d'une collaboration à part entière ?

C'est une collaboration. Il ne s'agit pas d'une simple aide, comme un assistant pourrait le faire, c'est un travail qui se réalise à deux, de même niveau et très complémentaire. Il y a un proverbe japonais, « Aun no kokyu », qui signifie une inspiration et expiration double. Notre travail correspond à cet équilibre, soit une collaboration à l'image de notre complicité.

Pour finir, j'ai lu dans une interview assez ancienne que vous déclariez être fan de Retour vers le futur et Midnight Run. Continuez-vous à admirer ce type de productions hollywoodiennes?

[(il acquiesce et réfléchit longuement) J'ai • beaucoup apprécié Kick-Ass et je continue à regarder des films de ce style, comme le premier volet de Spider-man, ou The Dark Knight... ■

TRADUCTION: FRANÇOIS JAMAR.

REMERCIEMENTS À SÉBASTIEN FLAMENT ET À L'ÉQUIPE DE MADE IN ASIA.

① Ce dernier fut assistant de Tsukasa Hôjo. Il est connu pour sa série shônen Hareluya (inédite) ainsi que Bremen (sorti en France chez J'ai Lu).

