

Bryn Mawr College

Scholarship, Research, and Creative Work at Bryn Mawr College

French Faculty Research and Scholarship

French

2002

Entretien avec Daniel Clowes

Rudy Le Menthéour

Bryn Mawr College, rlementheo@brynmawr.edu

Follow this and additional works at: https://repository.brynmawr.edu/french_pubs



Part of the [Modern Literature Commons](#), and the [Visual Studies Commons](#)

[Let us know how access to this document benefits you.](#)

Custom Citation

Rudy Le Menthéour, Interview with Daniel Clowes, *PLG* 37 (2002), 27-37.

This paper is posted at Scholarship, Research, and Creative Work at Bryn Mawr College.

https://repository.brynmawr.edu/french_pubs/14

For more information, please contact repository@brynmawr.edu.

DANIEL CLOWES



Daniel Clowes habite tout près de San Francisco, dans une petite maison en bois peint de jaune et de bleu, c'est un grand quadragénaire aux cheveux grisonnants qui m'a ouvert la porte, les yeux bleus calmes et vifs à la fois, une fois installé sur la terrasse, le micro sous le nez, il avait l'allure flegmatique et la verve tranquille. Cet admirateur du style désuet d'Yves Chaland et de Serge Clerc est maintenant sous les feux de l'actualité grâce au film de Terry Zwigloff, récemment présenté au festival de Deauville : il en est le scénariste, puisqu'il s'agit de l'adaptation de son album culte « Ghost World ». C'est l'occasion de redécouvrir le parcours du nouveau Roi du Comic, successeur de Crumb, statut que l'intéressé a comparé à la célébrité d'une star de badminton.



How did you discover you wanted to write comic books ?

Well, when I was very young, I had an older brother, who was ten years older than me, and when he got to be about 14 or 13, he moved into a different room in my house, and I inherited his room, which included inheriting giant stacks of comics, like hundreds and hundreds of old comics and since before I could actually read, I didn't have a television set at the time, and so all my leisure activity was to sit in this room and just look at all these comics, at that point I think it became part of the way I saw the world, I was so in tune with the vision in these comics I was filtering the world through what I saw in these comics, although I couldn't read, I could remember very distinctly pannels I haven't seen in thirty five years that I had stared at so intently that they were just imprinted in my brain, and I haven't seen them since then. From that point on, I was always interested in forms of comics, and I was always drawing my own comics, and my mother tells me that was the only thing I have ever expressed any interest in doing as a kid was drawing comics. It wasn't anything that I thought about it, I never thought 'Oh I should be a lawyer and then I draw comics on the side', I should have thought of things like that, because I had no idea that you can't make any money drawing comics... [laughter] as a kid that was what I knew I should be doing, that was the only thing I felt like doing most of the time.

« Every story has been told a million of times, you have to say the same story in a different way », says David Boring. Is that why you concentrate so much on the plot and the way you build your narration ? It was sort of a comment on that story, as I wrote that story, very intuitively, all came together from this mass of notes I had in these three different notebooks, and then it took on its own life, it sort of came to life, and as I was working on it I realized that it was an apotheosis of all of the stories I had done in the past, that had elements of many of my other stories, it was a final statement of the direction in which I was moving, and I realized that once I was done with that story, then I needed to start in a new direction... So I was commenting on myself that I was telling a story that I had already told in a million other different ways, but I was just telling it in this sort of ultimate form. I was sort of talking to myself.

To me, *Dave Boring* appears to be a perfect balance between two tendencies, the realistic one (*Ghost World*) and the fantastic one (*Like a Velvet Cast in Iron*)... Do you think you've achieved the perfect balance ?

You're correct, I was trying to modulate those two strains in my work. When I did the Velvet Glove story

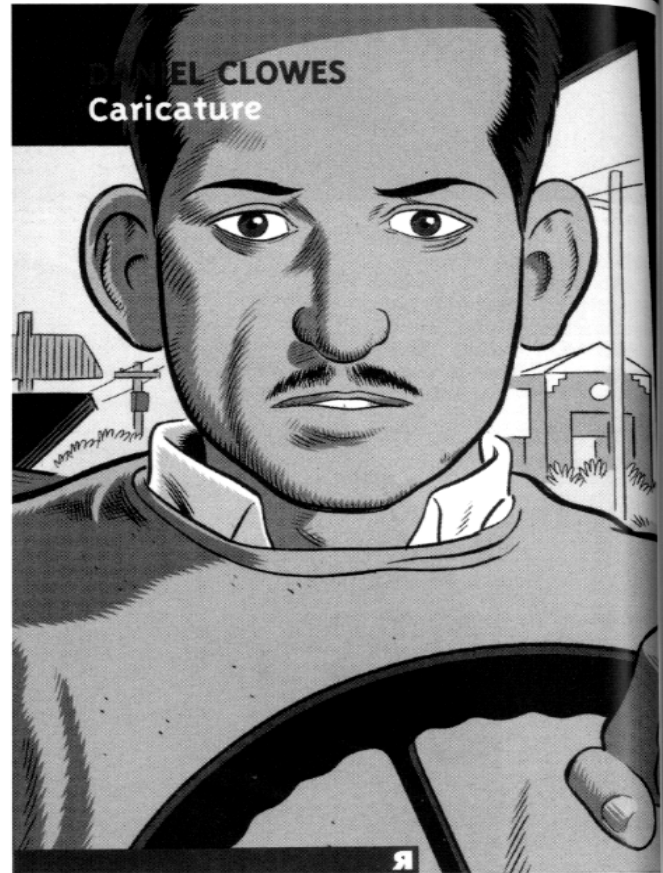
PLG : Comment avez-vous découvert que vous vouliez écrire des bandes dessinées ?

Daniel Clowes : Eh bien, j'avais un frère de dix ans mon aîné, et quand j'ai atteint l'âge de 13 ou 14 ans, il a changé de chambre, et j'ai hérité de la sienne, y compris d'énormes piles de vieux comics ; et comme je ne savais pas encore lire et que je n'avais pas la télé à cette époque, tout mon temps libre consistait à rester assis dans cette pièce et à regarder tous ces comics. A partir de ce moment, c'est à travers eux que j'ai vu le monde ; bien que je ne puisse pas lire, je me rappelle très précisément des vignettes que je n'ai pas revues depuis 35 ans, mais que j'avais contemplées si intensément qu'elle s'étaient tout simplement gravées dans ma tête. Dès lors, je me suis intéressé à toutes sortes de bandes dessinées, et je me suis mis à dessiner les miennes — selon ma mère, c'était la seule activité qui me passionnait. Je n'ai jamais pensé à ma vocation, je ne me suis jamais dit « *Tiens, je devrais devenir avocat, et je ferai des bandes dessinées à côté* », j'aurais dû avoir ce genre de préoccupations, mais je ne savais pas du tout qu'on ne gagne pas d'argent en faisant de la bande dessinée.

« *Tout a déjà été raconté des millions de fois, il faut redire la même histoire de façon différente* », déclare David Boring. Est-ce pour cela que vous accordez autant d'importance à l'intrigue et à la narration ?

C'était une sorte de commentaire sur ce récit. En écrivant cette histoire, à partir du chaos de notes dispersées dans trois carnets différents, tout s'organisait intuitivement et prenait vie, et c'est à ce moment que je me suis rendu compte que c'était l'apothéose de

« *Tout mon temps libre consistait à rester assis dans cette pièce et à regarder tous ces comics* »

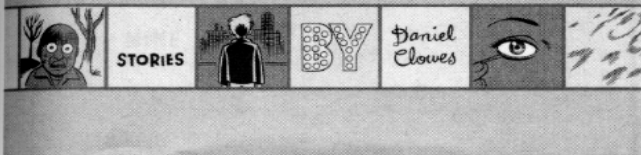


Couverture de l'édition française de *Caricatures* (Rackam, septembre 2000).



Photo extraite du film *Ghost World* de Terry Zwigoff, 2002.

CARICATURE



Couverture de l'édition américaine de Caricatures (Fantagraphics books, 1999).



Extrait de Ghost World (Fantagraphics books, 1997).

tout ce que j'avais fait par le passé, que c'était le constat ultime de la voie que je m'étais choisie. Et je me suis aussi rendu compte qu'après en avoir fini avec ce récit, il faudrait que je me fraie un nouveau chemin. Bref, c'était une réflexion sur moi-même, sur ce sentiment de répéter une histoire déjà racontée un million de fois, de façon à chaque fois différente, mais aussi d'avoir trouvé le point d'orgue de toutes ces modulations. En fait, je me parlais à moi-même.

David Boring me paraît l'équilibre parfait entre deux tendances, le réalisme (*Ghost World*) et l'onirisme fantastique (*Like a Velvet Glove Cast in Iron*).

C'est vrai, j'essayais d'accorder deux tendances de mon œuvre. En faisant *Velvet Glove*, j'ai d'abord pensé que c'était un jeu, certes horrible et atroce, mais c'était vraiment

drôle d'y travailler, et je ne concevais pas du tout les protagonistes comme de vrais personnages. Il s'agissait plutôt pour moi de pièces d'un jeu d'échecs traversant des situations diverses, mais ensuite, ce sont devenus de véritables personnages. En commençant *Ghost World*, je voulais faire le contraire, concevoir une histoire où les personnages seuls importent, et où je les laisse dicter le récit — l'intrigue en tant que telle était négligeable. Avec *David Boring*, mon dessein était de combiner ces deux choix, d'élaborer des personnages très réels tout en suivant une intrigue préétablie : j'ai tenté de tirer le meilleur de mes deux inspirations.

Étiez-vous obsédé par la Troisième Guerre Mondiale, les armes nucléaires, etc. ?

Quand j'ai commencé *David Boring*, toute l'Amérique était prise de cette peur qu'au

« Je ne savais pas du tout qu'on ne gagne pas d'argent en faisant de la bande dessinée »



I started out thinking it was a comedy for me, even though it was horrible and horrific, I found it very funny when I was working on it, so I didn't really think of the characters as true characters, I thought of them as more sort of these chess pieces that go through these situations, and then, by the end, they became real characters to me, but in the beginning, they weren't conceived in that way. When I started *Ghost World*, I thought I'd try to do the opposite, I'd try to do something where the characters were the only important thing and I'd let them dictate the story — the plot was meaningless. And when I did *David Boring*, my idea was to combine those two things and come up with characters that I felt were very real, working on a plot that I figured out in advance ; I was trying to take the best of both of those roots and combine them.

Were you obsessed by WWII, nuclear weapons, etc. ?

When I started writing it, there was that whole fear in America, that on new year's eve 2000, everything would stop, and the society would crumble, of course some of my friends are all paranoid technophobs, so they all convinced me that this was really going to happen, I had this horrible feeling that things were just going to escalate and get more and more out of control, there is a time, around 1998, when things really really seemed getting crazy all of a sudden, people seemed to be any much more tensed and violent and horrible things started happening and I really imagined it was going to get worse and worse, and of course it was the reverse that happened, things got less and less intense and by the time that Millenium came round, there was nothing going on at all. [laughter] But I thought, when I was working on that story, I was anticipating this just huge fury of violence and terrorism, but I think I always deep down think that something really terrible is just about to happen, I have always some vague awareness of some political event that I'm not quite upon that's going to sweep into my life and change everything, and I don't know why.

When I was a kid, I was wishing some kind of nuclear catastroph...

Me too, there have been many times when I was just thinking 'oh, why can't we just have a nuclear explosion solve everything ? You're just thinking « well, I'm not doing very well in this world, maybe if everything is reorganized, we'd live in caves, and then I could start back on top'.

Is the obsession with freaks and contamination specific to American culture ?

There is certainly a lot of American artists, cartoonists and film directors and writers who seem to be interested in that sort of thing ; possibly it just comes from in America there is such a concentration on selling us this very specific type of supermodel that everybody should look like, and there are very few gradations in that sort of images of attractive people that we have, you're really made to feel terrible if you weigh 10 pounds more than a supermodel, it's really forced down on your throat, it's a sort of a backlash to find beauty, and that's really the exact opposite of that.

There are only freaks and supermodels ! ?

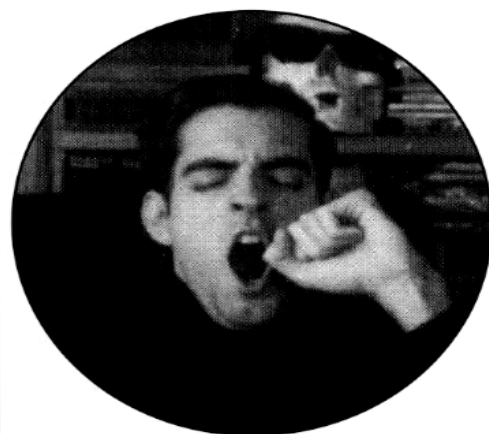
I try to keep it in control as much as I can, for me it's just more personally entertaining to draw these very specific kind of ugly faces as opposed to drawing the same kind of handsome characters over and over, and so I tried to keep it to a minimum, because I know I can go overboard... [laughter] I try to save it for the right moment, but in my younger days I was not so judicious with that, every character was a hideous freak in the background. As I was living in Chicago too, and people are less attractive...

What about the obsession with jerks, dorks, outcast/excluded people, the exclusion based on appearance and creepiness ?

I think that's just very personal, you know most cartoonists are that kind of kids who are very sort of quiet and shy and scorned when they're younger, and they tend to be outcasts -certainly not in any great degree, but that's an emotion that we all know fairly well.

The classroom hierarchy seems to be more strict in the USA than in France, with all these jerks, dorks, nerds as opposed to popular persons !

Yeah, America presents itself as being classless and, you know, anybody can be president, and all that kind of thing, but within each community, there are very very tightly drawn structures and it's very hard to arise out of it. Most kids who are nerds or whatever in grade school, once they go to college, all of sudden, they're the smartest kids in that school, and then by the time they graduate they're the ones who are hiring the guys who picked on them the years before, they tend to get their revenge at some point — it's a structure that's very hard to escape. So I think there is something to the idea of a cartoonist or an artist trying to spend the rest of his life redressing those ills done to him when he was in 8th grade.



nouvel an 2001, tout s'arrêterait, que la société s'effondrerait ; naturellement, j'ai quelques amis technophobes et paranoïdes, qui m'ont convaincu que c'était vraiment ce qui allait se passer.

J'ai eu ce sentiment atroce que les choses allaient empirer exponentiellement et échapper de plus en plus à notre contrôle, et autour de 1998, quand tout sembla sombrer brutalement dans une pure folie — les gens devenaient de plus en plus tendus et violents, et il y avait des horreurs qui commençaient à se passer — j'ai vraiment imaginé que ça allait encore aller de pire en pire, mais bien sûr, c'est le contraire qui est arrivé, tout s'est peu à peu calmé, et à l'avènement du Millénaire, il ne s'est rien passé de particulier du tout. Mais, en travaillant à cette histoire, je pensais prédire cette incroyable explosion de violence et de terrorisme de toute façon, j'ai toujours eu ce pressentiment profondément ancré que quelque chose de vraiment atroce est juste sur le point d'arriver, j'ai toujours vaguement l'impression qu'un événement politique dont je ne suis pas du tout au courant va surgir dans ma vie et tout bouleverser, sans que je sache pourquoi.

Enfant, j'espérais toujours une sorte de catastrophe nucléaire.

Moi aussi ! Combien de fois je me suis dit « ah, on pourrait pas avoir juste une explosion nucléaire qui fournisse la solution à tous nos problèmes ? » Du genre « Bon, je ne me débrouille pas très bien ici-bas, peut-être que si tout est réorganisé — on vivrait dans des grottes, et alors on pourrait tout reprendre à zéro, et en haut de l'échelle ».

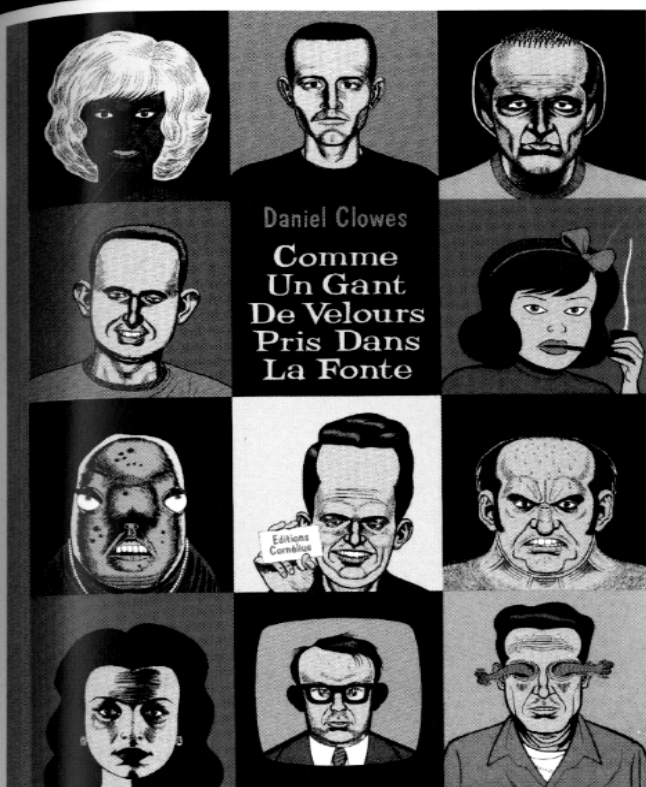
La culture américaine fait la part belle aux monstres et à l'obsession de la contamination.

Oui, un tas d'artistes, de dessinateurs, de cinéastes et d'écrivains américains semblent attirés par ce genre de choses ; ça vient peut-être de ce qu'aux Etats-Unis, on essaie vraiment de nous vendre ce type très particulier de « top-model » auquel chacun devrait ressembler, et il y a très peu de degrés, de nuances, dans ce genre d'images idéales, on



Couverture de l'édition américaine de Like a Velvet Glove Cast in Iron (Fantagraphics books, 1998).

« Beaucoup de dessinateurs de bandes dessinées ont été ce genre d'enfant ou d'adolescent silencieux, timide et rejeté »



Couverture de l'édition française de *Like a Velvet Glove Cast in Iron* (Cornélius, 1999).

nous fait nous sentir coupables si l'on pèse 5 kg de plus qu'un « top-model », on nous met vraiment le couteau sous la gorge, c'est un peu le revers de la médaille dans notre recherche de la beauté, mais c'en est l'exact opposé.

« Top-model » ou monstre, c'est la seule alternative ! ?

J'essaie de maîtriser cette tendance autant que possible, pour moi, c'est juste beaucoup plus réjouissant de dessiner ce genre très particulier de visages ignobles, au lieu de refaire encore et encore le même genre de personnages charmants, mais j'essaie de me retenir, parce que je sais que je peux facilement m'emballer. J'essaie de ne céder à cette envie qu'au bon moment, mais dans mes jeunes années, je n'ai pas toujours été aussi avisé, il y avait des personnages monstrueux un peu partout. Il faut dire que je vivais alors à Chicago, et les gens y sont moins séduisants.

« Seuls mes propres comics comptent pour moi »

Et que dire de la fascination pour l'exclusion fondée uniquement sur des critères physiques et des troubles du comportement ? (aux Etats-Unis, il y a un vocabulaire très riche pour les jeunes en retrait rejetés par les autres élèves : schmuck, weirdo, jerk, dork, nerd opposés aux popular persons).

C'est juste très personnel, vous savez, beaucoup de dessinateurs de bandes dessinées ont été ce genre d'enfant ou d'adolescent silencieux, timide et rejeté, et, même si ça n'a pas pris des proportions énormes, c'est un sentiment que nous connaissons tous plutôt bien.

La hiérarchie dans la salle de classe américaine semble plus stricte aux Etats-Unis qu'en France.

Oui, l'Amérique se présente comme étant dépourvue de classes et, vous savez, « *Tout le monde peut devenir Président* », etc. Mais à l'intérieur de chaque communauté, il y a des structures très strictes dont il est difficile de sortir. La plupart des élèves qui sont des nerds ou tout ce que voulez à l'école primaire, quand ils vont au collège, tout d'un coup se révèlent les plus doués de l'école, et après le diplôme, c'est eux qui emploient les types qui se foutaient de leur tête des années avant, et ils tendent à prendre leur revanche — c'est un modèle auquel il est difficile d'échapper. Il y a quelque chose de vrai dans l'image qu'on se fait d'un dessinateur de bandes dessinées passant le restant de ses jours à redresser les torts dont il a été victime au CM2.

Et que dire de cette fascination pour le lifestyle ? Est-ce une façon de domestiquer l'ennui ? (cf. 1966, publié dans *Eightball* #16, où le héros est obsédé par tout ce qui a été fait en 1966, s'habille exclusivement à la mode de 1966, etc.). Ça revient à la question fondamentale du sens de la vie, on doit trouver quelque chose dont on se soucie, mais je pense que l'on fabrique de toutes pièces l'objet de notre intérêt et que c'est nécessairement artificiel. Moi-même, j'ai très peu d'intérêts, seuls mes propres comics comptent pour moi, c'est aussi fou que de ne s'intéresser qu'à l'année

And what about the obsession with lifestyle ? Is it a way to domesticate boredom ? (cf. 1966)
It comes down to the basic question of what is the meaning of life, and you have to have something to care about, but I think anything you care about in life is something that you're fabricating on your own and that's all basically false. I'm someone who cares about very few things, I only care about my own comics, which is just as crazy as only caring about 1966, I suppose. But it's always interesting to me to see or to deal with characters who really actually care about something because it's very alien to me.

If we consider that comics were first conceived as popular art, published in newspapers and so on, that it was a way to touch a lot of readers, is your screenplay for *Ghost World* intended to reconstitute comicbooks to mass media's efficiency ?
I think deep down that was part of my interest in making the movie, I always had this inkling that the stories I was telling in my comics, that they would have an appeal to a larger audience — that's very rare in America, I mean it's getting more and more in the last few years, but up until 2 or 3 years ago, it was very rare for any adult to ever be caught dead reading a comic of any kind. They were only available in comicbook shops, which is something nobody would ever go into, except for a certain type of comicbook fan, you'd never see just a normal housewife or an insurance salesman, and so I always had this inkling that if I could get my comics in hands of everybody, they weren't stigmatized, if they were just something that people read like the way they read those sunday funnies or they read the *Time* magazine or people magazines, I thought my stories would engage a lot more people, so the idea of working on a movie, which doesn't have all the baggage that comics have, in terms of the audience's preconceptions, I thought it would be a good test to see if that was true, and so I was very concerned with making sure this movie was as close as possible to the vision that I have in my comics. So it's interesting to see now how people are responding to this movie, because a lot of people are finding it truly baffling, and find it an odd movie, and it's weird to see, because to me I thought it was like the most sort of crowd-pleasing popular thing I could ever do, and it doesn't seem to be taken that way at all... [laughter] We showed it to a bunch of critics, and they sent us the reviews, a lot of them say 'I didn't like this film, and then I thought about it, and two days later I decided it was a great film, and then the next day I was unsure, and then...', you know, they're really thinking about it, and don't know what to make of it, which is very rare. I feel we're successful just for that. Hopefully people will see it too.



Your stories often seem to turn into a fake detective story — the detective is eventually content with partial clues and doesn't care much about the results of his investigation ! ?

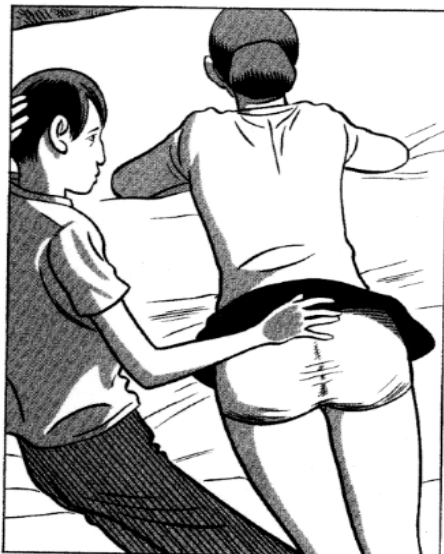
I like the idea of clues and mysteries, but I hate the solution in a detective story, I find it always very dull, but I like the mystery of it, I like the beginning of any detective story, and I think it's analogue to writing stories the way I do, because you come across some idea and you don't know where it comes from — like when I was working on DB, I just had this idea of him having this hole in his head, like a bullet hole in his head that didn't kill him, and I didn't have any idea of where that came from or why, but I was very obsessed with getting that into a comic somewhere, and so I had to sort of write backwards and get that bullet hole into his head [laughter] and I know people said 'why didn't it kill him?', but somehow it didn't concern me at all, I just thought that was a great cartoon image, but it's very similar to a detective story, where you have these clues you need to put together that turn into a bigger story, and I allude to it, when he is trying to put all of these comicbook pannels together and trying to turn that into his own story ; it's also about the process of writing.

Mystery attracts you, but you never seem to be interested in suspense ?

It always seems very false to me, I mean I can like the idea of it, but suspense is always done in a way that's manipulative to the audience and I don't like to manipulate the audience unless it's in a very sadistic way, where they're not rewarded [laughter] at the end, so I try to avoid that, I mean, again I try to have somekind of a balance, I want there are some momentums that keep reading and I don't want somebody just to pick up one of my books, start anywhere and then read a few pages and put it down and not feel compelled to move on, but I don't want to have that feeling of audience manipulation where they're on the edge of their seat waiting for what they know will happen, I like it in the works of others — Hitchcock, but in my own work it just seems too false sometimes.

Maybe in a parodistic way ?

I always try to not do straight parody in any of my stories that are narratives, I always try to make it right on the razor's edge where you can't tell if it's serious or parody, because it's often very serious and it reads almost as



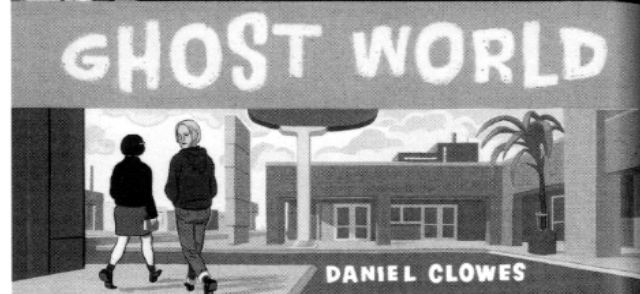
1966. Mais ça m'intéresse toujours d'élaborer des personnages qui se soucient vraiment de quelque chose de particulier, car ça m'est très étranger.

Si l'on considère que les comics furent d'abord conçus comme un art populaire, agrémentant les quotidiens, destiné à un large public amateur, est-ce que votre adaptation de *Ghost World* a pour but de restituer à la bande dessinée américaine sa large diffusion et de l'arracher au cercle des happy few ?

C'était une des raisons profondes de ma participation à ce film, j'ai toujours eu cette impression que mes histoires pourraient attirer un plus vaste public, plus large que les quelques téméraires achetant vraiment des bandes dessinées — les lecteurs sont très rares aux Etats-Unis, bien que les choses aient changé ces dernières années. Il faut nécessairement se rendre dans une librairie spécialisée, où ne pénètrent qu'un certain type de fans de bandes dessinées, et jamais la ménagère moyenne ou un assureur. Et je me suis donc dit que si j'arrivais à mettre mes comics dans la main de tout le monde, ils ne seraient pas stigmatisés — s'ils les lisaient comme le *Time* ou des magazines « people ». Travailler sur un film, dans un art qui ne réveille pas les mêmes préjugés qu'une bande dessinée, me semblait le test idéal

« J'aime les débuts des polars, et j'écris sans doute en suivant les mêmes procédés »

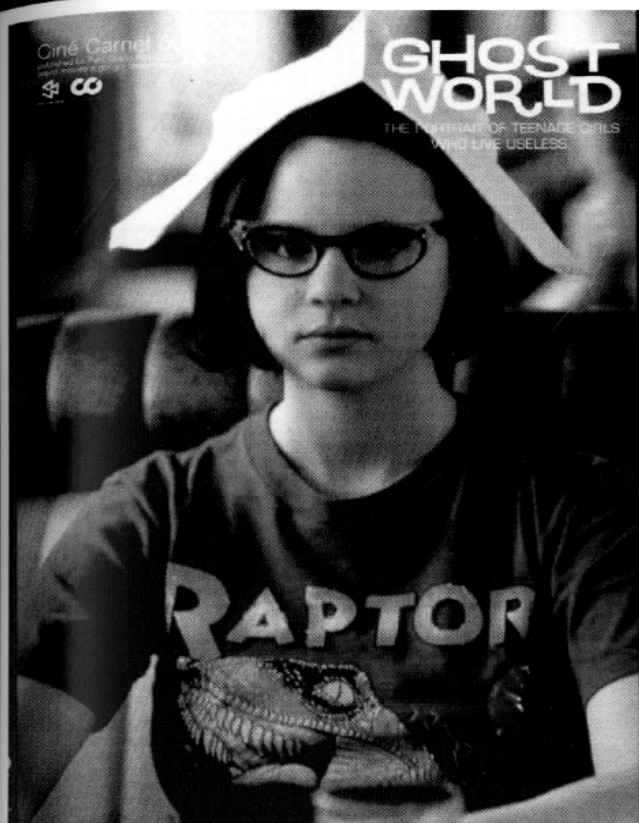
pour vérifier cette intuition. C'est pour cela que j'ai vraiment tenu à ce que ce film reste aussi proche que possible de la vision exprimée par ma bande dessinée, et je crois avoir réussi à le faire. La réaction du public m'intéresse donc au plus haut point : beaucoup le trouvent tout à fait déconcertant, étrange et bizarre, alors que je pensais que c'était l'œuvre la plus complaisante envers les fou-



Couverture de l'édition américaine de *Ghost World* (Fantagraphics books, 1997).



Dos de couverture de l'édition française de *Ghost World* (Vertice Graphic, 1999).



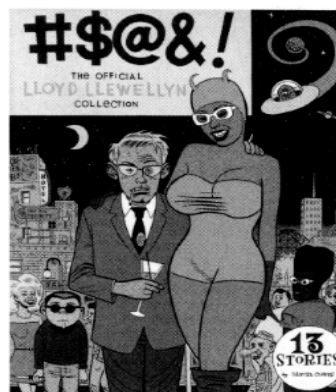
Couverture d'un recueil de photos japonais paru à l'occasion de la sortie du film Ghost World.

les que j'eusse jamais faite ! Nous l'avons présenté à un groupe de critiques, et ils nous ont envoyés des comp-tes-rendus : la plupart déclaraient « *je n'ai pas aimé ce film, puis j'y ai repensé, et deux jours après je trouvais que c'était du grand cinéma, mais le jour suivant, j'étais incertain, et...* » Ils ne savent vraiment pas quoi en penser, et à mon avis, c'est déjà un succès. Espérons que le public va aussi se déplacer.

Vos récits semblent souvent tourner à la fausse histoire policière — où le détective se contente finalement d'indices partiels et se désintéresse des résultats de sa propre enquête. Les indices, le mystère, tout ça me plaît, mais je déteste le dénouement d'une histoire policière, il me semble toujours très bête, et le suspense ne m'intéresse pas non plus.

J'aime les débuts des polars, et j'écris sans doute en suivant les mêmes procédés. On tombe sur une idée, sans savoir d'où elle sort — par exemple, quand je travaillais à *David Boring*, j'avais juste cette idée d'un trou, d'un impact de balle, dans la tête du héros, et ça sortait de nulle part, mais j'avais le désir obsessionnel d'intégrer cette image dans ma bande dessinée, et j'ai donc dû

parody because it's so serious the way I'm conceiving it, but I always think that's the most interesting area, where you aren't quite sure if it's going to veer into parody or not, when you're not sure how to read it. Somehow in comics, suspense doesn't seem as awful as in a movie, where you know you gonna hear some explosion ; when I was a kid, my parents would always take me to the theater, and whenever you'd see a character on the stage with a gun and you know he is going to shoot the gun — and in a theater guns are really loud and I was a really jumpy kid and it would ruin everything for me, and I just was sitting there with my hands and fingers in my ear just waiting for the inevitable gunshot, that was just horrible ! I don't want ever do that to anybody, unless... well, maybe I wanna do that to somebody, I don't know... [laughter]



« Lust is a form of despair », do you think this quotation applies to David Boring, who's both obsessed with feminine shapes and a distant God ? It's certainly a replacement for something, some real truth in his life, it's a way to avoid his real problems, but it's something I can relate to as especially when I was his age, something that dominates all of your thought, but I think it's definitely not a happy condition, certainly it's something that leads only to bad things, as it does in his case.

Why does god always appear as a kind of super-freak ?

That vision of God in David Boring, it was based on when I was a kid there was a cartoon show that I used to watch when I was very young — I don't think it was supposed to be god, it was supposed to be somebody who represented the North Wind, but there is this floating face in a cloud and there is this very stern looking bald man with his big arched eyebrows, and that just struck me that it was the image I had in my head of god, as a child, my parents weren't religious at all, I heard people talking about god and I just picked that cartoon character. Years later I found a book of Czechoslovakian animation, and it turned out that it had been a Czech cartoon made in the 40's and imported to America, and when I saw a picture of that god character, it was so strong to me, it was so like seeing an actual photograph of god, it was really an amazing thing, so when I had the god character, I just had to make him that thing. Nobody else in the world could relate to this, but I had to do it.

And Mr Jones ?

I just made that up when I was doodling one day, and that face came to me, and it just looked like a perfect logo design, and I just had it in my sketchbook for years, but yeah he was supposed to be that sort of omnipotent god character who's mean, I never quite got it across the story, but I really wanted him to be all over every part of the landscape, just seen in many different forms everywhere in the world, that was the idea.

So... do you believe in god ?

I'm reserving judgment on it, I don't know enough to



Photo extraite du film Ghost World de Terry Zwigoff (2002).



Extrait de David Boring (Pantheon Book, 2000).

answer [laughter]. I tend no to, but then I think there is probably some master puppeteer up there laughing at us, there have been too many miserable coincidences in my life when I thought 'there has got to be somebody making this happen just to amuse himself at my humiliation' [laughter]; but, no, I think generally I don't have religious beliefs. I think it's presumptuous to try to imagine things like that.

Were you sure you wanted to make a movie, or were you attracted by animation?

The thing that bothers me about animation as opposed to a live-action film is that just by necessity, there would have to be other people drawing, animating my drawings, and I'm very specific about my own drawings, and to see the little nuances that other artists would have to put into my drawings in order to do the animation I think would drive me out of my mind, if there was some way I can do it on a computer, something where it was all my own work, I would be much more interested in it, I don't dislike the idea, I just don't like much animation, there is something annoying about most animation, the sound is always very annoying, the voices tend to be really bad, I think the Simpsons is about the only animated thing that I actually enjoy.

In David Boring, sex seems to be a sacred and bizarre ritual, that's why even true perverts like the main character don't really seem repulsive to the reader... there is still a kind of innocence in his perversion...

You see the sex presented so often, now it's on every TV show, there is like 'teenagers having sex' and it's always presented in this way that makes it seem a kind of parochial and not interesting. It's like they are not really thinking about what it's like for a character who's really excited about some prospect to actually have it come true, and so I wanted to express David's real excitement at this event, this thing he is obsessed with, I wanted it to seem shocking and as though there was a great event that the reader is getting to see, something that's finally happening, I have always noticed situations like that in my own life, like there is always the one time and then, after that, something goes wrong and it never happens again. [laughter] I wanted to sort of capture that feeling. It's a complicated thing, I'm just trying to show all sides of it, my tendencies and thinking about characters like that are that on the one hand it could be really truly horrific, and that would be sort of an easy way to do it, and then on the other hand, it could be just a placid event, and that would be another way to do it, but it's got to be a combination between both, it's got to be filled with some kind of sadness,

reprandre le travail déjà accompli pour lui percer ce trou dans la tête et bien sûr des gens se sont demandés « mais pourquoi ce trou ne l'a pas tué ? », mais de toute façon ça m'était complètement égal, pour moi c'était simplement une image parfaite de bande dessinée. Cette façon de composer un récit rapproche beaucoup David Boring d'un roman policier, où il faut rassembler tous ces indices, toutes ces intuitions pour en faire une vaste histoire, et c'est ce à quoi je fais allusion quand il s'efforce de recoller toutes ces vignettes de bandes dessinées pour constituer sa propre histoire.

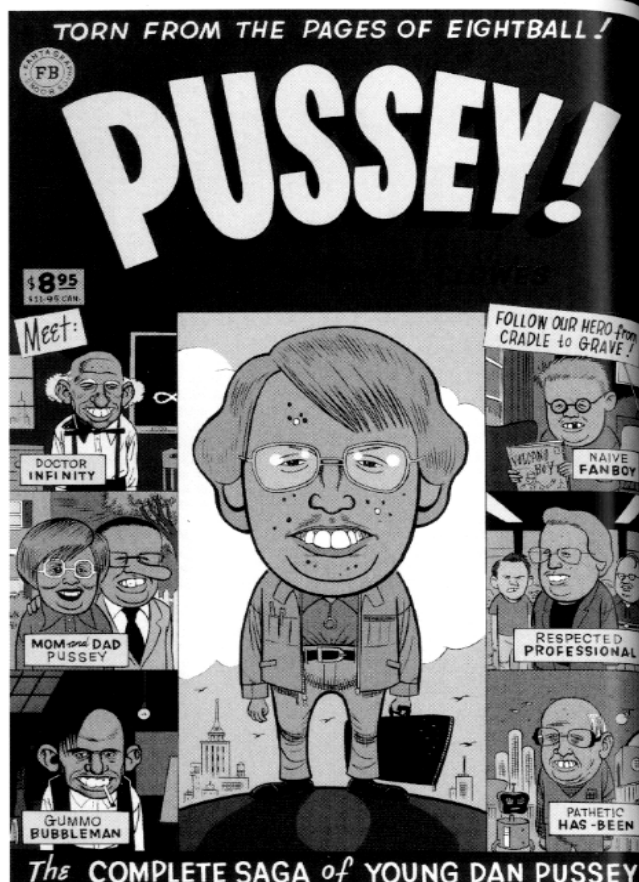
« La luxure est une forme de désespoir » : pensez-vous que cette sentence s'applique à David Boring, qui est à la fois obsédé par les silhouettes féminines et par Dieu ?

C'est sans aucun doute un substitut pour une vérité supérieure, c'est une façon d'éluider ses vrais problèmes, et c'est une attitude que je comprends parfaitement, d'après mon expérience — quand j'avais son âge, c'est une obsession qui domine toutes vos pensées. Ce n'est certainement pas une condition heureuse, ce genre d'obsessions peut mener au pire — et c'est bien ce qui se passe dans son cas.

Pourquoi est-ce que Dieu apparaît toujours sous une forme plus ou moins monstrueuse ?

Cette vision de Dieu dans David Boring, ça vient d'un épisode d'un dessin animé que je regardais tout petit — je crois que ce personnage représentait en fait le « Vent du Nord », toujours est-il qu'on voyait ce visage flottant dans un nuage, c'était un chauve à l'air sérieux, aux épais sourcils relevés, et j'ai été frappé : c'était l'image exacte que je

**Les comics de Crumb
sont toujours dessinés
selon son propre
point de vue**

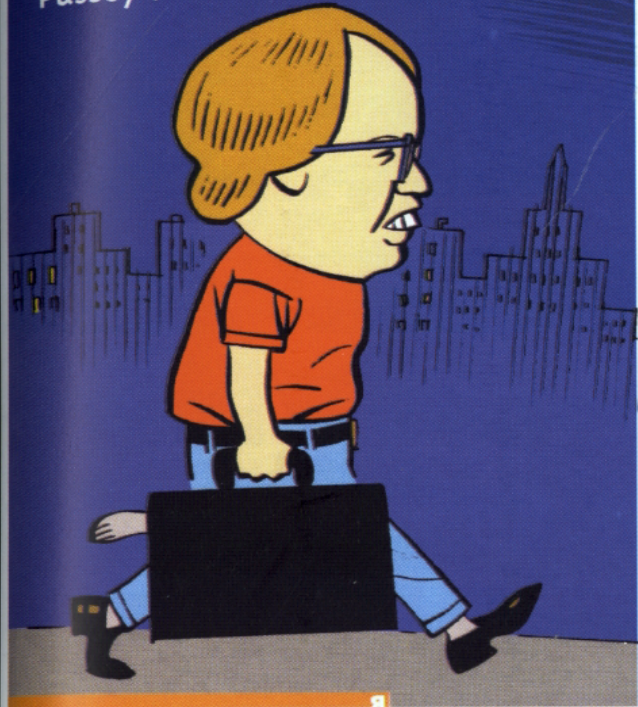


Couverture de l'édition américaine de Pussey ! (Fantagraphics books, 1995).



Extrait de David Boring (Pantheon Book, 2000).

DANIEL CLOWES
Pussey !



Couverture de l'édition française de Pussey ! (Rackam, 2002).

me faisais de Dieu, enfant. Mes parents n'étaient pas du tout croyants, et comme j'entendais les gens parler de Dieu, j'ai tout simplement pris cette image au hasard. Des années plus tard, je suis tombé sur un livre consacré aux dessins animés tchécoslovaques, et il s'est trouvé que c'était un dessin animé tchèque fait dans les années 40 et importé en Amérique, et quand j'ai vu un dessin de ce personnage de Dieu, j'ai été stupéfié, je ne pouvais pas le dessiner autrement dans *David Boring*.

Et Mr Jones ?

Je l'ai inventé en griffonnant un jour, ce visage m'est apparu, et ça me semblait un logo parfait, je l'ai gardé dans mon carnet d'esquisses pendant des années. Mais oui, c'était bien censé être ce genre de Dieu omnipotent et méchant, je ne l'ai pas intégré à l'histoire, mais je voulais vraiment qu'il soit partout disséminé dans le paysage, qu'on le voie sous plein de formes différentes dans le monde.

Dans *David Boring*, le sexe prend toujours la forme d'un rituel sacré et bizarre, et c'est pourquoi des pervers accomplis comme le personnage principal ne répugnent pas le lecteur, il y a toujours une

sorte d'innocence dans sa perversion.

On voit tellement de choses sur le sexe, c'est maintenant le sujet de n'importe quelle émission, du genre « les ados et le sexe », et c'est toujours présenté de telle sorte que ça paraisse trivial et inintéressant. Ils semblent ne pas réellement se demander ce que ressent un personnage qui est vraiment excité quand il anticipe l'assouvissement de ses désirs et j'ai donc voulu exprimer l'excitation de David à cette occasion précise, je voulais que ça choque le lecteur — comme s'il fallait s'attendre à un grand événement, qui a finalement lieu — j'ai toujours remarqué dans ma vie qu'il y avait de telles situations, de tels moments qui arrivent une fois et une fois seulement, car après quelque chose cloche et

ils ne reviennent jamais. Je voulais capturer ce sentiment. Et je veux montrer toutes les facettes d'une obsession, car on pourrait les présenter comme des tendances simplement horribles — et ce serait une voie de facilité, ou encore comme des aventures sans grande importance — et ce serait tout aussi facile. Mais il faut montrer les deux faces et il faut faire sentir cette sorte de tristesse, qui consiste à parvenir à ses fins, car une fois atteint le but, on sait qu'on ne l'atteindra jamais à nouveau.

Cette vision-là de l'obsession sexuelle semble plus complexe que celle de Crumb.

Les comics de Crumb sont toujours dessinés selon son propre point de vue, ses personnages sont ses porte-paroles, et j'essaie d'éviter cela, d'aller plus loin, de ne pas autant les remplir de moi-même, bien que mes person-

**ma principale
préoccupation était
donc d'apprendre
à faire un récit en
bande dessinée**

because there is something about achieving things and you know, when you're achieving it, that it won't never happen again.

It seems to be a more complicated vision than in Crumb's comics...

Crumb's comics are much more from his point of view, if he has a character, it's just a stand-in for him, and I'm trying to take one more step away and not make the character myself as much, you know they're informed by myself, but they're not... Crumb is very much, that's what keeps him interested in drawing as if he can realize his sex fantasies over and over in different ways. Sometimes he draws himself getting something bad happening to him as a result but he got it out of his system by drawing the scene. In my comics, I'm much more interested in just putting characters in these situations, it's a different thing. It's something of an experiment and it's something of playing out different ways the situation can go. He's definitely very driven by the idea of just drawing sexy women over and over and sometimes his drawing of cartoon women are not as exciting to me as they are to him... [laughter]

How would you characterize your evolution from Lloyd Llewelyn to David Boring ?

When I first started LL, I was 22 or 23 years old, and I really hadn't drawn comic stories in many years, I had just kept focusing on single illustrations and I was trying to learn to draw all over again ; and so the main focus was to trying to learn to tell a story in a comic's form and trying to get comfortable with that, so it was a sort of really early work, it probably should have never been printed, I was just learning on the job, but I tried very consciously over the course -from that time until now- to introduce new elements as I felt I had sort of mastered the earlier ones. So once I get the hang of kind of telling a story and know how to break the pages down in the most simple way, then I tried to do things a little more complicated within a story and I tried to introduce very simple things like shading and perspective, and things like that, that I worked on developing very consciously over the course of many issues, you can see throughout some of the Eightballs, there are some issues where the artwork gets really good, and then it kind of goes back, and gets worse again the next issue, where you can see I'm focusing on something else without having mastered one thing, but it's really an endless process. Right now I'm sort of just feeling like I'm getting the hang of being able to do exactly what I want with the comics only in the last year or 2, I sort of feel like if I've something in my head, I can get it down on paper and it will look pretty much the way I want it to look. For many years there was a huge gap between what I wanted to do and what would actually happen on the page. And sometimes that's very interesting, sometimes really unexpected things happen, and it takes in an other direction, but it's often very frustrating too.

Can you talk about your similitudes with Chris Ware, you seem to share the same taste for acutely drawn urban landscapes...

He and I were very good friends and we have very similar backgrounds, we were both isolated kids who were raised by their grandparents in the Midwest, and we have an amazing number of things in common, when we got to know each other, we realized how we had had many experiences that probably few other kids had had. We have a very similar work ethic, in terms of wanting our work to look a very specific way and not settling for anything less than that, and going to outlandishly high degrees of effort to make it look a certain way that nobody will specifically care at all about, although they do care about the overall package, but you can work on these things for ever and specific things and nobody

will ever want to comment on it, but it's something where he and I have inspired each other a lot. The efforts he puts into his work just make me work that much harder, and we definitively have a shared aesthetic, although it's not exactly the same at all, but I think we both admire a lot of the early cartoonists — he stops at about 1930, and I go up until 1965. We both think that you can take things from the past and recontextualize them and put them together in new ways and create things that are very modern and new in this stone-age. We both had this sort of restlessness about the modern world and it comes through in very different ways.

How did you chose the name Eightball ?

I had really a large list of names ; and I remember finding out somewhere that there was this old man's magazine called Eightball, that was just a bad humor magazine, a sort of a playboy imitation, and that name just hit me as a great name, and then I later turned out that that magazine never existed, it was just a list of names in an article I read, but as far as I know there has never been a magazine called Eightball, it seems that I had this vague feeling that, although it suggested that the magazine was not going to be arty or pretentious in any way and that it would be just a dumb humor magazine, but then it also seems sort of flat, unaffected and bland ; I like the idea that an eightball is just a black little ball, that's the image you get in your head when you hear the name, you don't picture anything that has any connotation besides that little ball ; it's just like I'm creating this little black world of my own. I never ever think of the name, it's just so ingrained, it's like my own name, it just has no meaning at all, which is good I think.

Do you read european comics ?

Only when they're translated I actually read them, but I look at them a lot of time ; I'm a big fan of the artwork of the French cartoonist Yves Chaland, who was popular in the early 80's. I don't think anything of his work has ever been translated, but I've everything he's ever done, just because I like the way it looks. There is another artist named Serge Clerc... They were friends and they drew in a similar style, I heard they were both out of fashion, but they do it in this kind of 50's kind of streamlined style that to me is very appealing. I like anything that has this kind of antiquated look to it, that looks like pre-1960. I like Hergé... very few spanish, german and dutch artists, but I like French cartoonists at most. I like the Japanese things a lot, some of the older ones, well mainly covers of comicbooks I know nothing about.

Is isolation your last word about modernity ?

It's not as a specific comment on modern life to constantly draw these isolated characters, that's a very personal thing, I've always felt very isolated and very much on my own. To me it's always interesting to look at a cartoonist's work without even reading it, you can really see their world view very clearly if you just skim through a bunch of pages. Look at the work of the Hernandez brothers, almost every pannel is filled with people and they're all interacting, and you can tell that they have this world view where the family structures are very important to them and this whole community thing is very important to them. And you look through my work and it's page after page the back of a guy's head walking against the urban landscape, there is something of really psychologically unpleasant about that I feel, I should show that to a psychologist, and he would lock me up or something. I'm probably the only artist in history that has ever drawn more backs of the people's heads than the front, it's the first lesson I was taught in art-school, 'always draw people from the front, nobody wants to see the back of somebody's head'. [laughter]

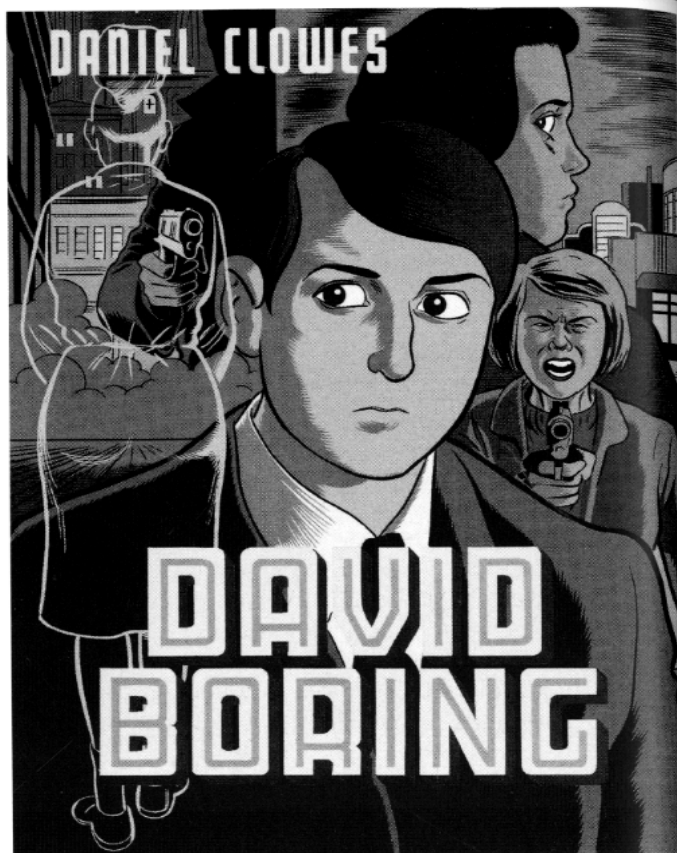
nages soient informés par moi. Pour Crumb il s'agit d'accomplir ses fantasmes sexuels encore et encore. Moi, j'essaie de placer mes personnages dans telle ou telle situation, c'est de l'expérimentation, il s'agit de voir les différentes façons dont une situation donnée peut évoluer.

Comment caractériseriez-vous votre évolution, de Lloyd Llewellyn à David Boring ?

Quand j'ai commencé LL, j'avais 22 ou 23 ans, et je n'avais pas fait de bandes dessinées depuis des années, je n'avais fait que des illustrations isolées et j'essayais de réapprendre à dessiner en recommençant depuis le début ; ma principale préoccupation était donc d'apprendre à faire un récit en bande dessinée, c'est donc une œuvre de jeunesse qui n'aurait sans doute jamais dû être publiée. Après avoir appris à raconter en divisant la page en vignettes, j'ai fait des progrès de façon très consciente, en introduisant au fur et à mesure de nouveaux éléments, comme le travail sur les ombres et la perspective ; au fil des Eightball successifs, vous pouvez voir que dans certains numéros mon travail artistique se fait vraiment bon, alors que dans d'autres, on dirait bizarrement qu'il y a une régression : c'est que je me concentre sur un élément esthétique sans avoir maîtrisé l'étape précédente. Maintenant, ça fait à peu près deux ans que je sens que je commence à pouvoir faire exactement ce que j'ai en tête, ce qui n'a pas été le cas pendant de longues années. Bon, parfois ça donnait des résultats totalement inattendus et très intéressants, mais c'est aussi souvent très frustrant.

Vous semblez très proche esthétiquement de Chris Ware (*Acme Novelty, Jimmy Corrigan, the smartest kid on earth*), dans votre goût pour les paysages urbains minutieusement dessinés.

Nous avons été de très bons amis et nous sortons de milieux très similaires : nous avons tous deux été des enfants isolés, élevés dans le Midwest par leurs grands-parents respectifs, et nous avons énormément de



Couverture de l'édition américaine de David Boring (Pantheon Book, 2000).

points en commun, et quand nous avons appris à mieux nous connaître, nous nous sommes rendus compte que nous avions eu beaucoup d'expériences que peu d'autres enfants avaient sans doute connues. Nous avons la même conception exigeante du travail, dans la mesure où nous voulons que notre œuvre soit exactement ainsi, et non autrement. Nous faisons des efforts démesurés pour que ce but soit atteint, même si personne n'y fait vraiment attention, bien que les lecteurs se soucient de l'apparence générale. Ce sont des détails sur lesquels jamais personne ne voudra porter de commentaires, mais c'est un domaine dans lequel nous nous sommes beaucoup influencés l'un l'autre. Les efforts qu'il met dans son œuvre me font travailler d'autant plus et nous partageons la même esthétique, bien qu'il y ait des différences notables ; nous admirons beaucoup d'anciens dessinateurs — mais il s'arrête en 1930 à peu près, alors que je vais jusqu'en 1965. Nous pensons tous deux qu'on peut emprunter des choses au passé et les « recontextualiser » et en faire des œuvres modernes pour notre âge de pierre en les présentant de façon totalement nouvelle. Nous avons tous deux la même

« intranquillité » face au monde moderne, et nous l'exprimons de façons très variées.

Comment avez-vous choisi ce titre, *Eightball* ?

J'avais une longue liste de noms et je me rappelle avoir découvert quelque part qu'il y avait un vieux magazine pour hommes nommé *Eightball*, c'était juste un magazine à l'humour très douteux, une sorte d'imitation de *Playboy*, et ce nom m'a tout simplement frappé : c'était le titre parfait. Ensuite, il s'est trouvé que ce magazine n'avait jamais existé, il provenait simplement d'une liste de noms dans un article que je lisais, mais pour autant que je sache, il n'y a jamais eu de magazine nommé *Eightball*. J'avais la vague impression que le magazine en question ne serait pas snob ou prétentieux et qu'il s'agirait d'un simple magazine bourré de blagues stupides, mais ce nom me semble aussi neutre, inattaquable et lisse ; j'aime l'idée d'une eightball (la noire, n° 8 au billard américain), d'une petite boule noire, c'est la seule représentation que vous vous faites quand vous entendez ce titre, rien ne vient parasiter cette image toute simple, aucune connotation ; c'est juste comme si j'étais en train de me créer un petit monde noir. Je ne pense jamais à ce nom, il est tellement ancré en moi, c'est comme mon propre nom, il n'a aucune signification, et tant mieux je crois.

Solitude et modernité vous semblent-elles aller irrémédiablement de pair ?

Je ne dessine pas ces personnages isolés dans le but précis de critiquer la vie moderne, c'est une expérience très personnelle : je me suis toujours senti très seul, ne pouvant compter que sur moi-même. J'ai toujours éprouvé beaucoup d'intérêt à parcourir l'œuvre d'un dessinateur sans même la lire, on peut se faire une vue claire de sa vision du monde en survolant rapidement quelques pages. Prenez par exemple le travail des frères Hernandez (*Love & Rockets*), presque chaque vignette est remplie de gens, qui sont tous en pleine interaction et il est facile de constater que leur conception du monde est fondée sur les structures familiales et sur une très forte communauté. Alors que si vous jetez un coup d'œil à mes dessins, page après page, on ne voit que la tête d'un type marchant de dos, sur fond de paysage urbain, c'est un sentiment très déplaisant qui en ressort, je devrais montrer mes bandes dessinées à un psychologue, il m'enfermerait. Je suis sans doute le seul artiste dans l'histoire qui aura dessiné plus de tête de derrière que de face, alors que c'est la pre-

mière principe qu'on m'ait enseigné aux Beaux-Arts : « *dessinez toujours les gens de face, personne ne veut voir une tête de derrière* ».

Quels sont vos projets maintenant ?

Eh bien, attendre la sortie du film, ce qui n'est pas si simple que ça en avait l'air, il faut passer par toutes ces interviews, il faut intéresser les gens, appeler ces journalistes que j'ai ignorés pendant des années « *Eb, j'ai un film qui va sortir* » C'est très humiliant et gênant. Sinon, j'ai presque fini un nouveau numéro d'*Eightball*, c'est la première fois qu'il est intégralement en couleur, ça fait 40 pages en couleur, avec 29 nouvelles sur ces personnages qui vivent dans la même ville et qui influent les uns sur les autres — c'est le contraire de *David Boring*, c'est très rapide, avec une sorte de style très drôle, très haut en couleurs. Chaque histoire est dessinée avec un style différent, ça devrait donc être visuellement intéressant, même si l'histoire ne l'est pas. Ça sortira en même temps que le film, en août aux Etats-Unis. J'ai aussi un tas de longs récits en tête, et je meurs d'envie de les commencer.

Est-ce que vous allez dans les bars, les cafés, etc., pour tirer la matière sociale de vos bandes dessinées ?

Oui. Le meilleur endroit selon moi, c'est le BART (RER local, desservant San Francisco et les agglomérations adjacentes), le métro, c'est vraiment l'occasion rêvée d'être emprisonné à l'étroit au milieu d'inconnus, et à chaque fois on en remarque un dont le visage correspond parfaitement à un personnage de bandes dessinées ; je prends parfois le BART uniquement pour voir des gens, sans souci de la destination, je fais juste un aller-retour. Je devrais peut-être travailler dans une charcuterie pour raconter ce qui s'y passe quotidiennement, mais la tâche serait trop grande. Je fréquente aussi beaucoup de soirées par simple curiosité : ma prochaine histoire sera fondée sur mon expérience hollywoodienne. Je disais oui à toutes les invitations, même quand on me prévenait « *que ça allait être terrible* ». Je répondais que j'y allais précisément pour ça ! Je me suis donc forcé de frayer avec des individus avec qui je n'avais aucun désir de collaborer, d'aller à des soirées calamiteuses simplement pour en avoir l'expérience.

29 mai 2001, Oakland,
Californie Rudy Lementhéour

What are your projects now ?

Well, sitting around waiting for this movie to come out, which is very tense, so it's hard to work, there is all this kind of stuff I never knew you had to do for a movie to come out, all kinds of interviews and articles and things like that for all these magazines, and trying to get people interested, there is all these people that for years I've never wanted to do things for their magazines, and now, I'm calling them up and saying 'hey, I've got this movie coming out !' [laughter] so it's very degrading and embarrassing... And I'm almost done with a new issue of *Eightball*, that's the first full color issue of *Eightball*, that's 40 pages in full color, with 29 short stories that are all about these characters that live in the same town, and they all sort of interrelate, that's the opposite of *DB*, in the way it works, very quick, with this sort of happy, fun kind of style, it's very colorful... Every story is told in different style, it should be visually interesting even if the story's not interesting... I've a lot of new longer stories in mind too, that I'm dying to get started with...

Do you go to pubs, cafes, etc. to draw your sociological substance of your comics ?

Yes, I do, I find the best place is to ride the BART train, the subway train ; it's a really good opportunity to just be trapped in a room with random strangers, and every single time you'll see somebody who's just got such a great face for a comicbook character, and sometimes I just take the BART train just for the sake of seeing people, I have nowhere to go, I'm just going and coming right back [laughter]. So maybe I should get a deli job so I'd have to write it every day, although I'd have so much material I wouldn't know what to do with it.

Do you go to some cocktail parties by curiosity – not by sympathy ?

I've been to a lot, next story I'm doing is very vaguely based on my Hollywood experience ; so anything in Hollywood I'm invited to, I would go to and everybody was saying 'oh, you don't want to go to that party, it will just be terrible', and I just said 'no, believe me, I want to go for that very reason', so I subjected myself to horrible meetings with people I had no desire to ever work with, horrible parties and things like that... just to have the experience.

