



## Biographie

### Le sentiment de l'artiste

La BD humoristique et l'art du gag en particulier est quelque chose de vraiment passionnant, car très pointu. Je ferai encore des albums de Bande Dessinée purs et durs, mais je ressens de plus en plus le besoin d'avoir un contrepoids.

Tous les efforts sont concentrés sur une histoire courte qui doit faire mouche. Faire mouche inévitablement, et c'est le seul tort de cette spécialité, le gag devient une obligation qui occulte le dessin, celui-ci est relégué au second plan. J'ai eu un certain nombre de couvertures d'albums ou de magazines refusées, car il n'y avait pas de gag.

« C'est bien beau, mais je n'ai pas compris où était le gag » est une phrase que j'ai trop souvent entendue et qui est représentative de cette dictature du gag.

Aujourd'hui, pouvoir faire des illustrations et des peintures en toute liberté est une libération, et ces nouvelles images vivent enfin par elles-mêmes sans devoir être soutenues par un scénario.

Elles vivent leur propre histoire, histoire qui cette fois est moins dictée par le créateur que par le spectateur. Je fais du gag depuis 1988 et aujourd'hui, j'aspire à davantage de contemplation dans mon travail, ce qui m'ouvre des horizons absolument insoupçonnés.

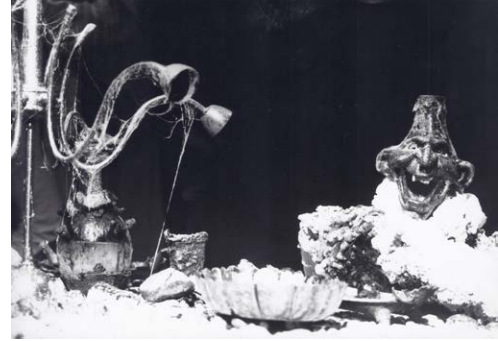
C'est là qu'on se rend compte que la BD n'est qu'une minuscule branche dans le domaine des arts graphiques. Si je veux me libérer du gag, je veux aussi m'affranchir totalement de la succession obligatoire de cases si fastidieuse qui est aussi l'essence de la BD. J'ai reçu un jour un magnifique prix en bronze qui représente la grille de cases d'une planche de BD, j'ai été frappé par le poids et l'aspect solide de l'objet : une grille de prison, un gaufrier blindé duquel il est vain d'essayer d'échapper. On ne se libère jamais vraiment de ce moule quand on fait de la BD. Pour sortir du cadre répétitif et monacal du 9<sup>e</sup> art, le bédéiste étant l'enlumineur d'autrefois, il faut prendre une tangente radicale.

La peinture et les illustrations ont l'avantage de faire bouger l'artiste, de faire jouer les articulations et solliciter des muscles autres que celui du pouce et de l'index. Tendre un papier grand format, le coller sur une planche, reporter le dessin via un épidiastroscope, travailler debout, lancer de grands coups de pinceau, vaporiser de l'eau sont des opérations bien plus physiques que la BD.

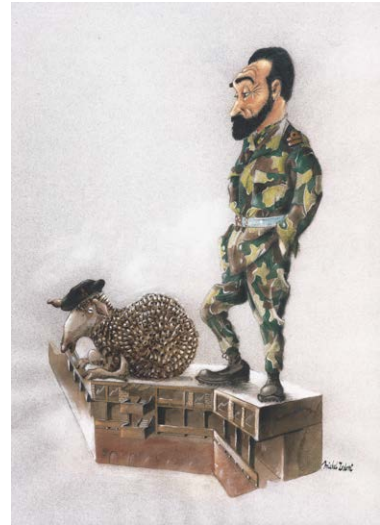
Enfin, je retrouve le plaisir de pouvoir jouer avec de la couleur, non pour remplir systématiquement des formes au contour noir, mais pour donner à la couleur et à la matière des directions nouvelles, donner la chance à mon trait de devenir couleur, tout en me servant de mon dessin, à des fins purement gratuites, sans pression, sans format, sans délai et sans éditeur.



### Pour en arriver là...



2.



3.



4.

Michel Ledent, alias Midam, voit le jour en 1963 à Etterbeek, commune de Bruxelles qui a déjà donné Hergé et Franquin au neuvième Art. Malgré un grand-père paternel photographe au Congo belge et peintre du dimanche, le jeune Michel ne baigne pas dans un milieu tourné vers l'Art.

Comme nombre d'enfants, il passe une jeunesse heureuse et insouciante au sein d'une famille aimante, ponctuée de vacances passées à Forrières dans les Ardennes belges où il apprend à monter une clôture de fil barbelé, conduire un tracteur, faucher les chardons ou récolter le foin en ballots...

Au cours de ses années d'études secondaires à l'Institut Notre-Dame de la Paix, il choisit la filière économique avant tout pour y retrouver ses copains. Il faut dire qu'à cette époque, cet établissement ne proposait pas d'humanités artistiques.

Pourtant l'intérêt qu'il porte à la BD est déjà présent et en 1977, il réalise à 14 ans sa première planche à l'encre de Chine en hommage à la BD *Chronique d'extraterrestres* de Jacques Devos.<sup>1</sup>

Bien des années plus tard, le fils de Devos lui demandera une préface à un recueil de ces histoires dans laquelle il racontera tout ce que sa première planche doit à cet univers fantastique.

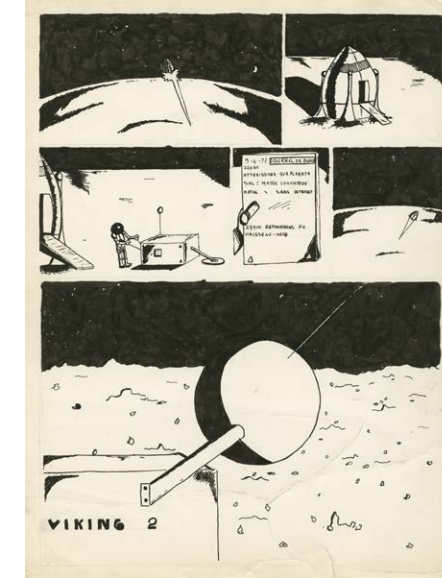
Au terme de ces années à l'Institut Notre-Dame de la Paix, il s'oriente vers des études d'architecte d'intérieur qu'il délaisse au bout d'une année et après un autre intermède en photographie au sein de l'INRACI, il débarque enfin à Saint-Luc (Bruxelles) en classe d'illustration. Malgré son attrait pour la BD, il se sent plus libre et plus à l'aise dans l'illustration... Il est vrai que le style « gros nez » n'est alors pas très prisé dans cette école qui se veut d'avant-garde. En classe d'illustration, il se familiarise, entre autres, avec la 3D en créant des marionnettes en latex dans un décor de type Dark Crystal qui révèlent déjà sa propension à représenter des monstres.<sup>2</sup>

Une fois ses études terminées, la Force Navale belge l'accueille pour son service militaire en tant que dessinateur-décorateur. Il est également le caricaturiste officiel de la base et chaque mois, il produit une caricature en guise de cadeau pour un officier prenant sa retraite. (caricature du capitaine de la base navale de Kallo – Anvers qui élevait des moutons au sein de la caserne<sup>3</sup>).

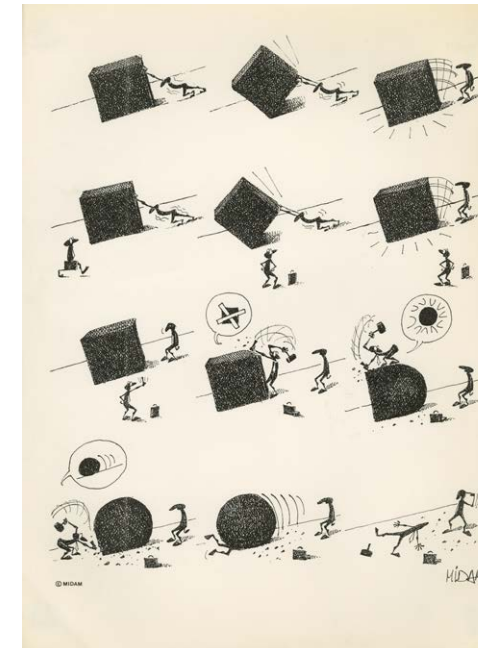
Après quelques beaux dessins de navires, Michel retrouve une vie civile qui ne l'attend pas vraiment... (frégate belge *Wandelaar*<sup>4</sup>) Suivent alors six années de galère, de petits boulots – dont quelques commandes pour des revues et des journaux – et de chômage pendant lesquelles il vit dans une sorte de léthargie existentielle. Notons néanmoins sa première publication en avril 1988 pour un petit journal local nommé *Rigoletto*<sup>5</sup> et des planches pour une série intitulée *Sacred Cadres*, commandée par le journal professionnel *Intermédiaire*, dans laquelle l'influence du Franquin des *Idées Noires* se fait sentir. Il ne sort de cette léthargie que pour éviter un point de non-retour.

Il se prend alors en main, se rend dans une librairie, suit les conseils

### Préface du recueil des Chroniques d'extraterrestres par Jacques Devos



1.



5.

J'ai toujours aimé les histoires courtes un peu fantastiques.

J'ai lu tout Conan Doyle avec son Sherlock Holmes, Jean Ray avec son Harry Dickson, les nouvelles fantastiques de Maupassant ou les histoires extraordinaires d'Edgar Poe.

En Bande Dessinée, je raffolais, dans les années 70, de ces petits recueils américains (*Eclipsa*, *Hallucination*, *Étranges aventures*, ...) que l'on trouvait pour quelques francs, pêle-mêle, par centaines dans de grandes corbeilles au milieu des allées des hypermarchés belges. Des BD qui traitaient de science-fiction ou de fantastique et qui réussissaient le pari de raconter, en quelques pages, une histoire complète construite autour d'une chute toujours inattendue.

Et puis il y avait les *Chroniques d'extraterrestres* par Devos dans *Spirou*.

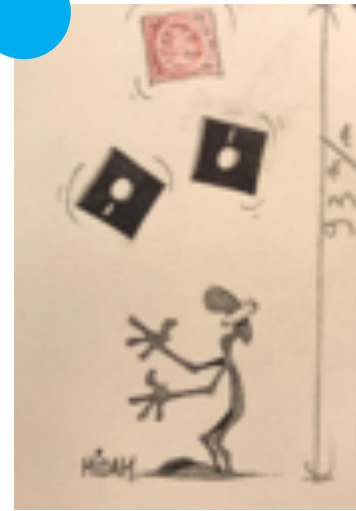
Et j'adorais ça. À un point tel que ma première page de Bande Dessinée en a été très largement inspirée. Un E.T. pose son vaisseau spatial sur une planète inconnue, métallique et lisse. Après analyse du sol, il décide de quitter cette planète sans intérêt, le plan s'élargit et on constate qu'il s'était posé en réalité sur une partie ronde de la sonde Viking (elle-même posée sur la planète Mars) ; l'E.T. et son vaisseau étaient microscopiques ! J'avais 14 ans, et je ne savais pas à l'époque que j'allais devenir auteur de BD. C'est un système de narration typique – dont j'ai usé et abusé dans la série *Kid Paddle* ou *Game Over* – dans lequel la chute du gag dépend d'un « dézoom » en dernière case jouant sur une différence d'échelle de manière théâtrale. La première fois que j'ai vu par l'exemple cette manière de raconter, c'était dans les *Chroniques d'extraterrestres* de Devos, plus précisément l'histoire où le petit vaisseau E.T. s'enfonce comme une écharde dans le doigt d'un... géant ! Ah, oui, j'aimais beaucoup ces histoires-là !

On dévore ces histoires comme on dévore une barre chocolatée, c'est du sucre rapide. Les diététiciens n'y trouveront que des défauts, ça se mange trop vite, c'est bourré de calories et ça manque de verdure... mais c'est sans doute pour ça que c'est irrésistible !

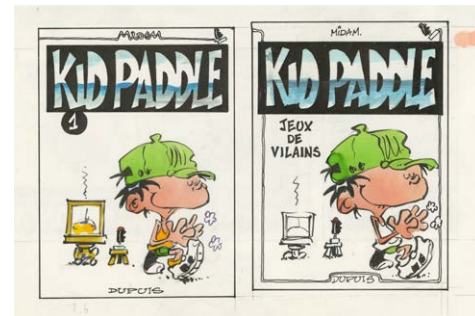
Midam

du gérant et regarde toutes les revues avec lesquelles il pourrait collaborer. Il envoie dans la foulée une bonne centaine de dossiers. Si la majorité des magazines lui adresse un refus poli, il reçoit néanmoins 3-4 réponses positives, dont celle du magazine informatique français *Micro-Systèmes*<sup>6</sup> pour lequel il fera des centaines de dessins et surtout celle du journal *Spirou*. Pour un auteur débutant, le journal *Spirou* offrait l'opportunité de s'essayer à la BD et aussi tester sa réactivité (commandes avec délais rapides, parfois dans l'heure) sans devoir se lancer dans ce chantier magistral que représente une série. Au départ, le débutant est utilisé comme bouche-trou sans que ce ne soit aucunement péjoratif, c'est ainsi que, dès 1992, Midam anime diverses rubriques (à partir du n°2831) L'année suivante, il se consacre à la rubrique des jeux vidéo et crée le personnage de *Kid Paddle* (*Spirou* n°2887 du 11 août 1993 en marge de la rubrique *Shazam*).

Quelques numéros plus tard, la rubrique devient « Pas de Joystick pour *Kid Paddle* » (*Spirou* n°2890 du 1 septembre 1993) et trouve son public. Devant l'enthousiasme des lecteurs, le rédacteur en chef de *Spirou*, Patrick Pinchart, l'invite à passer de la demi-page à la pleine page. >



6.



7.

► La carrière de Midam est lancée (il dessinera plus de 25 couvertures différentes pour le journal de Spirou – première n°2893 (1993) – première Kid n°2973 (1995) – première Game Over n°3474 (2004)), mais il faut encore trois ans pour voir son premier album *Jeux de Vilains* publié en 1996. Pour l'aider à réaliser la couverture, Midam reçoit quelques conseils de son éditeur Philippe Vandooren et multiplie les études préliminaires.<sup>7</sup>

En parallèle dans le journal Tintin, il crée le *Gowap* avec le concours de Mythic, mais délaisse cette série après un trentaine de strips...

En 1997 une nouvelle série voit le jour scénarisée et dessinée par Clarke (auteur de *Mélusine*) : *Durant les travaux, l'exposition continue...* Trois albums seront publiés, mais ne rencontreront qu'un succès critique.

Au fil des années, le succès de *Kid Paddle* grandit et avec lui, l'envie d'exploiter le personnage sur d'autres supports. Avec l'aide de son épouse Araceli Cancino, il fonde en 2000 la société *Midam Productions* qui supervise la gestion des droits dérivés. En 2002 paraît le premier *Kid Paddle Magazine* suivi un an plus tard par 52 épisodes de dessin animé qui envahissent les écrans belges, français, suisses et canadiens. Au total, 104 épisodes seront produits et diffusés dans plus d'une vingtaine de pays.

L'engouement est tel que les produits dérivés se comptent par centaines et concernent de nombreux domaines : textile, jeux vidéo, jouet, bagagerie, papeterie, cadeaux de chaînes de fast food...

En 2003, dans le but de remplir les pages de *Kid Paddle* magazine, Midam crée une série « spin off » intitulée *Game Over* qui met en scène l'avatar virtuel de *Kid Paddle* : « le petit barbare ». Les quatre seules pages mensuelles de la série phare semblaient alors trop légères à l'auteur pour meubler le magazine. Par l'intermédiaire de Dupuis, Midam fait un appel d'offres pour être secondé sur cette nouvelle série. Il reçoit une dizaine d'essais et son choix se porte finalement sur Adam.

Signalons que l'avatar était présent occasionnellement dans la série mère depuis la planche n°10. Le succès est immédiat et *Game Over* devient également un best-seller de l'édition, malgré le fait que les commerciaux avaient poussé Dupuis à ne pas en faire d'album, étant persuadés qu'une BD muette serait vouée à un échec commercial retentissant ! ►

### Interview accordée en 2016 à Philippe Peter pour *Le Parisien Magazine*

#### Pourquoi avoir opté pour des gags muets ?

Mon premier contact avec la BD était d'animer des pages muettes pour un mensuel belge de business. J'ai fait une cinquantaine de gags et beaucoup de recherches, j'ai découvert un univers de créateurs muets que j'ai voulu sonder et imiter : Quino, Sempé, Loup mais aussi Charlie Chaplin et Buster Keaton. Par ailleurs, enfant, j'ai toujours eu un faible pour Bibip et le coyote !

Spécificités de GO (M. s'entoure d'assistants au dessin et scénario – Midam crée une plate-forme Web pour permettre l'envoi de scénarios)

#### Passez-vous encore par votre plate-forme web [gameoverforever.com](http://gameoverforever.com) pour collecter des scénarios ?

Tous les collaborateurs qui travaillent avec moi ont été dénichés à partir de ce site web. Depuis 8 ans (NDR : 10 ans actuellement), j'ai dû recevoir environ 18 000 gags, la majorité est inutilisable, la moyenne d'acceptation est de 1%. Le crowdfunding est très courant aujourd'hui, mais ceci est plutôt du crowdsourcing. Tout le monde n'est pas capable d'aligner 43 bons gags mais tout le monde est capable d'en trouver un ou deux. Bien sûr, ceci a nécessité un travail compliqué de collectes de gags et d'envoi de réponses, le tout encadré par une structure juridique. Certains internautes sont devenus des habitués qui ont signé un album entier. Le profil type est difficile à cerner, ça peut être un prof de math (GO est très cartésien !), un futur pro ou... un enfant de 8 ans !

► Ces deux séries à succès étant chronophages, Midam doit renoncer à d'autres passions actives comme la micro-magie et la musique. Il quitte ainsi le groupe « Boy's Band (dessinée) » dans lequel il officiait comme guitariste depuis une dizaine d'années, au côté d'Yvan Delporte, Janry, Batem ou Gazzoti.

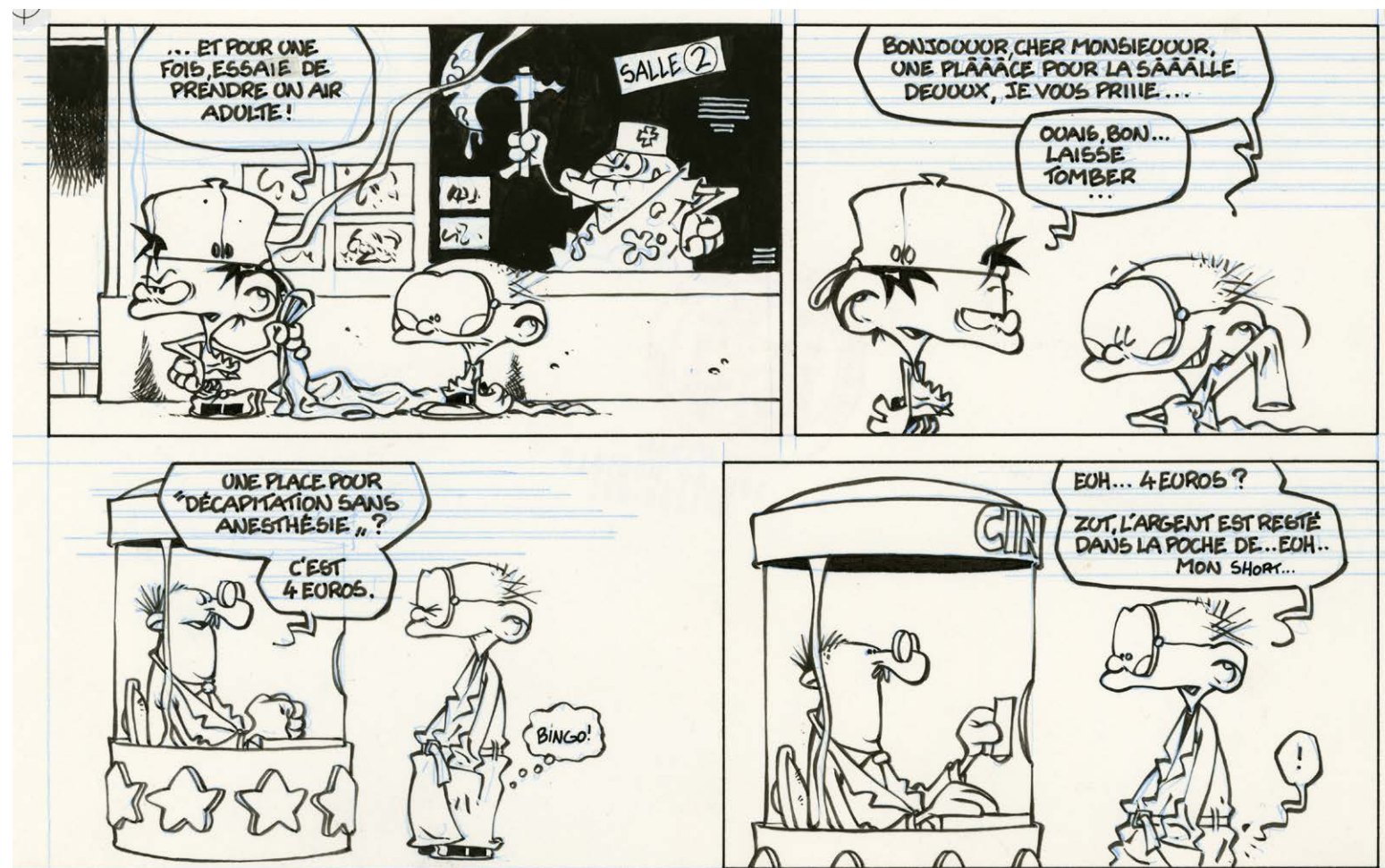
Cela ne l'empêche toutefois pas de gratouiller de temps en temps une de ses cinq guitares et de voyager régulièrement à travers le monde. C'est d'ailleurs lors de l'un de ces ressourcements à Key West que lui vient l'idée d'une nouvelle série qu'il scénarise, *Harding was here* illustrée par Adam, qui ne connaîtra qu'un seul album publié en 2008 chez *Quadrants*. Sur un mode décalé, il traite de l'histoire de l'Art. En 2007, en collaboration avec Araceli, Midam crée le personnage de Grrreeny, petit tigre écolo devenu vert après avoir nagé dans un lac contaminé par la radioactivité.

Rejoignant la galaxie des créations de Midam, cette série cultive le même humour trash et un côté « politiquement incorrect ».

Parue d'abord sous forme d'un livre illustré intitulé *Sors tes griffes pour ta planète* en 2010 à l'occasion de la Journée Mondiale de la Biodiversité, Greeenny a poursuivi sa carrière dans quatre albums de BD. Toujours en collaboration avec son épouse, il fonde en 2009 sa propre structure d'édition et de gestion de droits dérivés : *Mad Fabrik*. Au duo se joint un ancien cadre de chez Dupuis, Dimitri Kennes, appelé à développer les licences et l'audiovisuel.

Durant la période *Mad Fabrik*, Midam connaît sa période la plus productive : libéré des contraintes externes, il maîtrise désormais toutes les étapes de la réalisation d'un album, mais en assume aussi la charge et le poids de soutenir une équipe uniquement grâce à sa productivité artistique. ►





8. Extrait du Gag 202



9. Extrait du Gag 113

## Les gags de Kid Paddle

Bien que Midam ne soit pas féru de jeux vidéo, l'univers de *Kid Paddle* (et de *Game Over* qui en découle) est intimement lié à ceux-ci. Se connaissant parfaitement, Midam savait que s'il se laissait tenter par cet univers, il risquait de devenir un véritable « gamer » et courrait le risque de ne s'adresser qu'à un public restreint. En gardant une certaine distance par rapport à ce monde du jeu, il reste compréhensible pour le commun des mortels.

Quelques « running gag » (ou situations récurrentes de gags) parsèment les aventures de Kid.

– Les films d'horreur et fantastiques<sup>8</sup> : KP et ses acolytes essaient vainement de pénétrer dans le cinéma spécialisé dans les films « gore ». L'auteur relate ainsi son propre vécu où il a dû attendre ses 16 ans pour enfin découvrir ce type de films. Les mois qui ont suivi cet âge fatidique, il avoue avoir fréquenté frénétiquement, jusqu'à plusieurs fois par semaine, les salles obscures dédiées aux zombies et autres monstres... et particulièrement dans le minuscule cinéma Styx de la rue d'Arbre Bénit à Ixelles. C'est d'ailleurs dans cette salle qu'il y vit le tristement célèbre *Cannibal Holocaust* (film d'horreur italien ultra-violent de 1980 réalisé par Ruggero Deodato dont la justice crut un temps qu'il s'agissait d'un snuff movie... ce qui s'avéra erroné)

– Les rêves : Kid aimerait tant avoir un papa agent secret, prodigieusement fort et intelligent que son esprit prend prétexte de situations anodines mettant en scène son père pour les détourner en événements exceptionnels. La chute est dure, mais désopilante avec un papa qui ne sera jamais hors du commun...

– La salle de jeux (City Game)<sup>9</sup> : Elle est placée sous la gérance et l'œil inquisiteur de Mirador qui déteste ces perturbateurs que sont Kid, Big Bang et Horace. Dans sa tâche de maintien de l'ordre, cet archétype de « beauf » est secondé par son chien Radar, plus gourmand que dangereux.

Etc.

La double chute est une des qualités de nombre de planches de *Kid Paddle* qui se terminent à la fois par un gag visuel et verbal.

› Le travail est tel qu'il fait travailler trois autres dessinateurs sur la série *Game Over* pour soulager Adam. Cette aide fut ponctuelle et se limita finalement à un nombre restreint de planches.

Arrive le moment où point une volonté personnelle de lever le pied, de se calmer, pour prendre de nouvelles orientations. Dimitri Kennes n'a pas pu développer les licences et l'audiovisuel et souhaitait publier d'autres auteurs au sein de *MAD Fabrik*. Mais *MAD* n'est pas adaptée et n'a pas été créée pour ça : la société s'était donnée pour mission d'exploiter strictement l'univers et les personnages de Midam, pas de devenir une maison d'édition pour d'autres auteurs. Malgré de très bons résultats financiers, Midam et Araceli prirent la décision de réorienter leurs activités professionnelles et mettre fin à l'aventure de l'autoédition.

La structure *Mad Fabrik* est revendue aux *Éditions Glénat* et depuis 2014, Midam se concentre à nouveau sur son travail créatif, tout en gardant une petite équipe au sein de *Midam Productions*. •