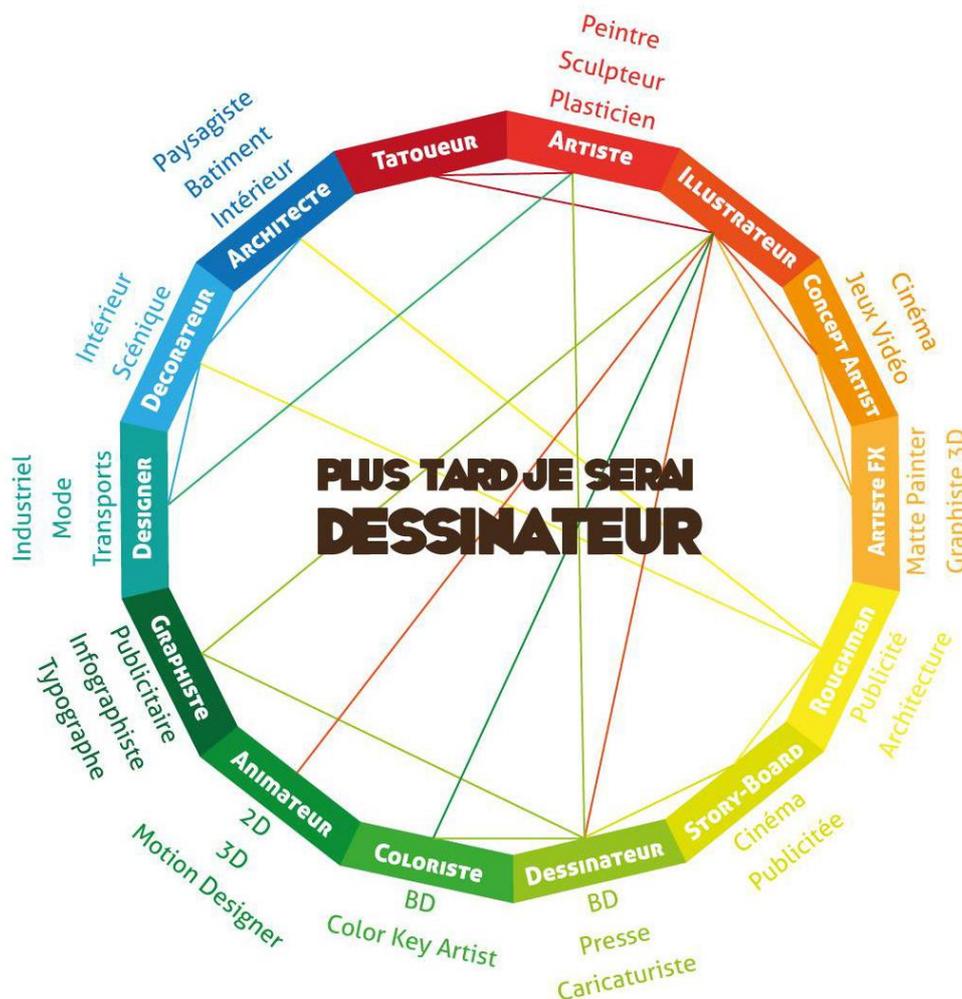


Vivre de sa passion, c'est possible! Interview de Guillaume Boucher

Je sais que certains d'entre vous sont étudiants ou en pleine reconversion, et projettent peut-être de **devenir dessinateurs professionnels** à plus ou moins long terme. Vivre du dessin est un sacré pari, mais même si cette vie n'est pas le choix le plus simple qui soit, il n'y a rien de plus enrichissant que de faire ce qu'on aime et de **vivre de sa passion**.

Pour vous donner une idée, voici une infographie créée par [Frédéric le Martelot](#) (publiée avec son aimable autorisation) et qui résume bien tous les métiers du dessin:



Réalisée par Frédéric Le Martelot / www.faust-lab.com/ / © 2014

Les métiers du dessin

[Apprendre à dessiner](#)

Les parents souhaitant protéger leurs enfants en les poussant vers un "vrai métier", représentent souvent de **gros freins** pour leur progéniture. En raison de leurs passifs, les anciennes générations se montrent parfois bien hermétiques à l'idée que leur descendance "vivote grâce à un métier passion", pourtant la passion est ce qui permet à certains individus de devenir des talents reconnus voire des génies dans ce qu'ils font. En réalité, rien ne peut effacer la passion et le rêve d'enfant de certains d'entre nous.

Quand on est consumé par sa passion d'une activité, quelle qu'elle soit, cette passion nous rattrape à un moment ou à un autre de notre vie, qu'on le veuille ou non. Mettre sa passion de côté, c'est comme **renoncer à une partie de soi**. On ne peut jamais vraiment en faire le deuil, et la passion refait toujours surface à un moment ou à un autre. Mais ce que l'expérience m'a prouvé, c'est qu'à l'âge adulte, il y a toujours un moyen de prendre les bonnes décisions et de changer de vie. Il suffit de le décider en **écartant la liste des fausses excuses**.

J'ai remarqué que les "jeunes" artistes professionnels sont en général un tantinet **idéalistes et rêveurs**, et ont extrêmement de mal à se vendre (sans parler de la peur au ventre qui va avec les débuts!). Ce n'est pas étonnant, car rares sont les écoles qui enseignent la communication avec les clients et l'art de se promouvoir en entretien d'embauche.

Et encore plus rares sont les académies qui enseignent comment présenter un portfolio pertinent après avoir ciblé un client. Bien souvent les étudiants sont lâchés dans le monde du travail **sans avoir la moindre idée** de ce qui les attend. Je trouve cela dommage. Il y a aurait énormément à faire de ce côté-ci de l'éducation (au même titre que la gestion des finances personnelles).



La plupart du temps, les débuts d'un jeune professionnel ne sont pas simples.

À moins de sortir d'une école de renom (souvent onéreuse et difficile d'accès) ou d'être pistonné par des personnes de son réseau social, il est difficile de se faire une place dans le marché du travail au tout début. Et ce n'est pas tant l'état du marché du travail qui fait défaut à ceux qui démarrent et qui aimeraient se faire connaître, contrairement à ce que pensent certains.

Le problème vient majoritairement du fait que le novice débute en offrant un service **mal calibré par rapport à la demande** (clients mal ciblés) et un **défaut de communication** certain.

Bien sûr, et sans vouloir entrer dans une polémique sans fin, le premier réflexe du débutant est de brader ses services, car il sait qu'il n'a aucune notoriété et qu'il est en position d'infériorité. Donc il peut accepter tout et n'importe quoi, même de travailler gratuitement sur certains projets. Sauf que non seulement il **ne se rend pas service** à lui-même avec cette attitude (surtout s'il est bon dans ce qu'il fait), mais il ne rend pas service à ses confrères non plus. En agissant de la sorte, il va contribuer, sans s'en rendre compte, à la baisse du revenu moyen des professionnels de sa thématique (enfin, c'est un long débat dans lequel je ne souhaite pas rentrer ici).

En écrivant cet article, je voulais simplement renseigner sur le métier d'**illustrateur indépendant**, et pour cela j'ai eu l'idée d'interviewer mon ami **Guillaume Boucher**, qui se trouve être à son compte depuis quelques années. Adaptable à tout type de projet, il a su se démarquer dans un environnement très concurrentiel pour au final **travailler depuis chez lui et vivre de sa passion**. Car ce n'est pas tout de produire de belles images, le plus difficile est **de rendre des images qui conviennent au client tout en respectant les délais imposés**.

Voici donc l'interview que j'ai faite de lui. J'espère que vous apprécierez:

Salut Guillaume, tout d'abord peux-tu expliquer à nos lecteurs quel a été le parcours qui t'a mené à dessiner professionnellement ? Quand est-ce que tu as réellement commencé à être passionné par le dessin ? À quel âge as-tu réellement commencé à apprendre les bases théoriques du dessin ? Est-ce que tu as toujours su ce que tu voulais faire dans la vie ? Par quelles études es-tu passé ?

Ma formation en illustration n'est pas académique, elle est vraiment un collage de cours épars et d'**expériences personnelles**. Je me considère toujours en formation. J'ai eu un sérieux déclic pour le dessin vers 13 ans. J'adorais le Petit Spirou et Janry. Ce dessinateur était pour moi un dieu. Je n'arrivais pas à comprendre comment d'un simple trait de crayon quelqu'un pouvait créer une telle harmonie visuelle, une vitalité dans les personnages et un univers qui dépassait la feuille de papier. C'était de la magie. J'ai alors décidé que j'allais être capable de faire la même chose. (Et j'essaie encore tous les matins d'y parvenir....)



Dessin de Janry

[Apprendre à dessiner](#)

J'ai alors commencé à suivre les cours de dessin qui étaient disponibles à Rimouski, une petite Ville dans l'est du Québec. **Les cours étaient très limités.** C'était avant l'internet, il n'existait pas de tutoriels, ni de workshops, et encore moins de site comme apprendre-a-dessiner.org. Il n'y avait que la bibliothèque municipale. J'aimerais tellement avoir 13 ans aujourd'hui... La quantité de ressources disponibles est incroyable. On peut facilement s'auto-instruire.

Par la suite, j'ai fait des études universitaires en Communication Graphique à l'Université Laval de Québec. C'était ce qu'il y avait de mieux pour continuer à dessiner. Il n'y avait que quelques cours d'illustration mais ça m'a permis d'**élargir mes horizons.** C'était la naissance du multimédia, de la vidéo numérique et de la conception web. J'y ai développé une **sensibilité visuelle** pour la pureté des formes et mon approche dans la création en a été totalement transformée. Plutôt que de faire une image sur l'inspiration du moment, j'ai appris à faire de la recherche visuelle, à explorer les formes et à éviter de suivre ma 1re idée. J'y ai développé une approche de designer.

Quelles sont tes sources d'inspiration ? As-tu des dessinateurs favoris ?

Mes sources d'inspirations sont **nombreuses.** Les peintres **John Singer Sargeant, Edward Hopper** et **Gil Elvgren** me fascinent. En bande dessinée, **Guarnido** et **Janry** demeurent des "must" pour le cartoon.

Du côté plus réaliste, **José Gonzalez** qui a dessiné Vampirella durant les années 70 est un maître. Ses personnages demeurent très expressifs malgré un dessin très détaillé. **Greg Ruth**, un Américain, fait un travail magnifique au pinceau. Son réalisme est extrêmement fluide. Il y a aussi **Sean Murphy** qui a un style plus brut qui est très graphique. Il faut voir son travail en noir et blanc, souvent la couleur ne lui rend pas justice.

Il y a plein d'autres artistes que je trouve inspirants et je pourrais y passer la journée...



Illustration de Gil Elvgren

De ton point de vue, quelles sont les qualités requises pour vivre du dessin ?

Oh, ça c'est la question à un million de dollars... En fait, il y a mille et une façons de vivre de l'illustration.

Je vais donc m'en tenir au dessin publicitaire puisque c'est le domaine où j'ai le plus d'expérience. Les agences sollicitent mes services principalement pour du storyboard et des maquettes. Cela fait partie du processus de **pré-production** d'une campagne publicitaire. À ce stade, l'agence travaille à définir ses concepts pour obtenir l'approbation de son client.

Mon travail est de mettre en images les concepts de spots-télé proposés et de dessiner les éléments pour les affiches, le web, les campagnes publicitaires, etc... Ce boulot en est un de communication. Les

[Apprendre à dessiner](#)

storyboards doivent raconter l'histoire, transmettre une émotion, et ce en un minimum d'images. Pour les maquettes, tout se passe en une image. Il faut pouvoir **aller à l'essentiel**, ne pas se perdre dans les détails et accepter que l'image créée soit subordonnée au message. Ce n'est pas moi la vedette. Ce qui est toujours un peu dur à accepter pour un artiste. De plus, le travail se fait en équipe. Il y a un **directeur artistique (DA)**, un rédacteur et généralement le directeur de la création valide ou non. Il faut être flexible parce qu'il peut y avoir beaucoup de modifications. Les changements ne sont pas une remise en question de notre talent. Parfois un sketch moins intéressant sera préféré parce qu'il correspond mieux à l'intention du directeur artistique. Il faut l'accepter parce que ça fait partie du processus et c'est probablement ce qui est le plus dur pour un débutant.

Tu sembles être un artiste très adaptable. J'apprécie particulièrement tes illustrations finies et la façon dont tu racontes des histoires dans les storyboards. Dans quel domaine te sens-tu le plus à l'aise actuellement? Penses-tu qu'en tant qu'artiste nous avons toujours le choix de nous spécialiser dans un domaine si nous le souhaitons?

En fait, la spécialisation est inévitable. **C'est impossible d'exceller dans toutes les sphères.** C'est d'ailleurs un des problèmes lorsqu'on débute, on est généraliste par défaut. Malheureusement c'est un métier qui demande des spécialistes. **Il ne permet pas d'en vivre si on est juste moyen dans toutes les sphères.**



©Guillaume Boucher

[Apprendre à dessiner](#)

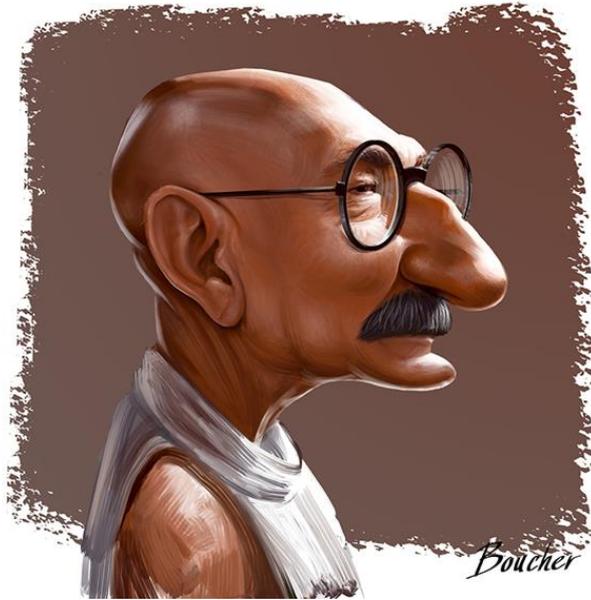
J'ai vu aussi que tu peignais à l'huile. Penses-tu qu'il soit important de savoir maîtriser aussi bien les outils traditionnels que les outils numériques ? Quels sont pour toi les avantages du dessin sur tablette graphique par rapport au dessin sur papier (ou la peinture sur toile) et inversement ?

La question de l'outil revient souvent. Je ne crois pas que les outils traditionnels soient un passage obligé. Je vois fréquemment des gens travailler sur une tablette graphique aux séances de modèles vivants. **L'important c'est d'avoir une base fondamentale solide pour ne pas être esclave de l'outil.** Utiliser le "dodge tool" (outil doigt) n'est pas un crime, mais comprendre son fonctionnement te libère.

J'aime le numérique parce qu'il me permet d'**expérimenter beaucoup plus rapidement.** Si je dois changer complètement la palette de couleur d'une image ça se fait sans problème alors qu'avec un médium traditionnel il faudrait recommencer du début. Sans compter qu'aujourd'hui pour être capable de suivre sur le marché du travail, **c'est un incontournable.** Je continue à travailler au crayon et à l'huile pour des projets personnels. Pour moi, il y a une poésie à jouer avec de la matière. Ça m'ancre dans le présent, c'est proche de la méditation.

Comment gères-tu ton temps en tant que freelance ? As-tu des routines particulières qui te font gagner du temps ?

Ce qui fait gagner du temps **c'est l'expérience.** Un débutant devrait mettre le temps qu'il faut pour faire le meilleur travail possible. **La vitesse viendra ensuite.** Les gens se souviennent d'une image, **pas du temps que ça a pris pour la faire.** Cependant, quand tu es freelance c'est primordial de bien estimer le temps que ça prendra pour effectuer un projet. En storyboard publicitaire, il arrive qu'on coupe les coins ronds. Remettre des dessins en retard a des conséquences sur toute la chaîne. Il faut vraiment faire attention. Encore une fois, bien gérer ses délais vient avec l'expérience et la connaissance de soi. J'évalue toujours au pire, pour m'assurer que j'aurais un coussin pour les imprévus.



©Guillaume Boucher

Comment trouves-tu tes clients la plupart du temps?

Ça a été beaucoup de démarchage au départ. Je contactais les agences directement et envoyais mon portfolio pour faire partie de leur banque de pigistes. Tu envoies ton portfolio en espérant que ça débouchera sur **quelque chose six mois ou un an plus tard**. Maintenant, mon nom circule dans le milieu et en plus de mes clients réguliers, des gens m'appellent parce qu'ils ont entendu parler de moi. C'est plus facile. C'est aussi très important de continuer à expérimenter et à développer de nouvelles illustrations. **Si je souhaite avoir plus de commandes dans un style d'illustration, je m'arrange pour en faire durant mes temps libres**. Les clients nous engagent pour ce que nous avons déjà fait, pas pour notre "potentiel".

Combien de temps t'a-t-il fallu pour te faire connaître et obtenir des missions régulièrement ?

De 3 à 4 ans. C'est dans la moyenne. Il faut prévoir au moins 5 ans. De plus, ce n'est pas 5 ans à attendre tranquillement que le téléphone sonne. Ça implique de **travailler constamment sur des projets**

[Apprendre à dessiner](#)

persos pour s'améliorer, en plus du boulot alimentaire qui paye le loyer. C'est beaucoup de sacrifices, alors mieux vaut aimer vraiment ce qu'on fait.



Exemple de case de storyboard couleur ©Guillaume Boucher

Penses-tu que le fait de devoir s'adapter stylistiquement à de nombreux projets empêche l'artiste d'évoluer vers le style qui lui fait envie?

Oui, parce qu'il n'y a que 24h dans une journée. **Amener son style à maturité demande beaucoup de temps.** Si un artiste a une vision précise de ce qu'il veut faire, il devrait y consacrer le maximum de temps.

Mais pour la majorité, comme dans mon cas, le but est plus flou. Les différentes demandes permettent d'expérimenter et de se découvrir au fil du temps. Je cherche toujours le mien et je sens que les prochaines années seront cruciales dans mon évolution.

Aurais-tu un « étape par étape » d'une de tes illustrations ? Peux-tu expliquer comment tu procèdes pour la réalisation d'une illustration, de l'idée/concept/consigne du client à l'image finie ?

En fait, c'est très simple. Je reçois un brief écrit ou verbal du Directeur artistique. Ensuite, je produis quelques **croquis très grossiers**. Ils

permettent de s'assurer que les plans de caméra sont bons et de l'aspect général des personnages et environnements. J'envoie pour approbation. Ensuite, j'attaque le dessin linéaire avec tous les détails et renvoie pour approbation. Finalement, je mets en couleur et renvoie pour l'approbation finale. Ça peut sembler beaucoup de rounds d'approbations. Mais, ça reste la façon de faire la plus efficace que j'aie trouvée. La dernière chose que tu veux c'est de remettre une série d'images en couleur et te faire dire que le héros est un sexagénaire blanc alors que tu as fait une asiatique de 25 ans.



Étape 01: Croquis rapide pour valider le point de vue et le positionnement des personnages



Étape 02: Validation du look des personnages et de l'ensemble des détails. Le client s'assure que les personnages ont la bonne émotion. Parfois cette étape sert aussi à indiquer les intentions pour l'éclairage.



Étape 03: Validation des couleurs avec le client.

Autre exemple de projet



Étape 1



© Bombr

Étape 2



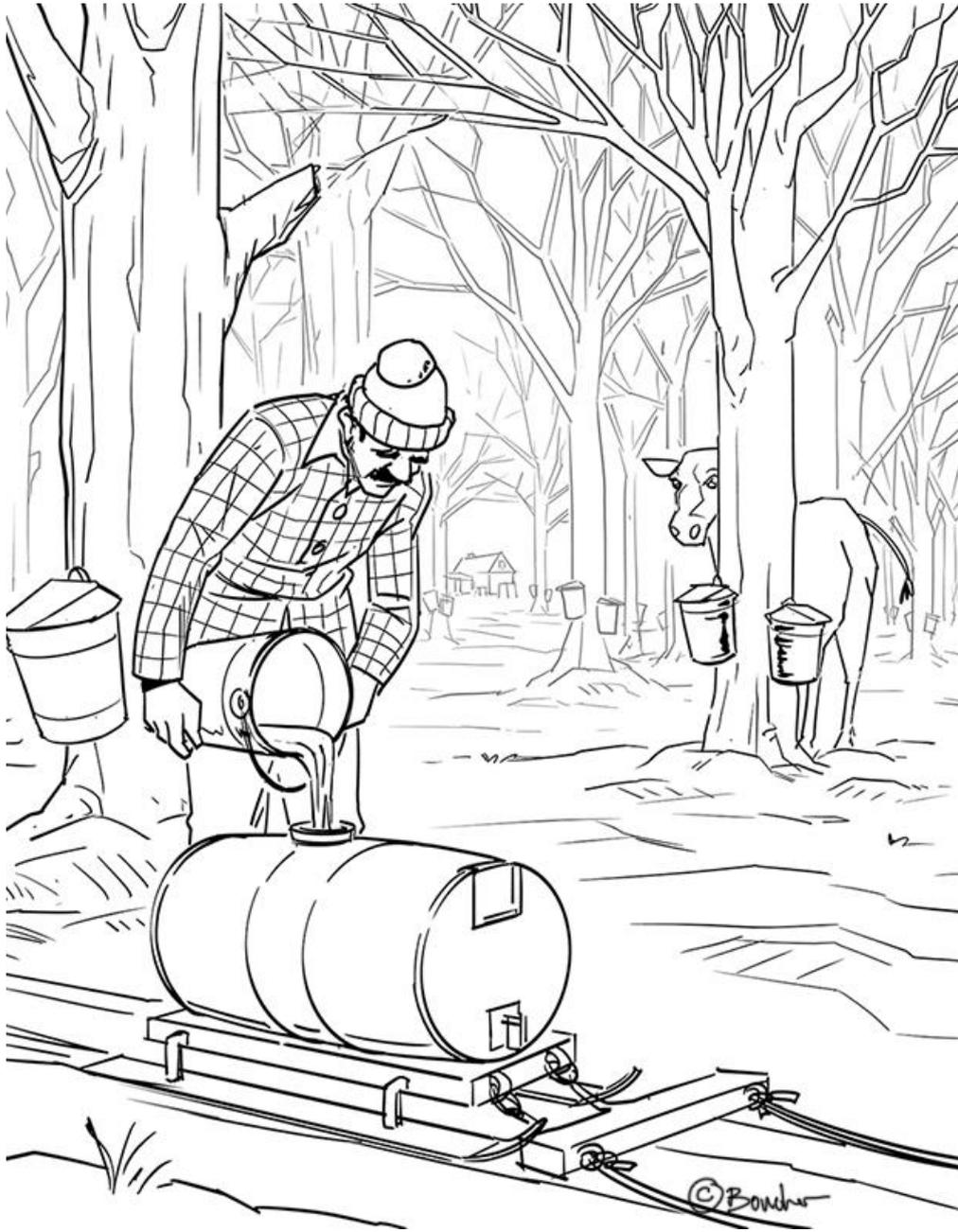
© Bombr

Étape 3

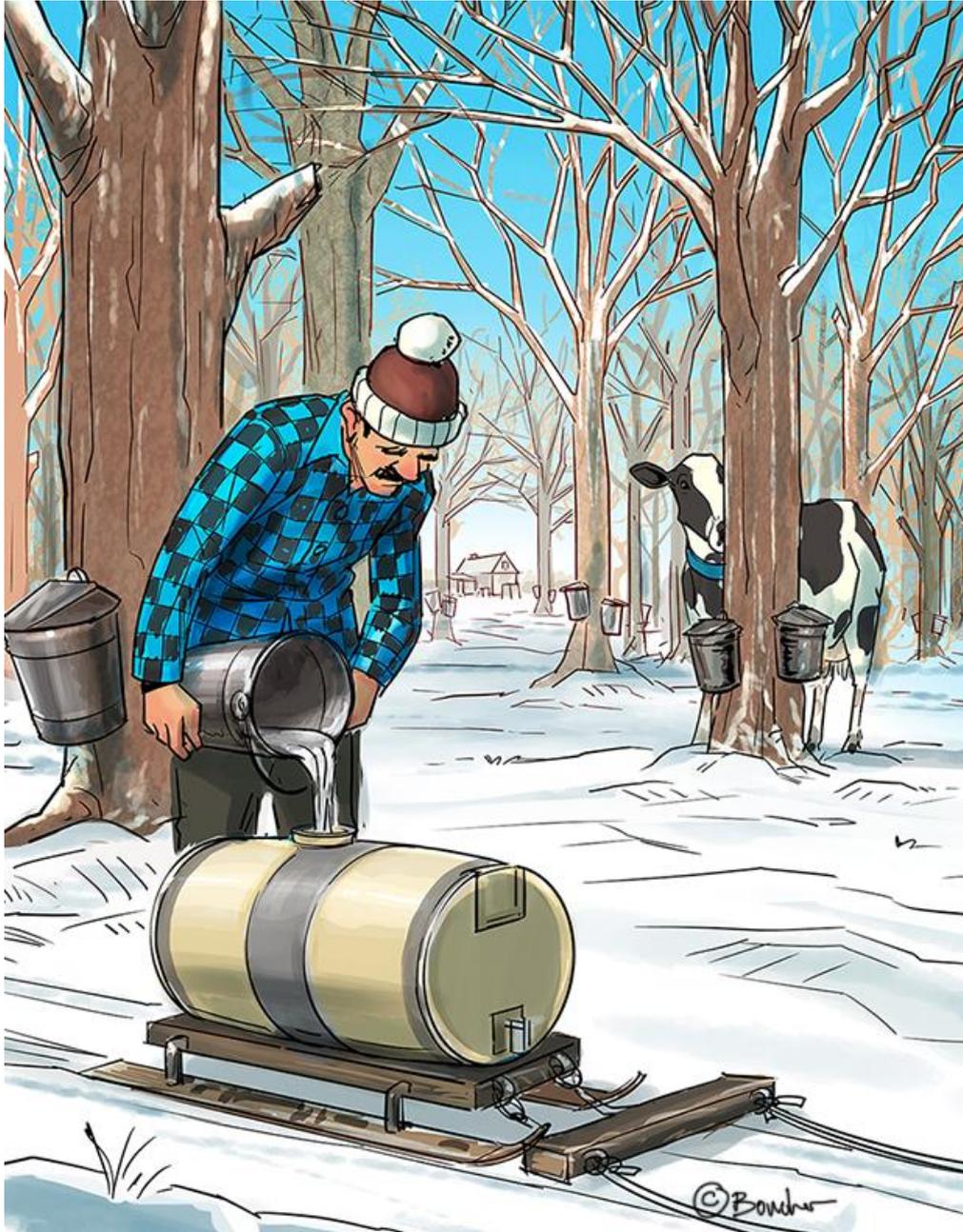
Autre exemple de projet



Étape 1



Étape 2



Étape 3

Dans quelle mesure penses-tu que la pratique du modèle vivant en atelier t'aide à évoluer?

Je crois que ça aide à l'éclosion de mon style personnel en **développant ma perception**. Il y a une énorme différence entre le dessin d'observation et dessiner d'après références photographiques. La photo a déjà fait 50% du travail. Elle a pris une réalité en 3 dimensions et l'a convertie en 2D. La manière que chaque artiste a d'interpréter cette conversion est une grosse partie de son style. Chacun perçoit l'espace et la relation du sujet à l'intérieur de celui-ci de manière unique. La photo crée une certaine **standardisation**.

Si tu devais parler au Guillaume d'il y a 10 ans, que lui dirais-tu ?

Accroche-toi, fais confiance à ton instinct.



Exemple de maquette réalisée pour un évènement ©Guillaume Boucher

Comment te vois-tu dans 10 ans ?

Je n'ai pas de plan précis. Depuis 3 ans les projets qui me sont proposés sont **de plus en plus intéressants**, je travaille à ce que ça continue. J'aimerais bien développer un projet de BD, c'est mon amour de jeunesse. Je suis pas mal ce qui se passe dans le monde de la BD en Europe et tous

[Apprendre à dessiner](#)

les auteurs que je connais ont des difficultés financières, même les très bons... Alors, je vois plus cette avenue comme un loisir. Mais bon, on ne peut prédire l'avenir.

Peux-tu donner un lien vers ton portfolio ou tout autre lien que tu voudrais partager?

guillaumboucher.com pour les travaux finis [Mon Instagram](#) : J'y mets des sketches, du modèle vivant et des "work in progress".

Un grand Merci à Guillaume pour nous avoir consacré du temps!
N'hésitez pas à poser vos questions en commentaire si vous en avez.