

Illustrer un livre pour le plaisir : Clochette nous dit tout!

La semaine dernière j'ai pu interviewer Clochette, dessinatrice pour le roman [le dix-septième](#), un livre d'un style unique et original, signé par le talentueux Eric Debeir :

Quel âge as-tu ?

J'ai 31 ans.

À quel âge as-tu commencé à dessiner ?

Je dessinais étant enfant/adolescente, mais j'ai réellement commencé à m'y intéresser vers 18-20 ans quand j'ai pris mes premiers cours de dessin.



Qu'est-ce qui t'a donné envie de commencer à dessiner ?

J'ai toujours été fascinée par le dessin, les illustrations en tout genre (bandes dessinées, livres illustrés, dessins animés) et puis admirative des personnes qui les pratiquaient.

[Apprendre à dessiner](#)

Cependant, quand j'ai commencé à prendre des cours de dessin, il y avait une raison plus concrète. J'étais en 2^{ème} année d'histoire de l'art à la fac et je voulais me réorienter dans une filière moins théorique type arts appliqués, artisanat d'art etc. J'ai fini par faire des études de graphisme.

Quelles sont tes influences ? Bande dessinée ? Illustrateurs ? Concept designers ? Autres ?

Il y en a plein et en plus ça change selon les périodes. Mais je peux quand même tracer des lignes directrices : je lis beaucoup de mangas et les books d'illustrateurs tournés vers l'animation me fascinent (économie de moyens, simplification des formes, exagération pour plus d'expressivité). Je crois que ce sont mes principales influences ou en tous les cas ce vers quoi je souhaite aller. Je fais une petite liste des univers que j'aime bien :

Côté bande dessinée : Amer Béton, Ping Pong, Samouraï Bambou de Tayou Matsumoto, Pluto, 20th century boy de Naoki Urosawa, Katsuhiro Otomo pour Domû, Akira, Nausicaa de Miyazaki, toutes les bandes dessinées de Bourgeon, Peter Pan de Loisel...

Côté animation : les films de Hayao Miyazaki et sa BD Nausicaa, Kaiba + Mindgame de Masaaki Yuasa, Cowboy Beebop + Samouraï Champloo, Michiko to Hatchin, les dessins de Koji Morimoto... Côté illustrations : Rebecca Dautremer, Cromwell, Yoshitaka Amano (notamment pour les personnages de Final Fantasy), les illustrations du jeu Machinarium...

Je peux citer aussi quelques blogs que je consulte souvent en ce moment :

- Mylydy, dessinatrice de BD (<http://mylydyneo.blogspot.fr/>)
- un collectif qui s'appelle Honkfu (<http://blog.honkfu.com/>)
- Uwe Heidschötter (<http://heidschoetter.blogspot.fr>)
- Eo (<http://eoplug.com/>)
- Singelin (<http://kibla.over-blog.com/>)
- Annette Marna (<http://marnette.canalblog.com/archives/p40-20.html>)



À quel niveau aimerais-tu amener ton art ? Voudrais-tu en vivre ou fais-tu juste ça pour le plaisir ?

C'est une question intéressante, que je me pose tout le temps ou du moins régulièrement dans ma vie. À quel niveau ? Le plus loin possible dans la limite de mes moyens. Je pense que je n'aurais jamais le temps, en une vie seulement, pour tout explorer et c'est bien frustrant.

Je dessine avant tout pour le plaisir, c'est un espace de complète liberté sans les contraintes financières. J'ai beaucoup réfléchi à me lancer professionnellement dans l'illustration, mais ce n'est pas forcément un milieu facile, la concurrence est rude, je trouve. Gagner ma vie en faisant ce que j'aime faire, je pense que tout le monde en rêve et je ne cracherais pas dessus. Après, dans quelles conditions ? Voilà la vraie question. Faire du boulot de commande ne m'intéresse pas pour le moment, je connais trop ça à travers mon métier de graphiste et les frustrations que ça peut engendrer. Donc, je préfère apprendre à mon rythme, développer des univers que j'aime, faire mûrir mon dessin.

Quelles sont les conditions où tu crées le mieux ?

En faisant l'autiste chez moi avec la musique d'un film ou d'un anim que je kiffe qui passe en boucle.

Comment gères-tu le manque d'idée ?

J'essaye de définir au maximum le projet que je souhaite faire, quelles en sont les contraintes. Par exemple : quel univers, quelle ambiance, quelle composition, quelles couleurs, quel sentiment je veux faire passer, etc. Tout dépend du projet. Je regarde ensuite plein d'images, je cherche des références qui pourraient me guider sur les pistes que j'ai choisies.



Dessines-tu plutôt vite ou lentement ? Préfères-tu la quantité à la qualité ?

Ca dépend de quoi on parle. Des croquis dans le métro c'est très rapide, les esquisses aussi, pour trouver les compositions, ou faire du story-board. J'aime bien dessiner rapidement, ça permet de travailler le geste, le mouvement, de lâcher le trait. Pour les illustrations finies, je prends plus mon temps, je peux recommencer plusieurs fois jusqu'à ce que je sois satisfaite du résultat et je laisse beaucoup moins de choses au hasard. Je pense que les deux approches sont complémentaires. Après, je ne passerais pas des mois sur une seule illustration (type peinture à l'huile), je n'aurais pas la patience de faire un travail de ce type.

J'essaye de rester dans un dessin simple et efficace qui demande souvent peu de moyens, donc peu de temps d'exécution.

Entre qualité et quantité, je dirais là aussi alternance des deux. La quantité amène de la qualité. J'essaye de faire beaucoup, je jette beaucoup aussi, mais de ces exercices naît du travail de qualité. Je pense qu'on a besoin de faire beaucoup pour apprendre, même si on juge ça pas très bien, pas fini etc. Après, bien sûr que j'essaye de faire des images de qualité, à la fois dans l'exécution, mais aussi dans l'idée qu'elles transmettent. Ce n'est pas gagné ! 😊

Préfères-tu le crayon de papier ou le dessin numérique ?

J'aime beaucoup dessiner au crayon. C'est mon outil de prédilection pour tout ce qui est crobards , recherches et même les trucs finis. Je suis à l'aise avec ça. Par contre, pour tout ce qui est mise en couleur, j'utilise l'ordinateur, je ne connais rien à la peinture traditionnelle.

Depuis quelques temps cependant, je cherche une technique d'encrage pour faire de la bande dessinée, ce qui change pas mal mes habitudes. Je teste la plume + encre de chine + pinceau, et l'encrage numérique. Tout ça est encore au stade de la recherche, et je n'ai pas encore choisi l'outil qui me convient le mieux.



T'es-tu déjà sentie ralentie par le travail des meilleurs artistes? T'es-tu sentie déjà découragée à force de voir de superbes images aux quatre coins d'internet ? Si oui, as-tu trouvé un moyen pour pallier à tes baisses de motivation ?

Oui, mais pas très longtemps. Je me plains souvent, je râle beaucoup : « Rahh ! Encore un qui est trop fort. Je suis très loin derrière. » Mais ça me nourrit plus finalement, que ces personnes-là existent et leur travail surtout, que ça ne m'empêche d'avancer. Je m'en inspire, je garde dans ma tête les choses qui me plaisent chez eux, j'essaye de reproduire ou comprendre leur cheminement. Mon enthousiasme à créer vient beaucoup du plaisir, de la joie, de l'amour que je ressens face à d'autres œuvres. C'est ce sentiment-là qui me pousse vers l'avant. Et puis si je suis vraiment démotivée, je me dis que ce n'est pas en ne faisant rien que les choses vont s'arranger. Donc, autant prendre son courage à deux mains et essayer même si ça se solde par un échec. Et c'est rarement un échec total. Je suis toujours fière d'avoir accompli quelque chose même si ça n'atteint pas le niveau des personnes que j'admire.



Parle-nous de ton travail sur le roman « le dix septième» ? Quel rôle as-tu joué dans le processus créatif ? Comment as-tu pensé les personnages ? De quoi t'es-tu inspirée pour chaque personnage ?

[Apprendre à dessiner](#)

Eric Debeir, l'auteur du roman « le dix septième », est un ami de longue date. C'est lui qui m'a proposé d'illustrer les personnages pour agrémenter le site Internet en relation avec la sortie du roman. Au départ, on s'était fixé uniquement sur les trois personnages Juan, Paul et Jamel. Puis, comme les illustrations ont plu à Éric, on a fini par en faire onze, et c'est devenu un travail rémunéré d'ailleurs, un des rares que j'ai fait. 😊

Je n'ai eu aucune contrainte particulière sur ce projet, carte blanche totale. J'avais suivi l'écriture du roman, je connaissais l'univers et les personnages me plaisaient bien. Et puis c'était un bon challenge : un temps limité (sortie du site), beaucoup de personnages et une description solide. J'aime beaucoup les contraintes lorsqu'elles sont créatives. Rentrer dans l'univers de quelqu'un, se l'approprier et le représenter, c'est du bonheur.

Je suis donc partie du livre pour dégager les caractéristiques importantes de chaque personnage, que ce soit dans leurs attributs physiques (vêtements, corpulence, cheveux...), leur attitude sociale (plutôt hautain, chaleureux, respectable...), ou leur statut (officier de police pour David par exemple). Par la suite, j'ai essayé de limiter à quelques caractéristiques fortes, les plus représentatives. (Et souvent c'est là que je perds du temps ou le fil du personnage parce que je veux représenter trop de choses dans mon image et je n'arrive pas à faire de choix).

Quant à l'inspiration, je suis allée voir des images de films/animés/bandes dessinées. Pour Paul, je suis allée chercher des images de Sean Connery dans le « Nom de la rose » (pour l'habit de moine et l'attitude) et les dessins de Bourgeon (les compagnons du crépuscule), pour « le dix-septième », je suis allée piocher dans la série animée « baccano ! », pour l'idiot, je suis allée voir du côté d'« elephant man », pour les absents, j'ai tout de suite pensé aux créatures visqueuses des dessins animés de Miyazaki et aux masques vénitiens, pour Gilles, à un personnage typique de manga, mais que je n'ai pas retrouvé au final. Pour les autres, je ne me souviens plus très bien. Sûrement plein d'images, mais aucune en particulier. Les inspirations sont moins évidentes.

Pour ce qui est de la technique, j'ai essayé d'être le plus simple possible pour pouvoir exécuter rapidement, trait au crayon + peu de couleurs + ombre légère et une texture en incrustation pour unifier le tout.

Quels sont tes projets à court et moyen terme ?

[Apprendre à dessiner](#)

Il y en a deux. J'ai commencé des cours de bande dessinée l'année dernière et dans ce cadre-là, j'entame l'adaptation d'une nouvelle, écrite par un ami, Lionel Delourme.

Et puis il y a aussi un jeu vidéo en 2D, type RPG qu'on essaye de mettre en place à quatre. On n'a jamais fait de jeu vidéo et on travaille tous par ailleurs, donc ça risque d'être long et pas mal amateur dans le genre, mais on a tous les quatre des compétences complémentaires pour le faire et on est bien motivés. 😊



Si tu pouvais remonter le temps et te rencontrer dix ans plus tôt, que te dirais-tu ?

Je n'ai jamais été très sûre de moi et ça a pris du temps avant que je prenne un peu au sérieux mes projets. Donc je me dirais d'y croire un peu plus, qu'il n'y a que du bon à créer des choses et à s'impliquer.

Peux-tu donner l'adresse de ton site/portfolio pour les internautes qui souhaiteraient en savoir plus sur ton travail ?

<http://letsenjoydrawing.blogspot.fr/>

Si tu avais un conseil à donner aux dessinateurs débutants, quel serait-il ?

[Apprendre à dessiner](#)

De dessiner beaucoup s'ils veulent progresser. D'alterner exercices pour progresser et projets personnels pour s'amuser. Que l'apprentissage d'une discipline c'est dur, c'est long et ça demande beaucoup de travail, des efforts et du temps, mais que ça paye. Si on pratique, on progresse, tout simplement.

Merci à toi pour ta patience et ta franchise. En te souhaitant bon courage pour la suite!

