

Pour l'amour des zombies

Décor US + légendes vaudou revisitées par Hollywood = gros succès de librairie en vue si scénariste et dessinateur brillants et motivés : telle est l'équation des Éditions Soleil. Mais Sophian Cholet, prodige angoumois de 27 ans, ne lésine pas sur les moyens. Explications.

Par **Lionel Gérard Colbère**

AC : D'où te vient ta passion des zombies ?

Sophian Cholet : Je suis passionné de cinéma fantastique et d'horreur, et fan du récent survival 28 Days Later. Aussi ai-je été séduit par les choix scénaristiques d'Olivier Péru : situer l'action sept mois après la contamination, d'où deux regards, sur l'homme seul dans une cité de zombies et sur la caravane de bateaux, microsociété de cinquante survivants. Viennent la rencontre avec l'enfant, Josh, qui ranime le père en Sam, et l'arrivée d'un groupe armé qui offre aux deux un projet de vie.

AC : Qu'est-ce qui a décidé J.-L. Istin, directeur de collection Soleil, à t'engager en 2009 pour *Zombies* ?

SC : À Angoulême, je lui avais présenté un one shot de zombies, Dévoré, réalisé lors de mes études. Or Jean-Luc souhaitait lancer une collection Anticipation et il m'a logiquement mis en contact avec Olivier Péru car celui-ci pensait à une série sur les zombies.

AC : Alors que ton dessin est 100 % réaliste, tu dis plonger tes sources dans *Akira* et *Gunnm*...

SC : Ado, j'étais impressionné par le dynamisme de leur découpage, des cadrages, de l'action. *Akira*, d'Otomo, reste une référence en composition et décors, par son trait précis, enlevé. Idem pour *Gunnm*.

AC : C'est inhabituel qu'un éditeur recherche un dessinateur pour un scénario qui n'en a pas...

SC : Olivier est dessinateur-scénariste Soleil depuis plusieurs albums. Son expérience nous vaut de riches discussions sur le découpage, les dialogues, la direction à donner au scénario.

AC : Tu avais fait un beau projet perso avant *Zombies*. Pourquoi n'a-t-il pas abouti ?

SC : Le scénario de Dévoré a moins emballé les éditeurs que les planches. Jean-Luc m'a dit que pour un premier album, il préférerait que je ne mène pas de front écriture et dessin. Je cherchais surtout à offrir mes compétences de dessinateur.

AC : Comment construis-tu tes scènes urbaines US ?

SC : Je pars de photos, mais ne fais aucun repérage spécifique, faute de moyens. J'ai parfois recours à Google Maps pour évaluer les distances, placer les bâtiments...

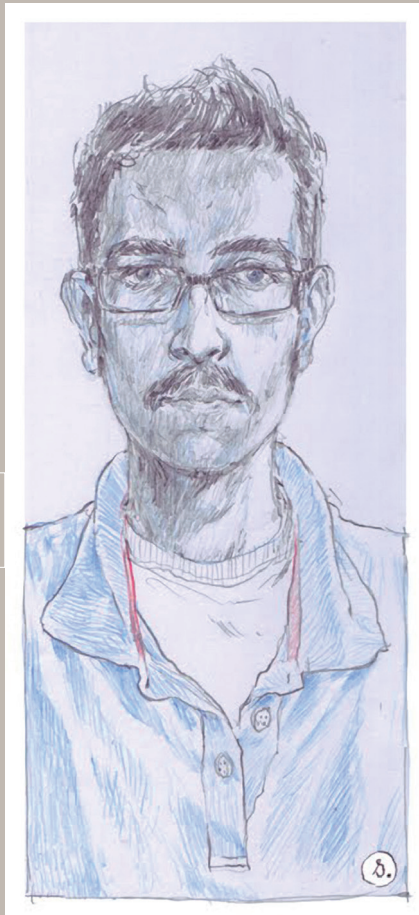
AC : Tes crayonnés montrent de fines grilles de perspective. Faites à l'ordinateur ?

SC : Tout à la main ! Le plus traditionnellement possible. Pour moi, c'est le meilleur apprentissage.

AC : Quelle est la part du numérique alors ?

SC : Minime ! J'ai utilisé une fois un hélicoptère 3D de SketchUp, mais je ne me sens pas à l'aise en 3D,

Autoportrait d'un bosseur infatigable !
© Sophian Cholet.



Le crayonné (en haut) de cette case du tome 2 de *Zombies*, De la brièveté de la vie, est structuré par une grille de perspective minutieusement tracée à la main. L'encrage (en bas), d'un exemplaire lisible, place Cholet au top des illustrateurs de BD. © Péru, Cholet et Champelovier, Soleil.

ça n'est pas rentable pour moi. Photoshop CS4 me sert pour les scans, la mise en page, le lettrage, l'intégration de marques, de logos sur décors et vêtements.

AC : Quels outils d'encrage ?

SC : La plume, parfois le feutre-pinceau Pentel pour d'éventuels à-plats. Je jette mon trait avec les accidents, heureux ou pas, que cela induit. Ça demande une grande concentration : il faut choisir dans l'approximation de l'esquisse le trait qui finalisera l'image, en conservant la spontanéité du crayon.

AC : Des projets après *Zombies* ?

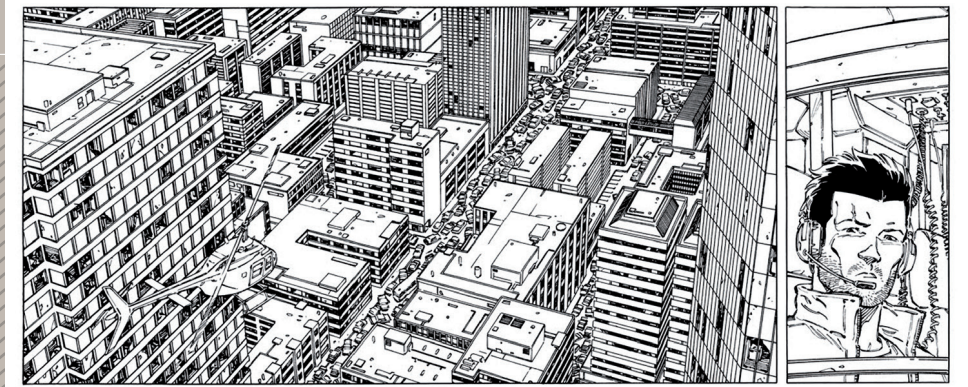
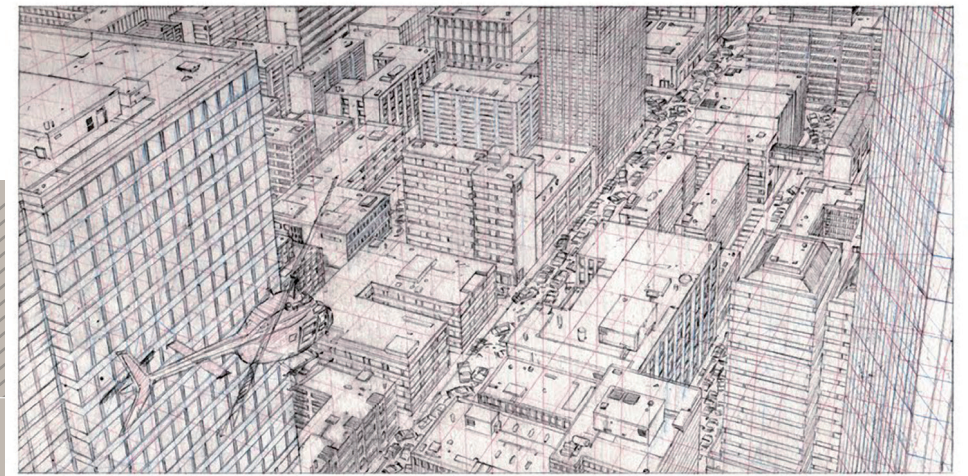
SC : Je préfère les univers actuels ou d'anticipation et j'aimerais dessiner un récit d'angoisse, mais en BD, c'est difficile d'effrayer... J'ai aussi un projet "série B" et il y a les pistes ouvertes par Olivier et moi sur *Zombies*.

Le graphisme du projet Dévoré n'est pas tout à fait aussi abouti que celui de *Zombies*, mais mouvements et cadrages, inspirés des comics US, sont déjà au top.
© Sophian Cholet.

Crayonné et version encrée d'une planche du tome 2 de *Zombies* : chaque case a sa propre grille de perspective et la maîtrise de Cholet en anatomie lui permet toutes les audaces.
© Péru, Cholet et Champelovier, Soleil.



Un peu de détente avec cette illustration d'un album *Les Filles de Soleil*. Notez le détail des semelles de Prune, la manière dont sont rendus les plis des vêtements, et l'efficacité de la couleur formée d'à-plats sur deux niveaux de densité.
© Cholet, Soleil.



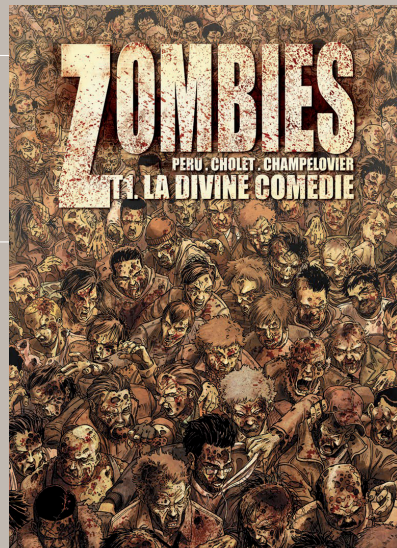
DESSINATEUR DE BD : UN MÉTIER DIFFICILE ET SOLITAIRE

La réalisation d'un album est un travail de longue haleine : il faut être prêt à mener un projet toute une année en répondant à des commandes ponctuelles d'illustration, qui permettent de compléter ses revenus BD. C'est un métier solitaire, même si l'on échange avec le scénariste et l'éditeur. J'apprécie de travailler seul chez moi, mais je n'exclus pas d'intégrer un atelier de travail ou une maison d'auteurs si cela s'avérerait trop pesant. Il n'existe pas de congés payés ou d'arrêts maladie, et les délais sont à respecter à tout prix !

Avant tout, il faut être soi-même grand consommateur de BD. Une grande partie de ce que j'ai appris sur le rythme et le découpage vient de mes lectures franco-belges, US et japonaises, même si j'ai encore beaucoup à acquérir en pratiquant. Il faut être sensible à la composition, regarder et analyser le maximum de films, de photos, de tableaux, se nourrir de l'image sous toutes ses formes, mais cela vaut pour tous les métiers de l'image. Il faut être curieux, se documenter énormément. L'encrage est une technique à exercer régulièrement avant de se lancer dans la BD, même s'il est de plus en plus courant de voir des albums "cleanés" au crayon.

Sur un premier album, presque tout constitue une difficulté graphique. Et ça perdure sur le second... Certaines échelles de plans m'ont posé problème, trouver le niveau de détail approprié, apporter du naturel au "jeu d'acteur" des personnages, à la gestuelle et aux expressions du visage, conserver la spontanéité du dessin à l'encrage... et concilier tout ça dans les délais impartis ! Le dessin réaliste réclame une mise en place très précise, sinon l'image ne fonctionne pas et perd toute crédibilité. L'encrage nécessite une attention spéciale car il est seul garant du résultat que le lecteur tiendra entre les mains. Je prends le temps d'étudier le dessin et les encrages des confrères, d'essayer de saisir ce qui fait la qualité de leur travail et qui fait défaut au mien, de chercher comment concilier dynamisme et souplesse, énergie et élégance. Il faut savoir dessiner tous les sujets : bateaux, couloirs d'une prison, hélicoptères... ou du moins trouver des solutions graphiques acceptables !

Couverture du tome 1 d'une série gore mais envoûtante. © Péru, Cholet et Champelovier, Soleil.



Le tome 1 de *Zombies* démarre avec une série de strips très cinématographiques. La couleur sobre de Champelovier contribue à l'ambiance sinistre du pénitencier. Remarquez la distorsion fish-eye dans la case 1.
© Péru, Cholet et Champelovier, Soleil.