

Arthur de Pins casse le moule de la BD franco-belge

Passionné de crabes et de femmes nues, Arthur de Pins vient de publier chez Dupuis la première BD d'aventures entièrement dessinée dans Illustrator : Zombillénium (tome 1, Gretchen).

Arrêt sur planches. Par **Lionel Gérard Colbère**



AC : Votre premier film d'animation, Géraldine, primé à Annecy en 1999, n'était pas vectoriel ?

A.P. : Non, et c'est la toute dernière fois que j'utilisais une technique traditionnelle. J'ai découvert Illustrator la même année...

AC : Zombillénium, est-ce l'aboutissement d'une démarche qui vous a permis de tout représenter avec Illustrator ?

A.P. : Depuis onze ans, je n'utilise que du vecto. À mes débuts, je finalisais le dessin sur Photoshop (ombres, lumières, textures). Je ne le fais plus : le rendu en aplats d'Illustrator est bien plus élégant.

AC : Défoncer à coup de masse les codes de la BD franco-belge n'a pas dû être du goût de tout le monde !

A.P. : Je m'étonne du peu de dessinateurs BD travaillant en vecto. Il y a une vénération du trait, qu'il soit dessiné à la plume ou sur ordi. Mes collègues ont été sceptiques au début. Maintenant, ils me posent des questions sur la technique. Zombillénium prouve qu'un dessin peut être énergique juste avec des formes.

AC : Commencez-vous par un story-board scanné ou numérique, ou vous lancez-vous d'emblée sur du définitif ?

A.P. : Je griffonne en général un petit aperçu de ma planche. Pour l'exécution, je dessine directement sur écran. Avec Illustrator, le trait est vivant : on le retravaille à l'infini, indépendamment et à n'importe quel stade.

AC : Quel est votre outil de prédilection dans Illustrator ? La Plume ou le Pinceau ?

A.P. : J'utilise surtout le Crayon : j'ai trouvé un



moyen de "casser" le trait (qui a tendance à se ramollir par défaut). J'évite le Pinceau en dehors des motifs : chaînes, colliers, plantes... La Plume, c'est pour les décors, maisons, voitures... et des tracés complexes comme les mains.

AC : Vous arrive-t-il de réutiliser certains éléments d'une case à une autre, quitte à les modifier ?

A.P. : Pour les personnages, jamais. Ça m'arrive pour certains objets (bouteilles, pots de fleurs), si l'angle de vue est bon.

AC : Utilisez-vous les Filets de dégradé ? Les masques d'opacité ? Les flous ?

A.P. : Dans Zombillénium, utilisant la version 9, je me suis servi de Filets de dégradé afin de créer un arrière-plan flou. De masques d'opacité, non.

Gretchen Webb
L'héroïne est une sorcière à faire chavirer les cœurs et qui a la langue bien pendue !



AC : Combien de calques faites-vous par planche et comment y répartissez-vous les objets ?

A.P. : Quatre : textes/bulles, gaufrier, personnages, décors. Je groupe mes éléments le plus possible.

AC : Combien de temps passez-vous sur une planche ?

A.P. : Deux à dix jours.

AC : Photoshop, parfois utilisé même pour l'encrage, ne serait-il pas plus rapide ?

A.P. : Ce sont deux techniques différentes. Dans Illustrator, le trait est directement en couleur. C'est une technique plus proche du papier découpé que du dessin à vrai dire.

AC : Pourquoi en restez-vous à la version 9 alors qu'il y a eu six versions depuis ?

A.P. : À partir de la 10, il faut appuyer sur Alt pour faire marcher le Pathfinder ! Moi qui m'en sers sans arrêt, quelle poisse ! Et la forme n'est pas coloriée une fois dessinée : pourquoi ? Pour moi, la 9 est la plus intuitive. C'est le synthé Wurlitzer des logiciels de dessin !

LIENS

<http://www.arthurdepins.com/> (site de l'auteur, voir notamment la superbe partie Archives)

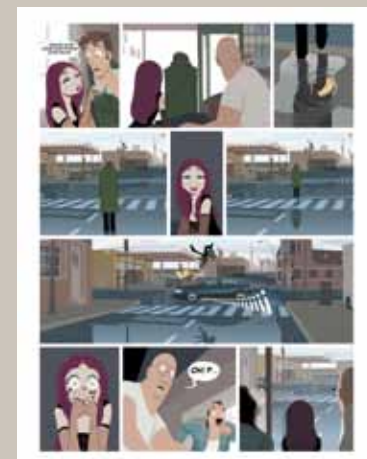
<http://www.zombillenium.com/> (site de la BD, seize planches en preview)

Panorama sur le parc de Zombillénium depuis la Départementale 40

Cette vue d'ambiance, par temps de pluie, sur le parc d'attractions, représente un véritable tour de force en tout vectoriel. Pour la réussir, Arthur de Pins a combiné dégradés en filets (ciel) et dégradés de formes (reflets sur la chaussée).



Zombillénium
Une couverture qui ne passe pas inaperçue dans les bacs. Et dedans, un scénario remarquable servi par un dessin qui déchire !



Arthur de Pins se tire avec autant de bonheur des petites cases d'action



... que des grandes cases d'ambiance.

TENDRE ET MORDANT

Arthur de Pins, Breton de naissance, a trouvé sa vocation dans un collège catholique de Versailles en dessinant des femmes nues et des monstres. Trois films d'animation dans des styles différents vont être acclamés par la critique : Géraldine (1999), tout en demi-teintes, primé à Annecy, L'Eau de Rose où il met au point son graphisme unique à la fois très détaillé et majoritairement en aplats, et La Révolution des Crabes (2004), court-métrage "darwiniste". Ce film au trait noir et blanc a reçu un nombre incroyable de prix. Il a inspiré sa BD, La Marche du Crabe (Noctambule Éditions, sous presse). Mais Arthur de Pins est conquis par le vectoriel et depuis Géraldine, fidèle à Illustrator. Après des pubs à succès (Carrefour, Décathlon, La Poste, Nutella, FNAC, BNP), il s'est consacré à la narration BD. Il a commencé avec des histoires courtes : Péchés mignons s'est décliné, de 2006 à 2008, en trois albums chez Fluide Glacial, avec un quatrième sous presse. Puis Arthur de Pins s'est lancé dans Zombillénium...

UNE "FANTASIE MACABRE"

Gretchen Webb, gothic girl de 24 ans, se fait embaucher à Zombillénium comme sorcière. Or dans ce parc d'attractions, dont les directeurs sont des vampires et des loups-garous, on n'embauche que des morts, que la direction transforme en monstres pour effrayer les clients. Gretchen va s'occuper de la formation de la nouvelle recrue : Aurélien Zahner...