

LE DESSIN DE

# MANGA

3 MOUVEMENT,  
DÉCOR,  
SCÉNARIO



SOCIÉTÉ POUR L'ÉTUDE  
DES TECHNIQUES MANGAS

EYROLLES

## **AUX ÉDITIONS EYROLLES**

### **Dans la même série :**

Le dessin de Manga : 1/ Personnages et scénarios

Le dessin de Manga : 2/ Le corps humain

Le dessin de Manga : 3/ Mouvement, décor, scénario

Le dessin de Manga : 4/ Personnages féminins : attitudes, expressions

Autres titres en préparation

### **Dans la collection Atout Carré :**

Brad ! Brooks, T. Pilcher et S. Edgell : Le B.A.-BA de la BD

HOW TO DRAW MANGA : Compiling Application and Practice  
par The Society for the Study of Manga Techniques

La première édition de cet ouvrage a été créée et publiée par Graphic-sha Publishing Co., Ltd au Japon en 1996.  
Cette édition française est publiée par le Groupe Eyrolles.

Traduction française et adaptation PAO : Michèle Delagneau  
Coordination et réalisation éditoriale pour l'édition française : Belle Page, Boulogne

Tous droits réservés. Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite sous quelque forme ou par quelque moyen électronique ou mécanique que ce soit, y compris des systèmes de stockage d'information ou de recherche documentaire, sans l'autorisation écrite de l'éditeur.

Copyright © 1996 The Society for the Study of Manga Techniques  
Copyright © 1996 Graphic-sha Publishing Co., Ltd  
Traduction française © 2003 Groupe Eyrolles  
57-61, boulevard Saint-Germain – 75240 Paris cedex 05  
[www.editions-eyrolles.com](http://www.editions-eyrolles.com)

Premier tirage : avril 2003

ISBN 2-212-11179-7  
Imprimé en Chine par Everbest Printing CO, Ltd

# LE DESSIN DE **MANGA**

## **3/ MOUVEMENT, DÉCOR, SCÉNARIO**

Société pour l'étude des techniques mangas

Tous les personnages de cet ouvrage sont fictifs  
et n'ont aucun rapport avec des personnes existantes.

**EYROLLES**



# Table des matières

À qui s'adresse ce livre ? .....	6
L'auteur de mangas et son public .....	7
<b>Chapitre 1 – Dessiner les décors</b> .....	25
Dessiner des objets simples .....	26
Les personnages dans leur environnement .....	28
Multiperspectives .....	31
Dessiner des rues et des maisons .....	33
Décors urbains .....	34
Indications d'épaisseur .....	35
Décors inspirés de photographies .....	38
Ambiances de rue .....	40
Les effets spéciaux : l'emploi du noir .....	42
<b>Chapitre 2 – Dessiner des machines</b> .....	43
Les engins mécaniques .....	44
Dessiner des voitures .....	44
Dessiner des motos .....	48
Dessiner des engins volants .....	50
Dessiner des superstructures complexes .....	51
Les engins imaginaires .....	54
Engins imaginaires : pour aller plus loin .....	58
Armes et petits appareils .....	64
<b>Chapitre 3 - Dessiner les plantes et les animaux</b> .....	65
Dessiner des paysages .....	66
Arbres et feuilles .....	66

Rochers, falaises et galets .....	.70
Océan .....	.71
Eaux mouvantes .....	.73
Nuages .....	.75
Feu et fumée .....	.76
Explosions .....	.78
<b>Dessiner des animaux</b> .....	.80
Structures des corps .....	.80
<b>Dessiner des animaux imaginaires</b> .....	.85
<b>Les effets spéciaux : l'emploi du blanc</b> .....	.88
<b>Modèles et stéréotypes</b> .....	.90
<b>Chapitre 4 – Créer une <i>short story</i></b> .....	.91
<b>Les secrets d'un bon scénario</b> .....	.92
Limiter le nombre de personnages .....	.94
Le sujet .....	.99
Concevoir un scénario original .....	.100
Le <i>story-board</i> .....	.102
Les ellipses .....	.103
La mise en pages .....	.104
Le cadrage .....	.105
<b>Donner vie aux personnages</b> .....	.108
Les personnages en mouvement .....	.108
L'équilibre de la composition .....	.112
La division de la page .....	.114
La double page .....	.116
L'accroche .....	.117
<b>Notions de calligraphie japonaise</b> .....	.118
<b>Devenir un auteur reconnu</b> .....	.120

## À qui s'adresse ce livre ?

*Chacun sait que le meilleur moyen d'apprendre à dessiner consiste à copier et à interpréter ses mangas favoris. Néanmoins, sans une compréhension approfondie de ce qu'est l'art du manga, ses buts et les moyens de les atteindre, les progrès accomplis en copiant simplement une page après l'autre risquent d'être passablement lents. Ce livre, qui ne ressemble à aucun autre manuel, se propose de venir au secours de ceux qui veulent aller plus loin et, surtout, aller au fond des choses.*

*Il s'agit ici non seulement de développer les techniques mais encore de gagner un temps précieux en découvrant tous les secrets d'un dessin optimisé.*

*Vous y apprendrez, par exemple, à dessiner rapidement des scènes de foule ou bien des forêts, sans sacrifier l'expressivité du dessin à la rapidité de l'exécution.*

*Aller plus loin c'est aussi s'intéresser à la création des personnages, si intimement liés à l'art du manga ; c'est apprendre à construire une histoire équilibrée, avec des scènes d'introduction présentant les personnages dans leur contexte avec une ambiance, des péripéties et un dénouement ; c'est s'initier aux secrets du découpage et du cadrage.*

*On aura compris que ce livre s'adresse aussi bien au débutant qui vient tout juste d'étrener ses crayons qu'au dessinateur déjà entraîné et habile qui cherche à passer à un autre rythme. Nous osons même croire qu'il peut être utile au professionnel. S'il vous accompagne ne serait-ce qu'un bout de chemin, nous aurons atteint notre ambition.*

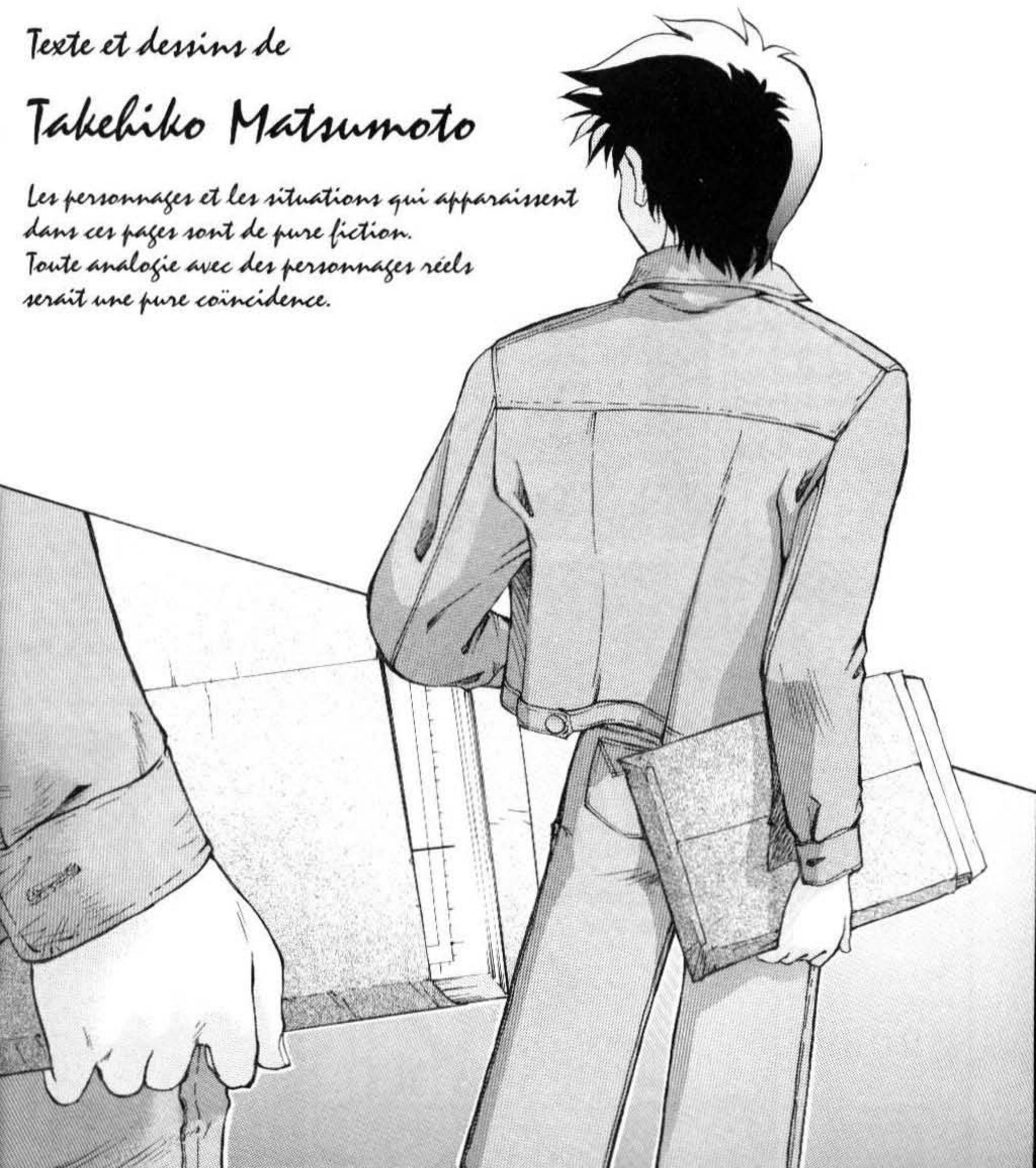
# L'auteur de mangas et son public

Texte et dessins de

Takehiko Matsumoto

Les personnages et les situations qui apparaissent dans ces pages sont de pure fiction.

Toute analogie avec des personnages réels serait une pure coïncidence.



Ce n'est pas franchement mauvais, mais...

Hmm... comment dire...

Pic-Ploc, Plic-Plic

En soumettant mon travail à un éditeur, je ne m'attendais sûrement pas à des brassées de fleurs... mais quand même pas à une telle douche froide.

Ça manque peut-être de rythme... Ou bien ce sont les cadrages...

Quant à dire exactement ce qui ne va pas... Je n'arrive pas à mettre le doigt dessus...

Trois jours plus tard...

203

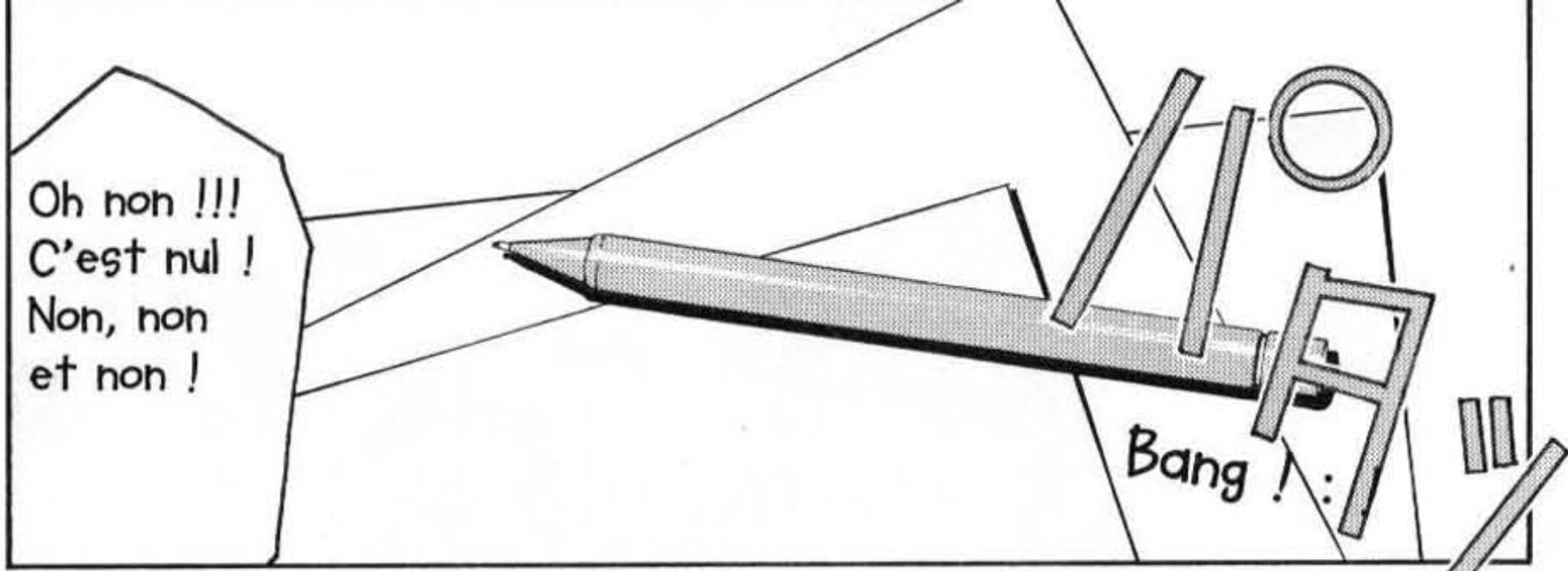
Mr. Egaki

Très bien, je vais lui montrer de quoi je suis capable !

Toc-toc

Ça doit être comme ça la première fois. Il faut corriger ses défauts de débutant.

Vainnn !



Oh non !!!  
C'est nul !  
Non, non  
et non !

Bang !



はた.....  
NNNNNonnnn !!!!!



Arrrrghh !



Ahhh

Je n'y  
arriverai  
jamais !



Tchick !!!

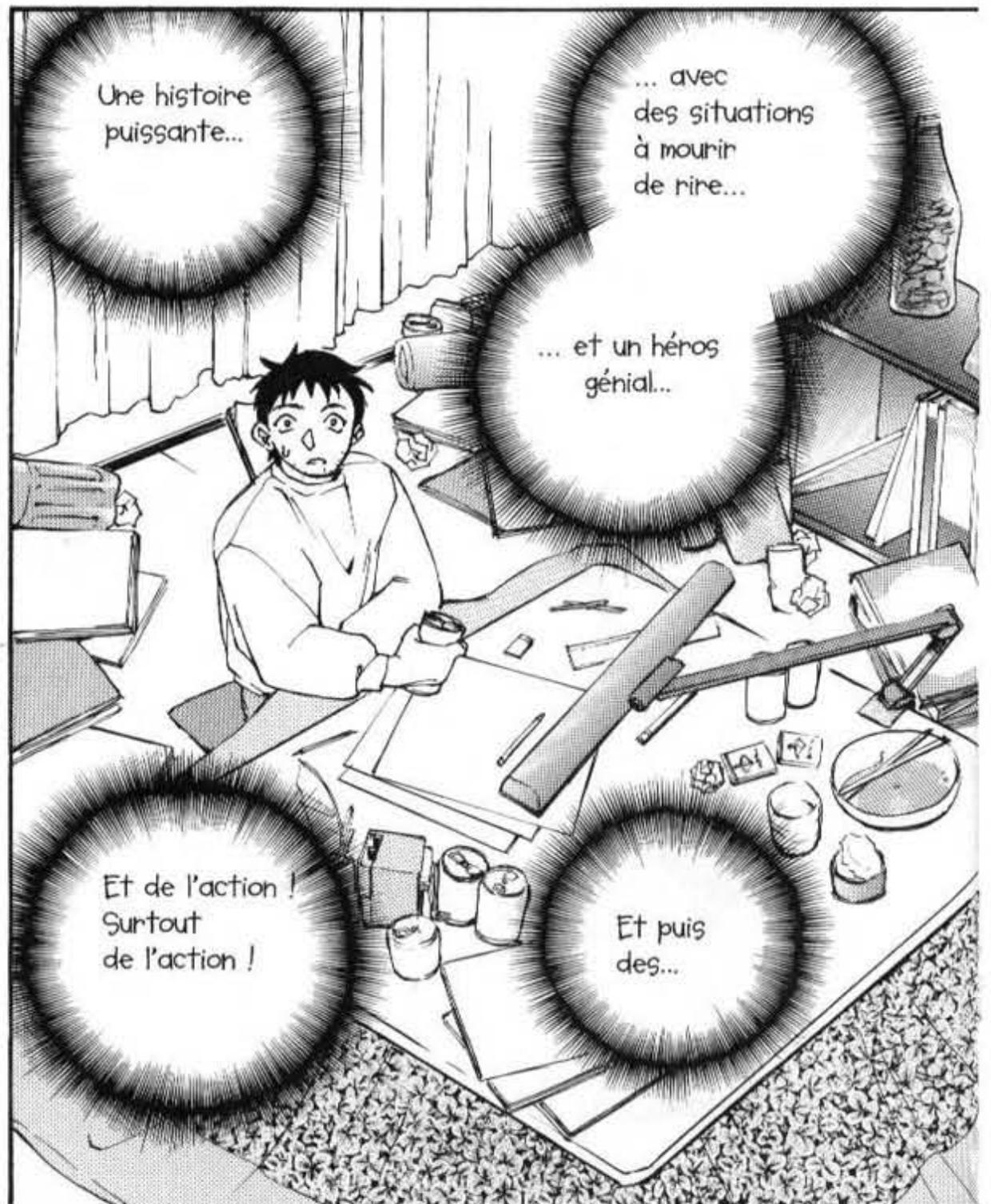
Il me faut  
une histoire  
vraiment  
tip-top...



HAMUCŪ  
STAR

BEER

Ah... laisse  
tomber...









Mais c'est juste que quand je suis devant ma page... je...

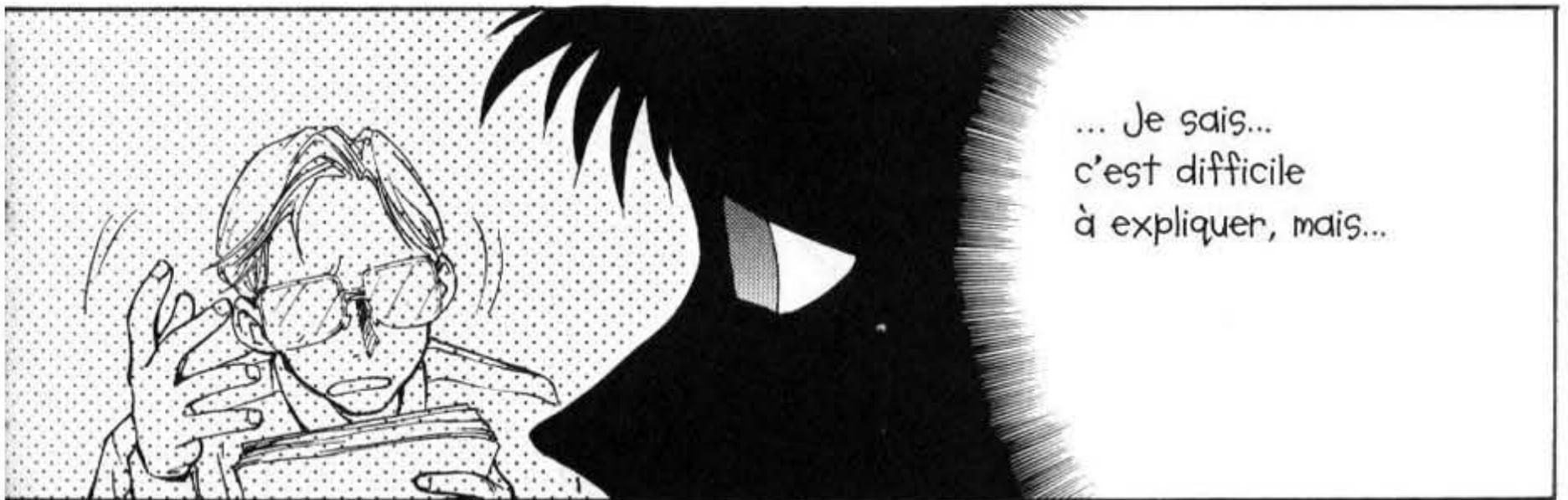


... je me torture les méninges pour deviner ce qui peut plaire aux gens... et...

... je n'ai plus d'idées ou elles me paraissent plus bêtes les unes que les autres.



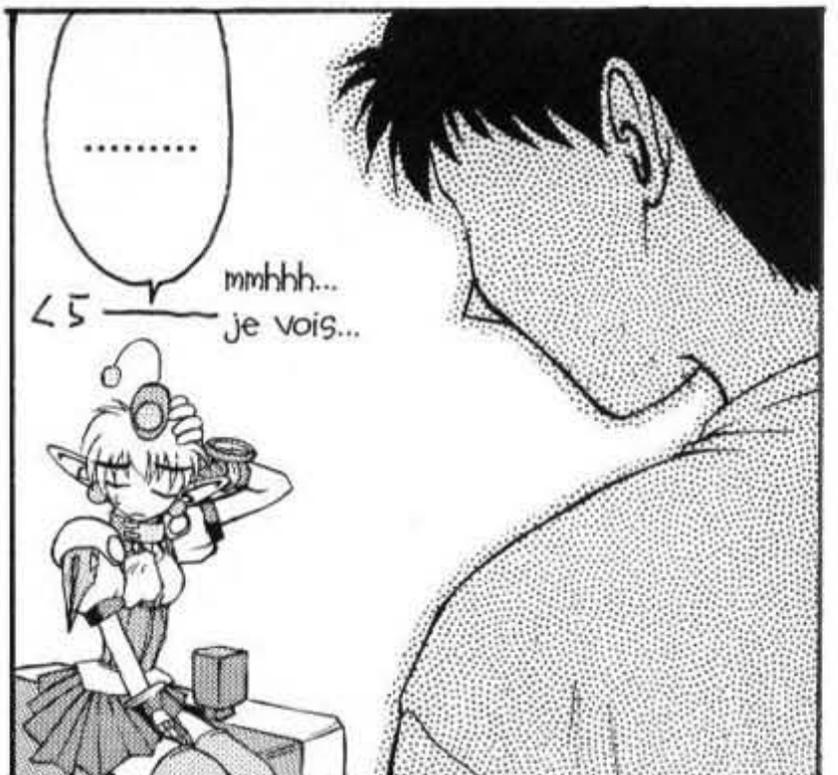
Et tu n'es plus capable de dessiner ?



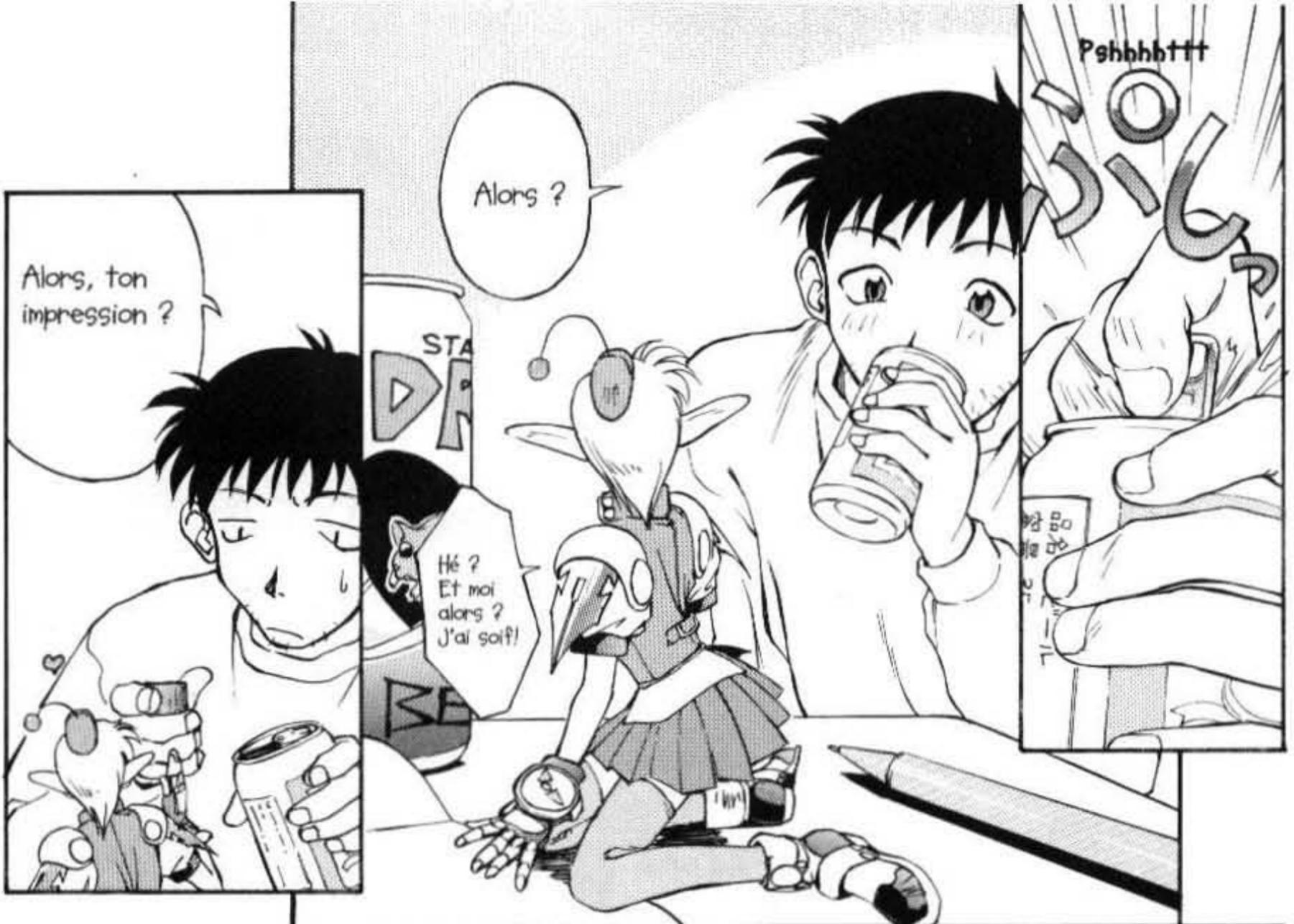
... Je sais... c'est difficile à expliquer, mais...



Montre-moi tes dessins et tes roughs !



.....  
mmhhh... je vois...





Mais non !  
Tu ne comprends  
pas ce que  
je veux dire !

Ahhhhh.....

Phhh!  
Tu as raison.  
Je suis  
un type  
ennuyeux.



Si tu ne prends pas  
de plaisir à dessiner,  
comment veux-tu  
que les autres aient  
du plaisir à te lire !

Mets-toi  
ça dans  
la tête  
une fois  
pour toutes !



T'es-tu vraiment  
amusé en dessinant  
tout ça ?  
Est-ce que  
tu t'es éclaté ?

Un créateur doit mettre son cœur et ses tripes dans ses pages ! Voilà tout.



C'est ça, le manga.



Tu as raison, bien sûr. Mais ce que je veux c'est...

... impressionner l'éditeur et devenir un pro à tout prix !



Mais les pros ont aussi des crises d'inspiration.

hahaha

Finalement, c'est comique, tu ne trouves pas ?



Oui... Je crois que je comprends ton point de vue...



Quand il t'arrive quelque chose d'inattendu, comme ça, il faut toujours voir le côté comique et en rire...

Imagine ton personnage vivant la même chose, ce serait super cool.

Et alors, ce que tu as ressenti, il faut le mettre sur le papier.







Une heure et quelques bouteilles plus tard...

^3 ^3

Bon, il faut que j'y aille.

Hein ! Pourquoi ?

♪3~り



Tic-tac



祭囃子



Il le faut bien, parfois.

Hic...

Mais il faut que tu restes pendant que je dessine !



gnif-gnif

Aie mon nez.

Je croyais que vous, le petit peuple, vous veniez en aide aux humains. J'ai besoin de toi pour mon story-board

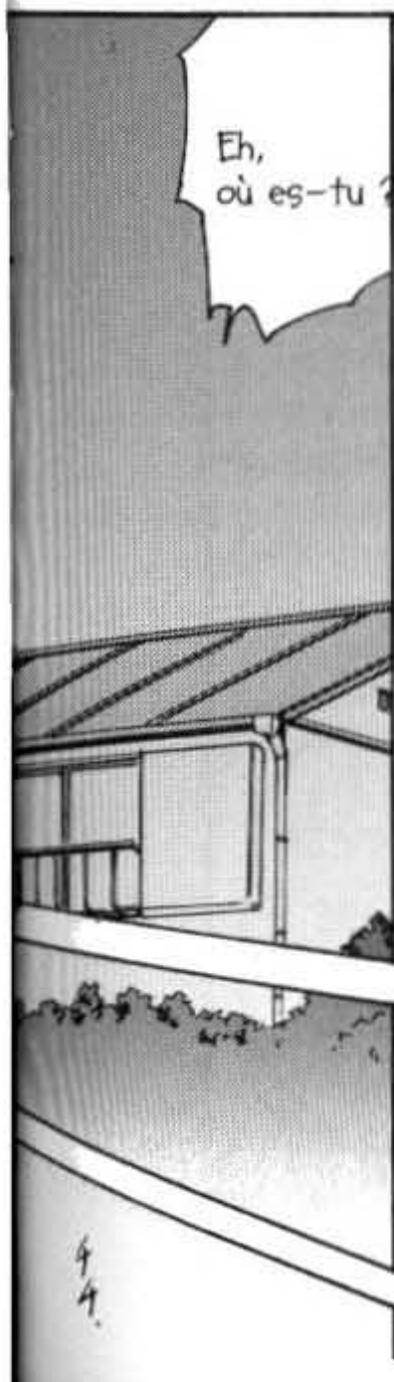


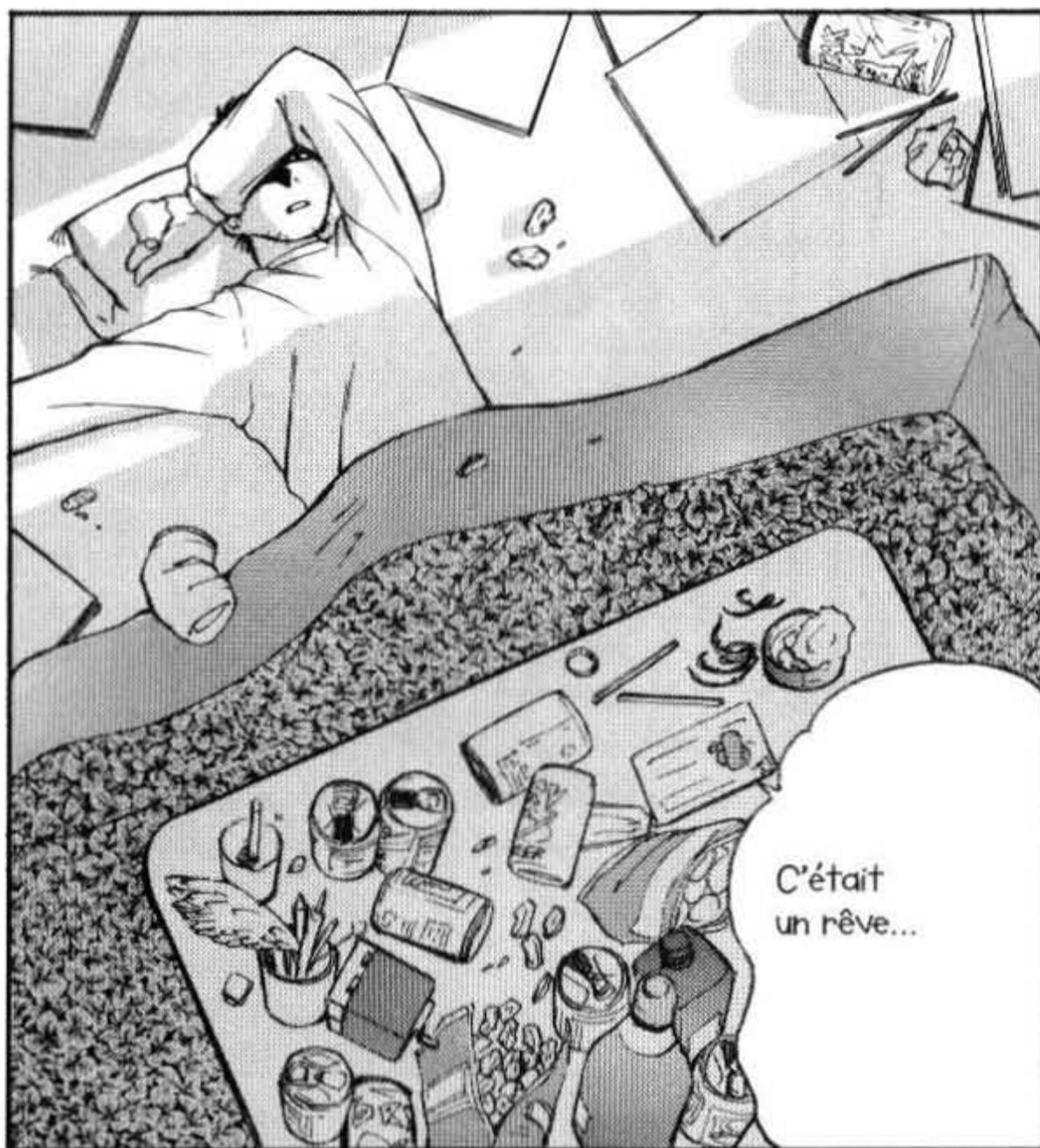
Débrouille-toi tout seul !

Plafff!!!



Pure légende ! D'ailleurs si tu veux être un pro, il faudra bien prendre l'habitude de t'y coller tout seul !







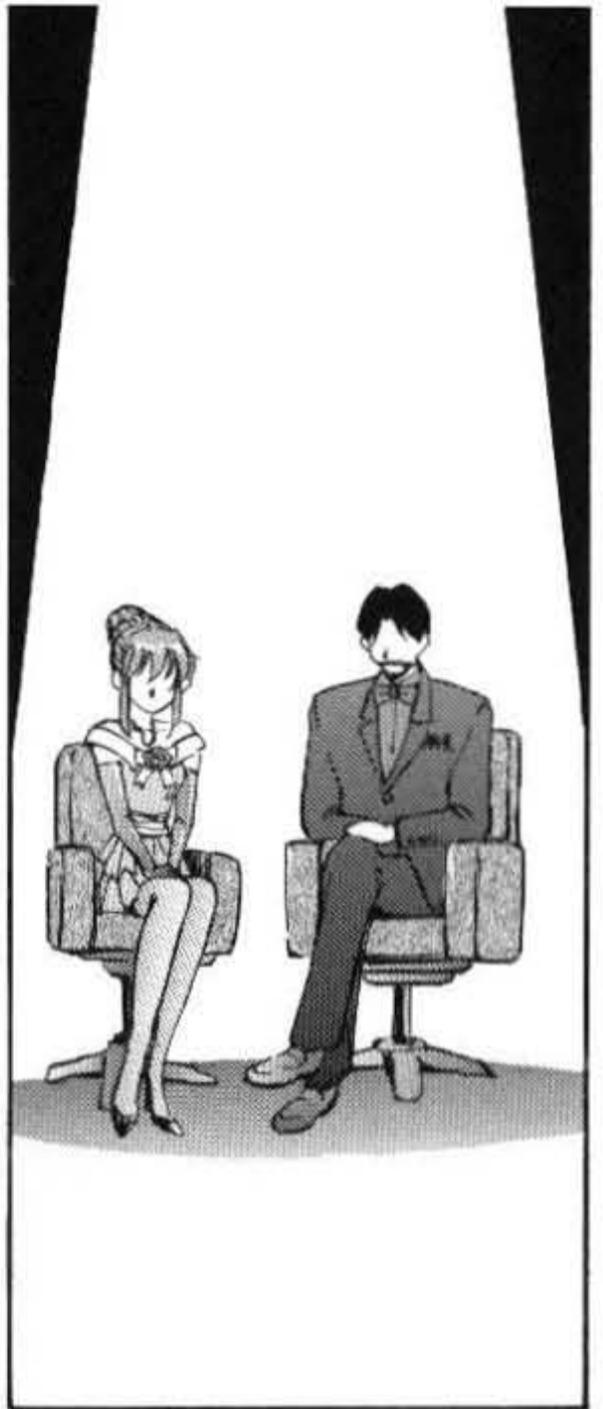
Néanmoins, le fait d'être devenu un pro ne signifie pas forcément qu'il peut vivre de ses dessins. Mais ceci est une autre histoire...

Un an plus tard, il avait rejoint le rang des professionnels.



Et moi, je suis Suika, son assistante.

Bonjour et bienvenue sur ce plateau. Permettez-moi de me présenter, je suis le mangaka Egaki.



Un conte à dormir debout, oui !

J'espère que vous n'allez pas croire ça !



Haaaah !

Et voilà ce qui m'est arrivé il y a exactement dix ans... Incroyable, non !

Oh !



Mesdames, Messieurs,  
nous interrompons  
notre émission  
pour vous donner  
les dernières nouvelles.



blablablabla



AH ! AH !  
Prends garde  
à ta droite.

Dongggg  
Je n'ai jamais  
embrassé  
cet individu,  
c'est  
un mensonge  
éhonté !

Bing !

ガ  
ス  
パフ !  
Vian



Tout est bien qui  
finit bien : L'ouvrage  
*Le Dessin de manga*  
vous est présenté  
par cette petite  
personne...

... par cet homme mûr  
et par moi-même.



Avez-vous quelque  
chose à ajouter,  
mademoiselle ?

Oui !



D'accord,  
eh bien  
revenons  
au sujet  
principal.

Et moi aussi,  
je peux dire  
quelque  
chose ?

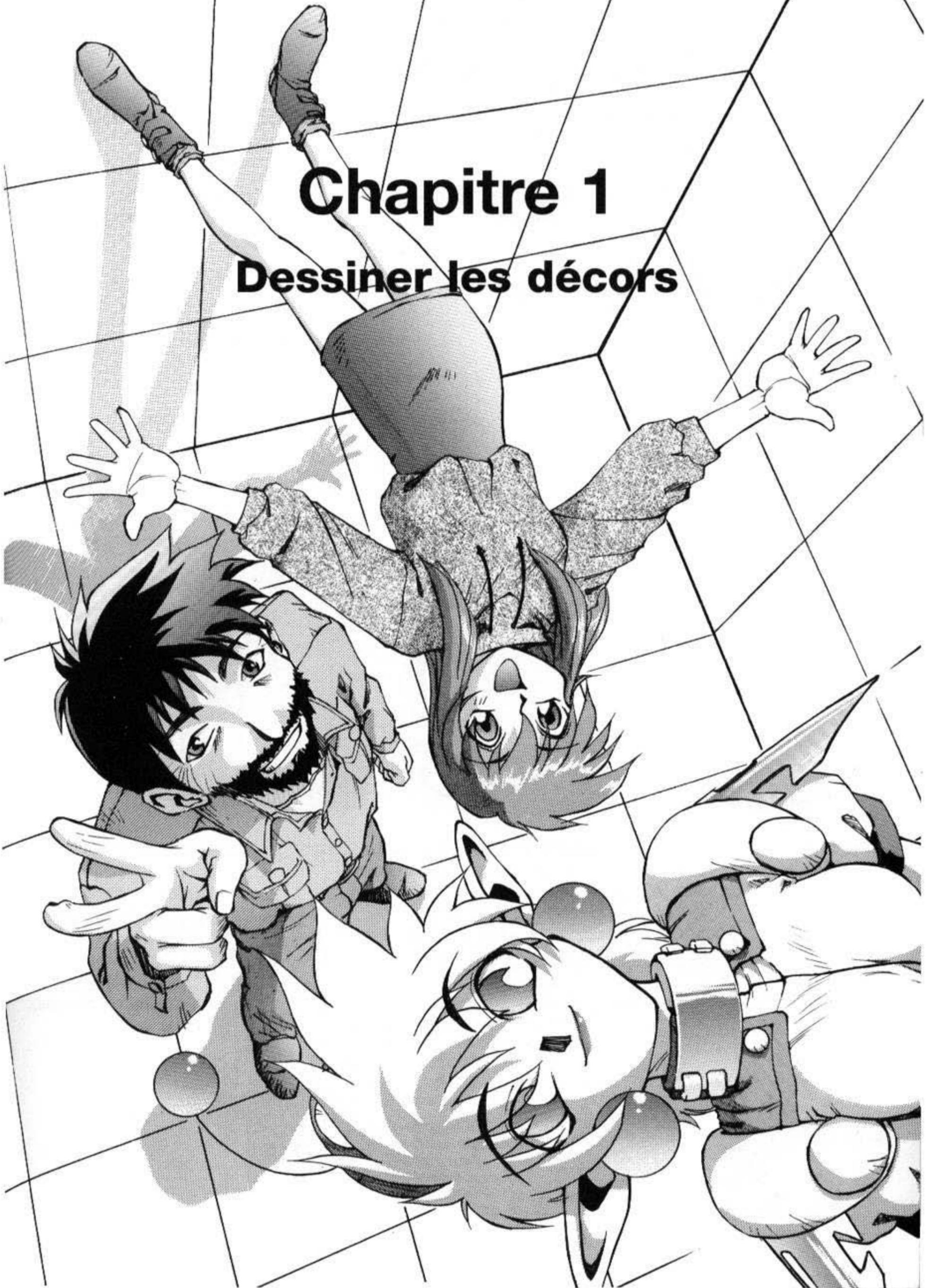
Je ne  
l'ai jamais  
embrassé.  
C'est  
faux.

**Essayez !**



# Chapitre 1

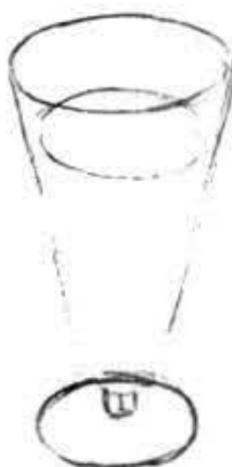
## Dessiner les décors



# Dessiner des objets simples

S'il s'agit d'objets symétriques par rapport à un axe central, tel un verre, commencer par tracer cet axe.

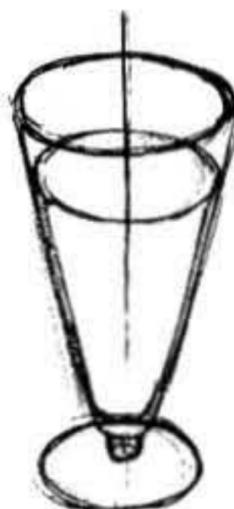
1. Esquisser d'abord la forme générale.



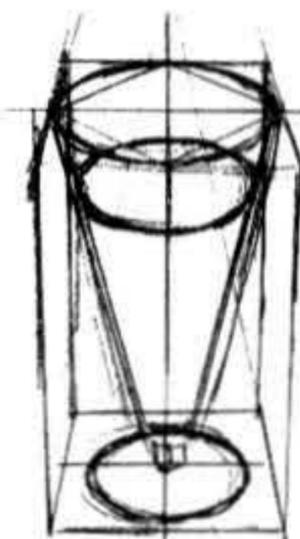
2. Déterminer ensuite l'emplacement de l'axe central. L'indiquer au crayon bleu.



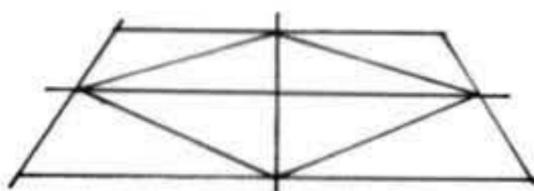
3. Préciser le modelé général de l'objet en tenant compte de cet axe de symétrie.



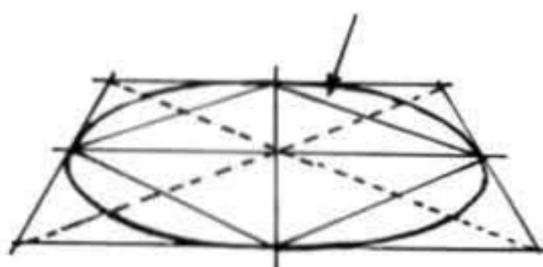
4. Si la forme est complexe (ici, un cône tronqué), l'inscrire dans une boîte 3D et repenser le dessin en fonction de la perspective.



5. Si le tracé des ellipses pose des problèmes, tracer d'abord un trapèze, puis ses deux médianes (lignes joignant les milieux des côtés opposés). Joindre alors ces quatre points pour former un losange.

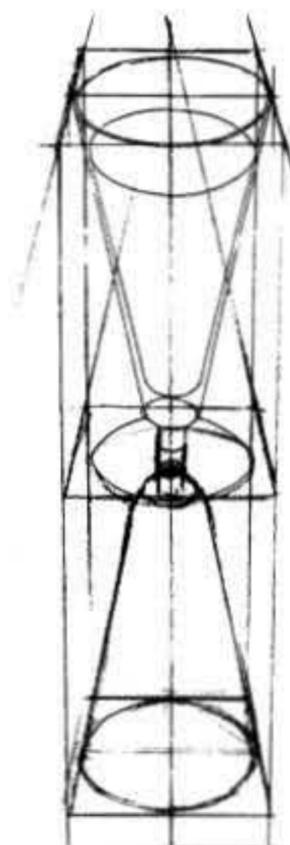


*Ce losange servira de point de départ pour tracer l'ellipse vue de face.*

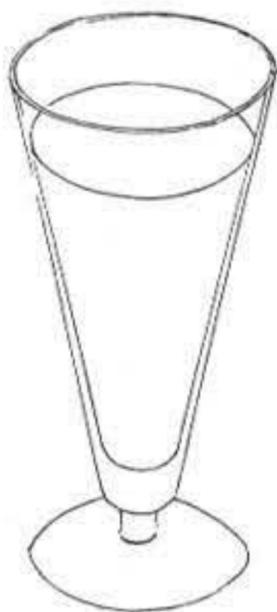


*Ce croquis permettra même de varier l'angle de vue, par exemple sous un angle latéral (en se fondant sur les diagonales en pointillés).*

6. Pour le reflet, prolonger la boîte 3D vers le bas, en tenant compte de la partie qui sera invisible vue du dessus.



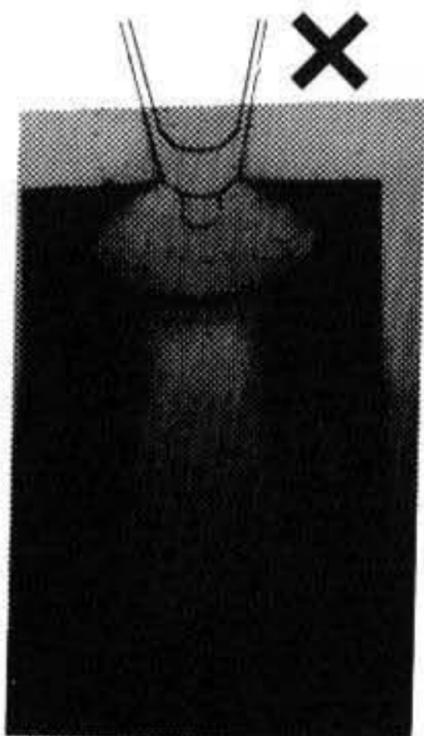
7. Dès que le contour est au point, le repasser à la plume. Les zones à ne pas encrer seront traitées au crayon bleu et serviront de repères pour la pose des trames.



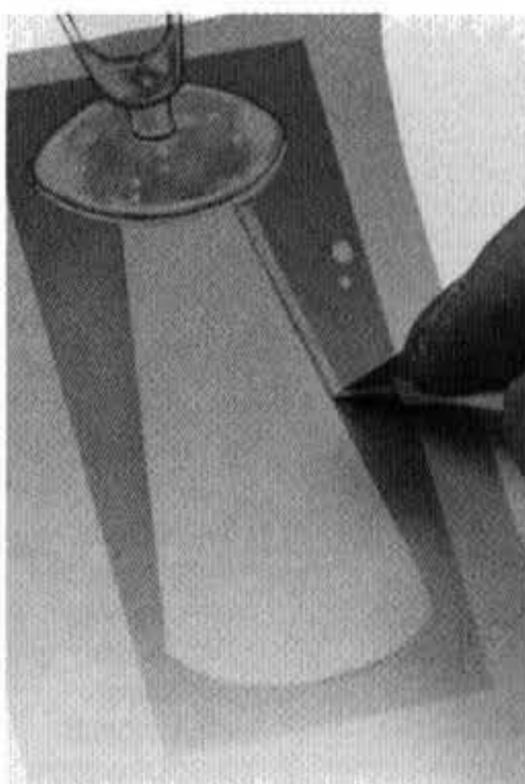
8. Point clé de ce dessin : la pose des trames qui constituent le reflet, en commençant par la plus foncée en fond.



En effet, si on commence par la trame la plus pâle, les contours seront masqués en appliquant une ombre opaque, et on ne distinguera pas la ligne à suivre au cutter.



9. En appliquant ensuite les trames plus claires correspondant aux transparences du reflet, on les découpera un peu en retrait par rapport au contour de la trame foncée, de manière à obtenir un dégradé.

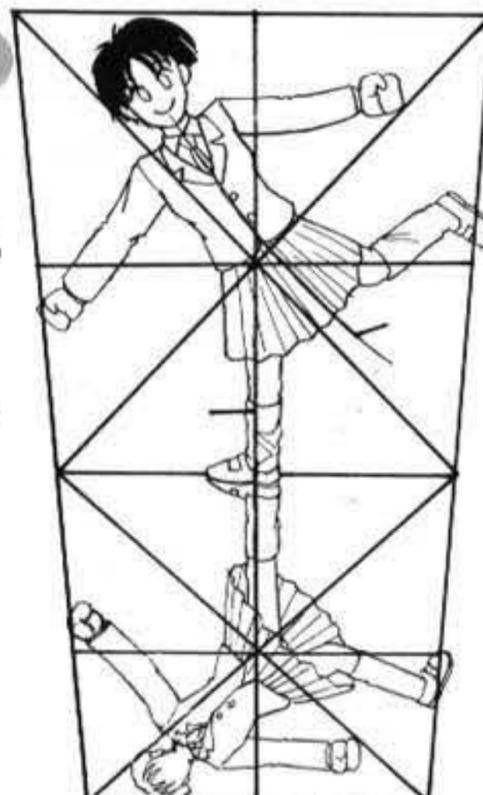


10. Après avoir appliqué et soigneusement découpé les diverses trames, compléter par des touches de blanc pour figurer les brillances.



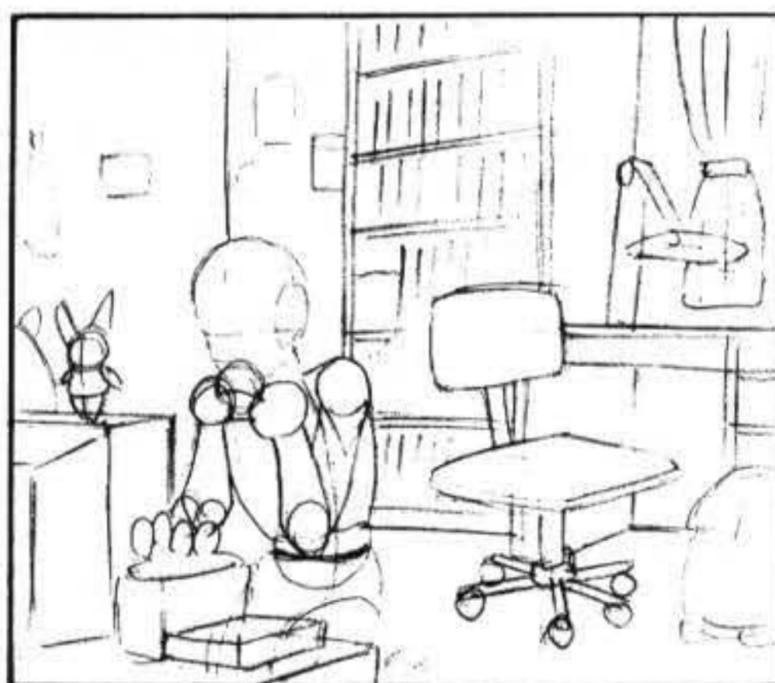
### Axes de symétrie

Ces axes de symétrie servent aussi de repères pour dessiner des personnages, même si leurs attitudes et leurs mouvements sont dissymétriques : ces axes permettent de vérifier l'équilibre du corps (notamment par rapport au centre de gravité).

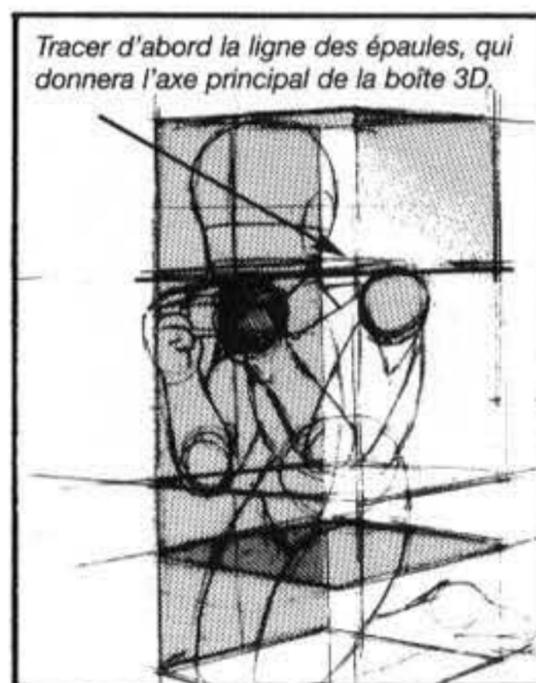


# Les personnages dans leur environnement

Avant de placer un personnage dans un décor, il est important de déterminer l'angle sous lequel la scène sera vue – ici une légère contre-plongée – afin de rendre correctement la perspective.



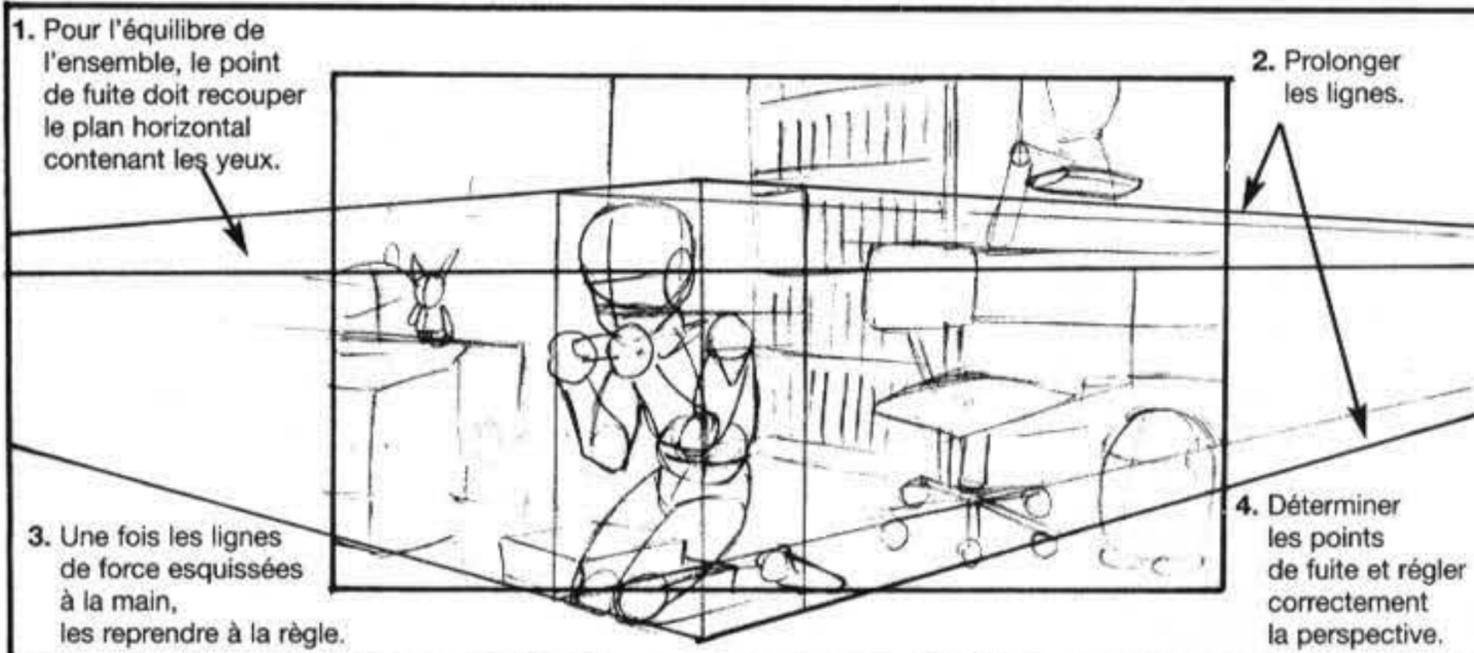
Esquisser d'abord les formes – murs, meubles, etc. –, en indiquant leur taille les unes par rapport aux autres et par rapport aux personnages que l'on veut représenter.



Tracer d'abord la ligne des épaules, qui donnera l'axe principal de la boîte 3D.

Esquisser ensuite à main levée la boîte 3D qui contiendra le personnage. Dans un premier temps, chercher plutôt l'équilibre général sans trop s'attacher aux détails.

1. Pour l'équilibre de l'ensemble, le point de fuite doit recouper le plan horizontal contenant les yeux.



2. Prolonger les lignes.

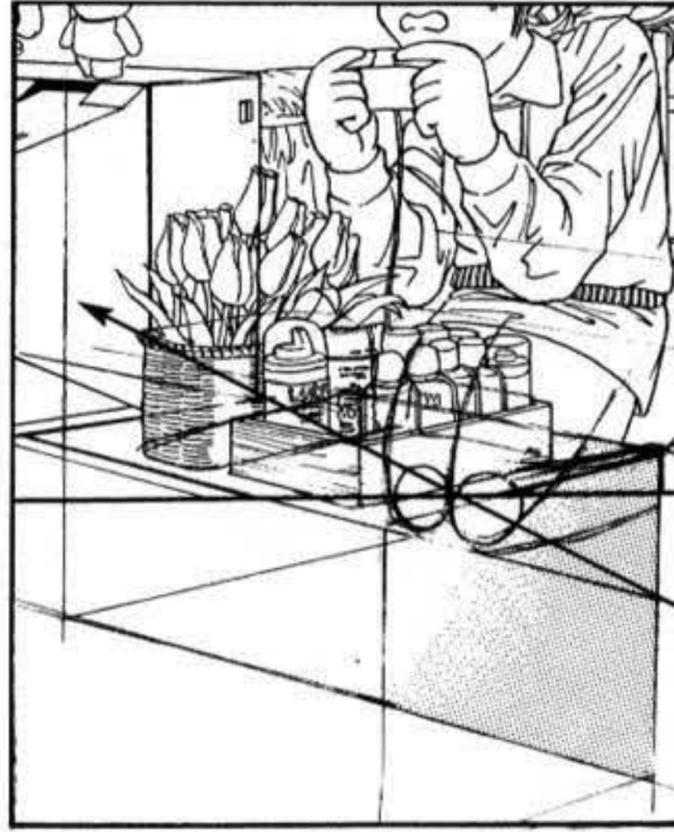
3. Une fois les lignes de force esquissées à la main, les reprendre à la règle.

4. Déterminer les points de fuite et régler correctement la perspective.

C'est en prolongeant les côtés de la boîte 3D dans laquelle s'inscrit le personnage que l'on pourra établir les principaux points de fuite.

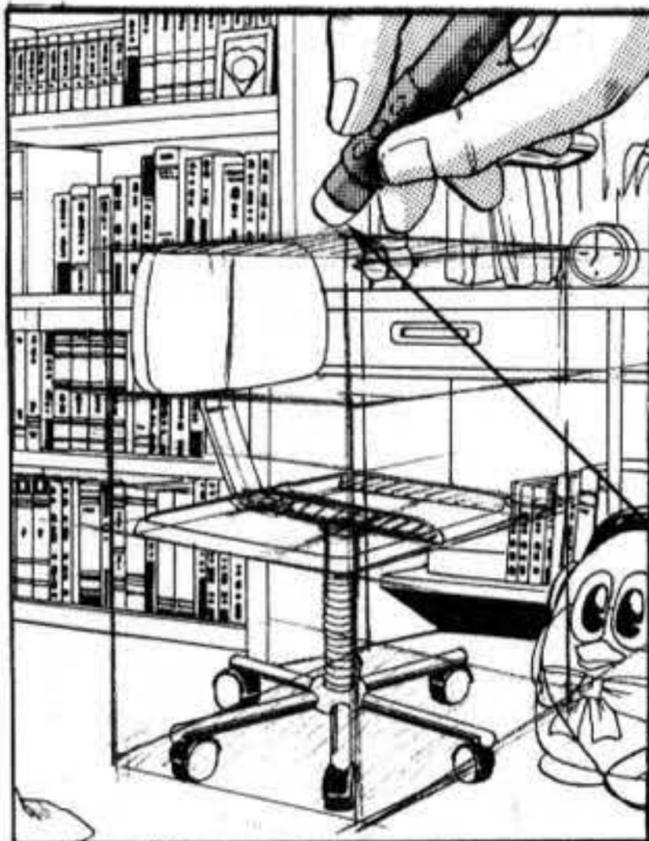


Après avoir indiqué les lignes de perspective essentielles, commencer à mettre en place objets et meubles, comme si on les accrochait à ces lignes.



Il n'est pas inutile de tracer (sans trop entrer dans les détails) les parties invisibles : cela permet de mieux équilibrer les parties visibles.

Ces lignes indiquent les positions respectives (et donc les rapports) de la télévision et du personnage.



Si le dessin est surchargé au point de masquer les lignes essentielles, gommer le maximum de lignes superflues.

La gomme-embout permet de travailler avec précision.



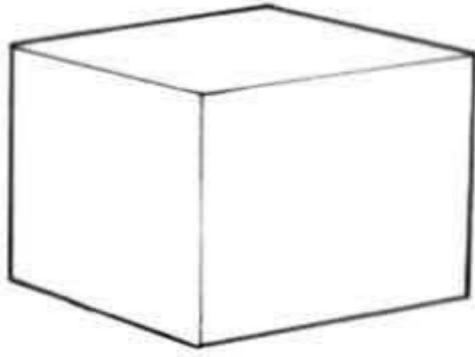
Quand on procède au nettoyage du croquis, il peut être utile de protéger les lignes importantes au moyen d'un cache ou d'un masque en bristol, pour ne pas risquer de les effacer par mégarde.

Au départ, tracer autant de lignes de perspective que l'on juge utile.



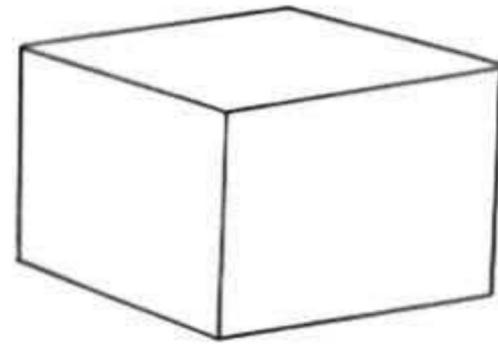
Une fois tous les éléments du décor mis en place, vérifier le tracé des lignes de perspective à la règle et dégager les lignes de contour.

L'étape suivante est celle de l'encrage. La règle de base consiste à tracer les contours extérieurs des objets plus épais que les lignes intérieures, ce qui donne du relief.



*bon exemple*

Tracer toutes les lignes de même épaisseur donne au contraire une impression de platitude.



*mauvais exemple*

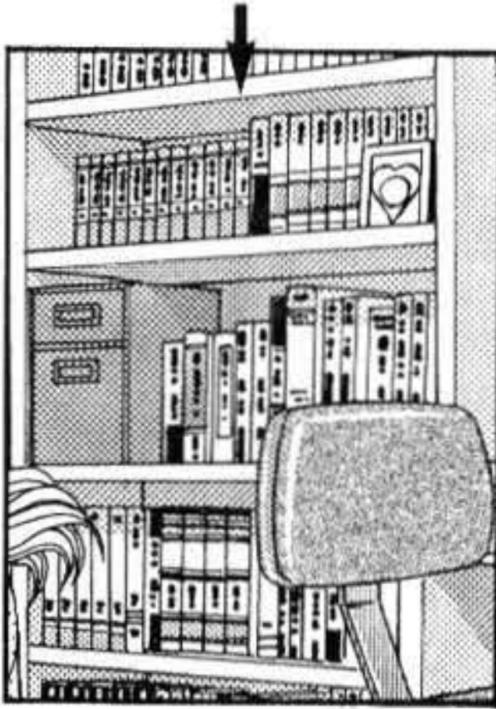
Le dessin après encrage.



La touche finale sera apportée par les parties à traiter en noir. Il faut toujours garder à l'esprit qu'il s'agit moins de remplir des surfaces que de traduire des volumes.



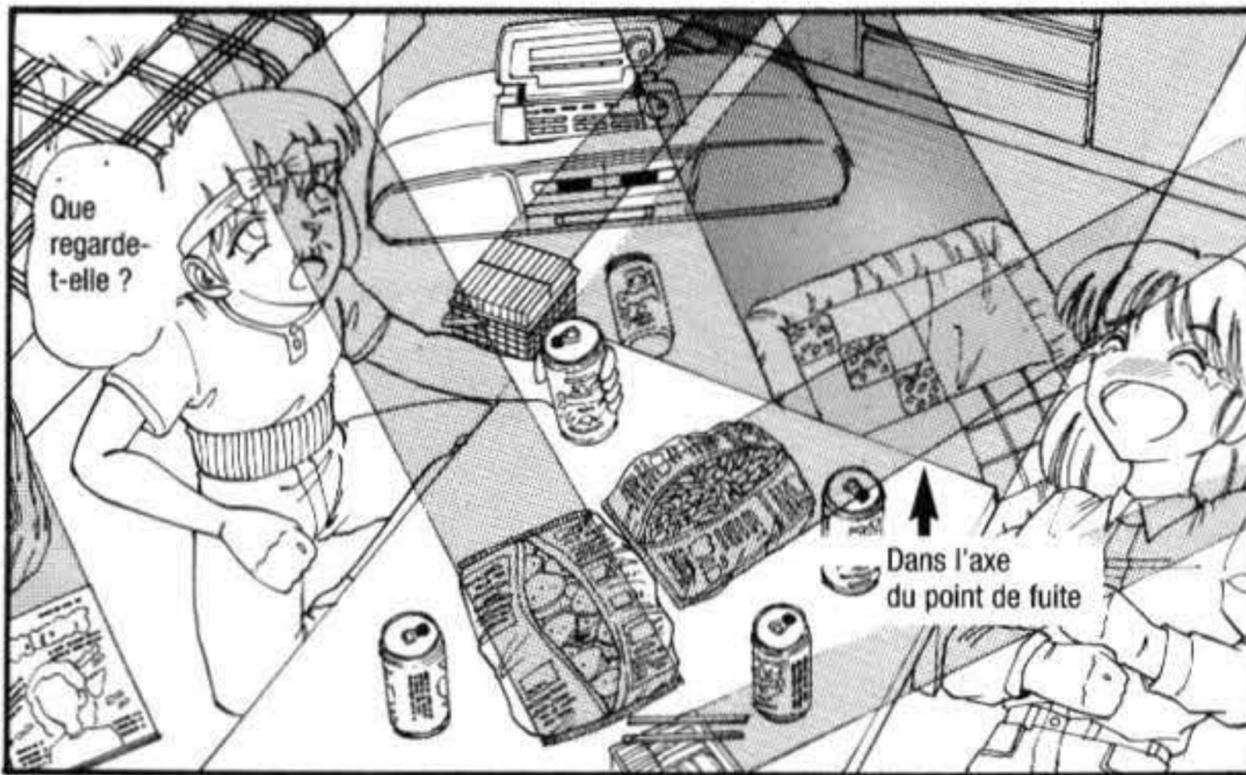
Les livres, boîtes et classeurs qui garnissent la bibliothèque sont redessinés à la plume fine, avec une clarté et une sobriété de ligne qui contrastent avec la profusion des objets.



Le dessin est enfin finalisé avec la pose de trames qui créent des valeurs tonales et des ombres, plus ou moins accentuées. Certaines trames intègrent des dégradés.



En général, les bases de la perspective sont établies du point de vue du personnage ; les arrière-plans sont créés dans un deuxième temps. La même règle vaut pour les extérieurs.



### Multiperspectives

Nous nous sommes intéressés jusqu'ici à des scènes et à des décors simples, ne prenant en compte qu'un ou deux points de fuite. Mais la réalité est souvent bien plus complexe : il peut y avoir de très nombreux points de fuite, et établir toutes les lignes invisibles peut prendre beaucoup de temps. Par ailleurs, les personnages ne sont pas figés dans une position fixe d'une case à l'autre... Disons que pour simplifier, le dessinateur accordera les lignes de perspective principales au mouvement des personnages.



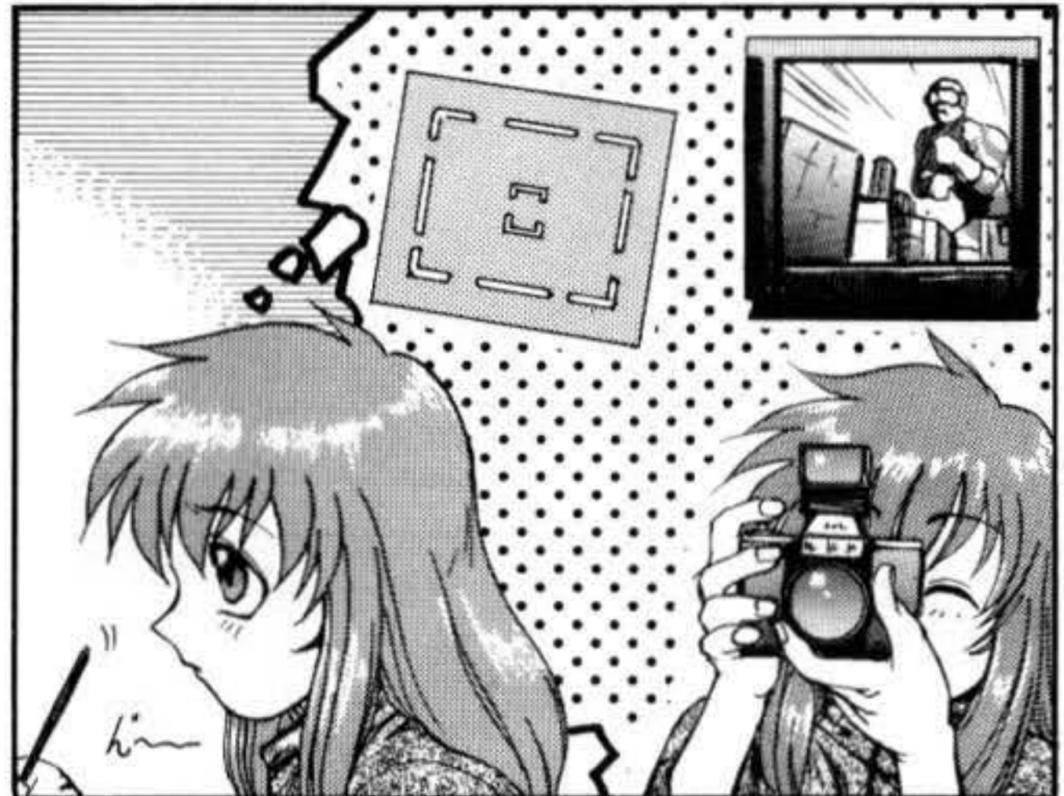
À l'apprenti mangaka qui ne sait plus à quel saint se vouer, nous donnerons ce simple conseil de bon sens : essayer que le dessin ait l'air vraisemblable dans ses proportions et corriger tout ce qui semble anormal ou étrange.

**Astuce 1.** Considérer la case blanche comme une pièce vide, avec son plancher, son plafond, ses murs.



**Astuce 2.** Penser à la case à remplir comme à un écran de télévision : une fenêtre en deux dimensions dans laquelle doit s'inscrire un extrait d'un univers en trois dimensions. Tâcher d'imaginer les objets qui vont prendre place dans cette case comme s'ils étaient vus à travers le viseur d'un appareil photo.

On aura toujours en tête (ou mieux dans un carnet de croquis) un « catalogue d'images » personnel rassemblant des objets, familiers ou non, vus sous tous les angles possibles.



Il sera souvent plus facile de mémoriser l'image que l'objet réel.

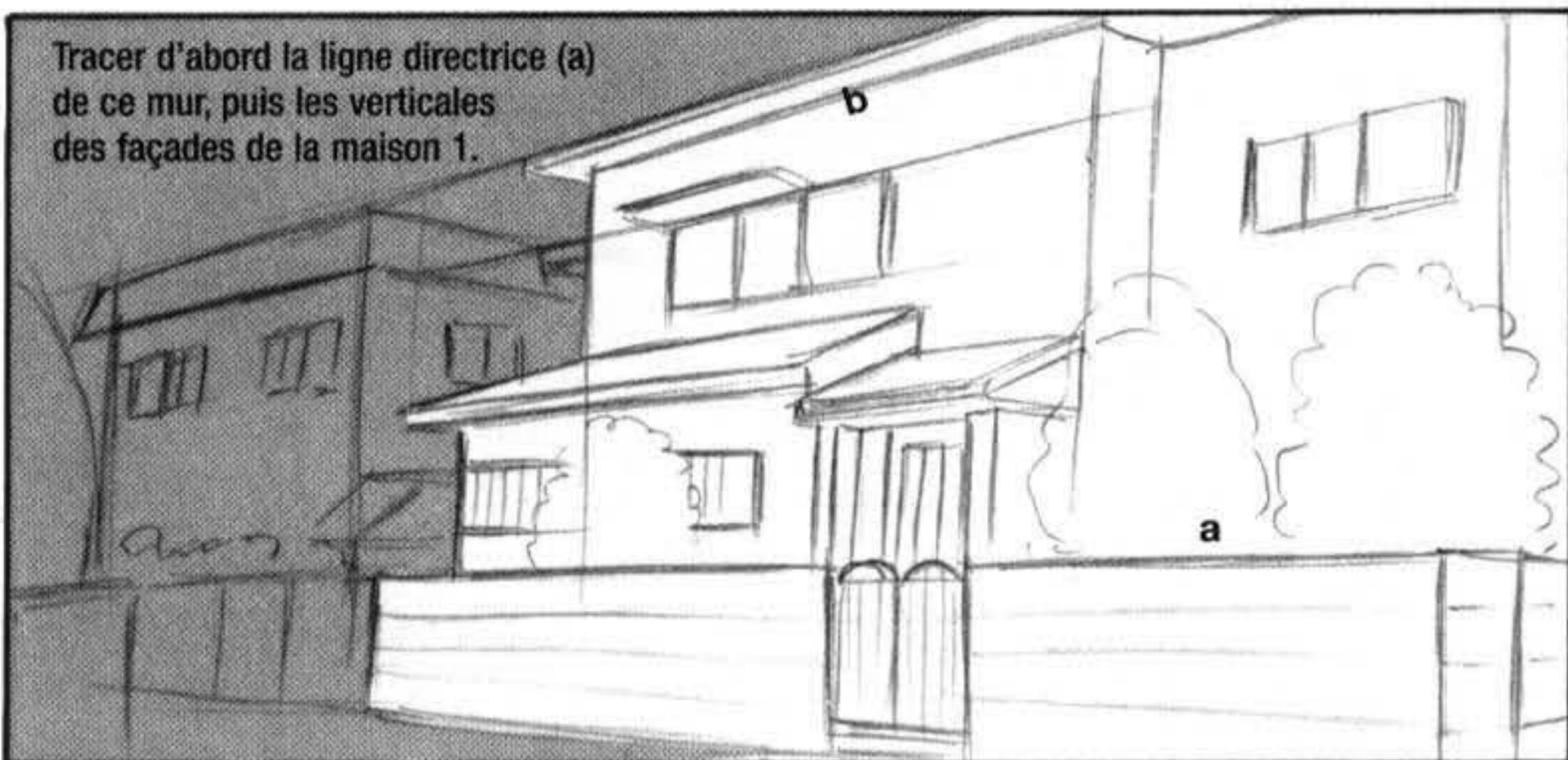


Attention !  
On ne vous demande pas de tracer les plans d'un building ou d'un porte-avions ! Alors l'exactitude est quand même moins importante que le plaisir donné par un bon dessin !

# Dessiner des rues et des maisons



Voici la rue que l'on veut représenter. Le premier plan est constitué par l'angle du mur de la maison 1. La maison 2 est vue de plus loin.



Tracer d'abord la ligne directrice (a) de ce mur, puis les verticales des façades de la maison 1.

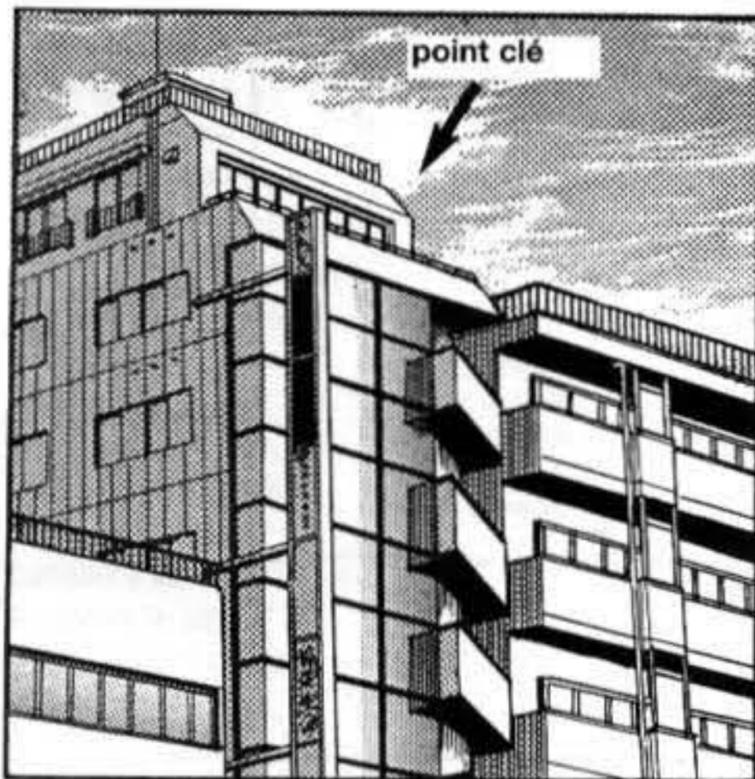
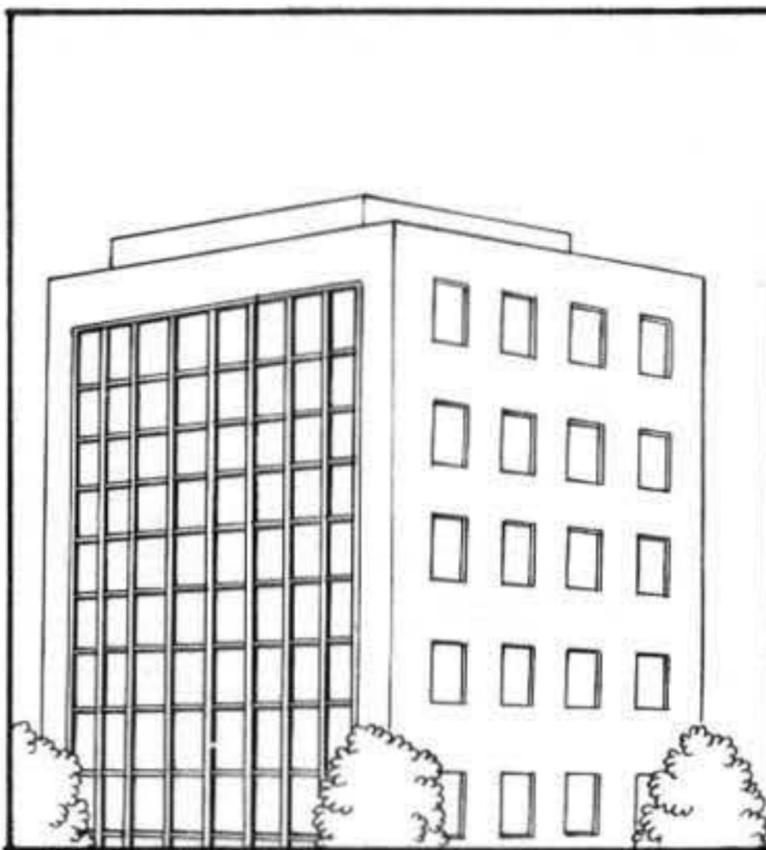
La seconde ligne importante (b) est celle du toit de la maison 1. Ces deux lignes suffisent à déterminer le point de fuite et à organiser la perspective.



Ajouter alors la maison 2 en l'alignant dans cette perspective.

Une fois les détails esquissés, vérifier l'alignement des lignes de perspective et les corriger éventuellement à la règle avant d'encre le dessin et de l'ombrer.

Même lorsque les lignes de perspective sont correctes, il arrive que le dessin manque de relief et de vie, notamment lorsque tous les traits sont d'égale épaisseur. C'est le cas, par exemple, pour le dessin ci-contre. Les angles et les lignes directrices sont justes, mais l'uniformité du tracé donne une impression de platitude. L'immeuble semble se réduire à des lignes et à du vide. Pour remédier à cette impression d'irréalité, de manque de solidité des matériaux, il faut, comme ci-dessous, créer des volumes géométriques soulignés par des ombres.

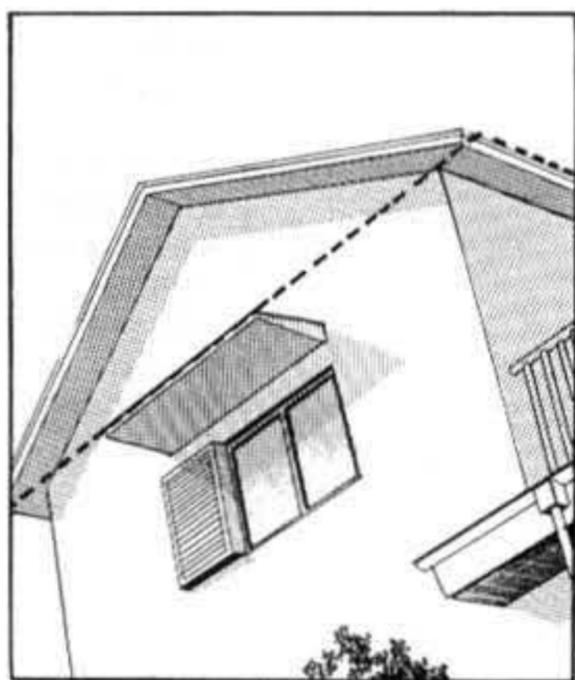


C'est à partir de ce point que s'étagent les différents plans et arrière-plans.



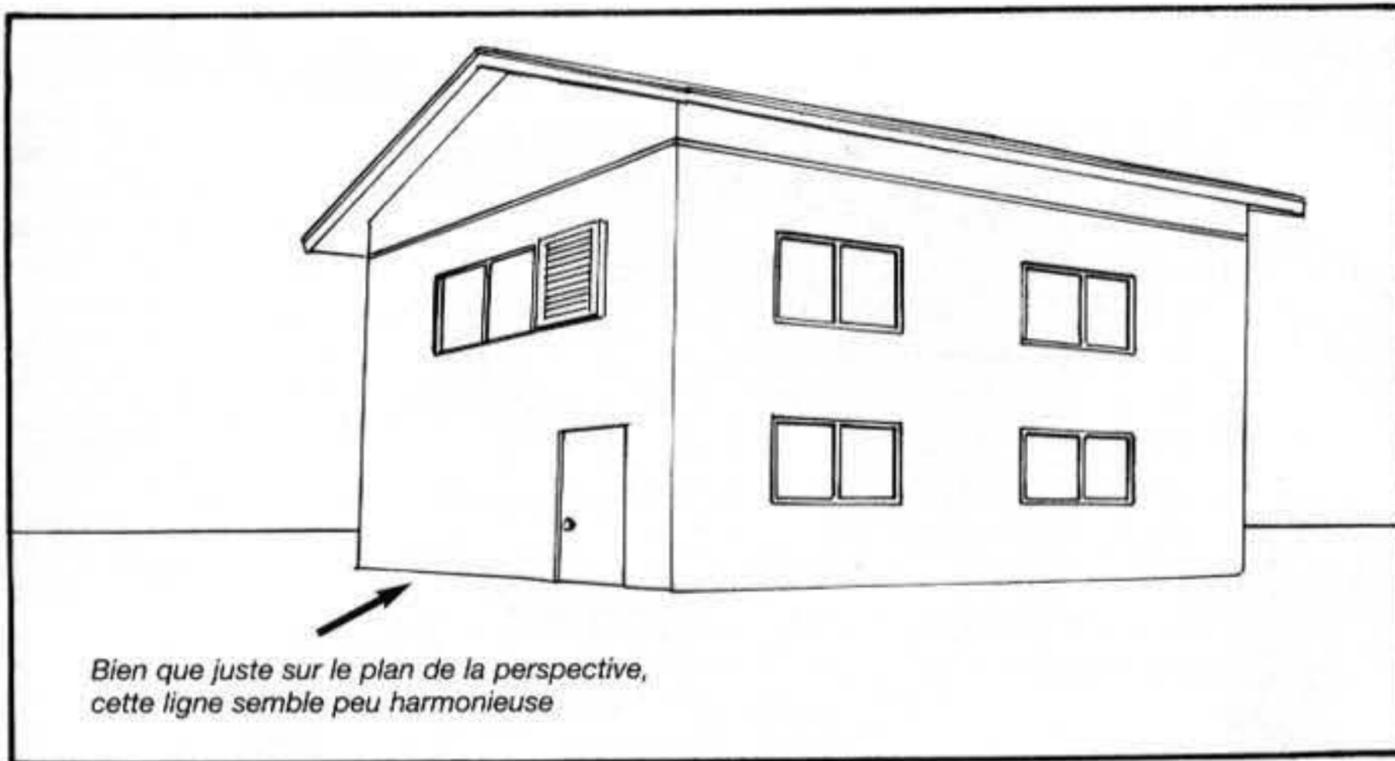
Ci-dessus : cette perspective semblerait tout à fait bizarre si on ignorait qu'il s'agit d'un détail du dessin du bas de la page 31. Tout s'explique quand on sait que cette terrasse est vue par le personnage flottant dans les airs...

Ci-contre : un angle de vue inhabituel peut demander des ajustements de la perspective ; la vraisemblance doit l'emporter sur la réalité.



Ci-contre : c'est l'ombre portée sur le mur qui donne réalité et consistance au relief de l'auvent.

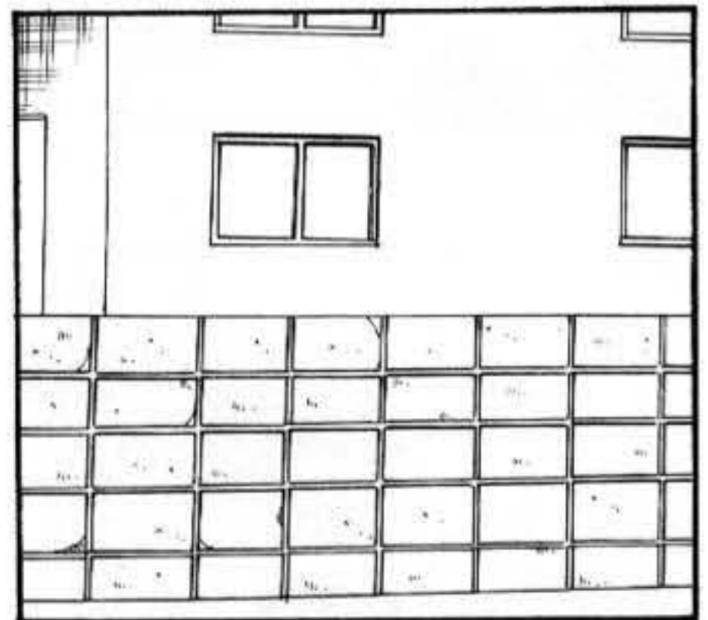
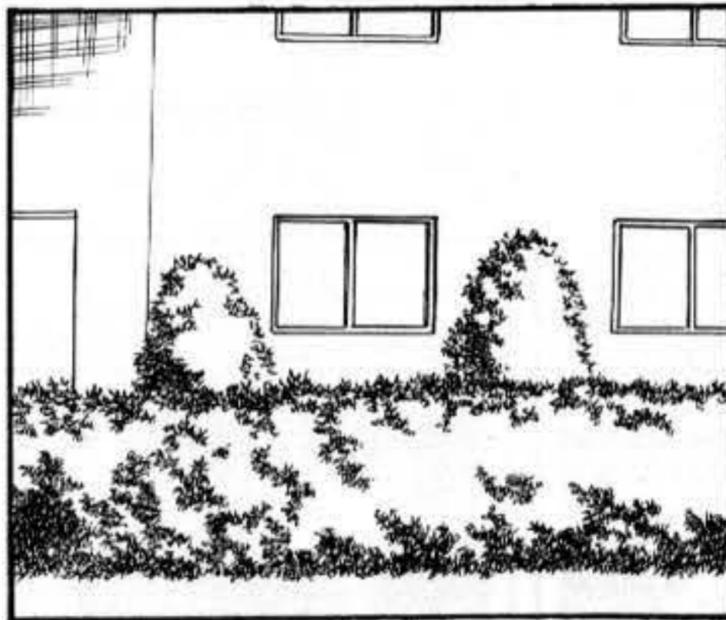




*Bien que juste sur le plan de la perspective, cette ligne semble peu harmonieuse*

Même lorsque les volumes sont suffisamment travaillés, certains détails, exacts sur le plan des lois de la perspective, choquent l'œil. Le dessinateur doit apprendre à les camoufler.

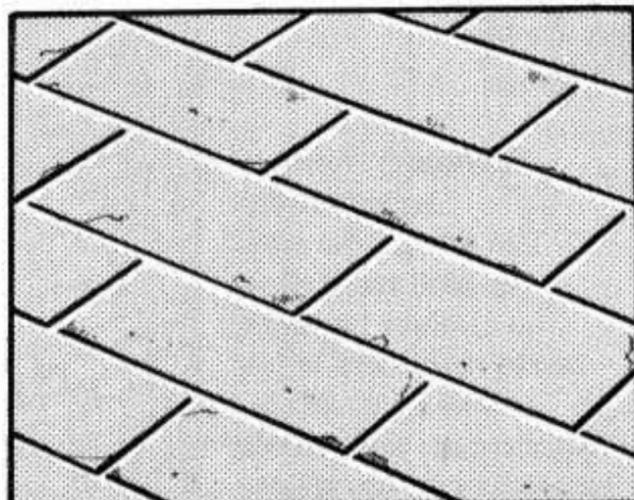
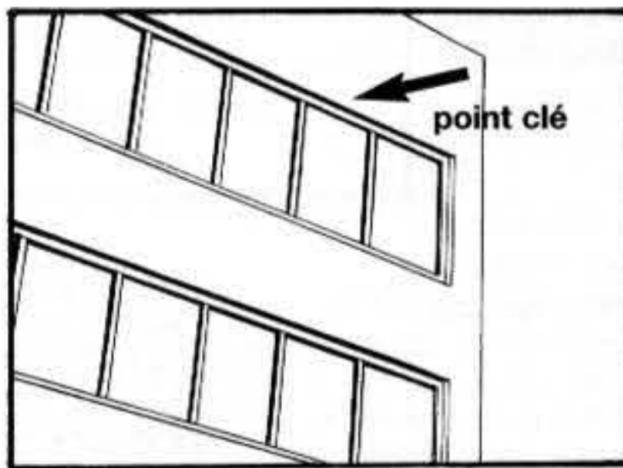
Il s'agit donc ici de cacher habilement cette ligne, par exemple en ajoutant haie ou arbustes (dessin de gauche), ou un mur d'enceinte (dessin de droite).



### Indications d'épaisseur

Dallages, fenêtres, murs de brique ou de pierre sont au départ dessinés comme des surfaces planes. C'est le seul jeu des ombres qui va leur conférer du relief. Comme il s'agit de motifs répétitifs, il faut apprendre à les traiter rapidement pour gagner du temps.

*Ci-contre : une trame unie est posée en fond, les interstices étant figurés par des applications de blanc liquide soulignées de noir à la plume.*



*En haut : ombrage à la plume (l'épaisseur du trait diminue en fonction de la perspective).*

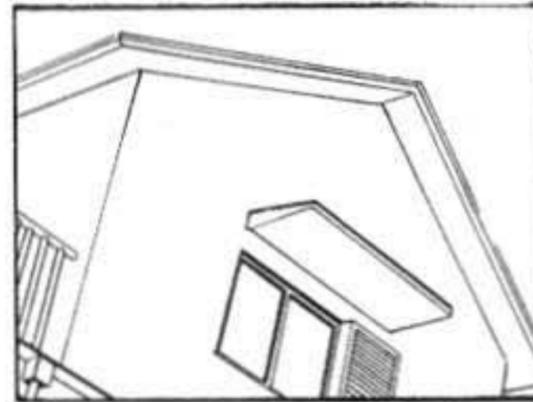


Selon le style et la taille du dessin, on aura recours aux trames ou bien à la plume pour rendre les ombres. Ci-dessus, les deux techniques sont associées.

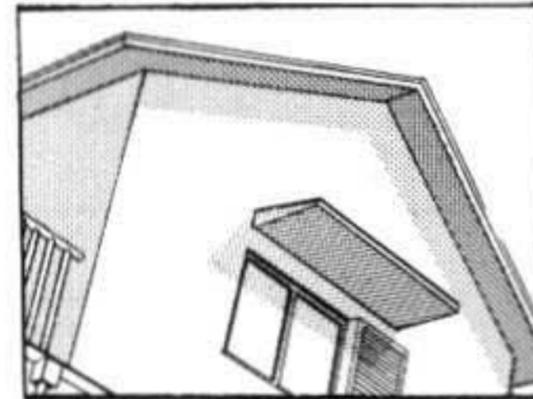
## Variations sur les murs



Qu'il soient intérieurs ou extérieurs, les murs jouent souvent le rôle d'arrière-plan. S'ils sont traités comme de simples surfaces unies, le dessin sera froid et plat (dessin A). Il faut enrichir cette surface par de petits détails, sans tomber dans l'outrance, et le graphisme prendra vie et relief (dessin B).



A



B

Si la maison est censée être neuve, les ombres seront légères et très régulières : on les obtiendra en posant une trame claire.

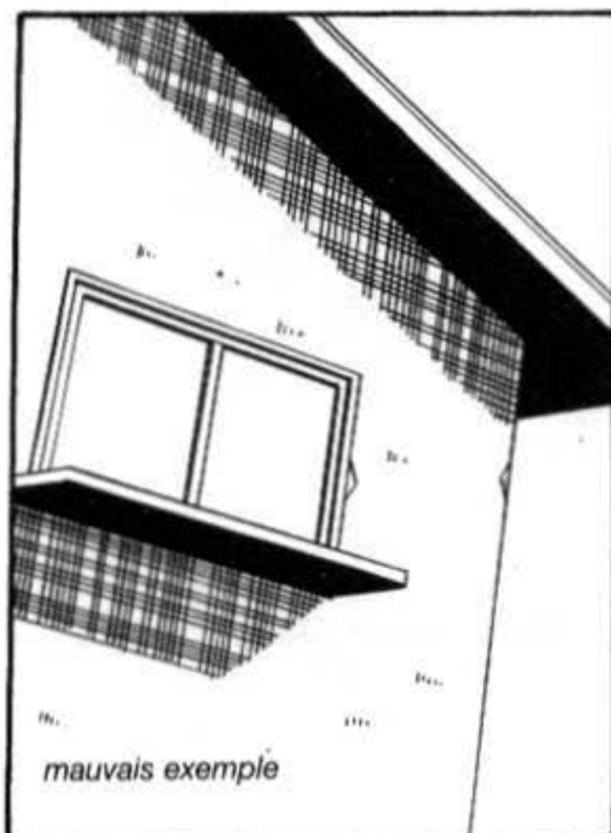


L'ombrage par pose de trames ne convient pas à tous les styles de dessin. Si l'on souhaite un résultat plus expressif, rien ne remplacera la plume et l'encre. Mais c'est une technique délicate qui demande doigté et expérience.



bon exemple

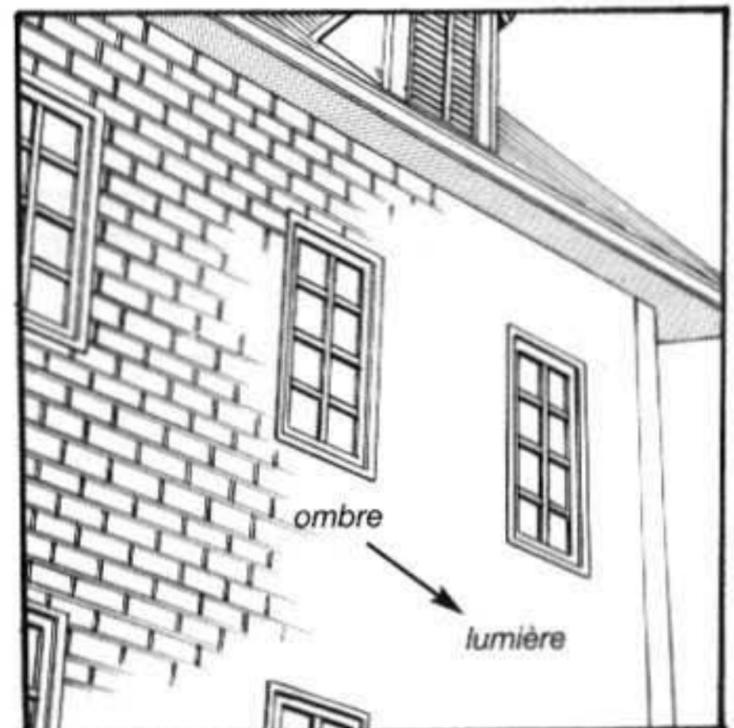
Il faut rechercher un subtil effet de dégradé dans les hachures à la plume.



Des traits plus appuyés, des hachures trop dures avec des transitions insuffisantes entre zones sombres et zones claires donneront au dessin un caractère sec et artificiel.

### Taches de lumière

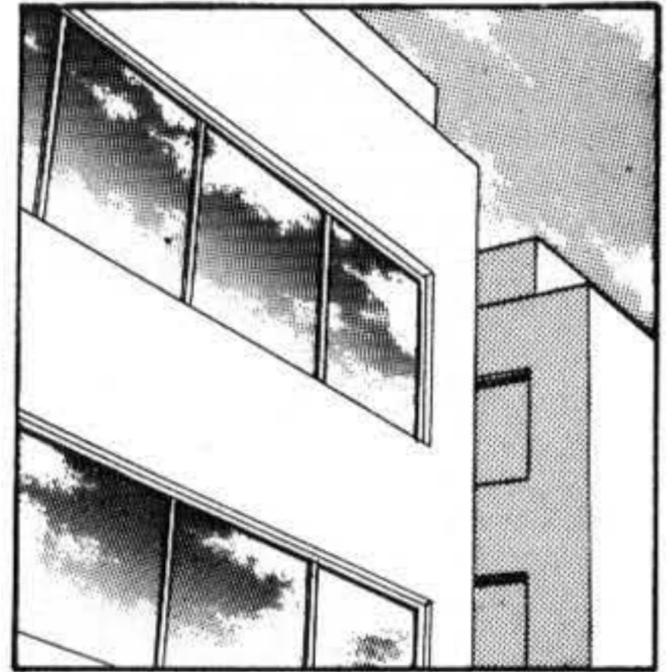
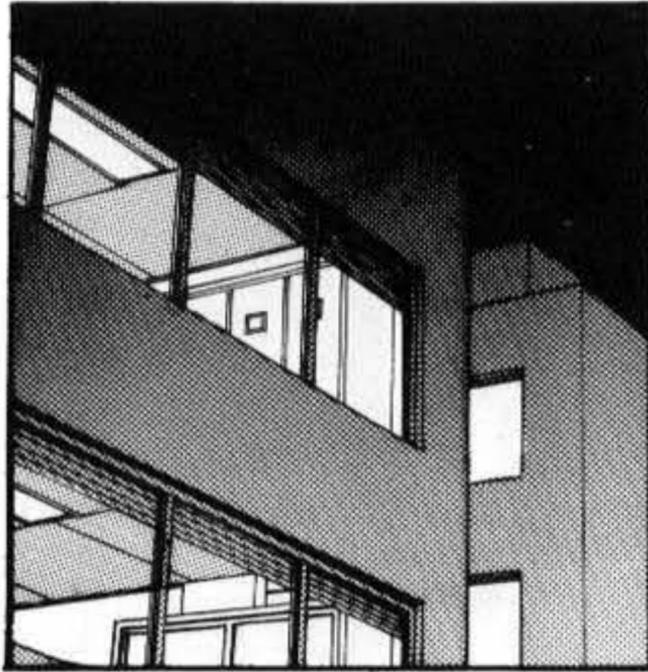
La lumière vive (par exemple les zones en plein soleil) efface au contraire les reliefs. On obtiendra l'effet le plus réaliste en les effaçant effectivement sur le dessin, comme ici avec ces briques.



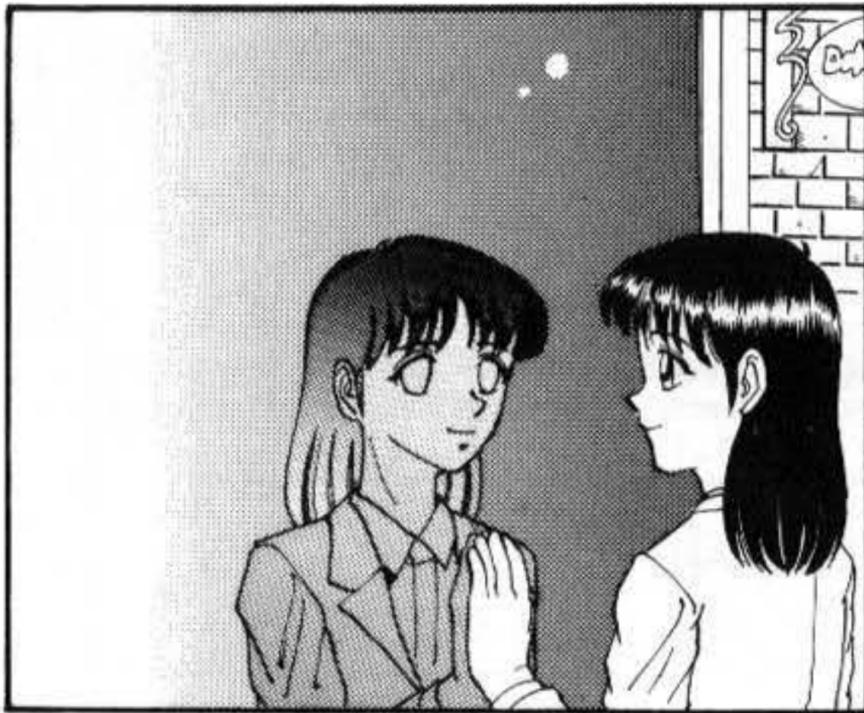
Les traits à la plume doivent aller en s'amenuisant pour obtenir cet effet d'écrasement par la lumière.

## Vitres et reflets

Selon l'intensité de la source de lumière et l'angle sous lequel les rayons se réfléchissent, les vitres laissent plus ou moins deviner ce qui se trouve derrière. C'est ce critère de transparence qui devra guider le dessinateur, plus que le rendu des reflets, qui est un exercice de virtuosité.



Deux moments de la journée, deux effets : la nuit, les vitres s'effacent pour révéler l'intérieur des pièces éclairées (à gauche) ; en plein jour, le ciel se reflète sur leur surface lisse (à droite).

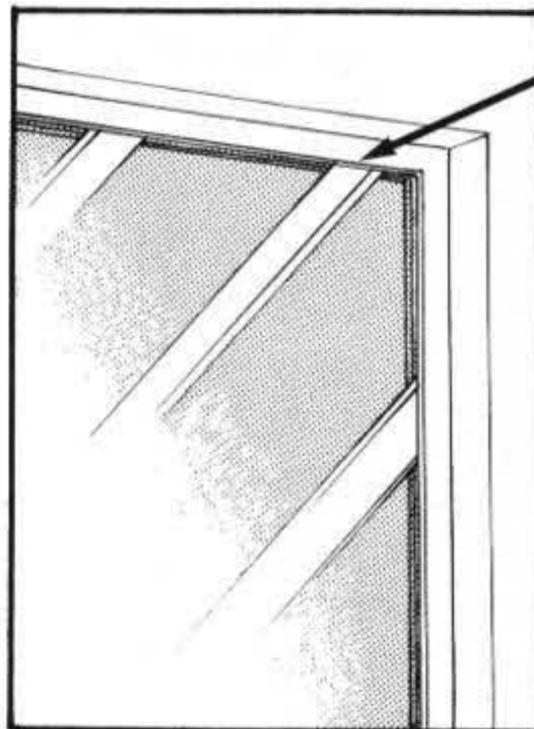


Quand la vitre est utilisée comme un miroir, on ajoutera du blanc pour figurer les touches de lumière.



Le fait d'ajouter une ombre rend visible ce qui se trouve derrière la vitre (ici un pare-brise).

Les dessinateurs les moins experts commenceront par imiter, point par point et dans le moindre détail, des modèles d'effets de vitres. Peu à peu, ils apprendront ainsi à maîtriser toutes les techniques.



Judicieusement utilisées, les trames pourront rendre les effets d'éblouissement et de « soleil dans l'œil » provoqués par les vitres.

### point clé

Les lignes de feuillure qui indiquent l'épaisseur de la vitre.

Classez vos carnets de croquis par thèmes : nature, ambiance de ville, architecture, décoration intérieure, etc.

Scannez les détails qui vous plaisent dans les magazines (vous pourrez ou non imprimer ces images) afin de vous constituer de précieuses archives où puiser des idées de décors.

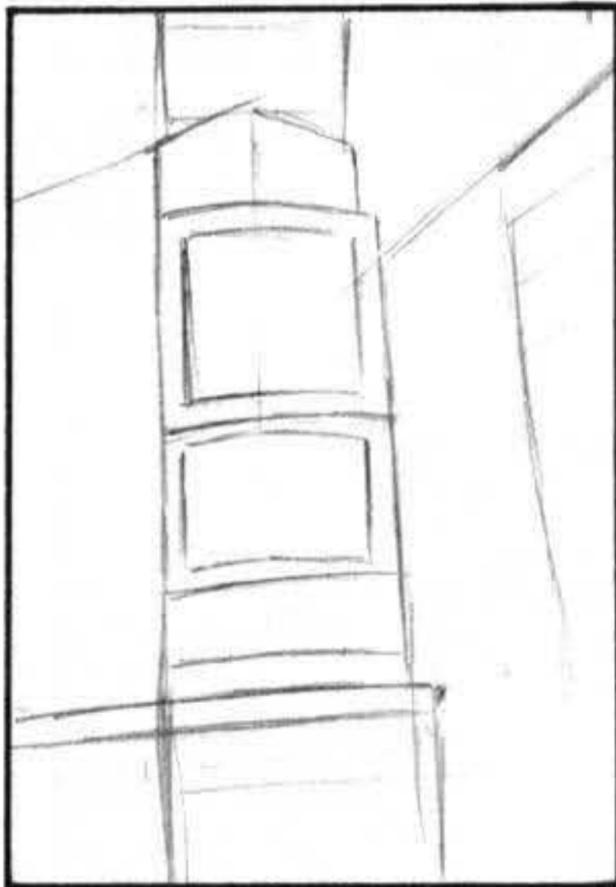


## Décors inspirés de photographies

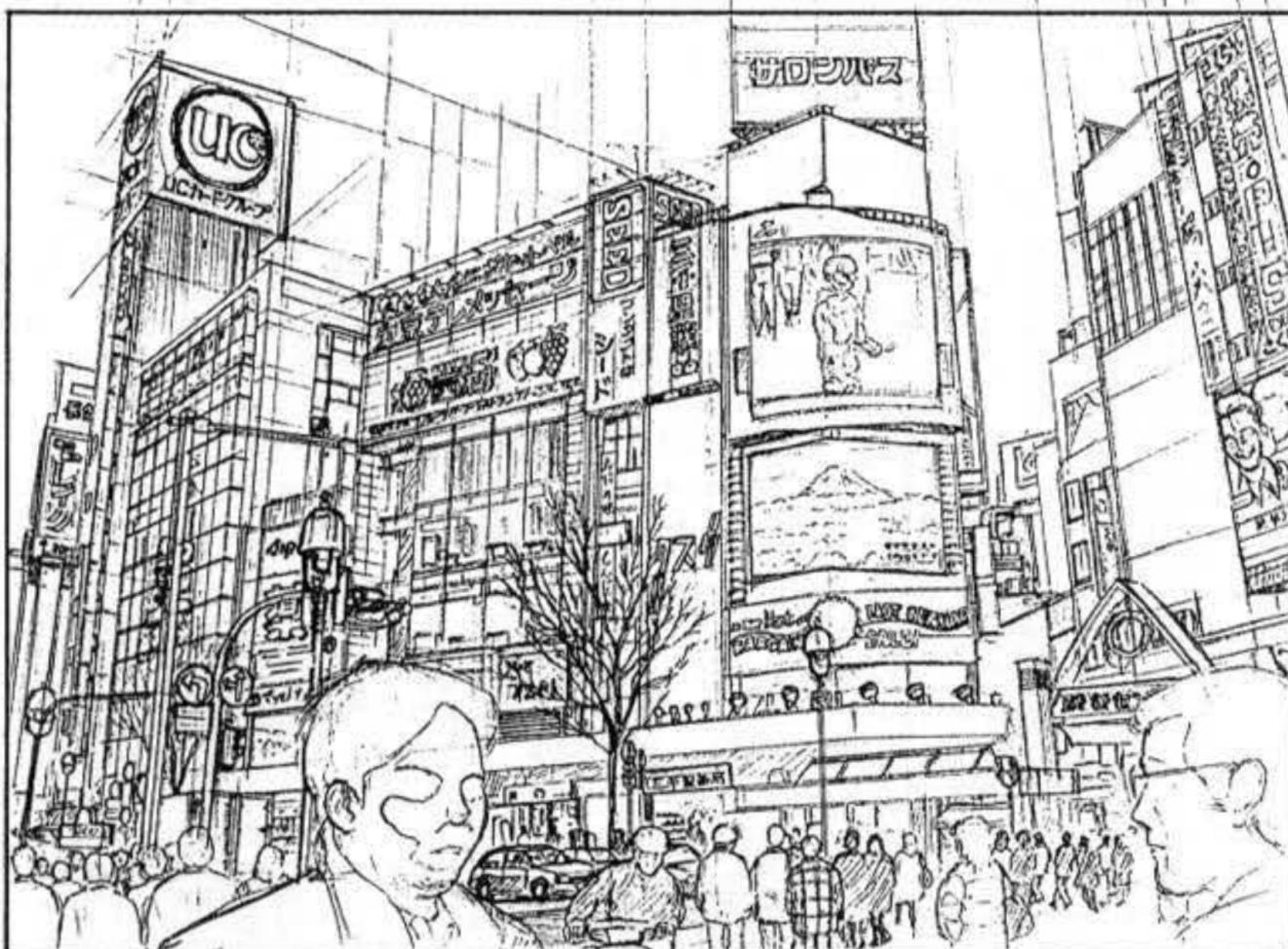
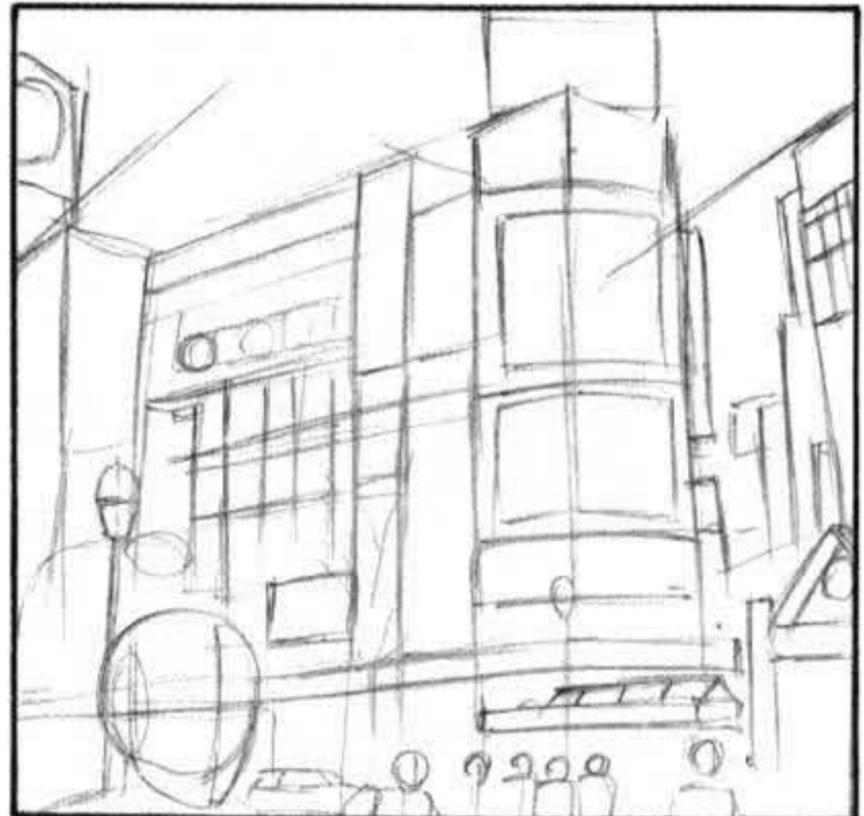
Il existe plusieurs méthodes pour reproduire aisément le décor d'une photographie, entre autres la table lumineuse (ou le transparent de la tablette graphique à l'ordinateur). Mais si l'on veut vraiment améliorer sa technique, il est plus profitable de redessiner à partir de la photo.



Chercher les deux ou trois éléments dominants et les esquisser au crayon.



Ces premiers éléments serviront à établir les lignes de perspective avant de compléter avec les autres éléments architecturaux.



Travailler ensuite les détails et enrichir le dessin zone par zone. Se servir de la règle pour rectifier les axes de perspective.

Encreur et remplir les zones noires.



Appliquer les trames. À ce stade, il ne faut pas trop se perdre dans les détails, mais penser toute la scène dans son ensemble, en recherchant un certain réalisme.



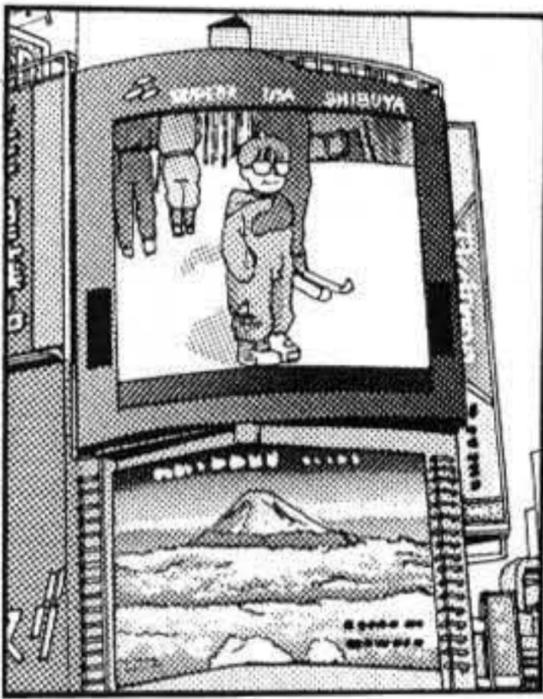
dessin terminé

## Ambiances de rue

Seuls les artistes les plus expérimentés sont capables de croquer des ambiances sur le vif. Les débutants commenceront par recopier un tableau ou une photographie, en l'interprétant pour les besoins du scénario. Il n'est ni nécessaire ni même conseillé de tout reproduire fidèlement, et il est au contraire préférable de sélectionner les détails les plus marquants, le but étant de créer l'atmosphère qui convient le mieux à l'histoire et aux personnages. Tout l'art du dessinateur consiste à personnaliser et à caractériser suffisamment un décor stéréotypé pour y camper ses héros au premier plan.



Plus les personnages du premier plan sont distincts et bien caractérisés, moins il est nécessaire de préciser les détails du fond. Ici, dès que l'on passe au second plan, les silhouettes sont encore reconnaissables mais les visages sont indistincts. Au-delà, la foule se noie dans une grisaille anonyme.



Les enseignes publicitaires jouent un rôle important dans l'ambiance. Leurs lettres, lisibles au premier plan...



... sont déjà presque indistinctes au deuxième plan...



... pour être traitées dans un style pointilliste, comme des éléments purement graphiques, à l'arrière-plan.



Travail à la plume et au blanc opaque.

Idéalement, et même compte tenu de la hiérarchie entre gros plans et arrière-plans, chaque partie du dessin devrait être minutieusement travaillée. Mais les délais très courts impartis aux *mangaka* leurs imposent des astuces pour gagner du temps (à gauche, par exemple, l'ajout d'un arbre évite de dessiner toute l'enfilade de la rue).



Au deuxième plan, la foule est rendue par une trame de couleur neutre, sur laquelle sont esquissées des têtes et des épaules anonymes. Sur ce fond se détachent avec netteté les personnages du premier plan.

Fond uni et dessin stylisé sont employés ici pour la préparation du premier plan, mais avec des détails suffisamment précis pour que les personnages prennent vie grâce aux jeux du noir et du blanc.



Une foule se compose d'une multitude de silhouettes à peine esquissées. Il suffit d'ajouter des détails sur deux ou trois d'entre elles pour que l'ensemble prenne de la consistance.

En fait, le traitement des ambiances de rue et des scènes de foule est un peu un art d'illusionniste. Le dessinateur doit donner l'impression que même les parties indistinctes ou cachées ont été dessinées.



Pour les scènes nocturnes, le blanc indique les zones de lumière et suggère que tout le reste – gris compris – appartient à la nuit.

## Les effets spéciaux : l'emploi du noir

Dans les pages qui précèdent, noir et blanc, ombre et lumière, ont été employés d'une manière réaliste, ou du moins propre à donner l'illusion de la réalité. Mais les auteurs ont volontiers recours aux atmosphères fantastiques. Dans ce cas les nuances comme les éclairages seront employées pour accentuer l'expression et traduire les sentiments ou le caractère des personnages. Violentement dramatique, le noir a alors un rôle à jouer pour renforcer les effets surréalistes ou souligner l'intensité des situations dramatiques.



Les ombres sont fortement contrastées, à la manière des vieux films muets.

Effets de silhouettes sur nuit de pleine lune (ci-dessous), ou graphismes sophistiqués (ci-contre).

© Yuu Kinutani/Enix/G Fantasy extrait de "Lucky Ragoon"



De cruels ennemis s'étaient lancés à notre poursuite.

Le cœur plein de crainte nous avons fui dans la nuit.



Le choix du noir pour l'arrière-plan peut apporter d'intéressants effets, analogues à ceux d'une photo en négatif.



Vlan

# Chapitre 2

## Dessiner des machines



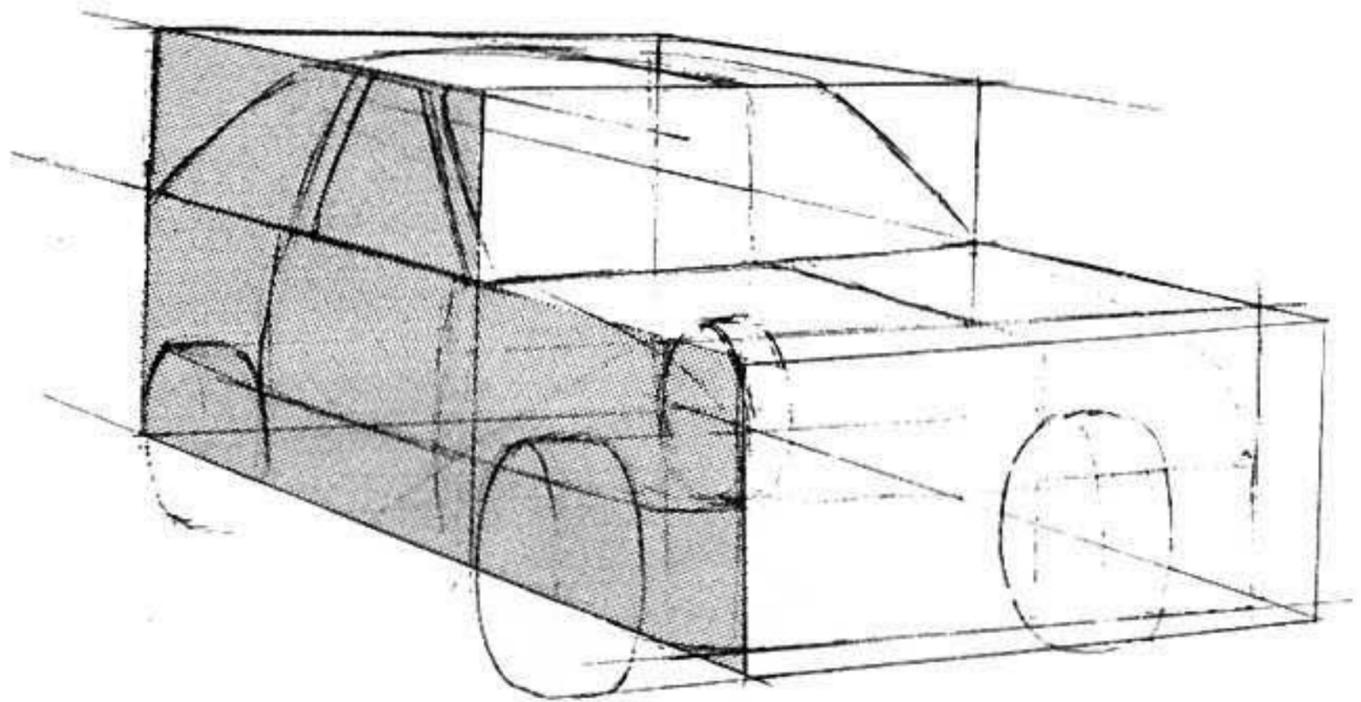
# Les engins mécaniques

## Dessiner des voitures

Quels que soient la marque et le modèle, la forme générale s'inscrit dans une boîte à deux niveaux.

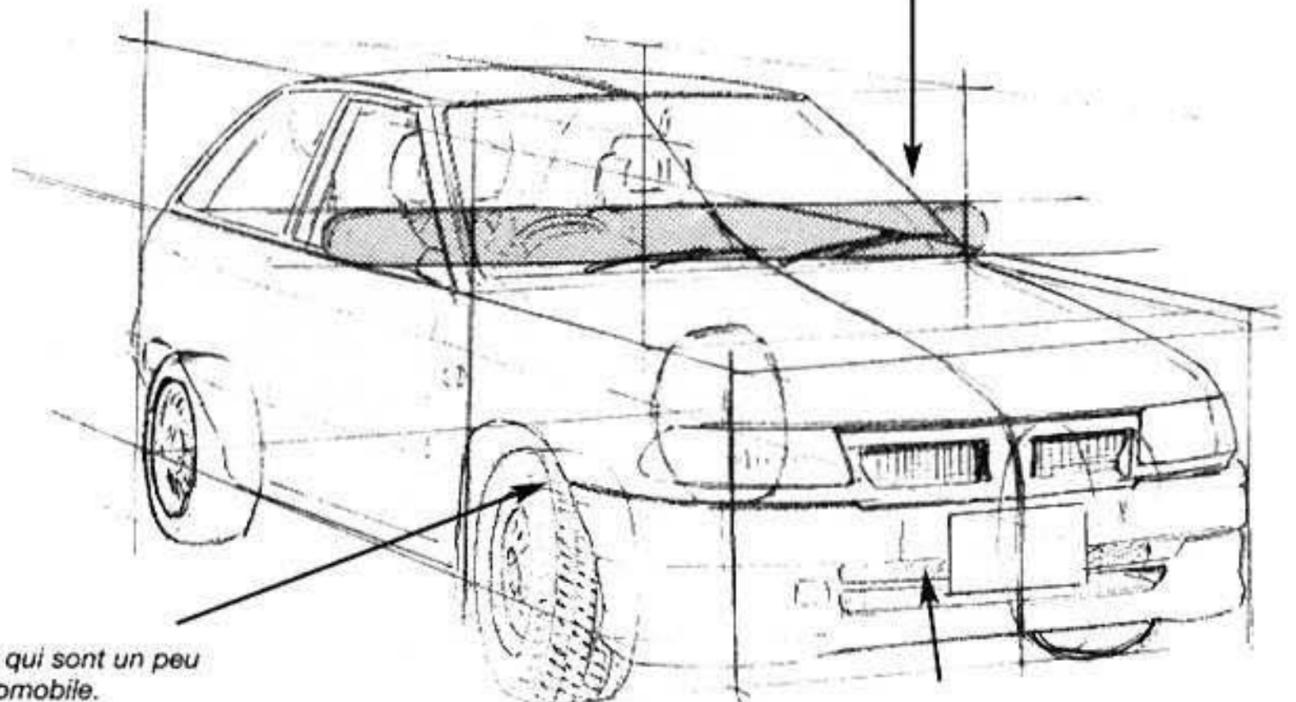


Esquisser la forme générale, sans oublier les parties normalement invisibles (comme les roues avant et arrière gauches) qui sont indispensables pour établir les lignes de perspective.



Une fois les proportions bien posées, travailler les détails : ce sont eux qui donnent au dessin sa personnalité.

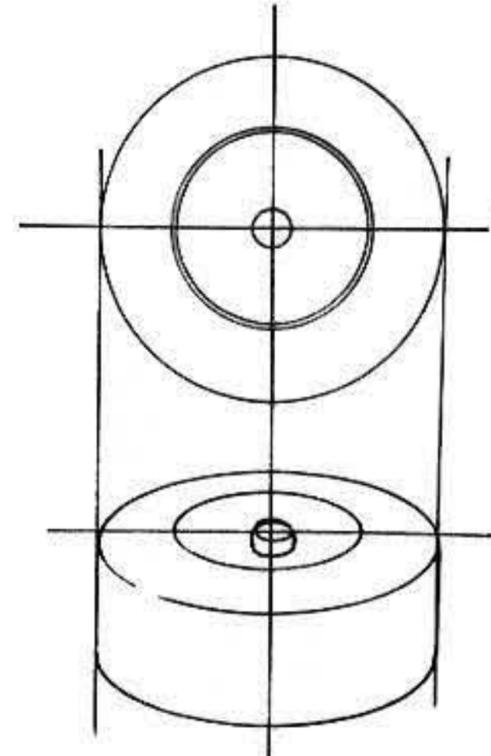
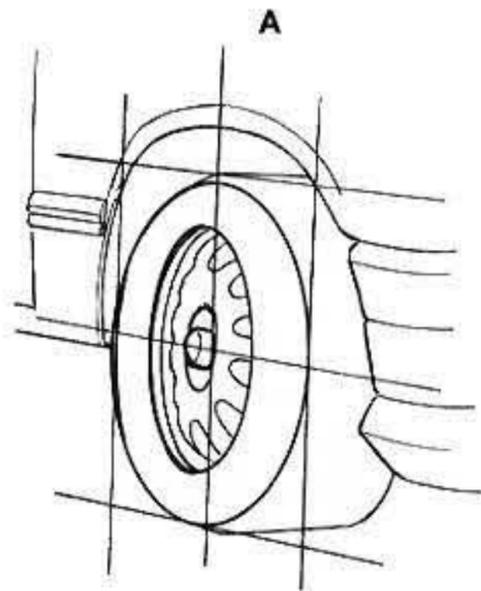
Lignes déterminant l'emplacement des rétroviseurs latéraux.



Soigner les détails de l'avant qui sont un peu comme le « visage » de l'automobile.

Tracer l'axe médian et vérifier la symétrie gauche/droite.

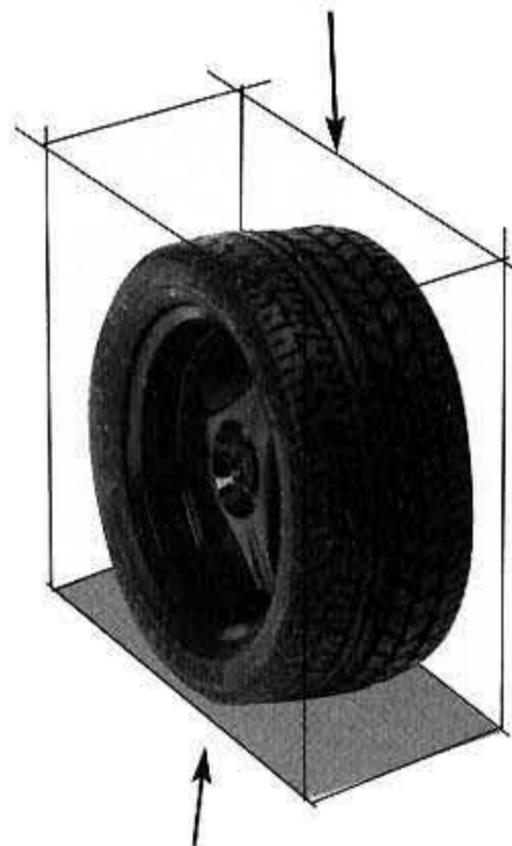
De l'avis général, ce sont les pneus qui sont le plus difficile à dessiner dans une voiture – surtout lorsqu'ils sont vus en diagonale et de haut en bas, comme sur la page précédente, car le sommet de l'ellipse est alors déformé par la perspective.



Lorsque l'ellipse est vue de face, même si l'angle de vue change de niveau (en plongée, à hauteur d'œil, ou en contre-plongée), la méthode de dessin classique reste valable.

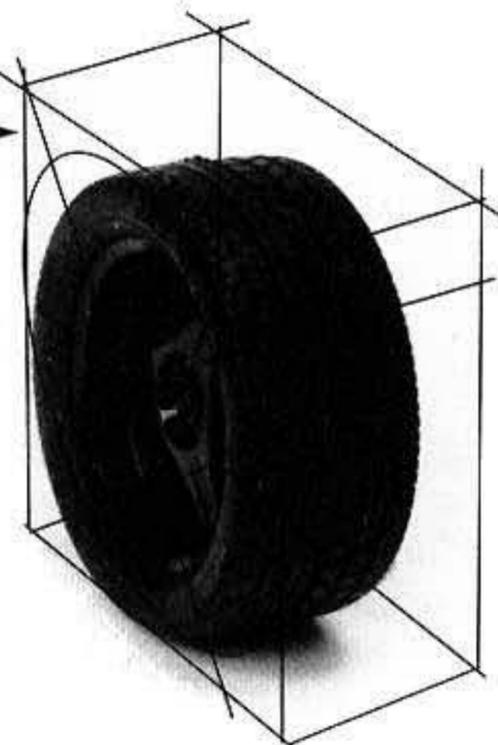
Le dessin A n'est pas satisfaisant, et même un œil peu exercé constate que la perspective est anormale. Comment la corriger ? Il faut considérer le fait qu'une partie du pneu repose sur le sol et qu'une autre partie peut être vue du dessus.

partie vue du dessus



partie reposant sur le sol

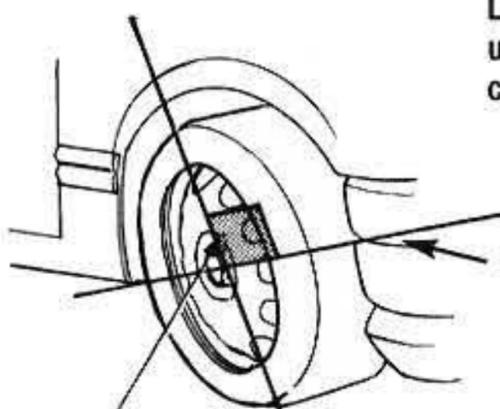
sommet de l'ellipse



Le sommet de l'ellipse vue en diagonale est donc ici correctement placé.

**B**

sommet de l'ellipse



Le dessin B offre une représentation correcte.

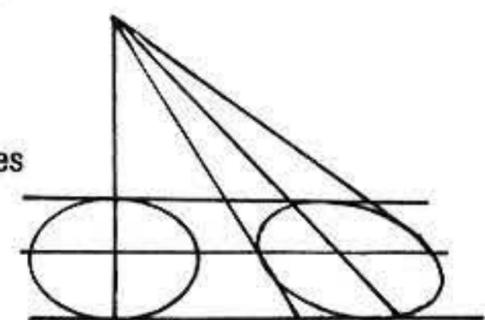
axe du pneu

Ces deux axes sont situés dans deux plans perpendiculaires.

### Applications

La même méthode peut s'appliquer à la représentation de toutes les ellipses vues en diagonale.

point de fuite

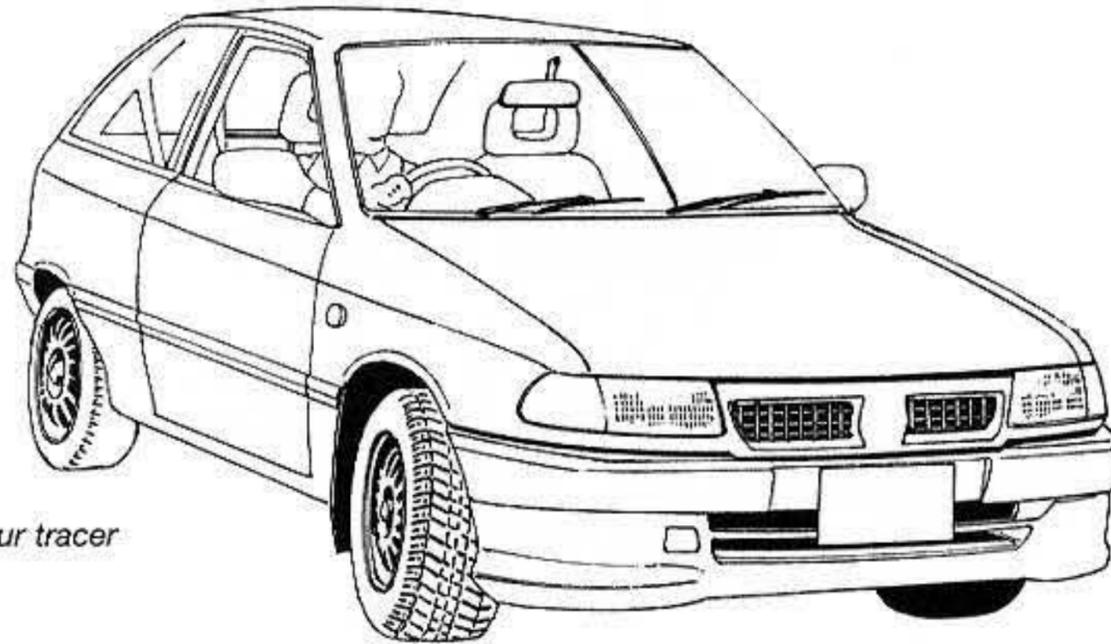


vue de face

diagonale

Exemples : assiettes, plats, etc.

Repasser les lignes à la plume et remplir avec soin les parties noires.

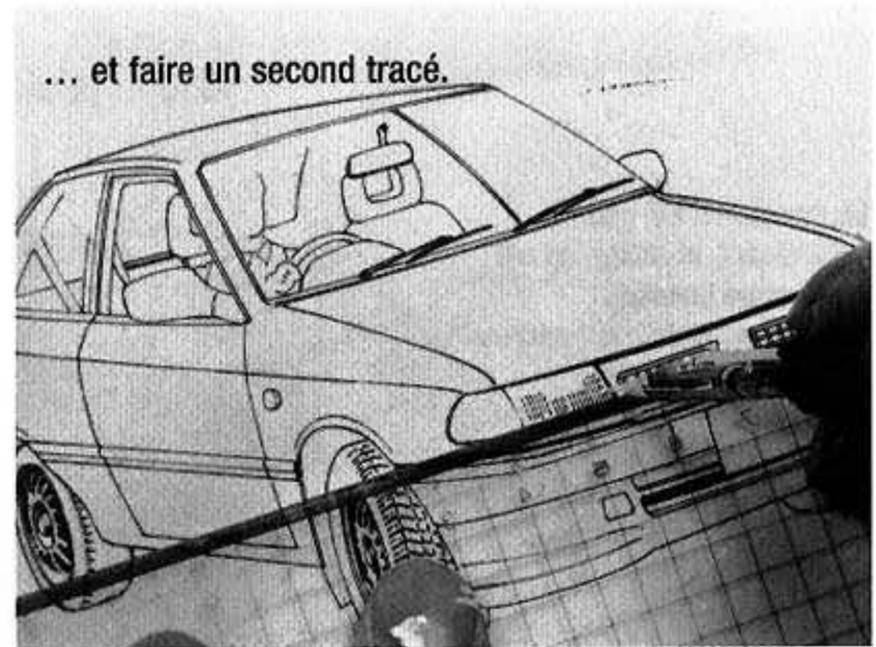


Utiliser un modèle pour tracer le dessin des pneus.



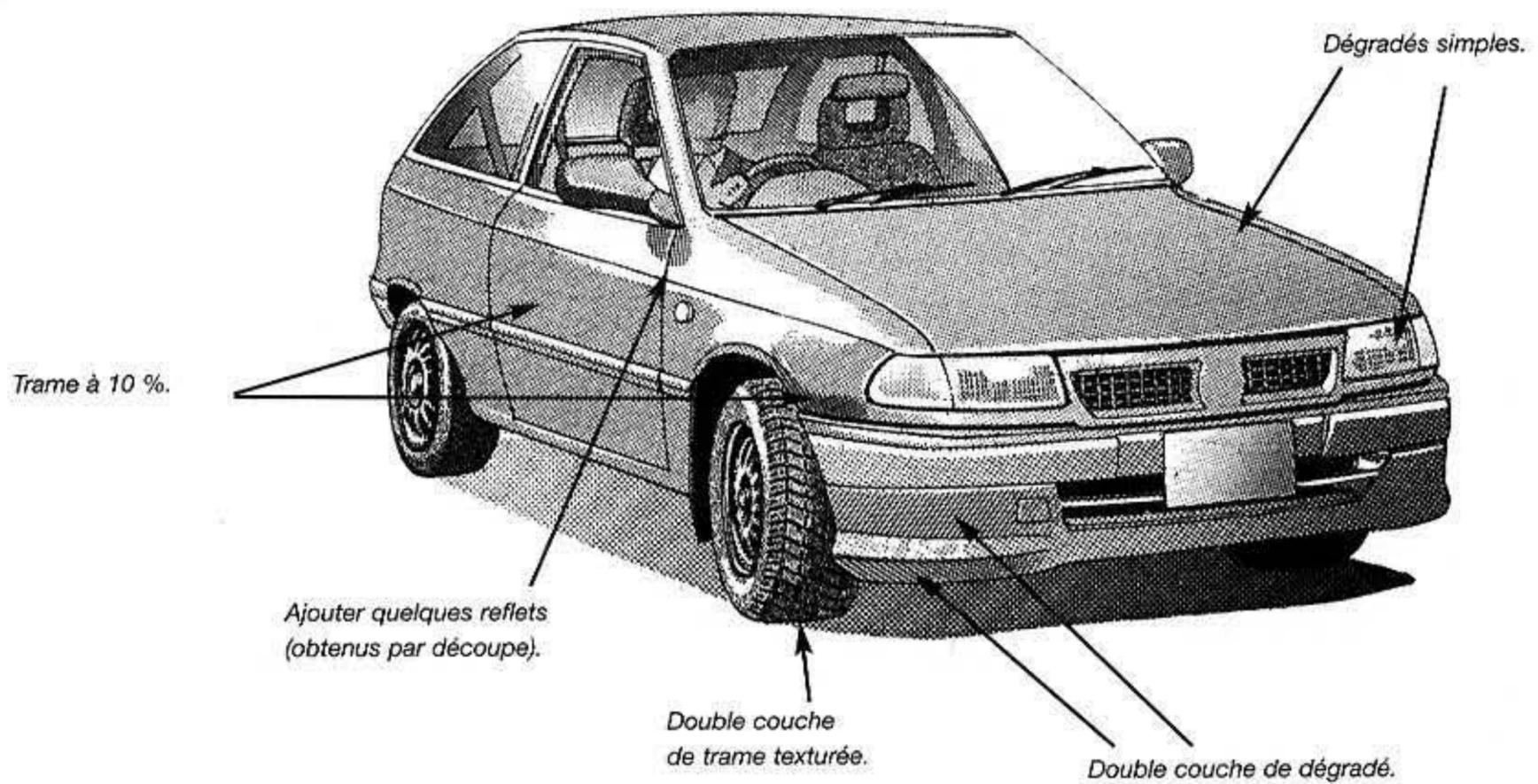
Après avoir tracé normalement les lignes à l'encre noire...

... appliquer du blanc opaque sur la plume...

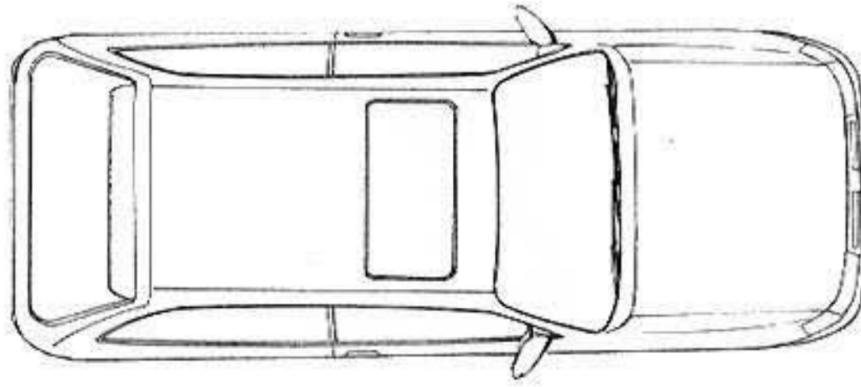


... et faire un second tracé.

Appliquer les trames et poser les reflets.



Bien étudier  
les dimensions  
et la position  
du pare-brise avant  
et du toit ouvrant.



Compléter ce dessin par des vues  
de dessus, de face et de profil  
de la voiture. Étudier aussi la manière  
dont s'ouvrent les portières et le coffre.



175 cm



Le toit est relativement mince.



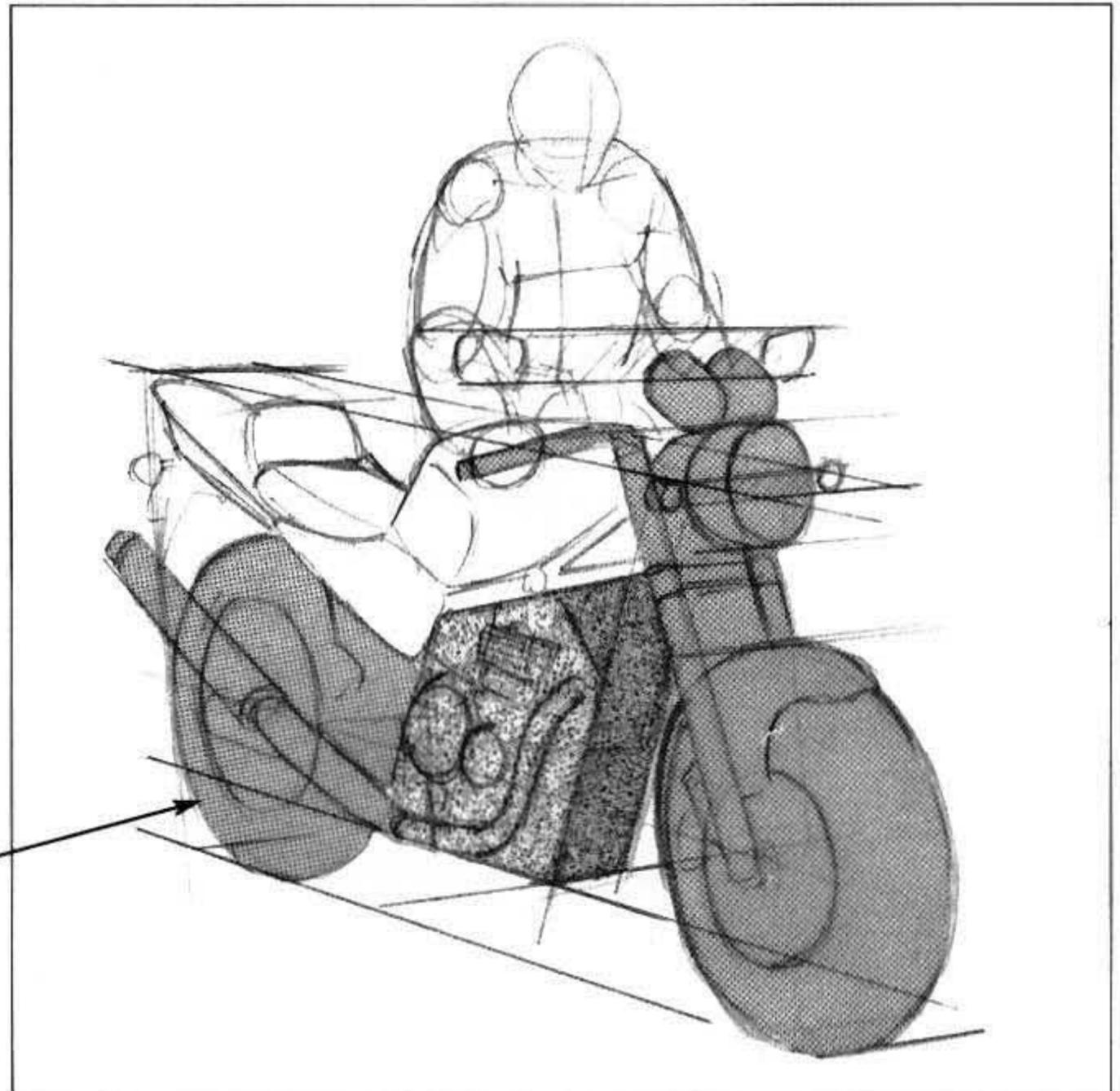
Étudier particulièrement les dimensions  
extérieures et intérieures de la voiture  
par rapport aux personnages.

## Dessiner des motos

Comme pour les voitures, il faut d'abord considérer la forme générale et l'esquisser, puis crayonner les différentes parties en accordant une attention particulière à celles qui peuvent servir de repères et d'unités de mesure.



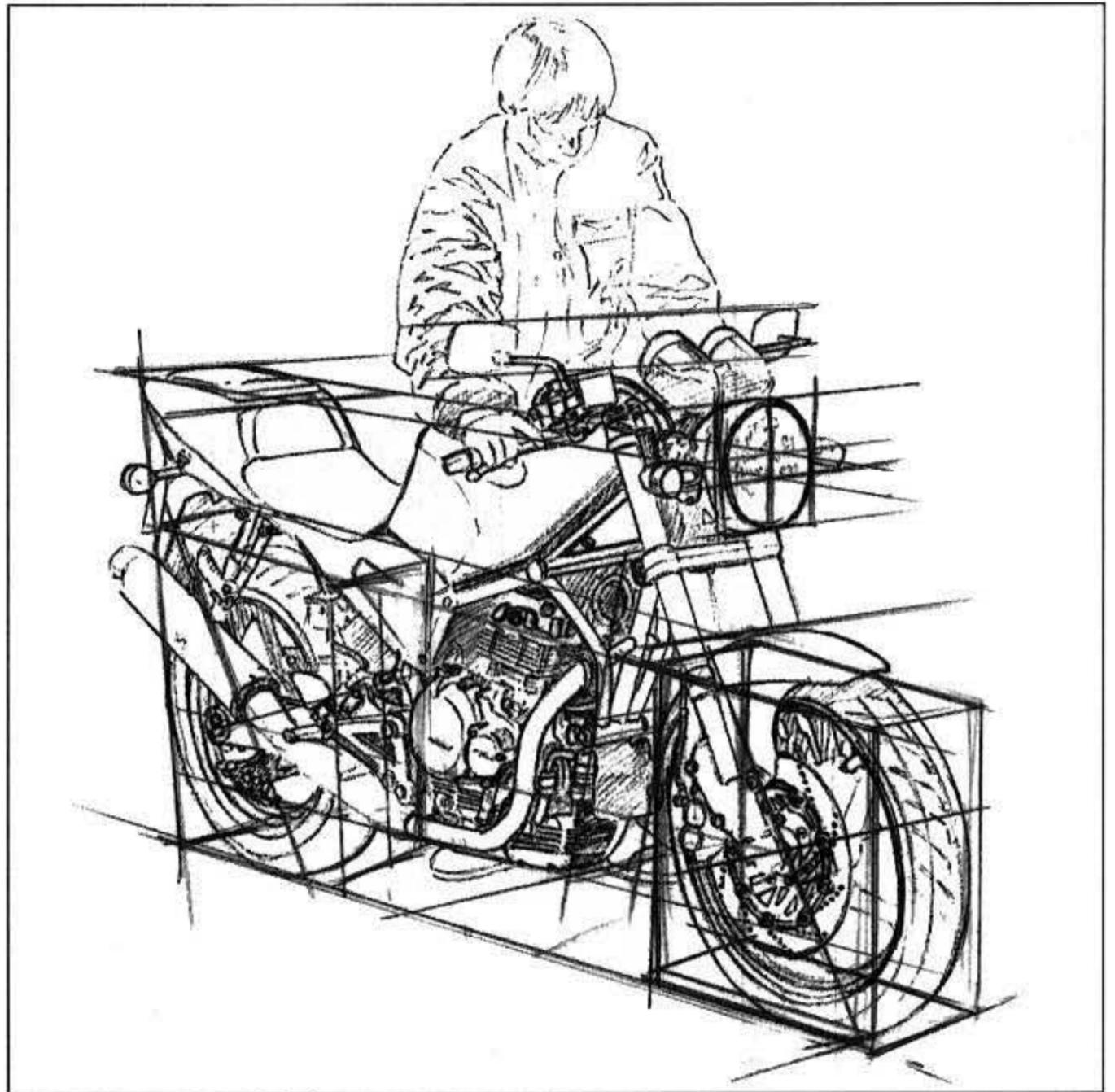
*dessin terminé*



*Pour faciliter la tâche, décomposer la machine en trois ou quatre parties principales.*

**Ceux que la perspective inquiète en traceront les lignes dès le départ.**

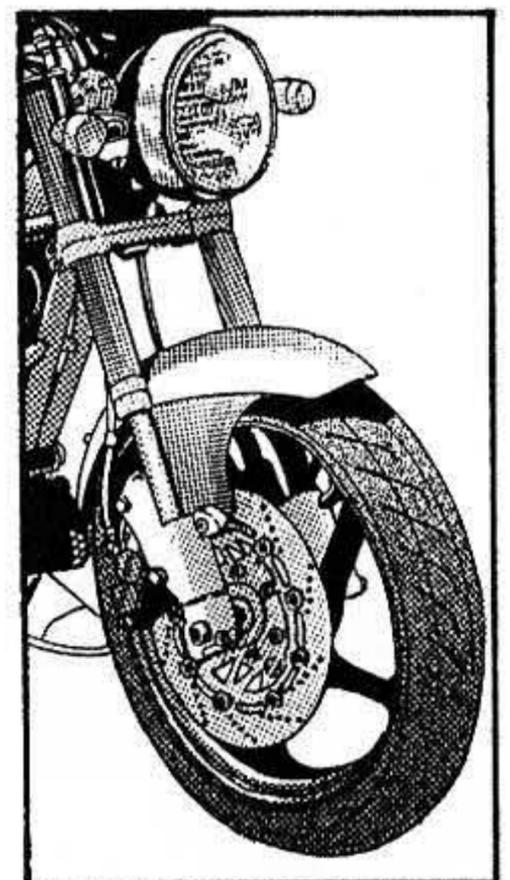
Une fois les boîtes 3D mises en place, avec leurs lignes de perspective, crayonner les détails de la manière la plus précise possible.



Les pneus des motos sont dessinés selon le même principe que ceux des voitures.

### Astuce

Dessiner toutes les parties mécaniques d'une moto est une tâche ardue. Pour simplifier et gagner du temps, sans sacrifier le rendu final, on peut remplir en noir toutes les parties que l'on ne désire pas détailler et qui seraient normalement ombrées.



À l'exception des pneus, dont la matière est rendue par des trames texturées, toutes les parties de la moto sont traitées avec des trames claires en dégradés légers.

## Dessiner des engins volants

Quand il s'agit d'engins militaires, l'exactitude des détails est importante. Il est donc indispensable de se procurer des modèles.



*Dessin terminé après la pose des trames.*

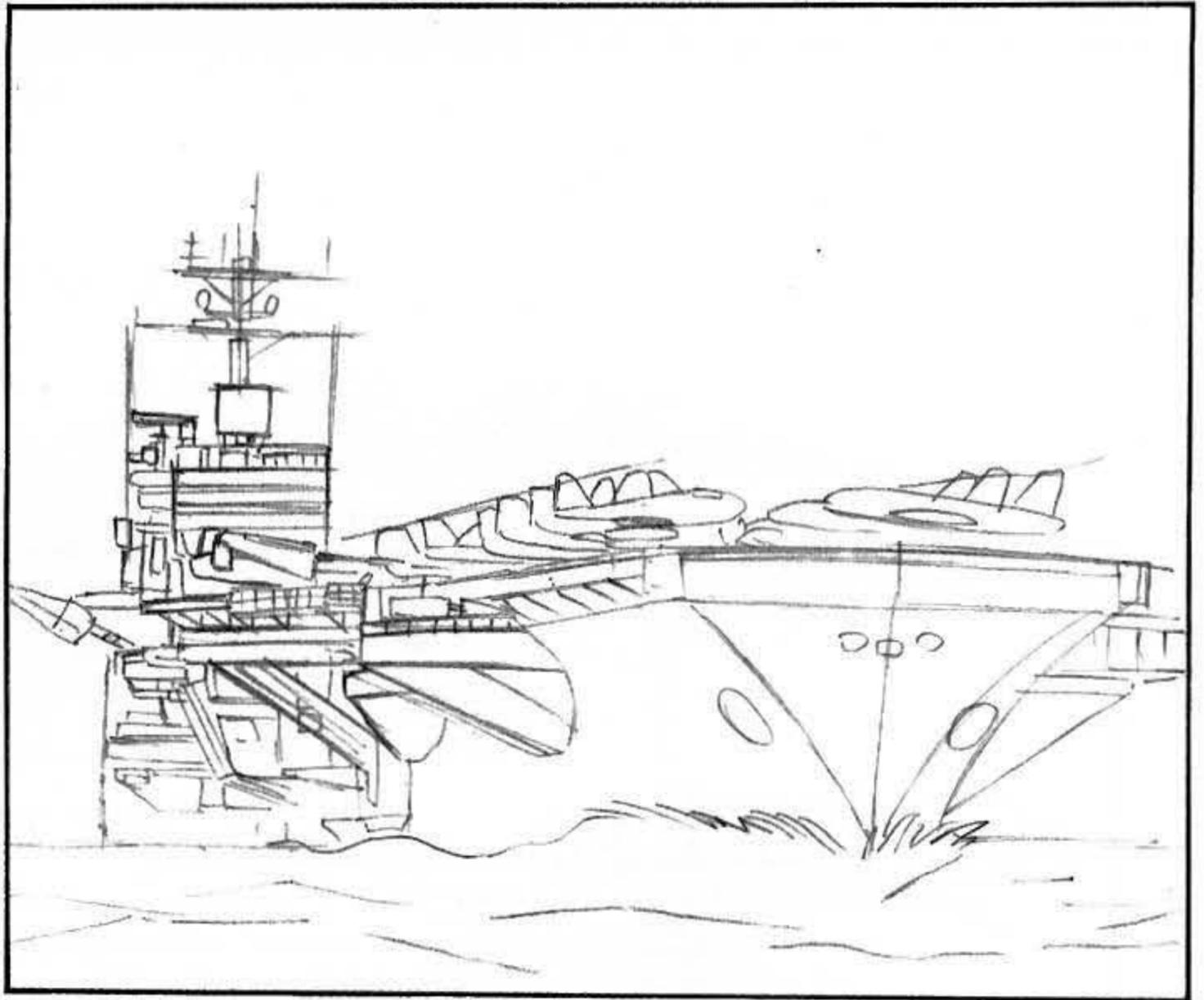


Si le modèle n'est pas suffisamment précis, ou laisse trop de détails dans l'ombre, ne dessiner complètement que les parties « sûres » et traiter les autres en noir.

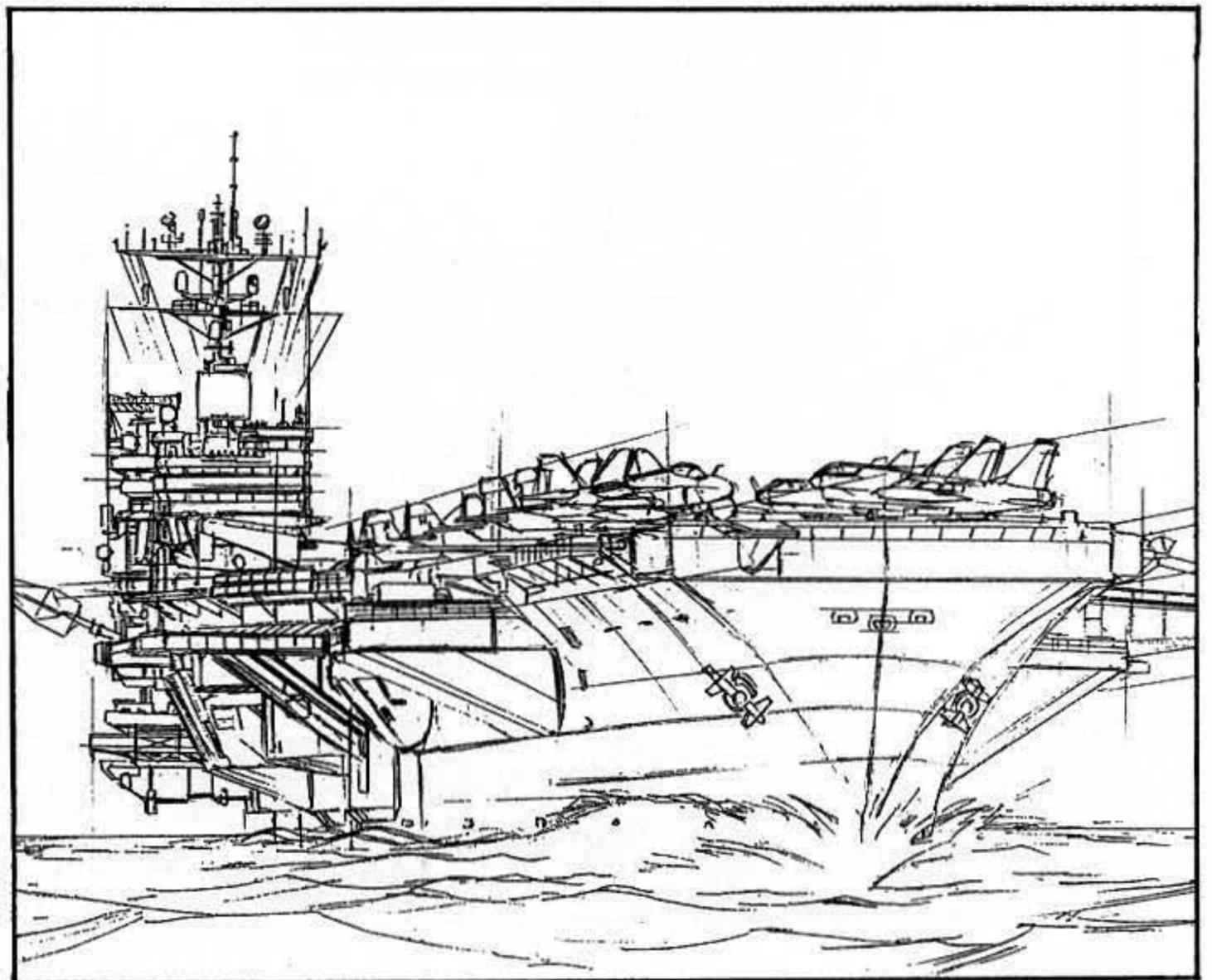


## Dessiner des superstructures complexes

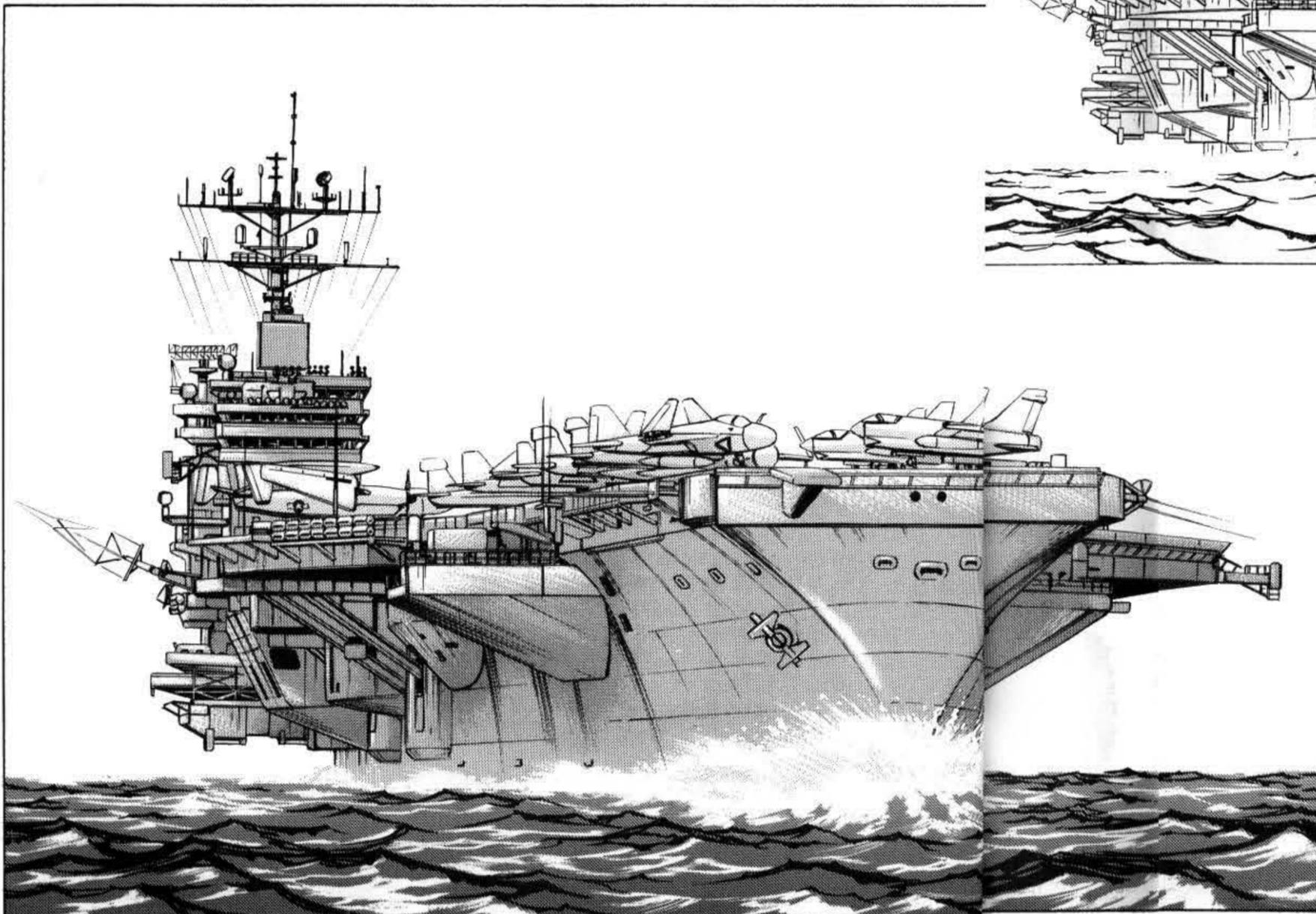
Dessiner un porte-avions en activité n'est en théorie pas plus difficile que de dessiner une moto. Ce sont ses dimensions colossales qui compliquent l'entreprise. Étant donné l'échelle réduite du dessin (du moins dans la très grande majorité des cas), la solution consiste à simplifier au maximum les détails et à éliminer ceux qui sont répétitifs (comme ici les avions garés sur le pont, dont deux seulement sont représentés en entier). La plus grosse difficulté réside en fait dans le respect des proportions des détails pour une structure aux dimensions aussi imposantes.



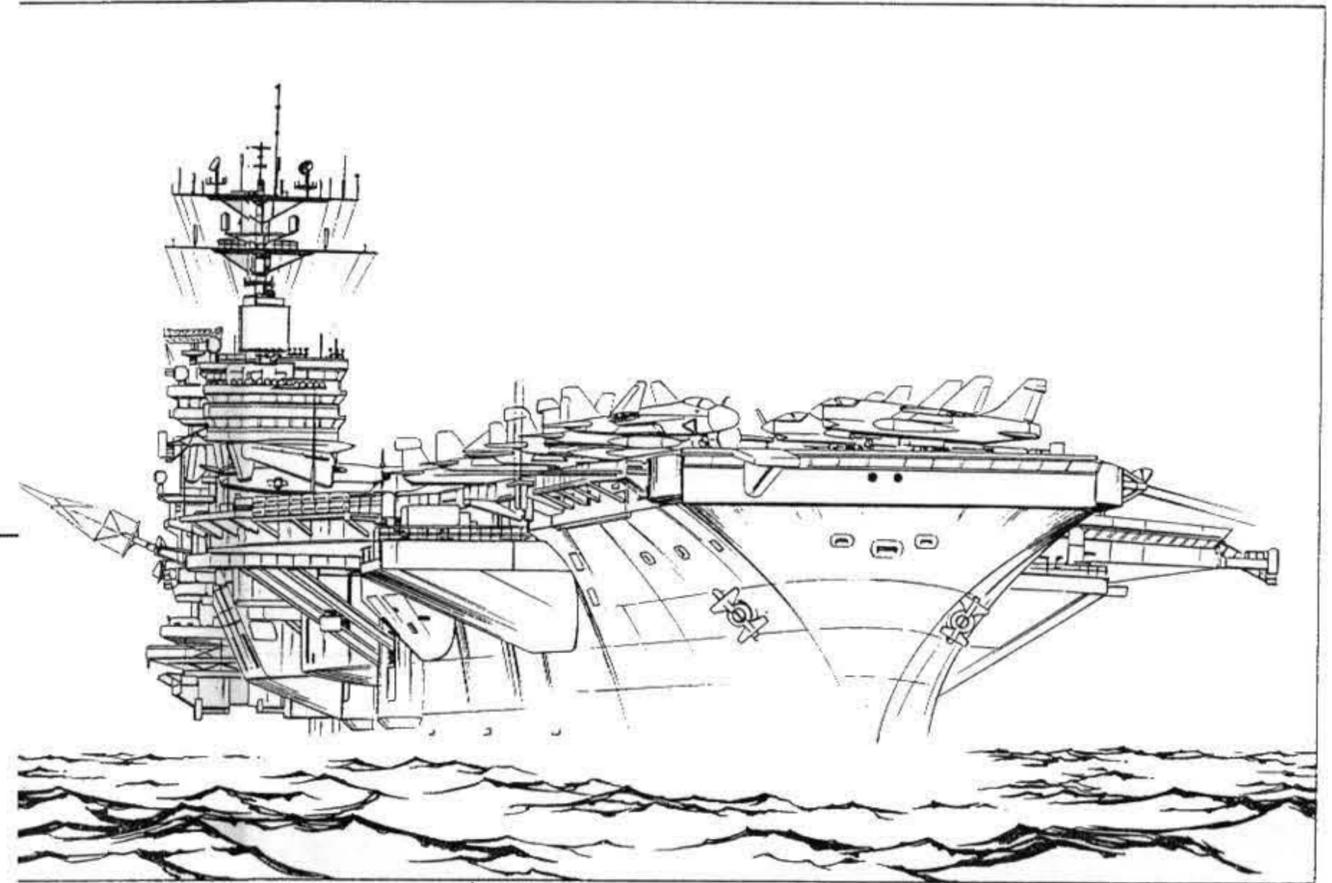
1.



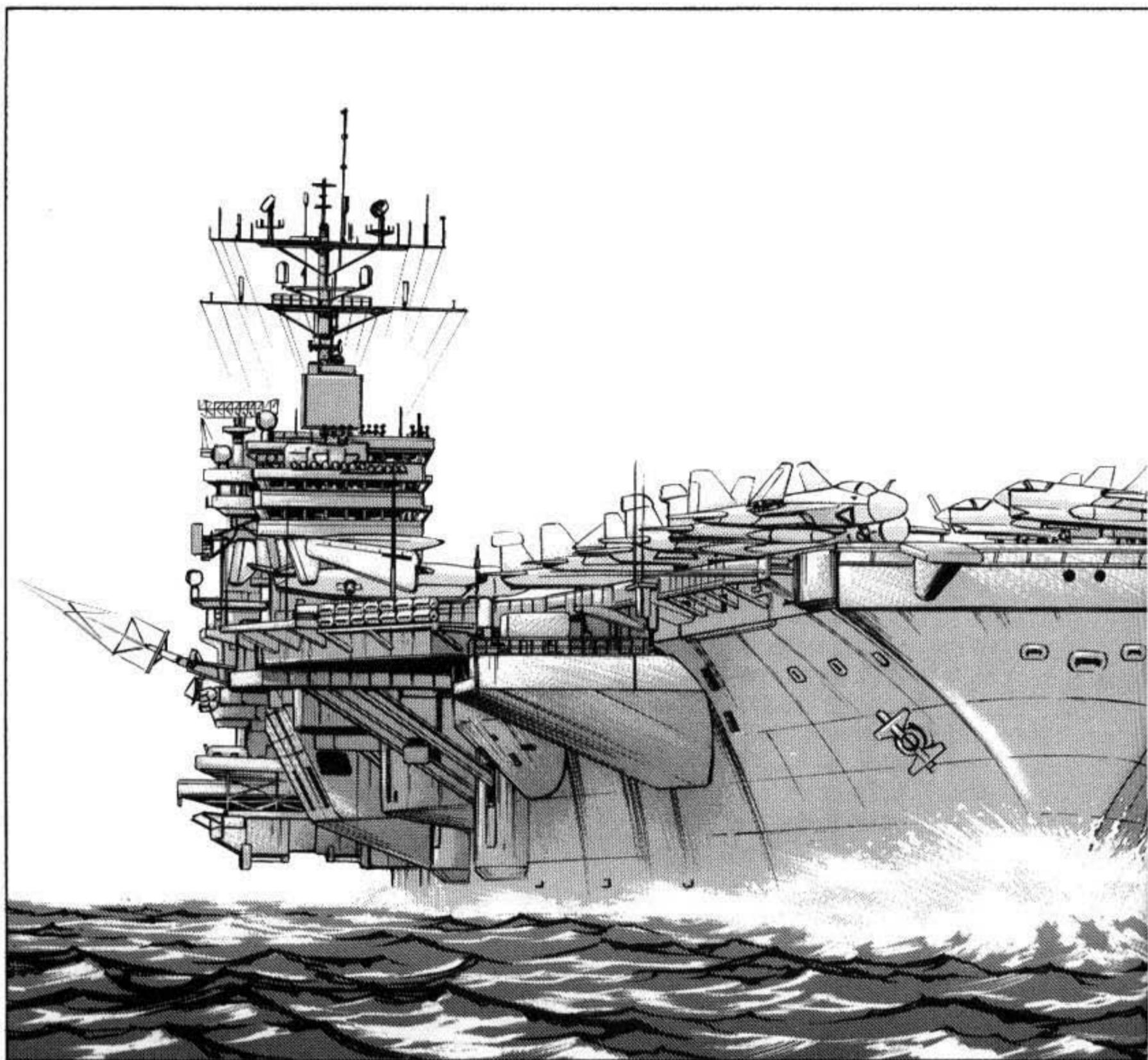
2.



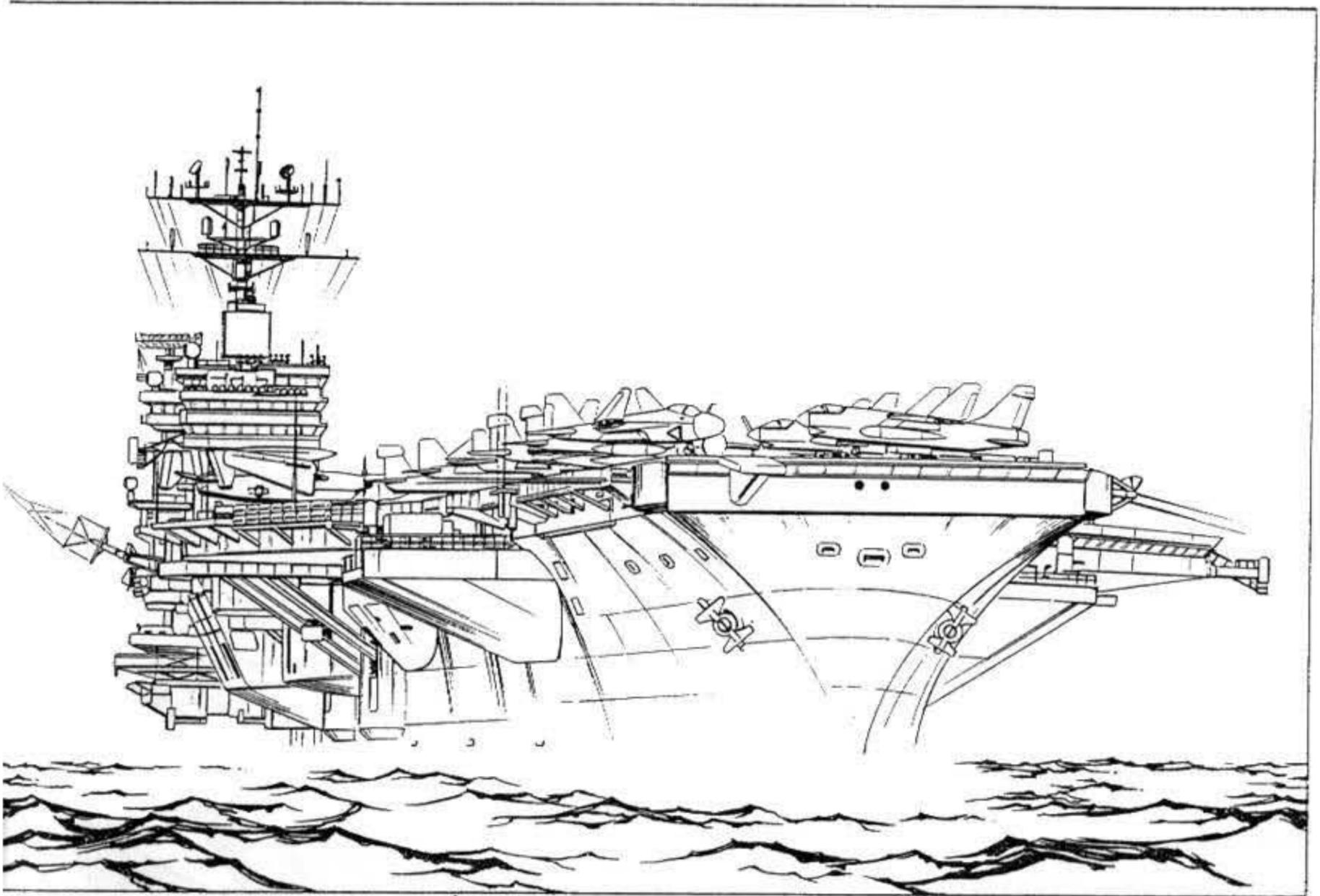
dessin terminé



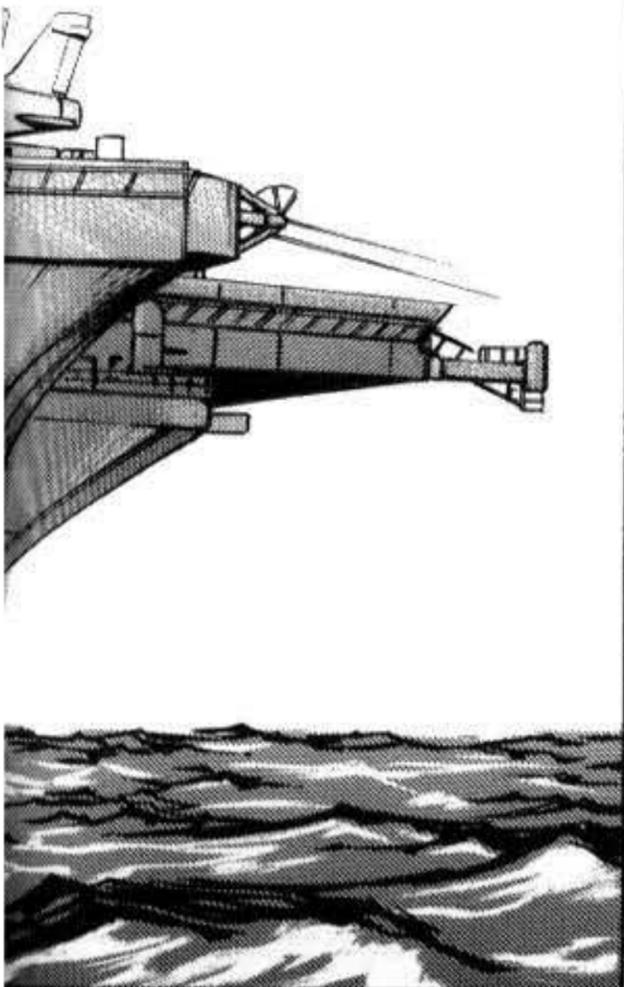
3. C'est l'emploi des trames (Letraset n°s 6, 72 et 116) qui donne au dessin un caractère fini. Le porte-avions a l'air aussi réel que possible malgré la simplification extrême. On notera le rendu non moins réaliste de l'écume qui jaillit devant l'étrave.



*dessin terminé*



- 3.** C'est l'emploi des trames (Letraset n<sup>os</sup> 6, 72 et 116) qui donne au dessin un caractère fini. Le porte-avions a l'air aussi réel que possible malgré la simplification extrême. On notera le rendu non moins réaliste de l'écume qui jaillit devant l'étrave.

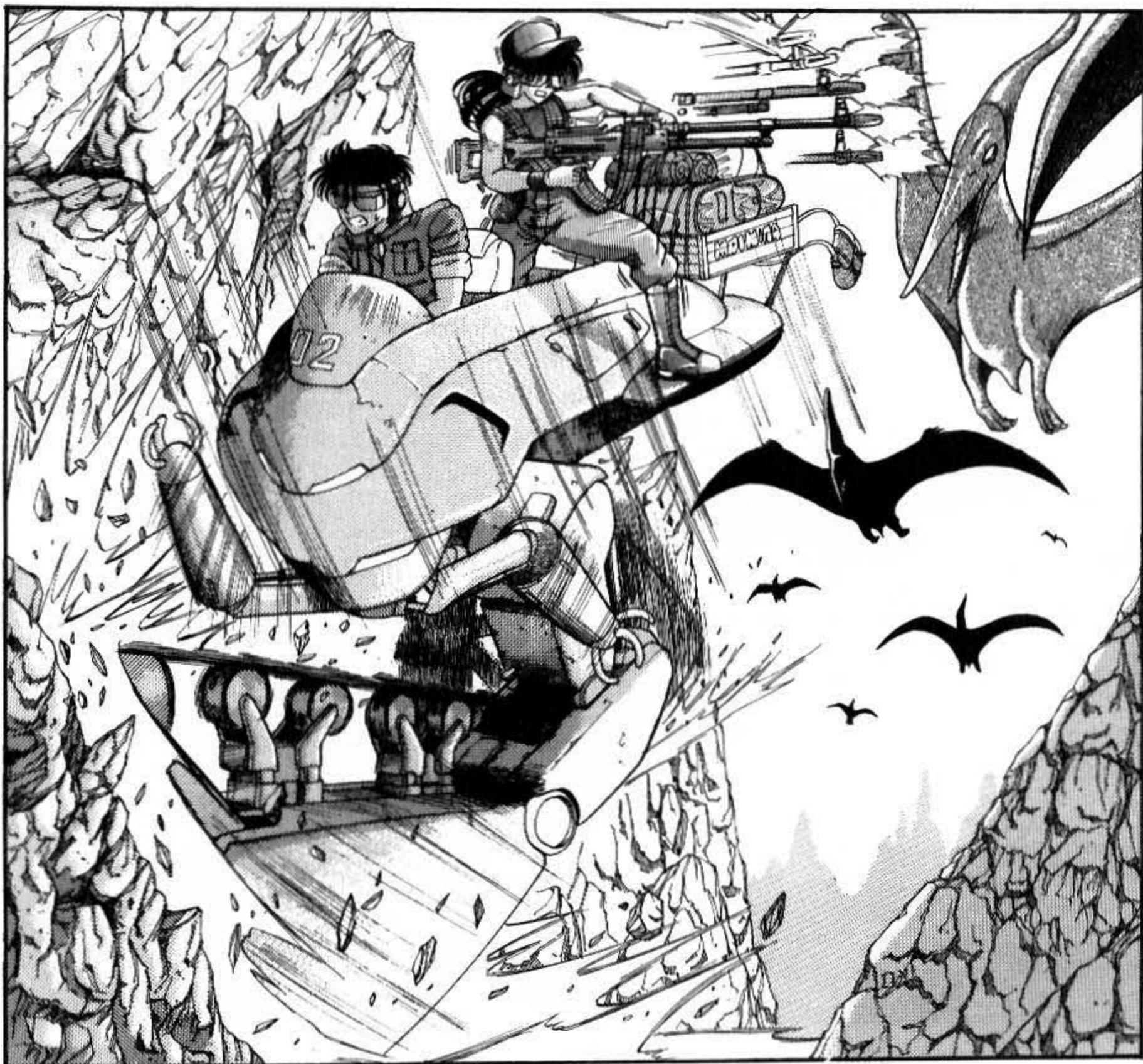


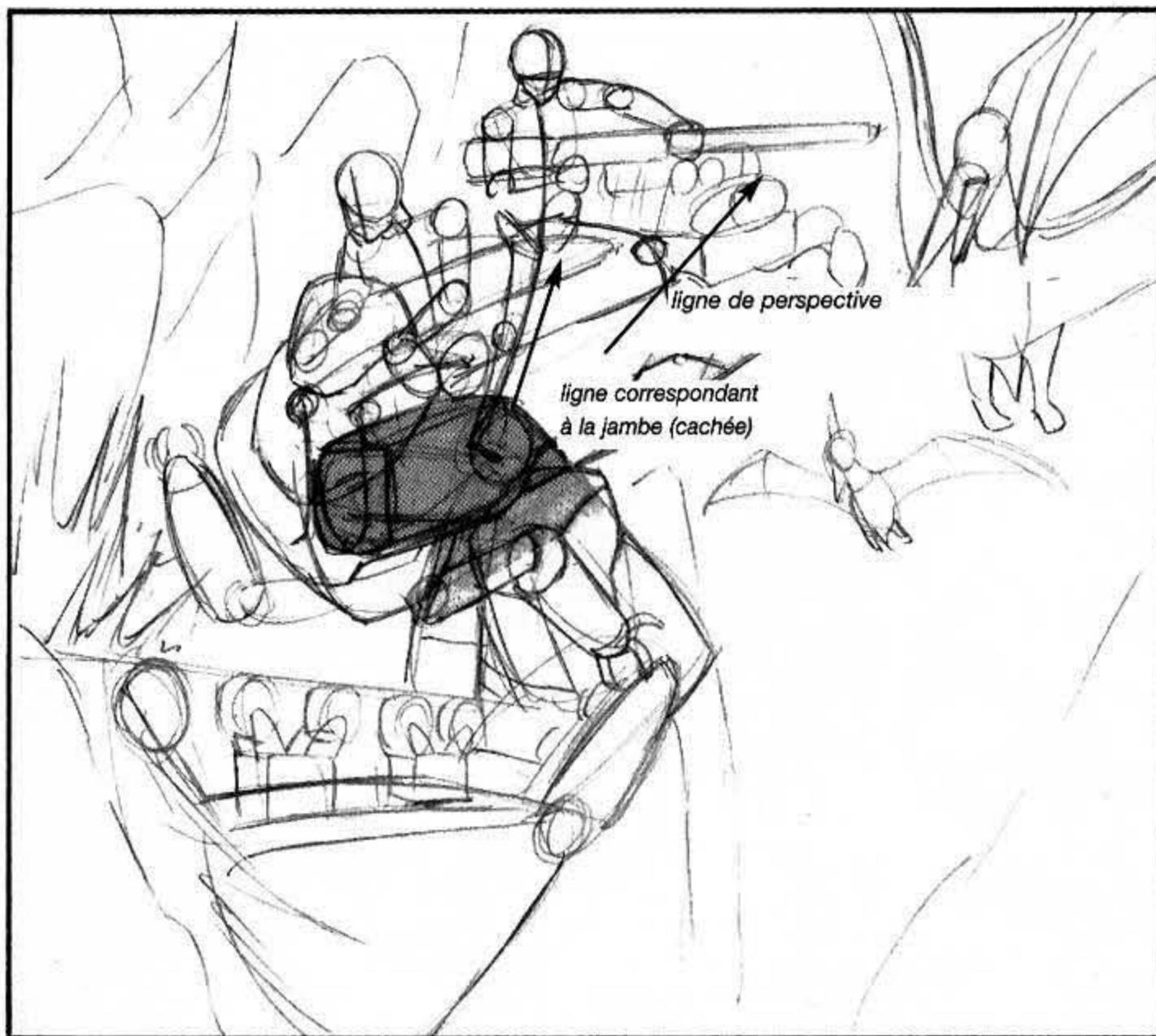
## Les engins imaginaires

Tout apprenti *mangaka* doit perfectionner sa technique en dessinant (d'après nature ou d'après des modèles) des machines existantes. Mais, pour beaucoup, ce n'est qu'une étape vers le véritable but, qui est de dessiner des machines de son invention ou de donner une forme graphique à des machines inventées par d'autres.

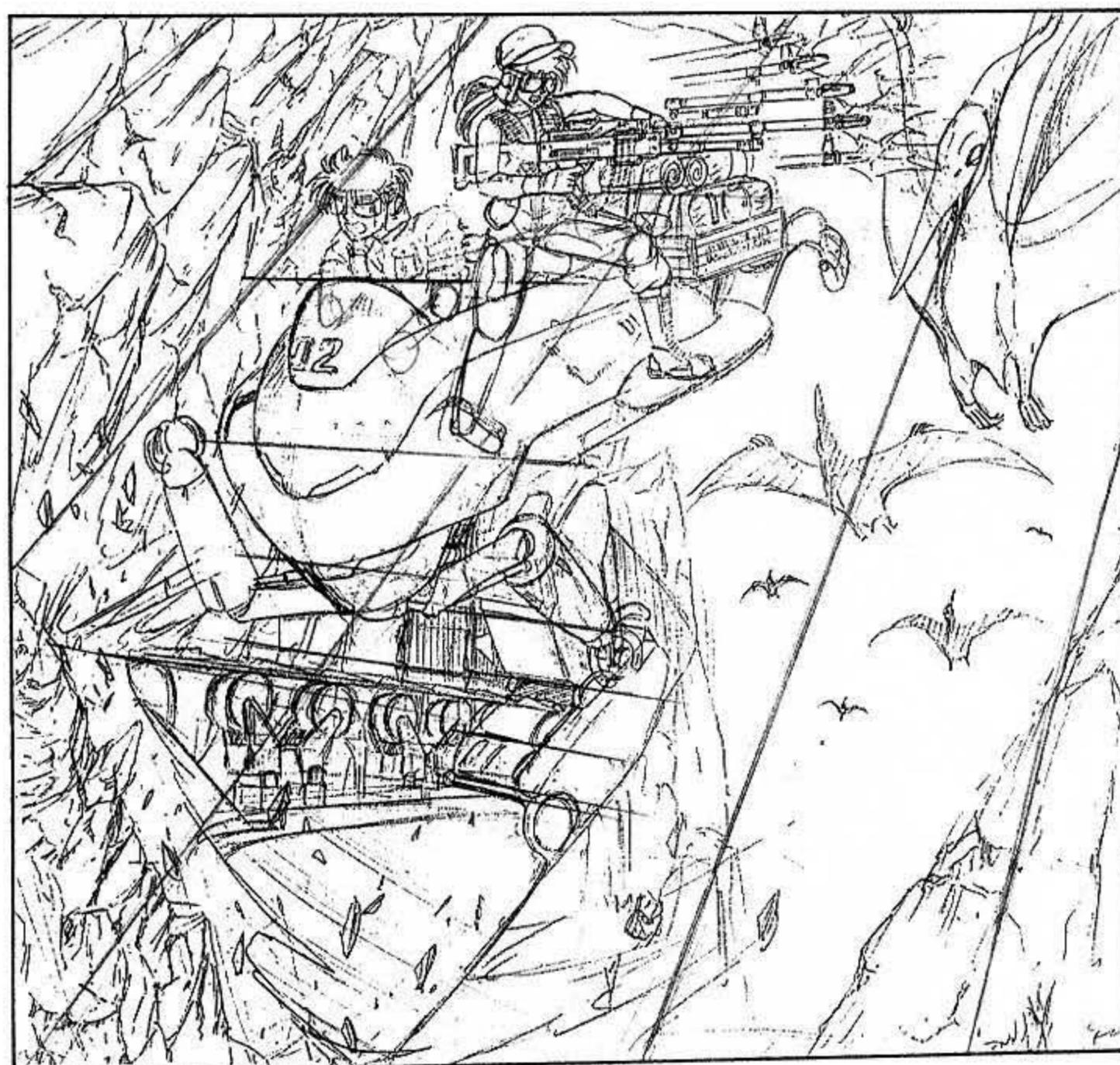
*Même imaginaires, les machines doivent être dessinées selon des règles de perspective cohérentes.*

Contrairement à ce que certains pourraient croire, inventer une machine n'est pas plus facile que d'en dessiner une qui existe déjà. Pour dépasser le stade de la simple esquisse, cette machine devra posséder une qualité mystérieuse appelée « présence » : en un mot, elle devra paraître réelle et l'auteur du dessin devra donner l'impression de comprendre et de maîtriser son fonctionnement.





On dit souvent que dessiner un objet imaginaire demande une plus grande maîtrise technique que de dessiner une machine existante. En fait, les exigences ne sont pas très différentes dans les deux cas : la perspective doit être cohérente et la structure équilibrée (d'où l'importance de travailler en crayonné les parties cachées et de tracer les axes de symétrie sur les esquisses).

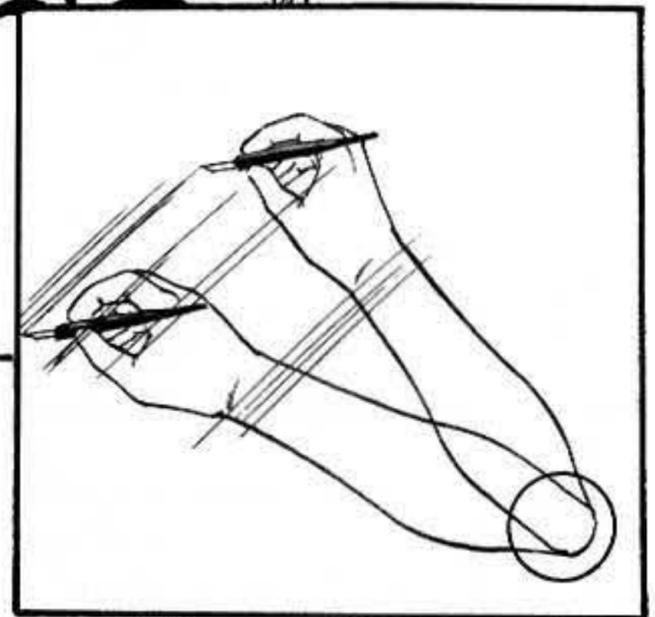


La machine semblerait statique sans les lignes de déplacement d'air.

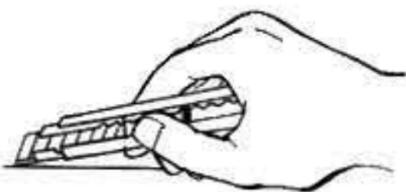


Ces lignes qui correspondent à la trajectoire de l'engin ont leurs propres lois dynamiques... Il faut veiller cependant à ce qu'elles n'engendrent pas une impression de monotonie.

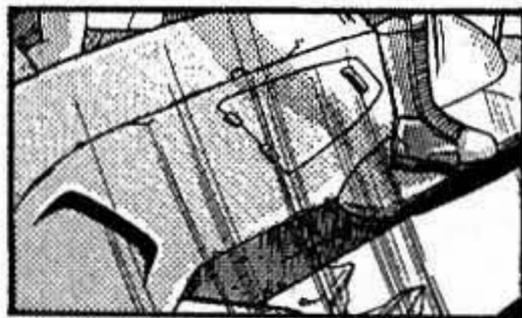
Quand les crayonnés aboutissent à un fouillis de lignes aussi complexe, seuls les virtuoses sont capables de passer directement à l'encre. Les moins experts repasseront au préalable les contours au crayon.



Les lignes de déplacement d'air ont ici été tracées à la plume tubulaire, d'un mouvement ample et ferme, en prenant appui sur le coude.



Sur la trame, des reflets blancs sont obtenus en découpant des languettes au cutter.

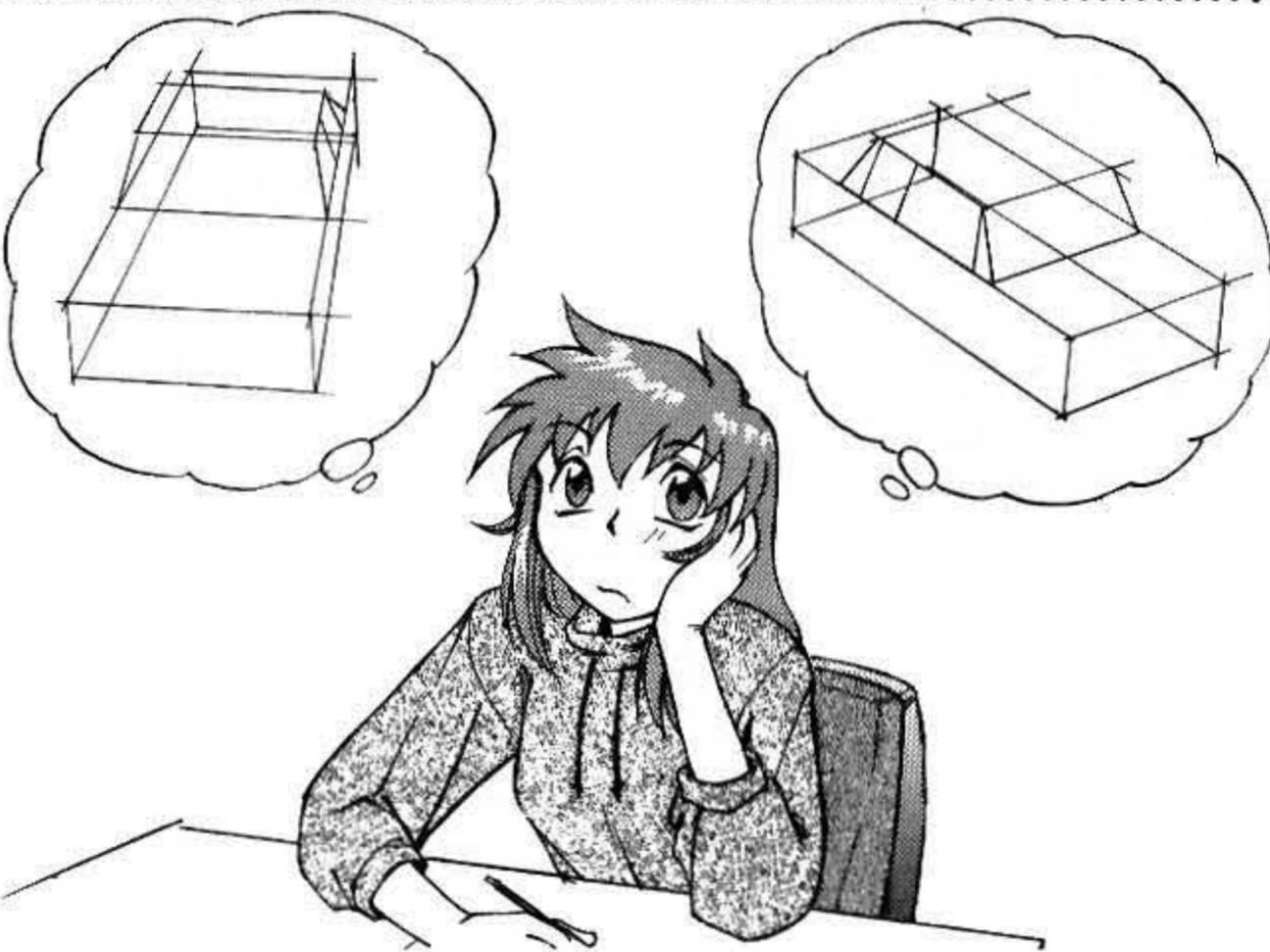


Poser une trame à 10 % pour la finition des parties métalliques.

## Varier les angles

Une fois que l'on maîtrise la forme d'une machine, rien n'empêche de la décliner sous des angles de vue différents, toujours en rapport avec l'action.

S'il s'agit d'une machine réelle (voiture ou moto), on peut se procurer une documentation qui servira de guide pour les parties à modifier. S'il s'agit d'une machine imaginaire, la fantaisie est permise, mais dans les limites d'une certaine logique.

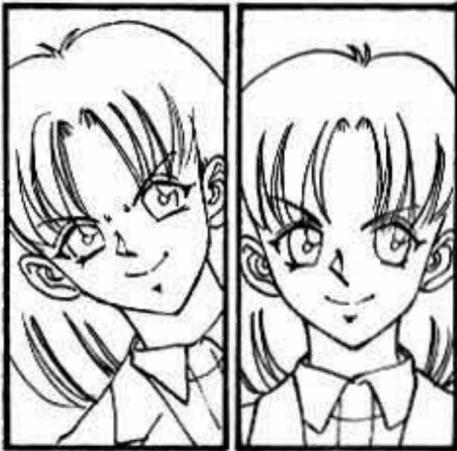
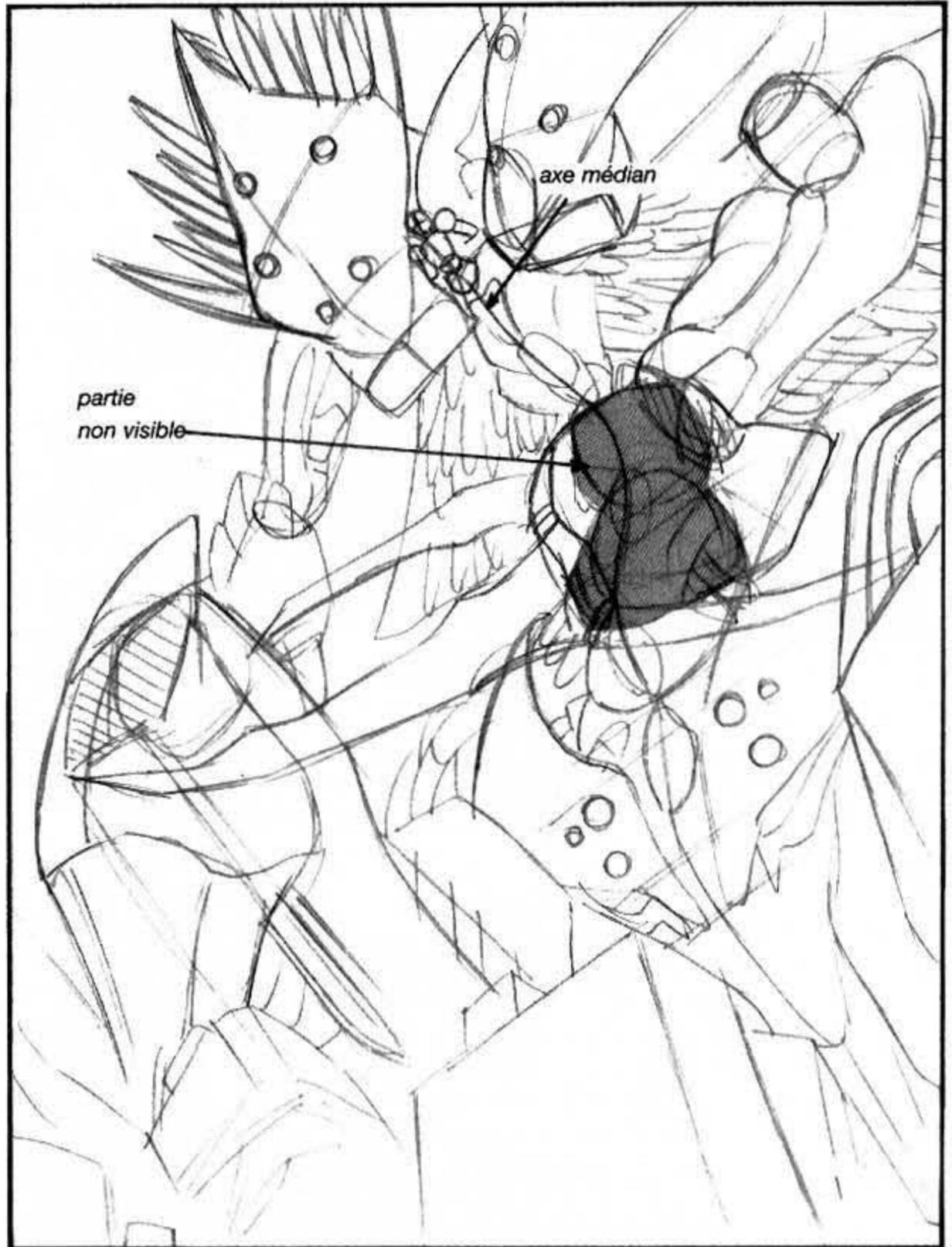




## Engins imaginaires : pour aller plus loin

Imaginer, c'est avant tout créer des formes, les associer entre elles et les agencer sous des angles de vue variés pour obtenir des effets inédits et spectaculaires.

Les vues en contre-plongée accentueront l'impression de puissance colossale, voire de menace, qui se dégage d'une machine gigantesque. Pour développer au maximum les formes et leur donner le plus d'ampleur possible, aligner l'axe médian de la machine sur la diagonale de la feuille.



Un cadrage en diagonale permettra une utilisation optimale de la surface du papier.

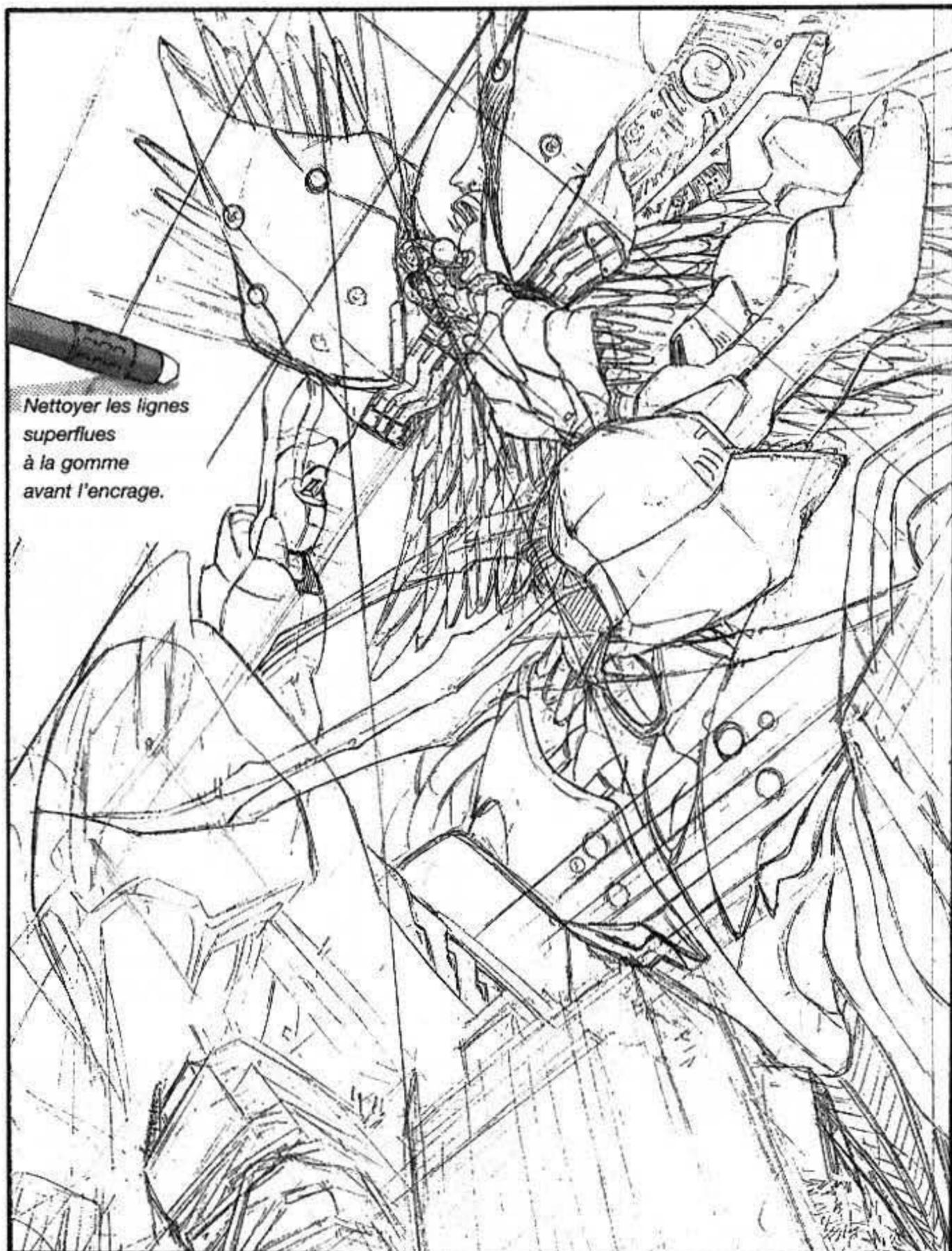
### Un peu de recul

Penché sur sa feuille, le dessinateur manque de recul pour juger de l'équilibre de la composition. Il faut de temps à autre prendre un peu de distance par rapport à son travail en examinant son dessin à bout de bras. Un « truc » bien connu des professionnels consiste à l'examiner à l'envers, par transparence.

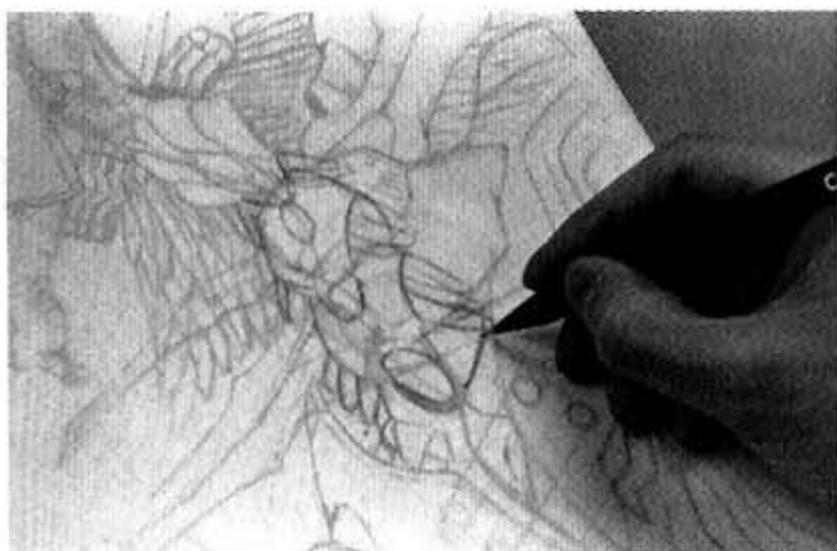


On ne répétera jamais assez qu'il ne faut jamais négliger les parties non visibles du sujet traité, car l'équilibre général du dessin et la cohérence de la perspective en dépendent. Certains dessinateurs les traitent même avec autant de soin que les parties visibles, même si c'est pour les effacer ensuite.

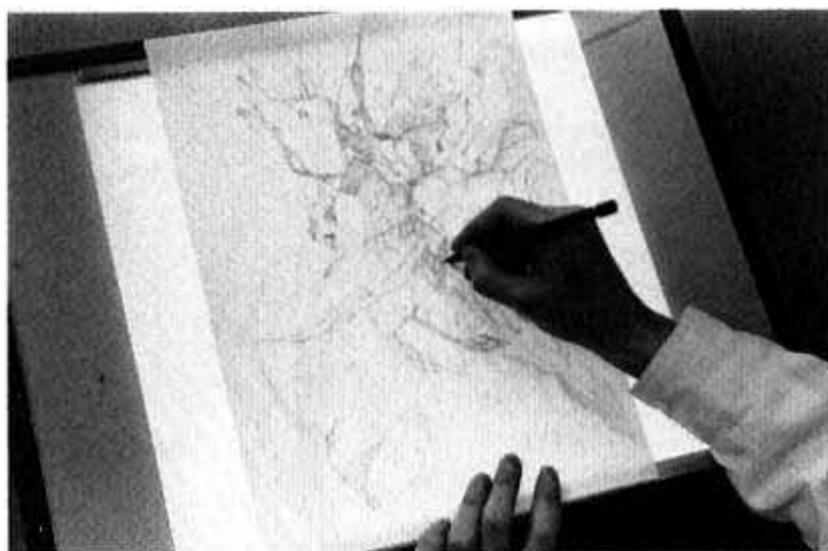
Cependant, si le dessin est dense et très chargé, il en résulte un entremêlement de lignes qui rend les esquisses préliminaires peu lisibles. La technique détaillée ci-dessous a le mérite d'éviter les surcharges inutiles tout en permettant des raccords parfaits entre parties visibles et parties invisibles.



*Nettoyer les lignes superflues à la gomme avant l'encrage.*



*Appliquer une feuille de papier calque par-dessus la feuille de dessin et tracer avec soin les parties invisibles, en faisant des traits bien nets. Placer ensuite le calque sur la vitre d'une table lumineuse.*

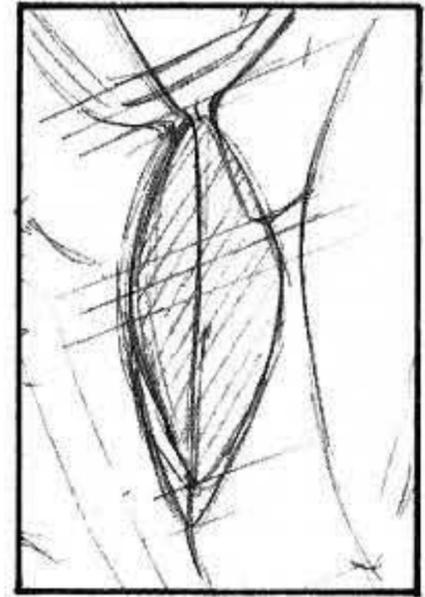


*Superposer la feuille de dessin. En s'alignant sur les repères fournis par le papier calque, repasser soigneusement les traits des parties visibles et gommer les traits inutiles.*

Esquisse et finalisation du petit élément qui se trouve en haut et à droite de la partie du dessin reproduite en bas.

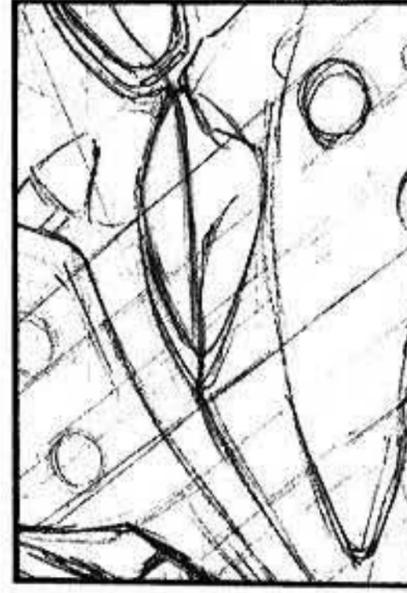
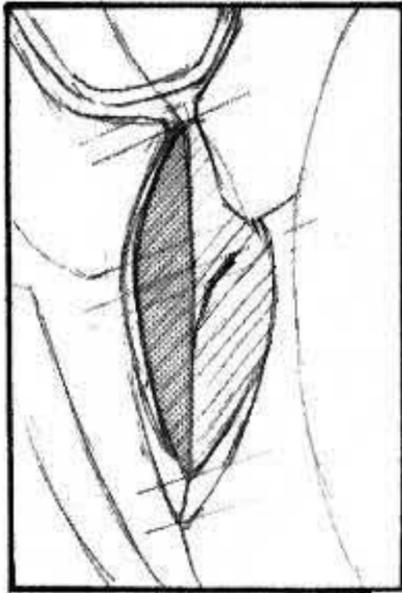


1. Définir les contours et la position de l'élément.



2. Définir les lignes de perspective par rapport à l'axe médian de l'élément. Esquisser les parties invisibles.

3. Déterminer, par rapport à cet axe médian, la position des lignes qui indiqueront les volumes.

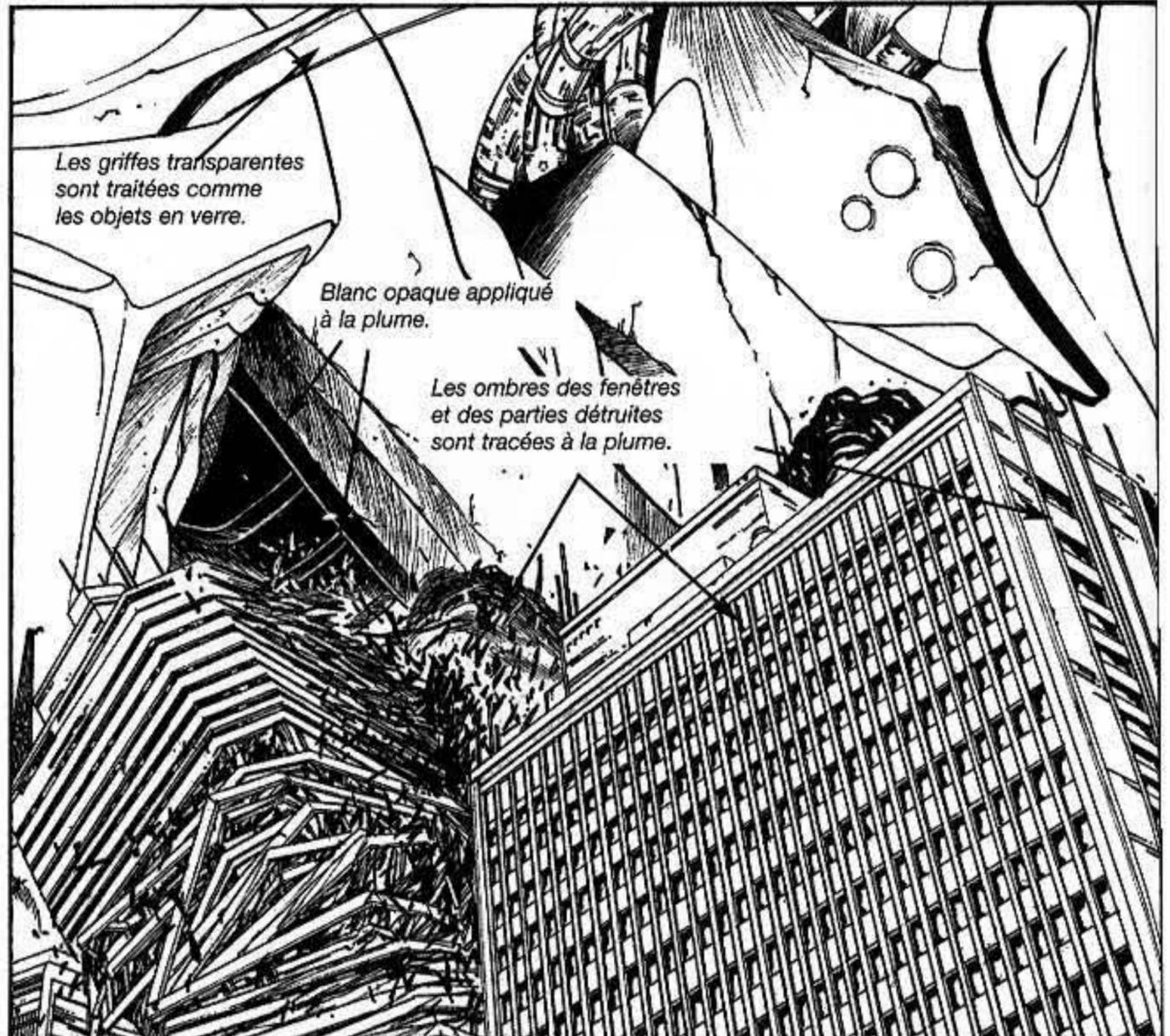


4. Repasser les contours

C'est ainsi qu'un petit élément, dont l'importance pouvait paraître négligeable, contribue à la solidité d'un l'ensemble basé sur une rigoureuse construction.

Une fois tous les détails construits un par un et les traits superflus éliminés, on peut passer à l'encrage.

Le dessinateur a ici utilisé deux plumes différentes : une plume conique pour la machine et une plume tubulaire pour les bâtiments. La partie détruite de ces bâtiments est la plus spectaculaire de l'ensemble. Si l'on veut que ces parties détruites aient un caractère réaliste, il faut un minimum de connaissances sur la manière dont réagissent les différents matériaux de construction.



Pose des trames pour l'amoncellement des nuages, qui est l'un des points forts de ce dessin.



1. Appliquer d'abord en fond une trame Letraset 61 (ou une trame équivalente à 10 %). Il ne faut pas traiter les nuages comme une masse d'ensemble mais considérer chacun d'eux comme un élément distinct. Souligner leur contour au crayon bleu.



2. Découper au cutter l'ourlet blanc qui individualise chaque nuage. Poser ensuite le deuxième fond, constitué d'une trame d'un ton plus soutenu, comme indiqué ci-dessus, et travailler de nouveau chaque nuage séparément.

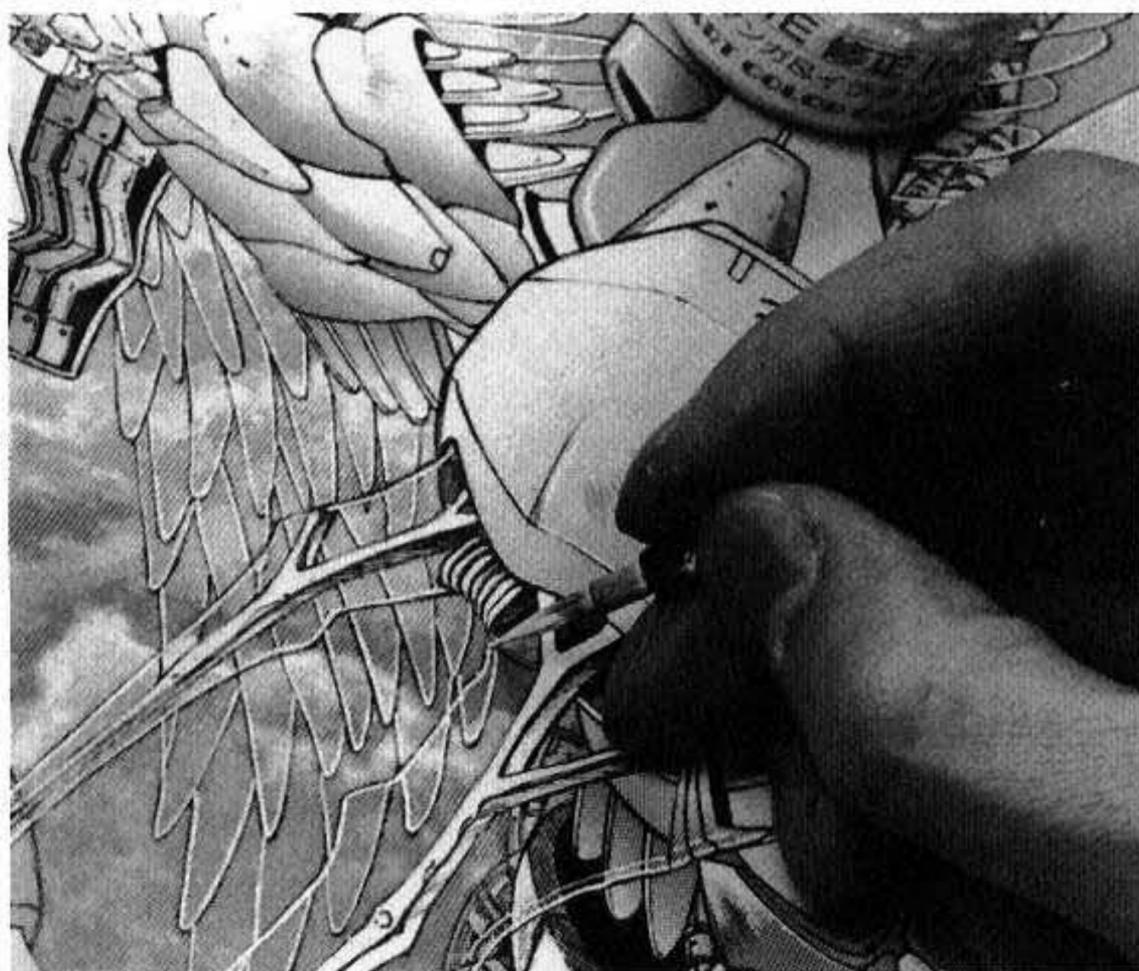


3. Les découpes, cette fois, ne feront plus apparaître le fond blanc mais la première trame.

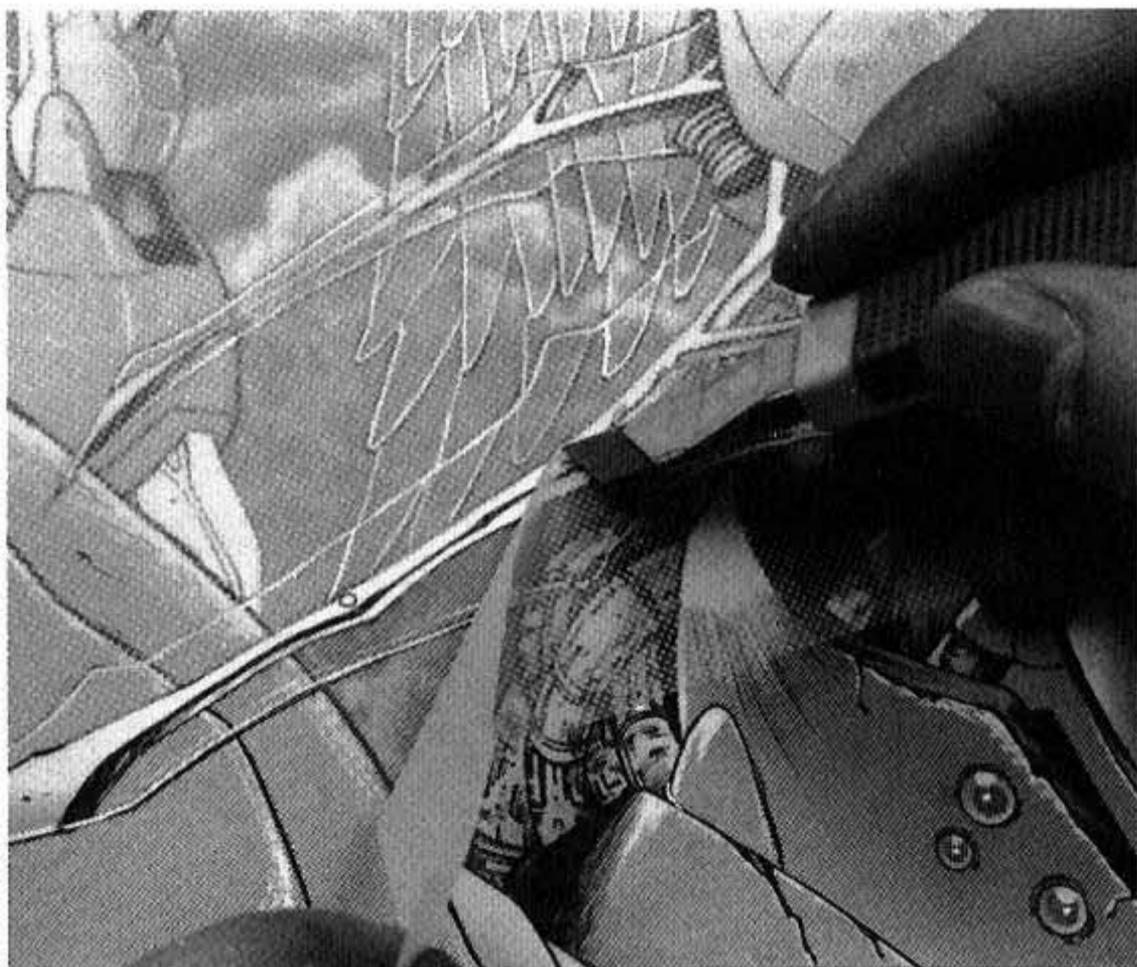


4. Appliquer la troisième trame, la plus sombre, pour figurer les gros nuages noirs.

## Le travail des zones transparentes

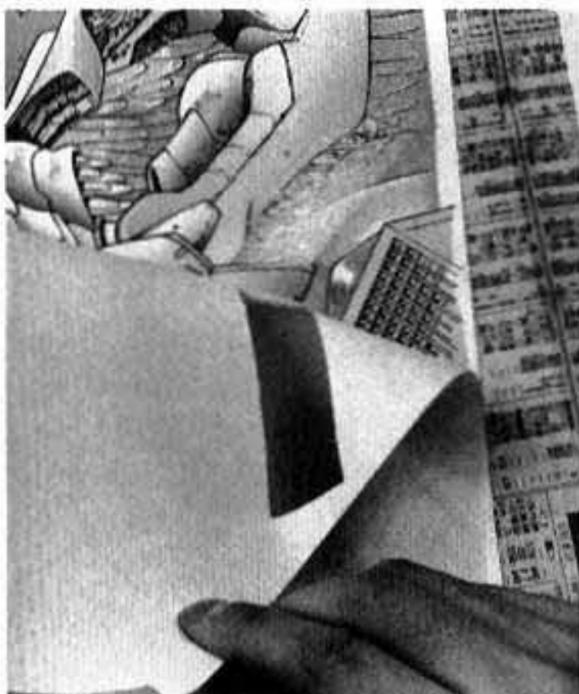


1. Après avoir tracé les contours, les doubler intérieurement d'un trait de blanc (les nuages doivent rester visibles pour indiquer la transparence).



2. Découper ensuite les fines nervures de ces ailes translucides dans une trame blanche et les appliquer délicatement.

## Effets de bruine



1. Après avoir appliqué la trame claire, parachever les effets de transparence au moyen d'une fine bruine blanche, qui créera une texture aussi délicate et impalpable que des ailes de libellule.



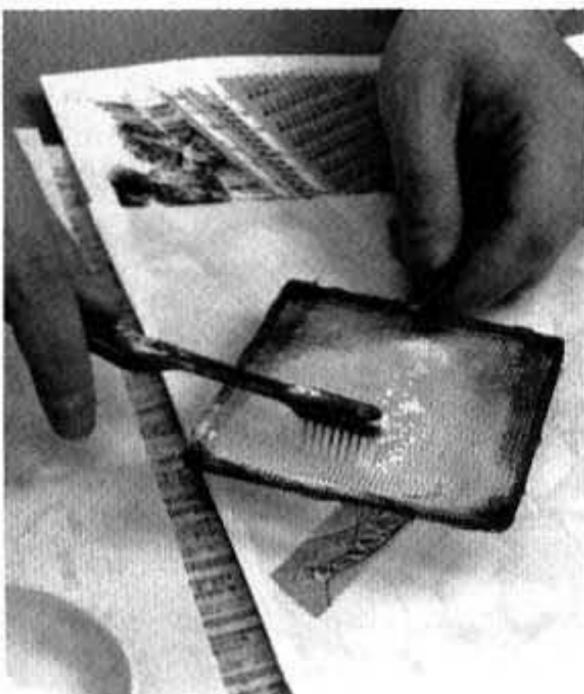
2. Il faut avant tout protéger les zones voisines qui doivent rester intactes. On trouve dans le commerce des rubans et des papiers de masquage spéciaux, mais nous avons utilisé ici du support de trame qui est suffisamment imperméable pour cet usage.



3. Ce masque a été appliqué sur toute la zone à protéger, au moyen de colle pour montages successifs en aérosol, vaporisée en couche légère sur toute la surface. Cette colle pour supports repositionnables permettra de retirer ensuite le masque sans laisser de traces.



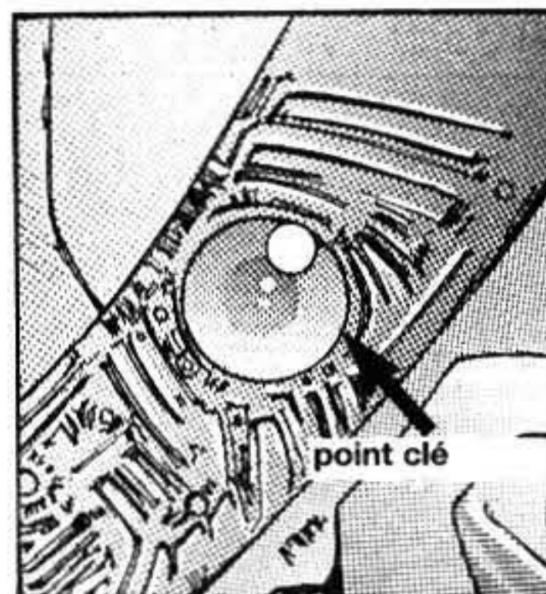
4. Évider au cutter toutes les zones qui devront être traitées à la bruine blanche. Essuyer les éventuels excès de colle avec un papier absorbant.



5. À l'aide d'une brosse dure (brosse à dents) que l'on frottera sur un tamis, projeter un nuage de minuscules gouttelettes de blanc liquide sur les parties évidées. Retirer avec précaution le papier de protection.

## Touche finale

Une goutte de blanc pur pour parachever les reflets et donner du relief.



## Armes et petits appareils

Appareils, armes, outils et petits engins manipulables posent un vrai problème au dessinateur : s'il respecte la loi des proportions et leur donne leurs dimensions réelles par rapport aux corps des personnages, tous ces instruments qui jouent un rôle dans l'histoire vont sembler aussi inconsistants que des jouets. C'est une erreur commune dans laquelle tombent presque tous les débutants. Pour respecter les impératifs de la narration, il faut au contraire exagérer les dimensions de ces accessoires.

*Ici, attention à la perspective !*



# Chapitre 3

## Dessiner les plantes et les animaux



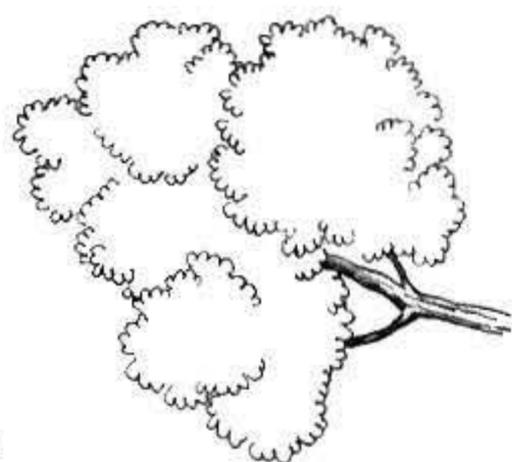
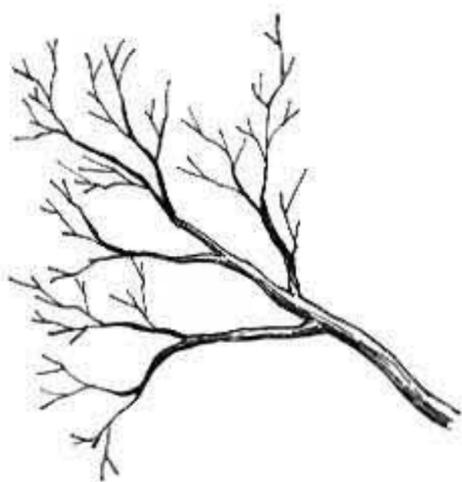
# Dessiner des paysages

Les débutants ont toujours beaucoup de mal à dessiner un paysage, car quels que soient leur zèle et leur application, il leur est évidemment impossible de dessiner chaque feuille et chaque brin d'herbe. Ils doivent donc essayer d'obtenir un rendu global qui imite la nature sans la copier dans tous ses détails.



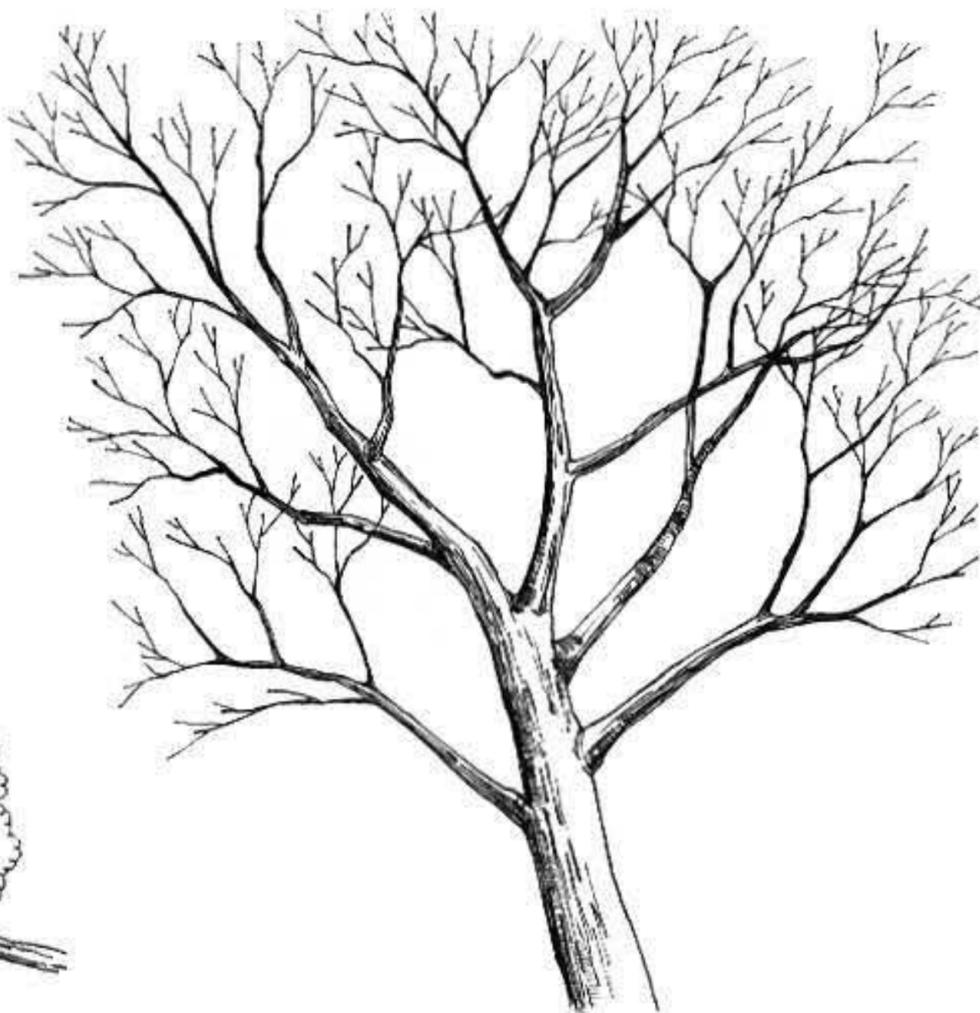
## Arbres et feuilles

Scène de campagne ou scène de rue, parc ou bord de mer, les arbres sont partout. L'auteur de mangas devra donc tôt ou tard apprendre à les dessiner rapidement, en ayant recours à des techniques éprouvées. Pour représenter un arbre correctement, il faut comprendre comment les branches s'organisent à partir du tronc.



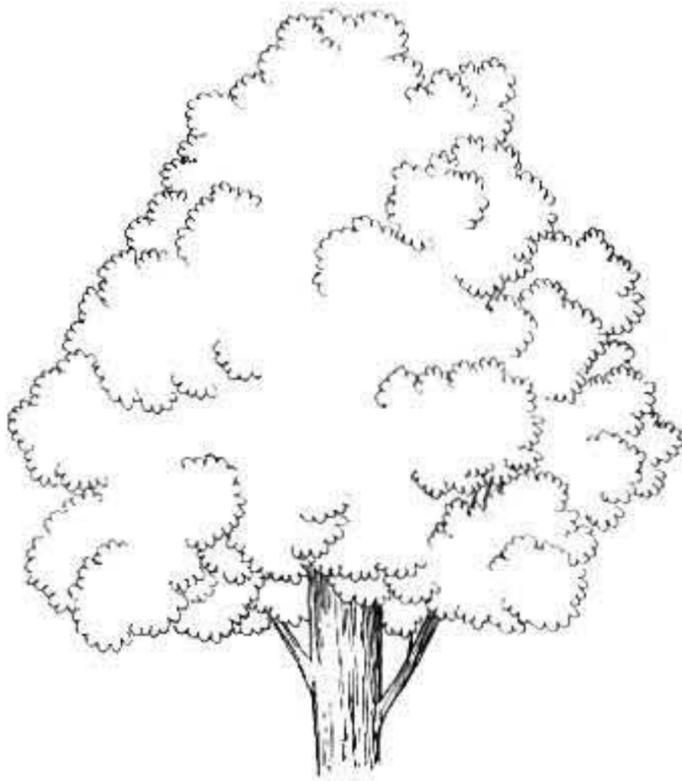
A

Les feuilles poussent à l'extrémité des rameaux.

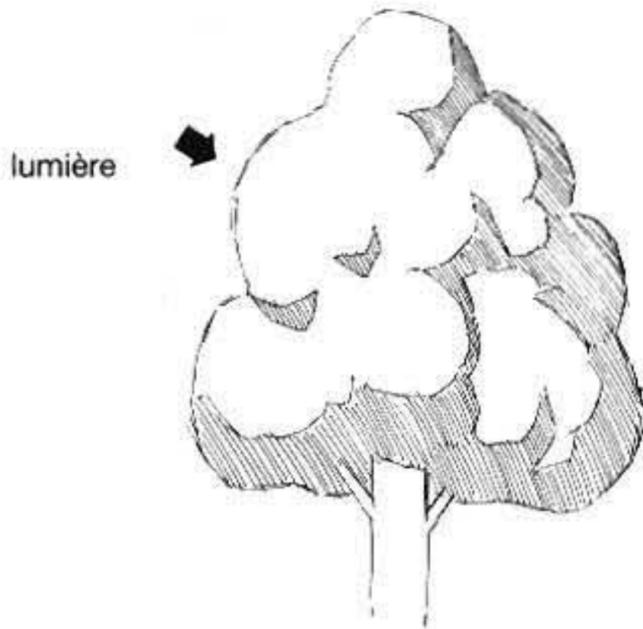
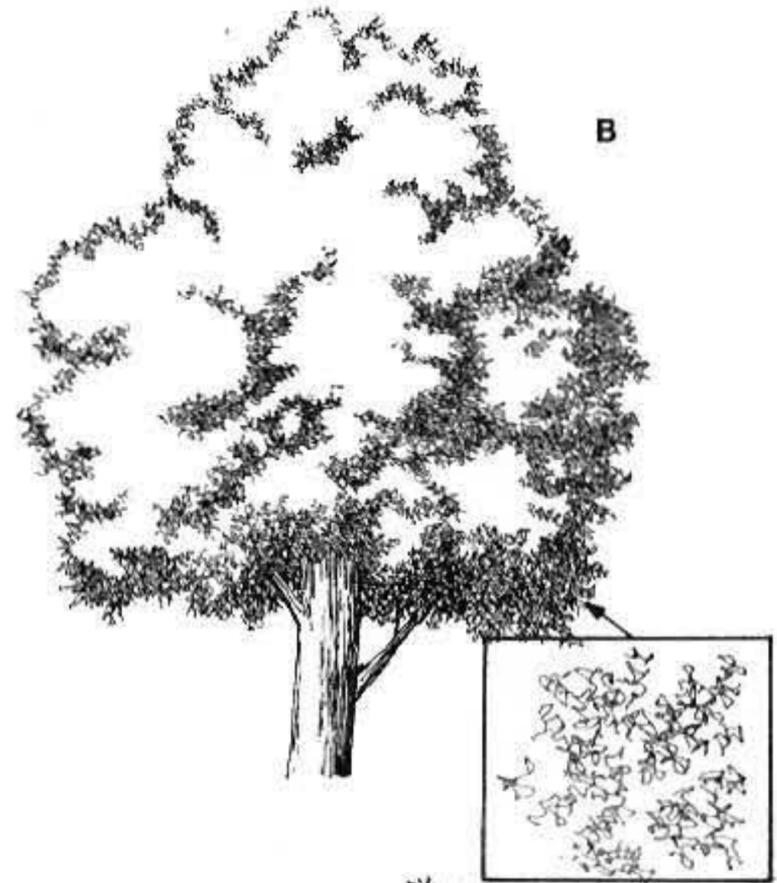


L'arbre est réduit à son tronc et à ses branches divisées en rameaux.

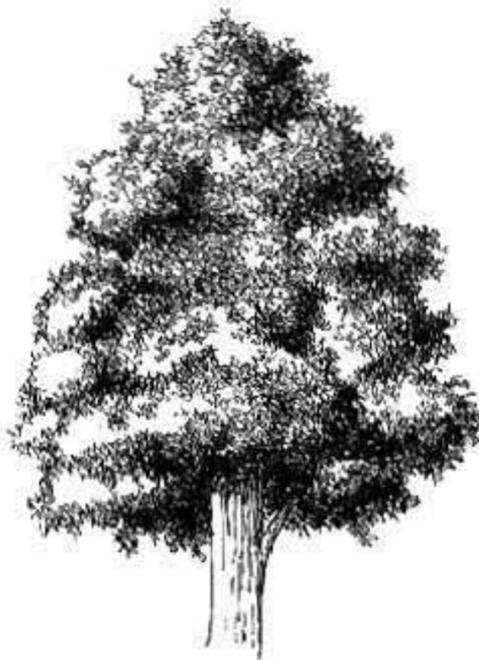
Première amélioration : on donne un peu de consistance au feuillage au moyen de hachures à la plume.



En développant un peu le dessin A, on obtient une esquisse d'arbre acceptable.



Le dessin B est parti d'une idée simple : indiquer le volume du feuillage par le jeu des ombres.



En travaillant davantage ces ombres, on peut rendre les différences de couleur des feuilles.



Des touches de noir donnent plus de vigueur à l'ensemble.

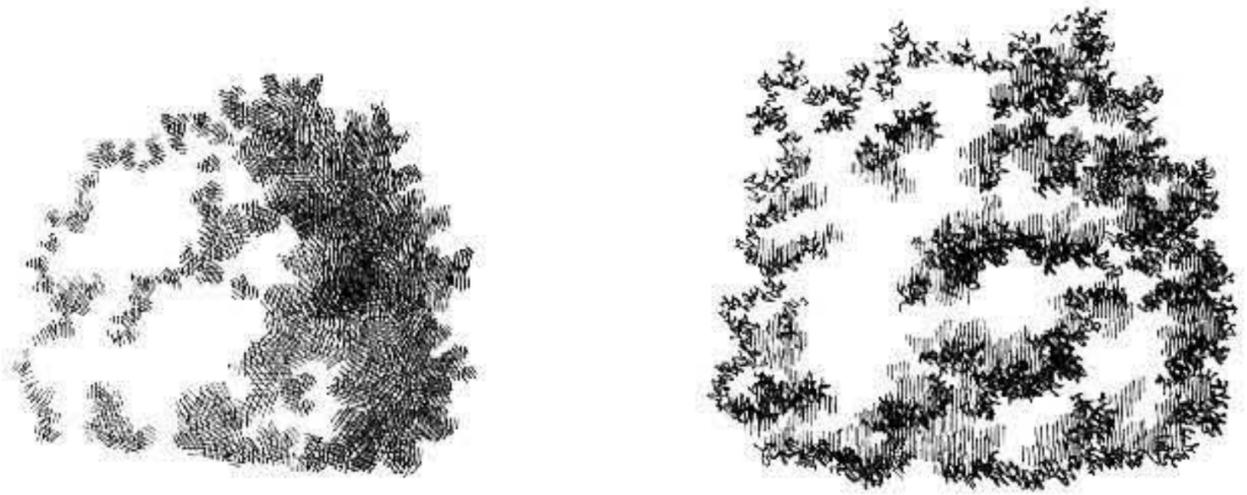


Les occasions de traiter un arbre entièrement en noir sont plus rares, mais ce peut être un élément intéressant pour l'atmosphère.

Pour les branches qui se trouvent au premier plan : les touches de noir doivent être correctement posées, à la pointe des feuilles et sur leur envers, tandis que leur surface exposée à la lumière est claire.



Deux exemples parmi d'autres des techniques utilisées pour ombrer à la plume la masse du feuillage. La superposition et le croisement des hachures produisent des effets esthétiquement très intéressants, assez proches de ce que l'on peut obtenir avec des petites touches de peinture.

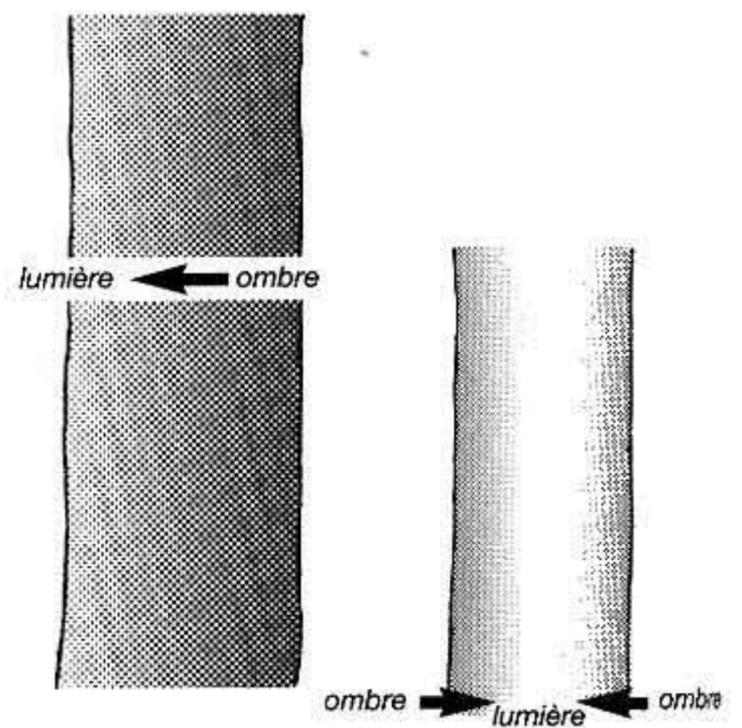


### Le tronc

Tous les troncs d'arbre peuvent être traités plus ou moins comme des cylindres. Quand on les dessine, même sommairement, il faut absolument éviter qu'ils paraissent plats. Le dessin de droite montre comment donner très facilement du volume à un tronc en trois dimensions.



Si l'on veut simplifier, on a le choix entre deux types de dégradés pour rendre le volume du tronc.



La texture des troncs d'arbre est toujours intéressante, mais les dessins variés des écorces ne doivent pas faire oublier l'effet général de dégradé.

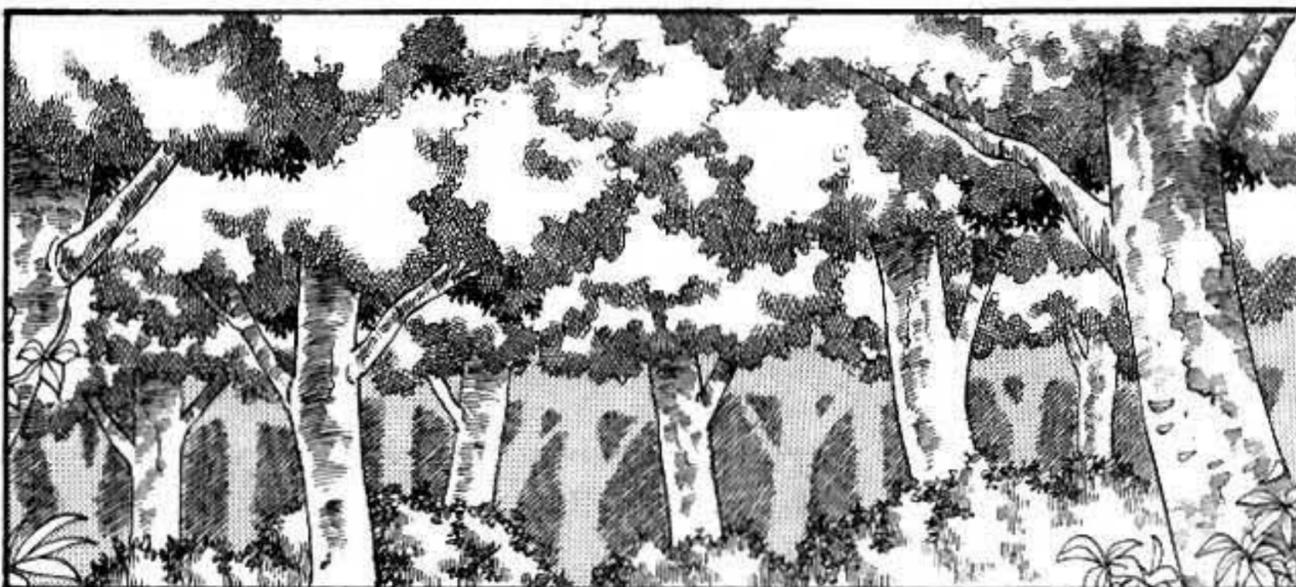
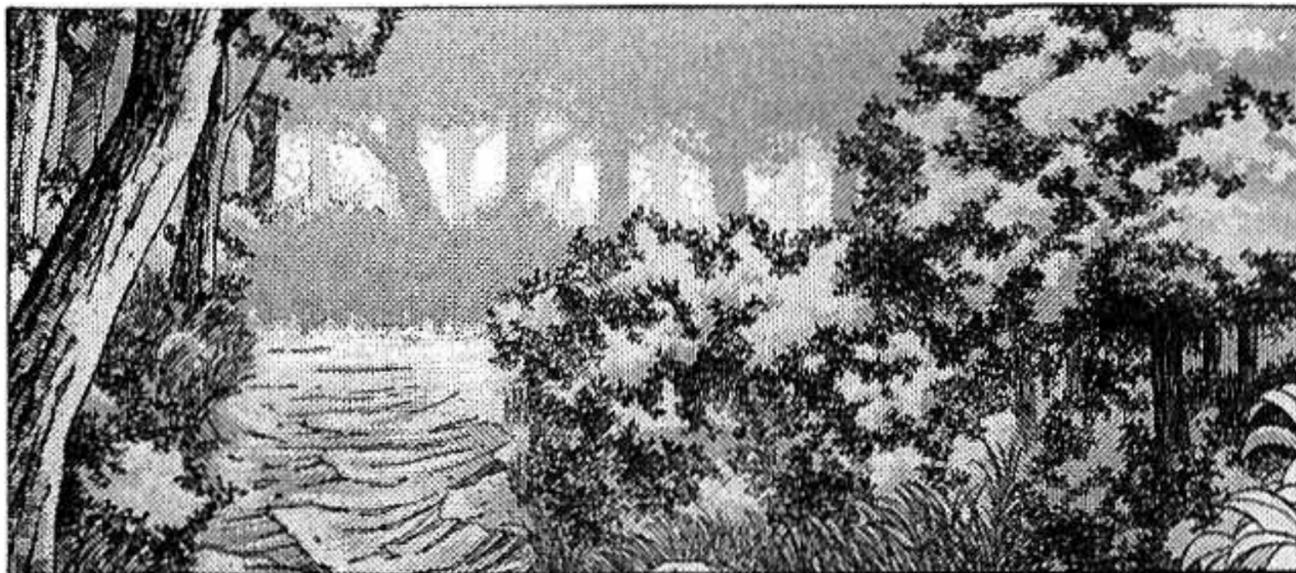


Les stries de l'écorce participent au mouvement vertical.



L'effet de volume cylindrique doit également s'appliquer aux branches maîtresses qui partent du tronc.

Quand on dessine bois et bosquets, le premier plan est de loin la partie la plus facile : il suffit de dessiner des arbres les uns à côté des autres. L'arrière-plan pose davantage de problèmes, car il n'est pas question de figurer tous les arbres, ce qui rendrait le dessin confus. Sur le dessin du haut, on a séparé nettement le premier plan de l'arrière-plan, solution intéressante pour figurer une clairière. Sur le dessin du bas, c'est une autre technique qui a été utilisée : cinq ou six arbres dessinés se mêlent à d'autres qui ont été découpés dans des trames appliquées sur un fond texturé, avec un effet de négatif/positif qui traduit bien l'atmosphère d'un sous-bois.



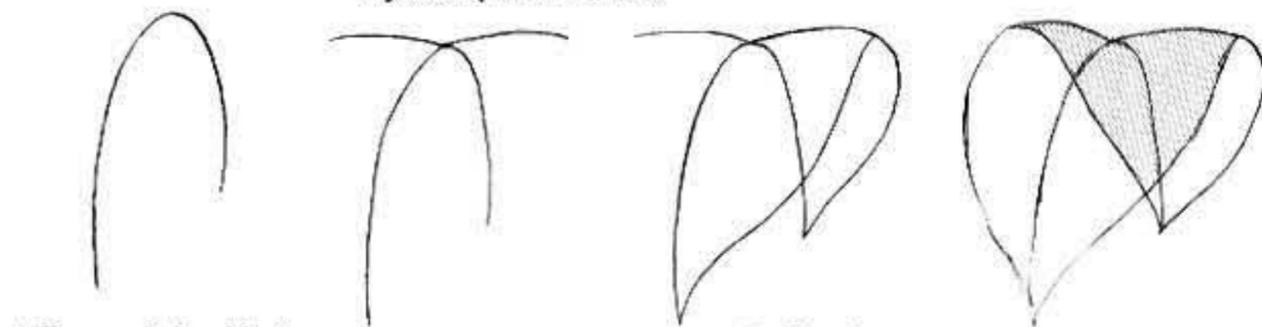
### Les feuilles et les touffes d'herbe

Les brins d'herbe ne sont pas autre chose que des feuilles étroites et longues comme des rubans. Comme des feuilles, ils ont deux côtés dessinés par une opposition d'ombre et de lumière.

Contrairement aux feuilles, attachées à une tige ou à un rameau par leur pétiole, les brins d'herbe sortent directement du sol.

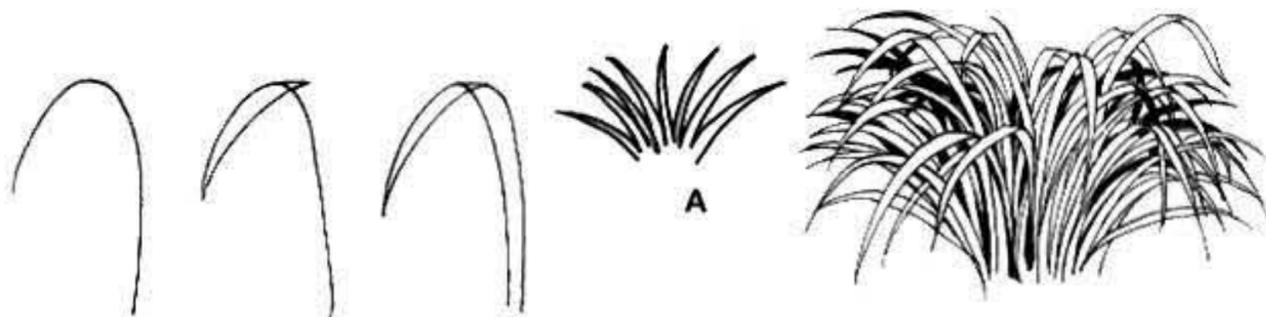
2. Indiquer ensuite par une courbe en accolade les deux parties symétriques du limbe.

4. Penser aussi à la partie invisible dans la pliure.



1. Tracer d'abord la ligne correspondant à la nervure médiane de la feuille, celle qui indique son mouvement général.

3. Dessiner les contours d'un trait souple et ferme.



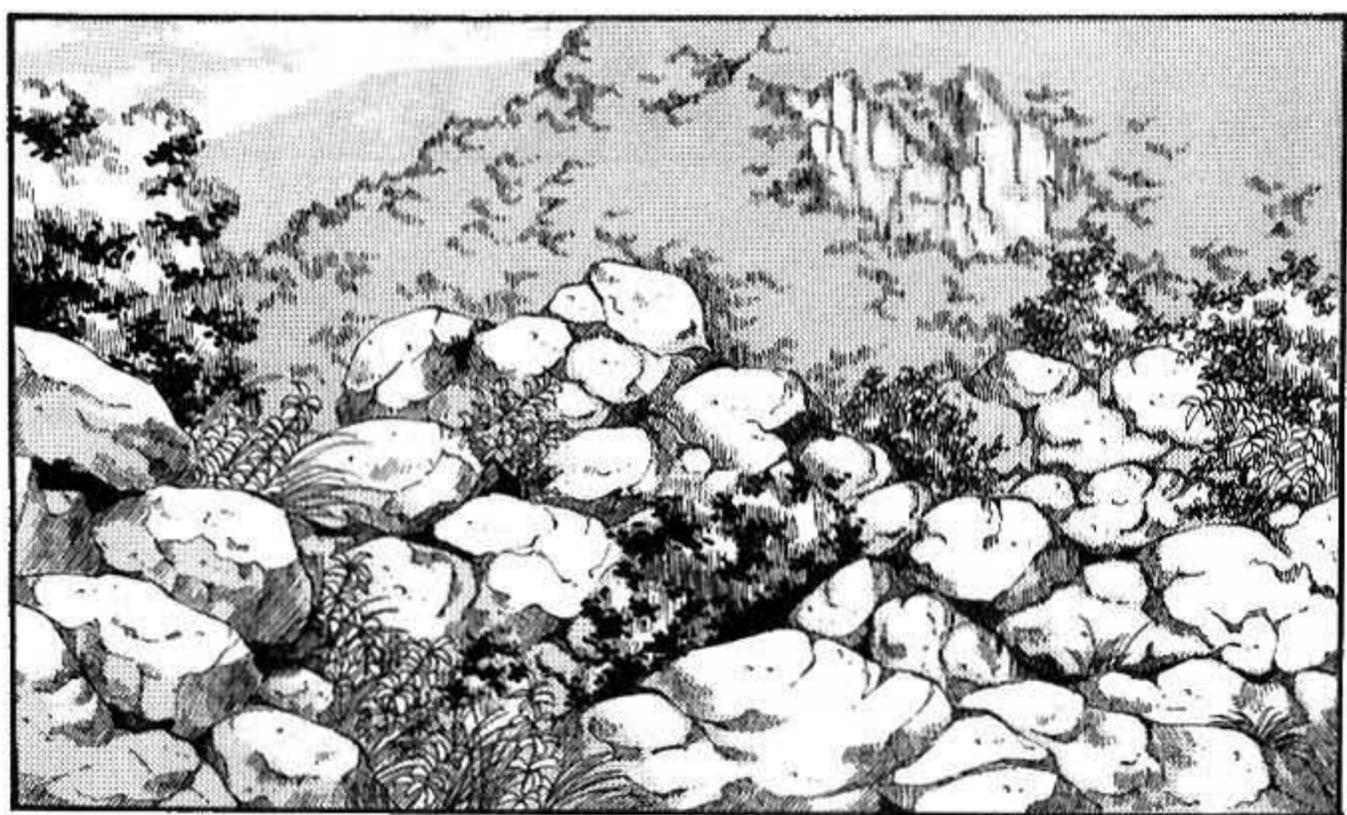
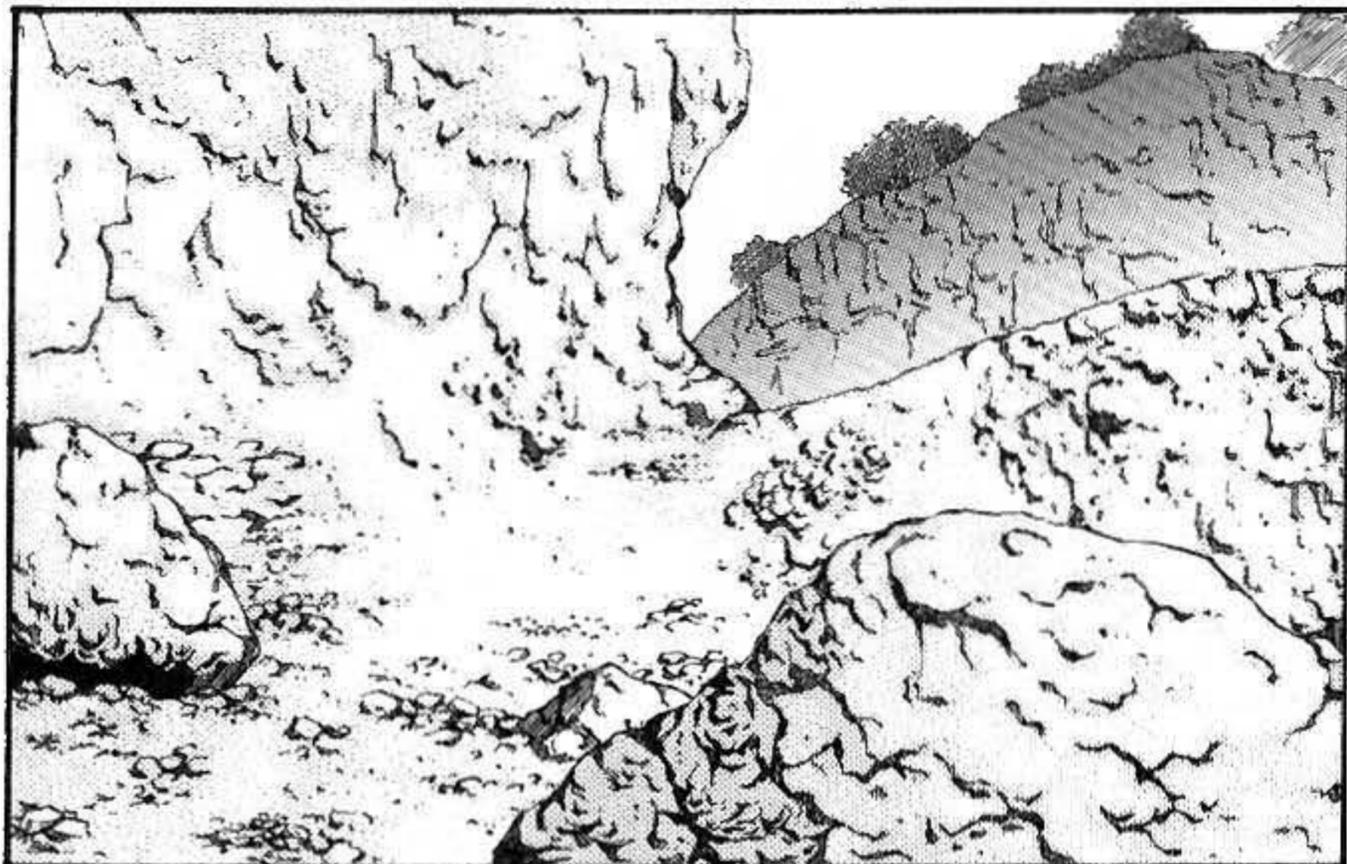
1. Indiquer d'abord le mouvement.

2. Dessiner ensuite la pointe du brin d'herbe, puis ses contours.

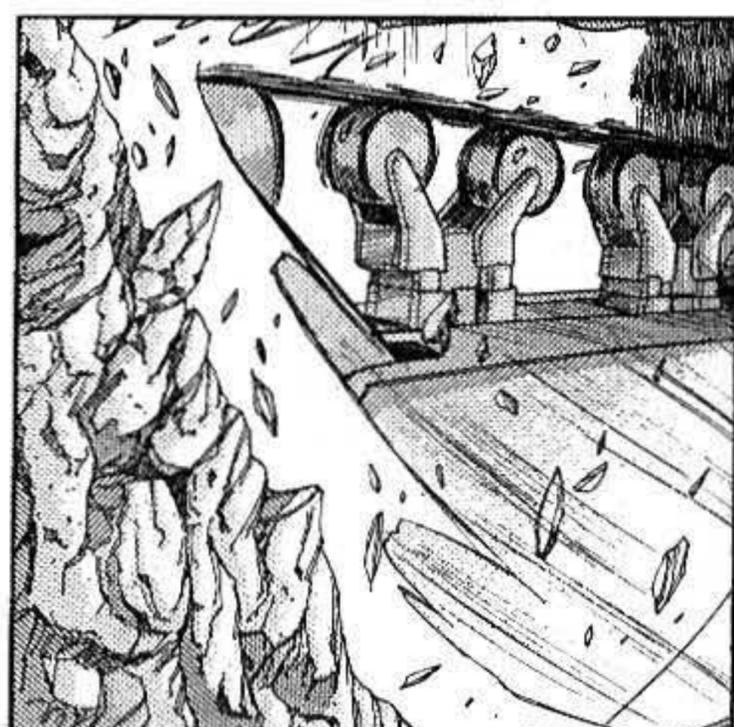
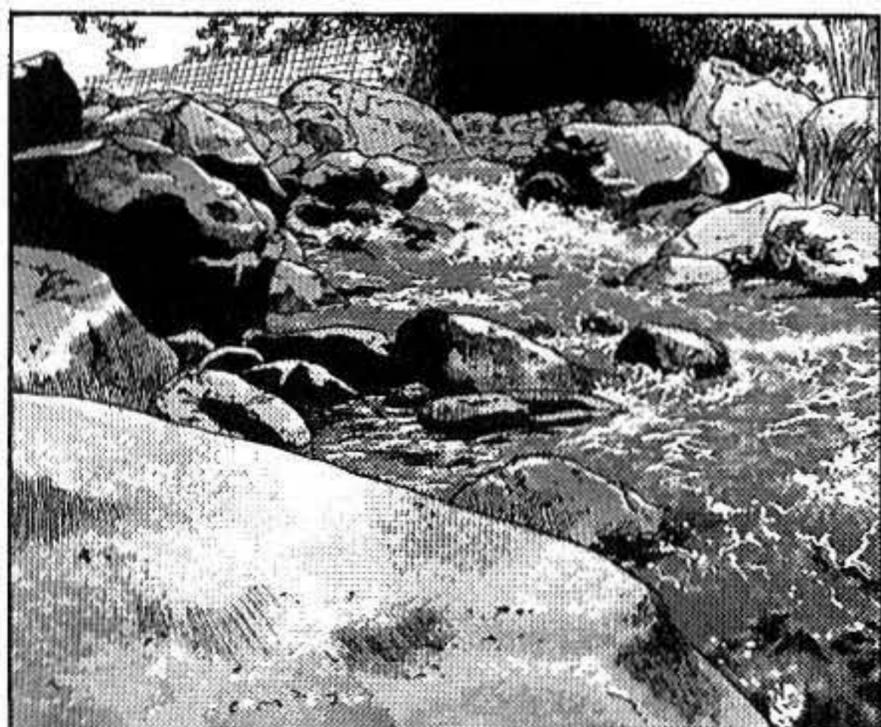
3. Le dessin A est une base simplifiée qui peut donner lieu à toutes sortes d'interprétations, comme la touffe d'herbe ci-dessus.

## Rochers, falaises et galets

La forme et l'aspect des rochers varient selon le cadre et la nature de la roche. Les falaises calcaires sont ainsi découpées en strates et trouées d'anfractuosités, tandis que les éboulements granitiques du bord de mer sont usés et polis par les vagues. Les rochers offrent souvent des amoncellements et des dénivellations remarquables. L'auteur de mangas peut évidemment mettre à profit ces éléments du paysage pour en tirer des effets éminemment spectaculaires. Les modèles et les sources d'inspiration ne manquent pas, depuis les paysages signés par des grands peintres jusqu'à la carte postale. Une photocopie agrandie peut se révéler utile pour indiquer comment traiter les détails et les textures.



*Contraste de matières et de lumières : calcaire blanc fissuré et desséché ci-dessus, roches lisses et luisantes d'eau ci-dessous.*





## Océan

Comment dessiner les vagues et l'écume ?

### Vue de profil

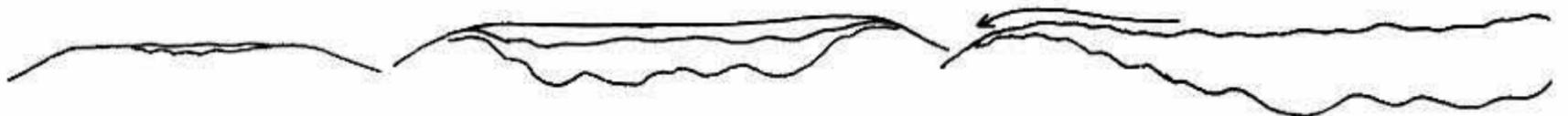
sens du courant



*Sous l'effet du courant et du vent, l'eau s'élève et la vague se gonfle. Un ourlet d'écume apparaît au sommet.*

*La vague retombe sous son propre poids. Au moment où elle se brise, l'écume jaillit en hauteur et forme un panache. La surface de la mer est striée de blanc.*

### Vue de face



*La vague s'élève. Une crête, frangée d'écume, se forme au sommet.*

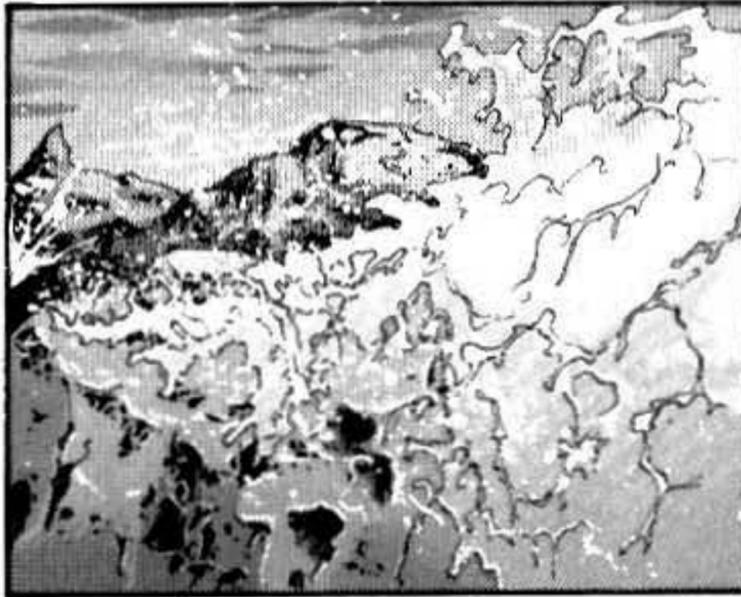
*La vague retombe en avant, tandis que l'écume s'étend en éventail à la surface de la mer.*

Des filets et des plaques d'écume flottent en permanence à la surface de la mer, formant comme un filet aux mailles larges et mousseuses.



*Le fait d'ajouter une ombre sous les filets d'écume ajoute un effet 3D.*

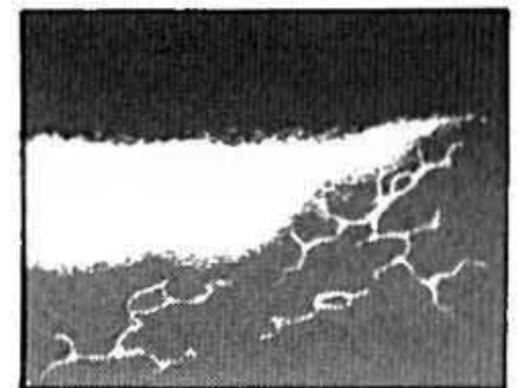
Inlassablement, les vagues se scindent en mille ruisselets qui serpentent sur les rochers, puis s'écoulent.



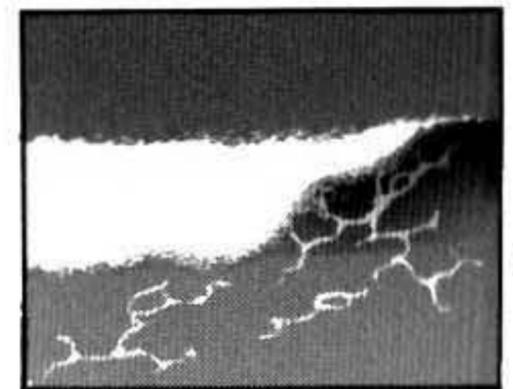
*L'eau qui rejait violemment a été traitée ici par des traits de plume sur un fond blanc.*

### Un peu de technique

Le personnage est le seul élément de ce dessin qui ait été traité à la plume. Tout le reste – mer, ciel, nuages, vagues... – a été obtenu par application de trames et de découpes successives. Pour que le dessin reste suffisamment expressif, cette technique demande des contrastes accusés.



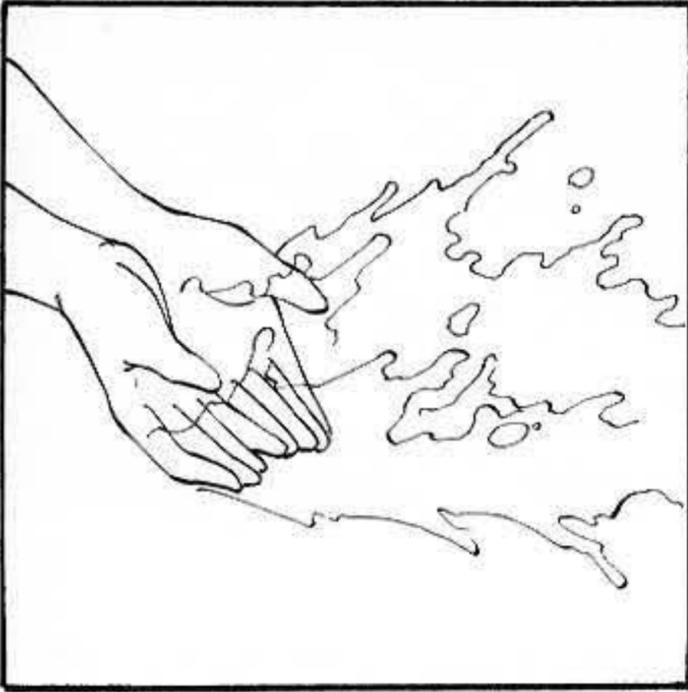
*Les filets d'écume ont été réalisés par des découpes au cutter.*



*La superposition de trames permet de créer ombres et dégradés.*

## Eaux mouvantes

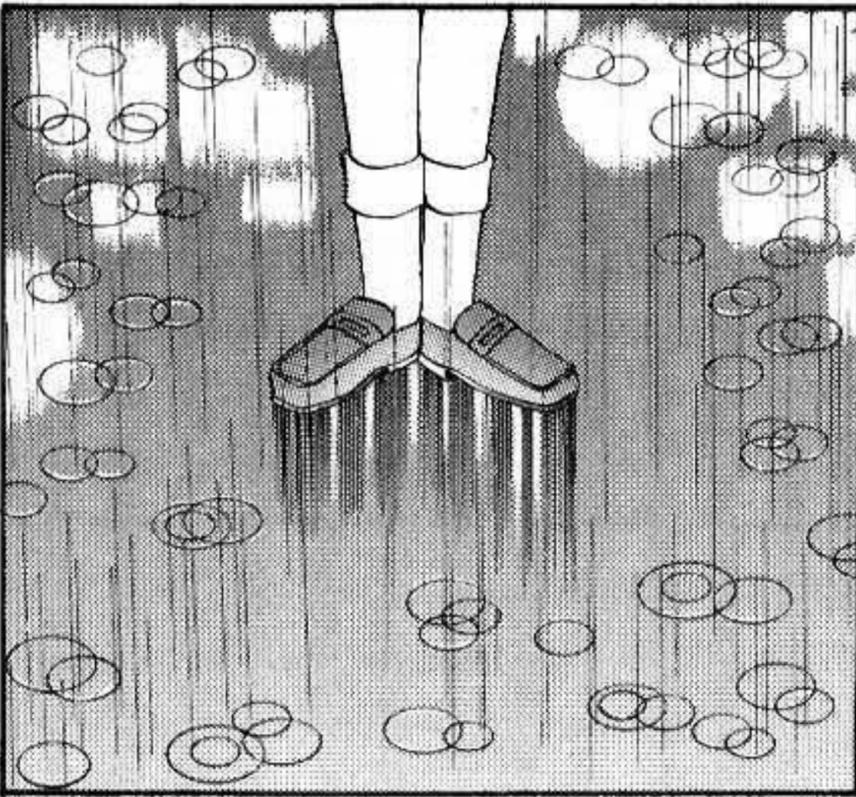
Mouvante et sans forme définie, l'eau n'est pas facile à représenter. Dans les mangas, c'est le plus souvent son perpétuel mouvement qui est retenu.



Les auteurs de mangas utilisent le plus souvent lignes et arabesques pour représenter le mouvement de l'eau.



Sur ce dessin, l'arrière-plan a été intentionnellement obscurci pour accentuer le contraste avec l'écume blanche. L'élément vedette est ici l'eau aérienne et translucide qui coule entre les doigts.



La pluie est en général rendue par des hachures verticales, plus ou moins longues et serrées et par des gouttes qui s'écrasent au sol.



Ce que le dessin doit faire clairement comprendre, c'est que tout ce qui est exposé à la pluie devient mouillé, et donc luisant, reflétant les éléments environnants.

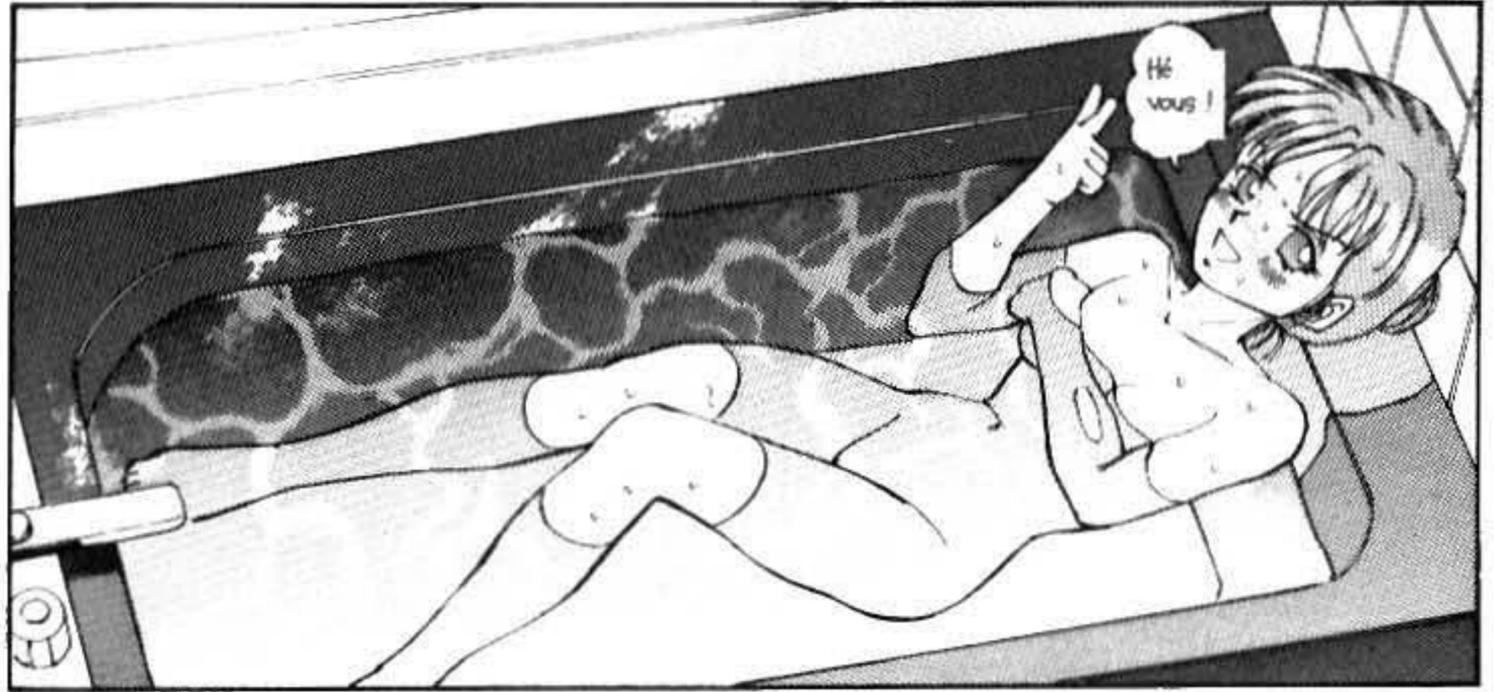
L'eau qui tombe sur une surface dure rejaillit en éclaboussures.



Les gouttes de pluie qui frappent la surface de l'eau forment des cercles concentriques qui reflètent la lumière.



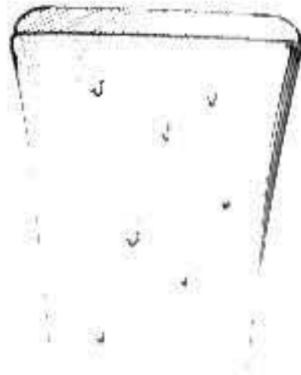
L'eau est transparente, et ce sont parfois les reflets de lumière dansant à sa surface qui en révèlent les mouvements.



Fondamentalement, l'eau s'écoule toujours de haut en bas, rencontrant parfois des obstacles, tels ces rochers qui barrent le lit d'un torrent. Rapides et cascades sont l'occasion d'infinis jeux d'eau et de lumière.

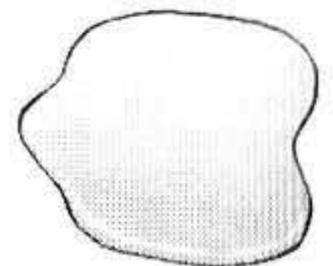


Le dessinateur devra être particulièrement attentif à la manière dont l'eau répandue se rassemble en gouttes, par un phénomène connu sous le nom de tension de surface.



C'est ce même phénomène de tension de surface qui fait que le liquide contenu dans un verre présente une surface bombée avant de déborder.

Ajouter un reflet pour rendre l'épaisseur de la flaque d'eau.



Placer le reflet ici.



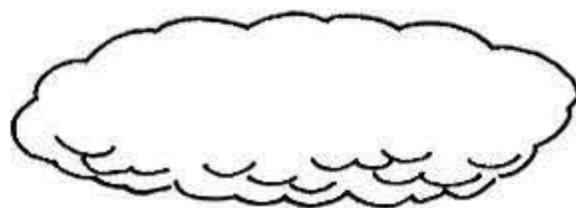
Le phénomène de tension de surface ne se produit pas seulement avec l'eau mais avec tous les liquides.

## Nuages

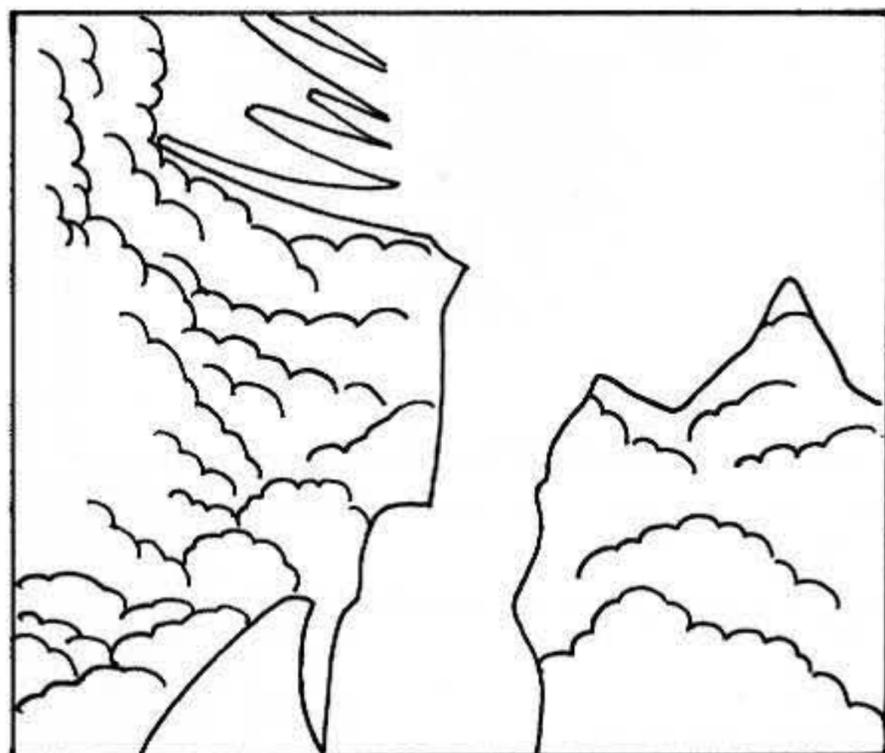
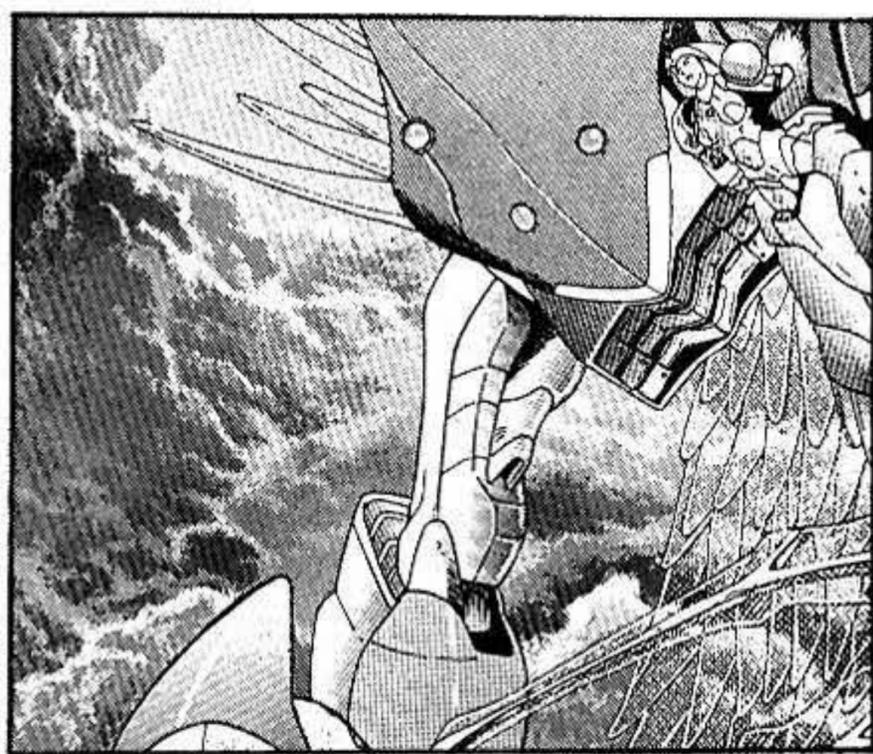


Le dessin ci-contre montre que si les nuages ont des formes plutôt simples, ils peuvent créer des effets sophistiqués par le jeu des clairs-obscurs.

A



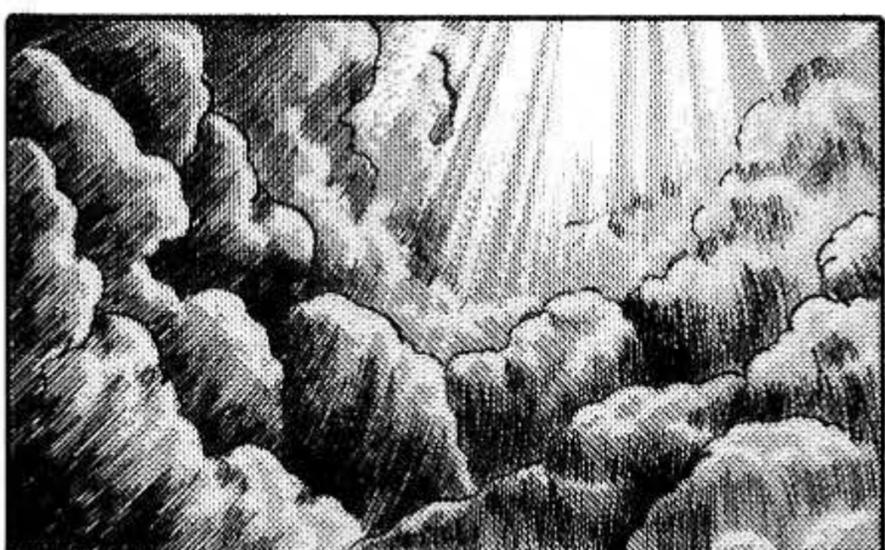
De fait, le dessin A pourrait servir de base à presque toutes les variations.



Le dessin de la page 57 (à gauche, version finale) offre un superbe exemple de travail de nuages, dont la préparation peut se décomposer ainsi (à droite) : il faut faire preuve de patience et de persévérance pour appliquer et découper les trames.



Ici une application directe du dessin A, avec quelques ombres.



Un exemple de travail à la plume ; cette technique est tout de même très rarement employée pour les nuages.

## Feu et fumée

Le feu est bienfaisant autant que redoutable. Les exemples montrés ici n'en ont retenu que les dangers et les effets dévastateurs. Il faut noter au passage que, sans la couleur, le dessinateur a assez peu de moyens pour représenter le feu.

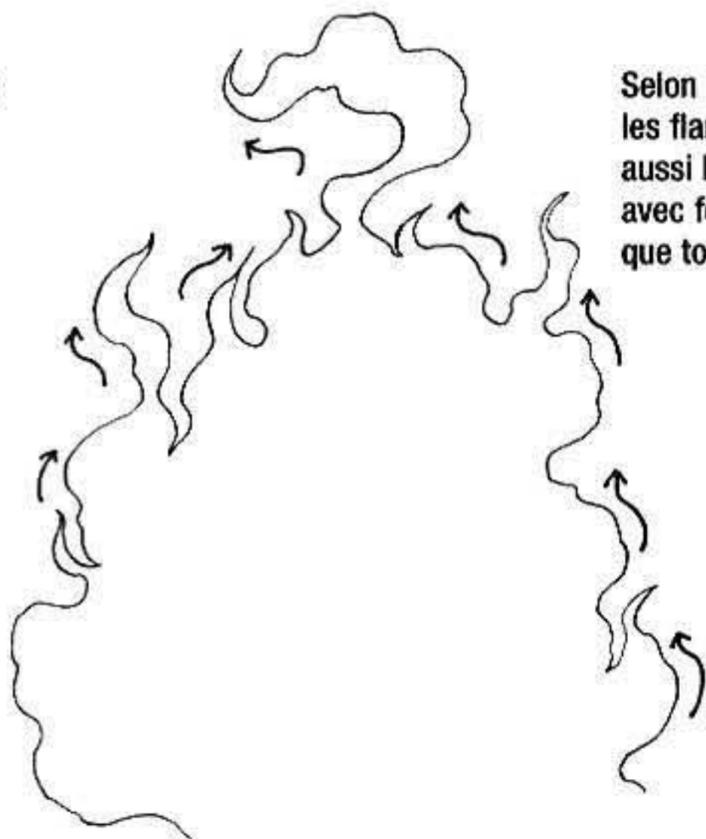


Chaleur, lumière et fumée sont les sensations premières à exprimer par le dessin.



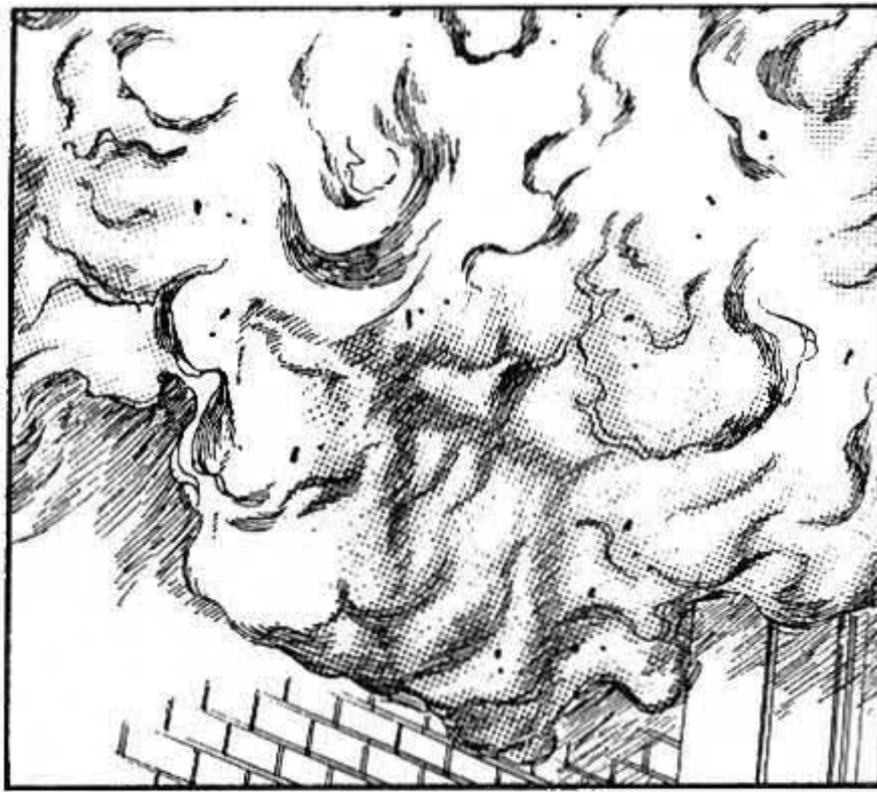
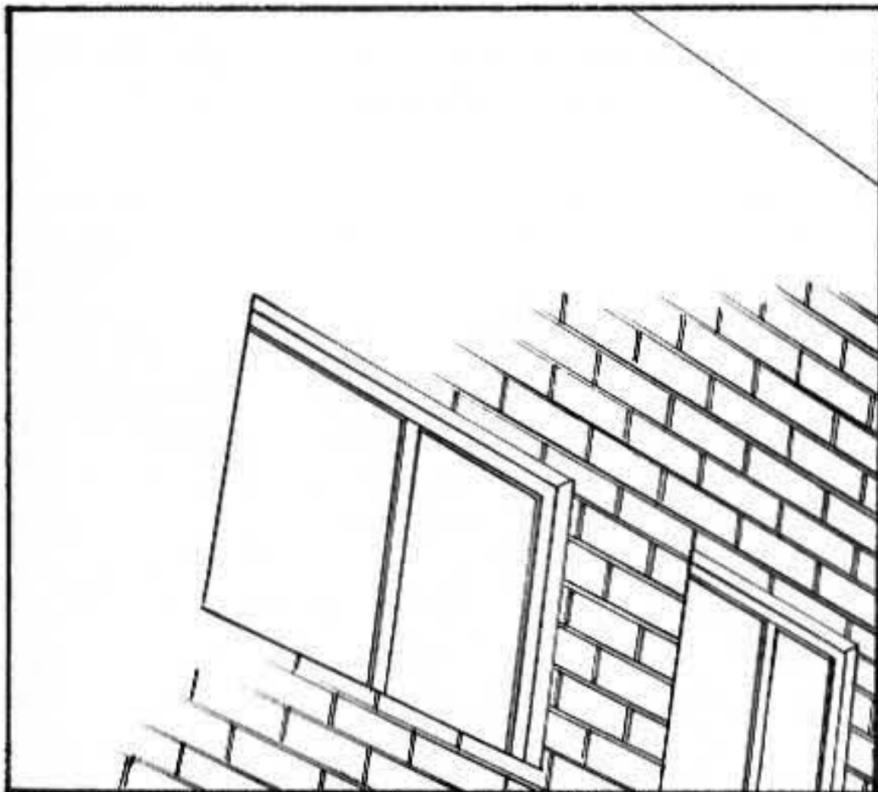
Quand on traduit le flux ascensionnel de l'air brûlant par des hachures à la plume, il faut prendre garde d'éviter la monotonie.

Le dessin ci-contre montre le développement caractéristique d'un grand feu. Ce croquis peut servir de base pour un travail plus poussé des flammes.

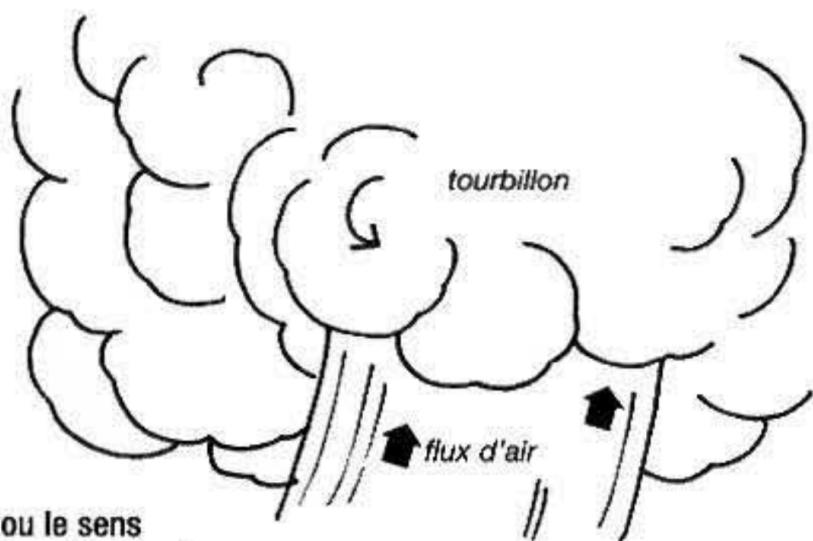


Selon le flux d'air, les flammes peuvent aussi bien jaillir avec force que tourbillonner.



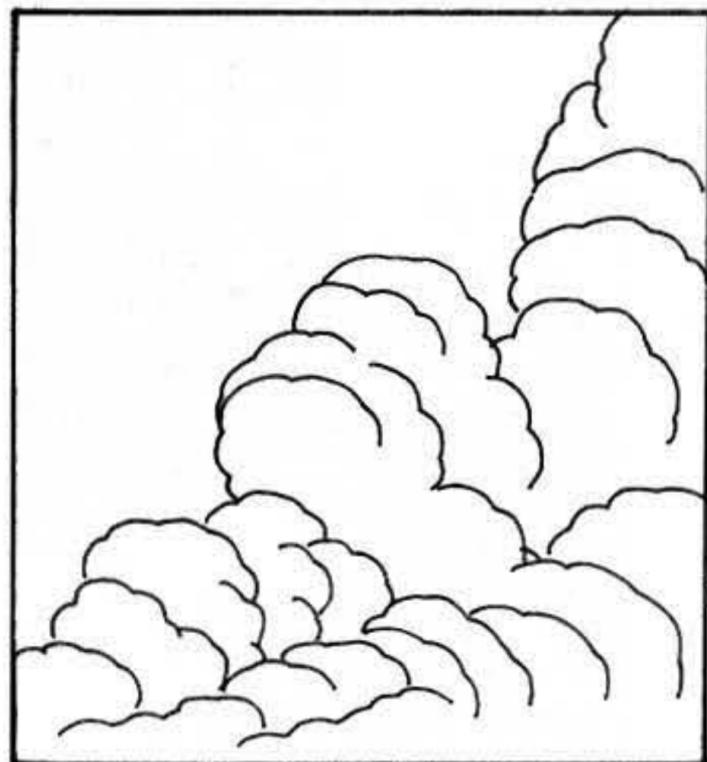
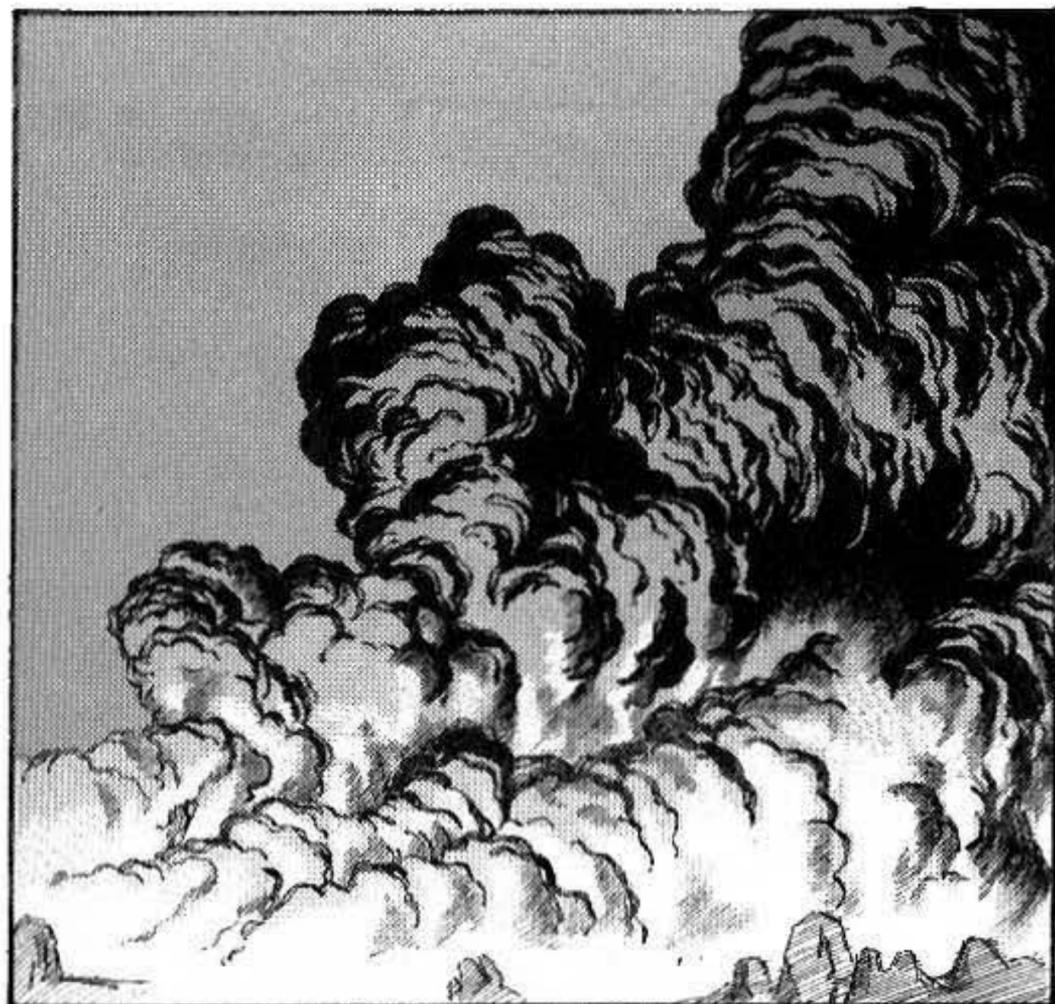
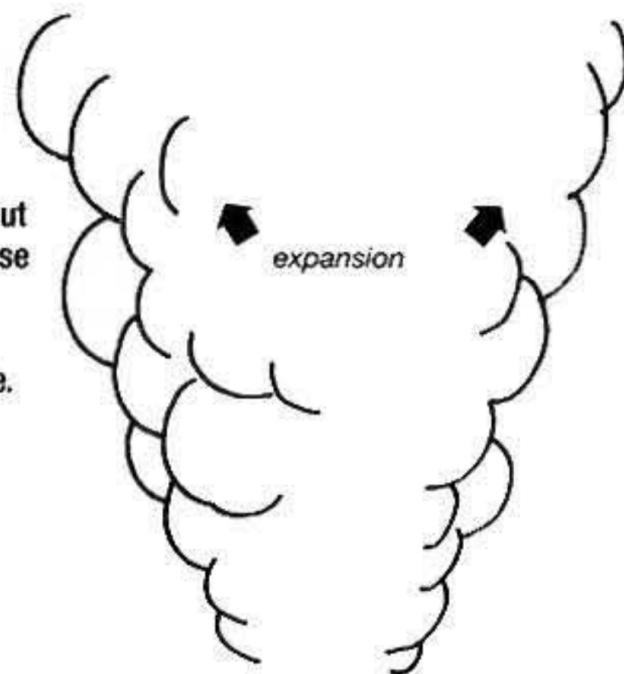


Pour plus de réalisme, accompagner les flammes de projections d'escarbilles et autres particules incandescentes.



Selon le vent ou le sens du flux d'air chaud, la fumée peut former des tourbillons ou se répandre en nappes.

Le dessin de droite peut servir de base à toutes les études sur la fumée.



Ce croquis de base (ci-dessus) pour les incendies de brousse ou de forêt a abouti au dessin ci-contre.

## Explosions

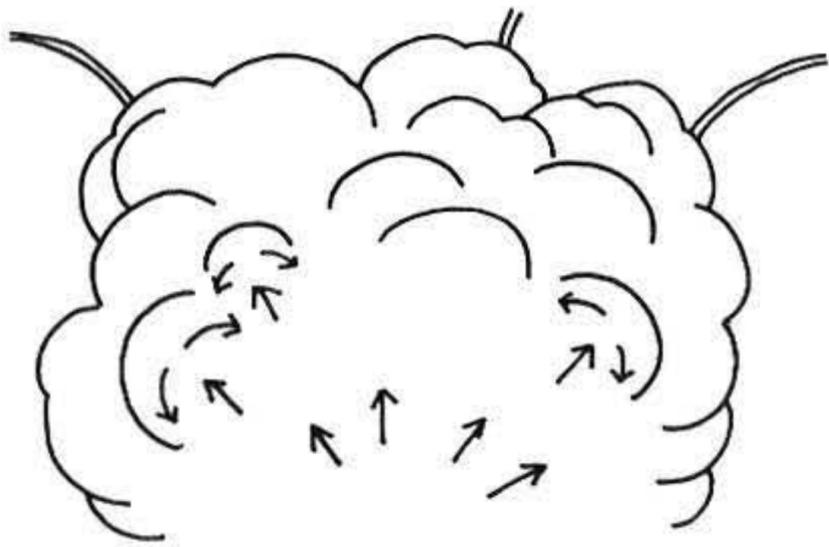
Les explosions peuvent se répartir en deux catégories :  
– détonations avec effet de souffle (poudre, dynamite, etc.)  
– embrasements avec combustion (essence, gaz, etc.)



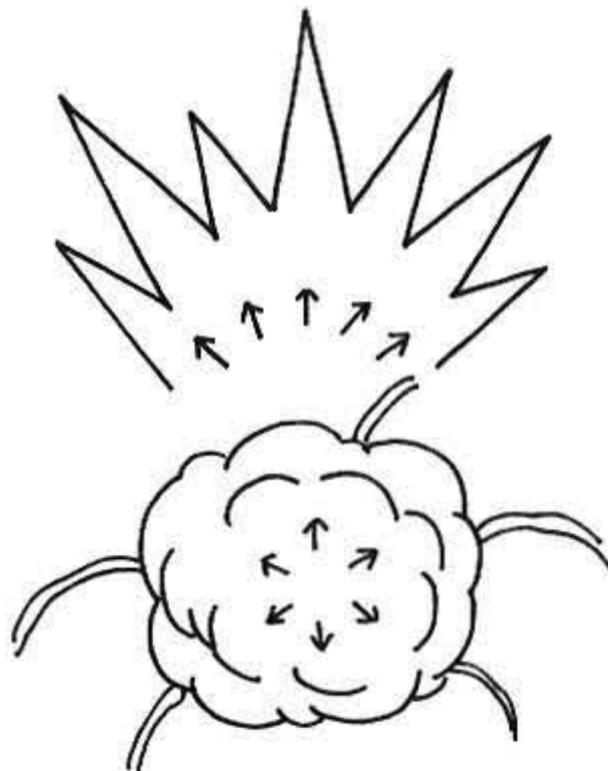
Les explosions-détonations ont un souffle aux effets destructeurs qui se propage en ondes.  
En revanche, elles causent rarement des incendies (au contraire, elles peuvent même servir à les éteindre).



Les explosions-embrasements détruisent à la fois par le souffle et par le feu.  
Des émanations toxiques peuvent s'y ajouter.



Une explosion se propage en ondes, du centre vers l'extérieur.



Les détonations peuvent être amplifiées par des phénomènes d'échos.

Une meilleure connaissance des phénomènes de vibrations sonores et de propagation des ondes peut donner des idées utiles aux dessinateurs qui veulent représenter les dégâts provoqués par une explosion.



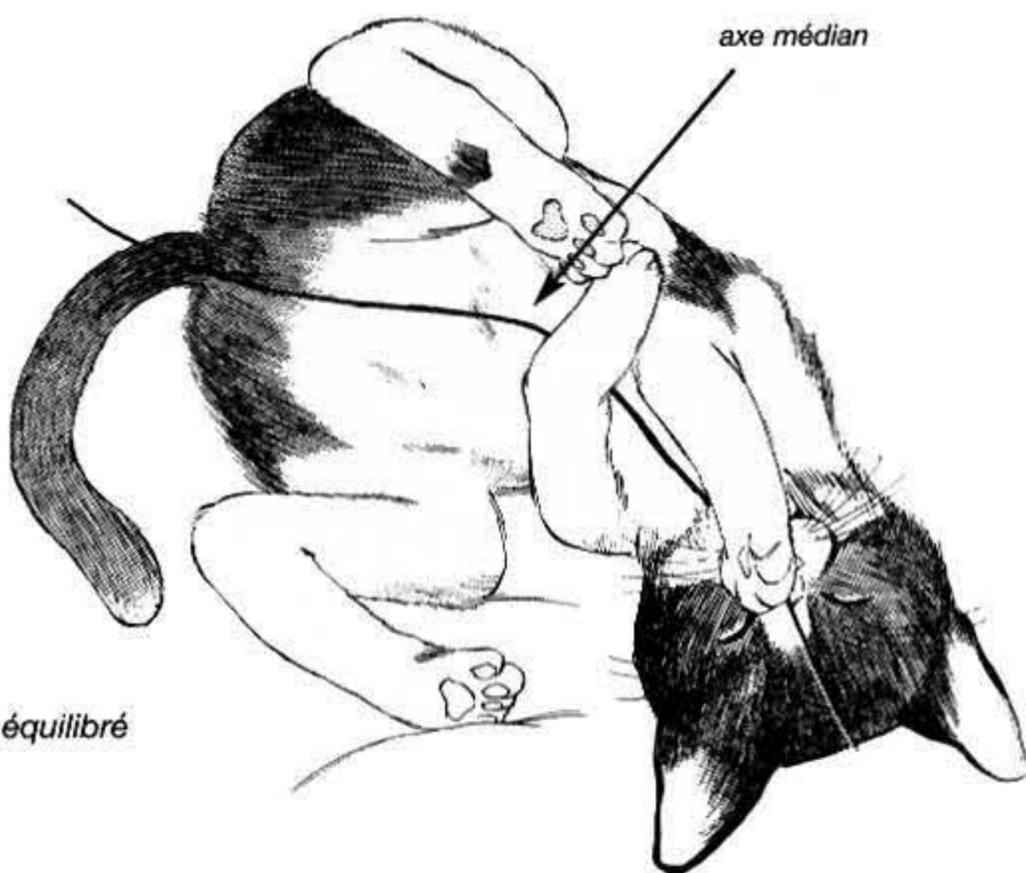
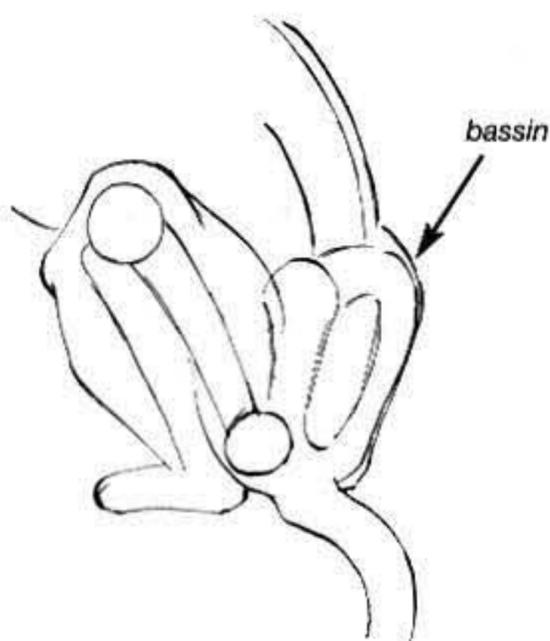
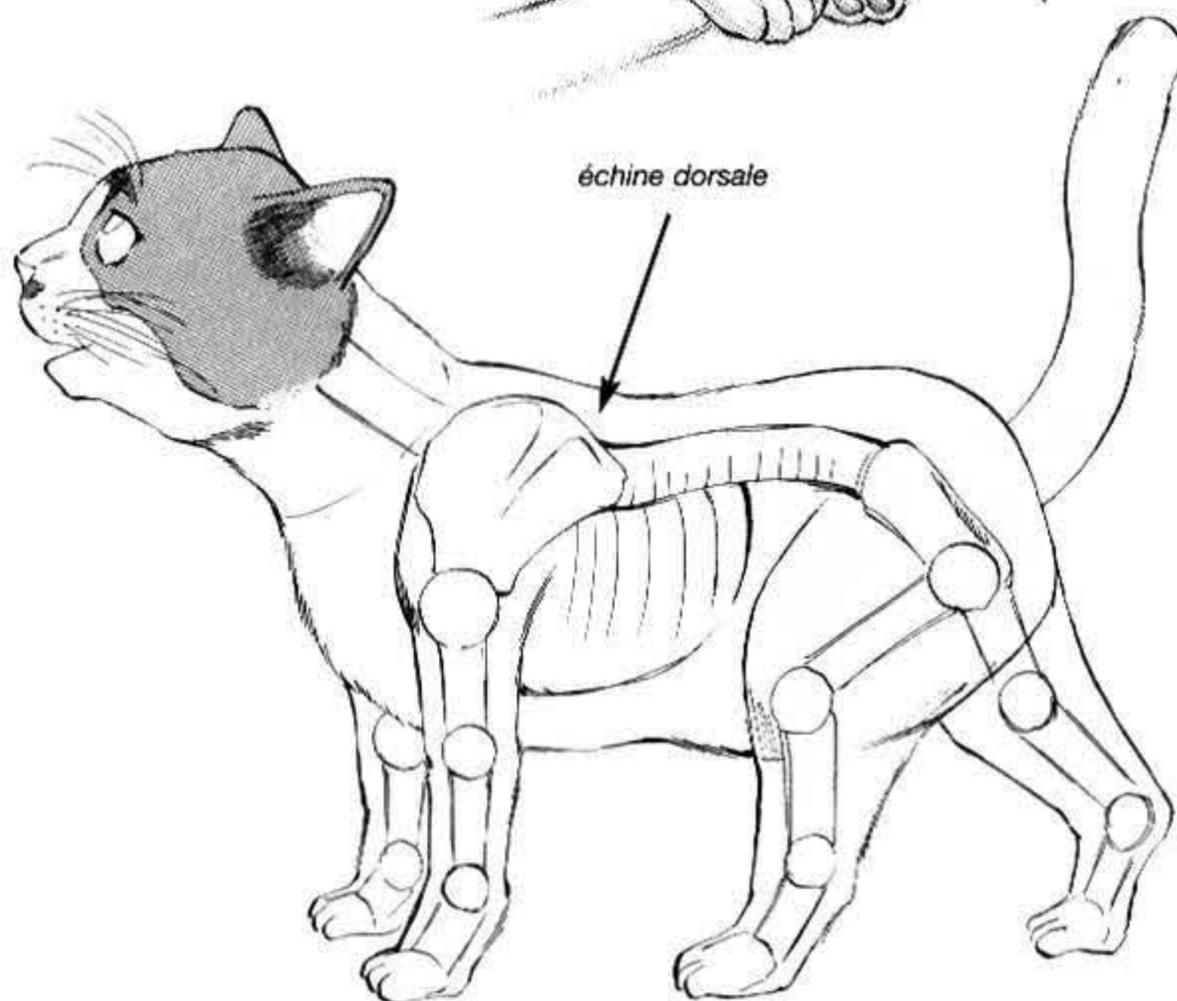
Il est toujours utile de montrer les dimensions du sinistre à l'échelle d'un personnage (mais un autre élément peut servir, du moment que ses dimensions sont bien connues : voiture, porte, etc.).

# Dessiner des animaux



## Structure du corps

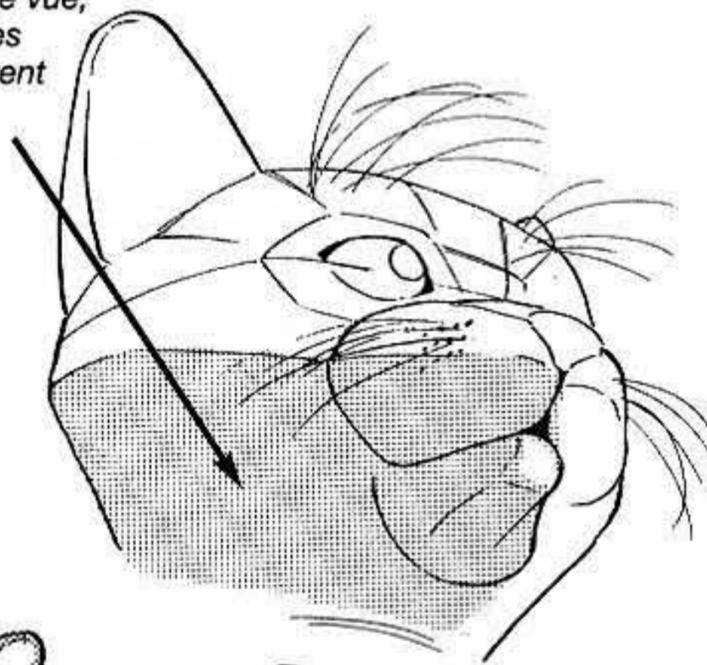
L'auteur de mangas peut avoir besoin de dessiner un animal – généralement un animal familier. Il n'est pas inutile d'étudier les particularités du squelette pour mieux travailler les attitudes et les rendre plus expressives. Ces notions anatomiques sont encore plus indispensables si l'on souhaite interpréter les dessins dans un sens comique.



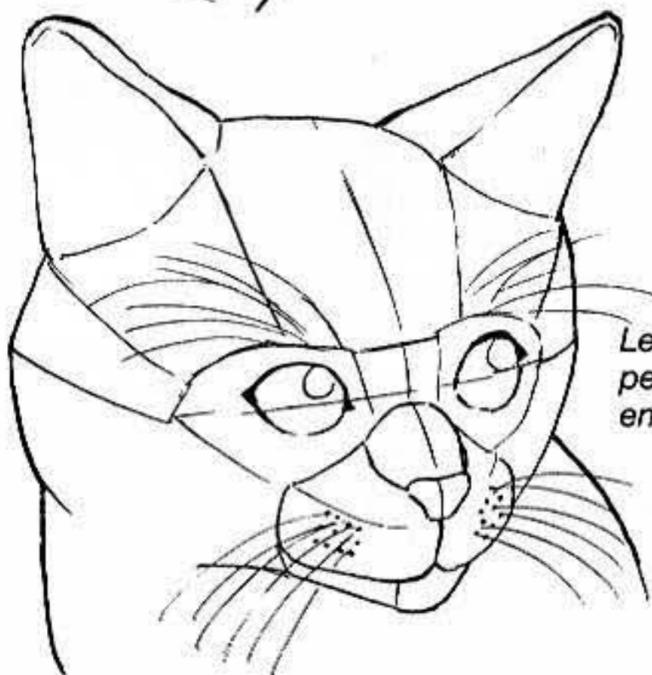
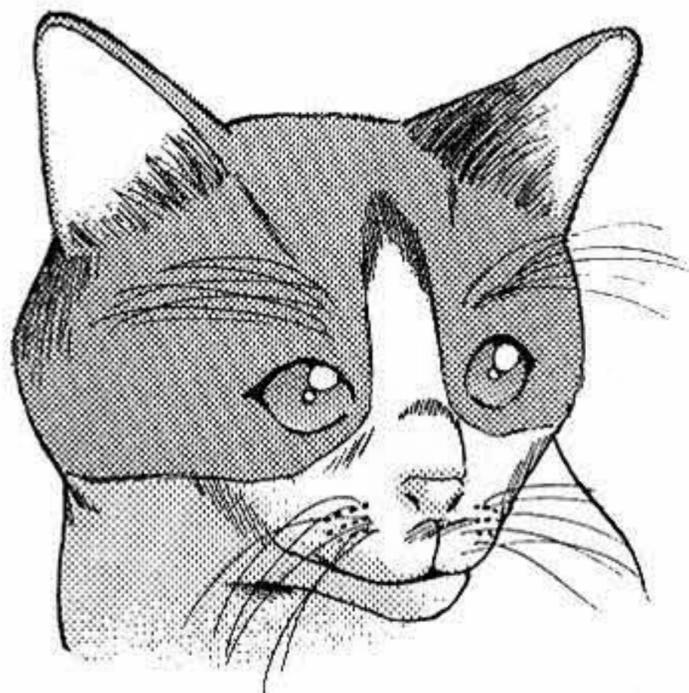
Tracer l'axe médian pour être sûr que le dessin sera équilibré quel que soit le mouvement du corps.



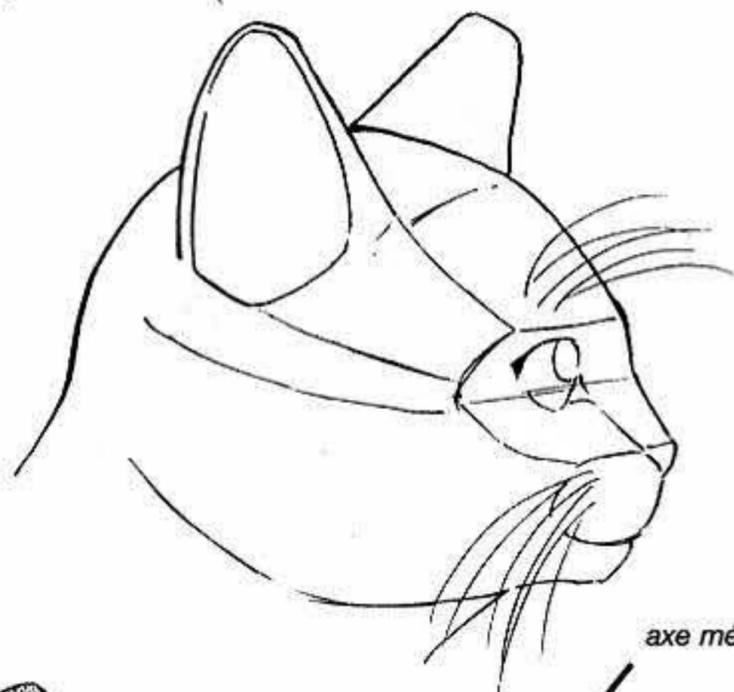
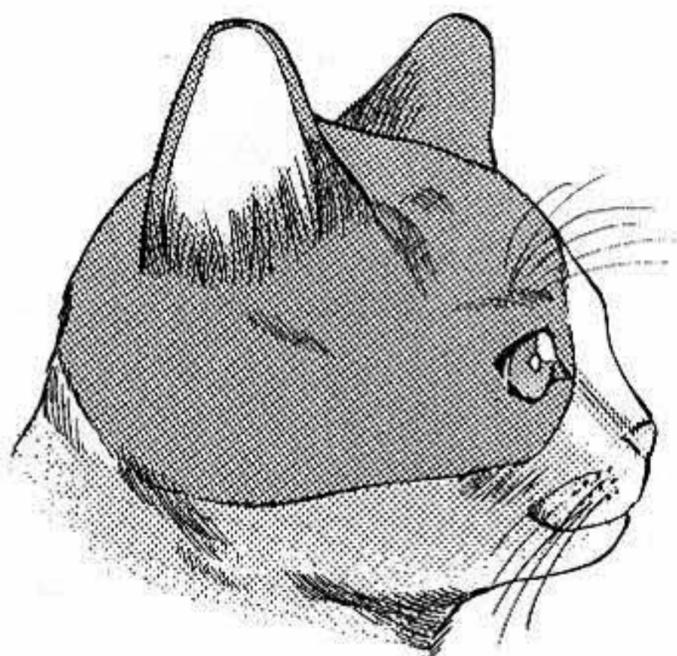
Selon l'angle de vue, certaines parties de la tête peuvent être invisibles.



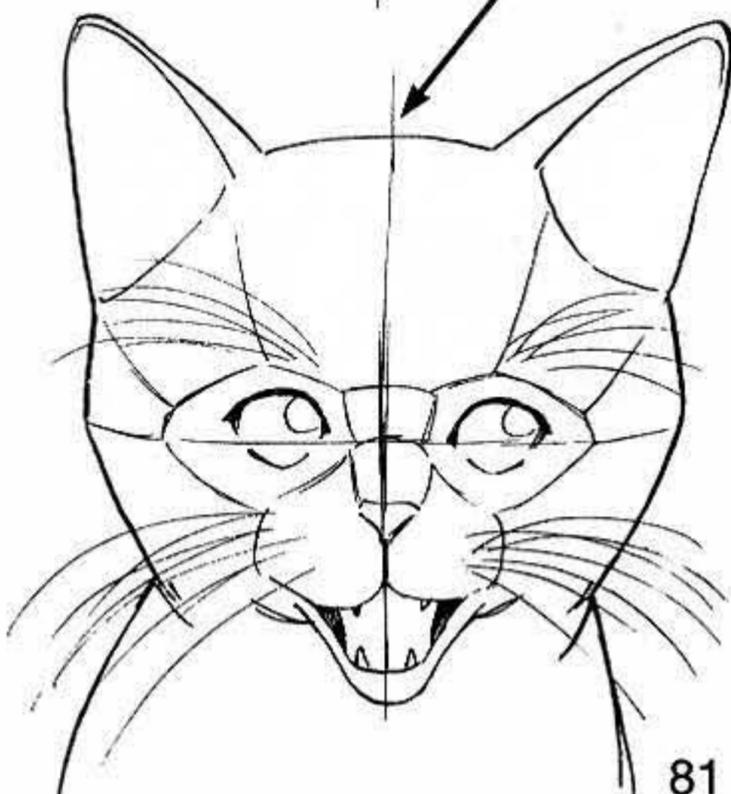
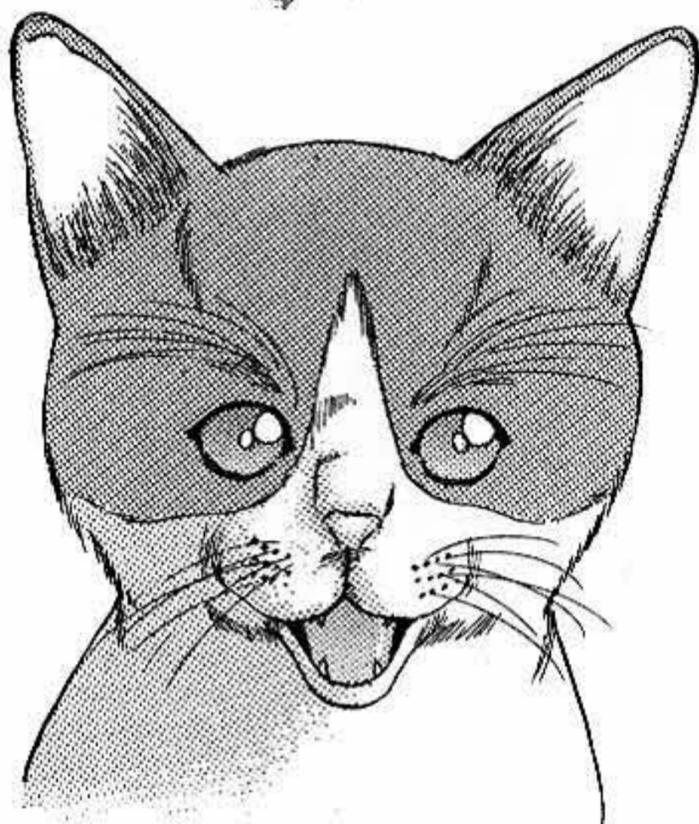
On notera que ce n'est pas la position de la pupille (ici elle occupe le centre de l'œil dans tous les cas, et les iris ne sont même pas dessinés) qui fait changer l'expression, mais l'emplacement du reflet lumineux (le rond blanc) qui indique la direction du regard.



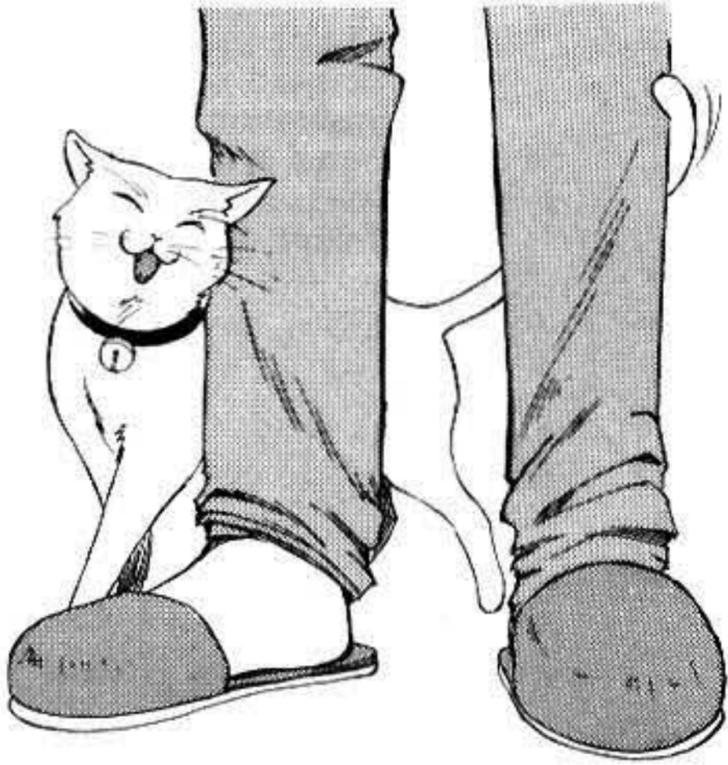
Le crâne d'un félin peut se décomposer en triangles.



axe médian

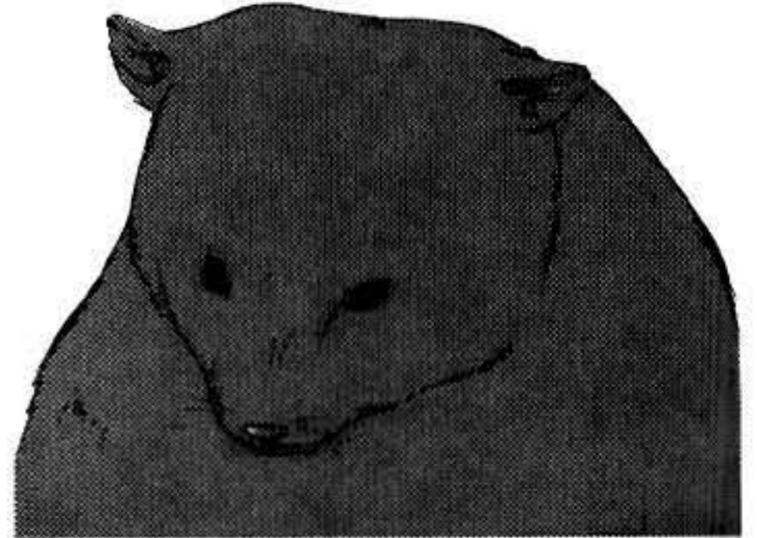
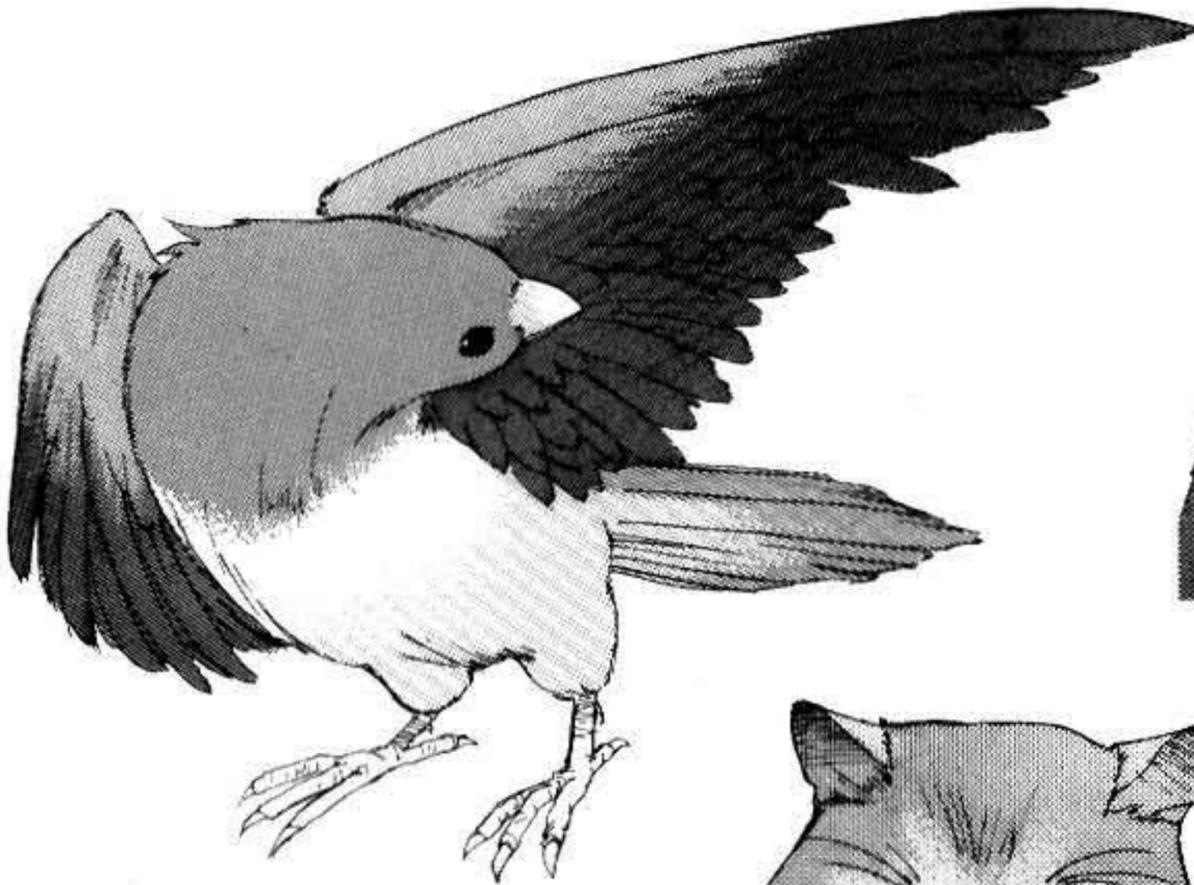


*Le chat est souple et caressant. Capable de flatterie et d'égoïsme, il aime son confort.*

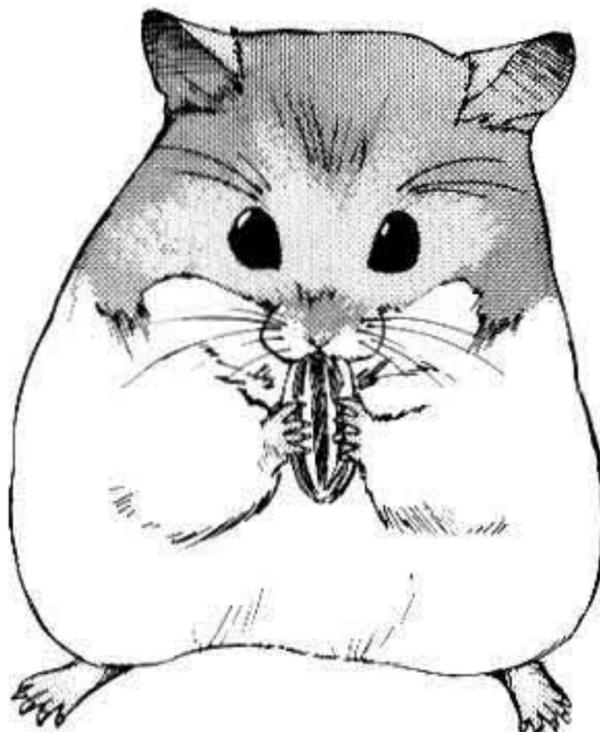


**Pour rendre plus attrayante une histoire où figurent des animaux, le dessinateur a recours à l'anthropomorphisme : il attribue à chaque espèce des qualités bien spécifiques et introduit en outre des différences individuelles bien affirmées.**

*« Viens jouer avec moi ! » semble dire ce jeune chien aux membres patauds.*



*Les animaux de grande taille non agressifs (baleine, ours, éléphant...) donnent une impression de puissance tranquille et d'une certaine lenteur de mouvement.*



*Les postures des petits animaux et des oiseaux évoquent des mouvements vifs et gracieux.*

## Le rôle réservé aux animaux dans les scénarios de mangas

### a) Mascottes et petits amis

Hamsters, écureuils, souris, oiseaux, sont des observateurs attentifs et quelquefois malicieux des actes des grandes personnes. De petite taille, ils se perchent sur leurs épaules pour observer ce qui se passe.



### b) Partenaires et associés

Chiens, chevaux, singes, et parfois certains oiseaux sont capables de communiquer avec les humains et d'agir de concert avec eux.



### c) Créatures inspirant la terreur

Incapables de communiquer, ces créatures ont forcément des emplois limités.



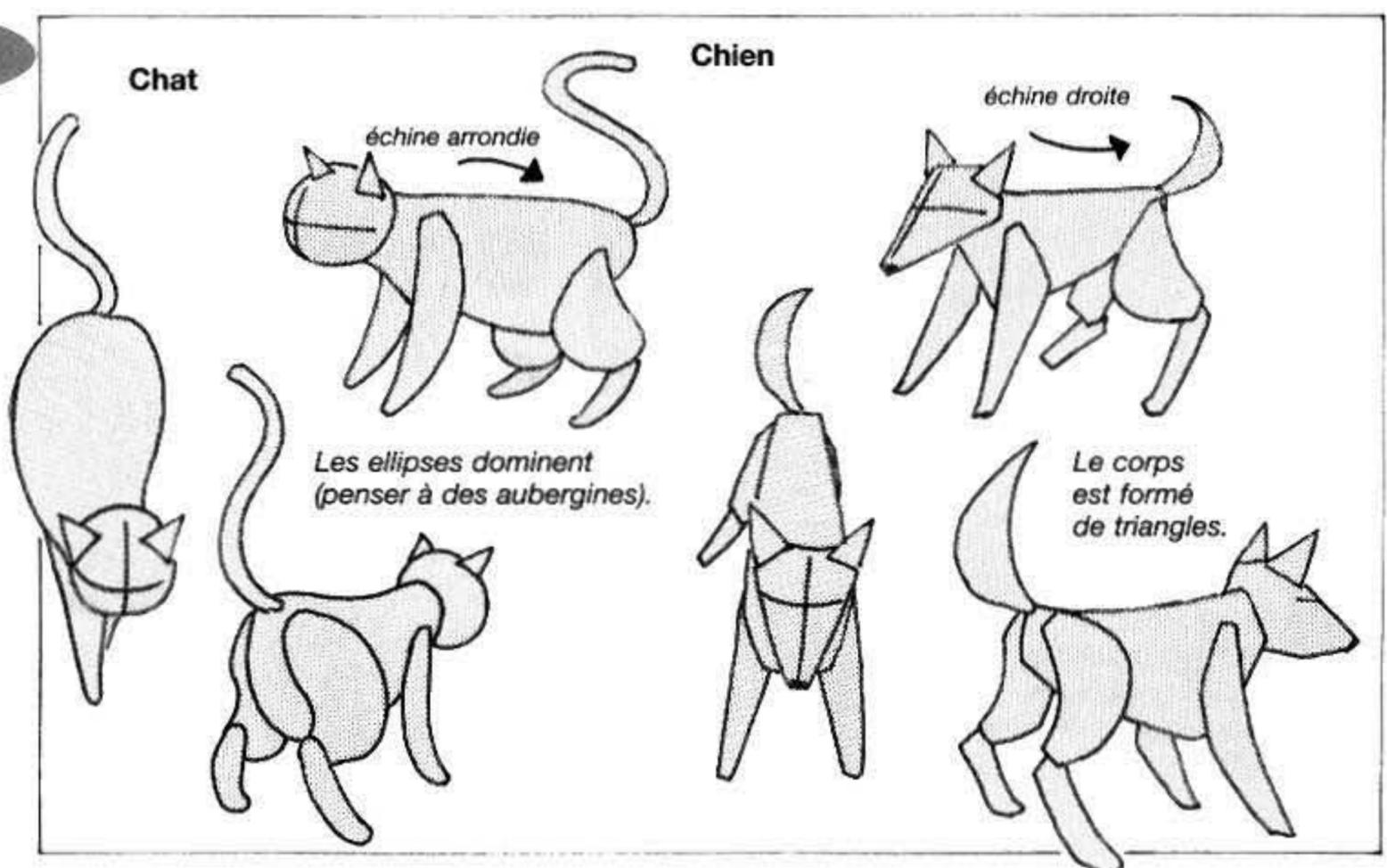
### d) Les compagnons des « méchants »

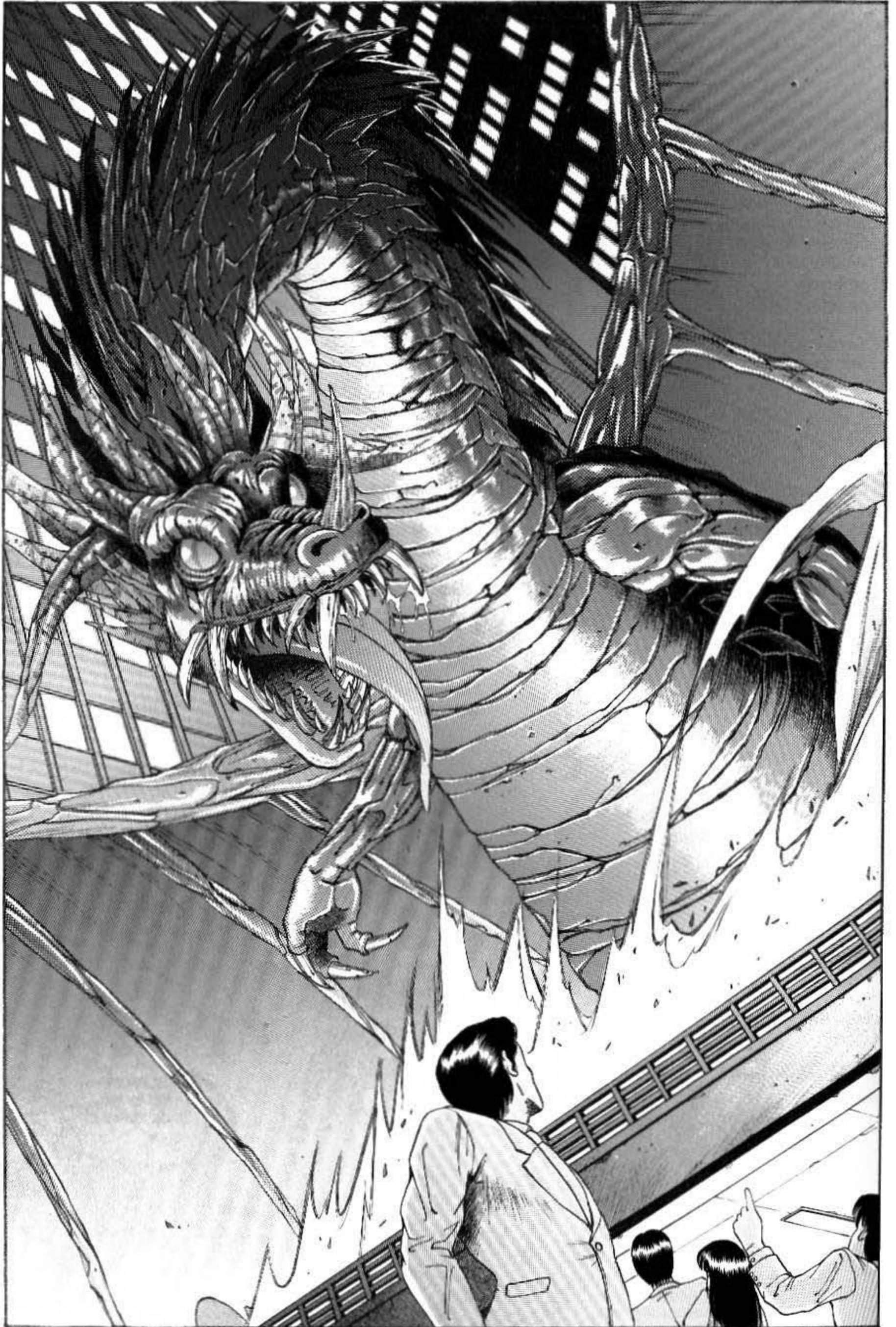
Les méchants choisissent des compagnons qui leur ressemblent, rusés et cruels : alligators, tigres, chiens à la mine patibulaire... Les femmes fatales arborent parfois des serpents.



## Astuce

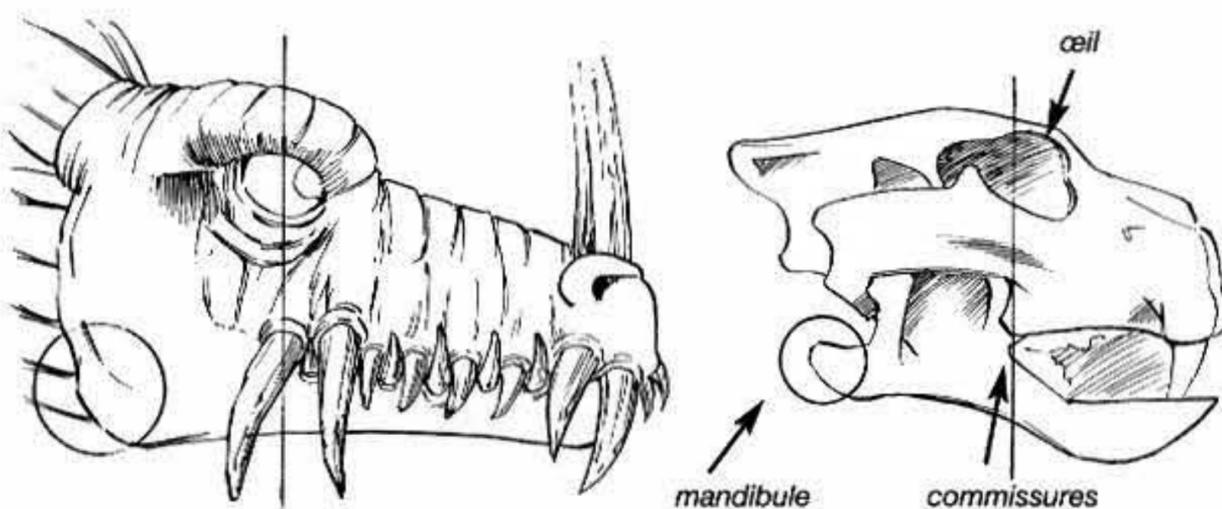
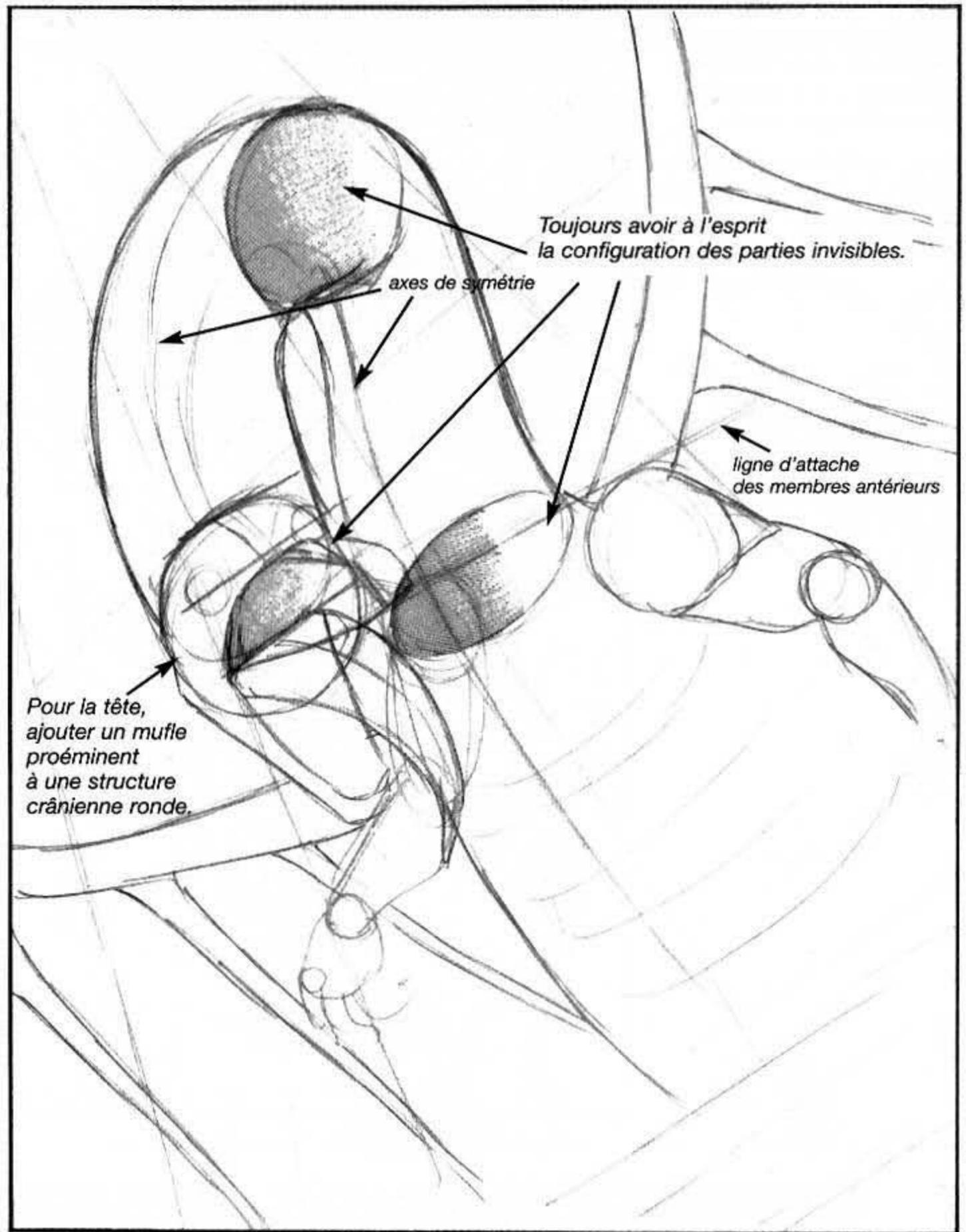
Ces deux types de stylisation (chien et chat) peuvent être adaptés pour d'autres animaux.





# Dessiner des animaux imaginaires

Il n'est pas indispensable de se torturer l'imagination pour dessiner des créatures de fiction, comme les dragons ou autres représentants du bestiaire fantastique. Il suffit souvent de s'inspirer d'animaux existants, en déformant certains organes ou membres. Une autre solution ingénieuse consiste à mélanger les parties du corps de plusieurs animaux différents.



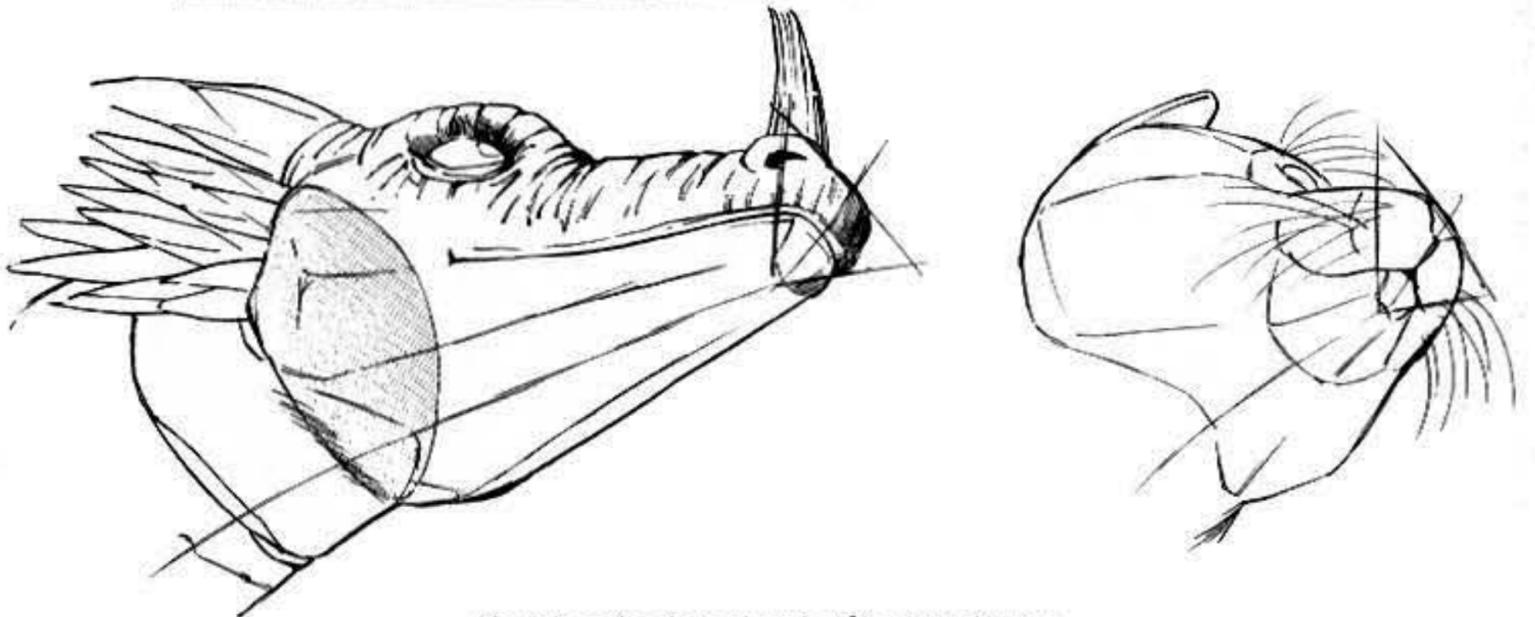
Le crâne ci-contre est celui d'un félin. Il a servi de base pour dessiner la tête du dragon à gauche. L'accroche de la mandibule a été conservée, de même que la distance entre l'œil et les commissures.

Il est bien évident que l'on aurait pu s'inspirer ici de reptiles (serpents ou lézards) ou encore de chevaux... Mais l'animal que le dessinateur connaissait le mieux était le chat...

C'est un excellent entraînement que d'essayer de dessiner des créatures fantastiques d'après tous les animaux connus.



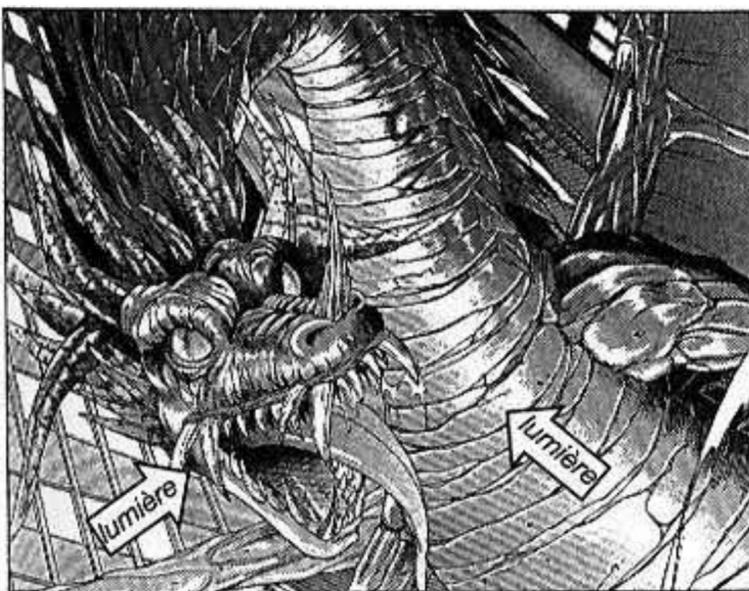
*Cette patte griffue a été dessinée d'après une main humaine.*



*Comme celle d'un chat, la tête d'un dragon peut se décomposer en triangles.*

Le dragon a beau être imaginaire, ses positions et ses mouvements ne doivent pas moins obéir à certaines règles pour donner une impression de vraisemblance.

Il est donc indispensable de posséder quelques notions d'anatomie animale (l'organisation des squelettes, notamment) pour pouvoir adapter ses dessins à différents scénarios et situations.

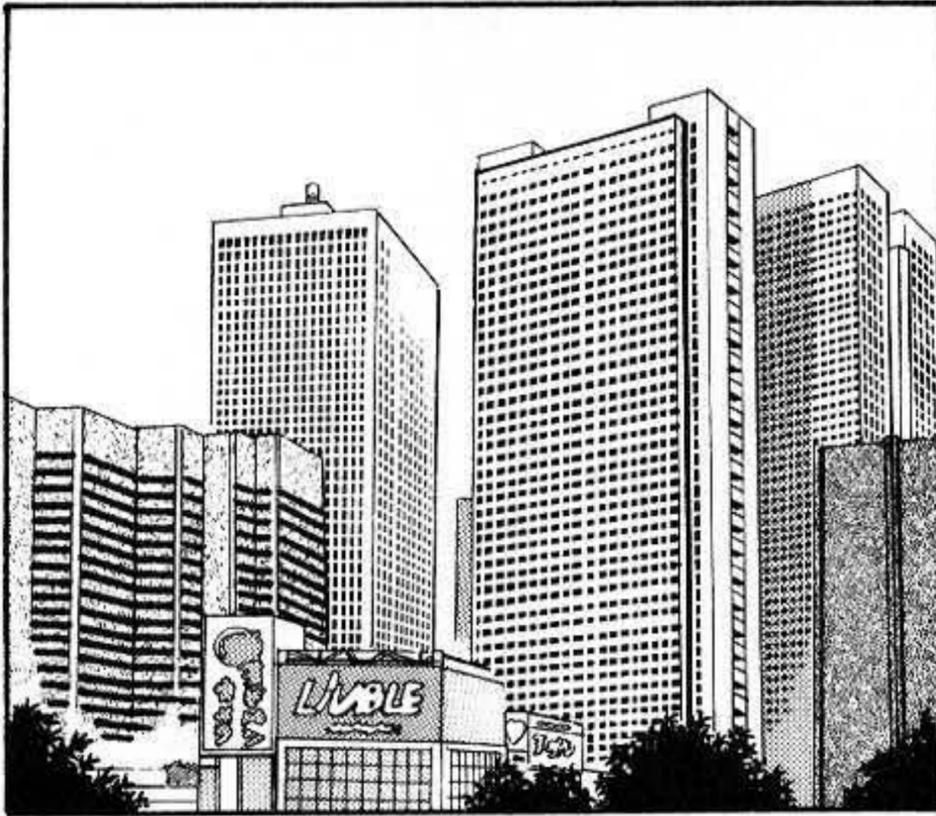


Pour obtenir des dégradés satisfaisants, toujours penser à localiser les sources de lumière.



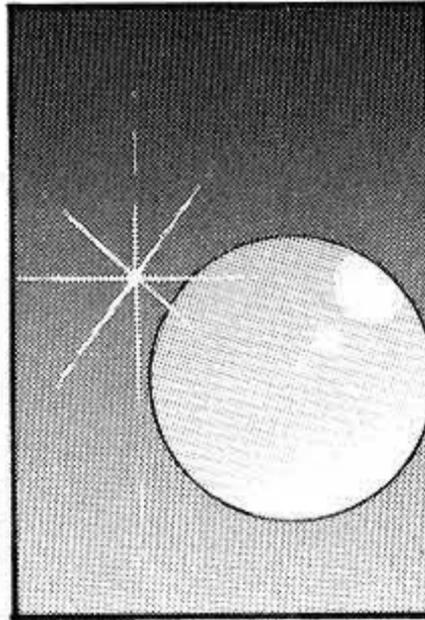
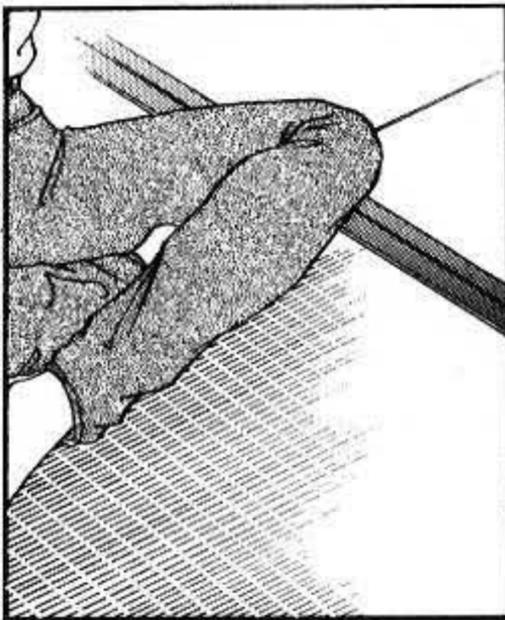
Une trame à 30 % a été utilisée pour les parties les plus foncées du bâtiment.

## Effets spéciaux : l'emploi du blanc



S'il est habituel de se servir du blanc opaque pour effacer (en les recouvrant) des traits superflus et indésirables, on oublie parfois que l'on peut aussi dessiner directement traits et textures « en négatif » sur un fond teinté (trame). Le blanc opaque liquide ou l'encre blanche sont alors appliqués à la plume.

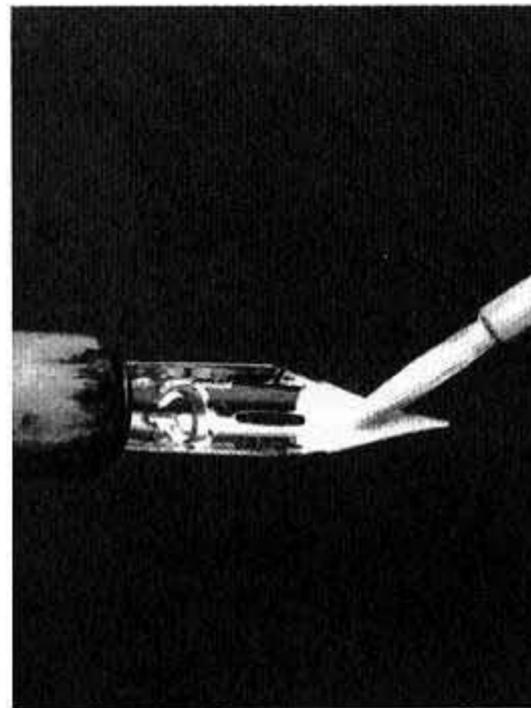
*Quelques exemples de dessin en blanc, de haut en bas et de gauche à droite : tours en béton, tatami, reflets de soleil, marges et interlignages d'un texte imprimé.*



Il est préférable d'utiliser une plume un peu usagée (de préférence une plume conique), qui sera moins dure.



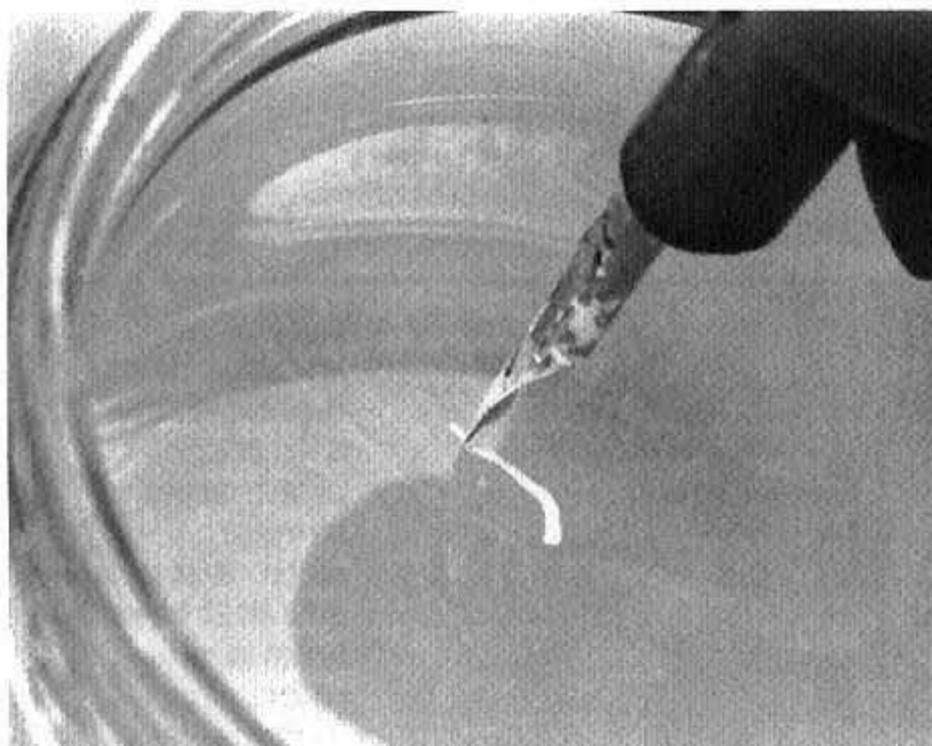
**1.** Rincer la plume à l'eau claire et l'essuyer soigneusement pour éliminer toute trace d'encre. La plonger à nouveau rapidement dans l'eau pour l'humecter.



**2.** Sans essuyer la plume, appliquer un peu de blanc liquide sur la pointe avec un pinceau (ou bien avec l'embout applicateur du flacon).



**3.** Avant de commencer à dessiner, faire un essai sur une feuille de papier et éponger l'excédent d'eau le cas échéant : le blanc doit être fluide pour bien s'étaler, mais il ne doit en aucun cas s'écouler en gouttes qui pourraient tacher la page et décolorer les parties traitées à l'encre noire.



4. Si la plume n'est pas assez humectée, le blanc va au contraire durcir trop vite : il s'étalera donc mal et formera des craquelures. S'il commence à sécher au milieu d'un tracé, plonger rapidement la plume dans l'eau et faire quelques traits sur le papier de brouillon avant de reprendre le dessin.



5. Il existe aussi des encres blanches pour calligraphie qui s'utilisent comme n'importe quelle encre de couleur (mais ne se prêtent pas aux transparences et rendent les mélanges opaques). Elles sont faciles d'emploi, mais les hachures faites avec ces encres seront plus plates.

*Certains dessinateurs appliquent aussi l'encre blanche avec un Rapido.*



Les « étoiles » et autres traces d'impacts et d'explosion se réalisent en projetant du blanc liquide sur le dessin, avec un pinceau dont les poils recourbés sur le bord du flacon se détendent en faisant ressort (ci-contre).



Le blanc est ici utilisé pour tracer des lettres en négatif.

Une autre méthode consiste à souffler à travers les poils du pinceau pour projeter une fine bruite blanche sur un fond sombre (faire des essais d'abord).



# Modèles et stéréotypes



Certains éléments naturels (feu, fumée, brins d'herbe, nuages, rochers, arbres...) se révèlent parfois très difficiles à reproduire, même si nous disposons au départ d'un bon modèle ou d'une photographie.



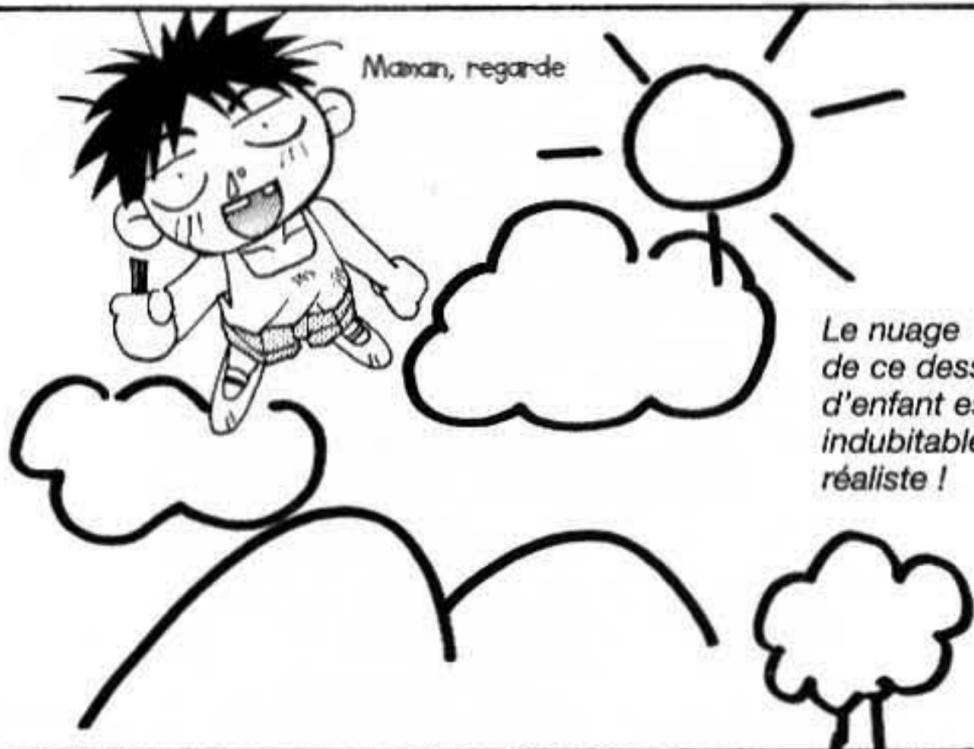
Mmm... Ça ne ressemble absolument pas à un nuage !

J'y arrive pas...

En ce qui concerne les photographies, le problème d'identification ne se pose pas : un nuage est un nuage même s'il a un air bizarre. Il n'en va pas de même pour un dessin : c'est un nuage seulement si le lecteur l'identifie ainsi.

En un mot, il faut introduire dans le dessin une sorte de code collectif qui le fera reconnaître par tous comme un nuage.

*Un dessin possède son style propre. Plus important encore, il contient des références culturelles collectives qui concernent la représentation des objets.*



Maman, regarde

Le nuage de ce dessin d'enfant est indubitablement réaliste !

Ces images préconçues s'appliquent aussi bien aux objets qu'aux idées. Une représentation qui ne correspond pas à ces codes visuels ne sera pas reconnue.

## Clichés et stéréotypes

*Quand on parle de détectives... voilà sans doute à quoi on pense...*



Ces codes sont en fait suffisamment complexes pour que les artistes conservent leur liberté d'expression : ce n'est pas seulement la forme ou la texture qui fait le nuage, mais aussi le contexte (le ciel, la montagne, le soleil). Si le contexte est clairement perçu, le nuage sera identifié.



# Chapitre 4

## Créer une *short story*



# Les secrets d'un bon scénario

Une histoire comporte au moins deux éléments : les personnages et l'intrigue (la manière dont ces personnages agissent et font évoluer les situations).



Cherchons des exemples d'histoires dans des bandes dessinées déjà publiées.



Vous remarquerez que ce sont pour la plupart des séries à épisodes...



Miséricorde !  
Mon jour de chance est passé !

ha! ha! ha!



Eh bien Mamotaroo, tu as un problème, on dirait ?

... qui font intervenir quantité de personnages fascinants.

Urashima taroo

Hanasaka l'Ancien

Princesse Kaguya

Kintaroo



À mesure que les personnages se multiplient, l'histoire prend de l'ampleur et devient passionnante, MAIS...

Je sais ce que je vous dois, à vous tous, et je vais vous le prouver !



Oh, Non!!! Plof!

... MAIS ÇA NE MARCHE PAS AVEC LES SHORT STORIES!!!



Avec une *short story*, si vous tentez de développer un scénario complexe...

... c'est une histoire confuse, qui donnera l'impression de n'être pas finie.

... vous serez obligés de démarrer avec des personnages bien trop nombreux. Tout ce qui en résultera...

Écoutez bien!



Voyons, voyons...  
**Personnage :**  
 personne considérée  
 du point de vue  
 de son comportement  
 et de son rôle social ;  
 être humain  
 représenté dans  
 une œuvre d'art...



Prenons un exemple simple. Disons que vous êtes l'élève Alpha du collège XXX et que vous vous trouvez dans la même classe que l'élève Lambda. Vous venez de vous rencontrer pour la première fois.



Autrement dit :

Dans les bandes dessinées, on appelle « personnage » tous les rôles, principaux et secondaires, qui participent à l'action ou qui sont simplement représentés dans les cases.



**Le lendemain :**

Quelle sorte de type est Lambda ?  
 Élève Alpha, répondez !

Qui ?  
 Moi ? Je ne sais pas.

Normal, on ne sait pas grand-chose après une seule journée.



Même question un an plus tard :  
 « Mais qui est vraiment Lambda ? »

Lui ?  
 Oh, c'est le bon zig !  
 Toujours prêt à s'éclater !  
 Il est bon en maths, mais il chante faux...  
 Et, à propos, il adore les moules-frites !

Ou n'importe quoi d'autre du même genre...

Qu'est-ce que tu racontes sur moi derrière mon dos ?



Normal, là encore : vous avez passé une année côte à côte, vous avez bullé ensemble, vous avez séché sur les mêmes examens, vous avez dragué les mêmes filles. En un mot, vous commencez à vous connaître.



Il en va de même dans les mangas. Au bout de quelques pages, le lecteur commence à mieux connaître le personnage, à éprouver des sentiments pour lui et à prévoir plus ou moins ses réactions.

Qu'est-ce que tu en penses ?

Ouaiipp !!!  
 Pas madaal !!!...



Pour être fascinant, un personnage doit avoir un peu d'épaisseur et de mystère.

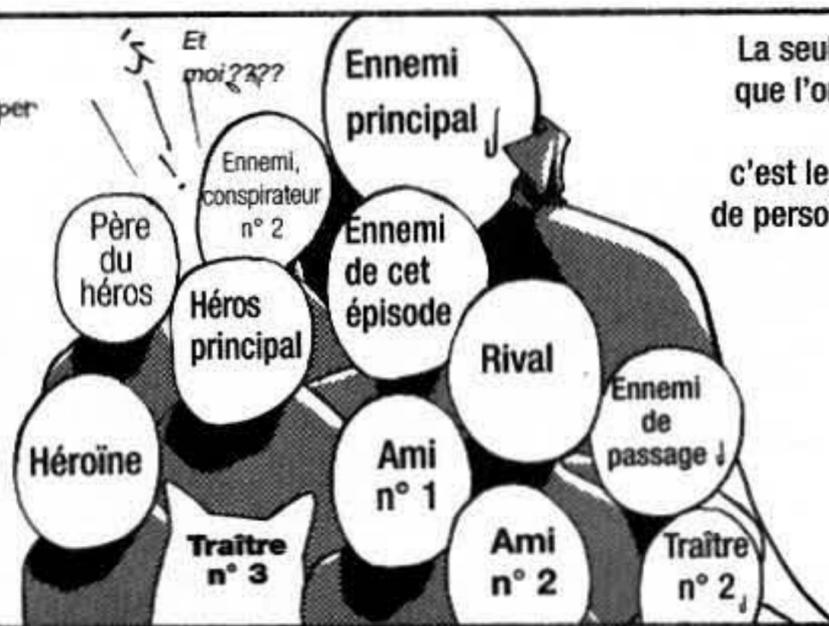


Mais une *short story*, comme son nom le suggère, a un nombre limité de pages.



De plus, l'action doit être expliquée, les personnages doivent être présentés et l'action doit être développée sans être trop compliquée.

Mais les personnages ne peuvent pas débarquer comme ça au coin d'une histoire, il faut que le lecteur comprenne ce qu'ils viennent y faire...



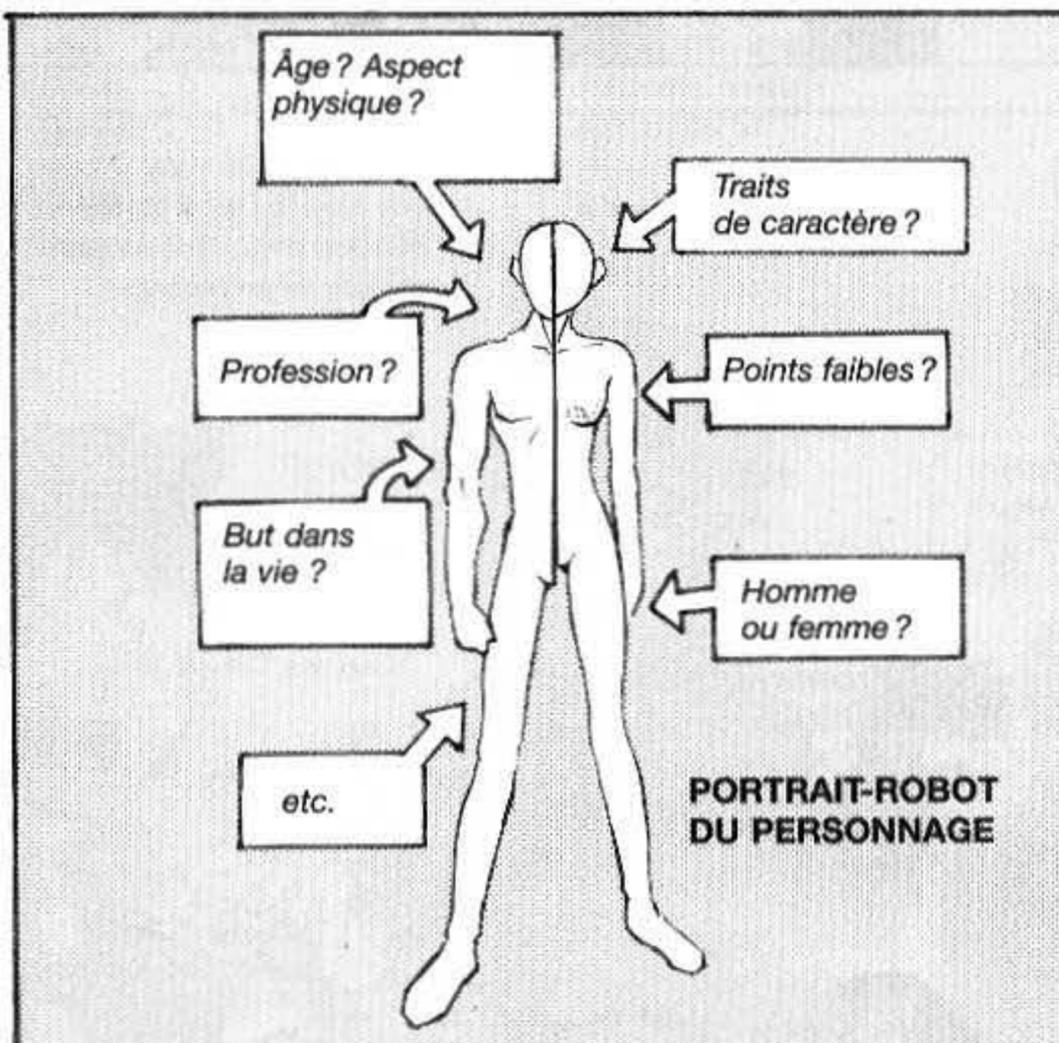
La seule chose que l'on puisse réduire, c'est le nombre de personnages!

Mieux vaut se débarrasser des personnages inutiles.



Donc résumons-nous : une histoire courte ne pourra fonctionner qu'avec un petit nombre de personnages.

Vous partez déjà?...



Exemple de manga reposant sur deux personnages principaux.



Deux personnages principaux, c'est bien, mais cela fait un peu vide, visuellement parlant.

Il faut trouver encore autre chose



Alors, il y aura Momotaroo, son chien, un singe, un perroquet, et puis un couple de vieux paysans.



Ces personnages n'ont pas forcément besoin d'être très développés... Ils sont surtout là pour expliquer et pour rendre plus présent l'univers de Momotaroo.

Imaginons par exemple que le vieux couple a trouvé le bébé Momotaroo dans une noix flottant sur la rivière. Ils l'ont élevé comme leur propre enfant.

Ah! Je me souviens comme il était toujours affairé étant petit!

Ces trois animaux ont l'habitude de l'accompagner dans toutes ses aventures.

Il ne leur manque que la parole...

Toujours en quête de quelque chose à manger!



Ces personnages feront partie de toutes les histoires où apparaît Momotaroo.

Et nous alors... On en veut aussi!

#Mimi21



Ce sont les personnages secondaires.

Bon voyage!



## Le sujet

Le sujet est en quelque sorte le fil directeur du récit. Dans le cas d'une *short story*, le sujet coïncide à peu près avec le but poursuivi par le personnage – but qui sera en général atteint à la fin de l'histoire.

Éviter les sujets trop compliqués : l'objectif à atteindre doit être unique, par exemple, devenir l'homme le plus fort du monde...

... ou bien vaincre un affreux tyran ou un génie du mal.



Prenons le premier sujet : devenir l'homme le plus fort du monde. Il implique luttes et compétitions, car il s'agit de l'emporter sur tous les concurrents !

Ici, la difficulté sera d'éviter les situations répétitives.

Les vaincus...

Kess !

Arghhh !

... et ceux qui attendent leur tour...

Plus vite s'il vous plaît !



Le sujet peut donc convenir à condition de le rapporter à un seul épisode (une seule victoire). Un autre thème possible : une belle histoire d'amour, avec un rival à évincer.

Je t'aime tant...



Soyons donc raisonnables ! Plus l'histoire est courte, plus la liste des genres se réduit. Et ne vous en prenez pas à moi, ce n'est pas de ma faute !

On appelle genre la catégorie dans laquelle se range un sujet, par exemple science-fiction, sports, comédie sentimentale, gags, etc.

## Concevoir un scénario original

Il s'agit maintenant d'écrire un scénario en tenant compte de tout ce que nous avons vu précédemment.

Le scénario définit la conduite des personnages. Leurs actions doivent toujours se succéder en fonction de l'équation suivante :

**passé (cause)+  
présent (événement) =  
futur (conséquence)**

Avant d'entrer dans tous les détails de l'action, on en établira un résumé, appelé synopsis.

À ce stade, on doit avoir plus qu'une vague idée du caractère des personnages et des mobiles qui les font agir.



Rappelez-vous : se limiter aux personnages strictement indispensables.

Il faut maintenant organiser le déroulement de l'action en fonction de tout ce que l'on sait des personnages...

... et selon le nombre de pages prévues !

## Les points forts de l'histoire

Dès cet instant, il faut avoir en tête l'aspect visuel des épisodes que l'on choisit d'intégrer à l'action : ne jamais oublier que le manga est une histoire dessinée et que le caractère graphique est primordial.



Prenons par exemple l'histoire de CENDRILLON : c'est un excellent scénario...

Oh ! Mon Dieu !

Je venais juste de louer le carrosse !



Qu'est-ce que je disais

Un peu fétichiste, hein ?

Le dénouement de l'action : le prince retrouve Cendrillon grâce à la chaussure perdue.

Le passé : Cendrillon, devenue le souffre-douleur de sa méchante belle-mère et de ses deux demi-sœurs, rêve d'aller au bal.  
Le présent : l'arrivée de sa marraine-fée fait du rêve une réalité.  
Le futur : la recherche de Cendrillon par le prince.

Dans les récits traditionnels, la tension dramatique est habilement orchestrée de scène en scène, jusqu'à atteindre son maximum à un stade que l'on appelle parfois le climax, c'est-à-dire le moment où tous les éléments de l'action sont entrés en jeu.



Dénouement heureux classique (happy end) pour Cendrillon.

Si la progression dramatique est bien menée, ce climax (ou apogée de l'action) prend place dans le dernier quart de la bande dessinée, un peu avant le dénouement. Dans le cas de Cendrillon, on peut considérer que le climax correspond au moment où le prince fait essayer la chaussure à plusieurs candidates dont le pied se révèle beaucoup trop grand. La tension accumulée se dénoue lorsque Cendrillon enfle enfin la petite pantoufle de vair qu'elle a perdue.

Une seule recette : réécrire jusqu'à ce que l'intrigue vous semble satisfaisante



## Effet d'annonce

Pour maintenir l'intérêt du lecteur, il est déconseillé de dévoiler à l'avance tous les ressorts de l'intrigue, ce qui tuerait tout suspense. Néanmoins, il peut être utile d'annoncer à demi-mot un événement important appelé à se produire plus tard, de manière à en faire comprendre les causes. Cette scène de Cendrillon (le départ pour le bal) en offre un bon exemple.



Nous savons dès lors que quelque chose de fâcheux va se produire à minuit. Cendrillon, qui n'a pas pris le temps d'écouter sa marraine, sera surprise.

Il faut aussi penser dès à présent à la manière de s'exprimer des différents personnages.



## Le story-board

Le moment est venu d'établir un plan de la future bande dessinée. La première étape consiste à la diviser en scènes, c'est-à-dire en fragments présentant une unité (mêmes personnages, même lieu, même action...)

Il faut procéder au découpage le plus tôt possible, dès que le sujet est définitif.

Il faut décider du nombre de pages attribué à chaque scène.



## Comment découper le récit

Pour avoir une idée de ce que sera le futur manga, il faut en tracer un plan, scène par scène. C'est ce que l'on appelle un *story-board*.

Prenons comme exemple les aventures de Momotaroo.

### Première scène

Une vieille paysanne vient puiser de l'eau à la rivière et découvre une noix géante qui flotte sur l'eau.



### Deuxième scène

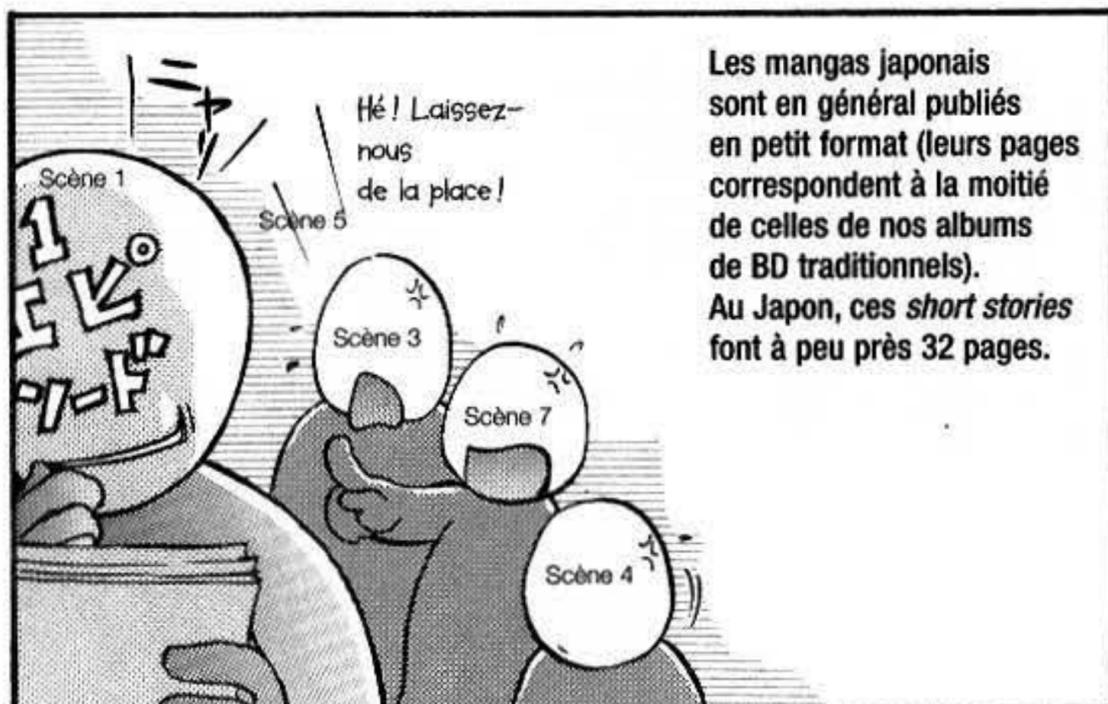
Dans la maison de la vieille paysanne et de son mari...



La femme décide de fendre la noix pour la manger.

Un petit garçon apparaît. C'est une nouvelle scène qui commence ici.





## Les ellipses

Si l'on conservait toutes les scènes que l'on a imaginées dans un premier temps, le récit ne pourrait jamais tenir sur 32 pages. Il est donc indispensable de supprimer des parties du récit. C'est ce que l'on appelle des ellipses. Les ellipses ne sont valables que si l'on comprend tout de suite la continuité sans que des explications soient nécessaires entre deux scènes.



1. La vieille femme aperçoit la noix qui flotte sur l'eau.



2. On enchaîne alors sur la scène où elle est de retour dans sa maison.



3. Le petit garçon apparaît à l'intérieur de la noix.



On constate que le nouveau découpage reste cohérent malgré ces coupes.

Pour prendre un exemple, une scène où Momotaroo montre la cicatrice de la machette sera totalement incompréhensible si l'on n'a pas auparavant assisté à la découverte de la noix.

Regarde, j'ai encore la cicatrice...

L'ellipse ne peut donc concerner qu'une partie d'une séquence (groupe de scènes sur le même thème) et non une séquence entière.



### La mise en pages

À la différence de notre écriture occidentale, le japonais se lit de droite à gauche. La mise en pages des mangas suit donc ce même sens droite-gauche.

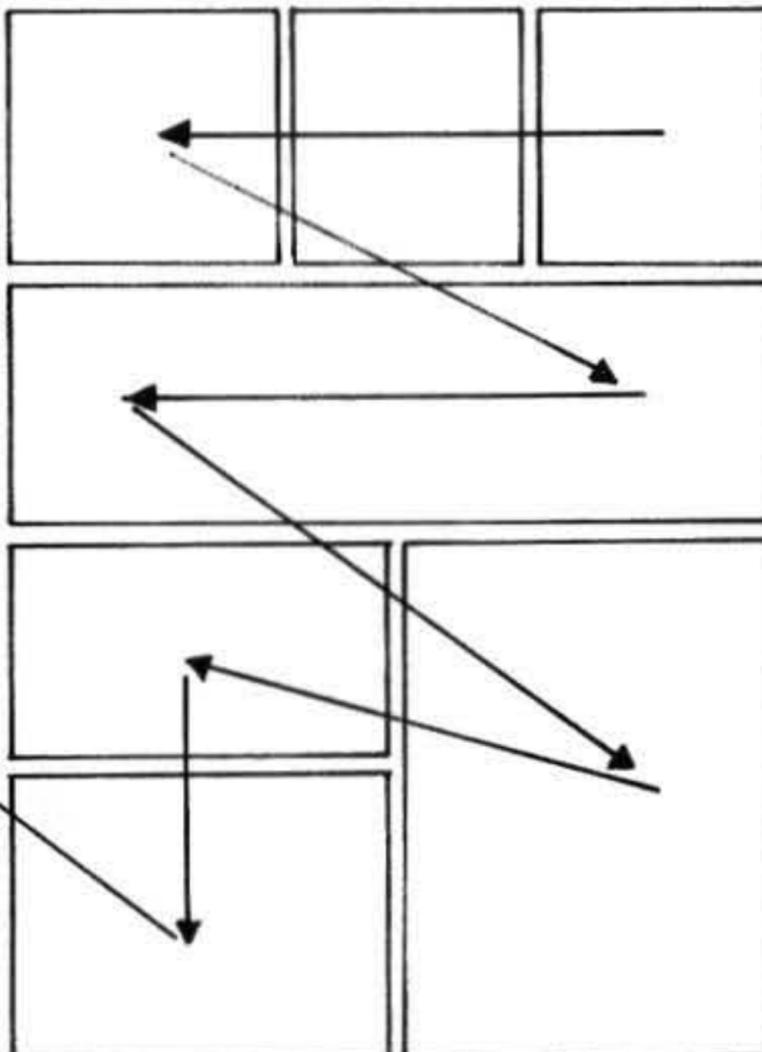
Nous autres Japonais, nous lisons toujours dans ce sens.

sens de la lecture pour les Japonais

Cela surprend en général le lecteur occidental.



Quelquefois, les éditeurs occidentaux inversent l'ordre des cases pour rétablir l'ordre de lecture gauche-droite. Mais il n'est guère possible d'inverser le sens de l'action à l'intérieur d'une case.



Les vrais amateurs de mangas préfèrent ne pas dénaturer l'œuvre originale. C'est pourquoi la majorité des éditeurs européens et américains conserve le sens de lecture droite-gauche.

Chaque page comporte généralement 6 ou 7 cases.



## Le cadrage

Les angles de vue, comme la composition des plans, jouent un rôle dans le récit.



*contre-plongée*



*normal*



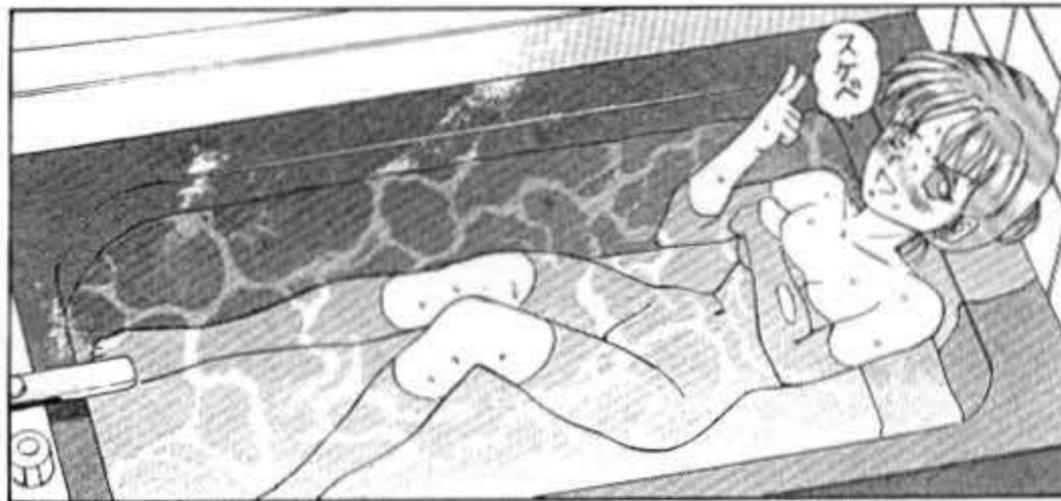
*plongée*



*plan américain*



*plan général*



*plan moyen*

Le choix et la succession des différents plans doivent toujours faciliter la compréhension de l'action (le lecteur doit pouvoir répondre aux questions « qui, quoi, quand, où »).



*très gros plan*



*plan rapproché*

On appelle *strip* la case longue occupant la largeur de la page.



Le *strip* permet d'appréhender la situation générale d'un seul coup d'œil. On peut y associer des personnages en plan rapproché et d'autres qui sont montrés en plan général.

Le dialogue est mis en relief dans la partie de gauche.

### Exemple de composition d'une page

Avec la deuxième case, le lieu se précise (la cour intérieure, avec des groupes d'élèves).



Présentation du lieu (le bâtiment du collège) sur la première case, à droite. La sonnerie indique qu'un cours vient de se terminer.

Gros plan sur l'un des personnages et indication sur le caractère de l'action (il subit des brimades).



La quatrième case ramène à un plan d'ensemble, mais moins général que le premier.

Pour éviter l'impression d'uniformité, varier les angles de vue à l'intérieur de chaque case.

L'ordre de succession des plans a en lui-même une signification et obéit à des règles, de même que la construction d'une phrase.



On débute par un plan d'ensemble afin de :

- ★ faire comprendre quels sont les rapports entre les différents personnages ;
- ★ indiquer leurs déplacements d'un lieu à l'autre ;
- ★ montrer ce qui a changé.

Le plan général sert à souligner l'unité de lieu. On y a recours chaque fois que l'action change de cadre.

Chaque fois que le cadre de l'action change, il est souhaitable d'avoir un plan d'exposition qui campe le décor.

Ce décor ne doit pas seulement consister en maisons, rues ou paysages. Il faut y intégrer des détails qui suggèrent le moment de la journée ou les circonstances particulières.



Comment rendre le plan d'exposition plus explicite ?



Par exemple, si l'on doit suggérer l'arrivée des élèves au collège, le matin, il ne suffit pas de montrer les bâtiments: ici il manque quelque chose...



On doit voir des groupes devant la porte d'entrée et dans la cour. Le fait que les élèves se disent bonjour indique que nous sommes le matin.

Lorsqu'une scène prend fin en milieu de page, toujours indiquer la transition par un plan d'ensemble.



Les très gros plans sont en principe réservés aux objets qui seraient impossibles à bien distinguer sur des plans plus généraux.

# Donner vie aux personnages

## Les personnages en mouvement

Les mangas ont recours aux techniques classiques de la bande dessinée pour dépeindre le mouvement. La plus courante (et l'une des plus anciennes) de ces techniques consiste à suggérer la vitesse de déplacement au moyen de lignes de déplacement d'air.



Une autre technique spécifiquement japonaise fait appel aux *obake*, sortes d'échos déformés de l'image.

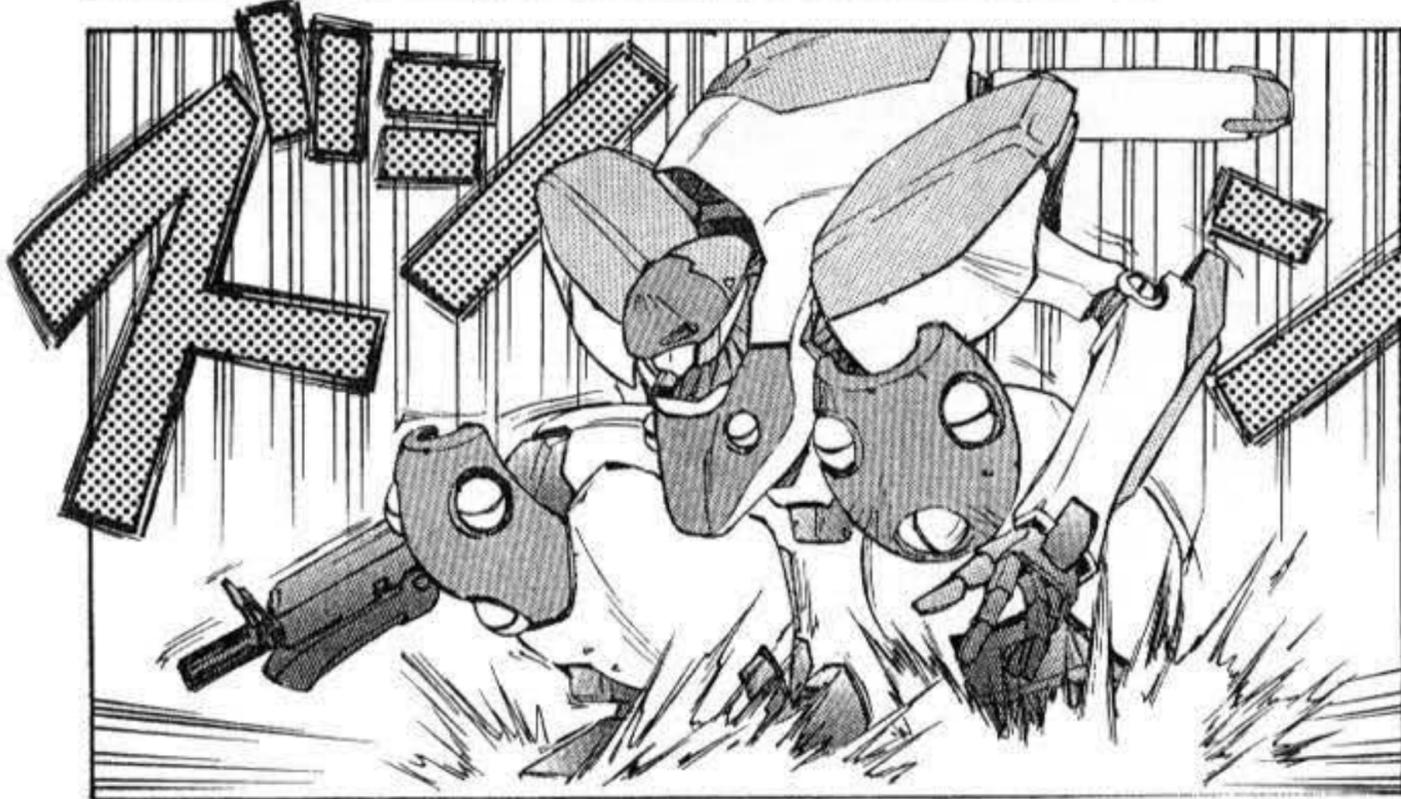


tapp tapp tapp



De tous les éléments de la bande dessinée, le texte est l'un de ceux qui a le plus puissant pouvoir de suggestion. Une onomatopée suffit à évoquer le glissement...

Il ne faut pas non plus négliger le pouvoir d'évocation du texte.



... ou bien la ruée de la force brutale.

Décomposition du mouvement

genga 2

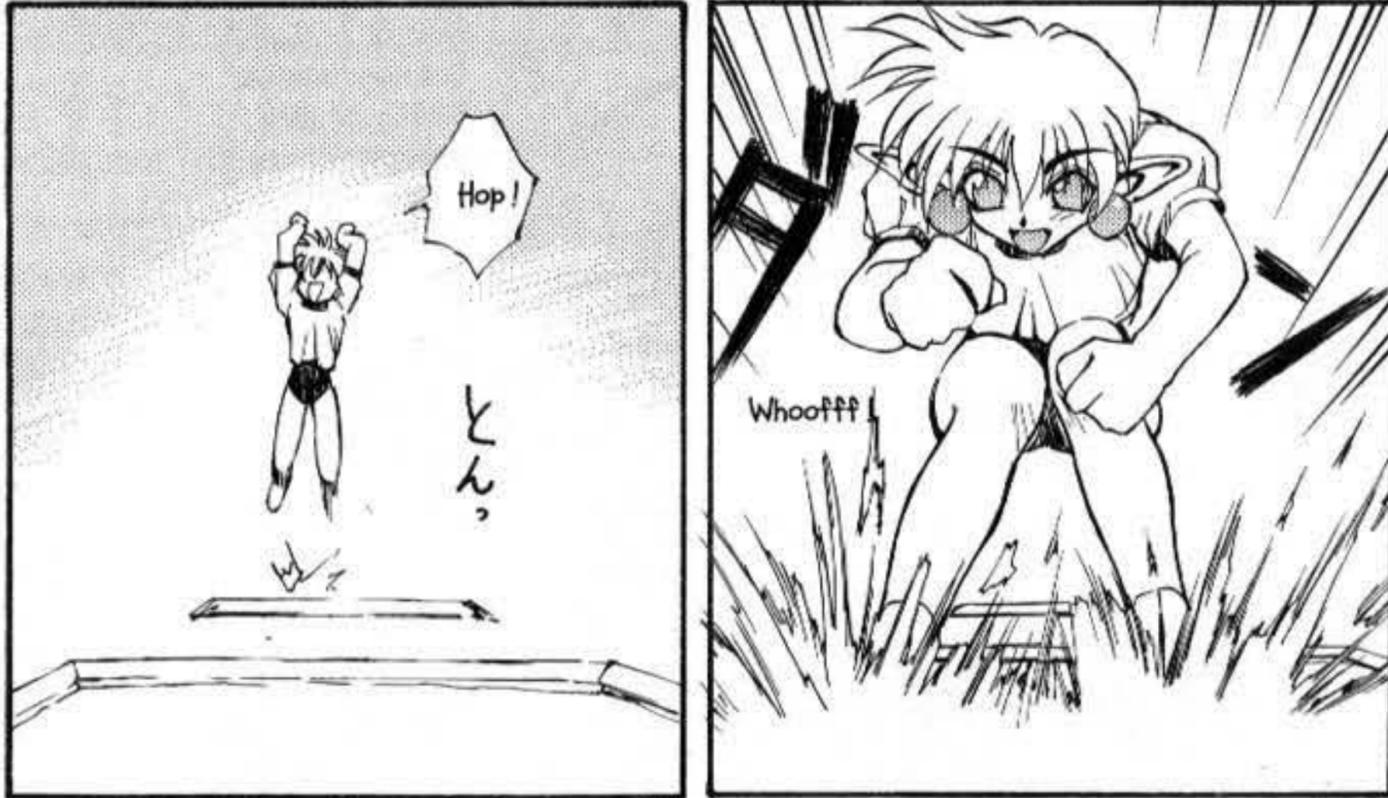
genga 1

La technique des *genga* est empruntée aux dessins animés, un genre à succès qui se rattache aux mangas traditionnels.

Les *genga* sont des emprunts directs aux *animes* (dessins animés dans le style des mangas).

Cette méthode de décomposition quasi photographique du mouvement a été expérimentée par les pionniers du cinéma.

Le mouvement peut aussi être suggéré d'une case à l'autre. Ici, l'élan est pris dans la case de gauche et la réception du saut a lieu dans celle de droite.



La solution ci-dessus est aussi simple qu'efficace : on laisse au lecteur le soin d'imaginer le déplacement entre le départ et l'arrivée.



Ici, les deux cases du haut ont la même taille, mais ce n'est nullement une obligation, comme le montre l'autre exemple ci-dessous.

Cette première case est trop étroite.



Le fait qu'ici la composition soit élargie ne change rien au fait que les deux cases sont implicitement liées et que le lecteur saisit parfaitement le mouvement de volte-face du personnage.



Mouvement en continu sur trois cases.



Comment amener le lecteur à imaginer le mouvement d'après le découpage ?



## L'équilibre de la composition



Si on examine ces deux dessins, on peut observer que celui de droite semble flotter.

En revanche, si on ajoute un cadre dans la partie supérieure gauche, la composition devient immédiatement beaucoup plus stable.

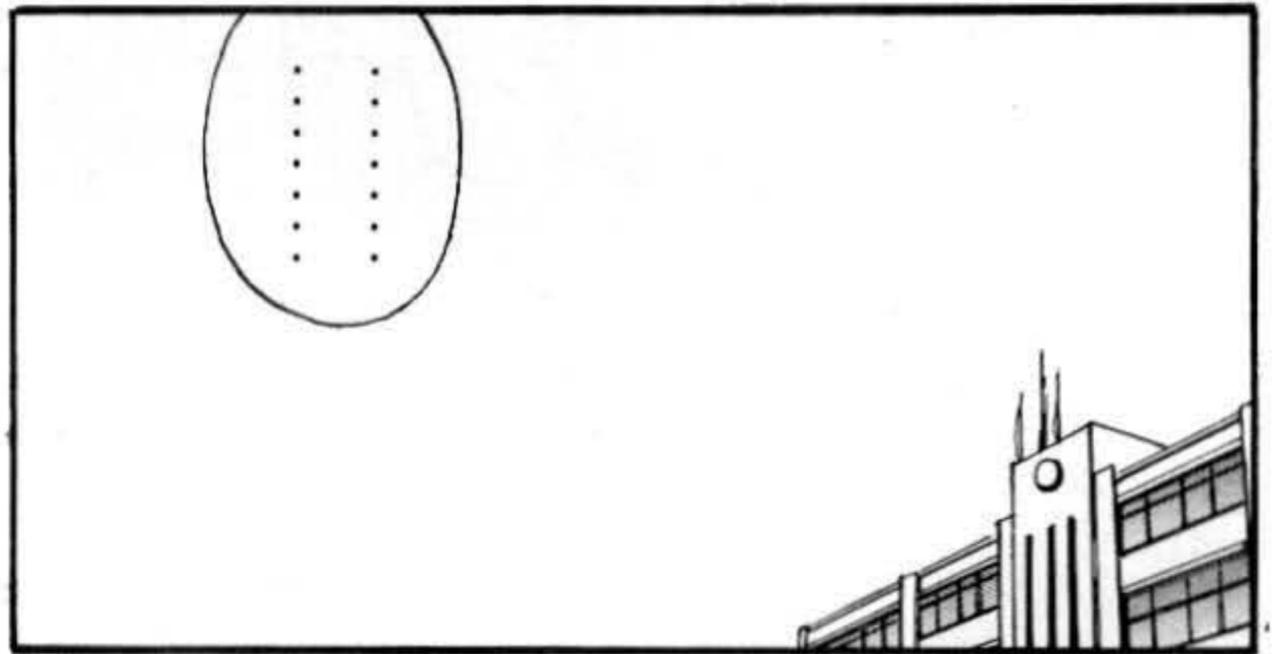


Le tableau, la bulle de texte et le personnage forment un triangle.

Plus concrètement, c'est une méthode valable pour donner assise et solidité aux dessins qui comportent de grandes zones vides. Il suffit alors d'ajouter une bulle de texte, un ou deux nuages ou bien quelques branches d'arbres pour stabiliser l'ensemble.



*exemple 1*



*exemple 2*



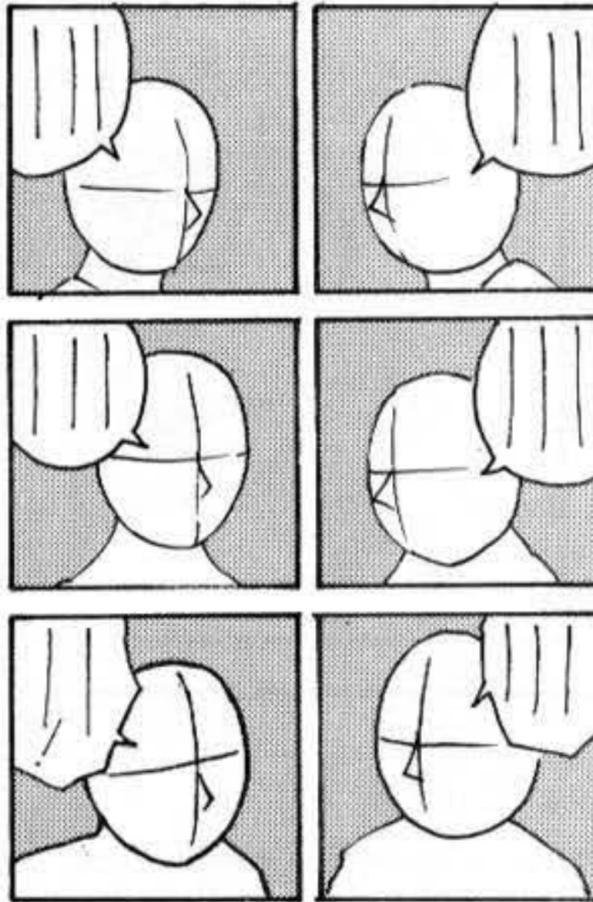
*exemple 3*



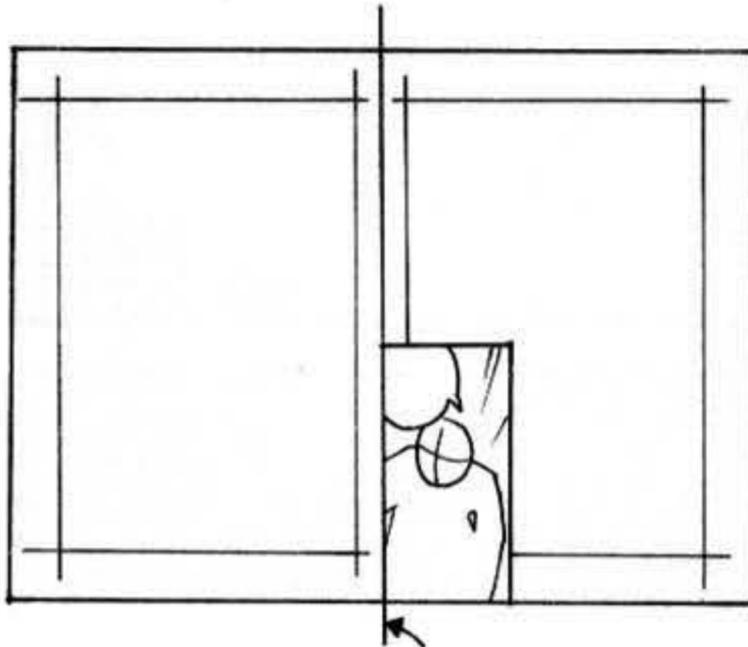
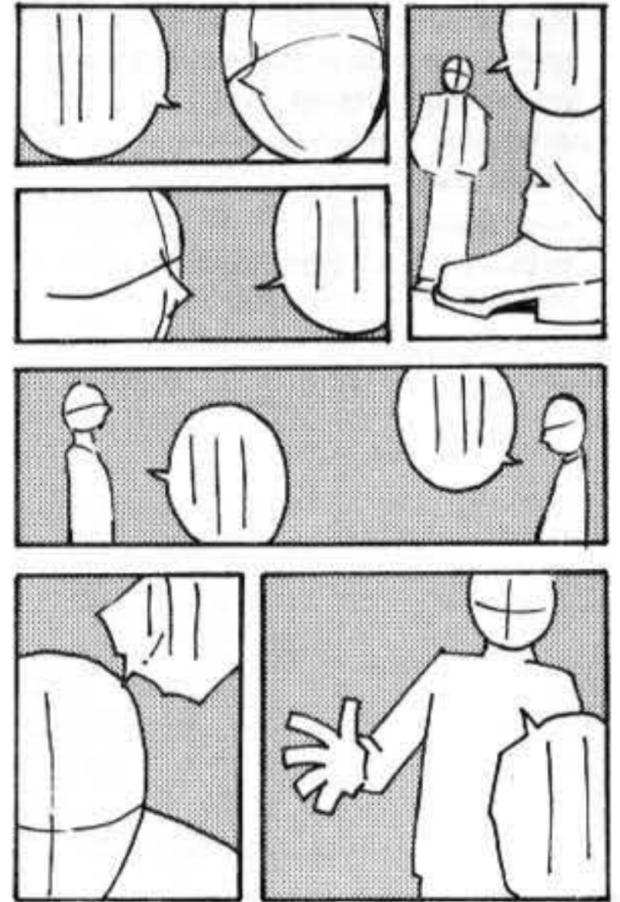
## La division de la page

La meilleure histoire et les plus beaux dessins perdront presque tout leur intérêt si l'organisation des cases de la page est défectueuse.

page 1



page 2



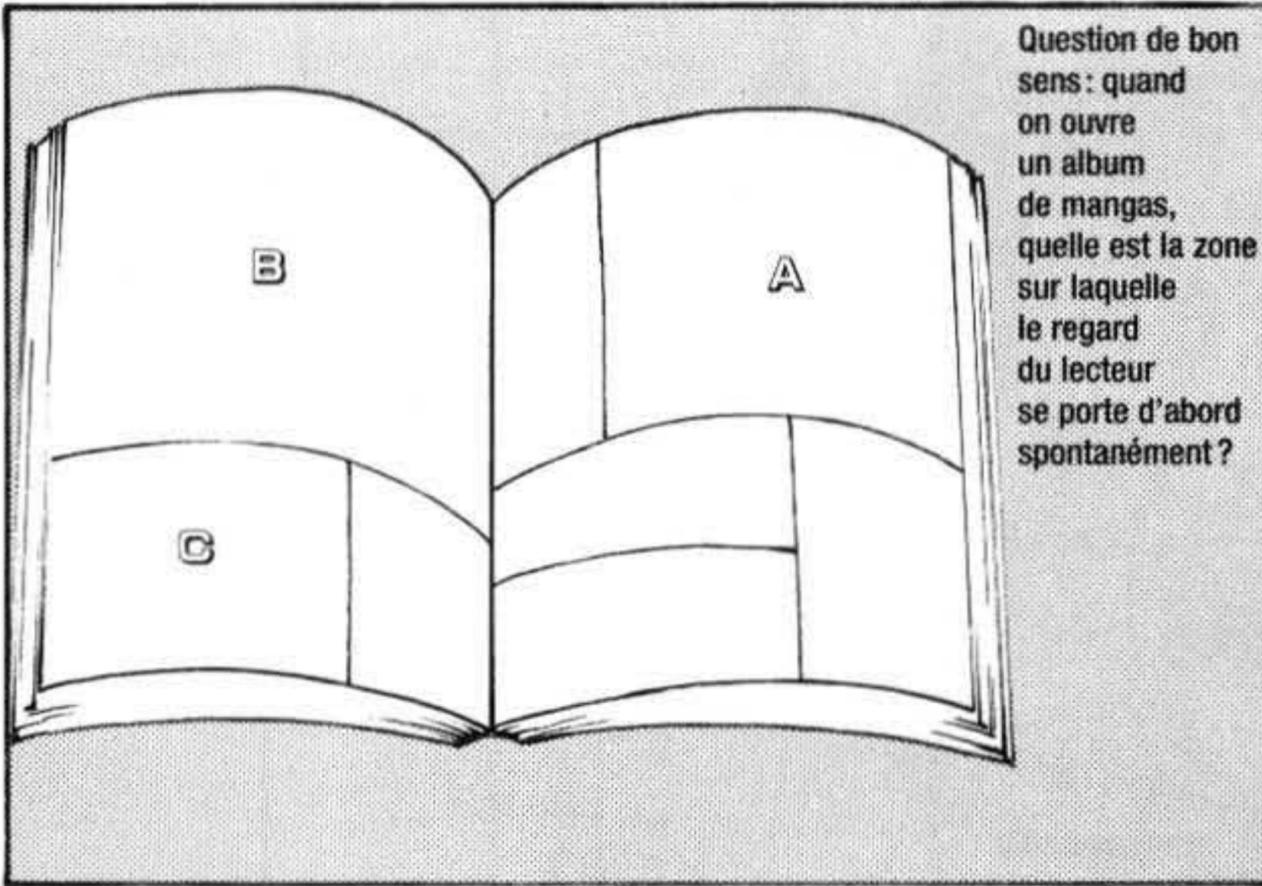
La gouttière centrale entre les deux pages est appelée nodo (« gorge ») en japonais.

Sur la page 1, non seulement toutes les cases sont de mêmes dimensions, mais de plus les types de plans et les angles de vue sont quasiment identiques. Il en ressort une impression de platitude, de monotonie et d'ennui. Rien de tel sur la page 2, où la composition plus travaillée et les ruptures de rythme dues aux alternances de plans moyens et de gros plans donnent du dynamisme au récit.

Si l'on ne peut éviter qu'une case soit placée à cheval sur une double page, il faut du moins s'abstenir de placer du texte sur cette zone centrale. D'une manière générale, il vaut mieux éviter les gros pavés de texte. En revanche, les onomatopées, traitées comme des éléments graphiques (par exemple avec des polices de caractères différentes au sein d'une même case) contribuent à l'intérêt de la page.



Certains auteurs de bandes dessinées se sont inspirés du nombre d'or pour régler la division de la page.



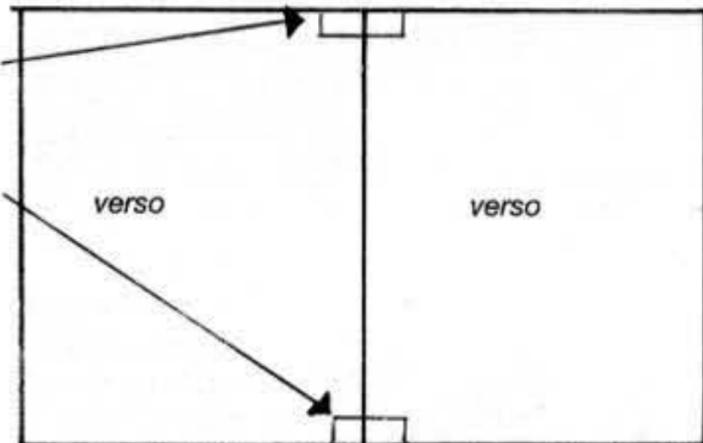
## La double page



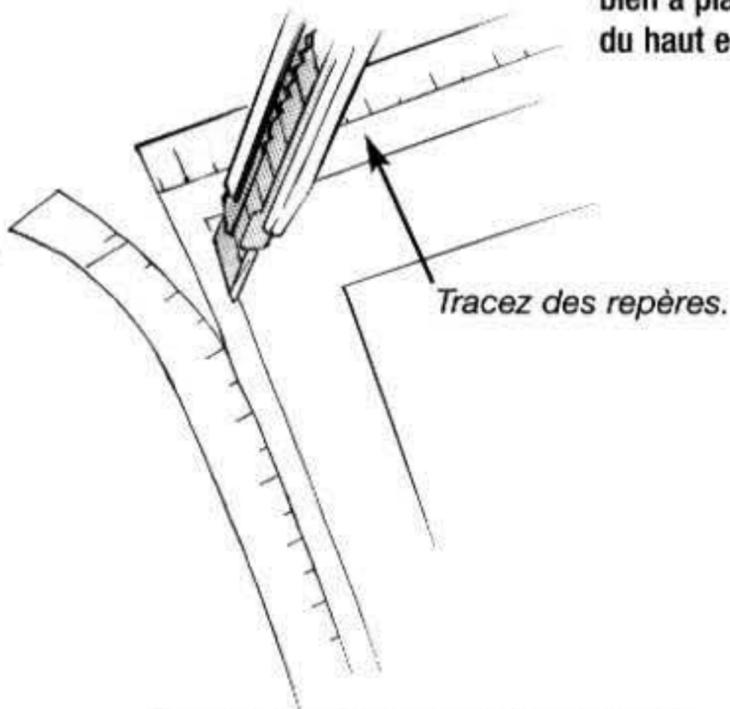
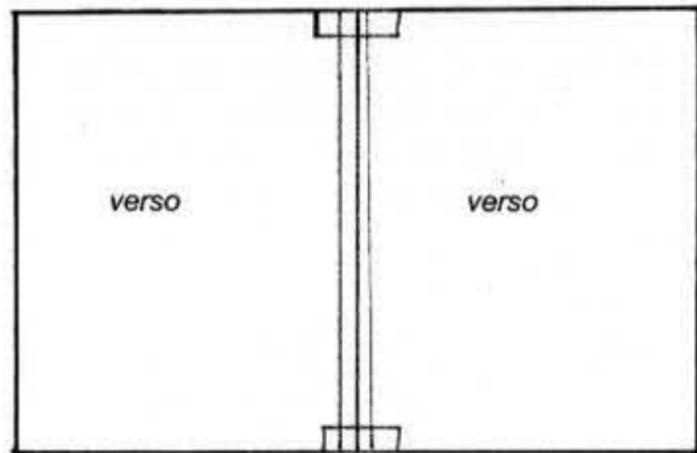
Un dessin spectaculaire pourra se trouver un peu à l'étroit sur une page classique. Pour mieux le mettre en valeur, doubler le format de base en réunissant deux pages.

Le ruban adhésif standard jaunit et se fendille avec le temps. Utiliser de préférence de l'adhésif repositionnable, qui pourra être remplacé.

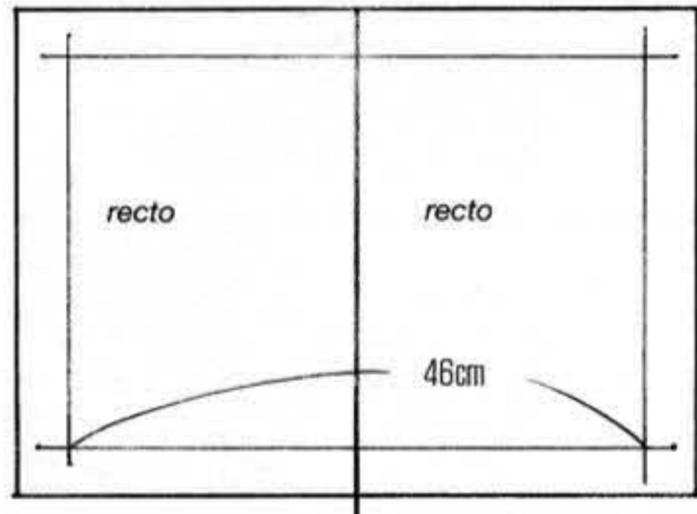
1. Fixer provisoirement avec une languette d'adhésif.



2. Poser l'adhésif bien à plat du haut en bas.

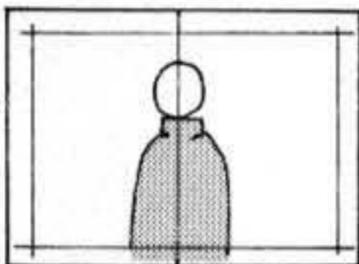


Si on a utilisé des gabarits spéciaux millimétrés, il faudra éliminer soigneusement les deux règles verticales au cutter du côté de la pliure.

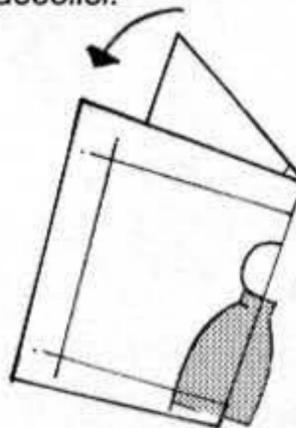


### Attention aux transferts

La pose des trames est plus délicate sur deux pages ainsi raccordées.



Une trame simplement pliée finira par se décoller.



Mieux vaut la fendre préventivement au cutter le long de la pliure.



## L'accroche

La première page représente l'«accroche» du manga et doit être visuellement réussie. Si elle est bonne, le lecteur n'aura qu'une envie : poursuivre.



Harmonieuse visuellement, l'introduction doit être aussi efficace sur le plan narratif. Le lecteur qui tourne la page doit savoir qui est le personnage principal et quel est le cadre de l'action. Il doit aussi avoir une petite idée du sujet.



Ces impératifs peuvent toutefois être respectés sans que le personnage principal apparaisse «en chair et en os». Il faut au moins qu'il (ou elle) soit évoqué.



C'est tout à fait vrai, mais...

Si je peux me permettre ce qu'il nous faut en réalité c'est quelque chose qui captive le lecteur dès la première page.

M. Y.  
éditeur de mangas

N'est-ce pas ce que nous voulons tous ?



Quelque chose comme ça ?

Il a vraiment trop travaillé...

は Hahh

L'éditeur, bien sûr, pense à son dossier de presse. Un dessin qui attire l'œil est la meilleure des publicités.

S'il n'y a vraiment aucun dessin séduisant dans les cinq premières pages, beaucoup n'iront pas au-delà.

## Notions de calligraphie japonaise

N'utiliser que des plumes ou des pinceaux parfaitement propres.

Et d'abord un conseil qui va de soi : se laver soigneusement les mains avant de tracer les lettres.



Placer une feuille de papier blanc sous la main qui trace les lettres pour protéger les parties achevées. N'utiliser que de l'encre de toute première qualité.

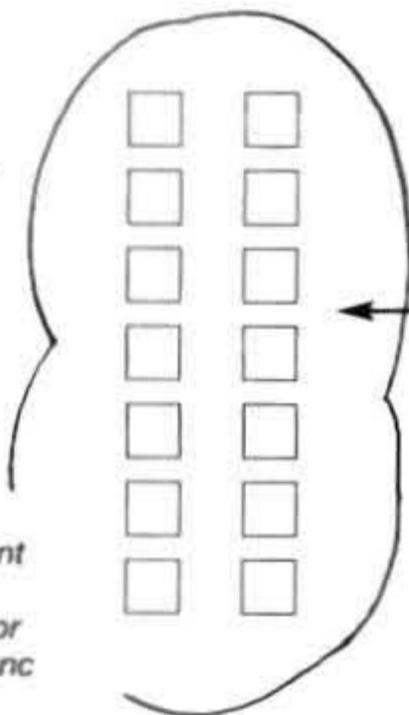


Prévoir des bulles plutôt généreuses, cela évitera bien des tracas si, par hasard, on veut modifier un texte.

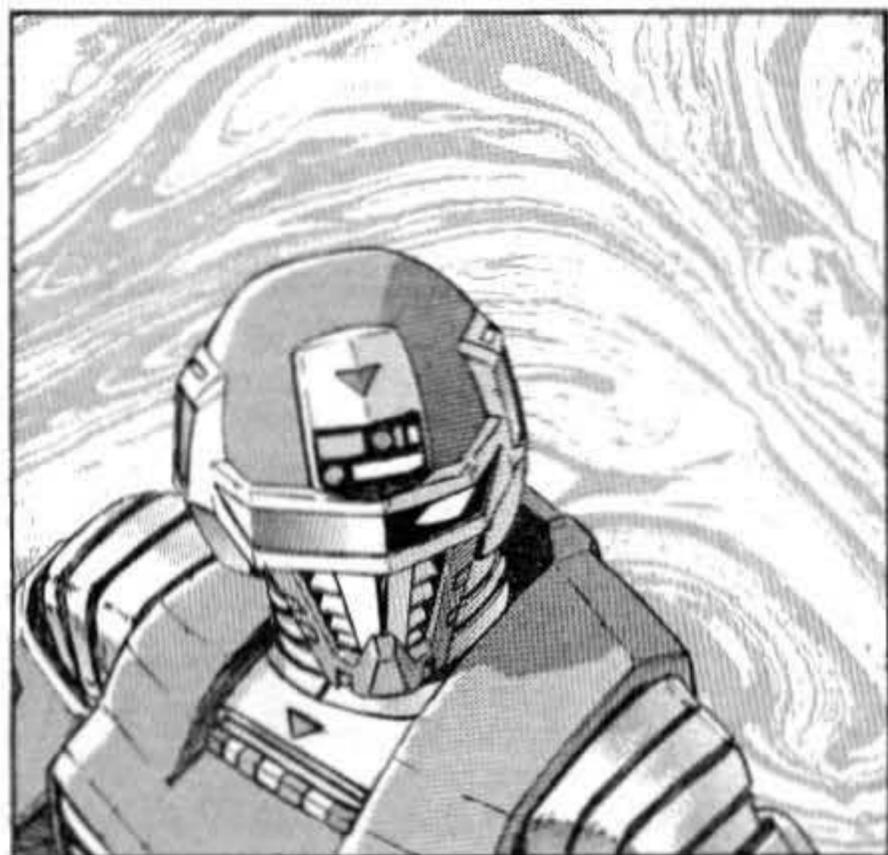


Les mangaka qui publient au Japon des mangas destinées au public junior laissent une ligne de blanc entre chaque rangée de caractère japonais pour rajouter leur traduction phonétique.

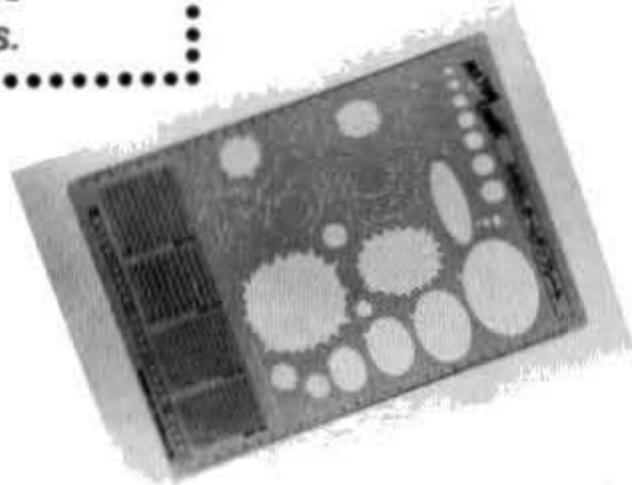
Les caractères japonais s'inscrivent dans des carrés de 5 mm de côté. Ils se tracent en lignes verticales de sept caractères.

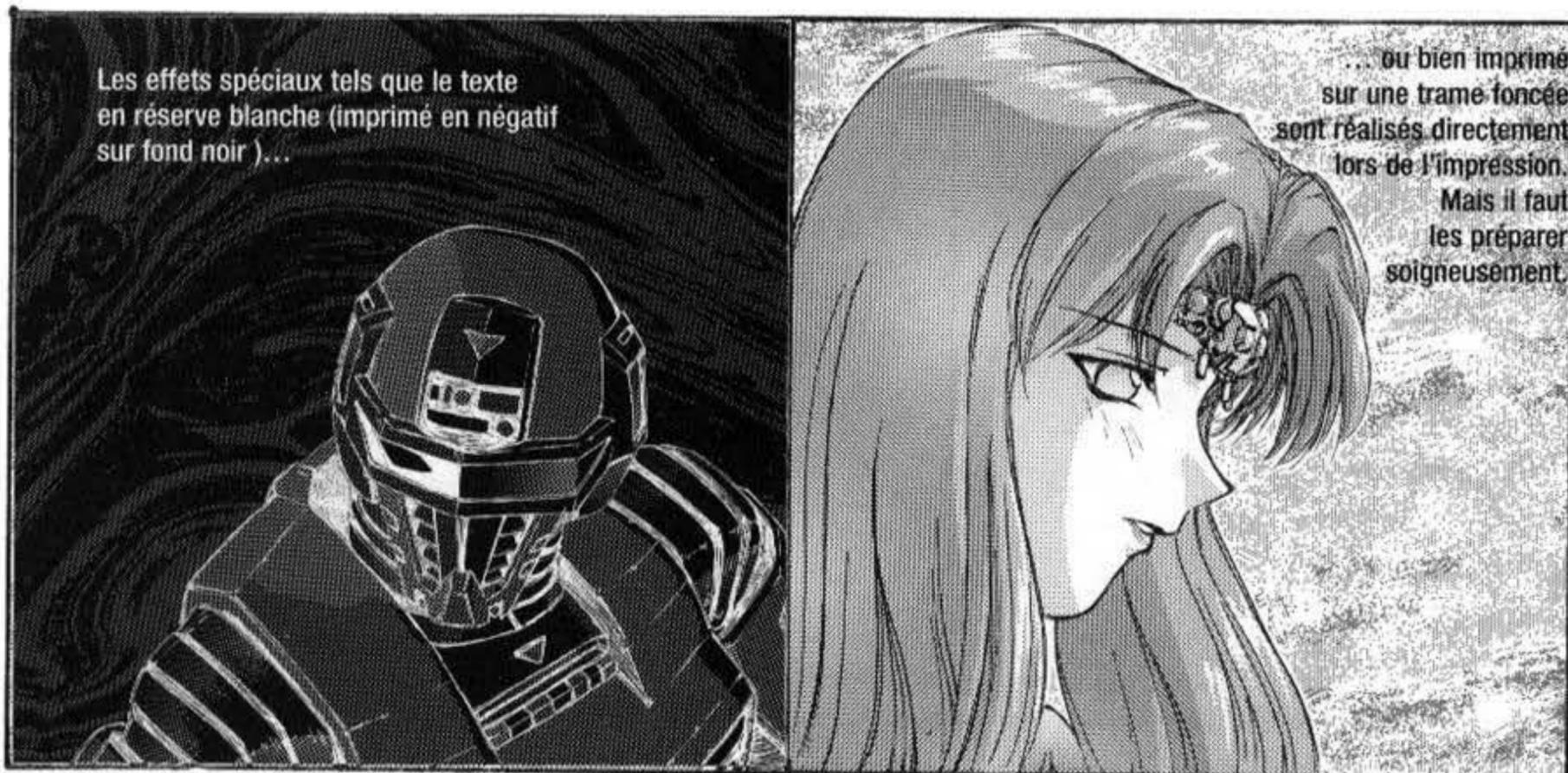


7 lignes de 7 caractères



Il existe des gabarits spéciaux (du type Letraset) pour les bulles et les cases carrées destinées aux polices japonaises.



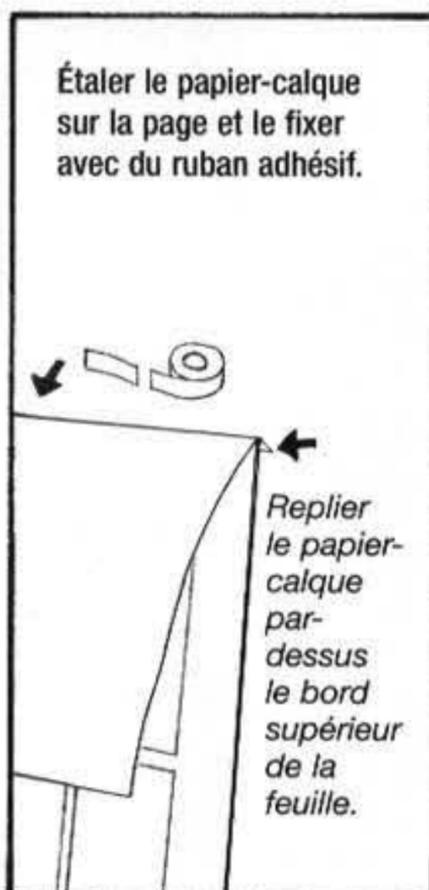


Les effets spéciaux tels que le texte en réserve blanche (imprimé en négatif sur fond noir)...

... ou bien imprimé sur une trame foncée sont réalisés directement lors de l'impression. Mais il faut les préparer soigneusement.



Utiliser pour cela du papier-calque.



Étaler le papier-calque sur la page et le fixer avec du ruban adhésif.

Replier le papier-calque par-dessus le bord supérieur de la feuille.



Indiquer : « texte en réserve blanche ».

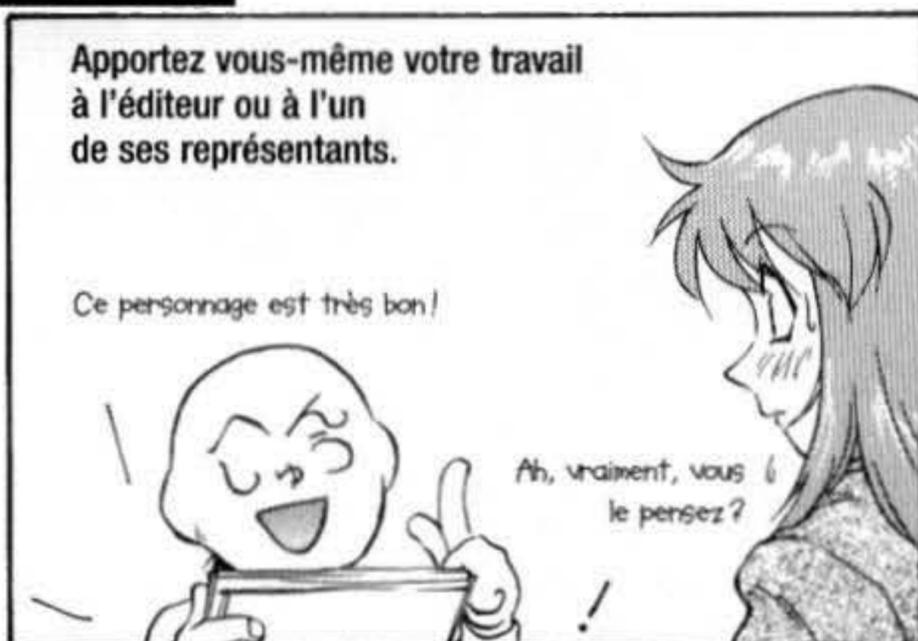


Faire de même pour le texte qui devra venir en surimpression par-dessus les trames.



Le titre ne sera indiqué qu'au crayon.

## Devenir un auteur reconnu



Toujours prendre rendez-vous par téléphone.



On apprend davantage en passant 1 mois sur 30 pages, qu'en travaillant pendant 2 mois sur un album de 60 pages.



C'est important de s'exercer sur des histoires courtes.

L'éditeur apporte des conseils techniques et un soutien moral dans les moments de découragement.

Ah, elle a travaillé dur, mais les résultats commencent à être là.

Je n'y arrive pas...

ゴゴゴ!

Allons, allons, ce n'est pas mal.



Au siège de la maison d'édition, il faut essayer d'avoir toujours affaire à la même personne, c'est le seul moyen de se rendre compte des progrès accomplis.

La prochaine fois, apportez vos crayonnés, ok?

Le travail progresse... Si l'éditeur est satisfait, il vous trouvera peut-être un poste d'assistant(e) auprès d'un auteur de manga reconnu.

Voilà la personne dont je vous ai parlé.

Je m'appelle Suika

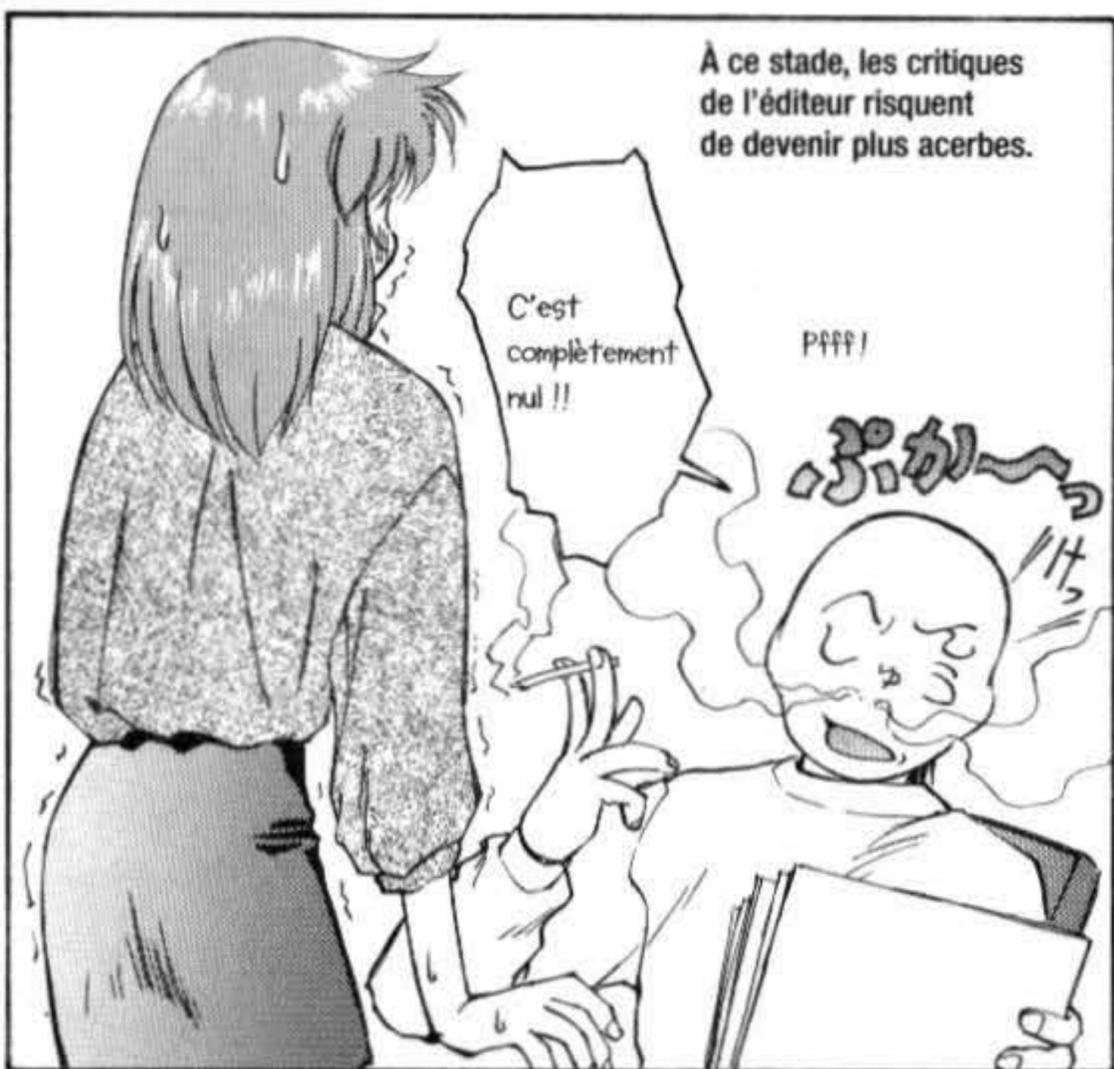


À ce stade, les critiques de l'éditeur risquent de devenir plus acerbes.

C'est complètement nul !!

Pfff!

ふか〜



En réalité, plus il est sévère, plus il a confiance dans vos talents.

Surtout ne pas se décourager !



Pour continuer...

N'écouter que les conseils de l'éditeur peut cependant être dangereux.



Les conseils des éditeurs sont judicieux... pour les éditeurs...

...C'est juste qu'ils ne sont pas de vrais professionnels du dessin...

J'ai fait juste comme vous m'avez dit.

Tiens, qu'est-ce qui a changé?

Hmm, curieux, c'est...

Prendre leurs avis à la lettre peut mener à une impasse.

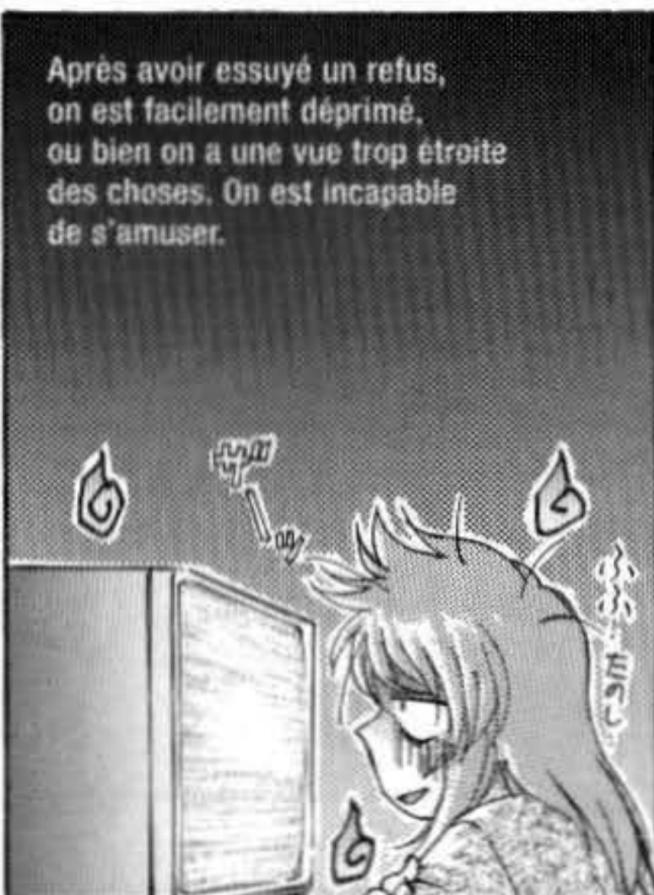


Suka

L'éditeur est parfait quand il s'occupe d'éditer. Mais le travail qui consiste à améliorer le dessin, à le rendre plus vivant, plus attrayant, n'appartient qu'à vous!



Après avoir essayé un refus, on est facilement déprimé, ou bien on a une vue trop étroite des choses. On est incapable de s'amuser.



C'est pourtant ce qui est alors le plus nécessaire : s'amuser, se relaxer, se changer les idées.





Mon nom à moi!

Il faut toujours continuer à travailler, à soumettre son travail sans se décourager. Et un jour...



L'occasion de publier un album... la chance de sa vie.

Whaaa

Je n'ai jamais été aussi heureuse de toute mon existence.



Mais cette joie peut n'avoir qu'un temps.

Juste quand je commençais à me sentir bien.



Si on vous juge sévèrement il sera alors très difficile d'obtenir un autre contrat.

Un massage ?

Le plus dur viendra après avoir été publié(e)... ... si vous n'êtes pas sur la liste des meilleures ventes.

Voilà un centurier.

Un peu de thé ?



Vous pouvez très bien retomber alors dans la plus totale obscurité.

クッ  
クッ  
クッ  
クッ

おまけ  
の  
おまけ  
の  
おまけ  
の



Mais il ne faut pas renoncer. Ce sont précisément ceux qui savent surmonter l'échec qui deviennent de vrais professionnels des mangas.



**PAR UNE ÉQUIPE DE MANGAKA JAPONAIS,  
UNE MÉTHODE LUDIQUE ET EFFICACE POUR  
DESSINER SES PROPRES MANGAS.**



15 €

Code éditeur : G11179

ISBN 2-212-11179-7



9 782212 111798

**EYROLLES**

[www.editions-eyrolles.com](http://www.editions-eyrolles.com)