

# LE DESSIN DE MANGA

**1** PERSONNAGES  
ET SCÉNARIOS



SOCIÉTÉ POUR L'ÉTUDE DES TECHNIQUES MANGAS

EYROLLES

# LE DESSIN DE MANGA



**1/ PERSONNAGES ET SCÉNARIOS**

## **AUX ÉDITIONS EYROLLES**

### **Dans la même série :**

Le dessin de Manga : 1/ Personnages et scénario

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 VOL. 1 : Compiling Characters  
by 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.

Couverture : Ganma Suzuki

Photographies : Yasuo Imai

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 © 2002 Groupe Eyrolles

57-61, boulevard Saint-Germain – 752740 Paris cedex 05

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

1<sup>er</sup> tirage : novembre 2002

2<sup>e</sup> tirage : mars 2003

ISBN 2-212-11132-0

Printed and bound in China by Everbest Printing Co., Ltd.

# LE DESSIN DE **MANGA**

## 1/ PERSONNAGES ET SCÉNARIOS

Deuxième tirage 2003



Société pour l'étude des techniques mangas

EYROLLES

# Table des matières

<b>À qui s'adresse ce livre ?</b> .....	6
<b>Portrait d'un mangaka</b> .....	7
<i>Ou l'art du manga expliqué au moyen d'un manga</i>	
<b>Les fournitures et le matériel</b> .....	24
<i>Les papiers – Les formats – Le ruban adhésif et la colle – Les crayons – Les gommes – a table lumineuse – Les plumes – Les porte-plumes – Le Rapido – Les plumes des mangakas japonais – Du bon usage de la plume – À chaque type de dessin sa plume – Les encres – Le blanc liquide opaque et le fluide correcteur – Les marqueurs à pointe fine – Les marqueurs-pinceaux – Les pinceaux – Les règles et les équerres – Tracer des courbes – Les gabarits – Les compas – Les trames – Le portfolio – Les cutters – Les accessoires – Les brosses en plumes</i>	
<b>CHAPITRE 1 - DESSINER LE VISAGE</b> .....	37
<b>Les personnages et les caractères</b> .....	38
<i>Vue de face et vue latérale : les correspondances – Vue de trois quarts – Le visage sous tous ses angles : plongée et contre-plongée – Du schéma de base aux contours du visage – Les variations sur la mâchoire</i>	
<b>Les expressions du visage</b> .....	44
<b>Comment exprimer l'âge</b> .....	47
<i>Les différences entre enfants et adultes – La place des yeux dans le visage – Les expressions et les caractères – Les visages d'hommes et de femmes</i>	
<b>Dessiner les cheveux</b> .....	50
<i>Une masse en mouvement – Les tresses et les chignons – Les cheveux : brillance et reflets</i>	
<b>Les déformations</b> .....	55
<b>Les astuces en bref</b> .....	56
<b>CHAPITRE 2 - DESSINER LE CORPS</b> .....	57
<b>Les angles de vue et les squelettes simplifiés</b> .....	58
<i>Les bases anatomiques – Le squelette et la ligne de mouvement – La décomposition en blocs – Tracer l'axe du corps – La courbe du mouvement – Les angles de vue inhabituels</i>	
<b>Les standards et les proportions</b> .....	65
<i>Les vues de dos – La main comme unité de mesure – Rouler les épaules – Les cambrures – Masculin et féminin – Les proportions : la tête comme unité de mesure</i>	
<b>Les mains et les pieds</b> .....	70
<i>La construction de la main par blocs – Les pieds</i>	

<b>Les plis et les drapés</b> .....	74
<i>L'ombre et la lumière sur un blouson de cuir – Les reflets réalisés à la gomme abrasive</i>	
<b>Du bon usage des ombres</b> .....	78
<i>Deux catégories d'ombres</i>	
<b>Les disproportions volontaires</b> .....	79
<i>Qu'est-ce qui est le plus important dans un manga ? – Les déformations : zooms et raccourcis</i>	
<b>Les bases du dessin</b> .....	81
<i>L'art du manga en résumé – Le dessin d'après modèles et études de nus</i>	
<b>Les astuces en bref</b> .....	84
<b>CHAPITRE 3 - LES PERSONNAGES</b> .....	85
<b>Les trois éléments majeurs du manga</b> .....	86
<i>Qu'est-ce qu'un thème ? – Qu'est-ce qu'un scénario ?</i>	
<b>La conduite d'une histoire</b> .....	88
<i>L'introduction – Le développement – Le point culminant – Le dénouement – Le plus important : une histoire facile à comprendre – Qu'est-ce qu'un personnage ? – Les anti-héros et les seconds rôles</i>	
<b>L'utilisation des trames</b> .....	94
<b>La création d'un personnage</b> .....	95
<i>La transposition des détails personnels</i>	
<b>De l'histoire au dessin</b> .....	98
<i>Les volontaires – Les concentrés – Les instinctifs – Le type mutin déluré – Les affectueux – Les faibles et les timides – Les égocentriques – Les méchants – La forme du corps est également éloquente – Le rôle du costume – Les mimiques, les accessoires et les décors – Traduire les émotions – Les effets d'arrière-plan – Les effets d'arrière-plan : vagues sonores et onomatopées</i>	
<b>Glossaire</b> .....	112
<b>En résumé</b> .....	115

# À qui s'adresse cet ouvrage ?

*Ce livre est destiné à tous ceux qui aiment les mangas et rêvent d'en créer à leur tour, mais qui ont besoin de conseils utiles pour débiter. À ceux qui dessinent pour s'amuser et aimeraient s'y mettre plus sérieusement. À ceux enfin qui ont déjà beaucoup travaillé et qui commencent à se décourager parce qu'ils ont l'impression de ne pas faire de progrès... En un mot, cet ouvrage s'adresse à tous les non-professionnels – enfants ou adultes – qui souhaitent améliorer leur technique de dessin et éviter les erreurs qui font perdre un temps considérable.*

*Nous allons aborder ici la création des personnages, depuis l'idée initiale qui les a fait naître jusqu'au dessin finalisé. Nous savons que beaucoup de nos lecteurs ont un certain talent de dessinateur, mais qu'ils éprouvent parfois des difficultés à faire vivre leurs personnages, à leur donner du relief et du dynamisme. Un personnage est réussi quand il donne l'impression d'être en trois dimensions, quand ses mouvements et ses positions sont naturelles. Tout cela s'apprend et s'apprend encore mieux lorsque des professionnels vous font profiter de leur expérience.*

*Le premier chapitre est consacré aux visages ; qui sont pour beaucoup dans la réussite d'un manga, et vous apprend comment les modéliser à la manière des graphistes de la 3D. Le deuxième chapitre traite des corps et montre comment transposer dans le dessin les structures de base de l'anatomie humaine que sont le squelette et les muscles. Vous y apprendrez aussi comment utiliser à bon escient les déformations et la perspective pour créer des effets comiques ou dramatiques. Le troisième chapitre développe la notion de création des personnages et montre qu'il ne suffit pas que ces personnages soient correctement dessinés : il faut encore qu'ils aient suffisamment de vraisemblance et de force pour soutenir une histoire. Vous y apprendrez aussi comment utiliser les éléments de l'image – lumière, tonalité sombre, graphisme, etc. – pour renforcer les effets psychologiques.*

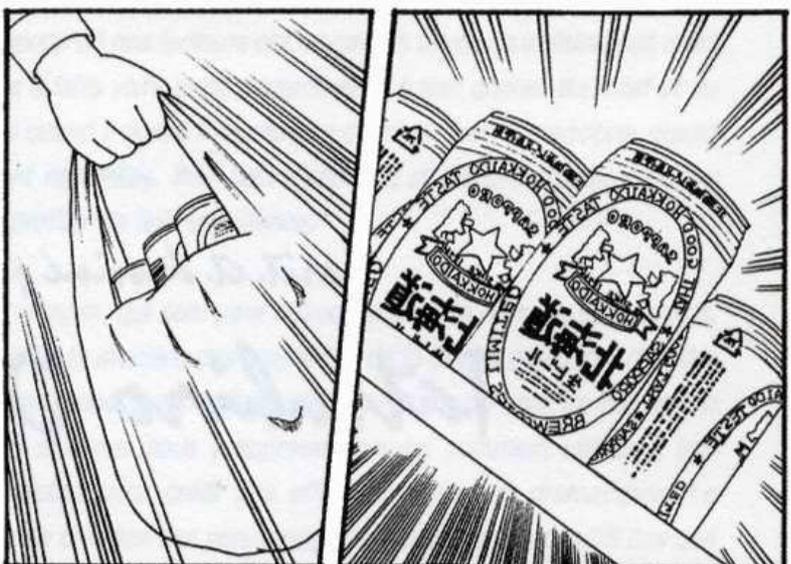
*Et pour commencer, voici un manga, créé spécialement pour les lecteurs de cet ouvrage, qui illustre avec humour les joies et les tourments du mangaka.*

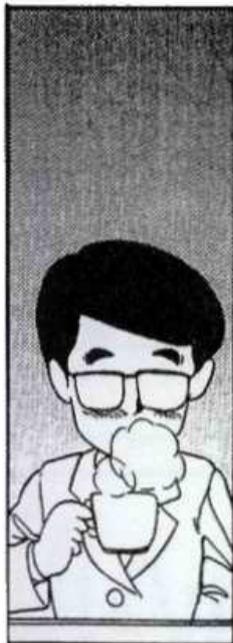
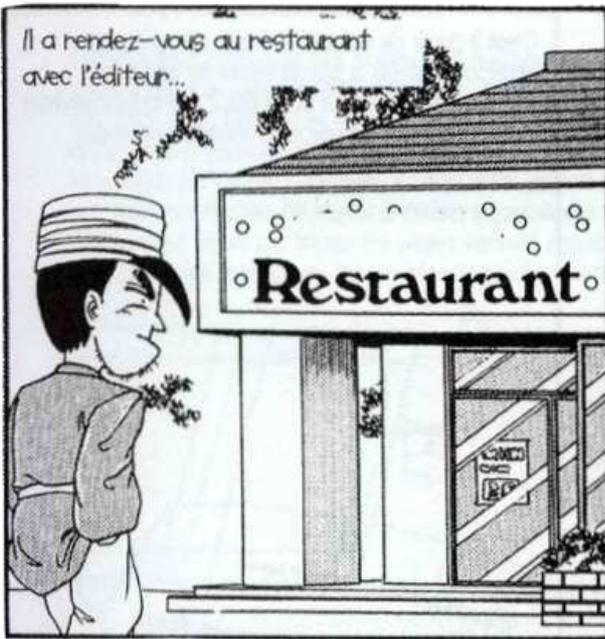
# Portrait d'un mangaka

*Écrit et dessiné par*

*Tatsubiro Okazi*

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





Imaginons par exemple que le sujet de la future bande dessinée soit une adaptation du conte *Cendrillon*, prévue en 31 pages. Le prédécoupage (scénario) donnera ceci :

*(Les petits triangles indiquent des séquences de plusieurs pages – suites d'images ou de scènes ayant le même thème et formant un ensemble).*

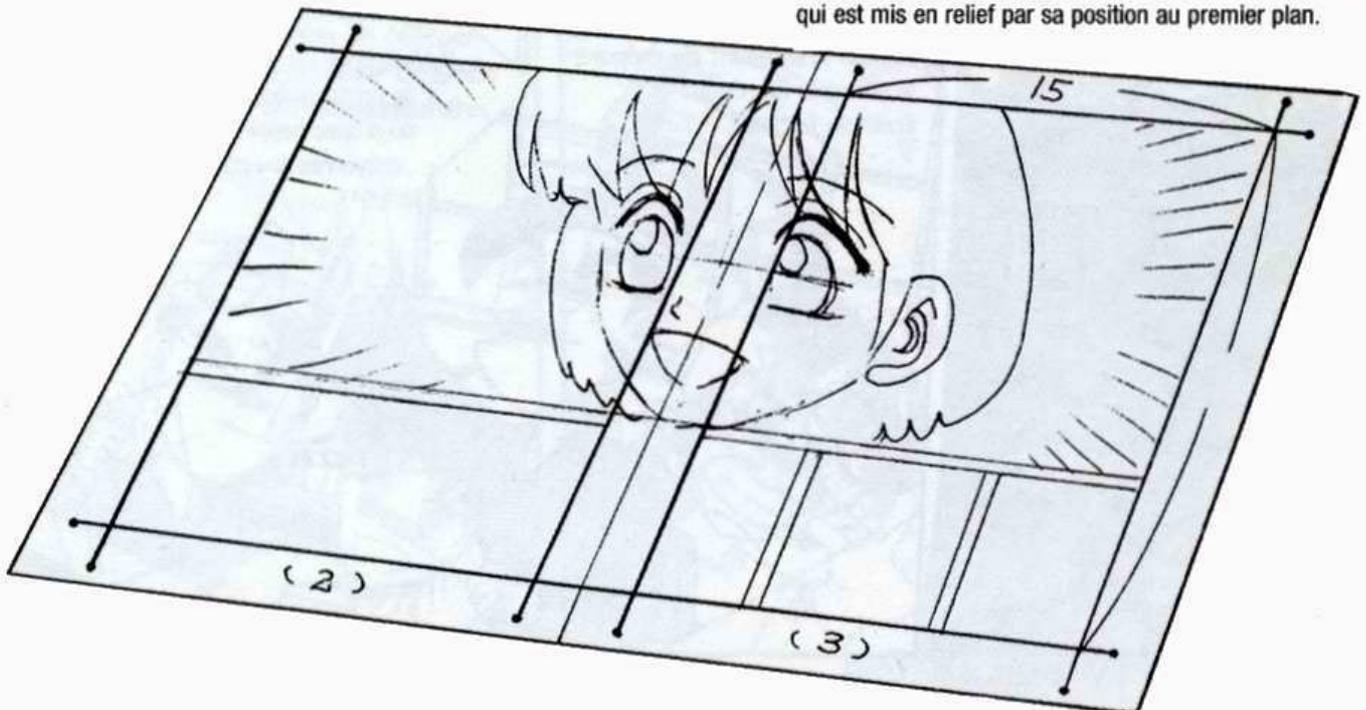
- P. 1      Couverture
- P. 2      ▼ Première apparition de Cendrillon.
- P. 5      Cendrillon subit les brimades et les moqueries de sa belle-mère et de ses demi-sœurs.
- P. 6      ▼ Annonce du bal au château royal. Projet de toilettes des deux demi-sœurs. Préparatifs. Départ pour le bal.
- P. 9      Cendrillon reste seule.
- P. 10     ▼ Apparition de la marraine-fée.
- P. 13     La baguette magique en action : la tenue de bal.
- P. 14     ▼ La citrouille-carrosse emmène Cendrillon.
- P. 17     Cendrillon fait sensation en arrivant au bal.
- P. 18     ▼ Apparition du prince.
- P. 21     Cendrillon danse avec le prince.
- P. 22     ▼ L'horloge sonne les 12 coups de minuit.
- P. 25     Fuite de Cendrillon, qui perd une pantoufle de vair.
- P. 26     ▼ Le prince fait rechercher l'inconnue du bal dans tout le royaume. Essais infructueux de la pantoufle de vair.
- P. 29     Cendrillon demande à essayer la pantoufle de vair. Moqueries générales.
- P. 30     ▼ La pantoufle s'ajuste au pied de Cendrillon. Réapparition de la marraine-fée. Le prince demande Cendrillon en mariage.
- P. 31     Et ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants.

C'est à partir de ce scénario que l'on préparera le découpage de la bande dessinée en pages (ou planches), chaque page étant elle-même divisée en cases (chaque case, délimitée par un cadre, contient une image).

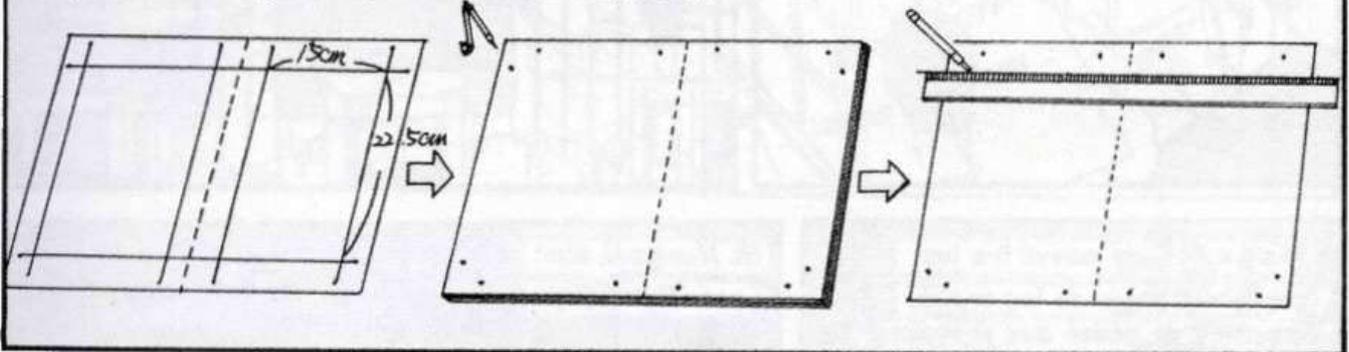


Les esquisses préparatoires des futures images sont le complément du scénario : c'est en confrontant les deux que l'on prépare le découpage définitif.

Cette image de Cendrillon est un avant-plan : on appelle ainsi l'élément d'une case (personnage ou partie du décor) qui est mis en relief par sa position au premier plan.



Les planches originales des mangas, et des bandes dessinées en général, sont le plus souvent réalisées sur des pages en format A3 (297/420 mm). Les pages ont toutes les mêmes marges. On voit ci-dessous la technique habituelle utilisée pour préparer des repères identiques sur toutes les pages, à l'aide d'un gabarit que l'on place sur plusieurs feuilles de papier à dessin superposées : des petites perforations faites sur toutes les pages servent ensuite de guides pour tracer les marges au crayon bleu (invisible à l'impression).



Les Japonais appellent tachikiri une case dont le cadre, comme ici, déborde de la page. Les Français disent qu'elle est «à fond perdu».



Pour M. Manga, c'est une vraie course contre la montre qui est engagée pour terminer les roughs. Parfois la fatigue l'abat comme une masse...

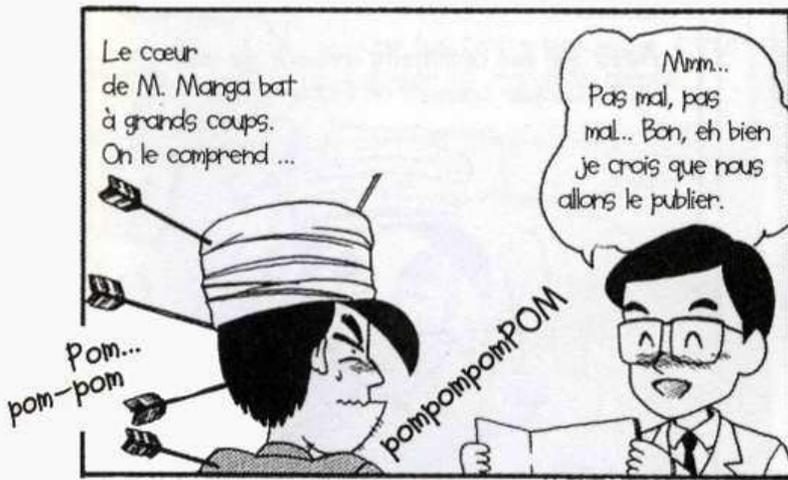




Les messages se succèdent... Enfin vient le jour où les roughs sont présentés à l'éditeur...

Celui-ci peut, d'un mot, anéantir des semaines de travail!





M. Manga appelle ses assistants.



Ce sont eux qui vont se charger de la finalisation des planches.



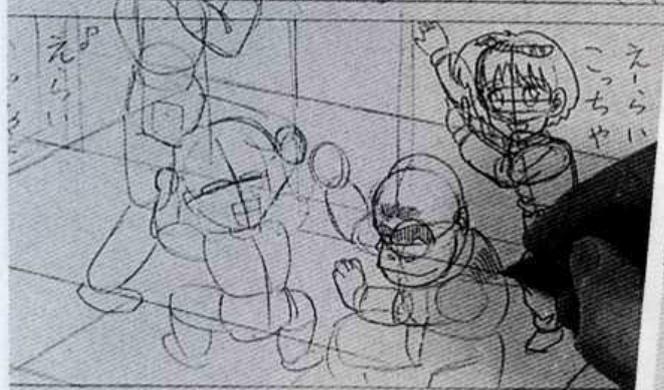
En attendant  
son équipe,  
M. Manga retouche  
quelques crayonnés.



Avant que mes assistants arrivent, je vais  
vous expliquer comment on fait un manga.



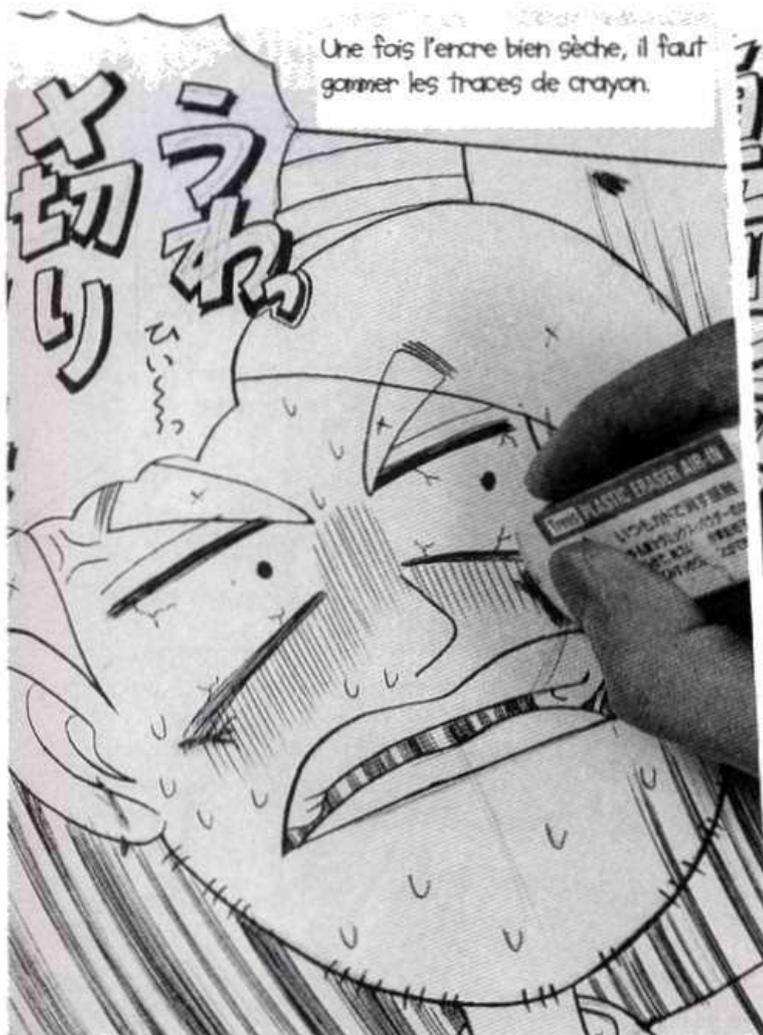
D'abord les esquisses, puis les crayonnés  
(roughs) de chacune des cases.



Après les ultimes retouches  
commence l'encre (les contours  
sont passés à l'encre).



Une fois l'encre bien sèche, il faut gommer les traces de crayon.

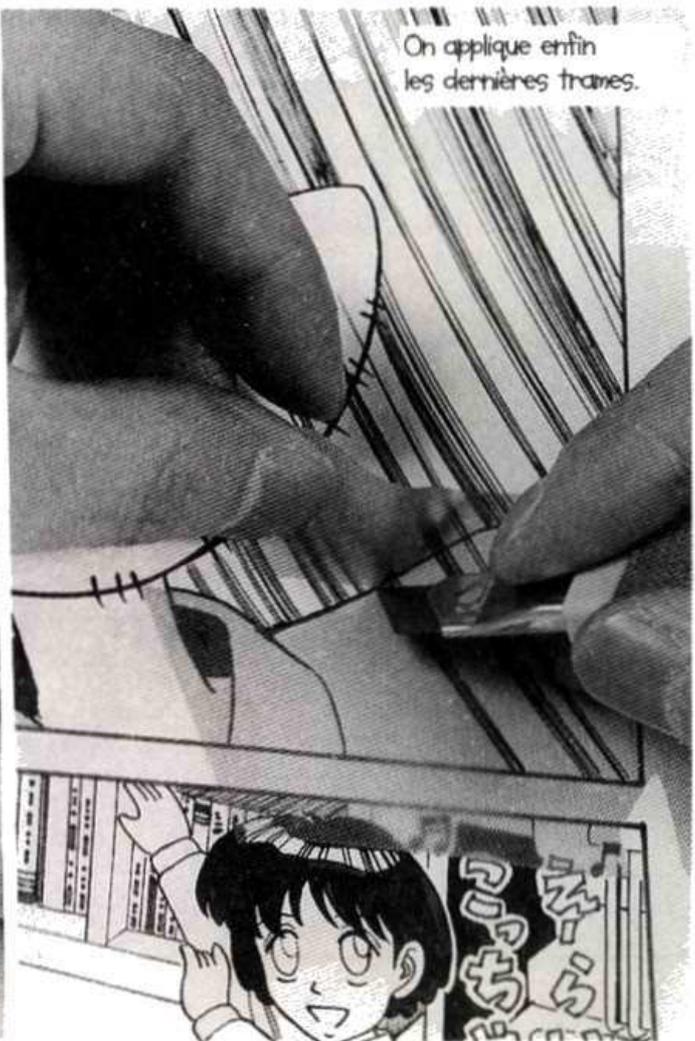


Indiquer avec une petite croix les zones qui seront remplies en noir.

Ensuite, on se sert du blanc liquide opaque pour éliminer tous les traits inutiles.



On applique enfin les dernières trames.







L'atelier de graphisme

Bonjour à tous !

Salut !

L'équipe est arrivée.



Cher Gorille, je t'ai laissé tous ces fonds à faire. Tu n'y vois aucun inconvénient, n'est-ce pas ?



Grrrgh!

Vous en faites pas!

PATTY!



PETER!

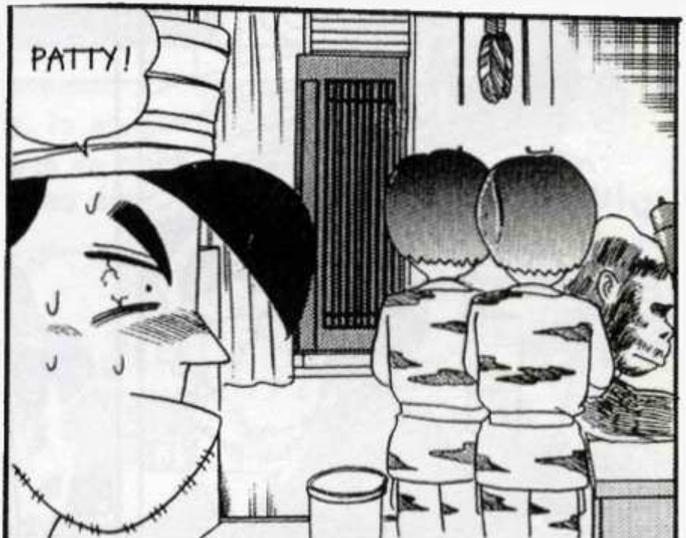
PATTY!

Au suivant!

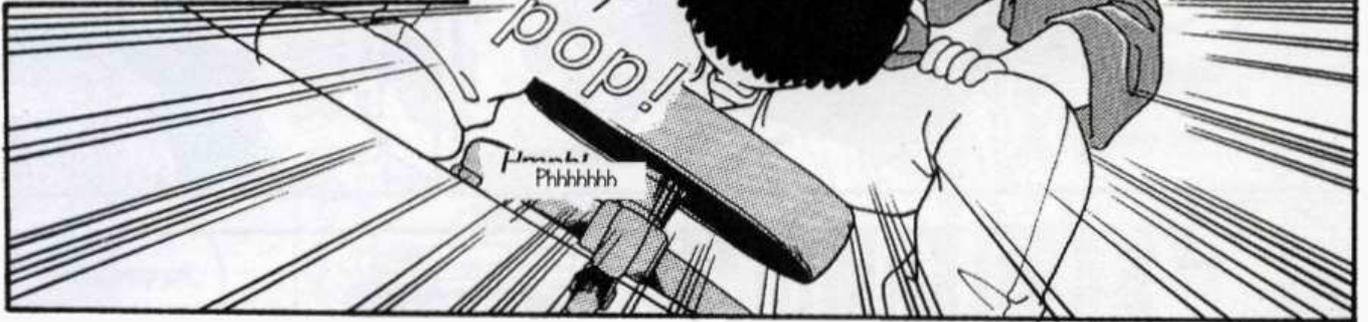
PAM ET PIM!

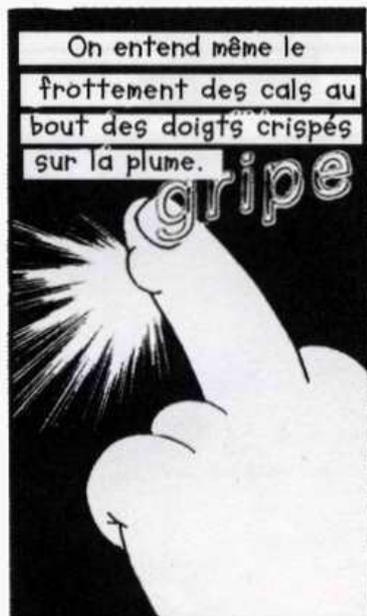
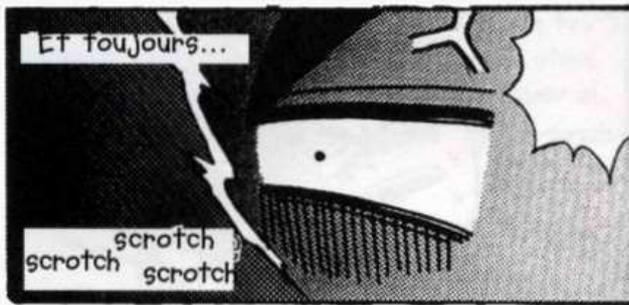
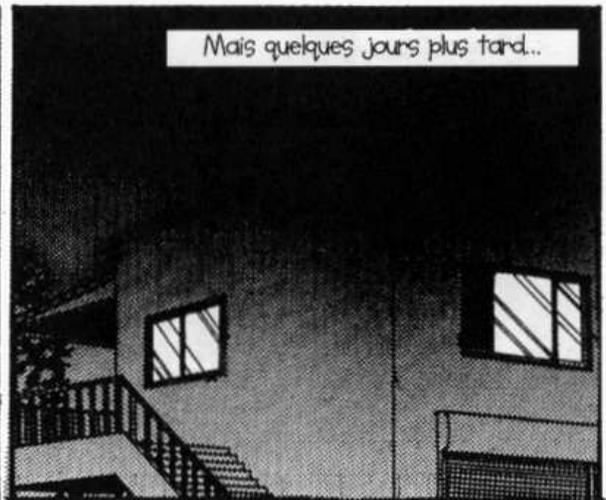


PATTY!



PATTY!







Tablettes pour l'estomac



OH!,  
M. Manga.

C'est la  
bouée de sauvetage  
des cartoonists  
stressés!

Petit conseil  
de guerre: rien de  
tel qu'une situation  
de crise pour  
souder une équipe!



Mes enfants, il faut  
s'y mettre  
sérieusement.  
Le temps presse!



Mais le pire ennemi  
des cartoonists, c'est le

Sommeil!

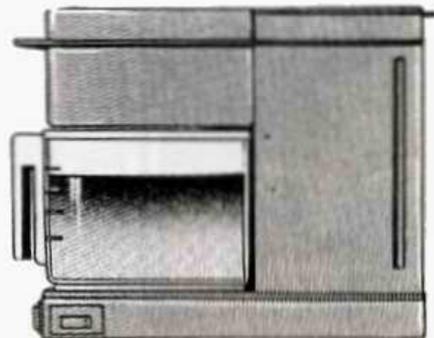
Dormir!  
Quel  
délice!



Le lit est là, comme  
un supplice de Tantale!

C'est pas  
juste!  
Je veux  
dormir!

Le remède miracle: le café!





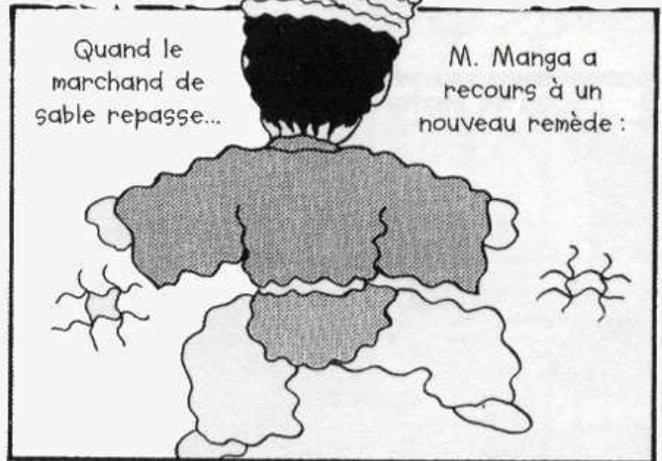
Pas le temps de prendre une tasse, il y a urgence!



Damned! C'est chaud!



Au moins, je suis réveillé, maintenant!



Quand le marchand de sable repasse...

M. Manga a recours à un nouveau remède:



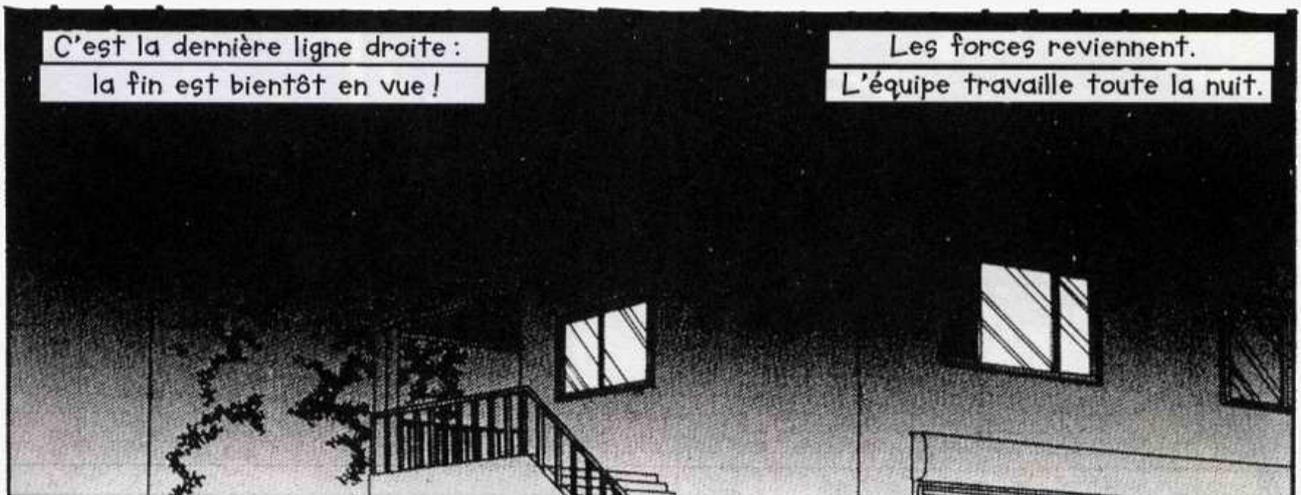
La boisson tonique...

...autre providence des cartoonists

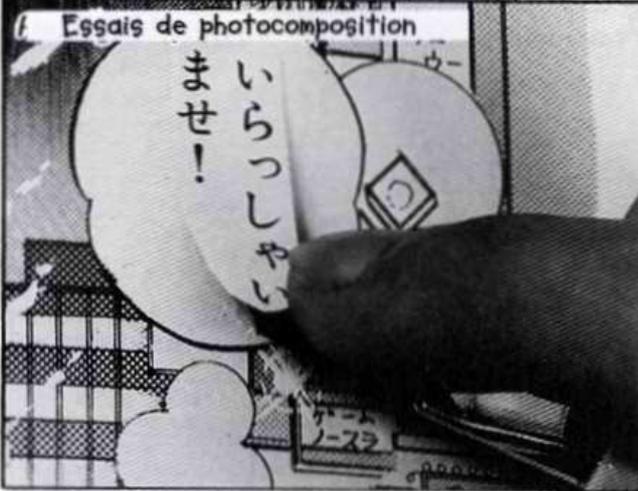


C'est la dernière ligne droite : la fin est bientôt en vue!

Les forces reviennent. L'équipe travaille toute la nuit.

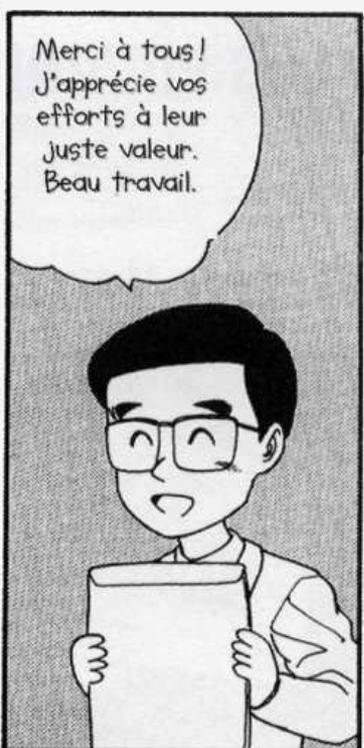
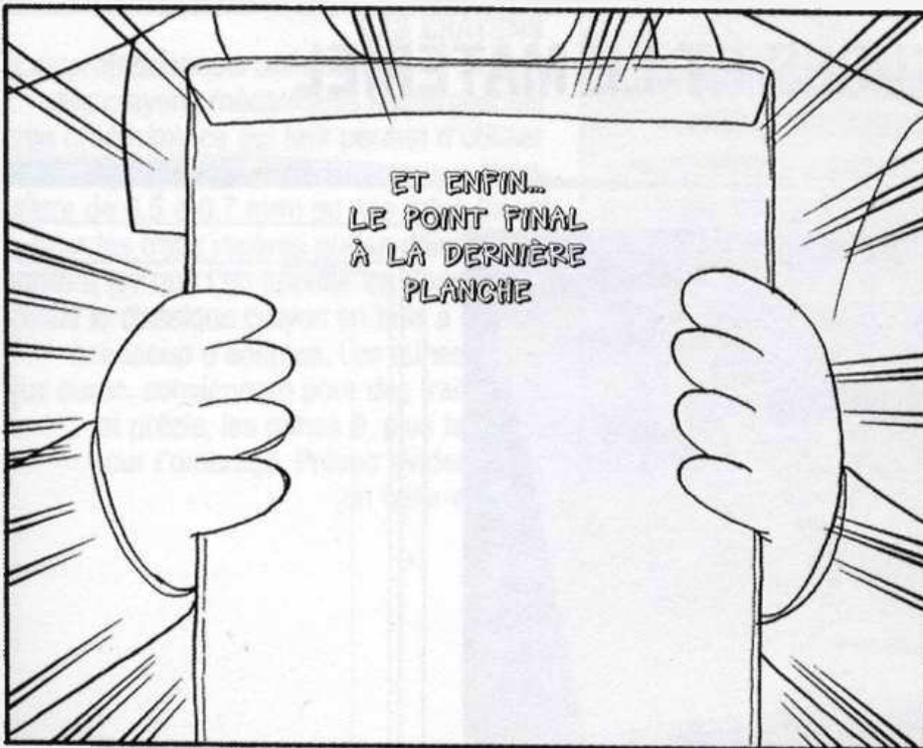


Le représentant de l'éditeur arrive.

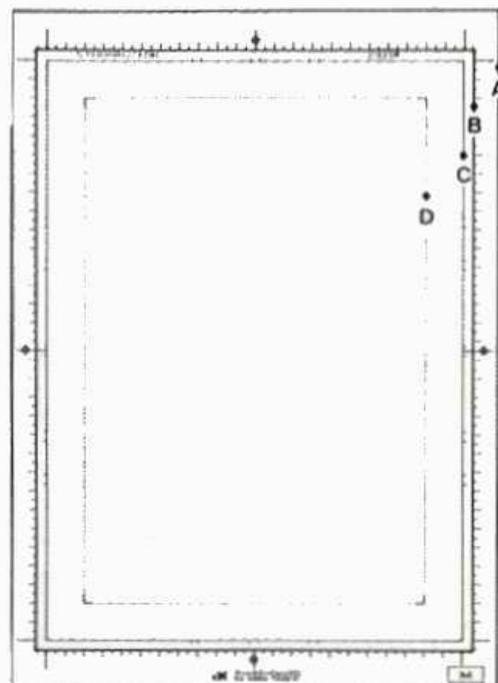


Malgré le stress, M. Manga maintient la cadence et continue à dessiner.





# LES FOURNITURES ET LE MATÉRIEL



## LES PAPIERS

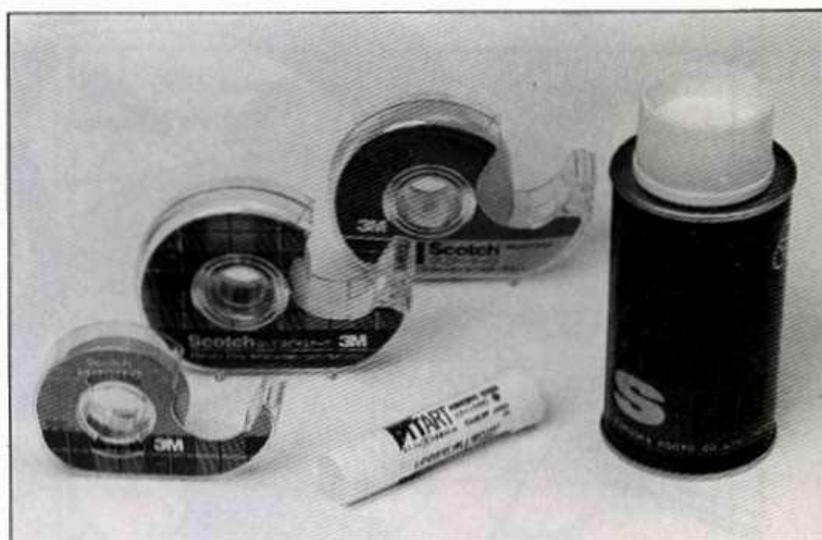
Il est toujours recommandé d'utiliser pour les planches un papier d'excellente qualité (c'est-à-dire sans bois), d'un grammage (poids en g par m<sup>2</sup>) suffisant : à partir de 120 g, mais on peut aller jusqu'à 250 g par m<sup>2</sup> pour les papiers à dessin. Au Japon, le papier sans bois et d'une belle tenue est désigné sous le nom générique de « papier Kent ». Les papiers à grain très apparent ne sont conseillés que pour le crayon, où ils donnent de très beaux résultats. Pour les dessins à l'encre, on préférera un papier à grain fin. Si on utilise des trames pour les fonds et les textures, mieux vaut choisir un papier lisse, car l'adhésion sera meilleure. On trouve dans les meilleurs magasins de fournitures pour arts graphiques des gabarits préétablis, où marges, repères et guides millimétrés sont tracés très finement en bleu clair inactinique (couleur nuisible à la photogravure).

## LES FORMATS

Les planches originales des bandes dessinées sont réalisées le plus souvent par double page sur du papier au format A3 (297 x 420 mm). La page simple correspond alors au format A4 (210 x 297 mm). Au Japon, les mangas sont fréquemment réalisés sur un format B4 (257 x 364 mm). Dans tous les cas, il faut prévoir une marge autour des cases.

## LE RUBAN ADHÉSIF ET LA COLLE

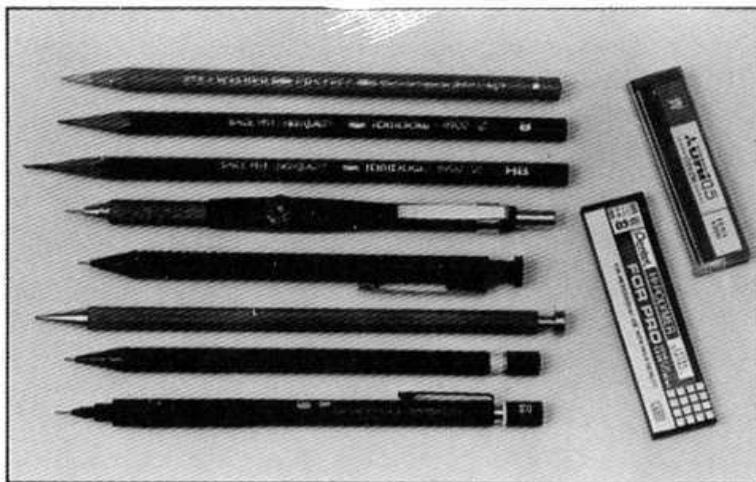
Leur utilité n'est plus à démontrer. Le ruban adhésif sert quotidiennement dans l'atelier du dessinateur, notamment pour fixer un calque sur la page (il est évidemment préférable que le calque ne bouge pas pendant qu'on relève les contours !). Donner la préférence au ruban repositionnable, qui n'abîmera pas le papier. Choisir de même une colle à montages repositionnable (elle permet de revenir en arrière en cas d'erreur), qui est conditionnée en aérosol ou en pot (beaucoup moins toxique).



## LES CRAYONS

Les professionnels utilisent pour la plupart des crayons mécaniques rechargeables (de type critérium), ce qui leur permet d'utiliser la mine graphite (du carbone) de leur choix (diamètre de 0,5 à 0,7 mm) ou une mine bleue pour les traits repères qui ne doivent pas apparaître (ce que l'on appelle les « perdus »).

Mais le classique crayon en bois a encore beaucoup d'adeptes. Les mines « H », plus dures, conviennent pour des traits nets et précis, les mines B, plus tendres, pour l'ombrage. Prévoir évidemment un taille-crayon.

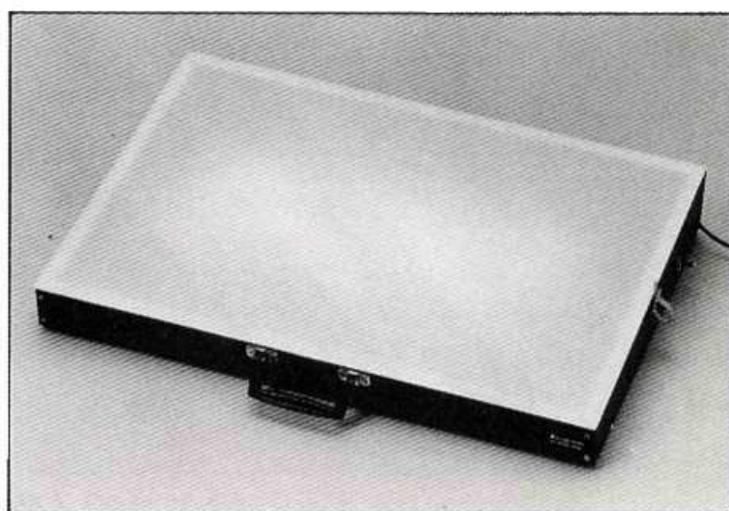


## LES GOMMES

Une gomme à crayon de bonne qualité est un accessoire indispensable. La choisir de bonne taille pour une meilleure prise en main. Il est même conseillé d'en avoir deux : une très tendre et une autre un peu moins souple. Extra-douce, la gomme dite « mie de pain » prend la forme qu'on lui donne et respecte les surfaces fragiles. La gomme abrasive (gomme à encre) sert surtout à créer des reflets en enlevant de la matière. Enfin, le crayon-gomme permet de travailler les détails avec plus de précision.

## LA TABLE LUMINEUSE

Il s'agit d'une boîte plate dont la surface translucide, d'un blanc opalin, est à volonté éclairée par une rampe lumineuse montée à l'intérieur. Indispensable pour décalquer sur un papier semi-opaque, la table lumineuse permet aussi de regarder un dessin à l'envers pour vérifier l'équilibre de la composition. Le modèle portable se présente comme une valise ; le modèle professionnel est monté sur un piétement et a une inclinaison réglable comme les tables à dessin.



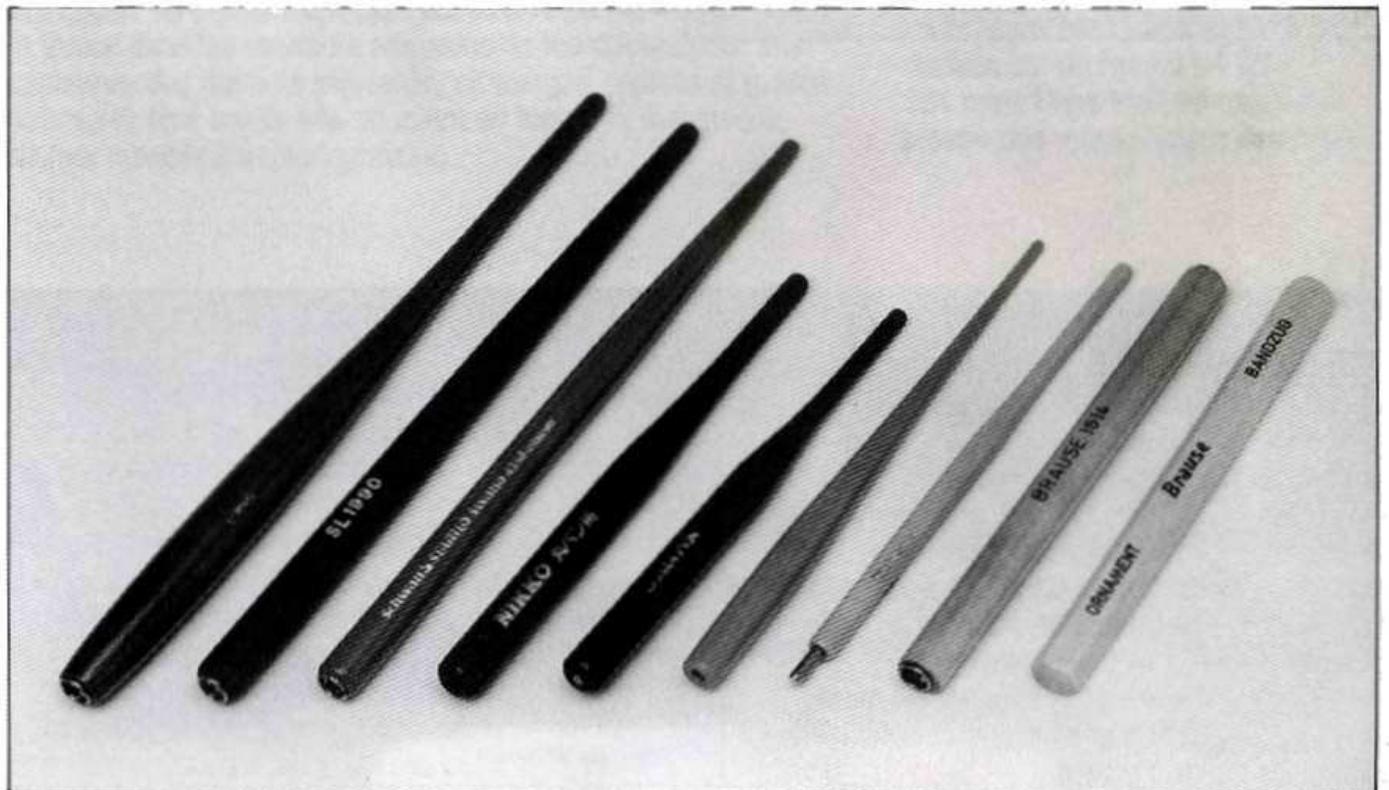
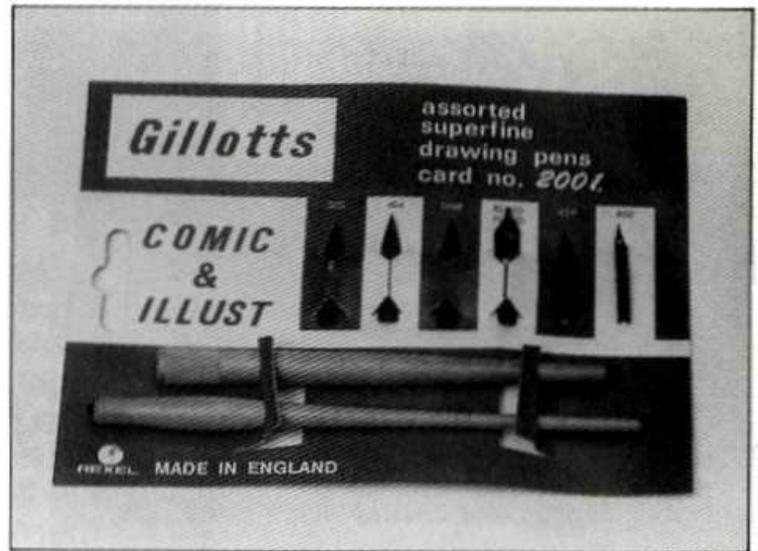


## LES PLUMES

Si l'on peut s'exercer et se délier un peu la main avec une plume d'écolier ordinaire, tous les spécialistes confirment que, pour faire un beau travail, il faut avoir une belle plume. Il est conseillé de faire des essais pour choisir celles qui conviendraient le mieux à sa façon de dessiner.

## LES PORTE-PLUMES

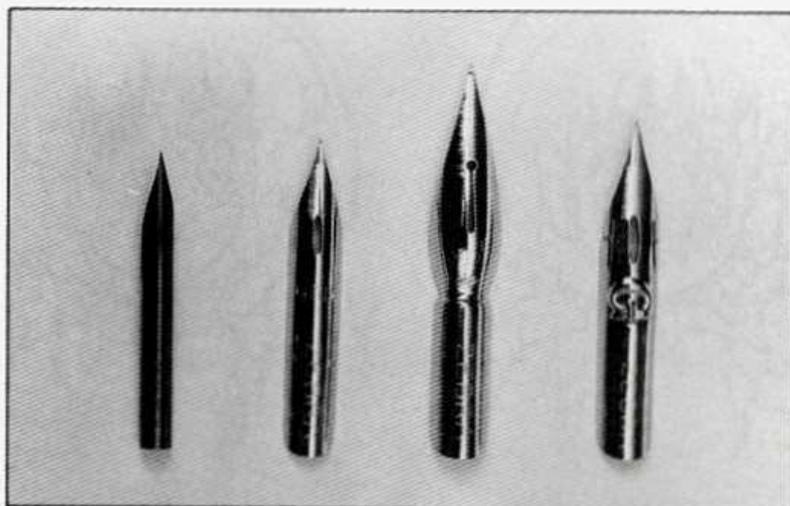
Outil de base pour l'art traditionnel du manga, le porte-plume ne s'achète pas au hasard mais se choisit avec soin. De sa bonne ergonomie, autant que du choix de la plume, dépend en effet la réussite de l'encrage. Le porte-plume peut être en métal, en bois, en liège, en plastique... l'essentiel est qu'il soit bien adapté à la main. À noter que les plumes tubulaires ne s'adaptent qu'à des porte-plumes à réservoir spéciaux. Les plumes classiques (à bec, conique, sergent-major – très dure) s'adaptent à n'importe quel porte-plume.



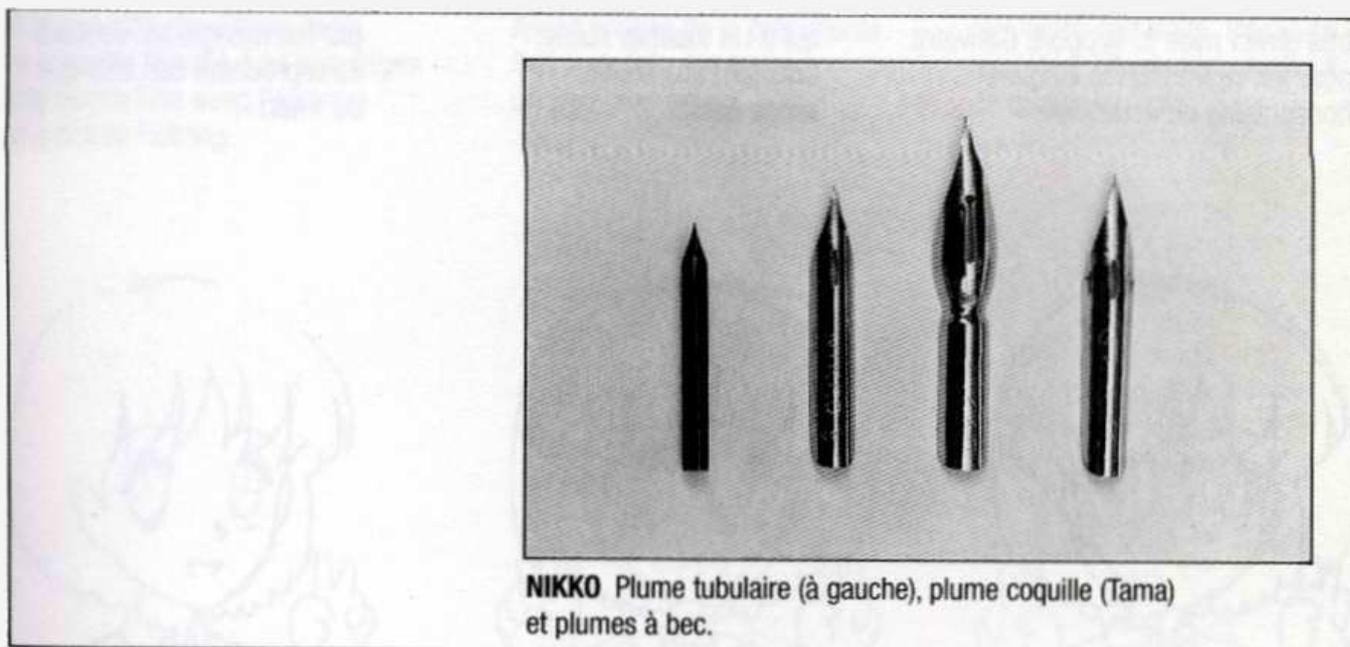
## Les plumes des mangakas japonais

### LE RAPIDO

Le pionnier fut le Rapidograph de Rotring, premier « stylo à encre de Chine », inventé en 1953, dont la plume était remplacée par une pointe tubulaire très fine. Ce système était destiné à remplacer le tire-ligne et la plume conique employés pour le dessin technique. Mais les arts graphiques l'ont aussi adopté pour sa facilité d'emploi : s'il ne fait pas de pleins et de déliés, on peut rapidement varier l'épaisseur du trait en changeant de pointe.



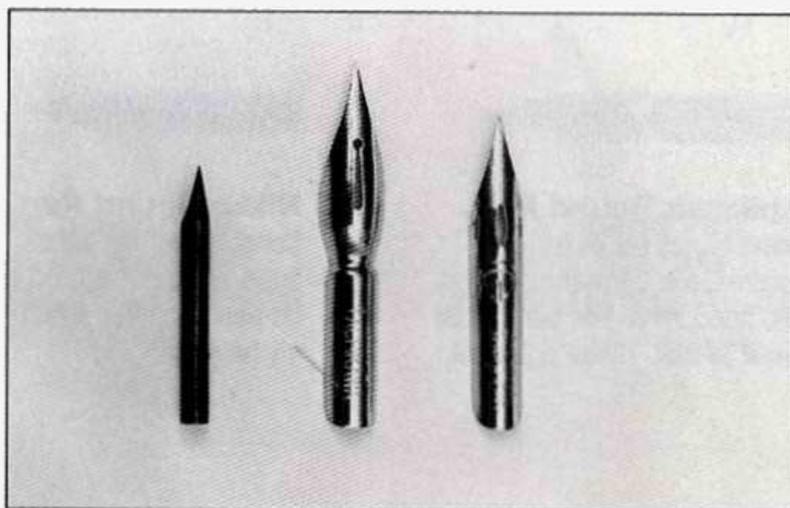
**ZEBRA** Plume tubulaire (à gauche), plume coquille (Tama) et plumes à bec.



**NIKKO** Plume tubulaire (à gauche), plume coquille (Tama) et plumes à bec.

### DU BON USAGE DE LA PLUME

Autrefois les petits écoliers apprenaient à tenir la plume dès qu'ils apprenaient à lire. Aujourd'hui, les adultes doivent faire cet apprentissage, et aussi apprendre à garder leurs plumes en bon état. Bien entretenue (c'est-à-dire lavée et essuyée régulièrement, utilisée avec de l'encre de bonne qualité), une plume de luxe peut durer facilement dix ans. D'ailleurs, elle sera alors idéalement assouplie (il faut des mois pour roder une plume neuve toujours trop dure).



**TACHIKAWA** Plume tubulaire (à gauche) et plumes à bec.

## À CHAQUE TYPE DE DESSIN SA PLUME



**Tachikawa G-Pen** Plume conique dure qui donne un contact très direct avec le support. Convient pour les cadres et les longues horizontales ou verticales.



**Nikko G-Pen** Plume conique relativement souple qui a un toucher fluide. Convient aux traits assez épais.



**Zebra G-Pen** Plume douce très employée par les mangakas. Certains lui reprochent son manque de « nerf ».



**Tachikawa Round Pen** Comme toutes les plumes tubulaires, elle convient pour les lignes fines, mais elle peut aussi épaissir le trait. Tenue agréable.



**Nikko Round Pen** Conçue pour les lignes fines, elle peut accrocher un peu le papier. Il faut s'y habituer.



**Zebra Round Pen** Plutôt destinée aux lignes fines, elle tend à gratter un peu le papier, si on appuie. Si on se familiarise avec, c'est une bonne plume.



**Tachikawa Turnip Pen** Trace des lignes très régulières, avec une agréable fluidité. Les avantages d'une pointe fine avec l'aisance d'une pointe Rotring.



**Nikko Turnip Pen** Assez proche de la précédente. Fait toutefois des traits un peu plus épais.



**Zebra Turnip Pen** Bonne régularité des traits. Très dure au début, elle se rode au bout de quelques mois.



**Nikko School Pen** Un peu plus douce que la Zebra, elle trace des traits un peu plus épais.



**Zebra Round Pen** Excellente plume pour les traits fins et courts, ce qui la destine aux hachures.



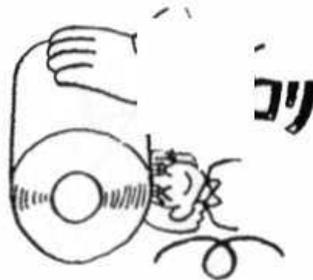
## LES ENCRE

Les graphistes jugent de la qualité d'une encre en fonction de son pouvoir couvrant et de la profondeur de son noir. Parmi les qualités courantes, l'encre Pélikan (17) donne des résultats satisfaisants et peut convenir aux débutants. L'encre Pilot est appréciée parce qu'elle sèche vite. Les encres de Chine traditionnelles sont longues à sécher mais la qualité de leur noir est incomparable, car elles sont plus concentrées et plus couvrantes. Les encres Rotring en flacon, qui s'ajoutent aux différentes cartouches pour Rapidograph ont aussi leurs inconditionnels.

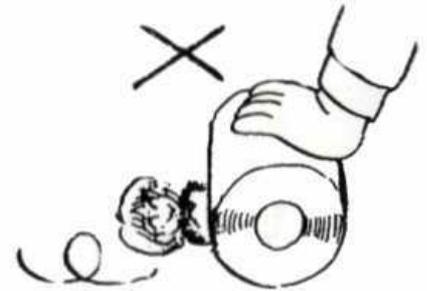
## COMMENT ACCÉLÉRER LE SÉCHAGE DE L'ENCRE



1) Placer délicatement un rouleau de papier sur le dessin.



2) Faire rouler dans un sens, sans appuyer (sinon les traits se brouilleraient).



3) Ne pas revenir en arrière pour éviter les taches.

## LE BLANC OPAQUE LIQUIDE ET LE FLUIDE CORRECTEUR

Le blanc opaque vendu dans les magasins de fournitures pour arts graphiques est d'une qualité supérieure : restant toujours fluide, il ne fait pas de « paquets » et ne s'effrite pas. À défaut, on peut à la rigueur utiliser du liquide blanc correcteur pour machines à écrire, à condition de le réserver pour des toutes petites surfaces et de bien l'étaler.





### LES MARQUEURS À POINTE FINE

Quand le dessin ne requiert pas une précision au quart de millimètre, ce sont de bons outils, qui font gagner du temps pour les remplissages de petites surfaces.

### LES PINCEAUX

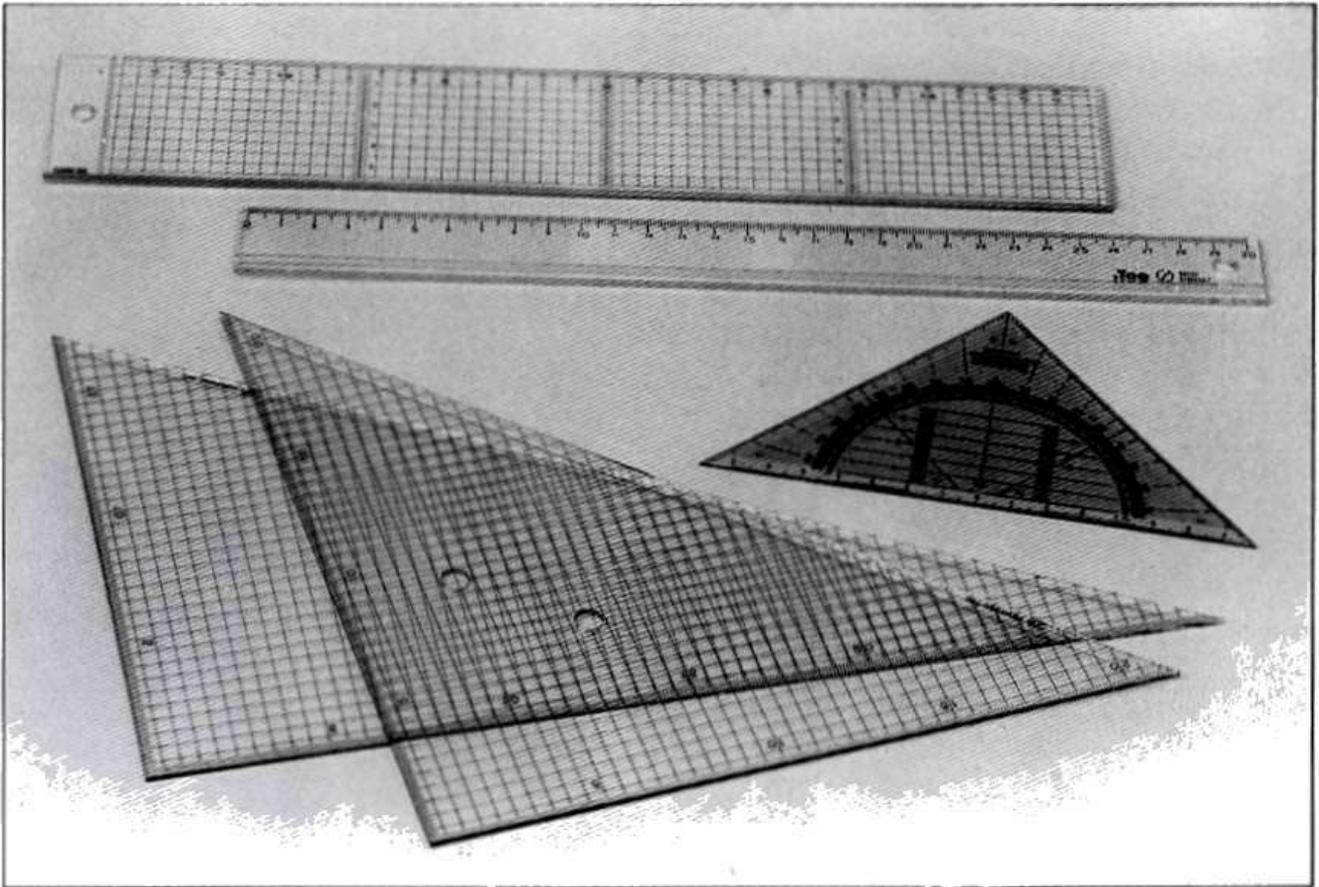
Deux types d'utilisation pour les pinceaux : retouches et correction ou encrage intégral (art difficile mais inégalable dans le résultat). Choisir des pinceaux de qualité Artiste, en martre, très fins (1 et 2).



### LES MARQUEURS-PINCEAUX

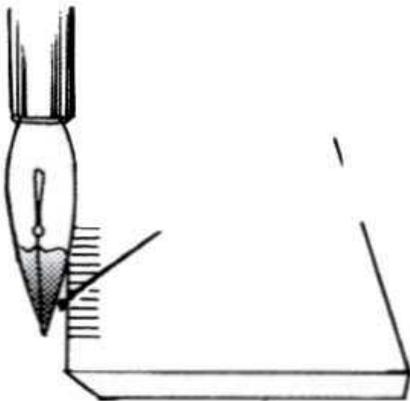
De plus en plus utilisés par les auteurs de bandes dessinées, les marqueurs-pinceaux ont atteint une remarquable qualité. C'est une option extrêmement valable pour ceux qui n'ont pas assez d'entraînement pour faire l'encrage entièrement au pinceau. Petit inconvénient : ils ne sont pas rechargeables, mais certains contournent la difficulté en les rechargeant à la seringue.





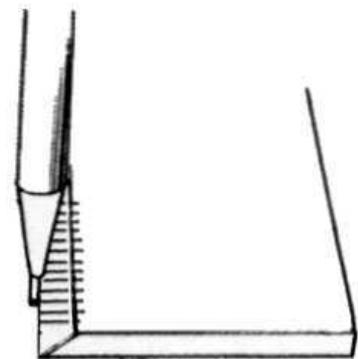
## LES RÈGLES ET LES ÉQUERRES

Indispensables. Les modèles en plastique cristal, indéformables, présentent aussi l'avantage de laisser le dessin visible. Mais ils jaunissent et sont peu résistants (le cutter les entaille). Pour les découpes, il vaut donc mieux se servir des indestructibles règles métalliques. Mais elles ont un inconvénient : elles se déforment. Pour parer à toutes ces éventualités, prévoir une règle de 14 cm pour les travaux minutieux, une règle de 30 cm pour les cadres et une règle de 40-50 cm pour les doubles pages.



La plume doit être positionnée comme ci-dessus, c'est-à-dire le long du bord en biseau, et tenue à la verticale. De cette manière, l'encre ne pourra pas s'infiltrer sous la règle et le trait n'aura pas de bavures.

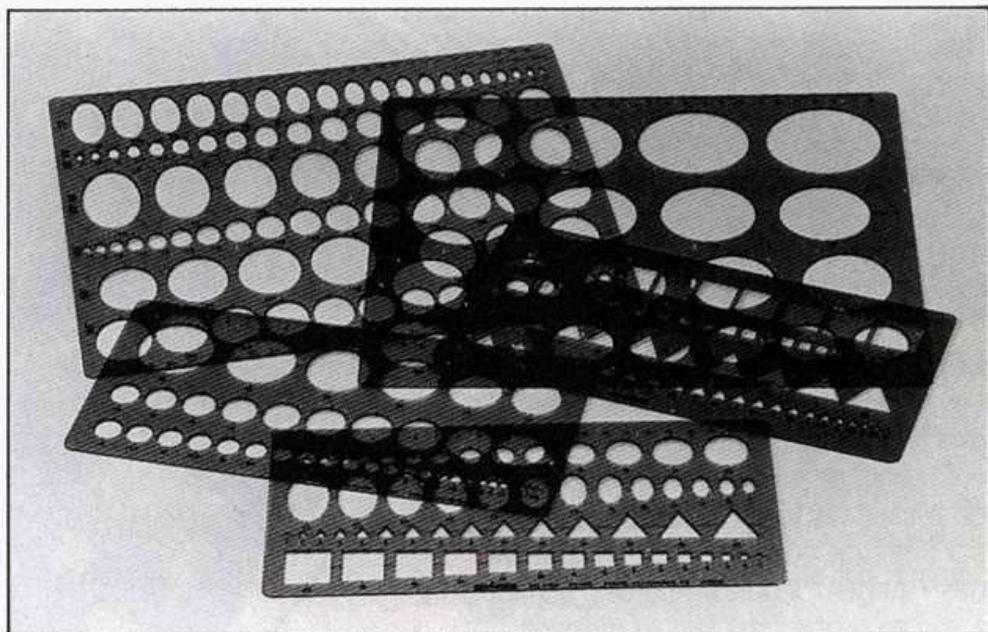
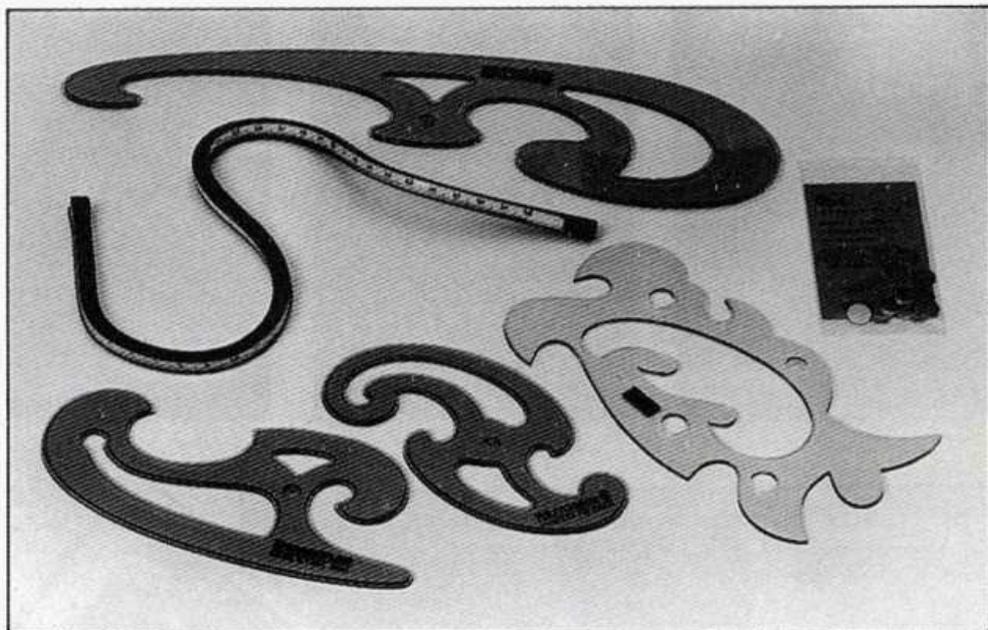
## COMMENT TIRER DES TRAIT À LA RÈGLE ET AU CRAYON



Position correcte du crayon par rapport à la règle.

## TRACER DES COURBES

Les artistes virtuoses sont capables, en principe, de tracer des cercles ou des ellipses parfaits à main levée. Pour le commun des mortels, il est préférable de se servir de guides, à commencer par le classique « pistolet » qui fait partie de toute trousse à dessin. Les petites pastilles rondes (à droite) permettent de surélever légèrement la forme sur laquelle elles s'adaptent (celle de couleur claire) par rapport à la page. Enfin, si la courbe que l'on cherche n'existe pas sur ces différents modèles, on peut la créer avec les règles flexibles de type « serpent ». Elles n'ont pas de bord plat, mais on peut les utiliser avec une plume tubulaire fine.

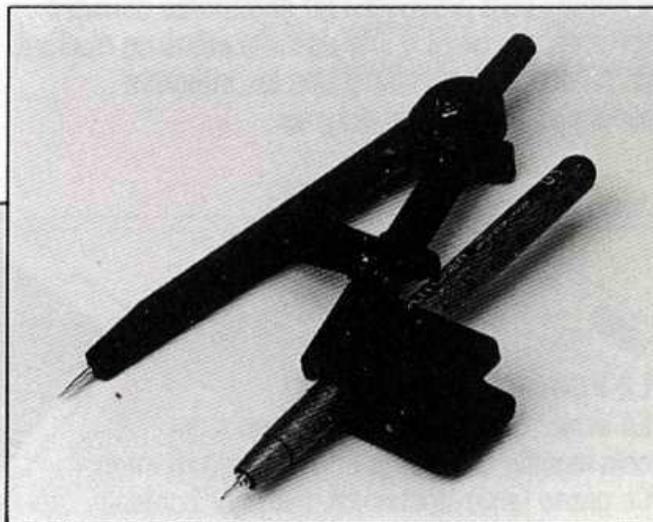
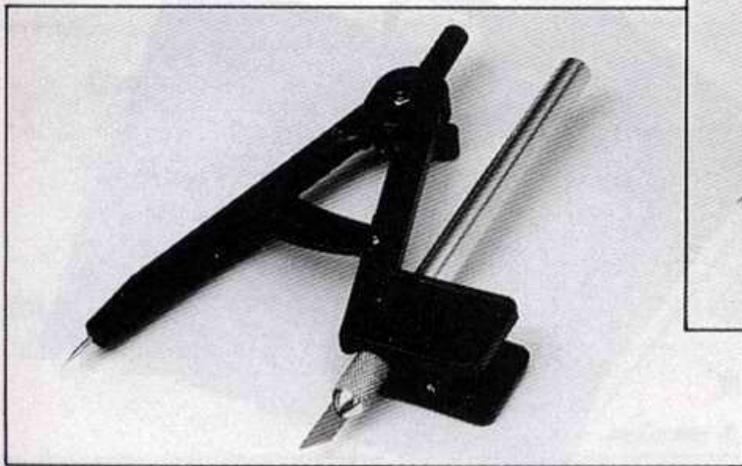


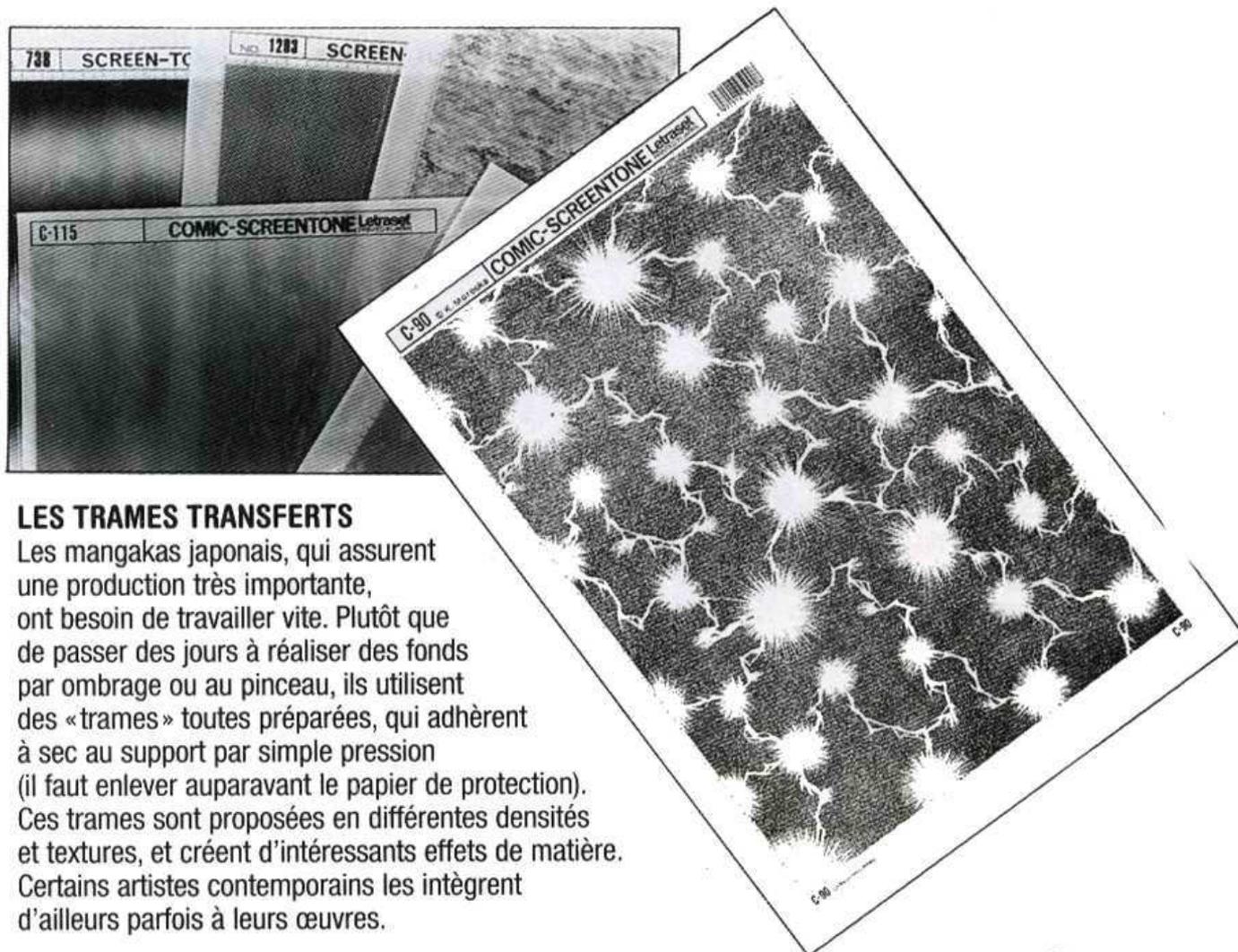
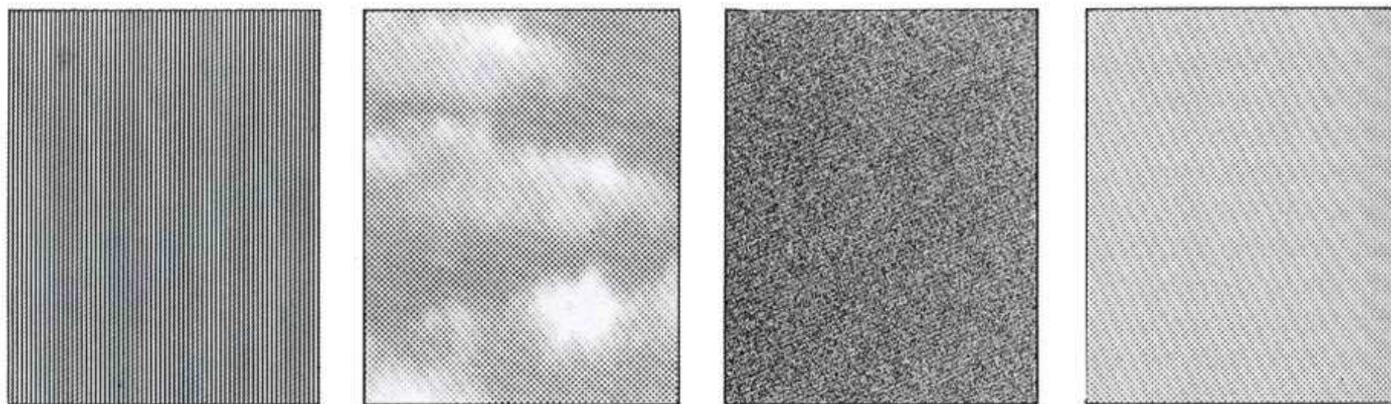
## LES GABARITS

Ils font gagner un temps précieux pour tracer à la volée cercles, carrés, rectangles, triangles, etc., de toutes tailles. Idéal pour les décors.

## LES COMPAS

Ils n'ont pas besoin d'être très sophistiqués, mais on doit pouvoir y adapter, crayon, porte-plume et cutter scalpel.





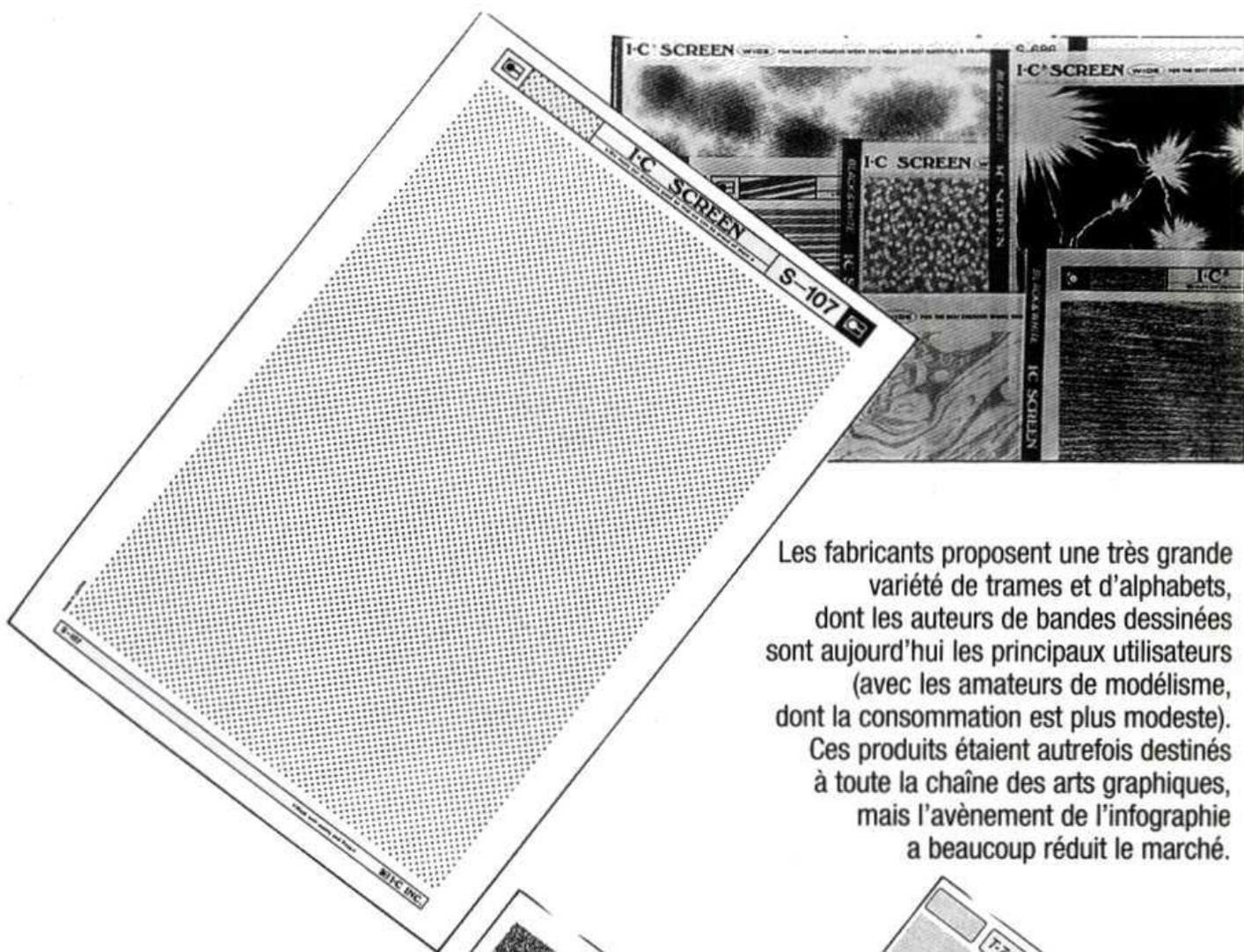
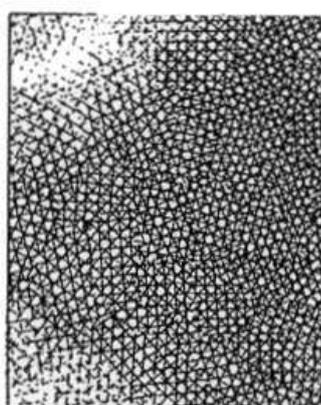
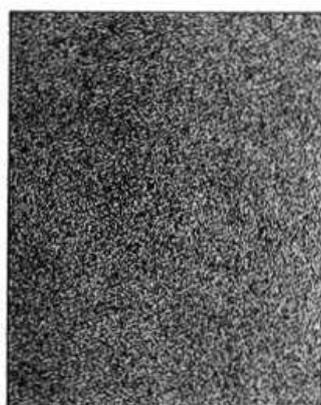
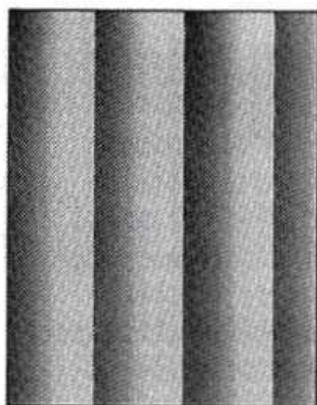
### LES TRAMES TRANSFERTS

Les mangakas japonais, qui assurent une production très importante, ont besoin de travailler vite. Plutôt que de passer des jours à réaliser des fonds par ombrage ou au pinceau, ils utilisent des « trames » toutes préparées, qui adhèrent à sec au support par simple pression (il faut enlever auparavant le papier de protection). Ces trames sont proposées en différentes densités et textures, et créent d'intéressants effets de matière. Certains artistes contemporains les intègrent d'ailleurs parfois à leurs œuvres.

### LE PORTFOLIO

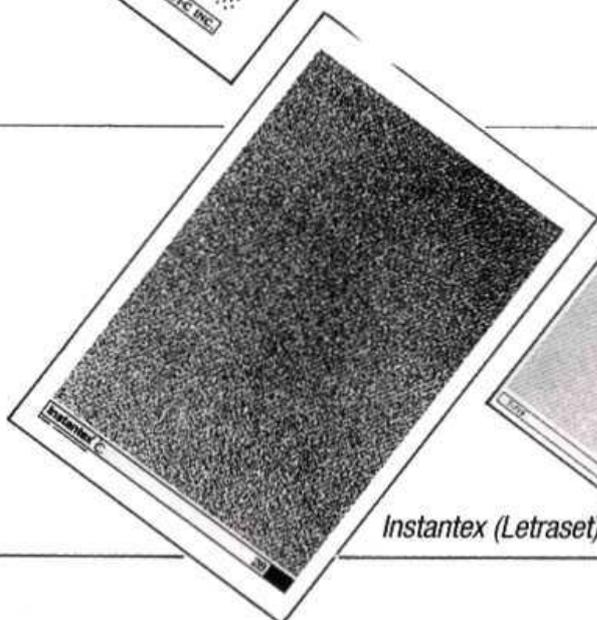
En avoir besoin est plutôt un bon signe : cela signifie que l'on a une œuvre à montrer. Ce grand porte-document, fait pour contenir une planche double-page, est extrêmement pratique. Selon les budgets on le choisira en cuir, en toile ou en plastique.



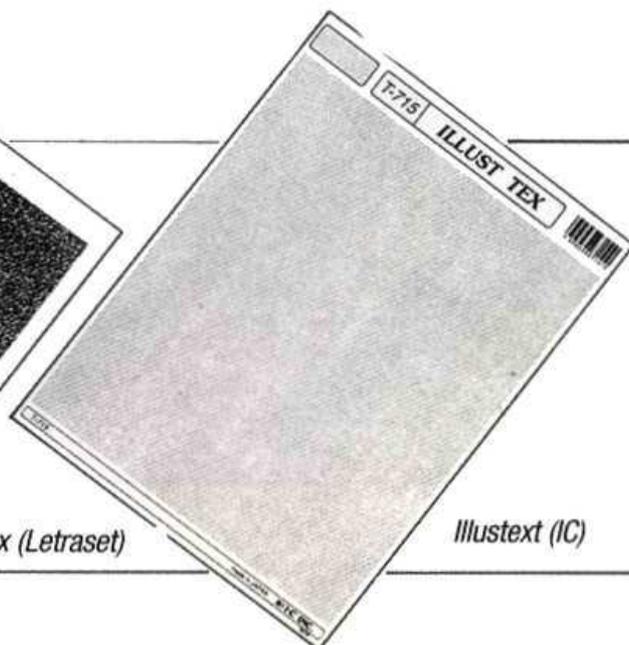


Les fabricants proposent une très grande variété de trames et d'alphabets, dont les auteurs de bandes dessinées sont aujourd'hui les principaux utilisateurs (avec les amateurs de modélisme, dont la consommation est plus modeste). Ces produits étaient autrefois destinés à toute la chaîne des arts graphiques, mais l'avènement de l'infographie a beaucoup réduit le marché.

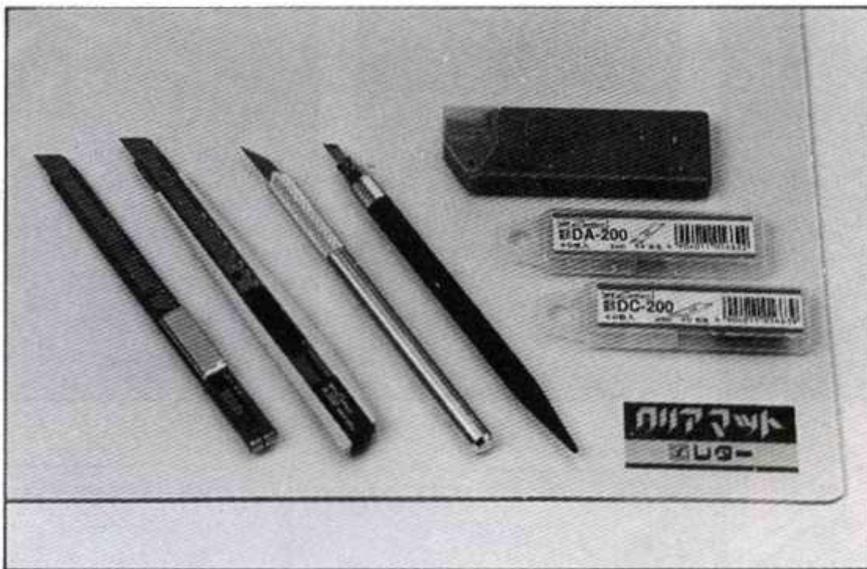
Quelques modèles de trames pour vous montrer la variété des propositions des fabricants.



Instantex (Letraset)



Illustext (IC)

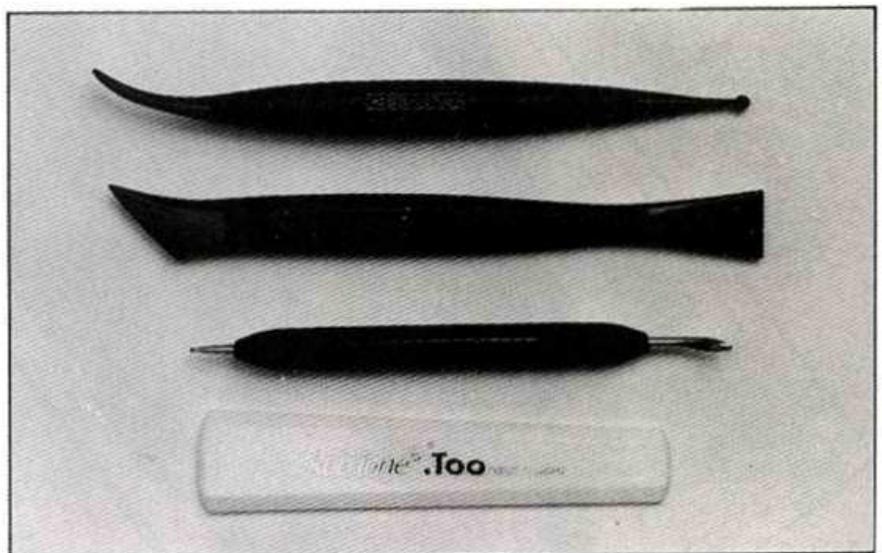


## LES CUTTERS

Le cutter est le complément quasi obligatoire de la trame, qui s'applique avec un large débord sur la surface à remplir et qui est découpée ensuite. Les cutters dont on casse à mesure les portions émoussées sont bon marché et efficaces, mais manquent un peu de précision. Pour les détails et les travaux plus délicats, on aura intérêt à utiliser le couteau scalpel du type XActo, à manier avec prudence.

## LES ACCESSOIRES

À moins de vouloir taillader irrémédiablement son plan de travail, il faut se servir d'une table de coupe quand on travaille au cutter. Celles en caoutchouc sont les plus résistantes, car les entailles se referment aussitôt. Les différents outils présentés à droite servent à appliquer, à décoller ou à user la trame avec plus de précision.



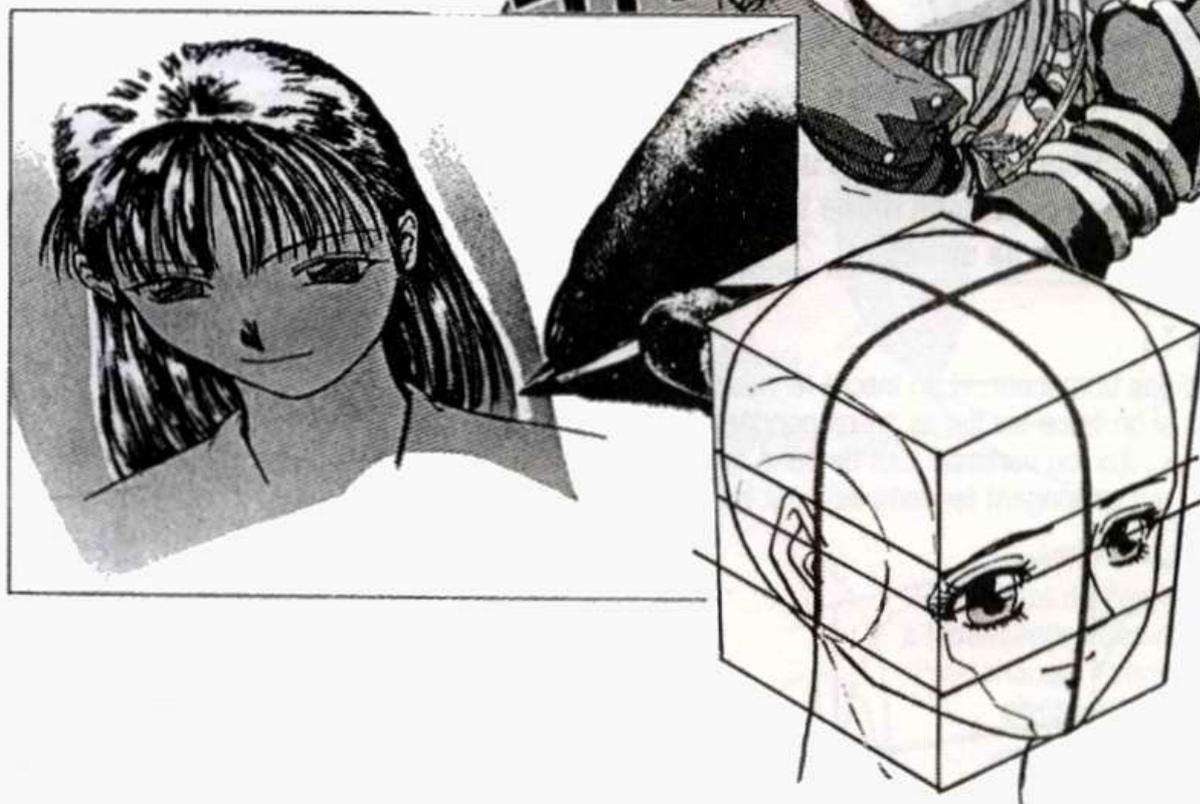
## LES BROSSES EN PLUMES

Le gommage laisse fréquemment des résidus sur le dessin et des poussières peuvent s'y coller. Or la trame n'adhère que sur une surface parfaitement nette. Ces mini-plumeaux de bureau élimineront jusqu'au moindre grain de poussière.

# Chapitre 1

## Dessiner le visage

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/  
from "Angel Arm"



# LES PERSONNAGES ET LES CARACTÈRES

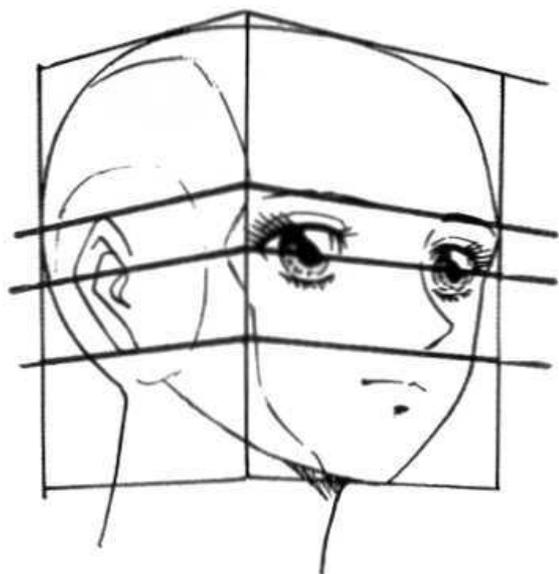


© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/from "Angel Arm"

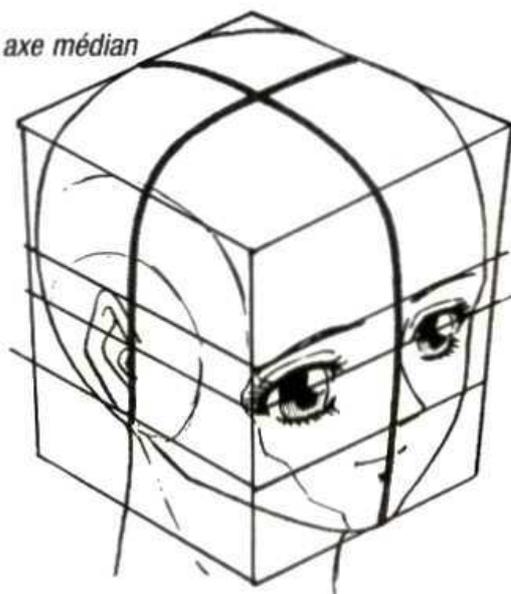
Pour mieux comprendre le dessin d'un visage, procédons à l'envers : partons d'une tête déjà dessinée pour étudier sa structure.

## ▼ Figure 1

La tête n'est pas une boule : si on inscrit le visage dans une boîte, et si on trace les lignes correspondant aux oreilles et aux yeux, on constate tout de suite que les côtés (les surfaces qui prolongent les tempes) sont aplatis.



axe médian



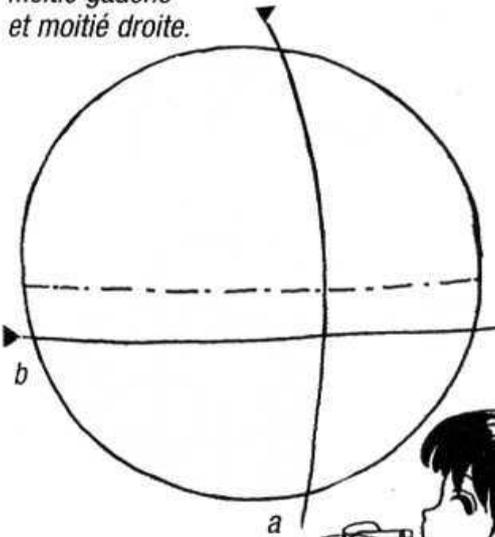
## ▲ Figure 2

Si maintenant on joint les deux oreilles en passant par le sommet du crâne, on remarque également que la ligne ainsi obtenue coupe en son centre l'axe médian du visage, qui passe par la pointe du menton.

### ▼ Figure 3

La tête se compose de deux parties : la boîte crânienne et la mâchoire inférieure, qui s'articule au niveau des oreilles.

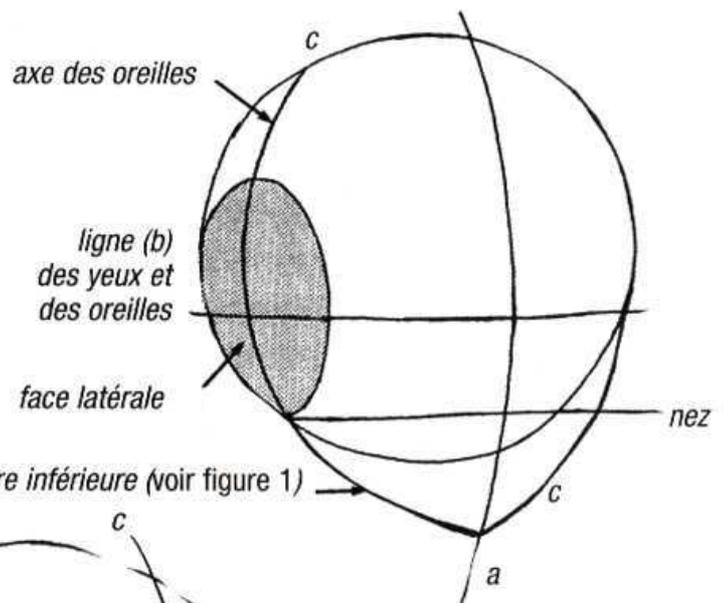
Tracer l'axe médian (a) : sa courbe indique le volume et l'orientation du visage. Vérifier l'équilibre entre moitié gauche et moitié droite.



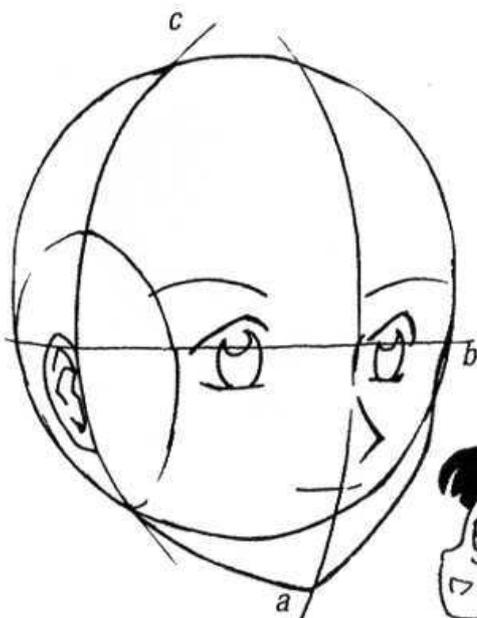
La ligne des yeux (b) doit alors être placée un peu plus bas, puisqu'il faut prévoir la hauteur du menton.

Ce cercle de base correspond à la partie supérieure du crâne (voir figure 3). Il faut à présent y ajouter la partie correspondant à la mâchoire inférieure, en traçant les courbes (c) indiquées ci-dessous.

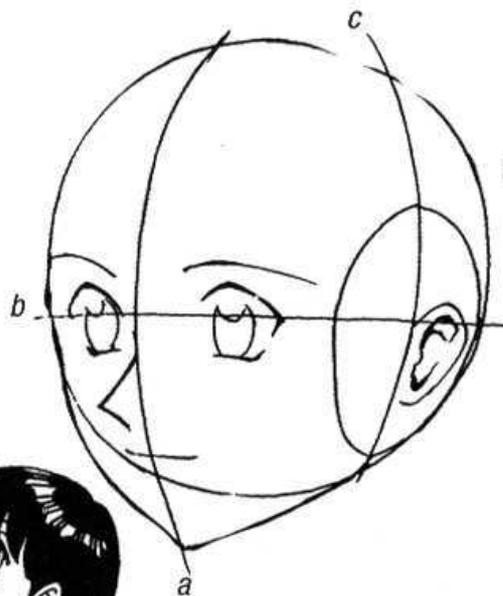
Pour simplifier, les débutants se contentent souvent de tracer un cercle, avec l'intersection de l'axe médian (a) et de l'horizontale passant par le centre (b).



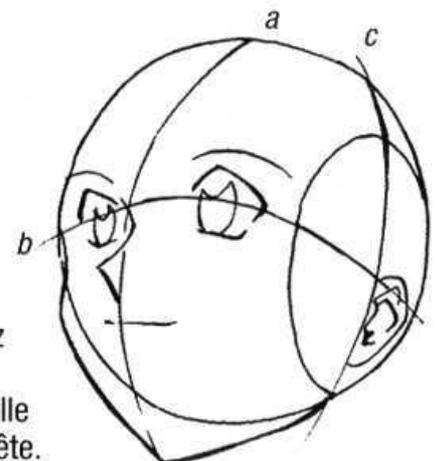
Le haut de l'oreille correspond à l'intersection des courbes b et c. Pour changer l'angle de vue, faire pivoter l'ensemble a-b-c...



Voyons, où placer les yeux ? Sur la ligne b, bien sûr !

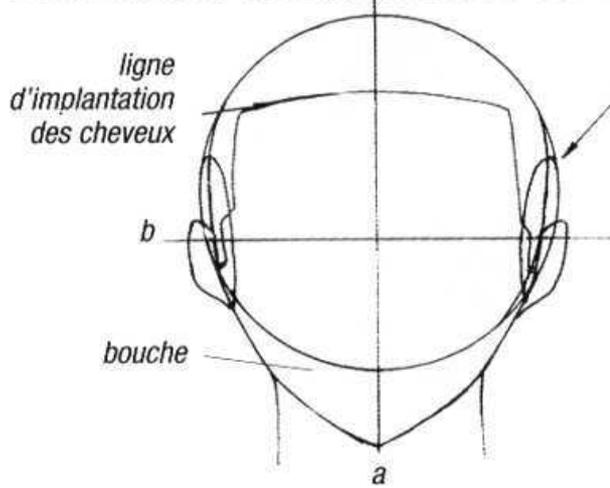


... ainsi, les yeux, le nez et les oreilles resteront correctement placés, quelle que soit la position de la tête.



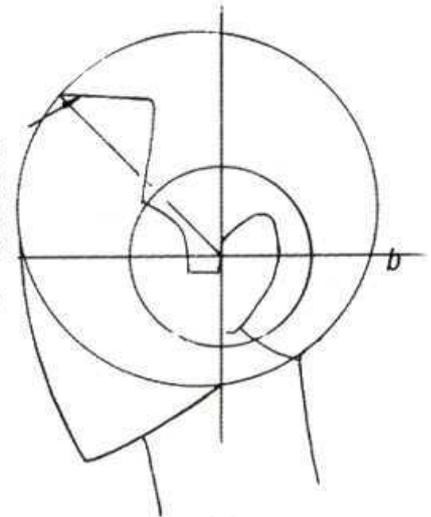
Une fois que l'on a bien saisi le principe des figures 1-2-3, on pourra faire varier l'angle de vue...

## VUE DE FACE ET VUE LATÉRALE: LES CORRESPONDANCES

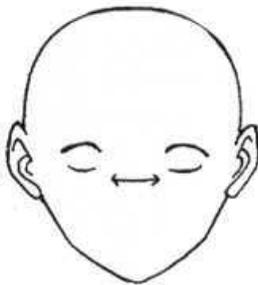


Ici passe la ligne c  
(axe vertical de l'oreille).

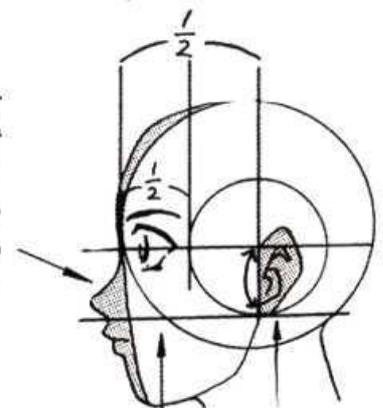
Un bon repère:  
la ligne des cheveux  
fait un angle  
d'environ 45°  
avec la ligne c.



Pour bien placer  
les yeux l'un  
par rapport  
à l'autre, prévoir  
entre eux  
la place d'un  
troisième œil.

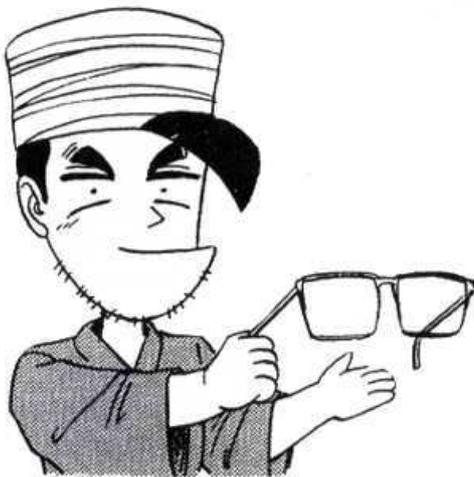


Dans un premier  
temps, le nez est  
juste esquissé.  
On le perfectionnera  
plus tard, de même  
que la bouche.



position de l'œil      position de l'oreille

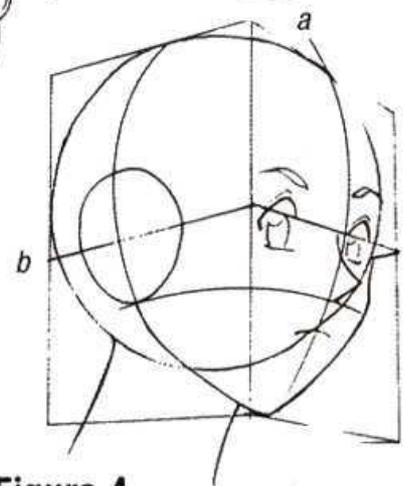
## VUE DE TROIS QUARTS



Une petite astuce pour bien calculer  
la distance œil-oreille: dessiner  
une paire de lunettes.

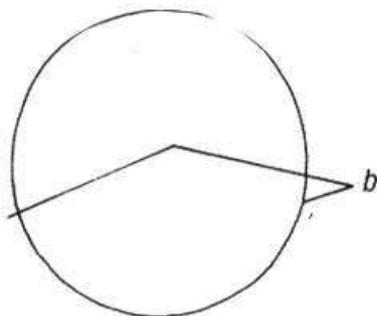


En réalité,  
je n'ai pas besoin de  
lunettes! C'est juste pour  
l'expérience!

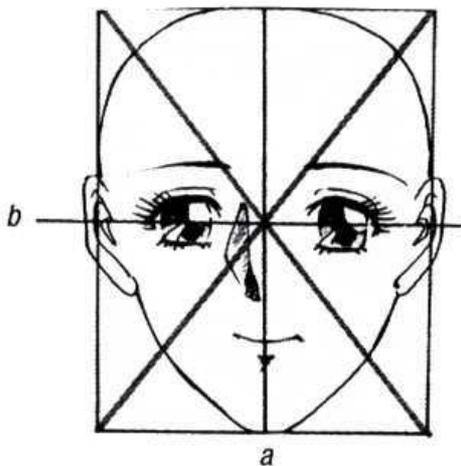


▲ Figure 4

Étape suivante: inclure la tête dans une boîte un peu plus haute que large. La partie du visage comprise entre les coins externes des yeux doit occuper une face de la boîte. La face adjacente contiendra le côté du visage et la partie visible de l'arrière du crâne. Tracer alors les segments à angle droit qui correspondent à la ligne b.

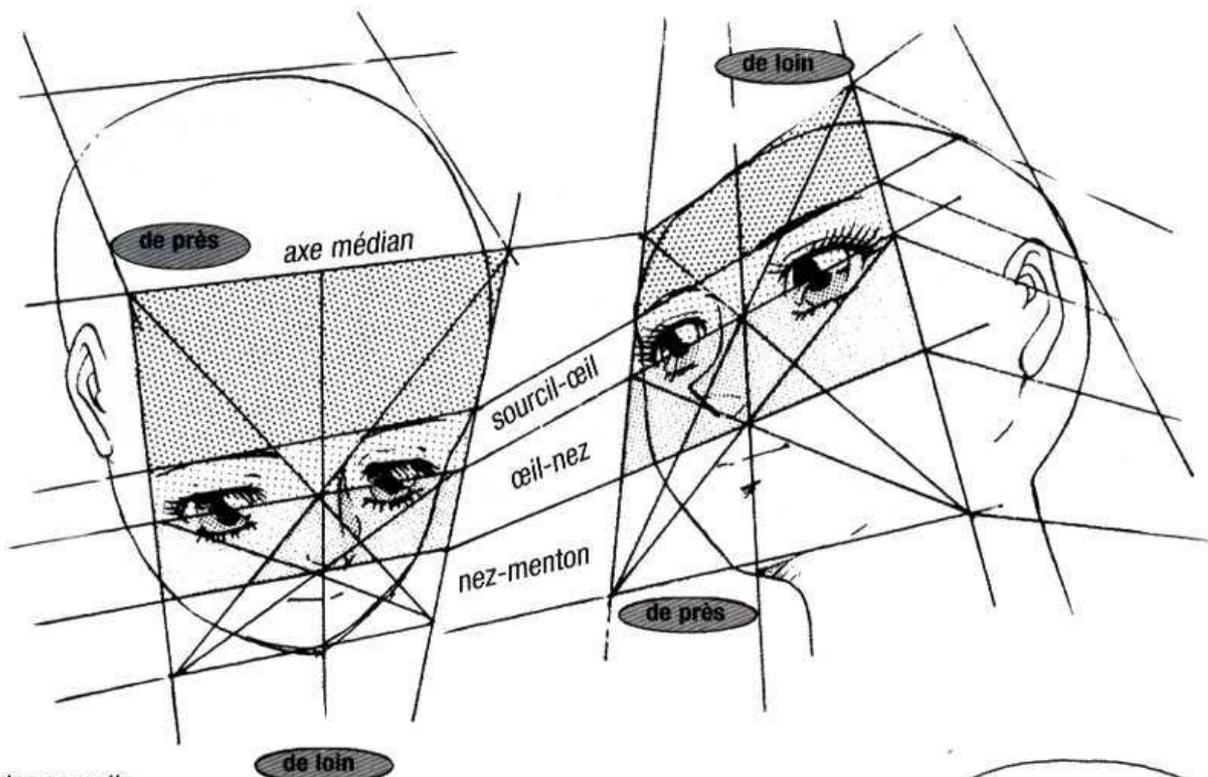


## LE VISAGE SOUS TOUS SES ANGLES : PLONGÉE ET CONTRE-PLONGÉE



Reprenons la figure 4. Le visage vu de face s'inscrit dans un rectangle. Tracer les diagonales : elles doivent se croiser très exactement au point d'intersection des lignes b et a. Si maintenant on fait pivoter la boîte vers le haut, vers le bas ou sur le côté, on verra de quelle façon le visage est mis en perspective.

Voici comment apparaît un visage vu de dessus (en plongée) et vu de dessous (en contre-plongée). On remarquera surtout à quel point le front est raccourci quand on le voit d'en bas.



ligne des sourcils

ligne des yeux



Si le visage est vu d'encore plus haut, la distance entre les sourcils et les yeux se réduit de façon spectaculaire : en effet, l'arcade sourcilière forme une avancée au-dessus de l'œil et a tendance à cacher la paupière supérieure.

Pas besoin de tracer TOUTES ces lignes pour dessiner chaque visage...

... il suffit de bien les avoir en tête, et les proportions seront naturellement justes.



## DU SCHÉMA DE BASE AUX CONTOURS DU VISAGE

Supposons que la structure simplifiée du crâne soit correctement tracée par rapport à la position du corps. La place des yeux et du nez est indiquée. Voilà de bonnes bases, mais il reste à tracer les contours du visage : ce sont eux qui donnent à chaque personnage sa personnalité.



En principe, cette ligne devrait correspondre à la base du nez. Mais on peut très bien l'adapter à son goût.

Il faut donc trouver en quoi chaque forme de visage se distingue du modèle général :

*Ici, le visage est osseux et allongé : l'angle, très accentué, de la mâchoire est placé plus bas.*



*Ici, le menton est au contraire très court : pommettes et bouche sont abaissées.*



Certains personnages sont faciles à dessiner en quelques traits. Un simple cercle suffit comme base de départ : c'est le cas de M. Manga, qui nous accompagne tout au long de ce livre.



*Ajouter l'oreille et la mâchoire inférieure : le visage est déjà vivant !*



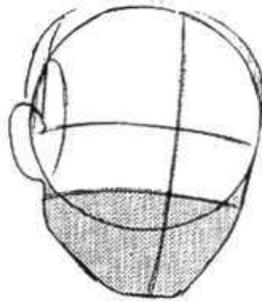
*Il ne reste plus qu'à compléter les détails : mèche de cheveux, coiffure, sourcils, etc.*



Le modèle de M. Manga peut être adapté à d'autres visages et permet de nombreuses variations.

## VARIATIONS SUR LA MÂCHOIRE

Énergie, obstination, ruse, mollesse, méchanceté, bonhomie : pour exprimer tous ces traits de caractère, il suffit parfois de modifier la mâchoire. Étonnant, non ?

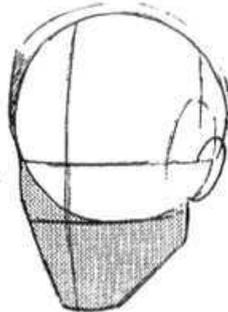


Ici, la mâchoire est puissante et solide. Le caractère est donné par les reliefs accusés du menton.

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/from "Angel Arm"



© Yu Kinutani/Enix/G Fantasy/from "Lucky Racoon"

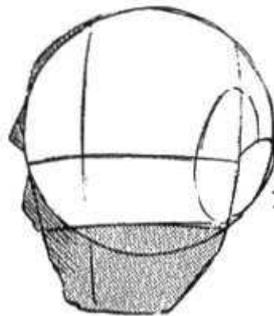


Même type de mâchoire, mais les joues sont allongées, le visage est plus étroit.

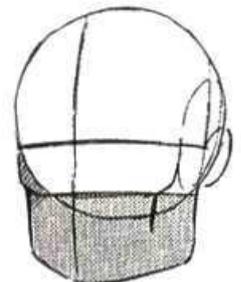
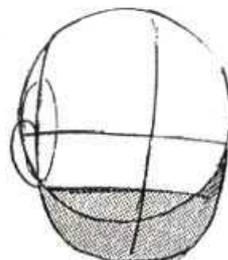
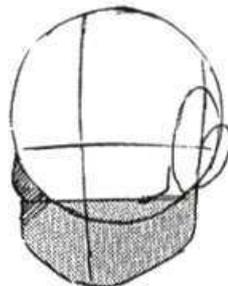


© Yu Kinutani/Enix/G Fantasy/from "Lucky Racoon"

Encore plus carrée : noter la position très haute des pommettes.



Un bon exercice : ajuster différents types de mâchoires au module de base et comparez les effets !



# LES EXPRESSIONS DU VISAGE



De toutes les parties du corps, c'est incontestablement le visage qui révèle avec le plus d'intensité les émotions et les sentiments.

## TOUTE LA GAMME DES EXPRESSIONS

Des visages expressifs donnent vie et dynamisme aux dessins.



État normal :  
visage au repos.



*absence d'émotion*



### **Bruyant éclat de rire**

Le rire à gorge déployée efface le menton et les pommettes remontent, rétrécissant les yeux.



### **Rire silencieux**

Des petites rides de joie apparaissent au coin des yeux, la bouche s'entrouvre et se détend.



### **Sourire**

Quand la vie est belle, les muscles du visage se relâchent : sourcils, coins des yeux et bouche sont tirés vers le haut.



### Fureur

Tout le visage se contracte : les yeux jettent des étincelles!



### Colère

Les sourcils se froncent, et des rides apparaissent au centre du visage.



### Contrariété

Le mécontentement se lit d'abord sur la bouche, dont les coins se crispent.



### Cris et pleurs

Quand la douleur est bruyante, les paupières inférieures sont tirées vers le haut, fermant les yeux à demi.



### Larmes

La bouche se gonfle en moue tandis que les larmes débordent des paupières et coulent sur les joues.



### Chagrin

L'extrémité des sourcils s'abaisse, ainsi que les coins de la bouche.



### Réflexion

Un sourcil relevé plus haut que l'autre et un regard qui s'échappe au loin donnent un air pensif.



### Trouble

L'expression est presque semblable à celle du chagrin, avec des yeux plus largement ouverts.



### Surprise

Les yeux élargis, la bouche grande ouverte expriment la stupeur. On voit littéralement la sueur jaillir des pores (les petits traits)!





### Frayeur

Le visage est pâle et contracté, ce qu'indiquent les petites rides verticales.



### Soulagement

Bien étudier la forme des yeux et de la bouche. On doit avoir l'illusion d'entendre un soupir...



### Entre rire et larmes

Dessiner un visage qui pleure, mais avec une bouche qui sourit largement.



L'expression d'un visage est le résultat d'un ensemble de mouvements des sourcils, des yeux et de la bouche. Même dans les cas de déformation dus à la perspective ou à l'aspect caricatural des personnages, les expressions doivent être clairement lisibles. Pour celui qui débute dans l'art du manga, la difficulté consiste souvent à ne pas en faire trop : entre sourire et moue, il n'y a que l'épaisseur d'un trait de crayon...

© Yu Kinutani/Enix/G Fantasy/from "Lucky Raccoon"

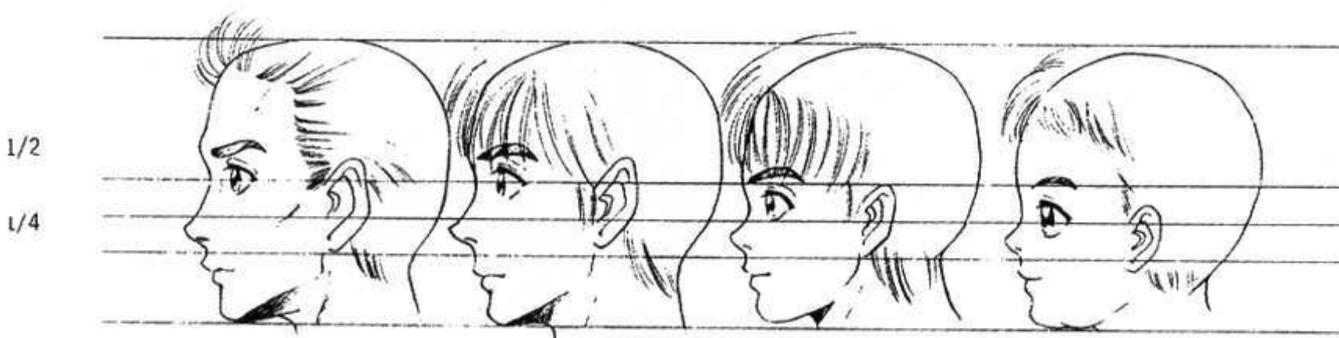
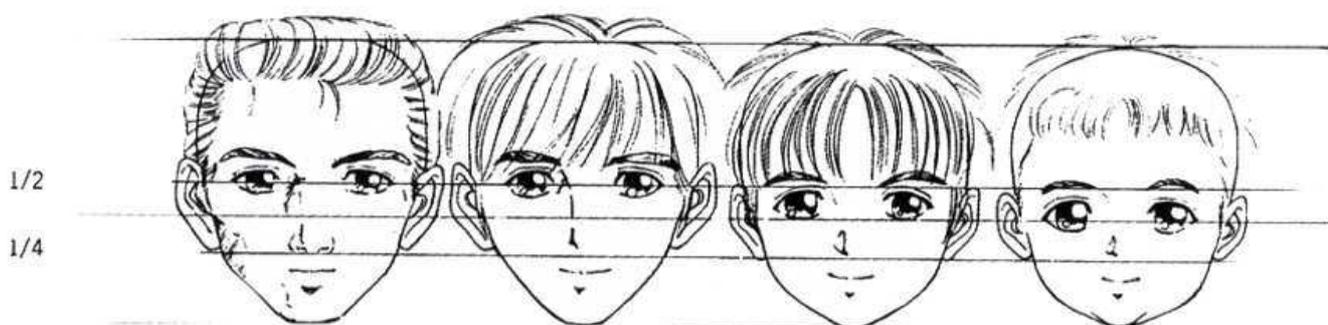
Les visages doivent être expressifs, encore faut-il que cette expression soit juste et corresponde exactement au scénario et au caractère des personnages. Rien ne vaut un modèle vivant pour s'entraîner. À défaut, on peut s'observer soi-même dans la glace !



# COMMENT EXPRIMER L'ÂGE

## LES DIFFÉRENCES ENTRE ENFANTS ET ADULTES

Examiner attentivement les deux séries de dessins ci-dessous : la forme du visage, les proportions des yeux et du nez évoluent de l'enfance à l'adolescence et à l'âge adulte.



## LA PLACE DES YEUX DANS LE VISAGE

La tête des bébés est plus grosse, par rapport au reste du corps, que celle des adultes. Mais chez eux, les yeux, le nez et la bouche sont aussi plus rapprochés – et le crâne plus important. La ligne des yeux et des sourcils, à mi-hauteur de la tête vers 1 an, devient progressivement plus haute avec l'âge. Le visage commence à prendre ses proportions définitives autour de 16 ans.



Le squelette n'est pas encore complètement solidifié chez les très jeunes enfants : leurs traits seront donc moins accusés que ceux des adultes ; le nez est juste esquissé chez les bébés.

## EXPRESSIONS ET CARACTÈRES

Mieux que des discours, les dessins de cette page montrent comment les mangakas traduisent les différences d'âge.



© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/from "Angel Arm"



40 à 50 ans

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/from "Angel Arm"



20 à 30 ans

Les adolescentes et les jeunes filles sont représentées avec un visage aux proportions encore enfantines : leurs yeux sont plus grands et leur nez est plus petit que ceux des adultes. À l'inverse, des yeux plus étroits et un nez un peu plus long indiquent un âge moins tendre.



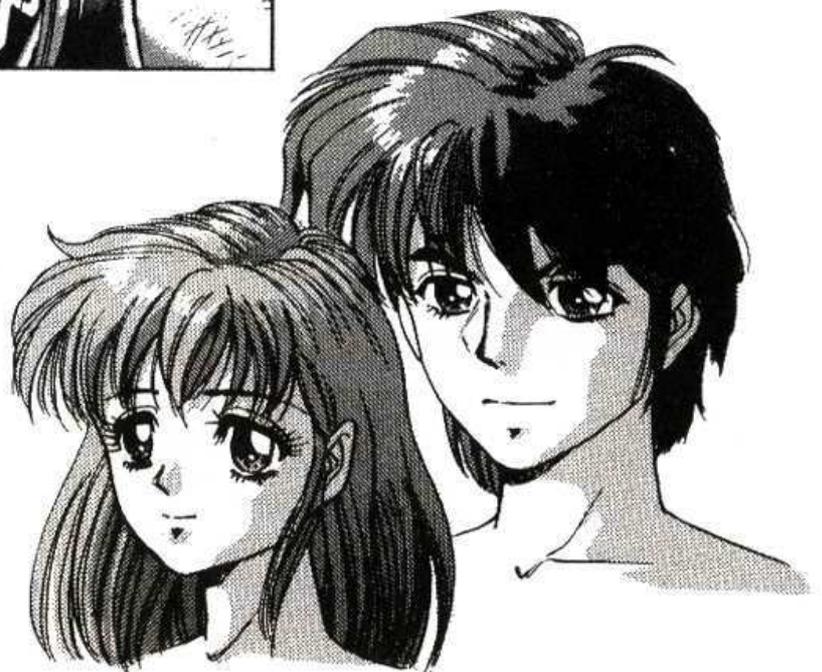
60 à 80 ans

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/from "Angel Arm"



© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/from "Angel Arm"

Il y a en réalité peu de différences fondamentales entre hommes et femmes en ce qui concerne la structure de base du visage. Cependant, les femmes ont en général une tête un peu moins grosse et des yeux plus grands. Leur nez et leur bouche sont naturellement un peu plus petits et leur menton plus court, ce qu'on accentue encore par le dessin pour donner une impression de délicatesse.

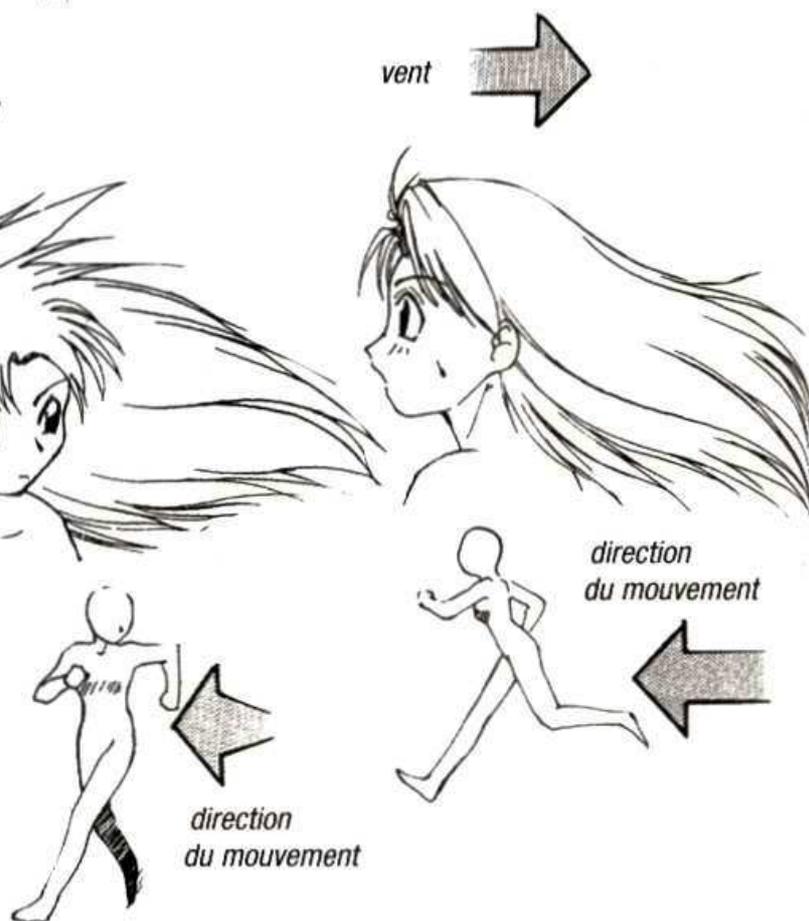
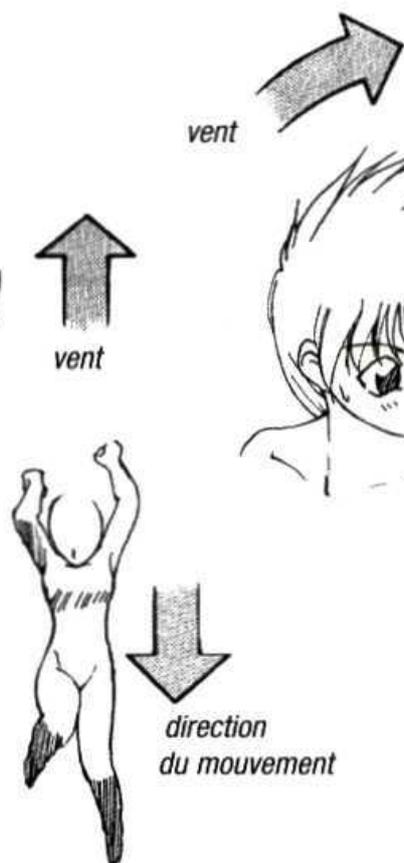
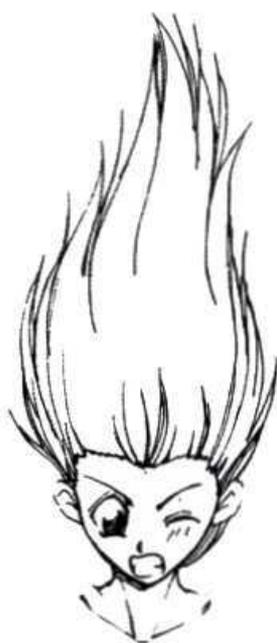


# DESSINER LES CHEVEUX

## UNE MASSE EN MOUVEMENT

Si les mangas font la part belle aux chevelures, c'est que cette masse vivante et parfois rebelle, qui bouge à chaque mouvement, qui est soulevée par le vent, apporte au dessin un singulier dynamisme.

Les dessins ci-dessous montrent comment chaque mouvement crée un « vent dans les cheveux » en direction inverse.

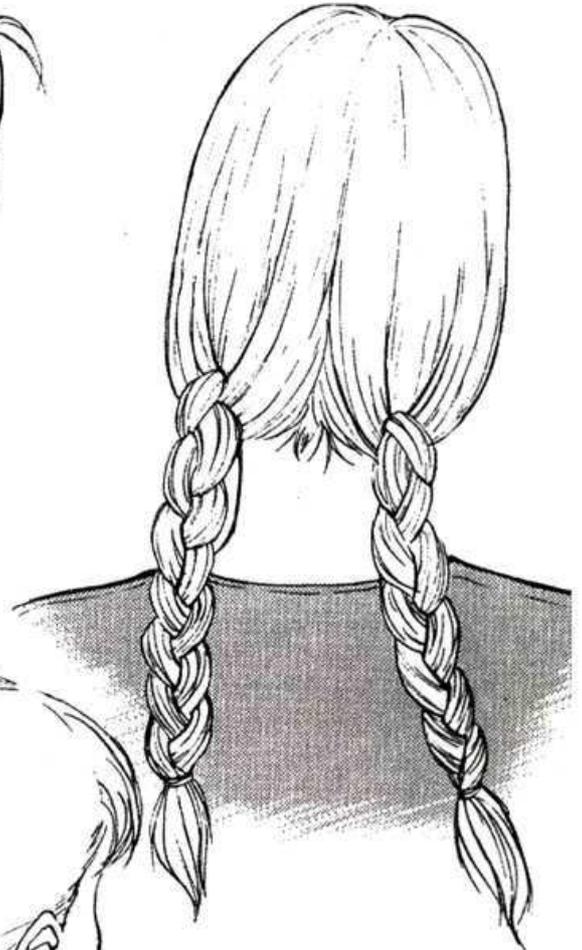


Les cheveux flottants  
accompagnent  
les mouvements du corps.

direction  
du mouvement

gravité

La chevelure n'échappe  
pas aux lois de la pesanteur.



## TRESSES ET CHIGNONS

Longues tresses flottantes ou en couronne, chignons nattés sont souvent de rigueur pour les mangas à thème historique ou héroïco-fantastique. Mais le dessinateur novice a parfois des difficultés pour montrer comment ces coiffures s'ordonnent derrière la tête : voici quelques dessins pour l'aider.

## LES CHEVEUX : BRILLANCE ET REFLETS

Matière brillante et soyeuse, les cheveux sont animés par des reflets : en termes de graphisme, il s'agit de zones claires. Plusieurs méthodes sont détaillées ici : au marqueur-pinceau, au moyen de trames adhésives acétate ou en combinant les deux.

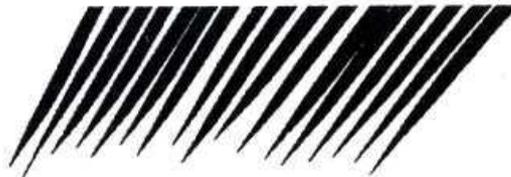


### 1) Au marqueur-pinceau



Pour travailler au marqueur-pinceau, il ne faut utiliser que la pointe (1 mm au grand maximum).

Encre ligne par ligne au marqueur-pinceau : ici, les reflets blancs seront donc « en réserve », c'est-à-dire qu'il s'agira des seules parties non encrées.



Pour bien réussir les cheveux, il est essentiel que chaque trait ait une extrémité effilée.



Esquisser d'abord la masse des cheveux au crayon en indiquant les endroits à éclairer de reflets.

Si le marqueur-pinceau n'est pas tenu correctement le résultat sera médiocre.



non



non

Seul l'index doit guider le marqueur-pinceau : le pouce ne sert qu'à stabiliser la prise en main.

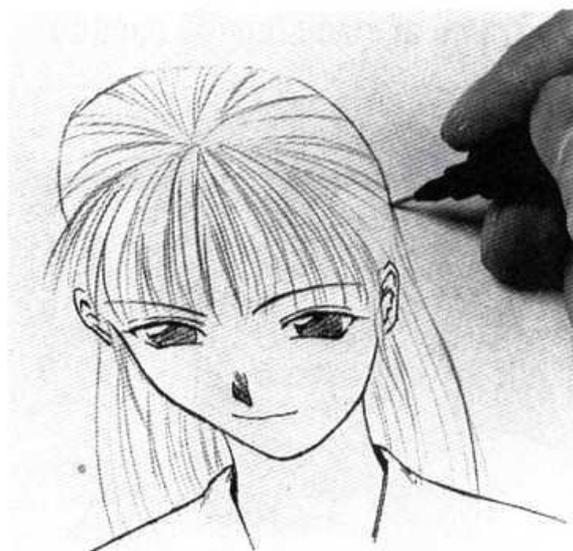


## 2) Trame et pinceau

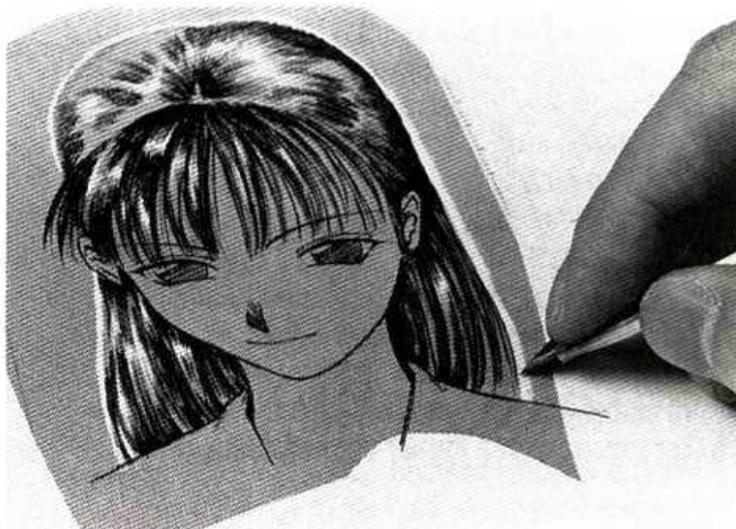
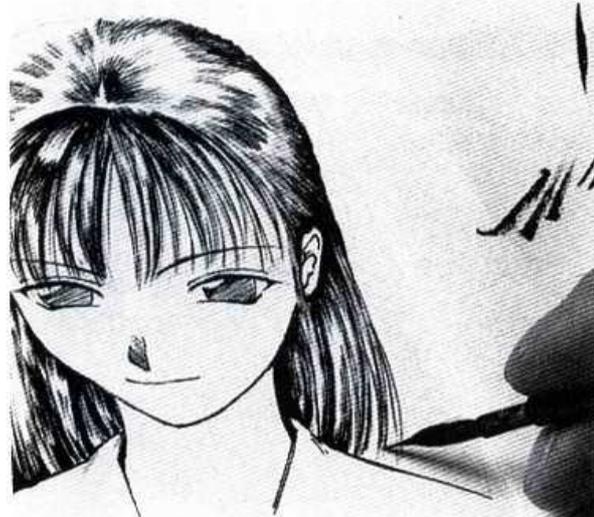


dessin terminé

Poser alors les touches de finition, en noir plus dense, avec un pinceau très fin (n° 1). Soigner particulièrement les raccords avec le cou et les vêtements. Quelques coups de gomme discrets peuvent accentuer les reflets lumineux.



Faire un dessin préparatoire au crayon, en indiquant bien le volume et le mouvement des cheveux. Tracer le contour de la tête au crayon bleu (il n'apparaîtra pas à l'impression).



Travailler la masse des cheveux assez légèrement et sans se soucier de remplir entièrement l'espace. Insister surtout sur le lustré et le sens des mèches. Utiliser un pinceau n° 2 usé au bout: il tracera des stries irrégulières à l'effet plus naturel.

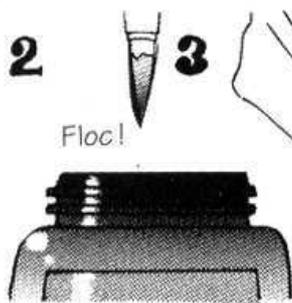
▼ Si l'on n'a pas de pinceau usagé, voici comment en fabriquer un!

1



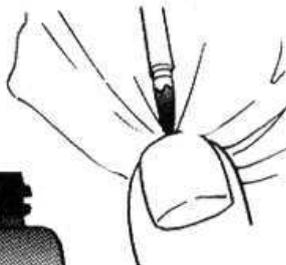
Passer dans la flamme la pointe du pinceau le plus fin que l'on trouvera, sans brûler trop loin (1/2 mm suffit).

2



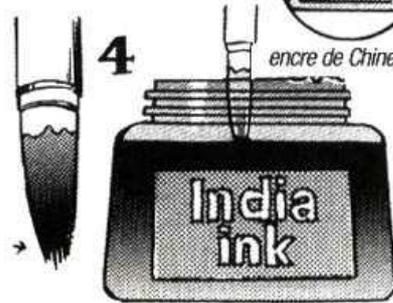
Si on utilise un pinceau neuf, le tremper d'abord dans l'encre de Chine et le laisser sécher quelques minutes pour durcir la pointe.

3



Autre solution: envelopper la pointe du pinceau dans un linge et l'écraser avec le pouce pour l'érailler.

4



Ne tremper dans l'encre que la pointe du pinceau, pour ne pas l'encrasser, et le laver souvent.

Appliquer sur le dessin une trame de ton moyen qui remplira les vides et accentuera l'effet d'épaisseur. Découper avec soin le contour au cutter et éliminer tout ce qui n'est pas cheveux avant de lisser pour faire bien adhérer.



encre ordinaire



encre de Chine\*

\* N'utiliser que de l'encre de Chine véritable ou une encre spéciale dessin. L'encre à stylo abîmerait le pinceau.

## 2) Trame et blanc liquide opaque



Après avoir dessiné le visage, appliquer une trame assez foncée. Puis dessiner la masse des cheveux au crayon bleu, en indiquant la place et la forme des reflets. Découper soigneusement au cutter, de manière à ne laisser la trame que sur les cheveux. Encre le dessin.

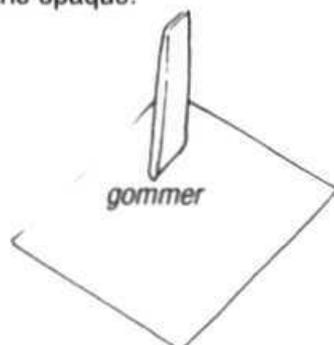


### La tenue du cutter

Un cutter se tient comme un crayon. Dès que le tranchant s'émousse, casser la portion de lame.



Gommer les traits inutiles, et épousseter avec soin les rognures avant d'appliquer le blanc opaque.



Les reflets se posent au pinceau avec du blanc liquide opaque spécial dessin. À défaut, on peut se servir de liquide blanc correcteur, mais il faudra alors unifier à la gomme sa surface qui tend à être rugueuse et à former des empâtements.



Utiliser une gomme douce pour ne pas abîmer le bord de la trame.

## Lumières au blanc opaque sur encre



Le blanc opaque peut aussi servir à retoucher un dessin peint en noir à l'encre de Chine. Employer alors le pinceau le plus fin possible.

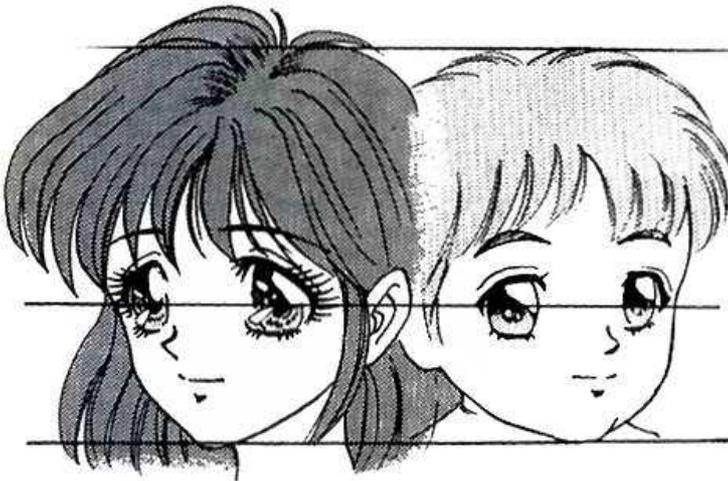


Si on fait une erreur en passant le blanc, on peut toujours la corriger au pinceau à l'encre noire.



En profiter éventuellement pour ajouter une petite lumière dans l'œil ou pour rehausser un reflet existant : le dessin sera plus vivant !

# LES DÉFORMATIONS



*Ici, par exemple, on a appliqué les proportions d'un visage de jeune enfant à un visage adulte qui paraît ainsi plus attendrissant et fragile.*

Le manga n'a pas pour vocation de reproduire fidèlement la réalité. Bien au contraire, les déformations apportent souvent des effets intéressants.

## **Une solution à un problème de perspective**

Comme on peut le constater ci-dessous, la pose de trois quarts entraîne d'épineux problème de perspective à cause de la courbe de l'œil...



les besoins du cadrage, des yeux agrandis indiquent qu'ils restent malgré tout des héros de premier plan.

... Solution : réduire la taille de l'œil coupé par l'angle de vue. On a donc triché avec la réalité et le résultat est amélioré.

## **Le mangaka est libre de dessiner tous les visages exactement comme il veut...**



On peut parfaitement dessiner un visage en indiquant seulement les yeux et la bouche dans un simple ovale. L'important, c'est qu'il soit expressif !



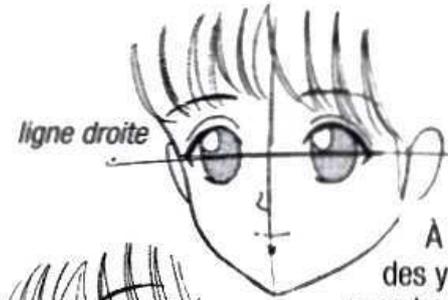
Les visages drôles (c'est-à-dire les visages déformés) sont une source toujours renouvelée d'effets comiques.

# LES ASTUCES EN BREF

Des yeux qui regardent vers le haut ont généralement des coins qui descendent légèrement.

*ligne courbe*

*ligne droite*



Certains mangakas célèbres ont l'habitude de placer les yeux sur une ligne courbe, pour mieux respecter les volumes arrondis des joues...

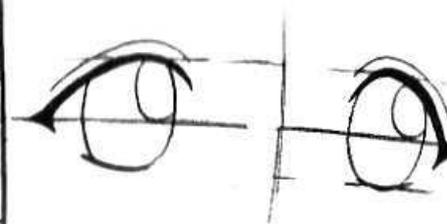
A l'inverse, des yeux qui regardent vers le bas ont généralement des coins qui remontent un peu. Attention aussi aux proportions respectives des yeux et des oreilles, selon l'angle de vue.



Mais je conseillerais à ceux qui sont moins expérimentés de s'en tenir aux lignes droites et aux angles, comme c'est expliqué pages 38 et 40. Sinon, les yeux de leurs personnages risquent d'avoir des expressions plutôt étranges!



Ce n'est pas parce que quelques professionnels dessinent sans tracer de guides et de lignes de repère que n'importe qui peut en faire autant. Eux sont assez expérimentés pour ça. Le débutant, lui, court à la catastrophe s'il ne prend pas de repères!



Certains graphistes préfèrent tracer trois lignes parallèles, afin d'être sûrs que les prunelles sont bien positionnées.

Quoi qu'il en soit, attention! Vérifier que le personnage ne louche pas!



Personne ne dessine vite et bien, sans de bonnes bases et sans des années de travail!

Ceux qui sont capables de dessiner directement, sans esquisses ni repères préalables, sont rares : ce sont des professionnels chevronnés, qui ont un coup d'œil exceptionnel et déjà des milliers de dessins derrière eux!



# Chapitre 2

## Dessiner le corps



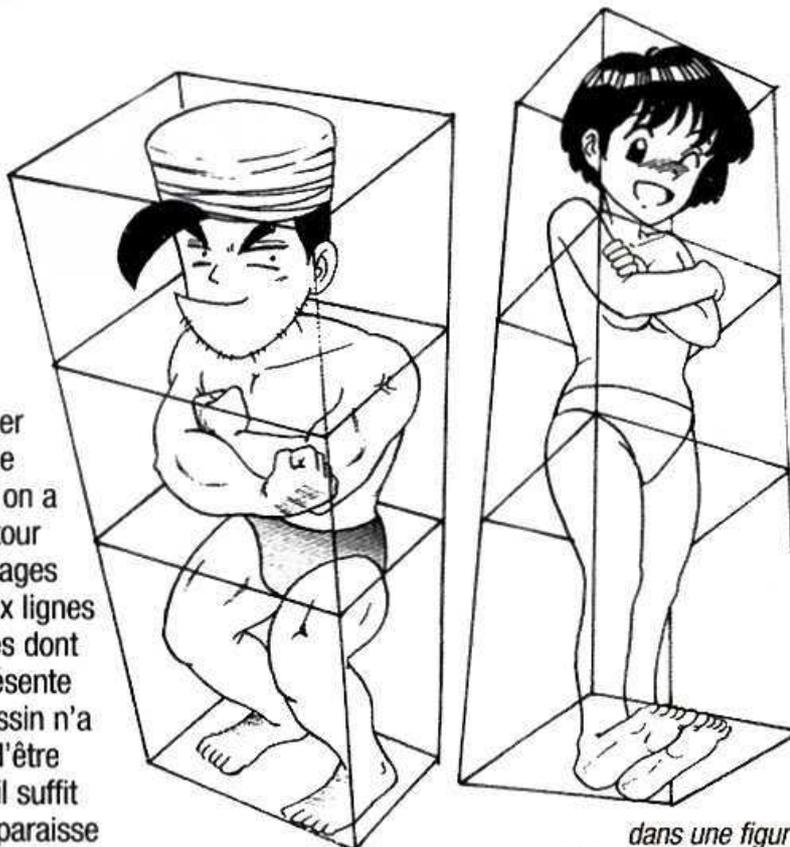
# ANGLES DE VUE ET SQUELETTES SIMPLIFIÉS



## LES BASES ANATOMIQUES

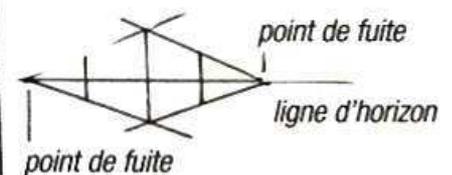
Les vêtements ne sont pas des sacs vides auxquelles on accroche des mains et des pieds. Dessous, il y a un corps qui est bâti d'une certaine façon. Si l'on veut que les attitudes et les mouvements soient justes, il est indispensable de savoir comment ses diverses parties s'articulent : pour cela on esquisse un croquis du corps nu ou une représentation schématique du squelette qui soutient les muscles.

© Yu Kinutani/Media Works/Dengeki Comics EX/From "Angel Arm"



Pour simplifier les calculs de perspective, on a construit autour des personnages une boîte aux lignes géométriques dont le fond représente le sol. Le dessin n'a pas besoin d'être très précis : il suffit que rien ne paraisse anormal.

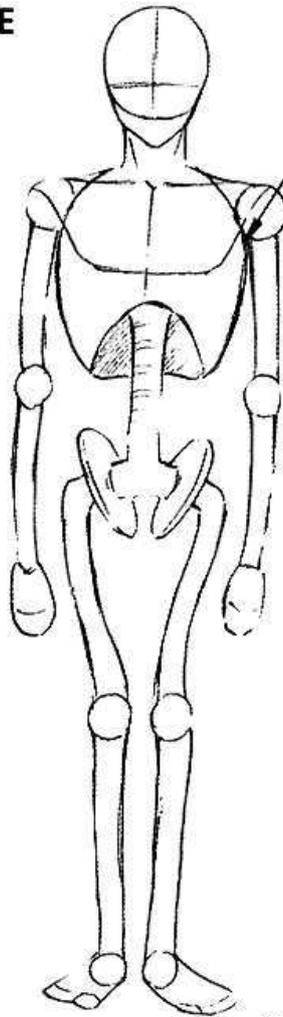
L'angle de vue est également un élément essentiel pour le dessin du corps, car il indique quelles parties sont en avant-plan ou en arrière-plan, donc celles qui sont grossies ou rapetissées, et celles qui sont montrées en raccourci. Pour simplifier : c'est ce que l'on appelle la perspective, et c'est ce qui crée l'effet de relief.



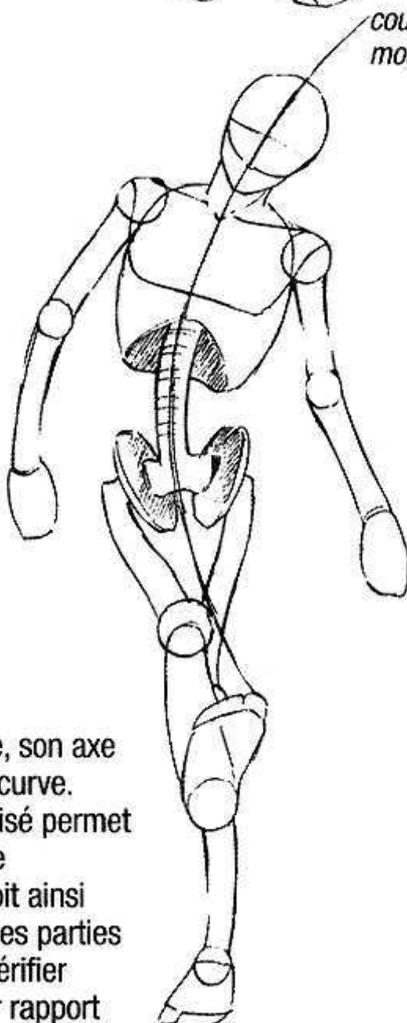
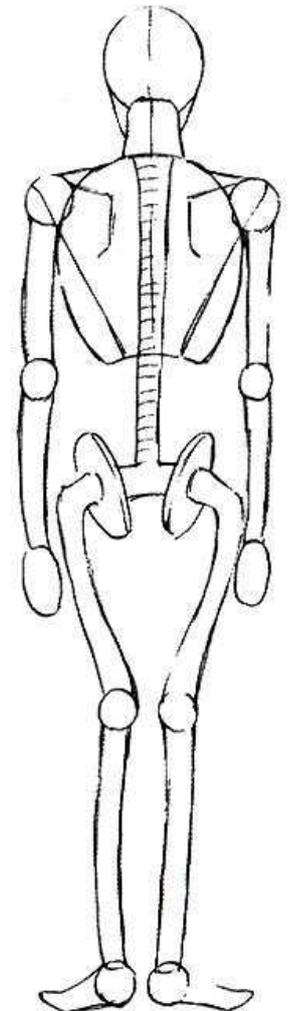
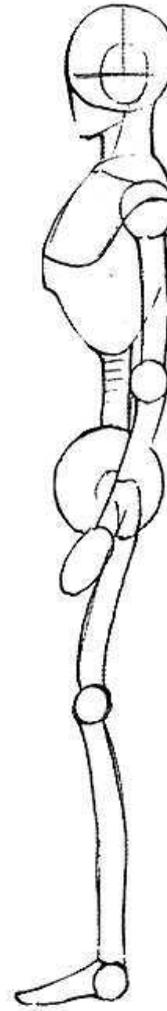
Ce petit schéma résume les lois de la perspective : chaque objet s'inscrit dans une figure dont les lignes, au lieu d'être parallèles, se rejoignent en un ou plusieurs points qui sont les points de fuite.

## LE SQUELETTE ET LA LIGNE DE MOUVEMENT

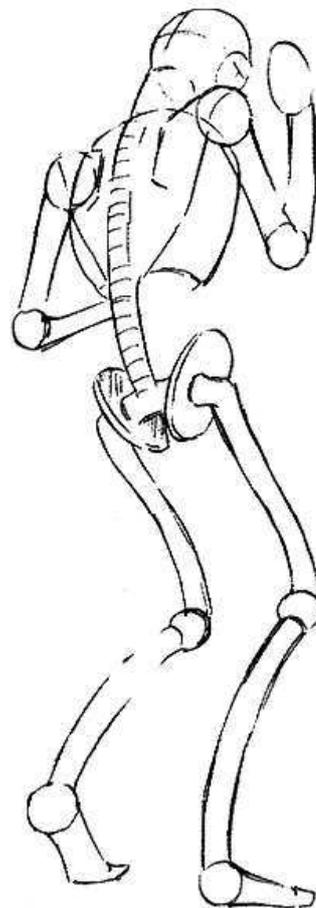
N'importe quel dessinateur débutant est capable de dessiner ce type de squelette schématique, qui servira à représenter les mouvements du corps.



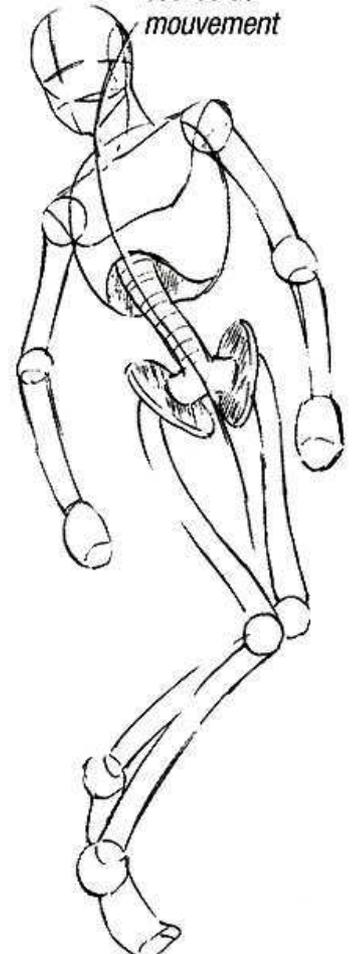
*Commencer par placer le muscle de l'épaule, qui commande beaucoup de mouvements de l'ensemble du corps.*



*courbe du mouvement*



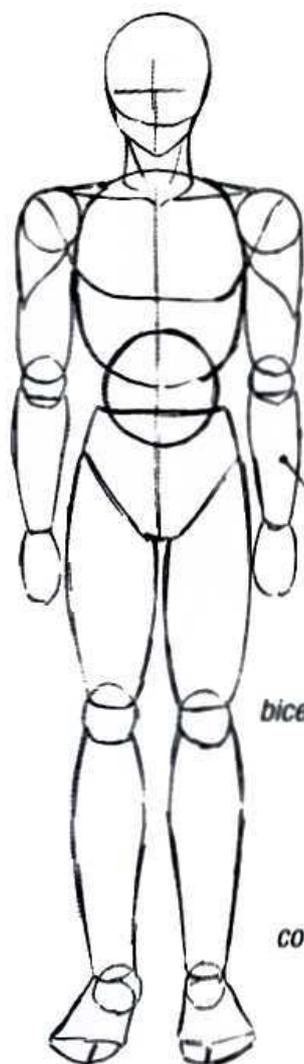
*courbe du mouvement*



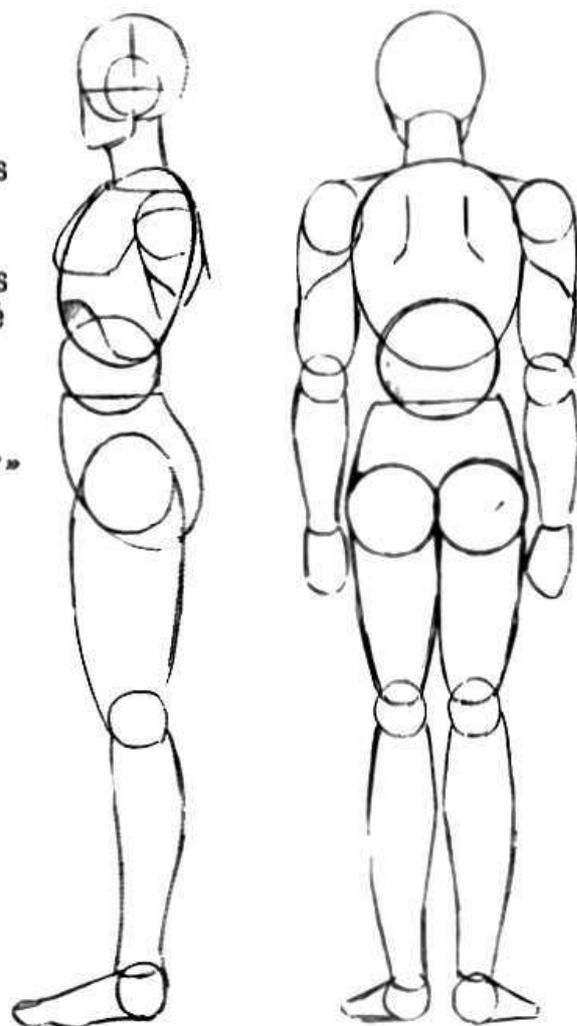
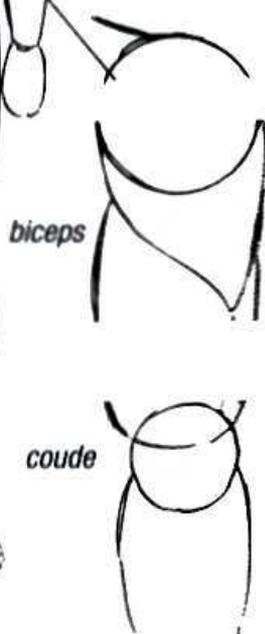
Quand le corps bouge, son axe médian se plie et s'incurve. Le squelette schématisé permet de tracer cette courbe de mouvement. On voit ainsi comment se placent les parties du corps et on peut vérifier l'équilibre général par rapport aux lois de la pesanteur.

## LA DÉCOMPOSITION EN BLOCS

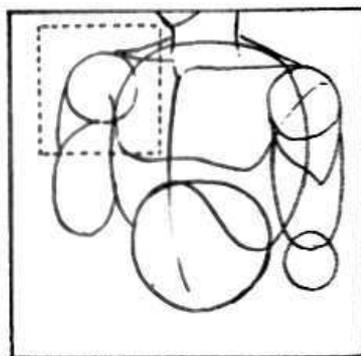
Cette méthode s'inspire, en plus simple, des programmes de modélisation 3D : les articulations et l'abdomen (lieu du centre de gravité du corps au repos) sont schématisés par des sphères, tandis que le reste du corps est représenté sous forme de blocs.



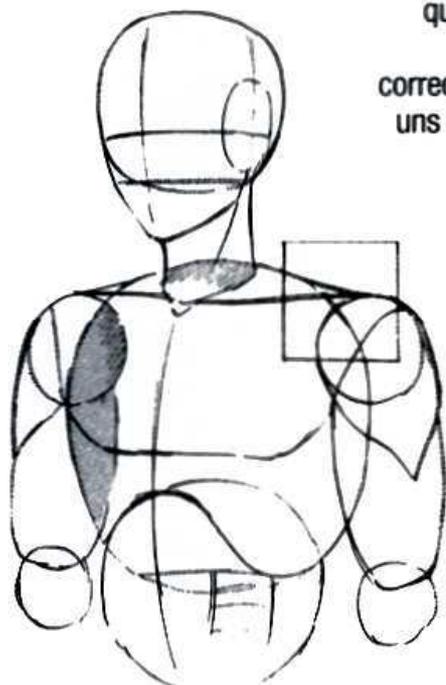
*Le corps masculin « en bloc »*



Veiller à ce que les blocs s'attachent correctement les uns aux autres.



La ligne formée par les deux clavicules est un bon repère : c'est le « portemanteau » du corps humain.

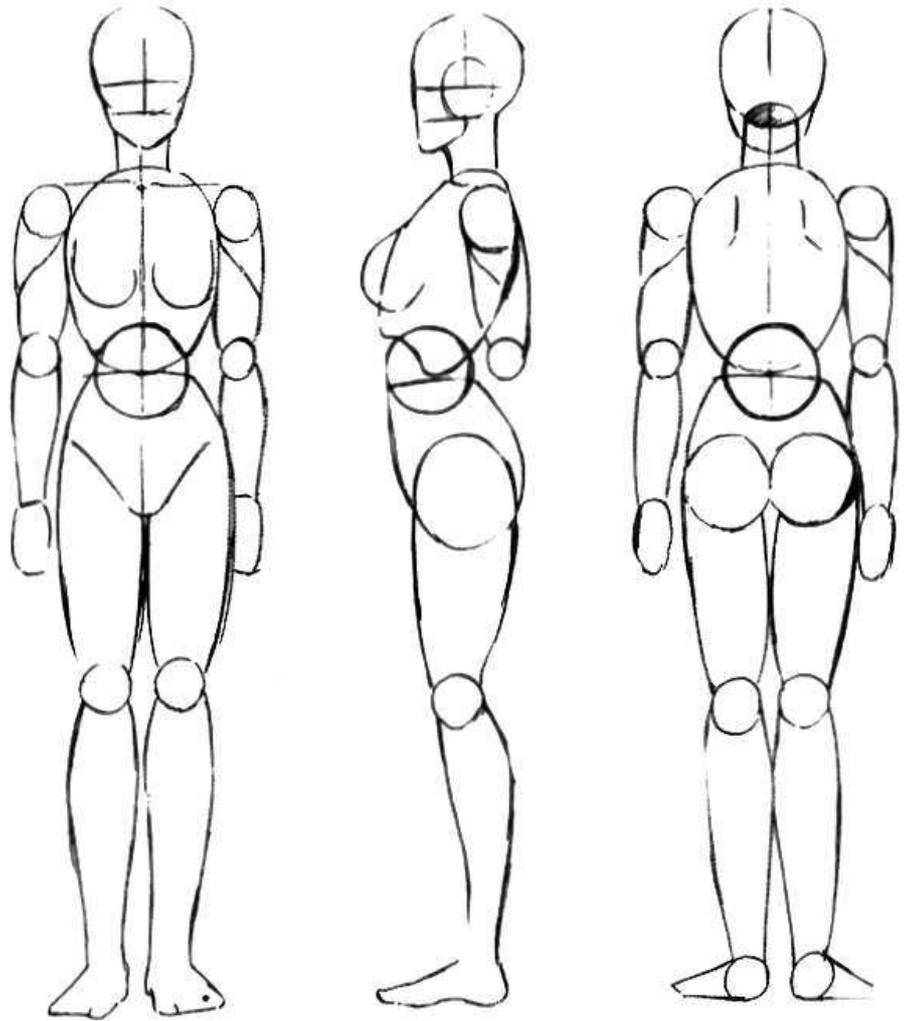


Une attention toute particulière doit être portée à l'angle formé par l'épaule, surtout lorsqu'une partie de cette épaule est masquée.

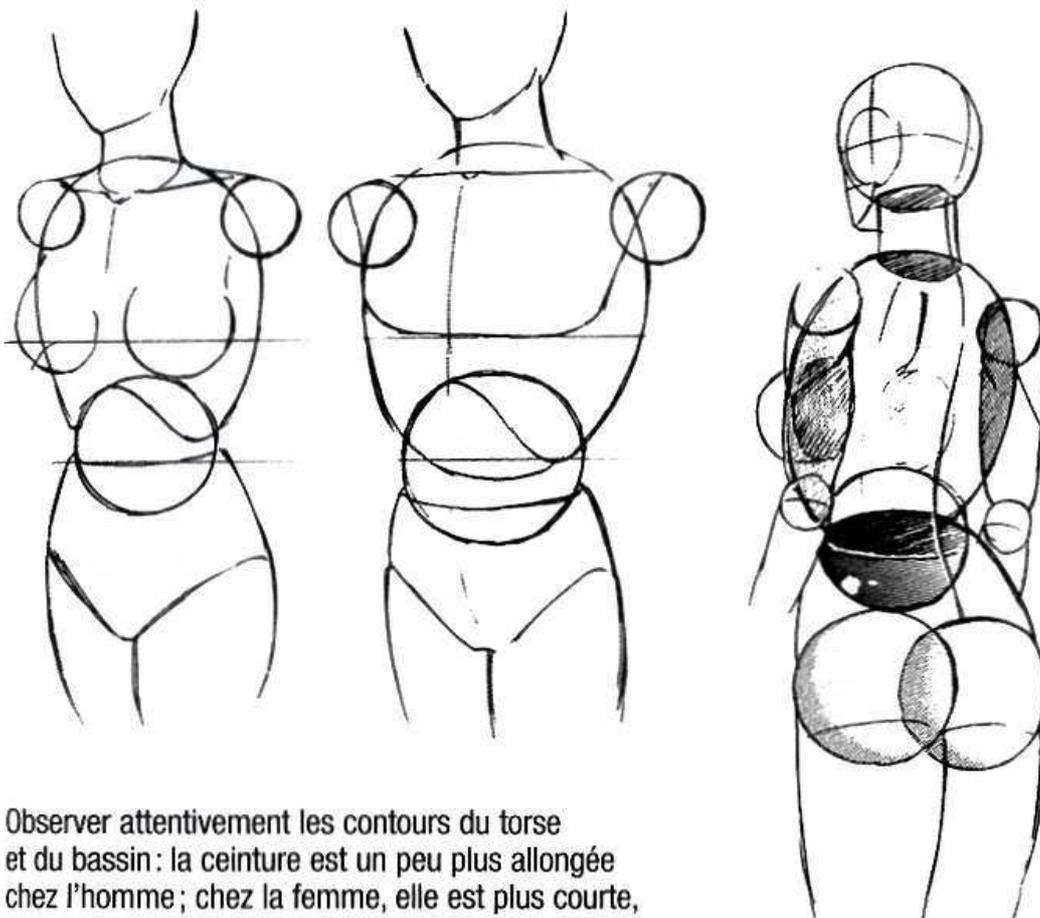


Si l'épaule est normalement cachée, vérifier sa position réelle au moyen d'une boîte 3D esquissée au crayon (à effacer ensuite).

## Le corps féminin



Les blocs ne sont que des repères généraux qui serviront de base au dessin: on peut ensuite adapter les détails à sa guise.



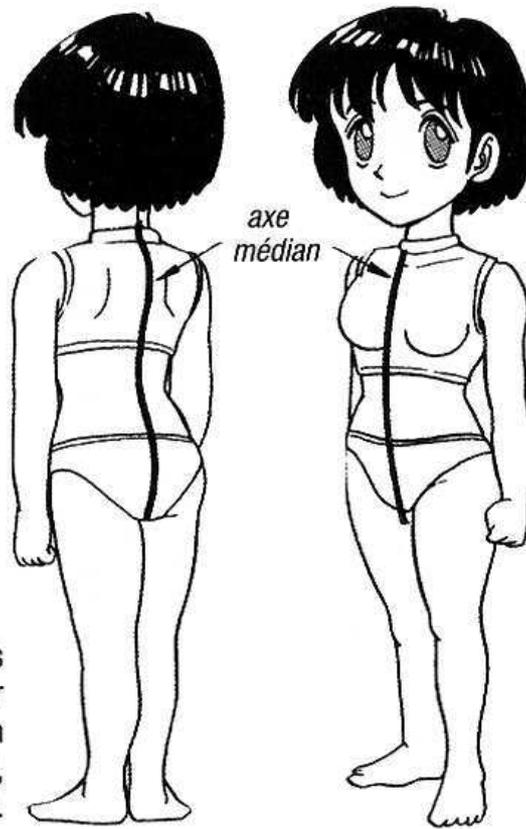
Ceux qui sont déjà experts en dessin pourront s'amuser à crayonner les parties cachées!



Observer attentivement les contours du torse et du bassin: la ceinture est un peu plus allongée chez l'homme; chez la femme, elle est plus courte, car la courbe des hanches se rattache presque directement à la cage thoracique.

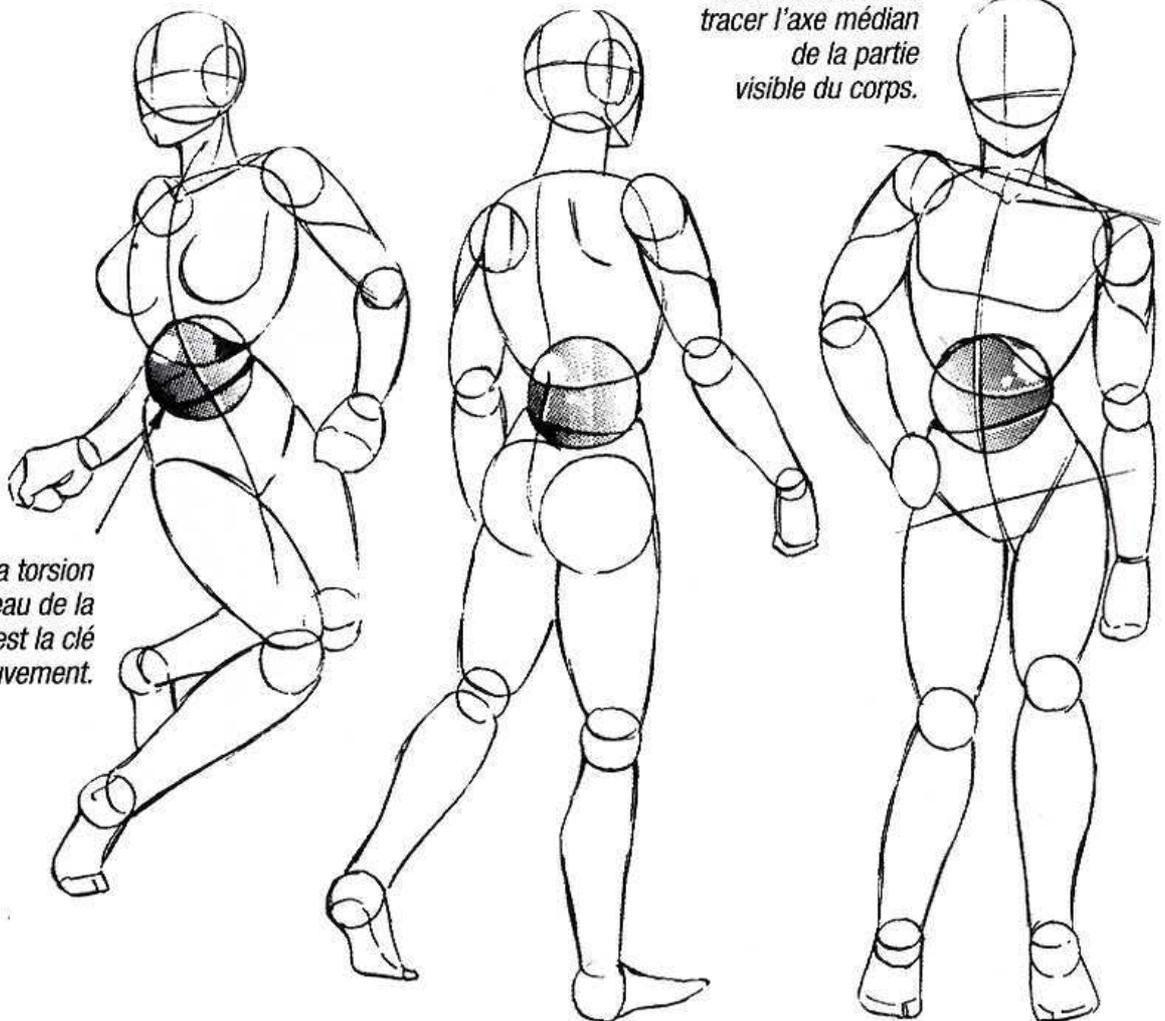
## TRACER L'AXE DU CORPS

L'axe médian est la ligne qui sépare le corps en deux parties à peu près symétriques dans le sens vertical. En réalité, la symétrie parfaite n'existe que chez les robots : les humains présentent toujours de très légères différences entre les deux moitiés du corps. Et les organes internes, eux, ne sont nullement symétriques.



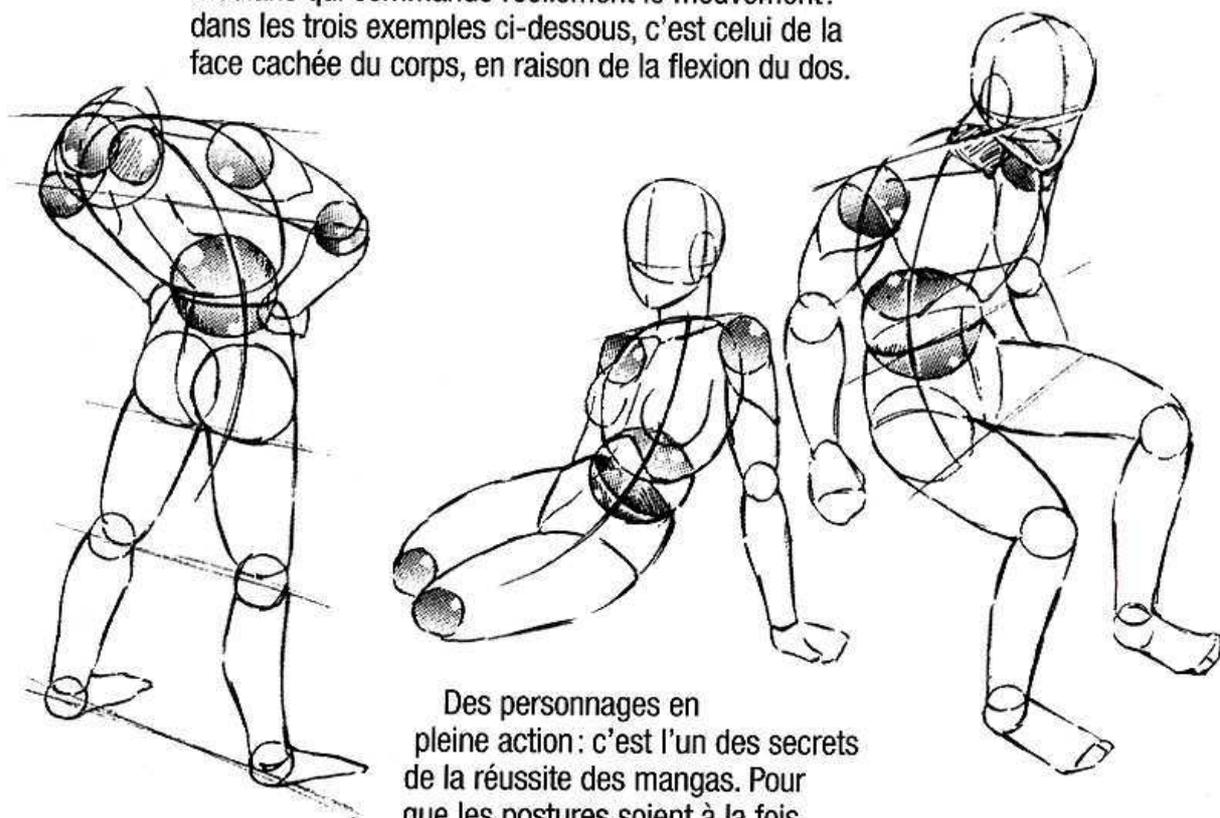
Il y a en fait deux axes médians dont il faut tenir compte pour équilibrer le dessin : l'axe médian antérieur, sur le devant du corps, et l'axe médian postérieur, au dos.

*Pour une posture debout, au repos, on se contente de tracer l'axe médian de la partie visible du corps.*



*Ici, c'est la torsion au niveau de la taille qui est la clé du mouvement.*

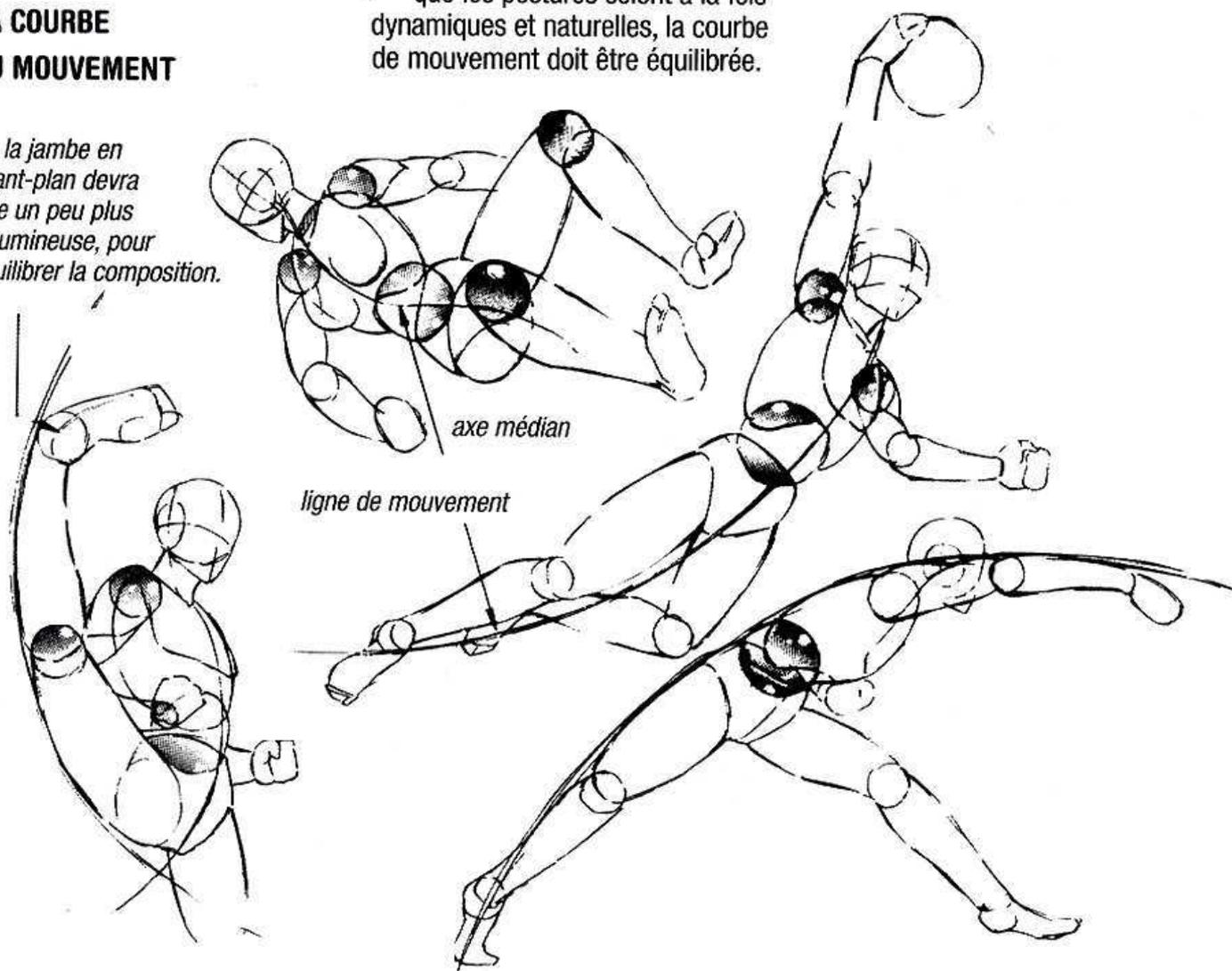
Il faut toujours chercher quel est celui des deux axes médians qui commande réellement le mouvement : dans les trois exemples ci-dessous, c'est celui de la face cachée du corps, en raison de la flexion du dos.



Des personnages en pleine action : c'est l'un des secrets de la réussite des mangas. Pour que les postures soient à la fois dynamiques et naturelles, la courbe de mouvement doit être équilibrée.

## LA COURBE DU MOUVEMENT

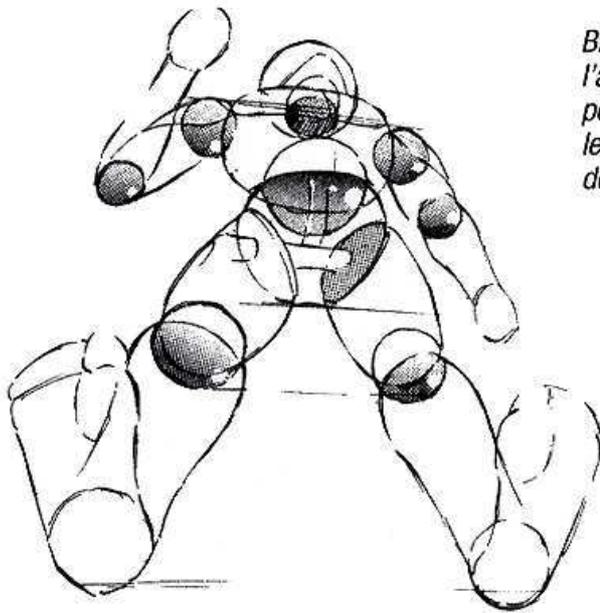
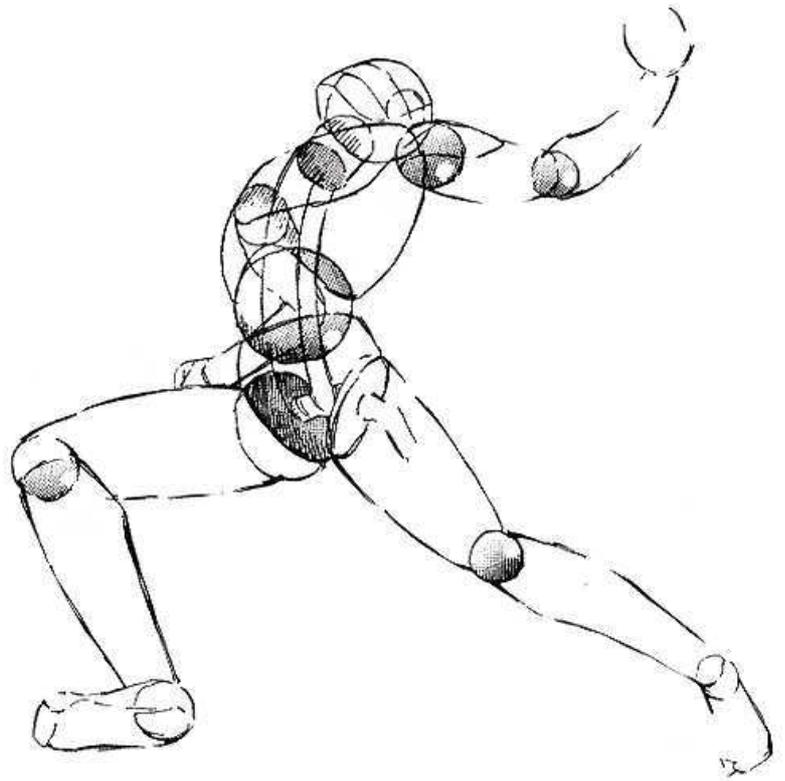
*Ici, la jambe en avant-plan devra être un peu plus volumineuse, pour équilibrer la composition.*



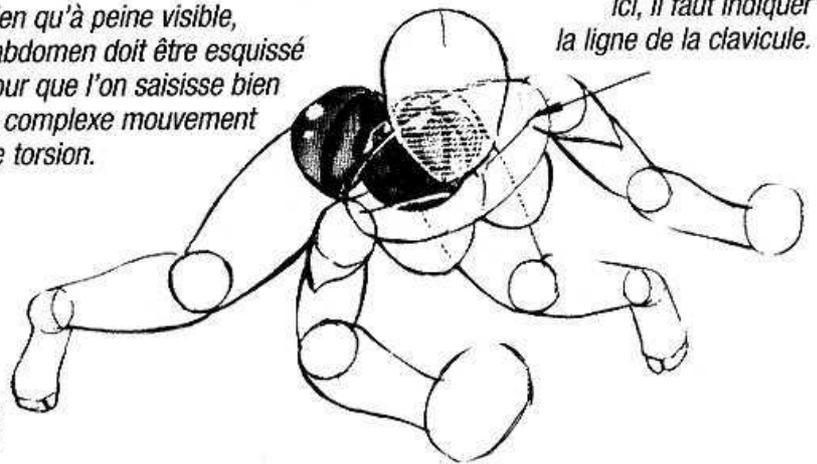
*Deux courbes de mouvement particulièrement spectaculaires : le geste devra être mis en valeur par un cadrage recherché.*

## LES ANGLES DE VUE INHABITUELS

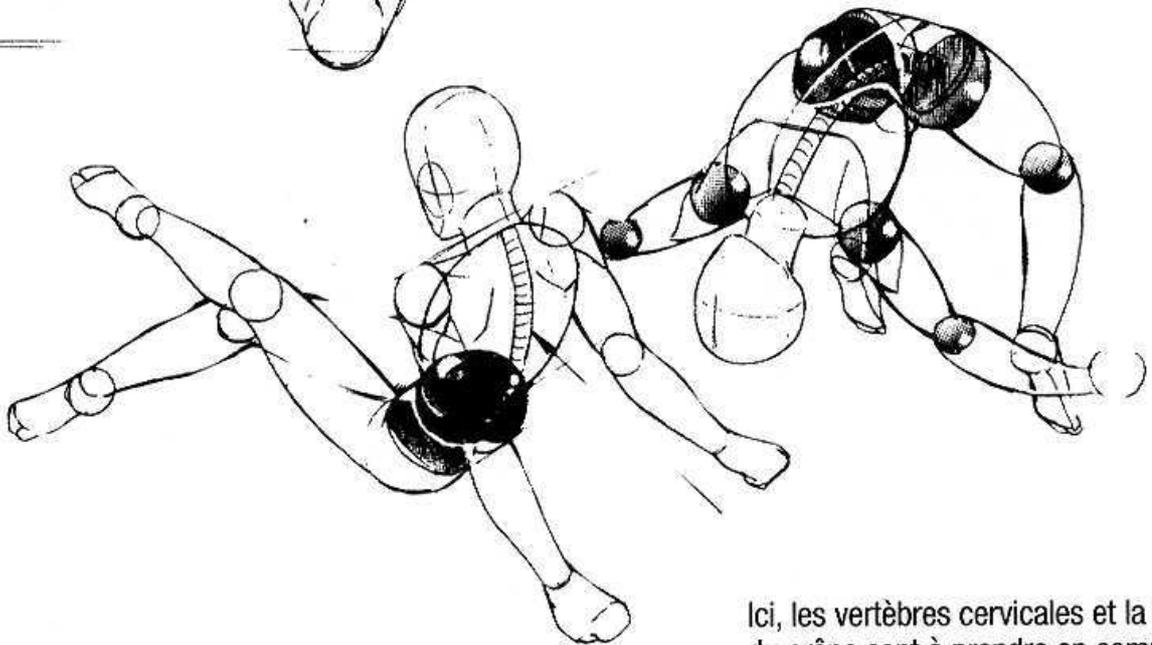
Dans la plupart des cas, une décomposition en blocs suffira à donner au dessin une vraisemblance anatomique suffisante. Mais quand l'angle de vue est insolite et pose des problèmes de perspective et de raccourci, il faut se reporter également à la structure de base du squelette pour que l'ensemble reste harmonieux.



*Bien qu'à peine visible, l'abdomen doit être esquissé pour que l'on saisisse bien le complexe mouvement de torsion.*



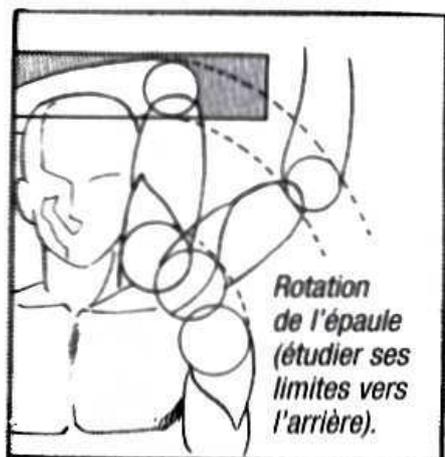
*Ici, il faut indiquer la ligne de la clavicule.*



*Ici, les vertèbres cervicales et la base du crâne sont à prendre en compte pour tracer la courbe de mouvement.*

# LES STANDARDS ET LES PROPORTIONS

Voici quelques repères que les apprentis mangakas devraient toujours avoir en tête quand ils dessinent des corps.



Position du coude bras levé.

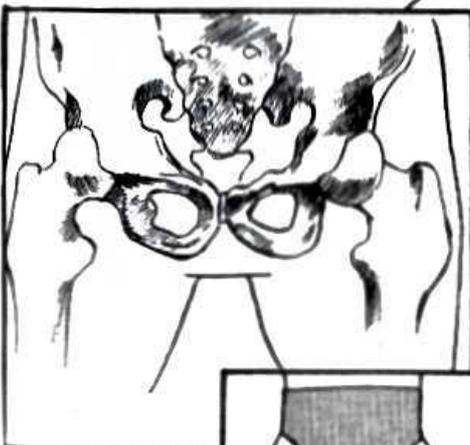


Position du muscle deltoïde.

Position du coude avec les bras tombants.

Les mains, elles, arrivent à peu près ici.

L'articulation de la hanche ménage un espace entre les jambes, qu'elles soient fermées...



... ou ouvertes en compas.



Pour savoir quelle est la longueur du bras tendu à l'horizontale, reporter la longueur du bras levé à la verticale, en partant du milieu de l'épaule.

Il est facile de calculer la longueur de cette section.

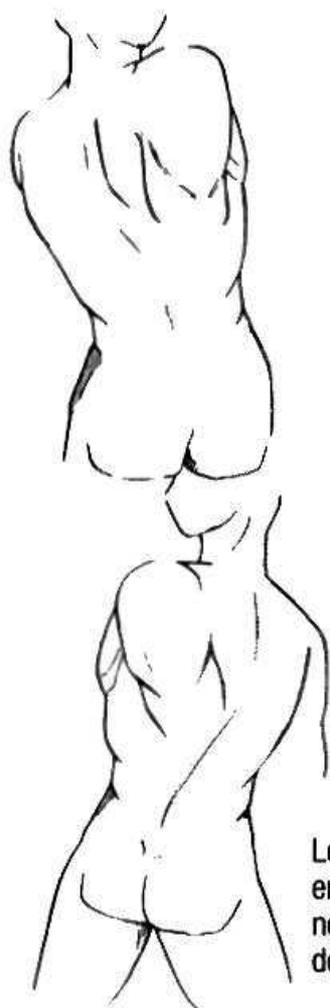
On peut aussi mesurer la longueur du deltoïde et ajouter une longueur équivalente de biceps.

## LES VUES DE DOS

Quand le corps est en flexion latérale, les muscles abdominaux sont contractés du côté de la flexion et étirés de l'autre.

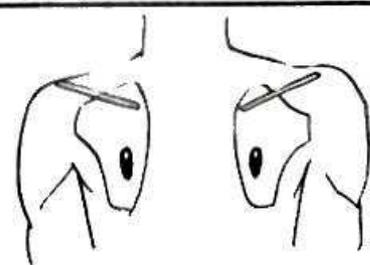
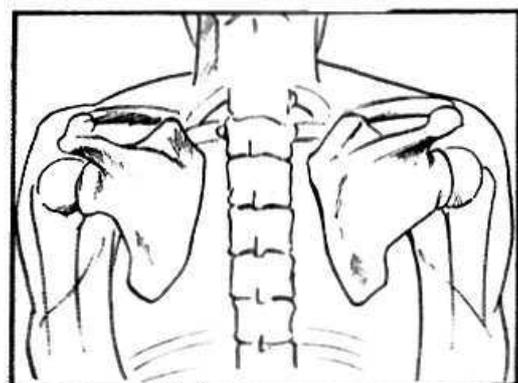


Il se produit la même chose en flexion arrière et en flexion avant.

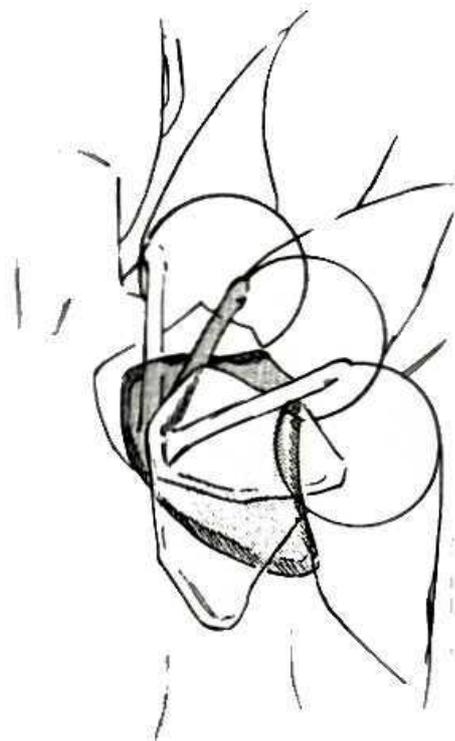
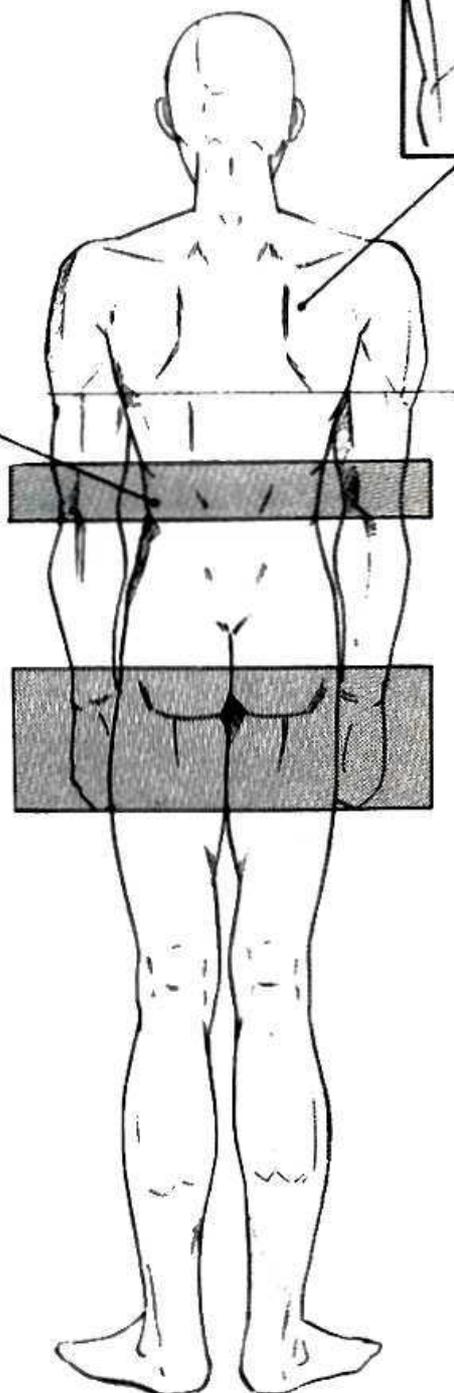


Le dos en torsion : noter l'aspect des muscles.

On observe ici que la clavicule est plus haute que l'omoplate.



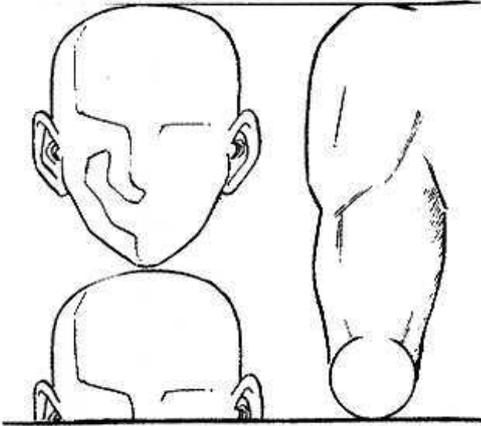
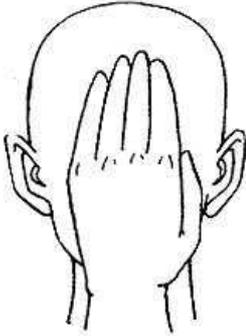
Quand l'épaule est en action, la peau et les muscles superficiels glissent sur la large surface de l'omoplate, et il se forme un creux de chaque côté de la colonne vertébrale.



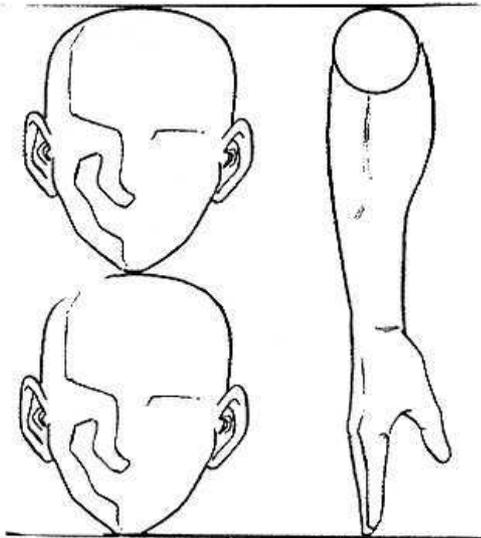
Positions respectives de la clavicule et de l'omoplate lors de la rotation du bras.

## LA MAIN COMME UNITÉ DE MESURE

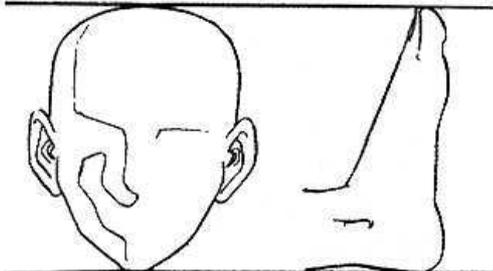
Une main de taille moyenne est juste assez longue pour couvrir la face.



La longueur du bras est égale à une fois et demie celle de la face.



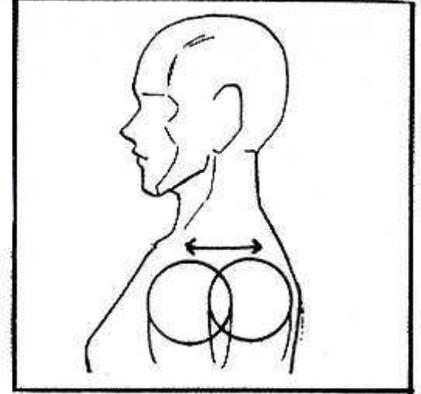
La longueur de l'avant-bras, du coude au bout des doigts tendus, est le double de celle de la face.



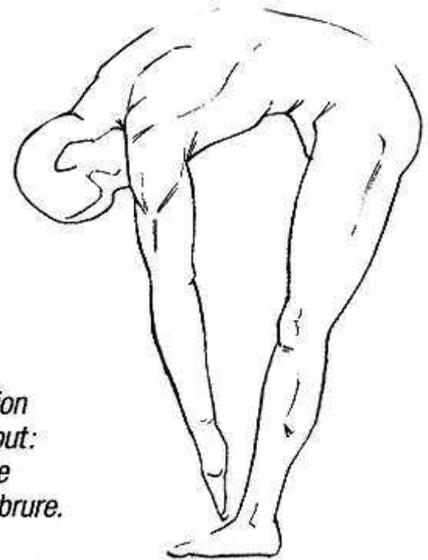
L'équivalence entre la longueur de pied et la hauteur de tête se vérifie beaucoup plus rarement.

## « ROULER LES ÉPAULES »

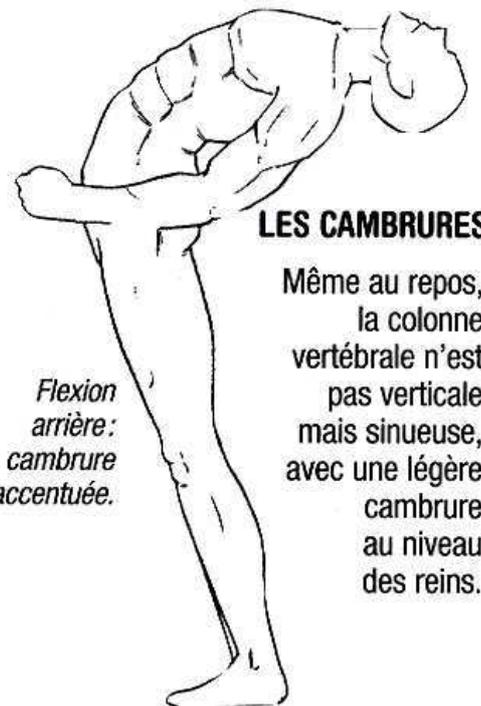
L'épaule peut se déplacer d'avant en arrière, mais avec une amplitude limitée.



Quand le corps est penché en avant, bras tendus, les épaules sont légèrement repoussées vers l'avant.



*Station debout: faible cambrure.*



*Flexion arrière: cambrure accentuée.*

## LES CAMBRURES

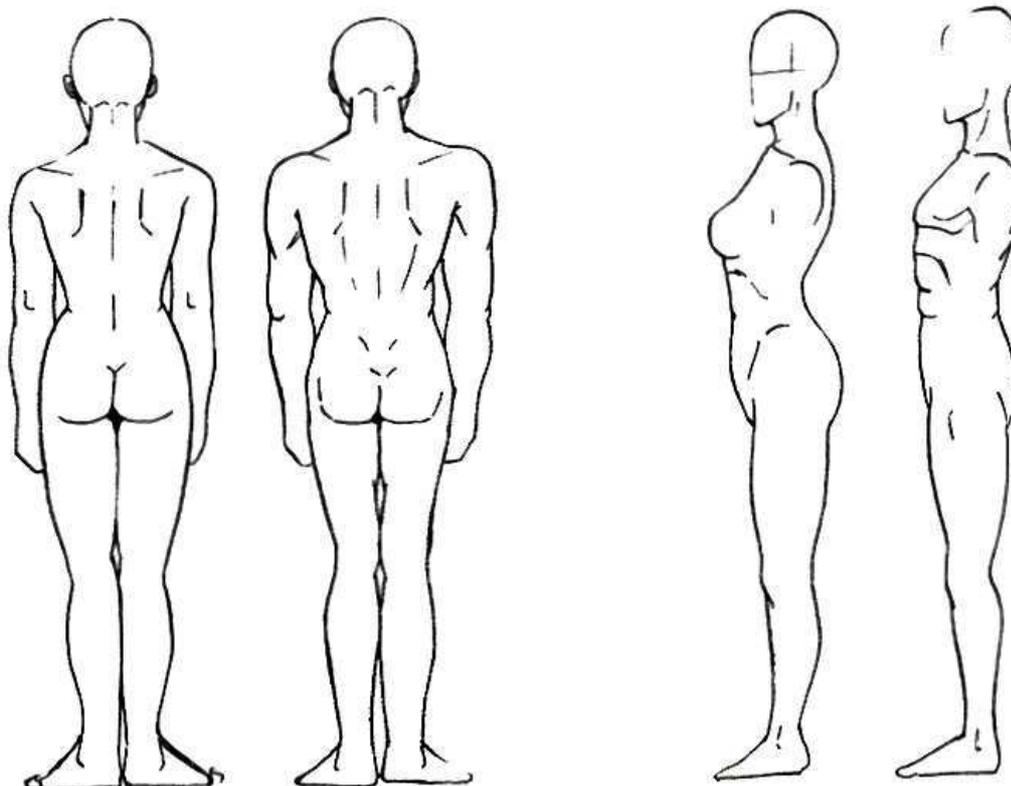
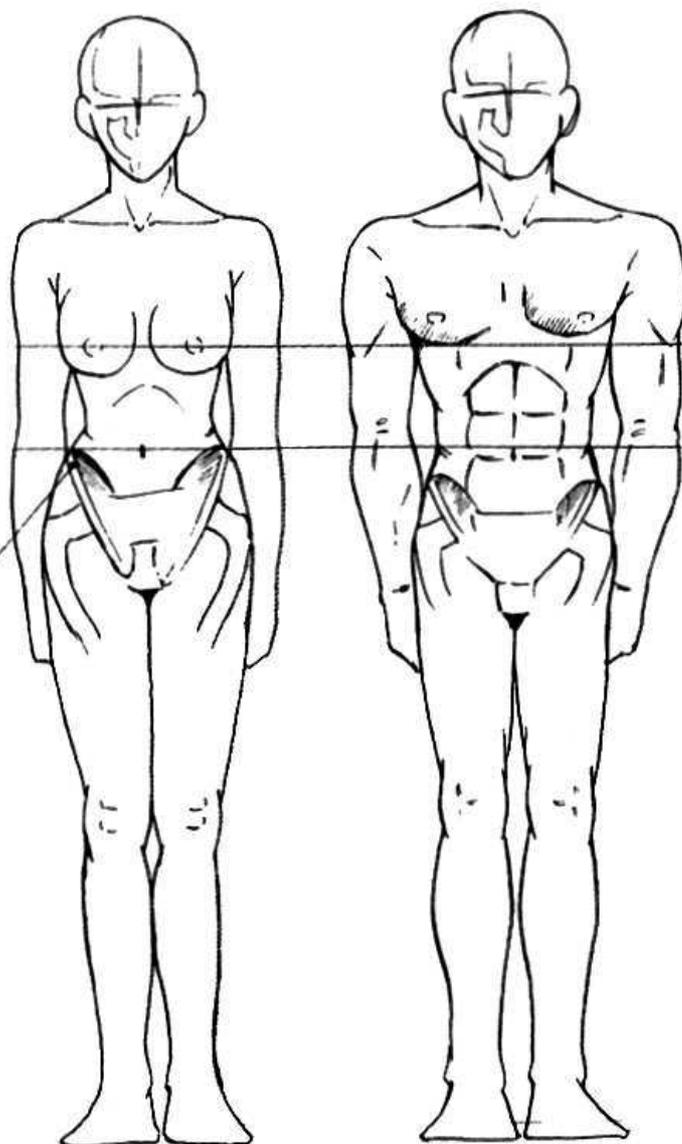
Même au repos, la colonne vertébrale n'est pas verticale mais sinueuse, avec une légère cambrure au niveau des reins.

## MASCULIN ET FÉMININ

Les femmes ont les épaules plus étroites et, d'une manière générale, l'ossature de leur buste est plus légère. Mais les plus fortes différences s'observent au niveau du bassin.

*La poitrine se situe un peu plus bas chez la femme.*

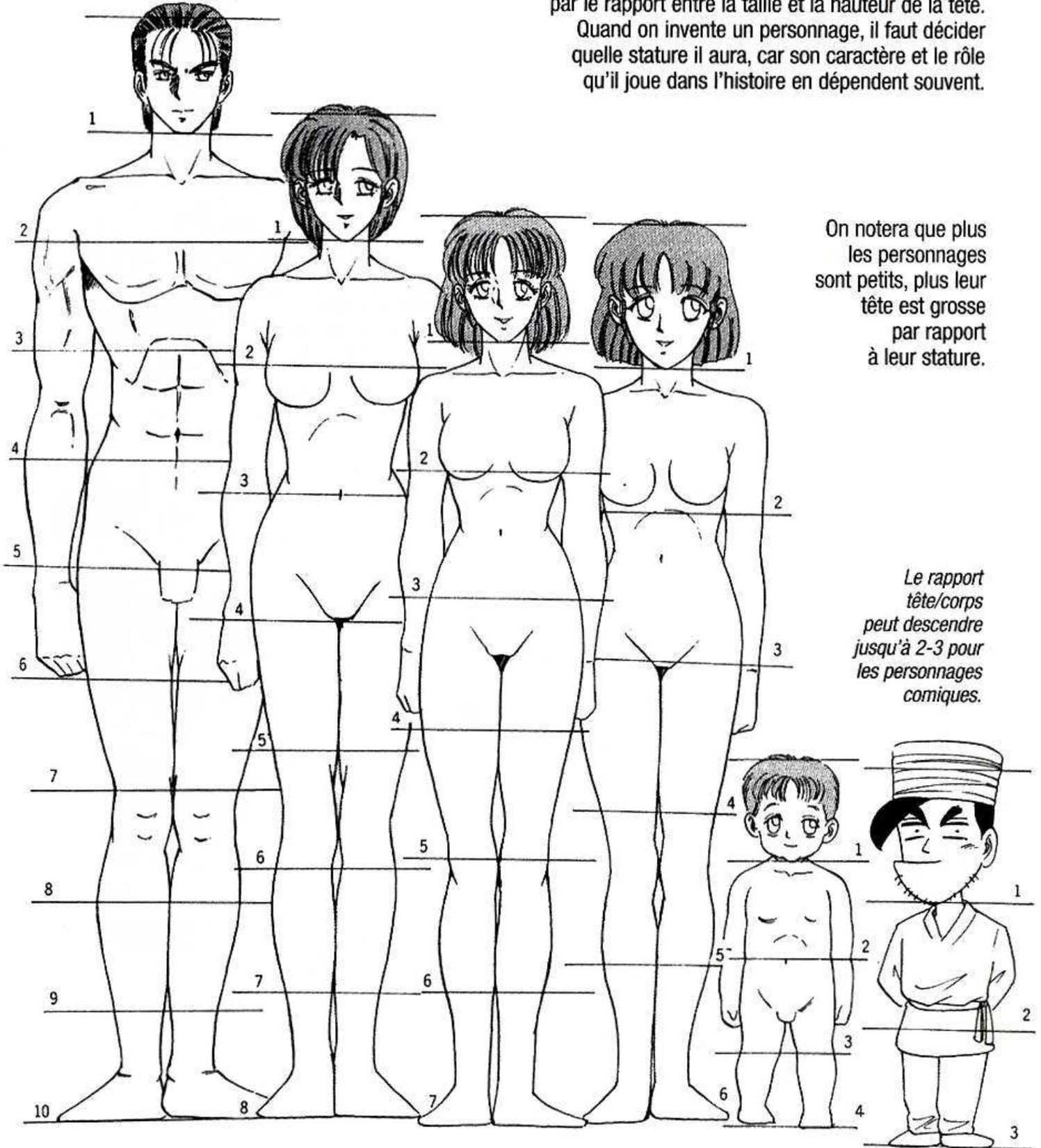
*Chez la femme, la courbe de la hanche arrive à la hauteur du nombril, tandis que la taille est située au-dessus. Chez l'homme, la taille est juste au niveau du nombril.*



Vu de dos, le corps masculin a une forme plus ou moins triangulaire, tandis que le corps féminin, plus renflé aux hanches, présente une forme caractéristique de diabolo.

## LES PROPORTIONS : LA TÊTE COMME UNITÉ DE MESURE

Les hommes et les femmes n'ont ni la même taille ni la même corpulence. On peut néanmoins les classer dans des catégories qui se distinguent par le rapport entre la taille et la hauteur de la tête. Quand on invente un personnage, il faut décider quelle stature il aura, car son caractère et le rôle qu'il joue dans l'histoire en dépendent souvent.



On notera que plus les personnages sont petits, plus leur tête est grosse par rapport à leur stature.

Le rapport tête/corps peut descendre jusqu'à 2-3 pour les personnages comiques.

Jusqu'à 9-10 hauteurs de tête pour les héros sans peur et sans reproche.

7-8 hauteurs de tête pour les mannequins, stars et top-models.

6-7 hauteurs de tête pour M. et Mme tout-le-monde ; 5-6 pour les personnes âgées.

3-4 hauteurs de tête pour les bambins qui marchent tout juste.

# LES MAINS ET LES PIEDS

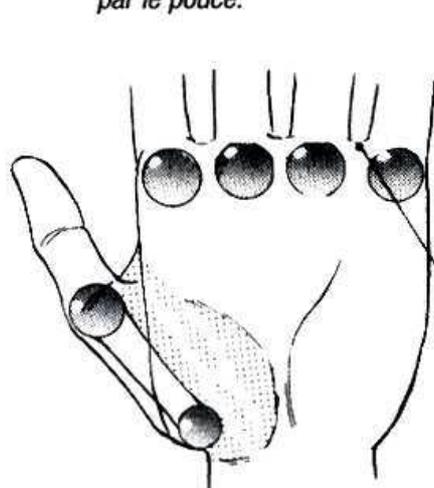
## LA CONSTRUCTION DE LA MAIN PAR BLOCS

Ne pas oublier la membrane entre le pouce et l'index.

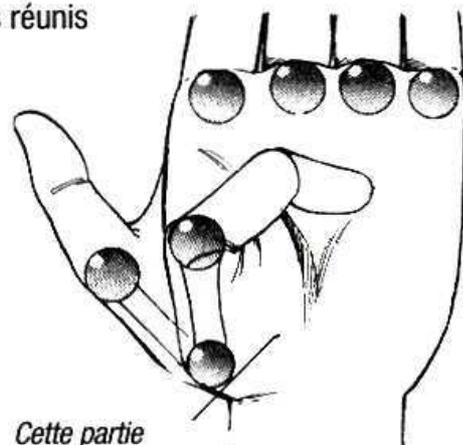
Le pouce est opposable à tous les autres doigts.

C'est cet os qui servira de point de départ pour le dessin de la main : on commence par le pouce.

Les jointures doivent aussi être indiquées côté paume, où elles forment des protubérances charnues.



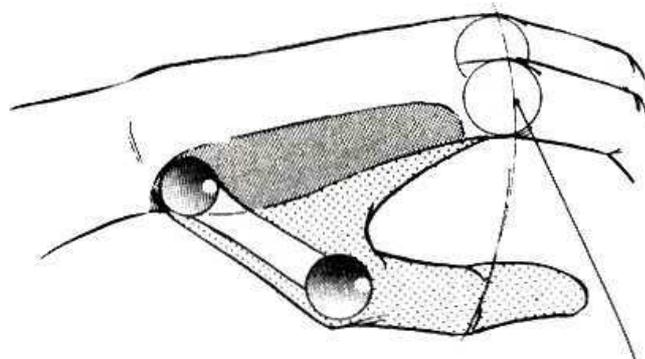
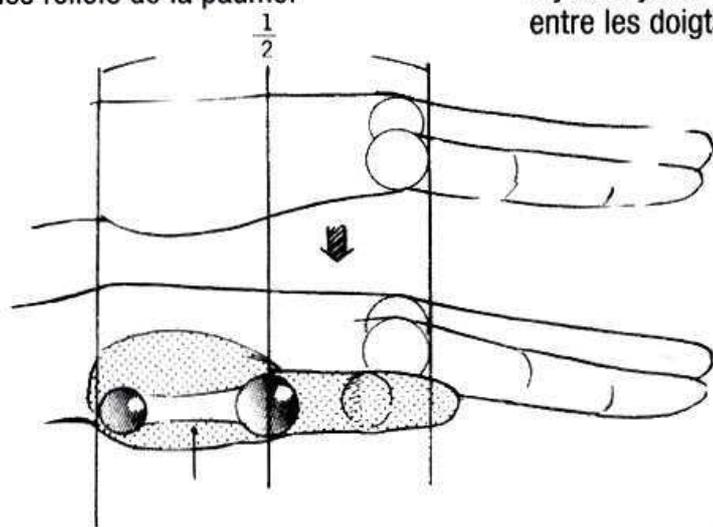
Ne jamais dessiner les doigts réunis en « V ».



Ne pas oublier les reliefs de la paume.

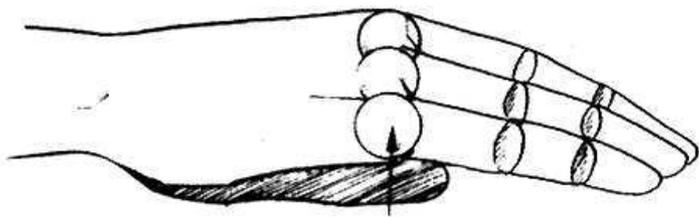
Il y a toujours un petit vide entre les doigts.

Cette partie se plisse et se renfle quand le pouce se replie sur la paume.



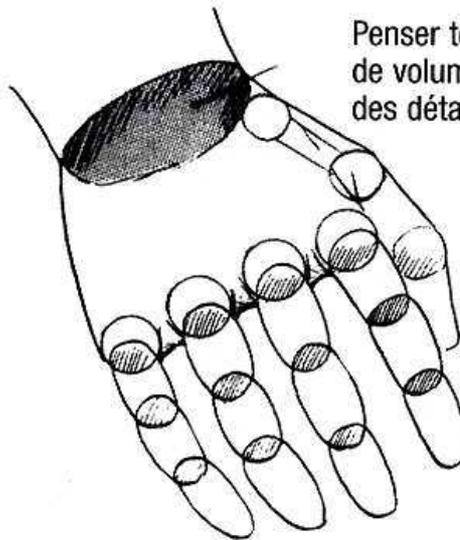
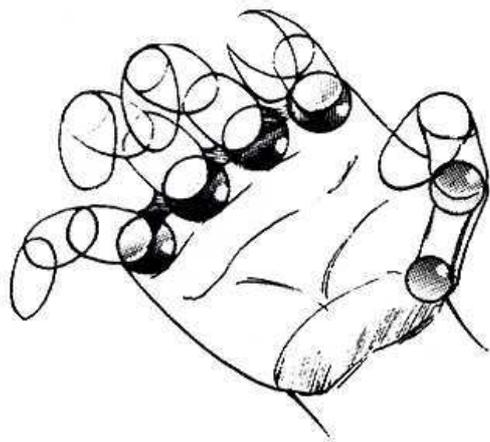
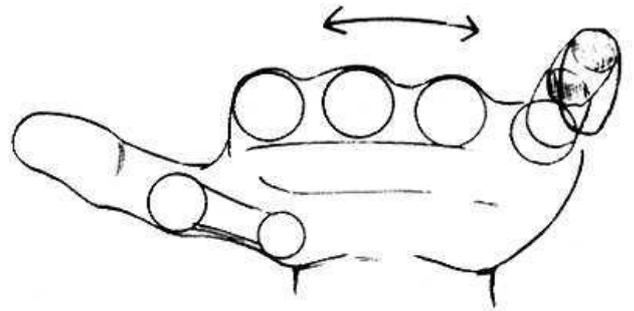
Bien observer la taille du pouce par rapport aux autres doigts quand ils sont tendus côte à côte.

Quand on regarde la main de profil, côté pouce, on voit seulement l'index et une partie du majeur.

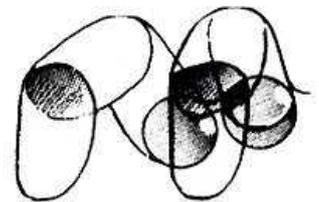


Quand on voit la main de profil, du côté opposé au pouce, les trois jointures du petit doigt, de l'annulaire et du majeur sont apparentes.

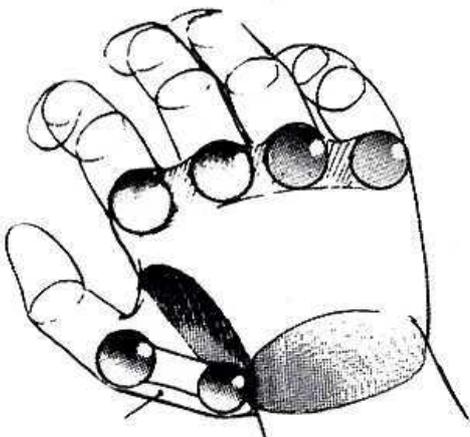
Le dessus de la main est légèrement bombé.



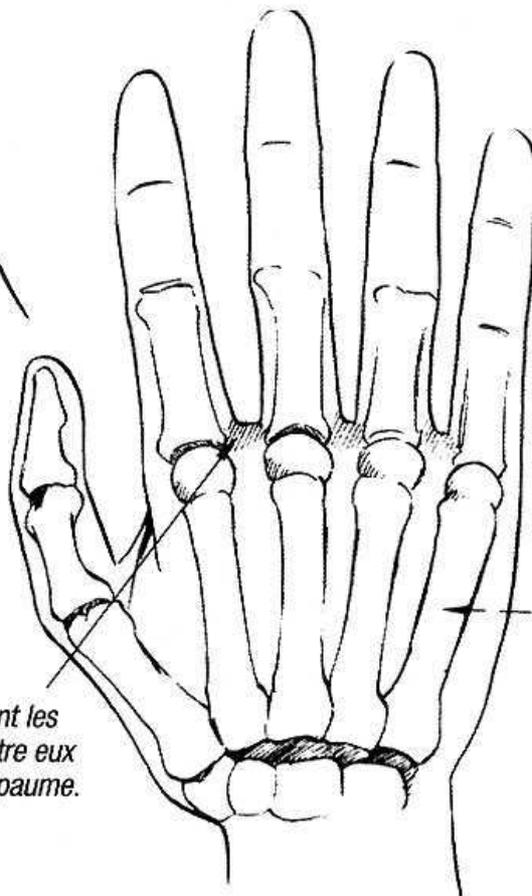
Penser toujours en termes de volume : indiquer des détails en 3D...



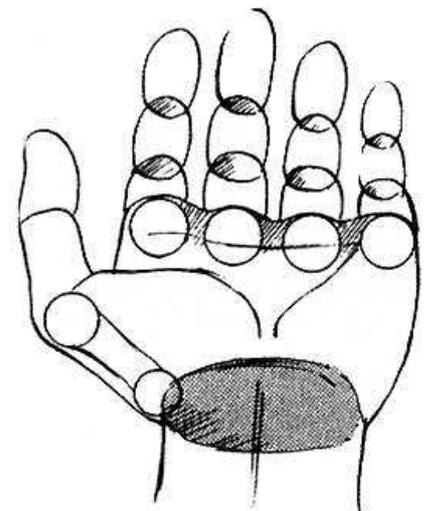
... sans oublier les doigts cachés.



Ne jamais oublier que les os sont recouverts par des muscles.

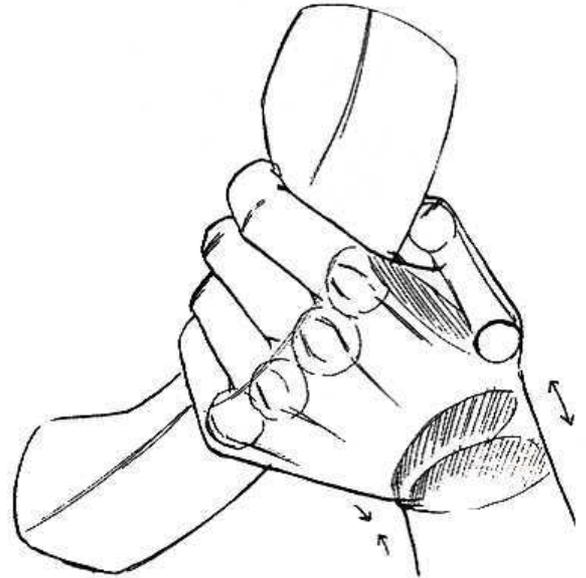
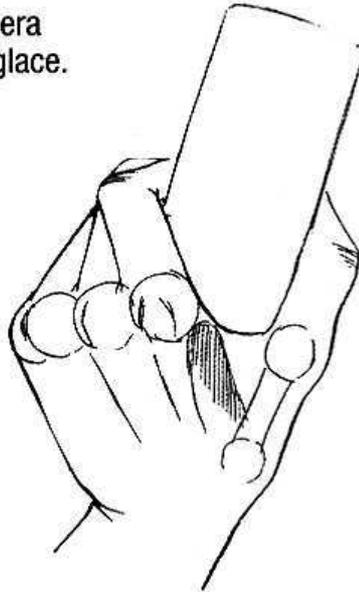


Observer la façon dont les doigts se joignent entre eux et se rattachent à la paume.

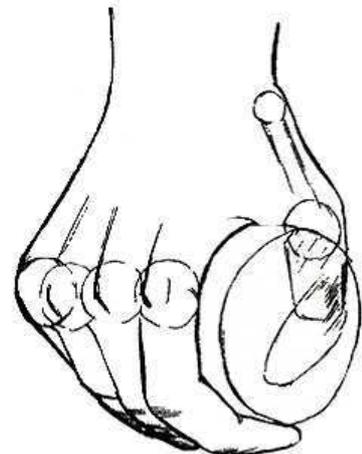
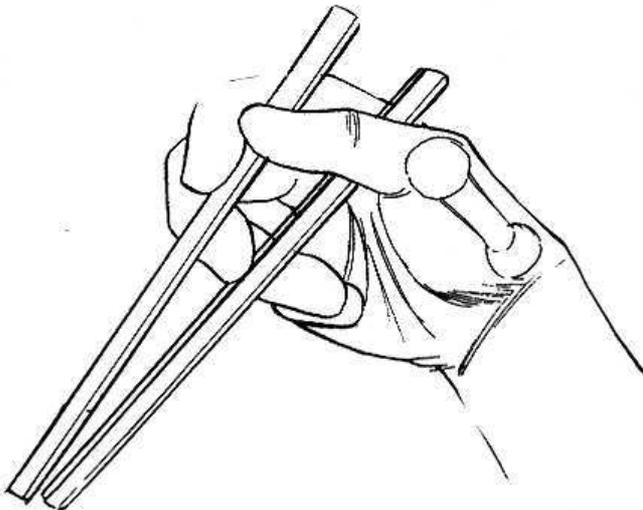
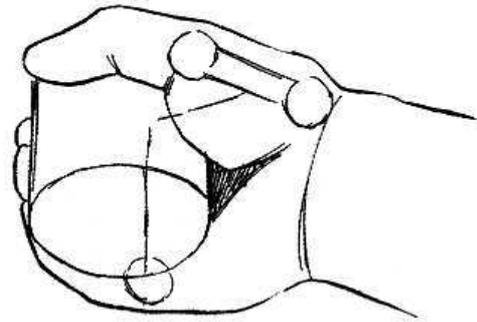
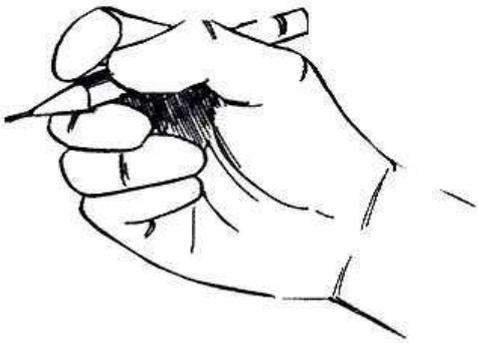


Les os du dessus de la main sont visibles sous la peau. Noter la manière dont ils s'écartent en éventail à partir du poignet.

Il est quasi impossible de répertorier toutes les positions des mains, tant elles varient en fonction de la torsion et de la flexion du poignet, de l'action effectuée, de la pression exercée par les doigts, etc. Faute de modèle, on observera ses propres mains dans la glace.

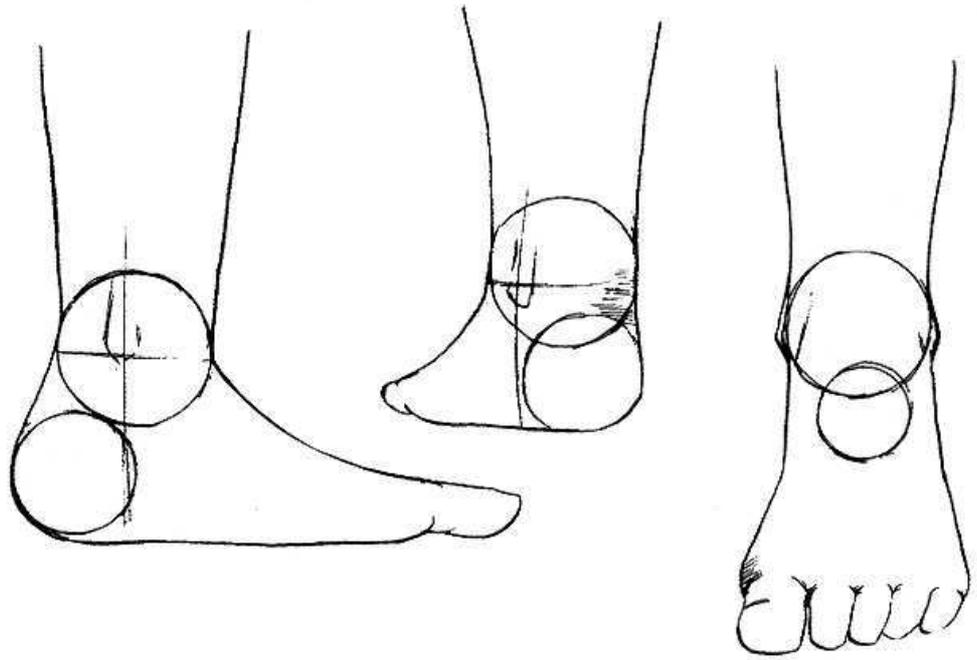


### Des gestes quotidiens

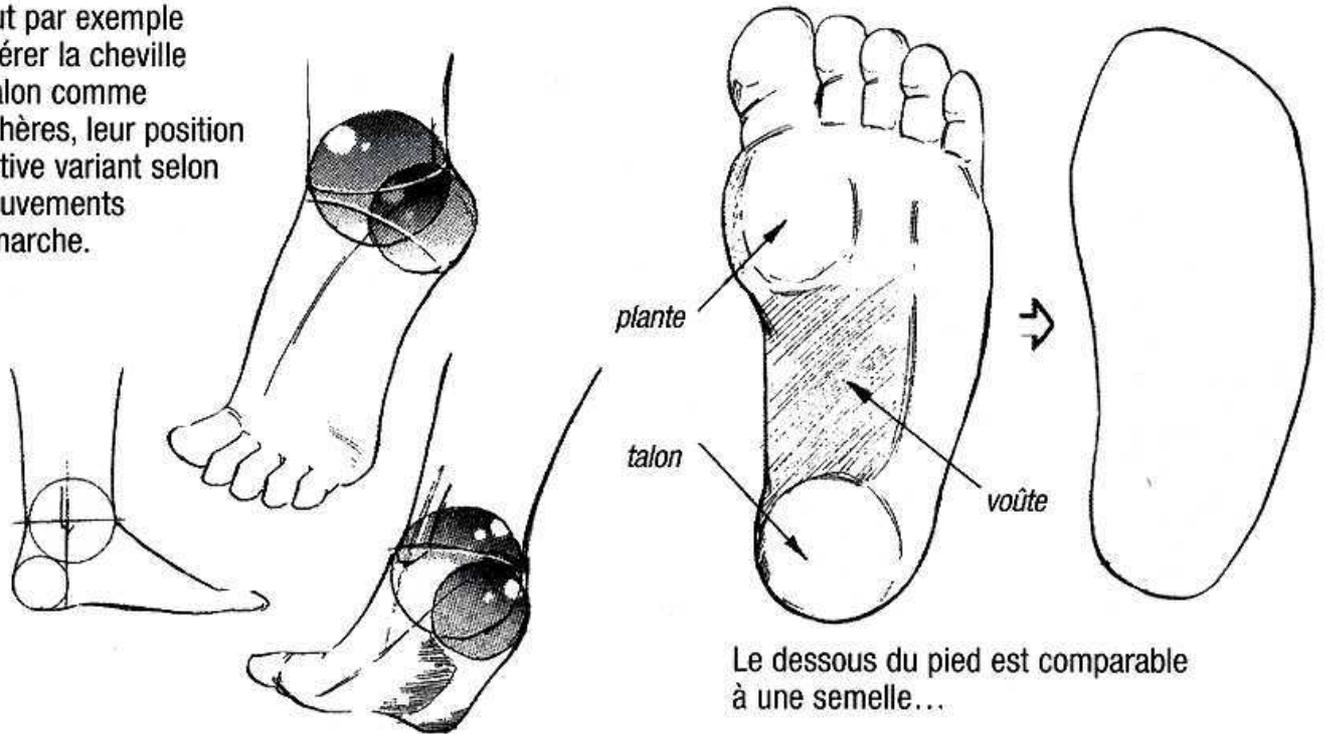


## LES PIEDS

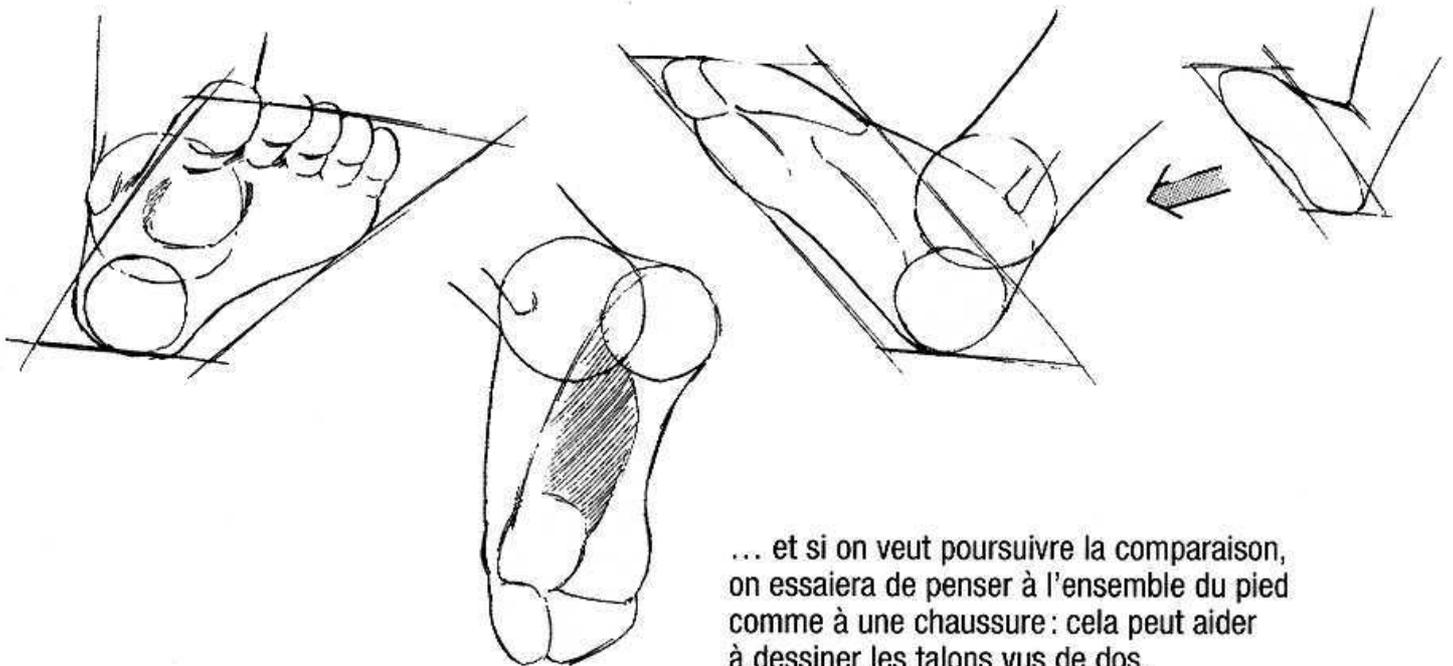
Les pieds ont la réputation d'être difficiles à dessiner. Sans doute parce qu'on les observe moins étant donné qu'ils sont le plus souvent enfermés dans des chaussures. Là encore, il faut penser en courbes et en volumes.



On peut par exemple considérer la cheville et le talon comme des sphères, leur position respective variant selon les mouvements de la marche.



Le dessous du pied est comparable à une semelle...



... et si on veut poursuivre la comparaison, on essaiera de penser à l'ensemble du pied comme à une chaussure : cela peut aider à dessiner les talons vus de dos.

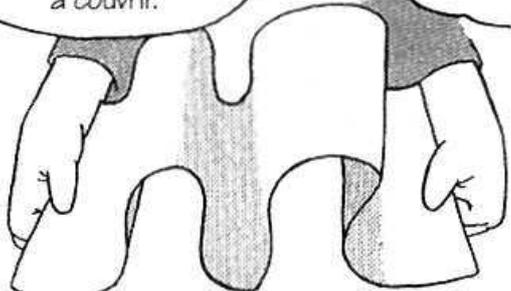
# LES PLIS ET LES DRAPÉS

Les vêtements ne sont pas des enveloppes rigides : ils bougent avec le corps et forment des plis, variables selon le tissu, plus ou moins lourd ou glissant, et selon le sens du mouvement.

Comme toujours, on aura en tête les notions de relief et de volume.

Les plis ne sont pas élastiques : ils ne reprennent pas automatiquement leur position : ils se forment quand il y a un excès de tissu par rapport à la surface à couvrir.

Si j'exerce une poussée à chaque bout de cette feuille, elle va se plier (former des plis) : c'est la même chose pour les tissus.

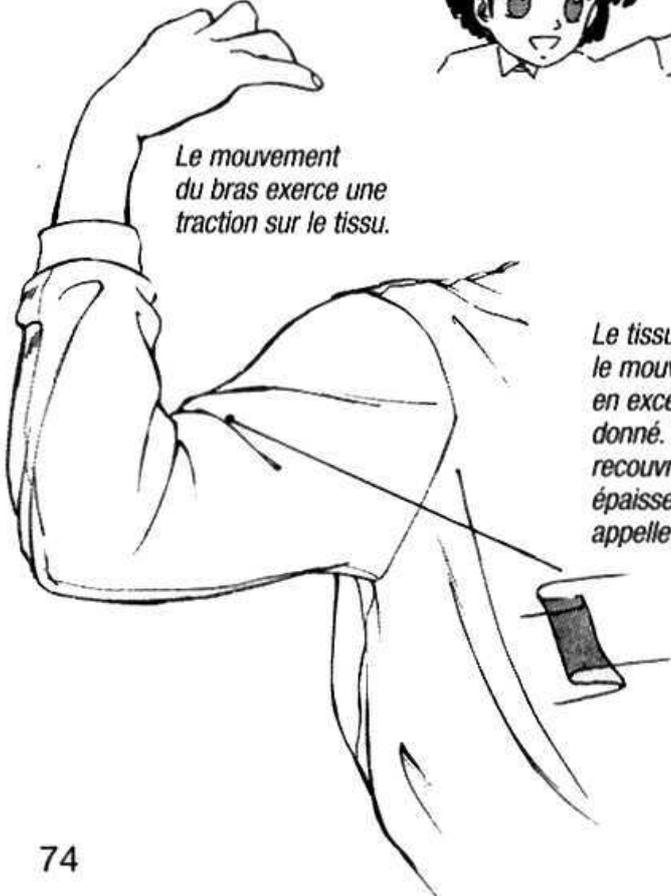


sens de la force exercée → ←

Quand les plis sont groupés, on parle de drapés.

Pour ajouter des ombres, il faut bien noter dans quel sens se forment les plis, quelle est la tension sur le tissu, et d'où vient la lumière.

N'exagérons rien ! Pas besoin de diplôme d'ingénieur ni de passer sa vie dans les musées ! Juste un peu de bon sens pour que les vêtements des personnages bougent comme il faut !



Le mouvement du bras exerce une traction sur le tissu.

Le tissu qui suit le mouvement se rassemble en excès à un endroit donné. Il y a donc recouvrement de plusieurs épaisseurs : c'est ce qu'on appelle un pli.



Ici, le tissu de la manche, resserré au poignet, tend à retomber mollement sous l'effet de la pesanteur, formant également des plis

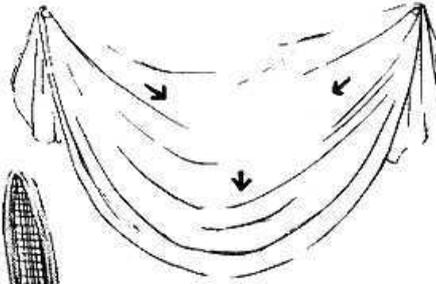
Quand le même mouvement, la même traction sur le tissu, se répète souvent, les plis restent profondément marqués.



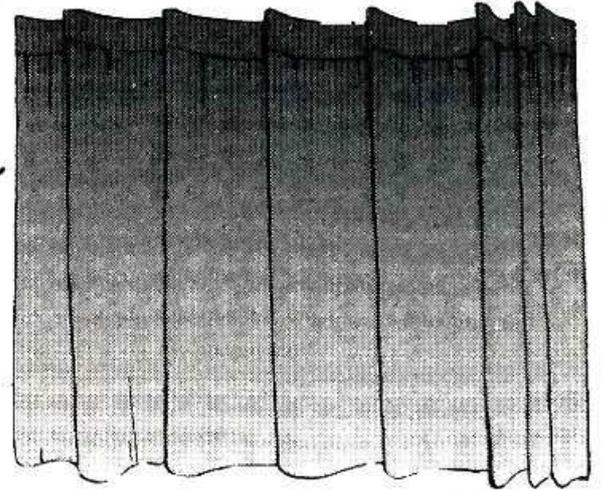
Ci-dessous: exemple de drapé sur une matière élastique. Les plis sont nettement moins souples.



Ici, le tissu est tiré vers le haut.



Deux exemples différents de plis se formant sous l'effet de la pesanteur.



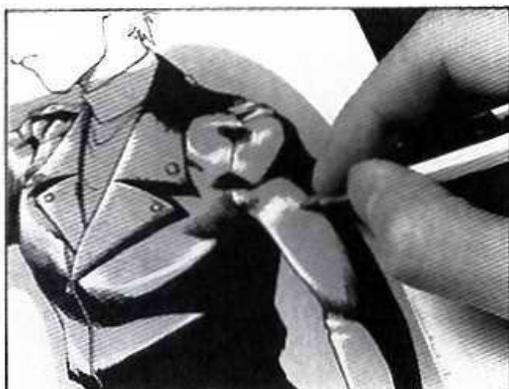
Là, le tissu est non pas tiré mais repoussé, avec un résultat identique.



## L'OMBRE ET LA LUMIÈRE SUR UN BLOUSON DE CUIR



Sur le dessin au crayon, indiquer l'emplacement des ombres et des lumières.



Évider au cutter les zones correspondant aux reflets brillants (ou se servir d'un scalpel de type XActo).



Ci-dessus et à droite, un autre exemple de la même technique, avec une trame un peu plus sombre. Ici, les boutons métalliques sont également laissés en blanc.



Remplir ensuite les zones noires au marqueur-pinceau et à l'encre de Chine. Sur les parties laissées en blanc, appliquer une trame de tonalité moyenne (30-35%).

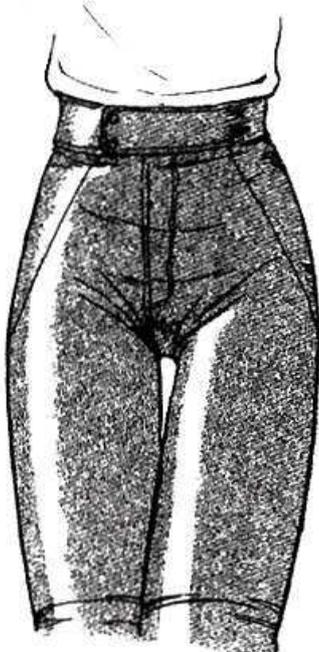
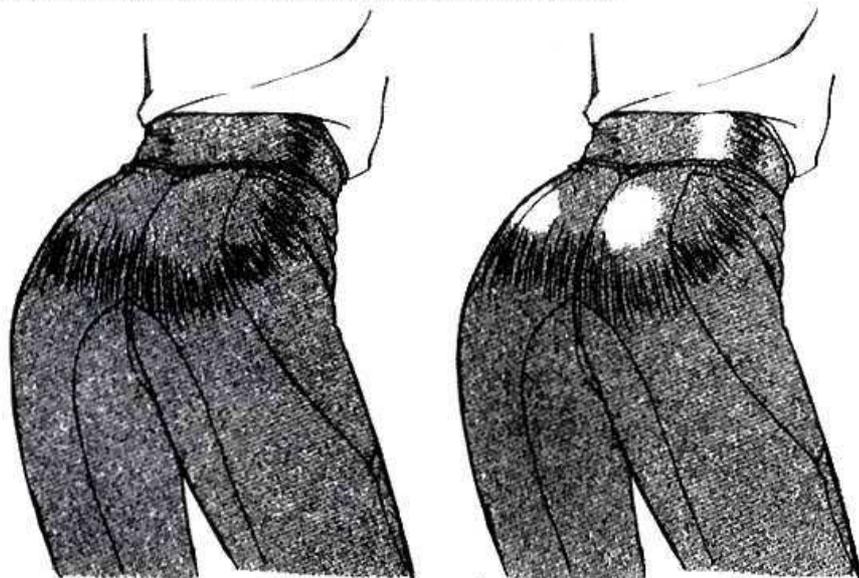


*Dessin terminé*



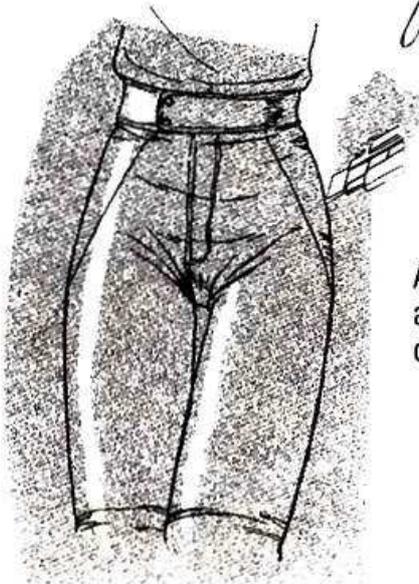
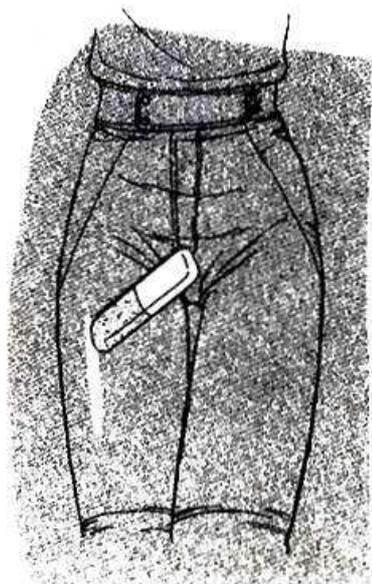
L'effet tridimensionnel vient du dosage subtil du noir, du gris et des touches de blanc en réserve.

## LES REFLETS RÉALISÉS À LA GOMME ABRASIVE



*Ici, les reflets suivent les courbes du corps.*

Tous ces exemples ont été réalisés avec des trames transferts usées ensuite à la gomme abrasive (le côté « encre » d'une gomme double face) pour créer des reflets clairs.



Achever le travail à la gomme avant d'éliminer les débords de la trame avec un cutter.

# DU BON USAGE DES OMBRES

## DEUX CATÉGORIES D'OMBRES

Les auteurs de mangas se servent de deux catégories d'ombre.

La première est celle qui est provoquée par l'éclairage, lumière artificielle ou lumière du soleil.



La seconde catégorie d'ombres est destinée à créer des effets de relief.



Moi, j'utilise des ombres qui sont un peu un mix des deux catégories: des effets 3D, oui, mais en respectant aussi le sens de la lumière!



La mise en relief est ainsi plus naturelle, plus vivante!

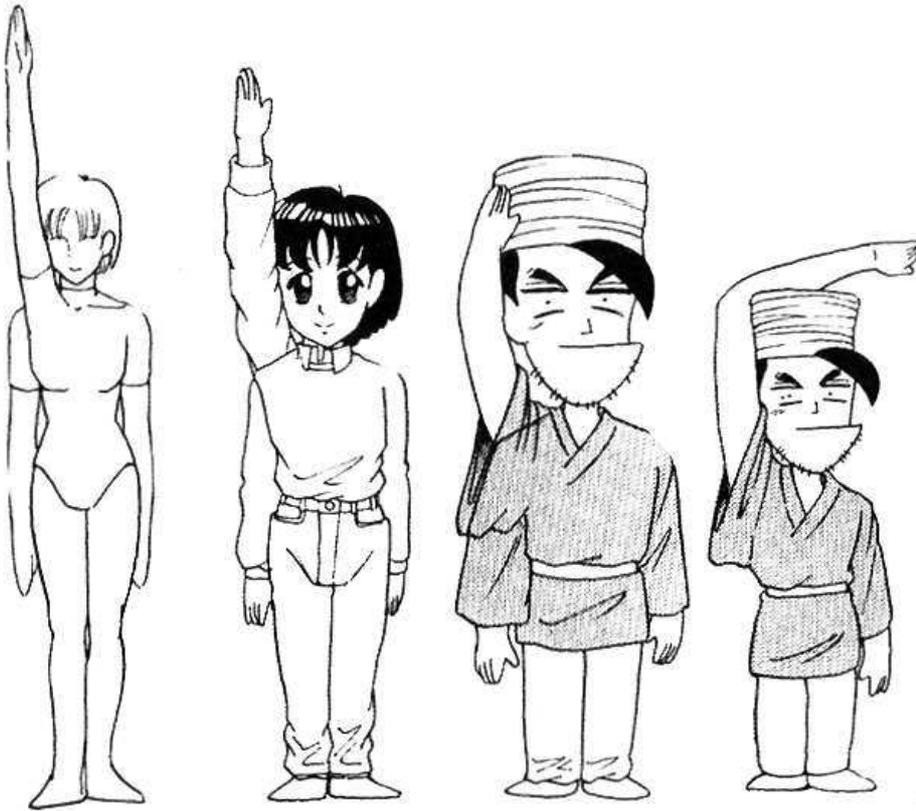


Brillances, reflets et ombres sont les clés des effets 3D!



Quand il s'agit d'objets ou de personnages qui projettent une ombre (on parle alors d'ombre portée), il faut rester cohérent par rapport à la source de lumière: l'ombre ne peut pas être à gauche pour un personnage et à droite pour un autre!

# LES DISPROPORTIONS VOLONTAIRES



Une source inépuisable de gags consiste à attribuer des caractères physiques enfantins à des personnages adultes, à leur donner par exemple la taille d'un bambin, mais avec la tête d'un adulte et des petits bras grassouillets de bébé, ou encore à les doter d'un bras interminable, aussi long que leur corps tout entier.

**QU'EST-CE QUI EST LE PLUS IMPORTANT DANS UN MANGA ?**

On ne le répétera jamais assez : c'est la vie, le mouvement, le dynamisme. Alors, inutile de s'inquiéter si les proportions sont un peu bizarres...



## LES DÉFORMATIONS: ZOOMS ET RACCOURCIS

L'effet zoom, qui consiste à rapetisser un objet éloigné et au contraire de grossir un objet proche, a la faveur des auteurs de bandes dessinées, car il crée un choc visuel.

*Lequel de ces deux dessins est le plus dans l'esprit 3D, selon vous? La réponse semble évidente.*

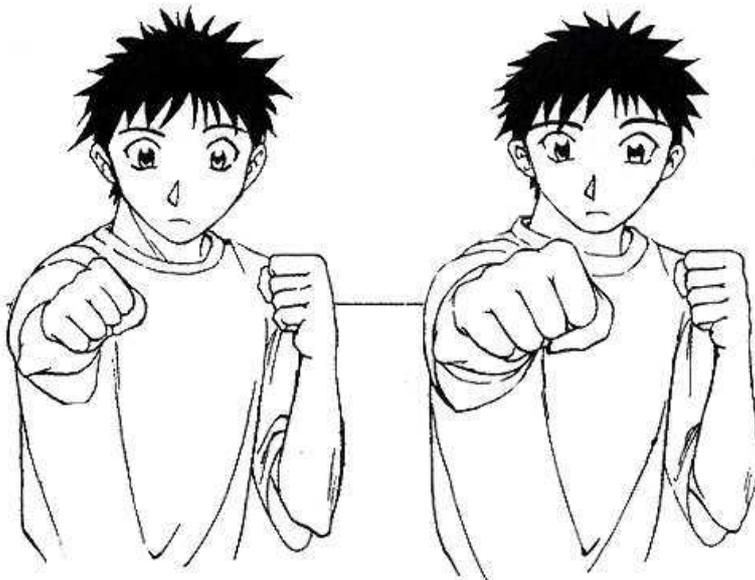


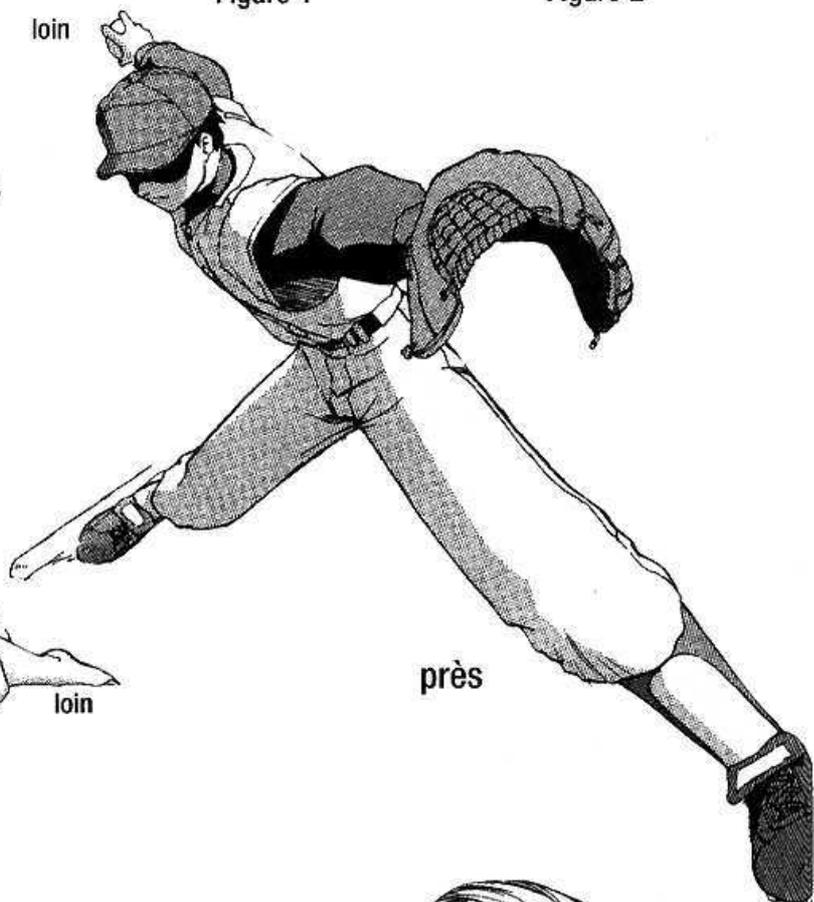
Figure 1

Figure 2

Un poing tendu en avant ressemble en réalité à la figure 1. Mais il sera plus impressionnant avec la déformation utilisée dans la figure 2.

Cet effet zoom n'est qu'une exagération des lois de la perspective, qui veulent qu'un objet proche soit plus gros qu'un objet éloigné.

loin



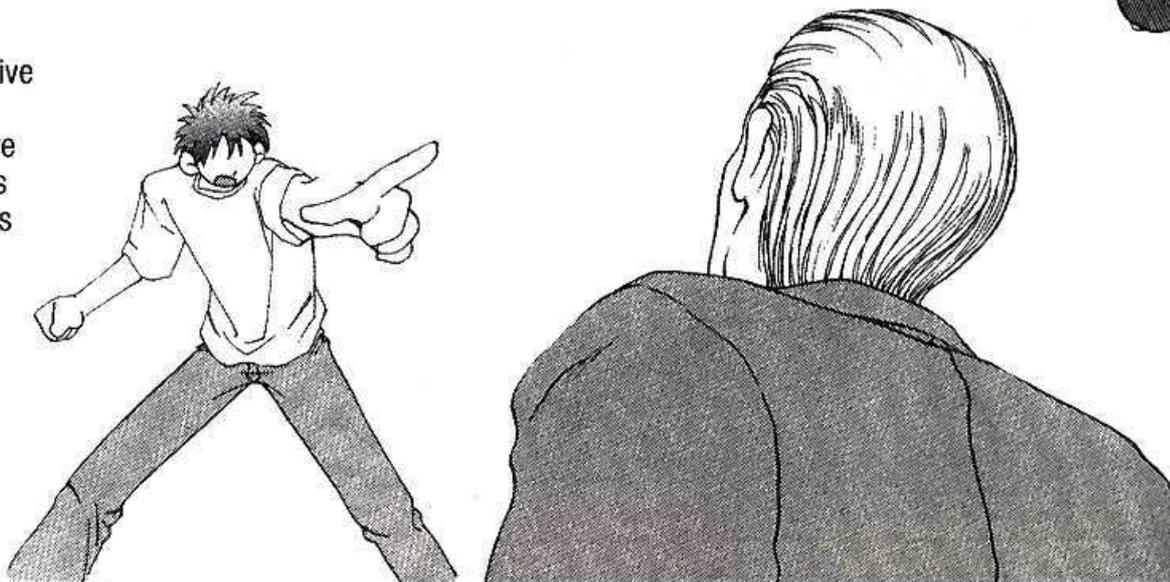
près



près

loin

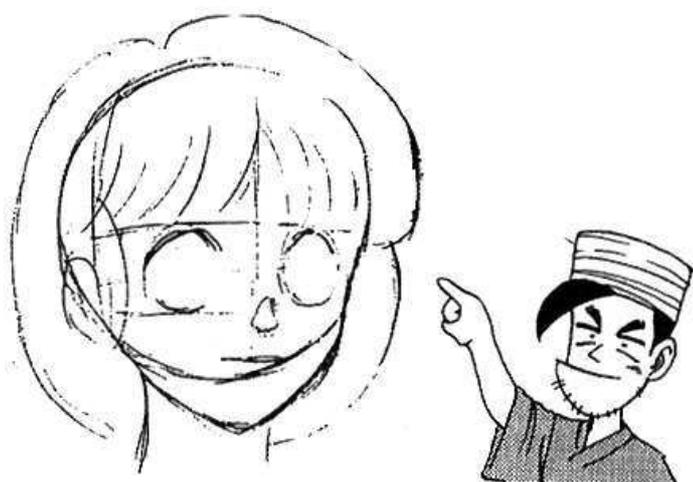
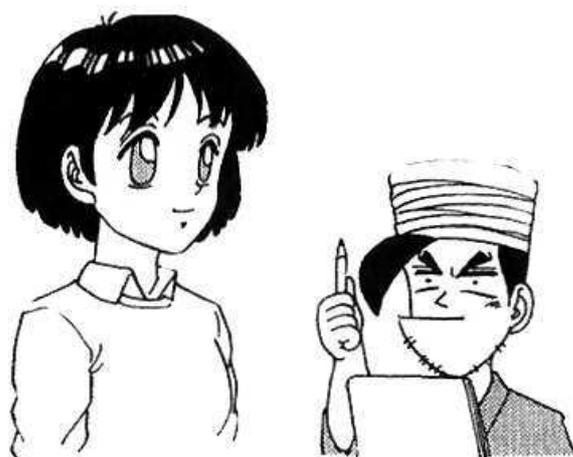
L'exagération des effets de perspective prend beaucoup de force expressive avec des cadrages spectaculaires, tels des personnages qui sortent du champ (du cadre) en avant-plan.



# LES BASES DU DESSIN

Que l'on soit un professionnel chevronné ou un débutant, on commence toujours par un croquis préliminaire, au crayon, qui est l'ébauche à partir de laquelle on construira peu à peu le dessin définitif.

Premier stade : esquisser les contours et les volumes généraux, indiquer la place des principaux éléments (yeux, nez, bouche et oreilles pour un visage). Vérifier l'équilibre de l'ensemble.



En effet, si on commençait par les détails, il serait plus difficile de vérifier l'équilibre de l'ensemble : les corrections et les ajustements ultérieurs seraient bien plus longs – et quelquefois impossibles.

C'est seulement lorsque cette ébauche est au point que l'on commence l'exécution des détails.



## L'ART DU MANGA EN RÉSUMÉ

Le mangaka,  
ou auteur de manga,  
c'est celui  
qui est capable  
de transcrire  
sur le papier,  
ce qu'il visualise  
dans sa tête.



## LE DESSIN D'APRÈS MODÈLES ET ÉTUDES DE NUS

Tout le monde n'a pas la possibilité de travailler d'après des modèles vivants dans une académie de dessin. On peut toutefois s'entraîner fort sérieusement en utilisant des albums de photos.

Il existe des albums proposant des séries de poses.



S'obliger à faire au moins deux croquis chaque jour, en partant toujours du squelette schématisé.

Varié les angles de vue : de face, en plongée, en contre-plongée, de loin, de près, etc.

Non seulement ce travail de fond donnera de meilleures connaissances d'anatomie, mais encore il vous habituera à traduire rapidement vos idées sur le papier !



Et vous allez acquérir un fameux coup d'œil !



# LES ASTUCES EN BREF

En conclusion: entraînez-vous tous les jours, en vous inspirant des exemples de ce chapitre, et apprenez à esquisser vos personnages en les décomposant d'abord en blocs.



Au fait, pour ceux qui voudraient savoir comment dessiner M. Manga avec la méthode des blocs, eh bien voici ce que ça donne!

La décomposition en blocs, disent certains, donne des croquis confus, avec trop de traits qui se croisent et se superposent...

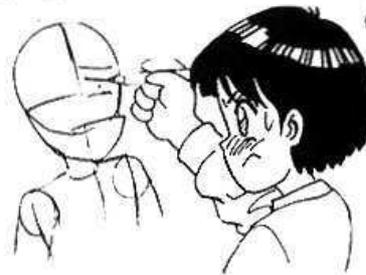
Light blue

Je leur répondrai seulement: travaillez au crayon bleu!

Faire la première esquisse en bleu, puis sélectionner les bons contours et les repasser au crayon graphite classique.

Mais surtout n'appuyez pas trop!

Pour vérifier l'équilibre d'une composition ou d'un croquis anatomique, j'ai une astuce: regarder l'essai à l'envers, par transparence, devant une source lumineuse!



On trouve aussi des mines bleues pour critérium!

Quand on dessine sur une planche définitive, surtout ne jamais appuyer trop fort, même au crayon bleu. En principe, le bleu ne se voit pas à l'impression, si les traits sont légers. Mais s'ils sont trop appuyés, ils se verront, et ils sont très difficiles à effacer.

# Chapitre 3

## Les personnages



# LES TROIS ÉLÉMENTS MAJEURS DU MANGA

Ce sont le thème, l'histoire  
(le scénario) et les personnages.

## QU'EST-CE QU'UN THÈME ?



Demandez-vous ce que votre héros attend de la vie?

Quel est son passé, de quoi sera fait son avenir?

Imaginez l'évolution des caractères, des sentiments...

J'étais un vrai chien enragé...



Ce ne sont que quelques exemples parmi beaucoup d'autres. Toute histoire a un thème dominant lié au héros : demandez-vous ce qu'il pense, ce qu'il attend de la vie. Essayez de voir le monde avec ses yeux, et votre scénario restera cohérent.

# QU'EST-CE QU'UN SCÉNARIO ?

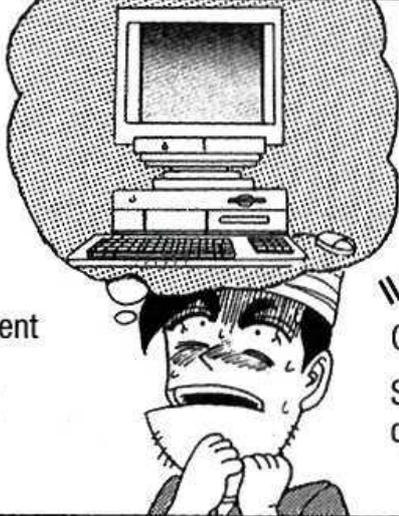
Un Mac?  
Un PC?

Un portable?  
Une tour?

Il me faut un ordinateur!

Imaginons par exemple, que le héros ait terriblement envie d'un ordinateur. Voilà le thème : comment le développeriez-vous ?

Quelle action imaginer ?  
Si vous étiez le héros, que feriez-vous ?



Supplera-t-il ses parents ?

Prendra-t-il un job pour se payer son rêve ?

M'man, tu m'en achètes un, dis... J'en veux un, j'en veux un!

Et avec ça, miss, moutarde ou ketchup?

À partir de là, on peut imaginer toutes sortes d'actions possibles.



Les parents ne veulent peut-être rien savoir...

Il peut y avoir là le prélude à un petit drame familial...

Petit monstre, voilà pourquoi tu me voles de l'argent!



Mais pas d'histoire sans un minimum de conflit.

Bon d'accord!

Allez... s'il te plaît, je serai gentil...

Ici, il n'y a sans doute pas assez de conflit.



Cherchez quelles péripéties peuvent découler de ce point de départ.

Pourquoi pas ? Si tu obtiens une mention à ton examen.

Pour être vraisemblable, l'action doit être en accord avec le caractère du personnage, mais aussi avec son environnement social et familial.



Mais la logique n'exclut pas une part de hasard... Après tout, la chance et la malchance existent aussi dans la vie réelle.



# LA CONDUITE D'UNE HISTOIRE

Introduction, développement, point culminant et dénouement.

Il faut choisir un genre. Notre héros est amoureux, et il s'efforce de conquérir sa belle, mais les obstacles inattendus se dressent : nous sommes donc ici dans le domaine de la comédie sentimentale.



Cet homme a une autre caractéristique, qui peut être un ressort pour l'action : il a peur des chiens.

Le héros est depuis longtemps amoureux en secret d'une charmante jeune fille.



## LE DÉVELOPPEMENT

Il faut prévoir toutes sortes de péripéties, car le développement ne doit pas tourner trop court. Ici, le dénouement peut-être un peu trop rapide.



Ma tête ne lui revient pas!

Mais il se trouve qu'elle aime les chiens, et particulièrement son cher bouledogue (c'est peut-être pour cela qu'elle n'a pas peur de l'homme au visage effrayant...).

Elle déclare qu'elle ne pourra jamais vivre avec un homme qui ne supporte pas les chiens. Conflit déchirant pour notre héros : il risque de ne pas s'en remettre!

## L'INTRODUCTION



Ici, on fait entrer le lecteur dans l'univers propre à ce manga, on expose la situation et on présente

les personnages : le héros est un homme bâti en force au visage d'une puissante laideur, qui inspire bien malgré lui la terreur.



À ce stade, il n'est pas mauvais de dresser le portrait psychologique du personnage : « Pourquoi est-ce que je l'aime ? » se demande notre héros.



## LE POINT CULMINANT

L'histoire suit son cours, avec toutes sortes d'épisodes dramatiques ou tragi-comiques, jusqu'à ce que la tension atteigne son point culminant. C'est alors que survient généralement un retournement de situation.

Notre héros peut par exemple suivre le traitement spécial du Dr Dingo pour vaincre sa phobie des chiens...



C'est alors qu'il décide de prendre son destin en main et de faire une autre tentative.

C'est la chance de ma vie, je ne dois pas la laisser passer! Si elle ne revient pas, je n'aurai jamais d'autre fille, JAMAIS PLUS!!!



## LE DÉNOUEMENT

À ce stade, des résultats positifs sont obtenus. Une conclusion heureuse semble en bonne voie...



Commençons par redevenir de bons amis.



Youpeeee!



Voir les efforts récompensés fait toujours plaisir!

Notre héros a fini par s'habituer au chien, mais il n'est pas vraiment guéri de sa phobie.



N'est-ce-pas qu'il est mignon?

Tu l'aimes bien, hein, mon toutou joli?

Il est toujours conseillé de finir sur des petits gags qui détendent l'atmosphère, afin que les lecteurs restent sur une impression plaisante.



## LE PLUS IMPORTANT : UNE HISTOIRE FACILE À COMPRENDRE

Vous avez travaillé dur pour réaliser votre premier manga et, franchement, vos dessins ont belle allure... Mais tout ce travail ne servira pas à grand-chose si l'histoire est confuse et si le lecteur n'en comprend pas immédiatement le déroulement.

Il faut toujours se mettre à la place du lecteur pour se poser les quatre questions fondamentales :



**QUAND** (le temps)

**OÙ** (le lieu)

**QUI**

**QUOI** (qu'est-ce qui se passe)

Et on doit toujours comprendre clairement pourquoi tout s'est passé ainsi.



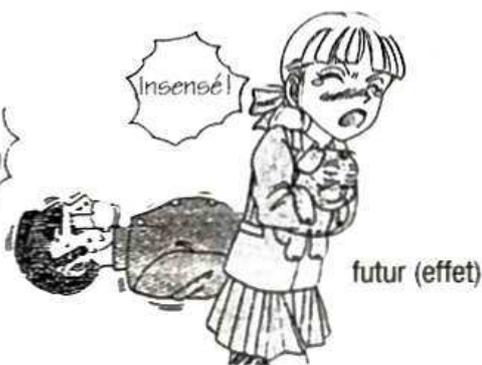
Ce qui se passe aujourd'hui découle de ce qui s'est produit hier et a un effet sur ce qui arrivera demain.



passé (cause)



présent (événement)



Le lecteur doit immédiatement saisir l'enchaînement des faits.

Aux quatre points fondamentaux, il faut donc ajouter un cinquième : le **POURQUOI**

QQOQP  
 — QUI  
 — QUAND  
 — OÙ  
 — QUOI  
 — POURQUOI

Il y a d'autres éléments qui entrent en jeu : la composition, le rythme, etc. Mais ces cinq points représentent les bases.



## QU'EST-CE QU'UN PERSONNAGE ?

Dans un manga, les éléments les plus importants sont les personnages : ce sont eux qui portent le thème et l'action.



Quand une bande dessinée est intéressante, c'est neuf fois sur dix (et même quatre-vingt-dix-neuf fois sur cent) grâce à des personnages forts, à qui le dessinateur a su conférer de la « présence ». Pour cela, il a choisi avec soin les détails et le graphisme qui les rendent vivants.



**THÈME UNIQUE  
POUR HISTOIRES  
COURTES**

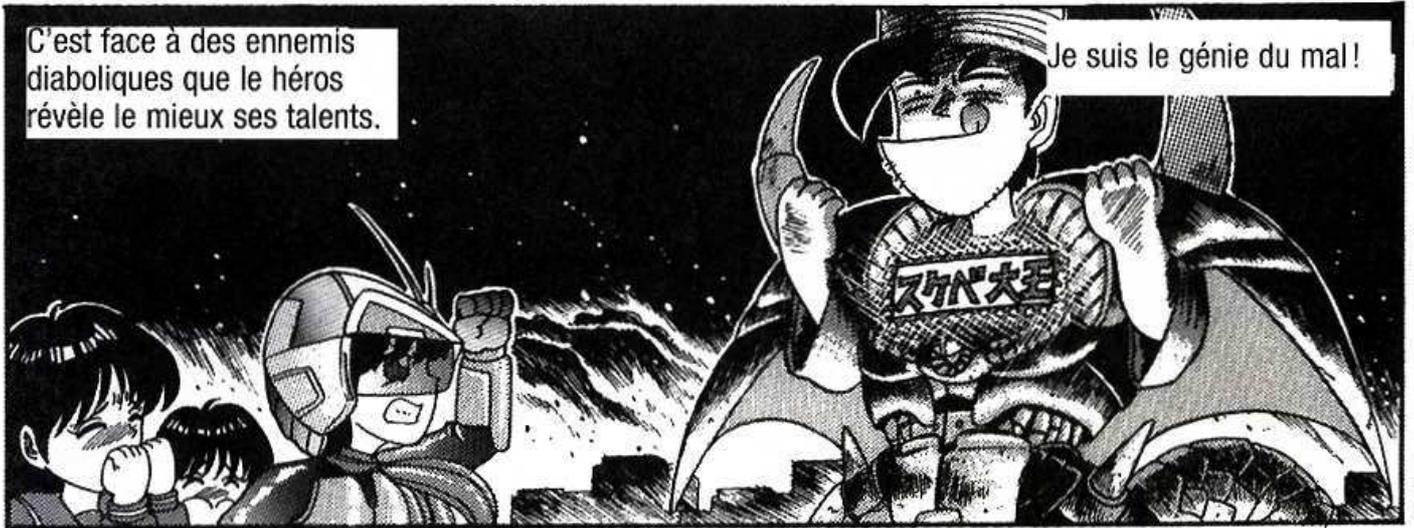
**THÈMES MULTIPLES  
POUR HISTOIRES  
LONGUES**

## LES ANTIHÉROS ET LES SECONDS RÔLES

Si le héros doit affronter des méchants, il est préférable que ceux-ci ne soient ni falots ni inconsistants. S'ils apparaissent comme l'incarnation du mal, le héros en sortira grandi.



C'est face à des ennemis diaboliques que le héros révèle le mieux ses talents.



Il faut également veiller à bien assortir les caractères : un héros impétueux et passionné appelle un antihéros à la fois fourbe, dissimulé et froidement cruel. À l'inverse, un héros qui se distingue par son flegme et sa façon réfléchie d'agir sera opposé à un « méchant » brutal et grossier.

La difficulté augmente quand le héros et l'antihéros ont le même tempérament. Pour donner du relief à l'histoire, deux solutions : pimenter l'action en lui donnant un rythme accéléré ou bien faire intervenir des personnages secondaires pittoresques qui mettront en valeur, par contraste, les personnages principaux : c'est ce que l'on appelle, dans le vocabulaire du théâtre, des « faire-valoir ».



On peut aussi avoir affaire à deux personnages principaux, aux caractères presque identiques. Prenons l'exemple d'une comédie sentimentale, dont le héros et l'héroïne sont trop timides pour se déclarer... L'ennui risque alors de s'installer et l'histoire aura du mal à démarrer.



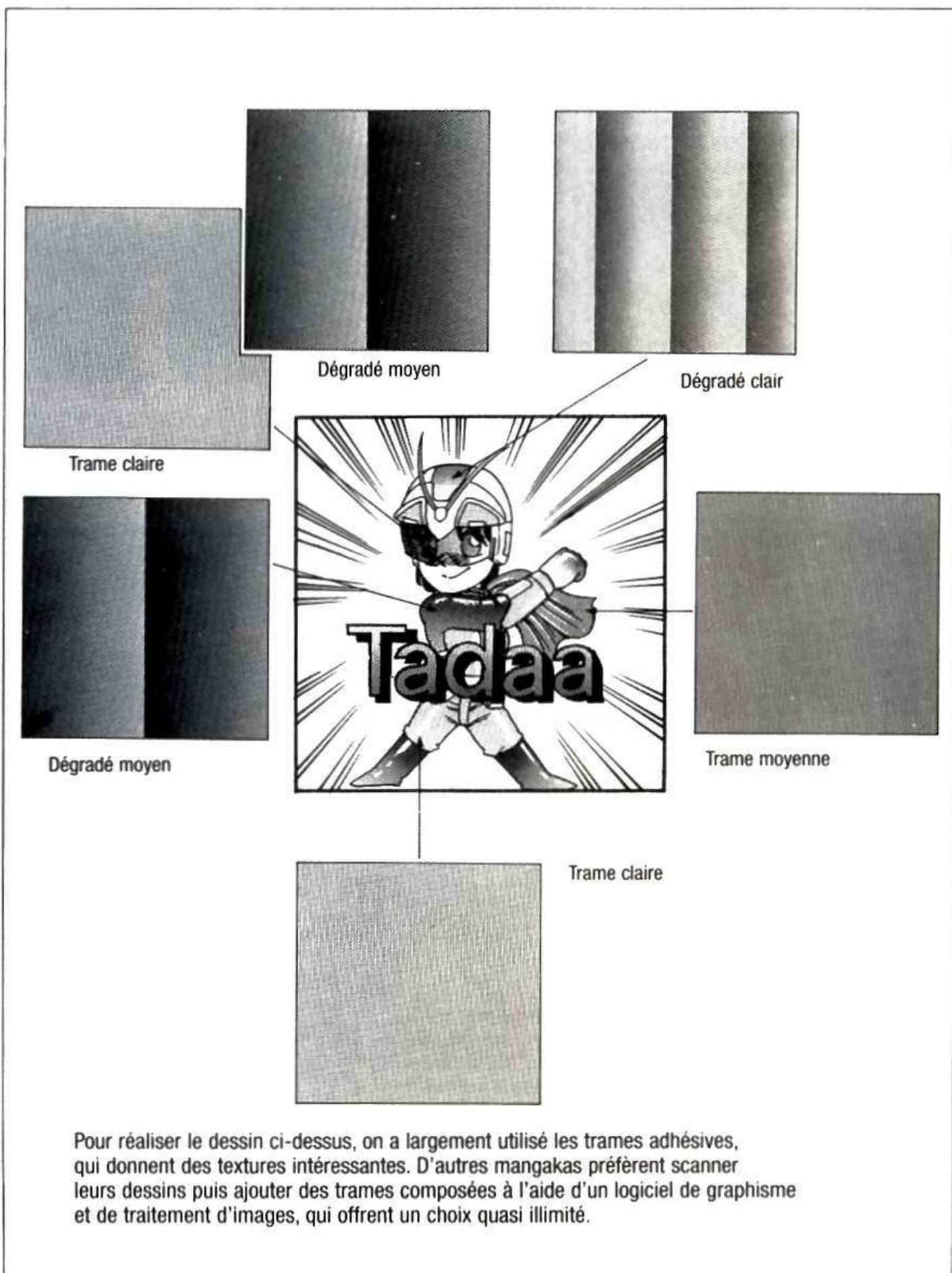
Mais que survienne un rival plus entreprenant et tout s'organise différemment : les héros réagissent et l'action repart.

L'antihéros et les personnages secondaires (les faire-valoir, ou les seconds rôles pour parler comme au cinéma) sont très importants dans une bande dessinée. Ce sont eux qui apportent souvent la touche nécessaire d'humour et de fantaisie.



Dans une bande dessinée, le caractère d'un héros est révélé par la manière dont il réagit face aux événements et aux autres personnages.

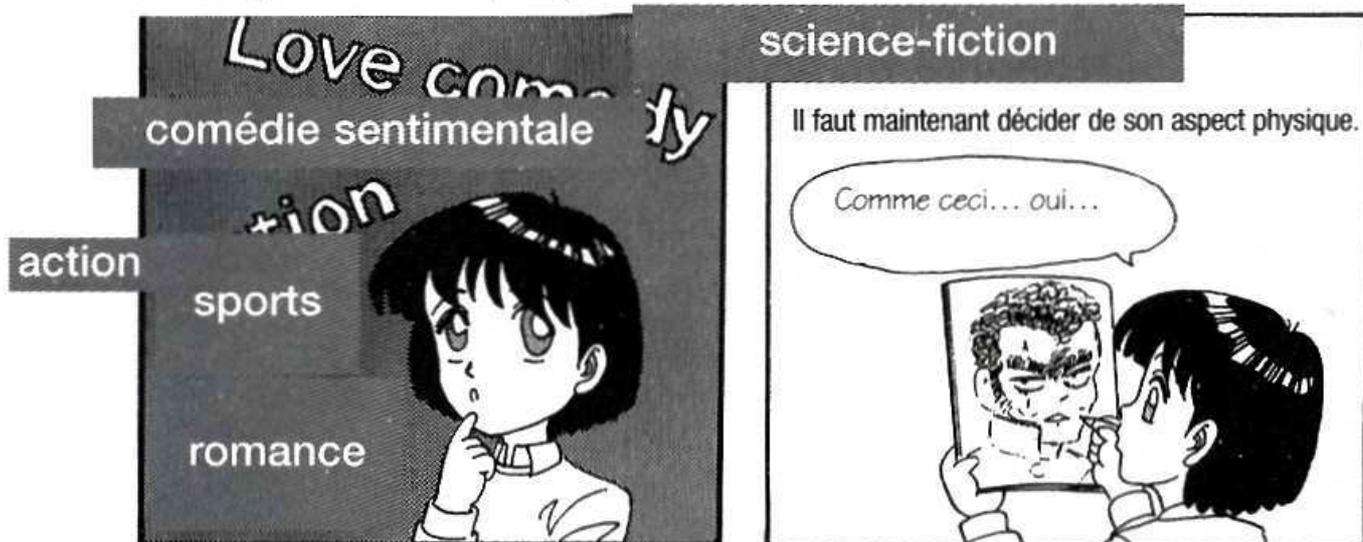
# L'UTILISATION DES TRAMES



Pour réaliser le dessin ci-dessus, on a largement utilisé les trames adhésives, qui donnent des textures intéressantes. D'autres mangakas préfèrent scanner leurs dessins puis ajouter des trames composées à l'aide d'un logiciel de graphisme et de traitement d'images, qui offrent un choix quasi illimité.

# LA CRÉATION D'UN PERSONNAGE

Il est bien évident que la personnalité du héros dépendra tout d'abord du genre choisi



À ce stade, il est important d'avoir les idées claires. La meilleure solution consiste à faire un tableau où l'on note à mesure les caractéristiques du personnage.



ÂGE	21 ans, étudiant ⇔	une partie de l'intrigue se déroulera donc à la fac.
CARACTÈRE (point faible)	querelleur	Donc corps robuste ⇔ Tempérament actif ⇔ Donc réussit malgré tout dans ses études
N'AIME PAS	la foule / les chiens son physique fait peur et il le sait	Visage très laid, mais laideur puissante / Assez querelleur / Déteste les chiens
AIME	les expériences scientifiques / est toujours très motivé	⇔ Donc cherchera des solutions scientifiques à ses problèmes (traiter sa phobie des chiens)

➤ Peut-être pense-t-il être un pestiféré, plus sensible aux attentions des autres ?

➤ Genre : Comédie sentimentale. Thème : Je te veux pour le bon motif.

➤ Quel est son type de fille ? Qu'est-ce qui lui plaît en elle ?



Quelquefois les auteurs de bandes dessinées ont une démarche inverse : ils partent d'un personnage plus banal, sans traits bien frappants ou dont le caractère se résume à un seul trait, pour trouver le héros principal qui conviendra à la situation

19 ans  
étudiante



Signes caractéristiques : aime les chiens, surtout les bouledogues, sinon rien de bien précis. Trouver en complément quelqu'un qui détestera les chiens.

Une fois que les personnages principaux sont trouvés, il faut réfléchir aux rapports à établir entre eux : comment vont-ils évoluer ? vont-ils passer de l'affection à l'antagonisme, ou vice-versa ?

Puis il faut bâtir une histoire, en suivant les conseils donnés pages 88 à 90.

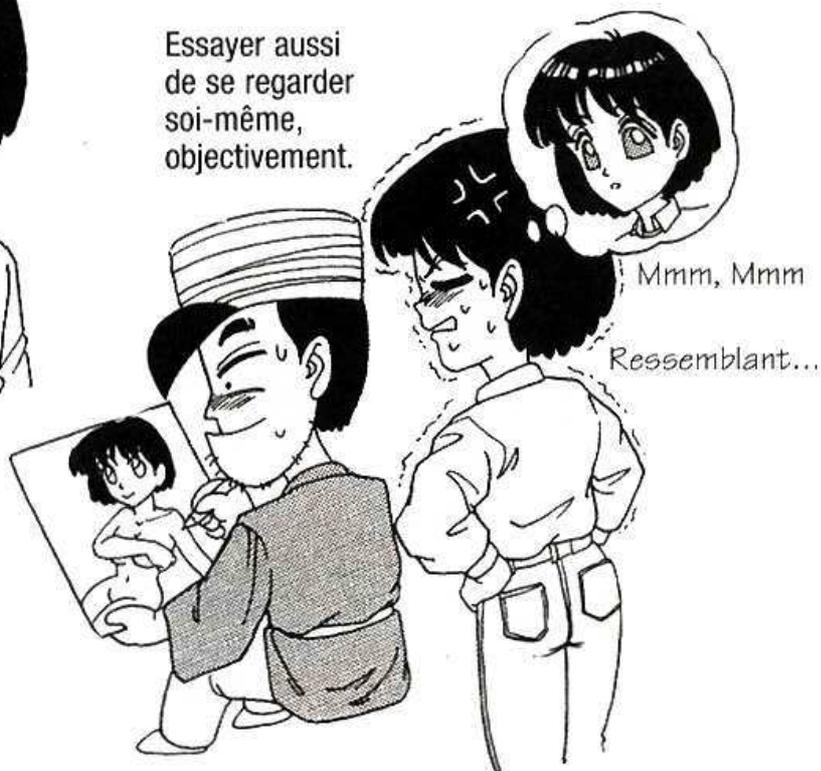


On peut aussi s'inspirer de quelqu'un de son entourage pour créer un personnage.



Ha ! Qu'elle est drôle !

Essayer aussi de se regarder soi-même, objectivement.



Mmm, Mmm

Ressemblant...

Et pourquoi ne pas chercher l'inspiration en soi-même ? Il n'y a personne que l'on connaisse mieux, au fond. Et ce sera une source de petits détails authentiques, qui « font vrai ».

## LA TRANSPOSITION DE DÉTAILS PERSONNELS

Il arrive que des auteurs de bandes dessinées s'inspirent en premier lieu d'une histoire qui leur est arrivée personnellement.

Dans ce cas, il faut commencer par écrire une sorte de compte-rendu des événements, en essayer de mettre en lumière les relations de cause à effet. Ensuite, réfléchir à l'épisode précis (ou aux épisodes) que l'on veut retenir pour bâtir une histoire.



Si l'histoire est passionnante, ce sera en général assez facile d'imaginer le personnage qui collera parfaitement à la situation.

Il s'agit en somme d'écrire un scénario. Et en général, le fait d'écrire amène de nouvelles idées.



Si l'histoire que l'on vient d'écrire fait, disons, 31 pages, il faudra créer un personnage qui sera présent tout au long de ces 31 pages.

Développer ce personnage, préciser ses antécédents, son caractère, ses réactions, sera aussi l'occasion d'améliorer l'histoire initiale, d'y introduire des éléments de variété ou de nouveaux détails qui la rendront plus vivante et plus vraisemblable.



# DE L'HISTOIRE AU DESSIN

La première impression que laisse une personne, c'est en général son visage. C'est donc par le visage qu'il faut commencer pour créer visuellement un personnage.



Aucun visage ne ressemble exactement à un autre, mais on peut néanmoins les classer en grands archétypes, en retenant de préférence les traits de physionomie qui donnent une indication de caractère.



## LES VOLONTAIRES

- Sont en général des travailleurs acharnés.
- La force de la volonté s'exprime principalement dans la forme des sourcils, dont la ligne, bien nette, remonte en général vers les tempes.
- La bouche a un dessin ferme, avec des commissures dirigées vers le bas.



Le dessin du bas est particulièrement expressif. La force de la volonté transparaît dans la ligne carrée de la mâchoire aux muscles saillants, dans la bouche serrée et dans les sourcils énergiques.

## LES CONCENTRÉS

- Regroupent plusieurs types : le type artiste, le type cruel, le type délicat, le type calme et noble, etc.
- Les sourcils fins et bien dessinés apportent une note de féminité ou indiquent la délicatesse de tempérament.
- Les yeux en amande sont harmonieux et sont un indice de la beauté physique.
- Le nez est long (signe d'orgueil, dit-on) et fin, droit ou aquilin.
- Les cheveux sont souples et disciplinés.



Souvent utilisées pour caractériser l'intellectuel, les lunettes sont un élément intéressant sur le plan graphique : à travailler en fonction de la forme de la monture.



## LES INSTINCTIFS



L'intellectuel instinctif, parfait type du rebelle intelligent et décontracté, est souvent séduisant.



➤ Côté masculin, les instinctifs appartiennent souvent au type « viril », qui se soucie peu des apparences extérieures ou des petits détails quotidiens. Ils sont en général bâtis en force avec un squelette épais. La mâchoire inférieure puissante et carrée traduit cette impression de force physique.

➤ La chevelure à la fois opulente et indisciplinée exprime le tempérament non conventionnel :

les bohèmes, les marginaux appartiennent à ce type.

➤ La bouche est souvent grande, signe de générosité et de sensualité.

➤ L'ossature est bien dessinée, avec des pommettes saillantes.

## LE TYPE MUTIN DÉLURÉ



➤ Côté féminin, c'est le caractère « joli » ou « mignon » qui l'emporte sur la beauté classique. Les traits, souvent irréguliers, ne manquent pas de charme.

➤ Les yeux, largement ouverts, pétillent de malice. Le visage est mobile et expressif.

➤ Le nez retroussé marque une certaine impertinence.

➤ Les traits ont conservé des caractères enfantins.

➤ Toutes les fantaisies sont permises au chapitre des coiffures.

➤ On aura compris que le type mutin déluré convient idéalement au registre comique ou sentimental-comique.

## LES AFFECTUEUX

➤ Le visage entier est souriant

➤ Les yeux, plutôt petits, ont les coins extérieurs tombants, ce qui accentue l'impression de gentillesse.

➤ Si les sourcils sont fins et écartés, c'est l'impression de douceur qui domine ; s'ils sont très rapprochés, c'est la force de caractère qui s'impose.

➤ Le visage est plutôt rond : effet de calme et de douceur, qu'accentuent les cheveux longs.



## LES FAIBLES ET LES TIMIDES

- Les traits peu dessinés, la bouche petite, en général fermée, les yeux plutôt petits : tout indique le manque de confiance en soi. L'expression est souvent troublée et inquiète, le sourire, quand il apparaît, est crispé.
- Le visage est proche de celui du type affectueux, sans le calme souriant qui caractérise ce dernier.
- La mollesse des contours du visage, et particulièrement du menton, trahit le manque de volonté.
- Les cheveux sont aplatis.



## LES ÉGOCENTRIQUES

- Orgueil et égoïsme : chez les femmes, c'est le type classique de l'enfant gâtée et capricieuse.
- Les yeux, larges, près du nez, ont des coins triangulaires : ce dessin bien caractéristique, est facile à reproduire, et son effet est infaillible.
- On trouve dans cette catégorie le type « princesse » à la longue chevelure bouclée.
- Si on ajoute des lunettes de soleil, on aura le type vamp ou femme moderne active.

## LES MÉCHANTS

- Les yeux triangulaires, presque entièrement blancs, expriment la cruauté et la ruse : c'est le regard froid du serpent.
- L'absence de sourcils accentue le caractère sinistre.
- C'est une catégorie intéressante à dessiner et pleine de ressources : on y trouve aussi bien le savant fou que le sorcier, le mouchard, l'espion ou le tueur à gages.



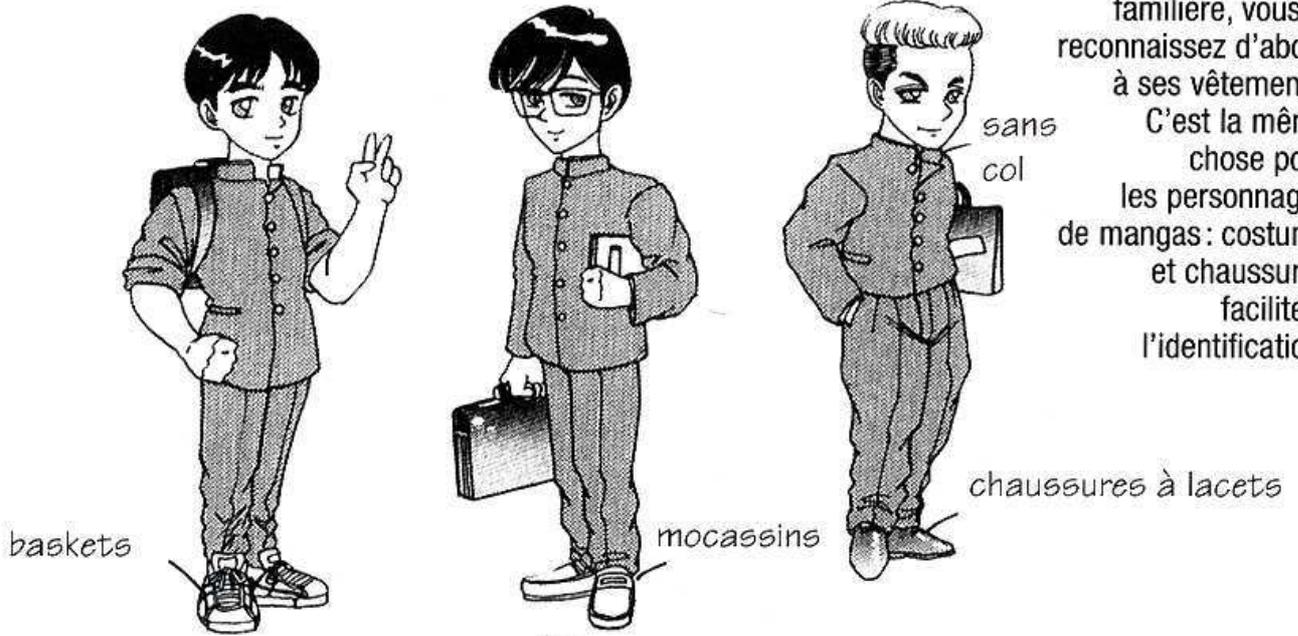
## LA FORME DU CORPS EST ÉGALEMENT ÉLOQUENTE

Utiliser les corps comme éléments de style est particulièrement utile pour les personnages secondaires qui ne font que des apparitions. Un personnage très grand donnera l'impression d'être incapable de se déplacer rapidement, alors qu'un petit gabarit paraîtra naturellement agile (c'est le côté lutin). Une silhouette grassouillette évoquera davantage les plaisirs de la table et la vie sédentaire que la salle de gymnastique.

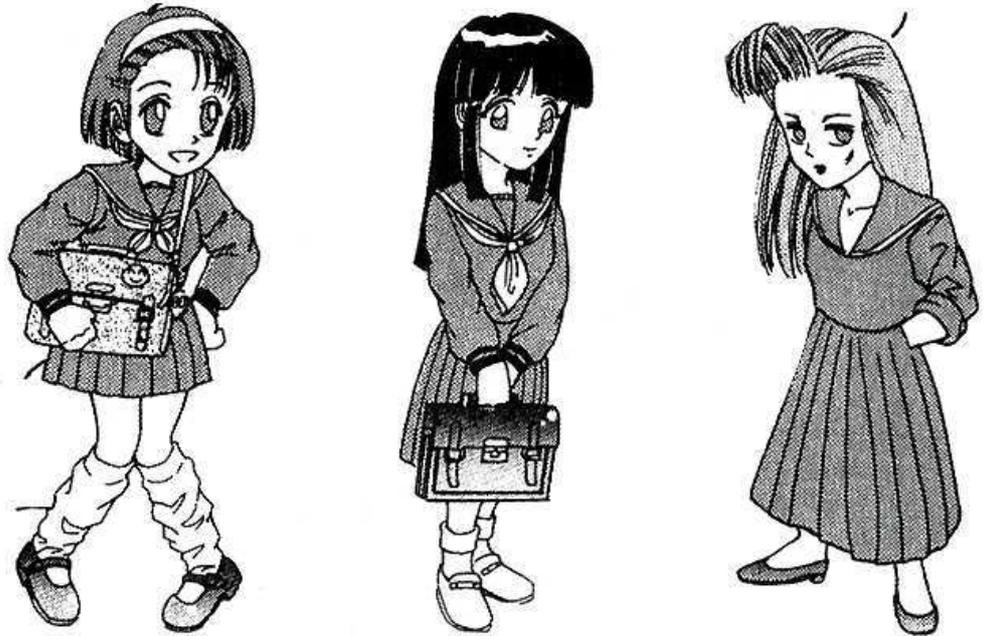


## LE RÔLE DU COSTUME

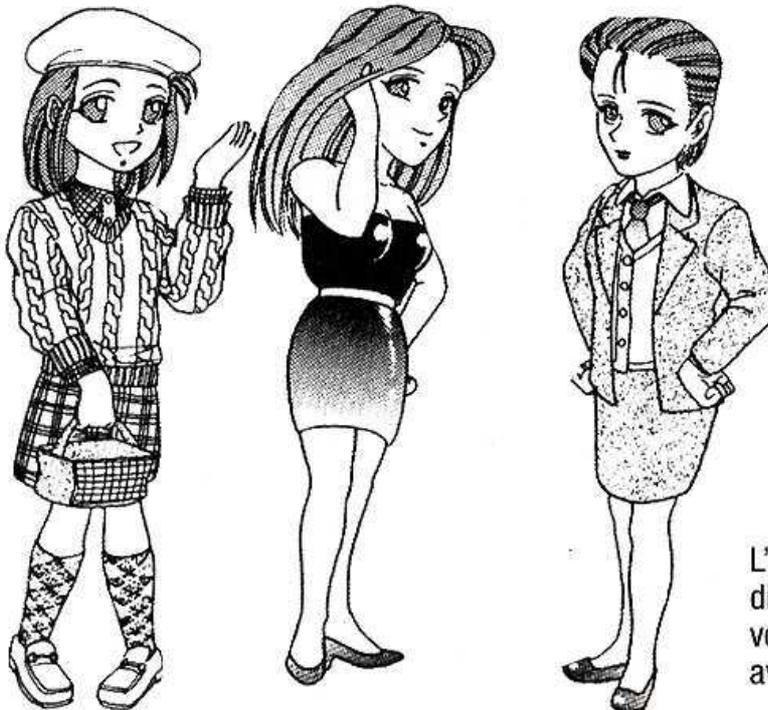
Quand une personne ne vous est pas familière, vous la reconnaissez d'abord à ses vêtements. C'est la même chose pour les personnages de mangas : costume et chaussures facilitent l'identification.



Les chaussures sont révélatrices du mode de vie.



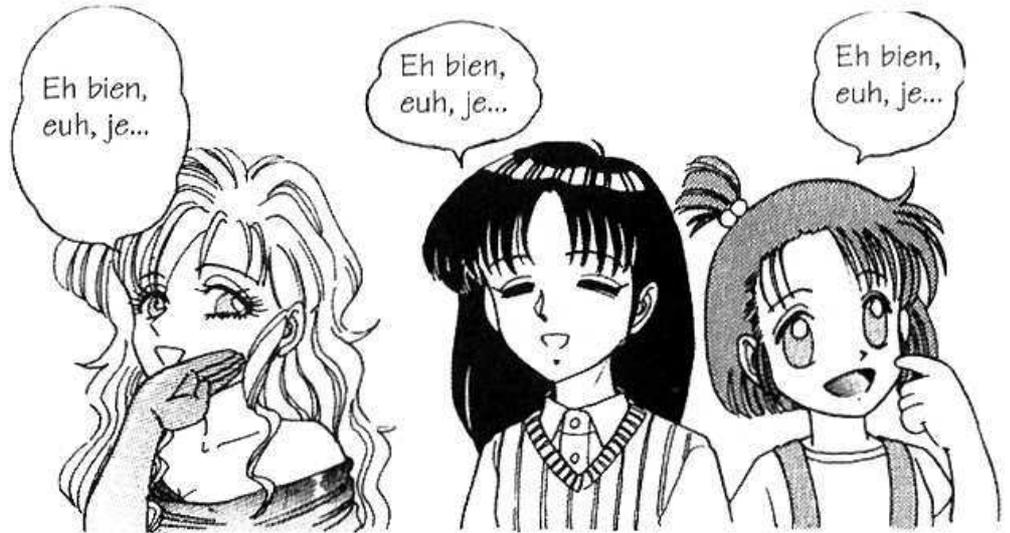
Observer ici la longueur des jupes.



L'habit ne fait pas le moine, dit-on. Et pourtant si, puisque voici le même personnage avec trois panoplies différentes.

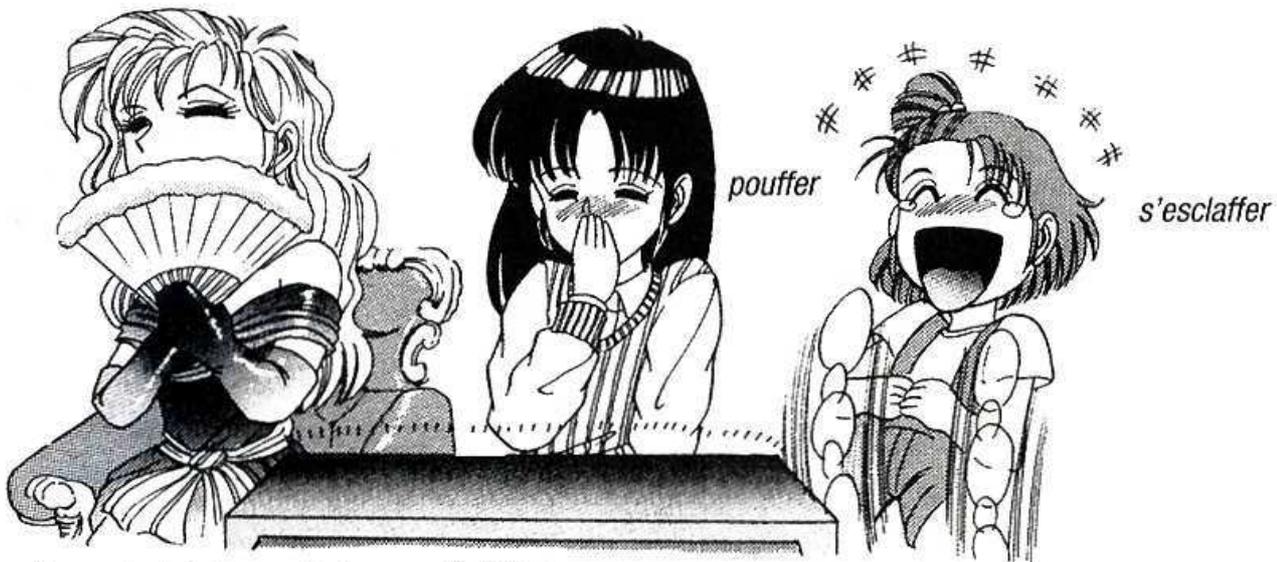
## LES MIMIQUES, LES ACCESSOIRES ET LES DÉCORS

La manière de parler, de rire, de bouger les mains est révélatrice du caractère. Tout comme les accessoires de mode ou le cadre de vie.



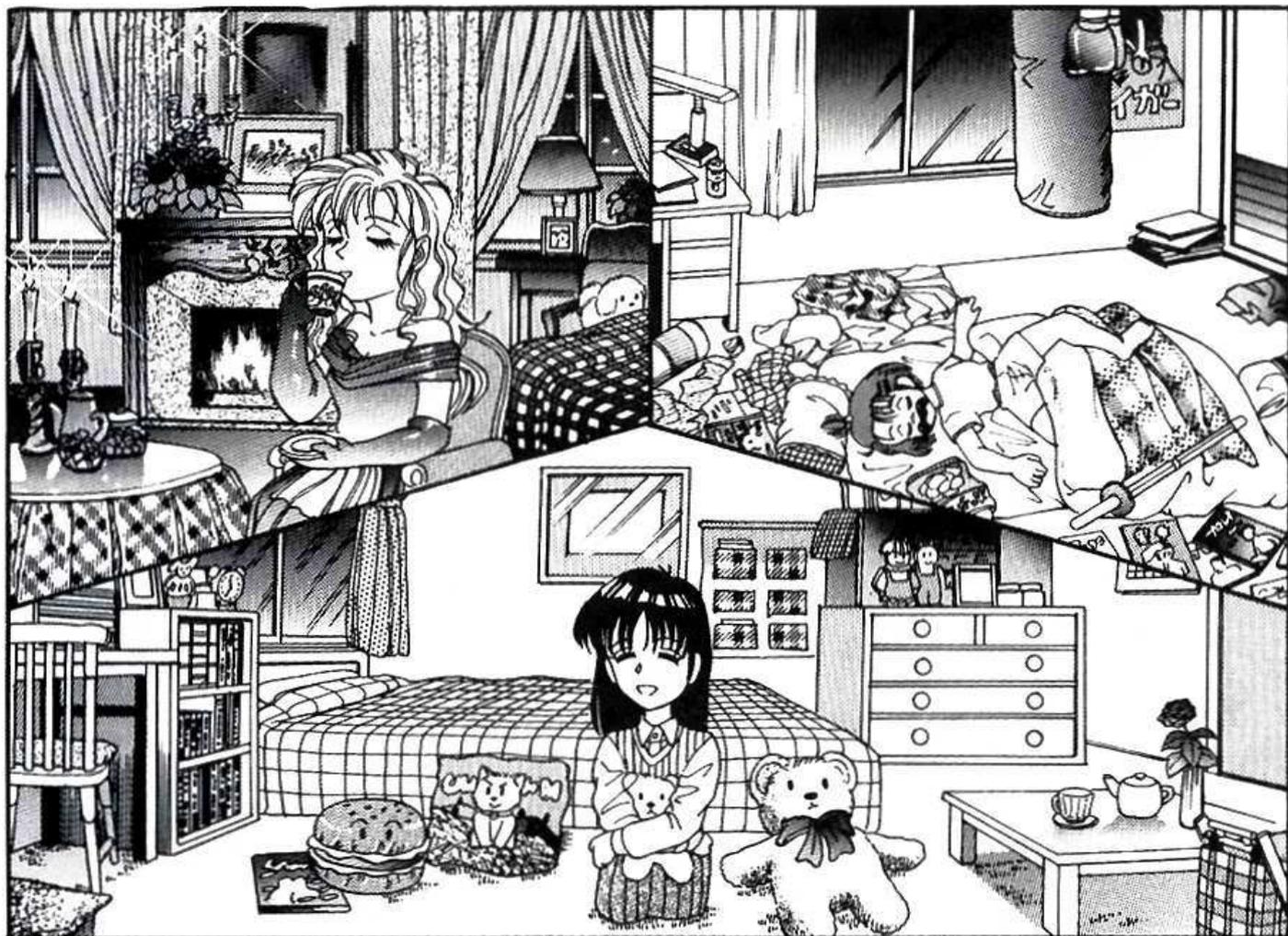
La bande dessinée n'est pas un art sonore, mais si ses personnages sont muets, le dessin est là pour décrire leur manière de s'exprimer. Quand les détails ont été bien pensés, on doit même pouvoir deviner l'arrière-plan familial et social du personnage. On peut ainsi supposer que la fillette de droite, avec son style « joyeux garçon manqué », a davantage de frères que de sœurs.

*glousser*



Il y a autant de façons de rire que d'individus.





Le cadre de vie est aussi le reflet de la personnalité. Ici, chaque personnage féminin est à sa place dans le décor qui lui convient : sophistiqué, conventionnel et impeccable, ou offrant un joyeux désordre.



Mais il faut se méfier des idées reçues. Le contre-emploi, qui consiste à faire jouer un personnage dans un registre inattendu, est un excellent procédé comique!

## TRADUIRE LES ÉMOTIONS

Les émotions ne se lisent pas seulement sur le visage mais aussi dans les gestes et les attitudes. L'auteur de bandes dessinées dispose en outre de tout un registre d'onomatopées et de signes conventionnels.



La danse exprime spontanément une humeur joyeuse.



Et rien de plus facile que d'ajouter quelques notes de musique guillerettes.



Bras tendus et poings fermés en signe de victoire : on imagine aussi les pieds qui trépigent.



Chaque personnage a son propre vocabulaire graphique pour exprimer les émotions : surprise, à gauche ; fou-rire, à droite.



Rire à se rouler par terre peut être dessiner au sens littéral.



La colère raidit les muscles et se propage en ondes invisibles que le dessin, lui, peut faire apparaître.



Le dessin, non réaliste, a droit à l'exagération, comme ici pour montrer un visage convulsé de rage.

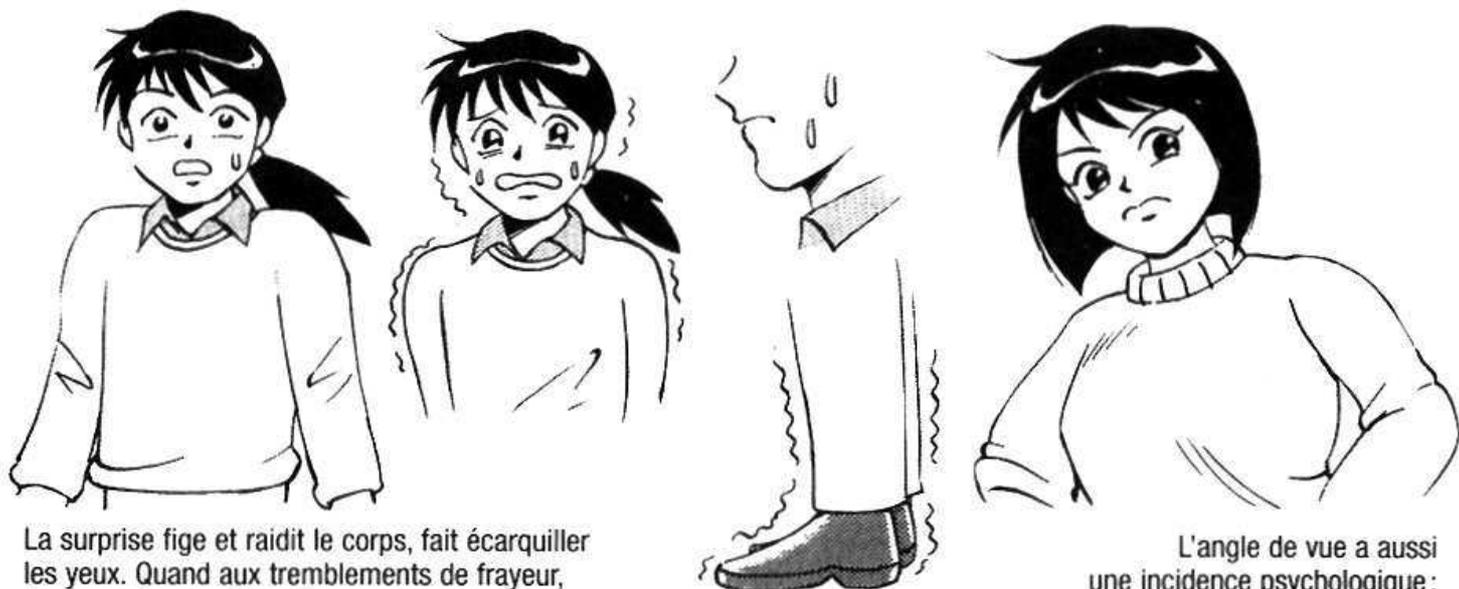


Les onomatopées sont toujours très expressives, et il faut savoir en inventer de nouvelles selon les besoins.



La tristesse s'exprime dans le dessin de la bouche, mais aussi dans l'attitude générale : le corps perd son énergie vitale, s'affaisse, et le personnage, privé de ressort, doit trouver un appui.

Se coucher par terre pour pleurer en est la forme extrême.



La surprise fige et raidit le corps, fait écarquiller les yeux. Quand aux tremblements de frayeur, le crayon les rend très éloquentes.

Un zoom audacieux pour montrer les frissons qui remontent des pieds jusqu'à la tête.

L'angle de vue a aussi une incidence psychologique : ici, la contre-plongée renforce l'expression du dédain.

À quoi rêves-tu ? Ne crois-tu pas qu'il y a assez de pommes de terre pour nous deux ?



Les yeux écarquillés et le regard perdu au loin de celle qui était bien loin des prosaïques tâches ménagères.

Un choc, dû à un moment de distraction, un réveil brutal et le regard qui exprime la confusion.

## LES EFFETS D'ARRIÈRE-PLAN

Le créateur de manga n'est pas prisonnier des exigences du réalisme : il peut traiter graphiquement l'arrière-plan pour exprimer les émotions du personnage.



Une manière de représenter l'atmosphère lumineuse d'un matin d'été.



L'ambiance est à la joie : les fleurs, les étoiles et les guirlandes du fond y participent.



Ici, la lumière est beaucoup plus violente : ses rayons sont palpables.



Tons fondus et motifs arrondis conjuguent leur douceur à la gentillesse du personnage.



Image du bonheur, avec un graphisme stylisé et des effets de contrastes de textures.



Angoisse et suspicion sont en accord avec ce fond tourmenté très expressionniste.



Colère si violente qu'elle a allumé des flammes sur le décor d'arrière-plan.



Atmosphère onirique, noir et blanc violent pour traduire un effet de choc psychologique.



L'ombre est le domaine de l'inquiétude, de la tristesse ou de la mélancolie... On notera sur l'image centrale l'effet de tenaille du décor de fond.



Zoom choc pour le V de la victoire, dont l'effet est multiplié par les rayons divergents.



Flash et rayons divergents peuvent traduire des émotions diverses selon l'accentuation des contrastes.



Telles des fusées, ces faisceaux de lignes très dynamiques expriment la puissance.



Flash brutal, qui montre que le personnage vient soudain de comprendre quelque chose.



Ici, la détermination est si forte qu'elle soulève littéralement des vagues!

## LES EFFETS D'ARRIÈRE-PLAN : VAGUES SONORES ET ONOMATOPÉES

Images et graphismes ont une valeur symbolique. On pourra compléter utilement le petit catalogue ci-dessous :

Exemples :

Plaisir → rayons, soleil, fleurs et feuilles, ondulations

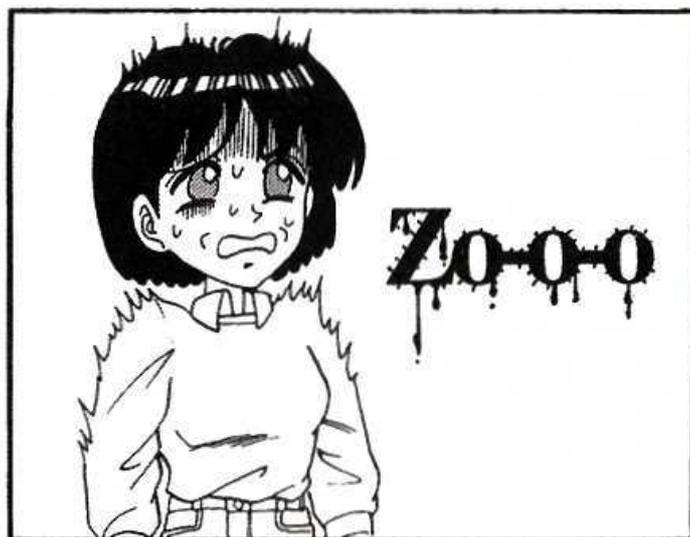
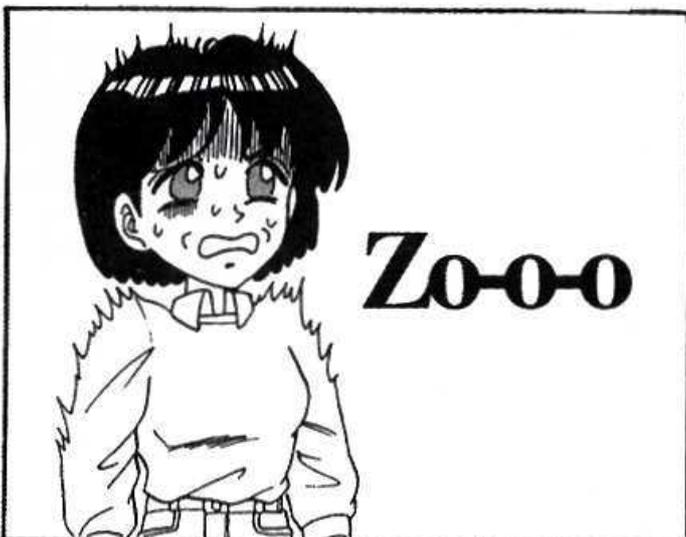
Colère → tourbillons, éclairs, flammes

Chagrin → pluie, nuages, crépuscule, automne,  
feuilles mortes

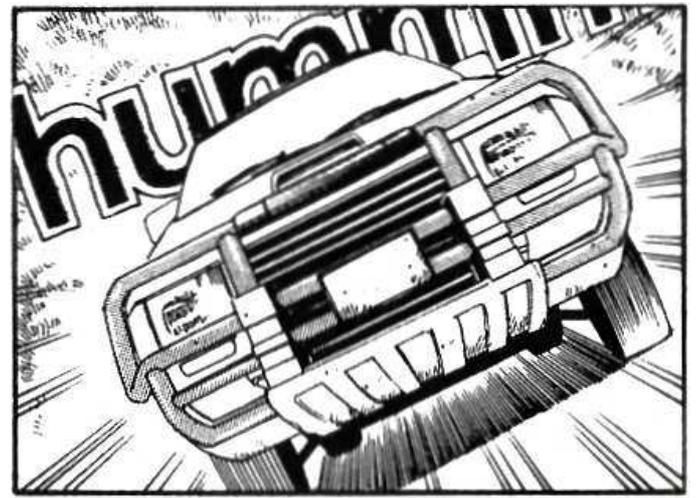
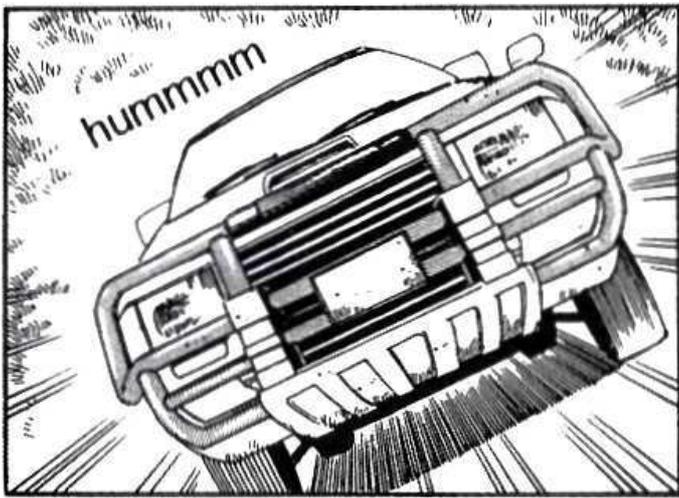
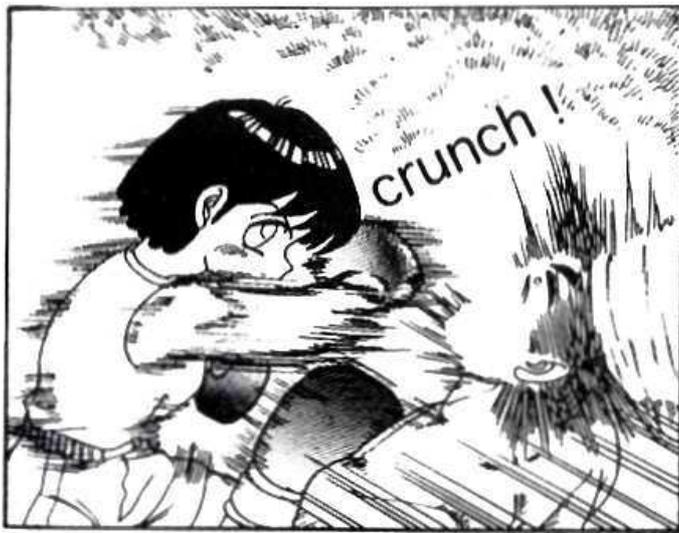
Les images sont chargées de références culturelles : ainsi celles des cimetières ou celles de la nature, selon les saisons, en harmonie avec l'humeur des personnages.



Le son peut être suggéré, même sans onomatopées écrites, par le graphisme uniquement.



Une bonne illustration du pouvoir de suggestion : seules les lettres ont changé.  
Est-ce du sang ? Que signifient ces deux images ?



À ce niveau, les effets sonores, par leur seul graphisme, deviennent partie intégrante de l'image.

gulp crunch  
gasp shake  
slitter  
boom swish pound  
swish

# Glossaire

Ce glossaire comporte aussi bien des termes spécifiquement japonais (en italique) concernant le manga que des termes généraux se rapportant à la bande dessinée.

- A**
- ◆ **Ami** Trame : valeur tonale d'une couleur.
  - ◆ **Angle de vue** Point de vue à partir duquel sont campés et dessinés les personnages ou tout autre élément d'une image.
  - ◆ **Animé** Désigne les mangas dans les dessins animés.
  - ◆ **Atari** Le crayonné ou rough d'une planche.
- B**
- ◆ **Bande (ou strip)** Succession d'images alignées horizontalement et dont l'action s'enchaîne. Dans la bande dessinée traditionnelle, une planche (page) se compose de quatre (parfois trois) bandes superposées. Il est à noter que les mangas ont contribué à faire éclater cet agencement classique, en axant la composition, très dispersée, sur la psychologie autant que sur la chronologie.
  - ◆ **Bleu** Désigne par extension les dessins exécutés à la mine bleue, non reproductible à l'impression, et destinés à la mise en couleur, à l'encrage ou au remplissage des surfaces par des trames.
  - ◆ **Bulle** Espaces de forme variable, mais souvent ronds ou ovales, où s'inscrivent les dialogues qui ont lieu entre les personnages d'une bande dessinée, mais aussi leurs monologues, et même leurs pensées intimes. Très souvent, la bulle se prolonge en pointe, de sorte qu'elle a l'air de sortir de la bouche du personnage, ce qui rend les rebondissements de l'action plus faciles à suivre.
- C**
- ◆ **Cadrage** Agencement des décors et des positions des personnages à l'intérieur de la ligne continue qui forme le cadre d'une image.
  - ◆ **Cartoonist** Désignant initialement un dessinateur du cinéma d'animation, ce terme anglais s'applique souvent improprement à l'auteur de bandes dessinées.
  - ◆ **Case** Chacune des surfaces, délimitées par un cadre et contenant une image, d'une page.
  - ◆ **Chara** Abréviation, propre au Japon, pour le mot anglais *character* (personnage).
  - ◆ **Coloriste** Celui ou celle qui est chargé(e) de mettre en couleur, surface par surface, teinte par teinte, les dessins encrés d'une bande dessinée.
  - ◆ **Comic (Book)** Recueil de bandes dessinées de petit format, mais plus volumineux qu'un magazine, souvent imprimé à bon marché sur un papier bas de gamme, qui rassemble plusieurs histoires complètes. Les Comic (Books) ont connu leur apogée dans les années 1950. Leur poésie naïve et leurs couleurs violentes ont inspiré poètes, cinéastes et peintres contemporains. Les mangas sont très proches des Comics à bien des égards.

◆ **Composition** Manière dont le dessinateur agence, les uns par rapport aux autres, les personnages et les éléments du décor à l'intérieur d'une image. Le choix d'un angle de vue fait partie de la composition, de même que le choix des couleurs ou des valeurs de noir. Parfois la composition s'étend à la page entière, quand les cases se recoupent ou sont de taille très inégale, ou encore quand elles sont isolées et mises en relief par une bordure de couleur différente. Dans ce cas, c'est toute la page qui est traitée comme une image.

**D** ◆ **Découpage** Le découpage d'une bande dessinée est établi par l'auteur à l'attention du dessinateur. Ce plan très détaillé comporte une liste de toutes les images, dans l'ordre de leur lecture, avec des indications psychologiques, techniques et visuelles précises.

**E** ◆ **Encrage** Exécution du dessin à l'encre noire par-dessus le dessin préparatoire au crayon. L'encrage, notons-le bien, ne consiste pas à repasser à l'encre sur les traits existants : ceux-ci ne servent que d'esquisse, et les procédés stylistiques du dessin à l'encre sont différents. L'encrage se fait soit au pinceau soit à la plume – deux méthodes qui demandent habileté et expérience. C'est pourquoi d'autres procédés ont vu le jour : marqueurs à pointe fine, marqueurs-pinceaux, traceurs à pointe et à réservoir (Rotring).

**G** ◆ **Gag** Effet comique essentiellement visuel et mécanique, qui ne concerne guère que le cinéma et la bande dessinée.

◆ **Gomukake** En japonais, effacer avec une gomme.

**H** ◆ **Histoire à suivre** À l'inverse d'une histoire complète, qui est généralement courte, la parution de l'histoire à suivre s'étale sur plusieurs semaines, voire plusieurs mois. C'est un peu l'équivalent du feuilleton populaire du XIX<sup>e</sup> siècle.

**K** ◆ **Kakimoji** Notations sonores, onomatopées, isolées des dialogues et jouant un rôle graphique important. Elles sont très abondantes dans les mangas.

**L** ◆ **Lettrage** Travail calligraphique consistant à dessiner à la main tous les textes appartenant aux images d'une bande dessinée, et parfois les textes explicatifs qui se trouvent juste au-dessus.

**M** ◆ **Mangaka** Auteur de mangas.

◆ **Mihiraki** Agrandir une image à la taille d'une double page pour lui donner plus de puissance dramatique.

◆ **Moiré** Obtention involontaire de reflets, avec effets d'ondulations, lorsque deux trames translucides sont superposées incorrectement.

**N** ◆ **Nombré** Le folio (numéro de la page) pour les Japonais.

◆ **Nyuko** Dernier délai de remise de la maquette définitive du manga à l'éditeur. Le non-respect de cette date est considéré comme une faute pour un professionnel.

- P** ◆ **Patting** Méthode consistant à tamponner délicatement le papier avec une éponge ou une gaze légèrement encrée pour créer un effet de nuages.
- ◆ **Pen'ire** Dessiner en noir (synonyme de *sumi'ire*).
- S** ◆ **Sashi** Règle
- ◆ **Sashoku** Règle (à dessiner)
- ◆ **Scénario** Résumé écrit et assez détaillé du déroulement de l'histoire d'une bande dessinée. La clarté est la principale qualité exigée pour un scénario. Il ne doit pas subister la moindre confusion quant aux personnages ou aux lieux de l'action.
- ◆ **Scène** Groupe d'images, plus ou moins important, ayant le même décor.
- ◆ **Sennuke** Escamotage involontaire d'un trait ou d'un élément du dessin original, soit en gommant, soit en remplissant en noir.
- ◆ **Story Board** Cette expression anglaise figure ici car elle est très souvent employée, à tort, pour la bande dessinée. Elle ne devrait s'appliquer qu'au cinéma. Il s'agit d'un découpage scène par scène, illustré par des crayonnés. La confusion vient de ce que, parfois, des histoires sont d'abord réalisées en bandes dessinées avant d'être portées à l'écran.
- ◆ **Sumi'ire (voir Pen'ire)**
- T** ◆ **Trame** Film transparent mat (il peut être en acétate) sur lequel sont imprimés des motifs : trames plus ou moins denses de points ou de lignes qui donne différentes valeurs de gris, dégradés, nuages, croisillons, etc.
- W** ◆ **Waku** Cadre d'une image.

# EN RÉSUMÉ

Pour résumer ce chapitre, nous avons appris à exploiter les faiblesses d'un personnage et ses traits de caractère pour bâtir un scénario.



Ici, nous nous sommes servis, comme ressort dramatique; de la phobie des chiens (voir page 88).

Ouaf!  
Ouaf!



Nous avons aussi joué sur le contraste tragi-comique entre le physique brutal et puissant du personnage et la taille minuscule du chien.



Aucun personnage, aucune action ne sont totalement déterminés à l'avance : nous aurions pu aussi introduire un rival.

Le rival a décidé d'attaquer notre héros par son point faible : tous les coups sont permis !

Ouaf!  
Ouaf!



Ouah !!!

Ouah !!!

chien en peluche



Oui! je t'aime à présent

Laisse-moi, je ne suis pas le type qu'il te faut.

Mais je t'aime!

Comment oses-tu me traiter ainsi!



2



1

Autre exemple (voir page 93) : le point culminant survient quand une intervention extérieure oblige les deux héros à surmonter leurs complexes.

Nous n'avons expliqué dans ce livre que les techniques de base. Il reste beaucoup d'autres aspects que vous découvrirez ultérieurement.

Possible, mais je suis déjà épuisé !



Nous espérons que notre aide vous a été utile...

... et que nous avons su faire passer le message.



**SO LONG!!**

À bientôt !

Et nous comptons sur vous pour dessiner un merveilleux manga !



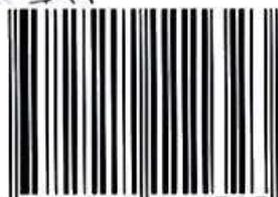
**PAR UNE ÉQUIPE DE MANGAKA JAPONAIS,  
UNE MÉTHODE LUDIQUE ET EFFICACE  
POUR DESSINER  
SES PROPRES MANGAS.**



15 €

Code éditeur : G11132

ISBN 2-212-11132-0



9 782212 111323

**EYROLLES**

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