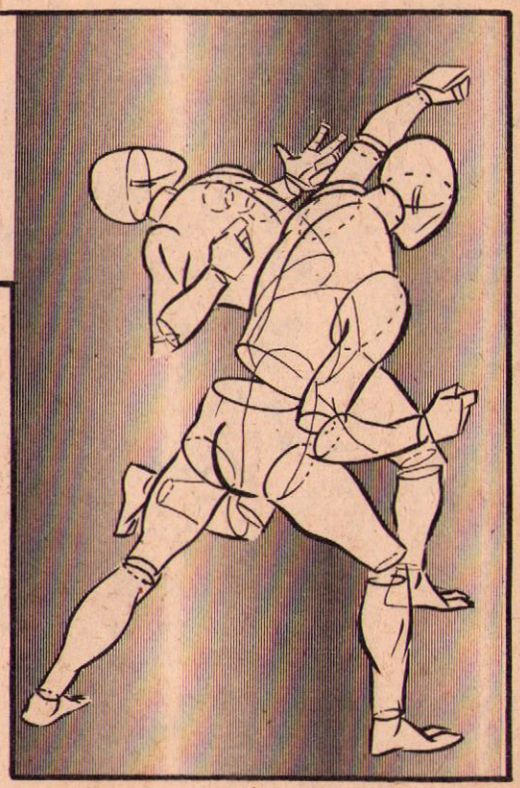
LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

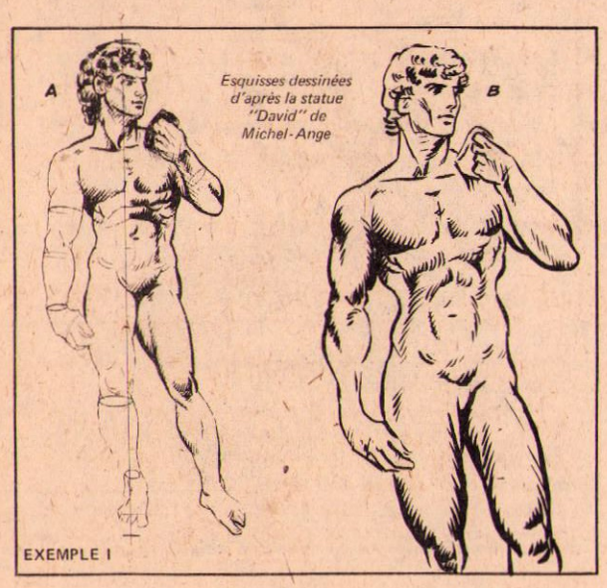
LEÇON No 1 LES FORMES GÉOMETRIQUES SIMPLES

par R. Schoolcraft



INTRODUCTION

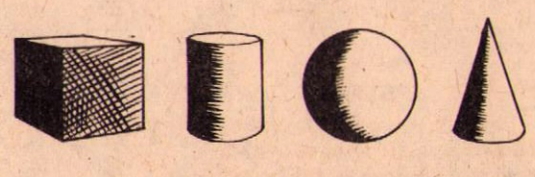
Avant de pouvoir créer sa propre Bande dessinée, le débutant doit d'abord apprendre les règles élémentaires du dessin, sans quoi il ne deviendra jamais un bon dessinateur. Trop d'apprentis dessinateurs ont la mauvaise habitude de se lancer sans avoir fait des ébauches expérimentales; si bien qu'ils dessinent les détails d'abord puis ils composent après. Il en résulte un dessin disproportionné au point que le jeune artiste arrive même à manquer de papier. Il recommence donc son dessin en espérant faire mieux mais, ne suivant toujours pas les règles de base, il court des chances que son deuxième dessin ne soit pas meilleur que le premier.



EXEMPLE I

EXEMPLE No 1

Dans l'exemple 1A nous avons une esquisse effectuée rapidement et à main levée, mais l'artiste s'y est pris de la bonne façon: il a d'abord délimité son dessin avec deux traits, puis il a fait une ébauche légère des formes simples. Il a ensuite perfectionné son ébauche en effaçant les tracés inexacts et en atténuant ceux qui étaient justes. Enfin, l'artiste a dessiné les détails avec plus de minutie. Par contre, l'esquisse 1B est un bon exemple de ce qu'il ne faut pas faire: l'artiste s'est plongé dans son dessin sans se préoccuper des formes simples. Il a commencé par dessiner les détails d'abord; ce qui a donné un résultat décevant: il a manqué de papier avant d'avoir eu la chance de terminer son esquisse.



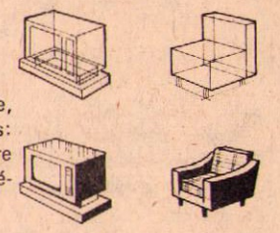
CUBE, CYLINDRE, SPHÈRE ET CÔNE

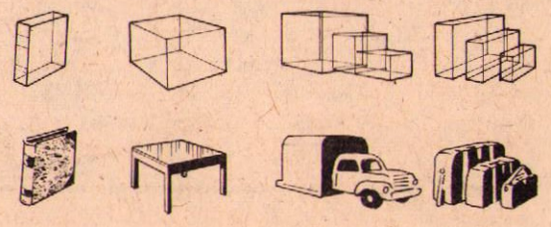
Les erreurs du débutant sont dues à l'ignorance de l'ABC de tout dessinateur, c'est-à-dire, la GÉOMÉTRIE, la PERSPECTIVE et l'ANATOMIE. Dessiner est une technique qui s'apprend et avec beaucoup de pratique n'importe qui peut devenir dessinateur. On doit donc étudier les formes géométriques simples avant de passer au dessin plus élaboré. Ainsi, dans cette première leçon nous étudierons la GÉOMÉTRIE.

Tout ce qui existe dans la nature possède une ou plusieurs de ces quatre FORMES GÉOMÉTRIQUES SIMPLES: le cube, le cylindre, la sphère et le cône.

CUBE

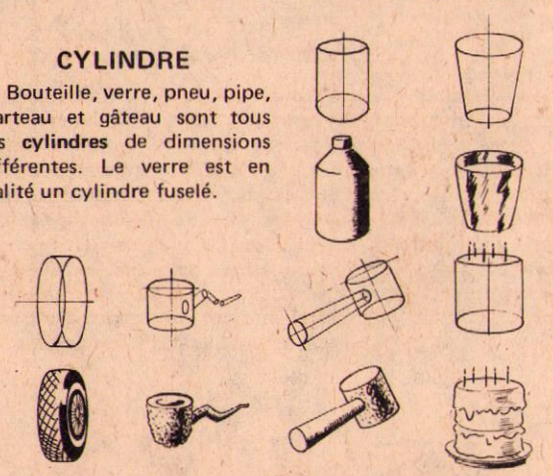
Téléviseur, fauteuil, livre, table, camionnette, valises: tous ces objets peuvent être réduits à leur forme géométrique simple — le **cube.**





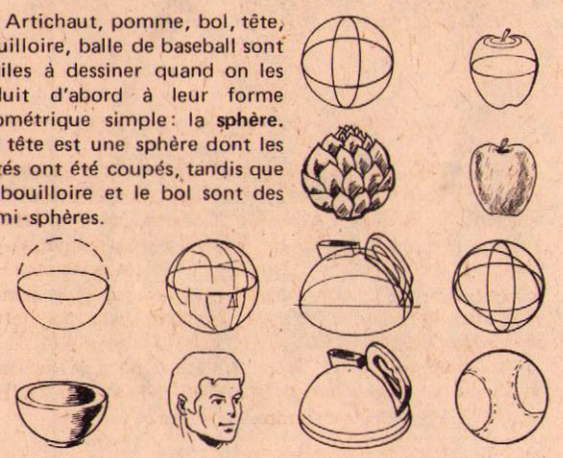
CYLINDRE

Bouteille, verre, pneu, pipe, marteau et gâteau sont tous des **cylindres** de dimensions différentes. Le verre est en réalité un cylindre fuselé.



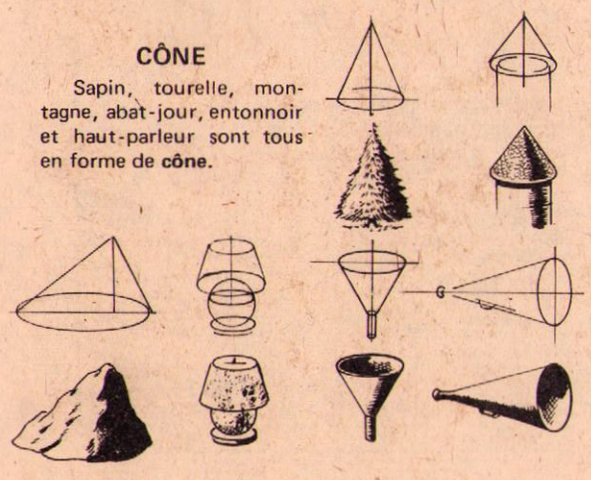
SPHÈRE

Artichaut, pomme, bol, tête, bouilloire, balle de baseball sont faciles à dessiner quand on les réduit d'abord à leur forme géométrique simple: la **sphère.** La tête est une sphère dont les côtés ont été coupés, tandis que la bouilloire et le bol sont des demi-sphères.

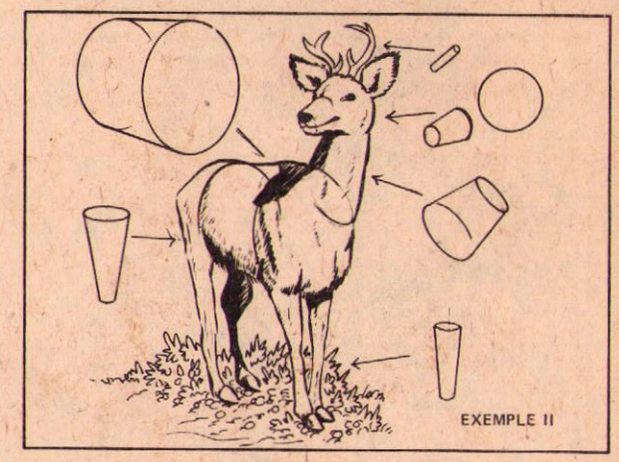


CÔNE

Sapin, tourelle, montagne, abat-jour, entonnoir et haut-parleur sont tous en forme de **cône.**



Nous ne trouvons pas toujours les formes géométriques simples représentées telles quelles dans la nature. L'artiste doit donc apprendre à voir ces formes simples dans les choses qui l'entourent, sinon il ne parviendra pas à dessiner correctement. Dans l'exemple II nous avons un chevreuil qui, malgré son pelage, peut lui aussi être réduit à des formes simples.



EXEMPLE II

EXERCICE

Promenez-vous dans la maison avec un crayon et du papier, et notez les articles que vous y trouvez. À côté de ces articles, indiquez sous quelle forme géométrique ils peuvent être regroupés. Attention! car certains objets peuvent avoir plus d'une forme simple, tandis que d'autres (comme notre chevreuil) peuvent avoir des formes simples modifiées.

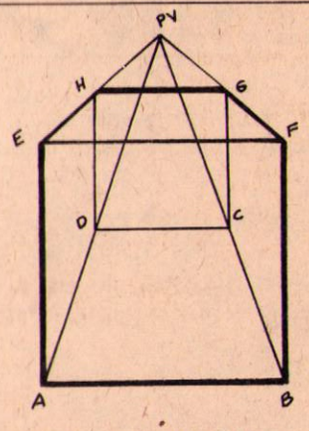
LEÇON No1 2e PARTIE

par R. Schoolcraft

LES VOLUMES

Quand nous parlons de formes, nous parlons essentiellement de VOLUMES, d'objets solides ayant trois dimensions – hauteur, largeur et profondeur. Le dessin est un trompe-l'oeil: des tracés effectués sur une surface possédant seulement DEUX dimensions (la feuille de papier) pour représenter des choses qui ont TROIS dimensions.

Ainsi, pour suggérer cette troisième dimension, il faut TROMPER l'observateur en CRÉANT L'ILLUSION de profondeur: cela s'appelle la PERSPECTIVE. Nous entamerons plus en détail l'étude de la perspective dans notre deuxième leçon, mais il est nécessaire pour l'instant d'étudier la perspective des formes simples.



EXEMPLE IV

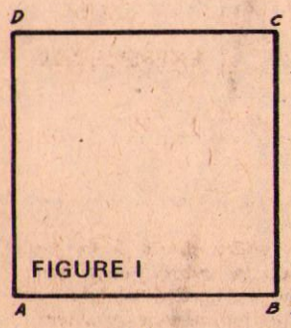


FIGURE I

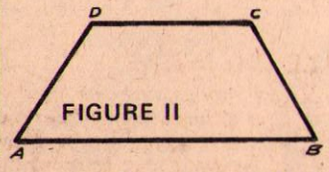


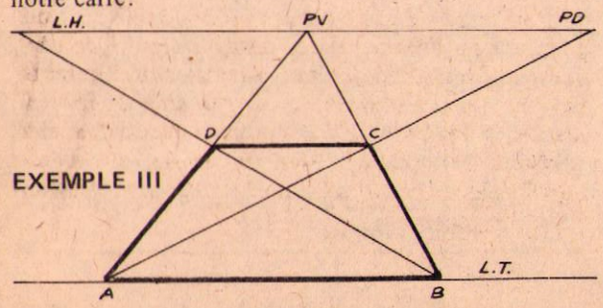
FIGURE II

Si nous découpons un carré parfait dans du carton et le plaçons directement devant nos yeux, il sera facile de voir que tous les côtés ont la même longueur. (Figure I) Si par contre nous couchons le carré de carton sur une table devant nous, il nous semblera que le côté le plus près de nous est plus grand que le côté plus éloigné (Figure II).

Le côté CD du carré de la figure II *semble* être plus petit que le côté AB à cause du premier élément de perspective: PLUS UN OBJET S'ÉLOIGNE DE NOUS, PLUS IL SEMBLE DIMINUER EN GROSSEUR.

LA PERSPECTIVE DU CARRÉ

Nous trouvons la perspective du carré en traçant d'abord deux lignes horizontales: La ligne de terre (LT) et la ligne d'horizon (LH). Nous traçons ensuite sur la ligne de terre la base AB du carré et joignons les extrémités de celle-ci au point de vue (PV) situé sur la ligne d'horizon. Nous avons ainsi trouvé trois côtés du carré. Il ne reste plus qu'à trouver le côté CD. Pour trouver CD il suffit de tracer une diagonale qui joint le point A à un point de distance (PD) situé sur la ligne d'horizon. Ayant ainsi trouvé le point C, nous n'avons plus qu'à tirer une ligne parallèle à la base AB, et compléter notre carré.



EXEMPLE III

LA PERSPECTIVE DU CUBE

Il sera facile de dessiner le cube maintenant que nous avons trouvé la perspective du carré.

Nous commençons par dessiner le carré de base (Exemple III) puis nous traçons DEUX VERTICALES de même longueur que la base AB en partant des extrémités A et B. Ayant ainsi trouvé les points E et F, nous joignons ceux-ci au point de vue PV qui est aussi le point de fuite: le point ou se joignent les parallèles à l'horizon. Pour trouver la ligne GH, il suffit d'élever deux verticales en partant des extrémités C et D.

Si l'observateur se déplace, le point de vue se déplacera lui aussi et le cube prendra un aspect différent (Figure III). Toutefois, la construction suivra la même règle.

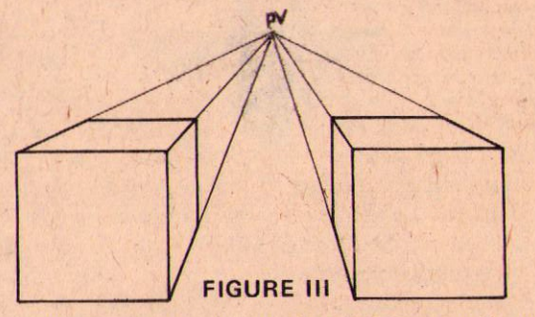


FIGURE III

Si par contre le cube est déplacé de façon que le côté BF soit le plus près de nous, il devient nécessaire d'utiliser DEUX POINTS DE FUITE (PF), voir les figures IV et V. Si l'observateur est placé sous le cube, la ligne d'horizon sera elle aussi sous le cube, puisque LE POINT DE VUE EST TOUJOURS SITUÉ SUR LA LIGNE D'HORIZON. (Figure V)

FIGURE IV

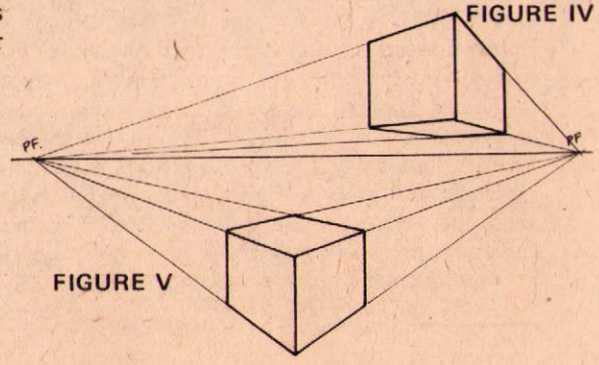


FIGURE V

LE CERCLE

En étudiant la figure VI nous constaterons que le cercle est contenu dans le carré et que les points de contact du cercle avec le carré coïncident avec les points médians des côtés.

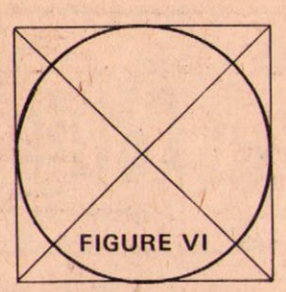
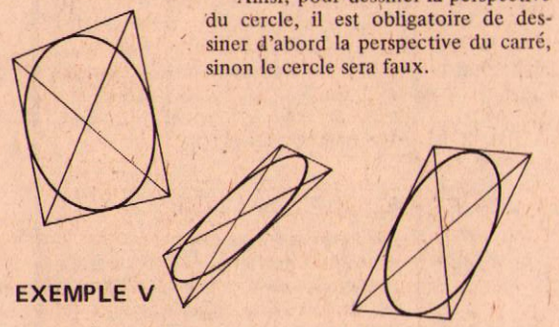


FIGURE VI

Ainsi, pour dessiner la perspective du cercle, il est obligatoire de dessiner d'abord la perspective du carré, sinon le cercle sera faux.



EXEMPLE V

Le cercle dessiné en perspective aura l'aspect d'une *ellipse* (Exemple V). Le dessin de la perspective du cercle est difficile, mais non pas impossible. Il suffit de pratiquer et de pratiquer encore.

LA SPHÈRE

Peu de dessinateurs peuvent dessiner une sphère parfaite; il est donc préférable d'utiliser un compas. Il est à noter que la sphère est comprise dans le cube, car comme le cube est la forme tridimensionnelle du carré, la sphère est la forme tridimensionnelle du cercle. (Figure VII)

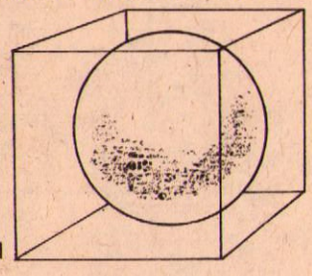
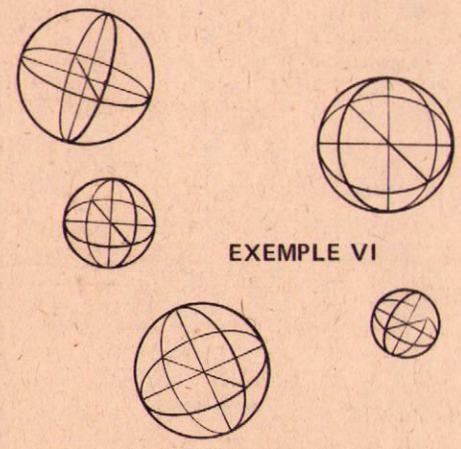


FIGURE VII

Dans l'exemple VI, nous voyons comme les ellipses dessinées dans les sphères leur donnent une impression de profondeur.

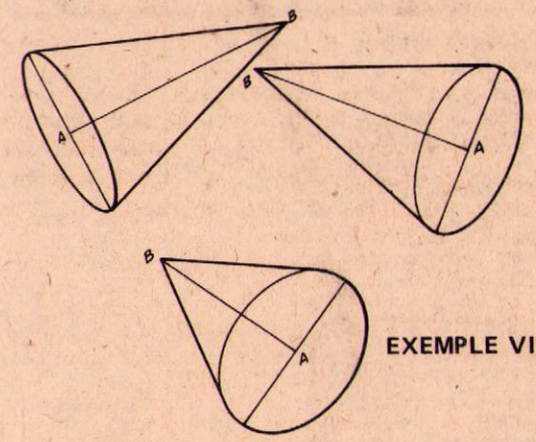


EXEMPLE VI

LE CÔNE

La pratique est la clé du succès dans le dessin, et nous en avons un autre exemple lorsque nous étudions le cône. Si le débutant n'a pas pris la peine de bien pratiquer la perspective du cercle, il aura de la difficulté à dessiner la perspective du cône, car le cône est dessiné à partir du cercle.

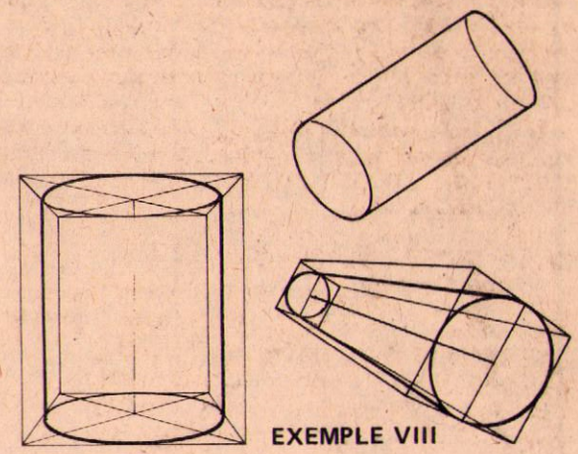
Après avoir trouvé le centre du cercle A, on élève une perpendiculaire AB. Il ne reste plus qu'à tracer deux lignes droites à partir de B pour délimiter le profil du cône.



EXEMPLE VII

LE CYLINDRE

Il n'y a vraiment pas moyen de tricher dans le dessin, car tous ses éléments sont reliés les uns aux autres. Ainsi, pour dessiner la perspective du cylindre, il faut d'abord être capable de dessiner la perspective et du cube et du cercle, comme nous pouvons le constater dans l'exemple VIII.



EXEMPLE VIII

EXERCICE

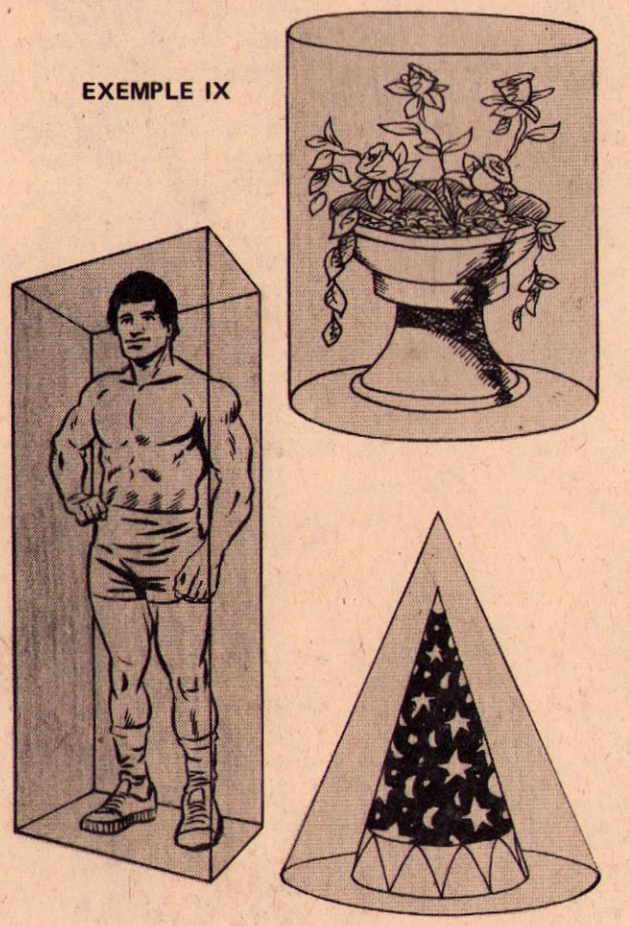
Construisez des cubes, des cônes et des pyramides avec du carton, puis placez-les sur une table dans un arrangement de votre choix. Essayez ensuite de dessiner ces formes géométriques simples sous différents aspects. Mais attention! pour bien dessiner ces formes simples, il faudra tenir compte de la perspective élémentaire. Le meilleur moyen d'y arriver est de dessiner l'ébauche des formes simples comme si celles-ci étaient transparentes.

LEÇON No1 **3e PARTIE**

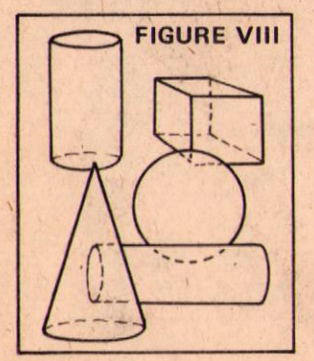
LES VOLUMES DANS L'ESPACE

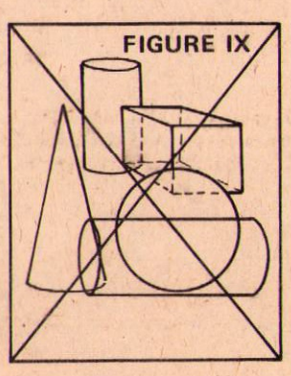
Pour mieux comprendre les volumes, le débutant peut imaginer le modèle à dessiner sous forme de colis à expédier par la poste. Ainsi, quelle forme géométrique aurait l'emballage? Un pot de fleur pourrait être emballé dans un contenant en forme de cylindre. Le corps humain nécessiterait une boîte rectangulaire, tandis qu'un chapeau de magicien irait très bien dans un contenant en forme de cône.

EXEMPLE IX



La compréhension des volumes devient nécessaire lorsque nous regroupons plusieurs objets dans un même tableau. Souvenez-vous que les volumes sont des solides et occupent un espace tridimensionnel. Ainsi, dans la Fig. VIII, il existe un vide entre les formes simples. Mais dans la Figure IX, par contre, le cylindre repose sur la base du cube, tandis que la sphère et le cône reposent sur la base du cylindre couché. Ce qui est impossible dans la réalité.



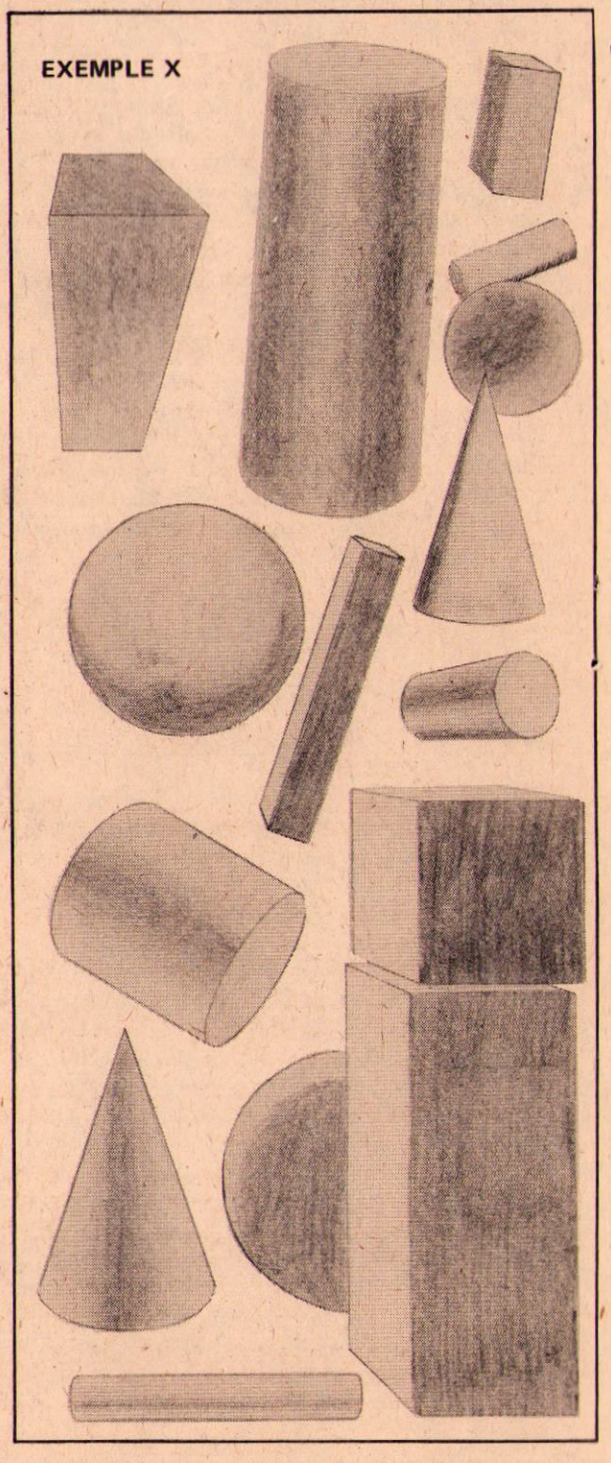


LES OMBRES

Le dessinateur de bandes dessinées utilise une ligne de contour pour faciliter la reproduction de son dessin; pourtant il n'existe pas de lignes noires autour des objets dans la nature. Ce sont les ombres qui, avec une perspective correcte, donnent aux objets l'aspect de solidité. Et, même si le dessinateur utilise la ligne de contour, il peut donner plus de réalité à son dessin s'il tient compte du jeu de la lumière et des ombres.

Ainsi, dans l'exemple X, nous voyons comme les ombres propres apportent une nouvelle dimension aux formes géométriques simples.

EXEMPLE X



EXERCICE: Les six étapes du dessin

Maintenant que vous savez dessiner les formes simples, vous pouvez dessiner n'importe quoi. Notre exercice consiste à dessiner un joueur de tennis. Cet exercice n'est pas une étude d'anatomie; ainsi, vous devrez vous concentrer à bien dessiner les formes simples. Les muscles viendront plus tard.

1. D'abord, délimitez votre dessin avec deux traits. Puis, tracez légèrement les lignes du mouvement.

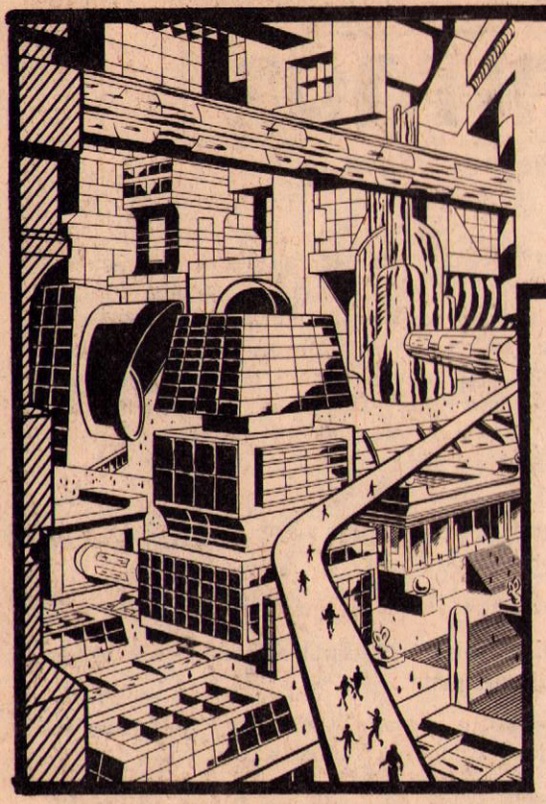
2. Dessinez l'ébauche légère des formes simples. Souvenez-vous que les jambes et les bras sont des cylindres, tandis que la tête, le torse et le bassin sont des sphères modifiées.

3. Dessinez le corps du joueur en reliant les formes les unes aux autres.

4. Il ne reste plus maintenant qu'à habiller notre jeune modèle.

5. Perfectionnez votre dessin en effaçant les tracés inexacts. Remarquez la correction apportée au pied droit. Enfin, dessinez les détails avec plus de minutie.

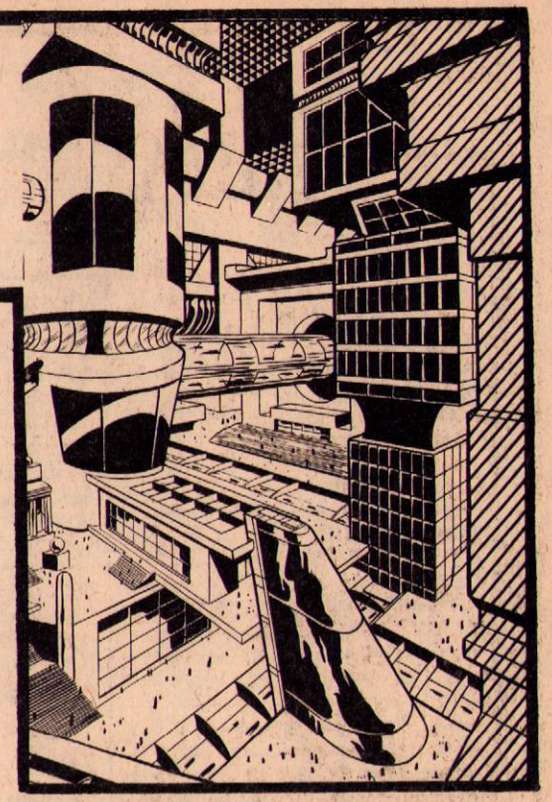
6. Encrez votre dessin. Pour plus de souplesse, le pinceau est à recommander. Notez que les traits de contour des côtés exposés à la lumière sont plus minces que les côtés ombragés.



LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 2 LA PERSPECTIVE

par R. Schoolcraft



INTRODUCTION

On appelle "perspective" l'art de reproduire correctement les objets tridimensionnels sur une surface plane, de telle sorte que leur représentation coïncide avec la perception visuelle qu'on peut en avoir, en tenant compte de leur position dans l'espace par rapport à l'oeil de l'observateur. Une mise en pratique correcte de la perspective est nécessaire lorsque nous dessinons des objets construits par l'homme, tels les maisons, les automobiles, les meubles, les bateaux, etc. La perspective constitue aussi un élément important lorsque nous dessinons d'après nature ou lorsque nous dessinons une scène imaginaire dans une Bande Dessinée. Ainsi, l'étude de la perspective est essentielle au débutant, si celui-ci veut apporter une qualité professionnelle à ses dessins.

Léonard de Vinci écrivait à propos de la perspective: "Il y a **trois sortes** de perspectives: la première relative aux causes de la diminution ou, comme on l'appelle, à la perspective diminutive des objets à mesure qu'ils s'éloignent de l'oeil. La seconde est la manière dont les couleurs se modifient en s'éloignant de l'oeil. La troisième et dernière consiste à définir comment les objets doivent être achevés avec d'autant moins de minutie qu'ils sont plus éloignés." La première sorte de perspective dont parlait Léonard de Vinci est aussi appelée la **perspective cavalière**, dont l'oeil de l'observateur est situé à l'infini. La deuxième et la troisième sorte de perspective font partie de la perspective **aérienne**, qui indique les éloignements au moyen de différences de valeurs, de la dégradation des couleurs.

LES CINQ PROCÉDÉS PERSPECTIFS

Outre les erreurs grossières qui trahissent toujours l'apprenti dessinateur, il y a aussi les compositions faibles dont la perspective est inexistante ou fausse. Pour éviter ce contretemps, le débutant doit constamment garder en tête les cinq procédés perspectifs, qui sont:

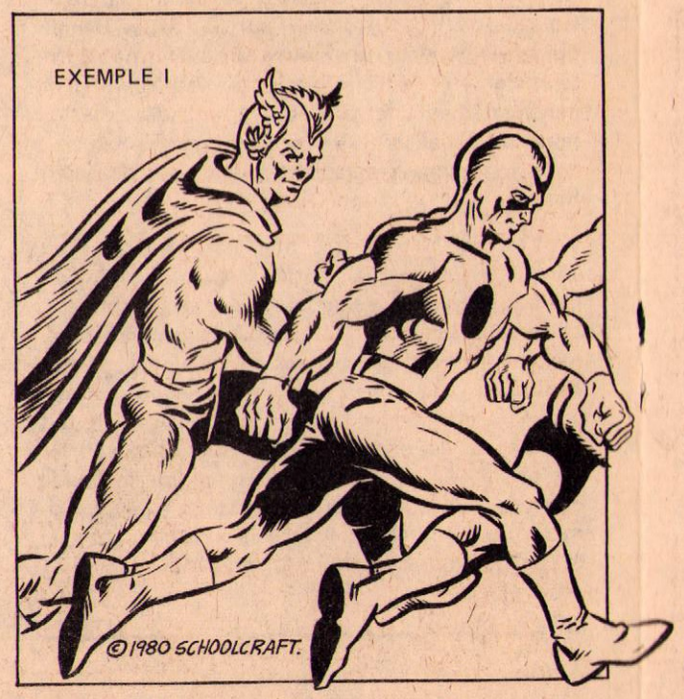
PREMIER PROCÉDÉ – LA SUPERPOSITION DES OBJETS

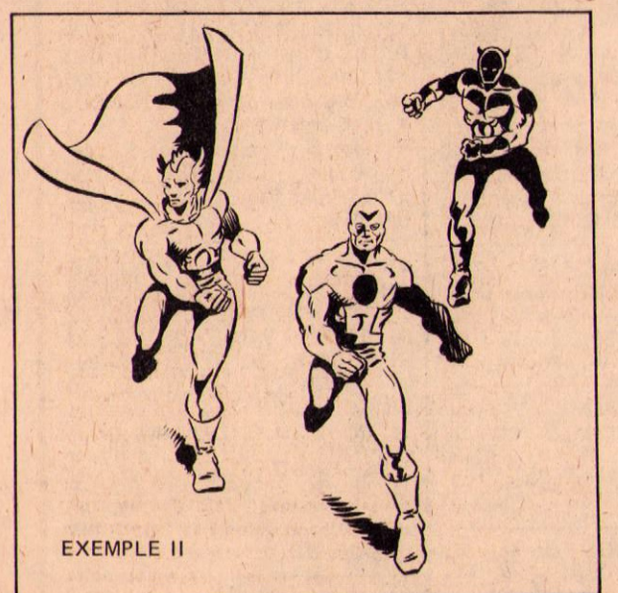
Le premier procédé perspectif est aussi le plus simple. Il consiste à superposer les éléments d'un tableau de façon que tous les avant-plans cachent partiellement ce qui est derrière. Les objets ainsi cachés semblent être plus loin que les avant-plans. L'exemple I nous montre comment ce procédé peut être utilisé efficacement. Remarquez comme le super-héros qui cache partiellement les deux autres semble être plus près de nous. Bien que ce dessin ait été fait sans point de fuite ou ligne d'horizon, il est évident que la perspective est correcte.

DEUXIÈME PROCÉDÉ – LA POSITION DES OBJETS

Ce procédé est sans doute le plus ancien des cinq procédés perspectifs. Quand l'artiste du Moyen Âge (alors que l'application de la perspective n'avait pas encore été perfectionnée) voulait dessiner un objet plus éloigné qu'un autre, il dessinait cet objet plus haut sur sa feuille de papier. Il le faisait ainsi, car c'est précisément comme ça qu'apparaissent à l'oeil les objets éloignés. Ils sont plus élevés dans notre champ de vision. Même si nos trois superhéros de l'exemple II semblent courir dans le vide, cela n'empêche pas qu'il y ait une sensation de profondeur. Le héros placé au bas du tableau semble plus près de nous que ses deux confrères.

EXEMPLE I





EXEMPLE II

TROISIÈME PROCÉDÉ – LA DIMINUTION DES OBJETS

On sait déjà que plus un objet est loin de nous, plus il semble petit: ce principe est notre troisième procédé perspectif. Ce procédé est très efficace lorsque nous voulons donner la sensation de profondeur. Nous savons tous que les têtes humaines adultes ont la même dimension; ainsi, si nous dessinons trois têtes de différentes grosseurs comme dans l'exemple III, nous créerons l'illusion de profondeur.

QUATRIÈME PROCÉDÉ – LA DÉGRADATION DES DÉTAILS

Plus un objet est loin de nous, moins les détails doivent être évidents. Ceci est le quatrième procédé perspectif. Dans l'exemple III, le héros de l'avant-plan a été dessiné avec beaucoup plus de minutie, beaucoup plus de détails; ce qui donne aussi l'illusion de profondeur.

EXEMPLE III

CINQUIÈME PROCÉDÉ-LA DIFFÉRENCE DES VALEURS

Plus un objet s'éloigne de nous, plus ses valeurs s'apparenteront avec ses environs. Les valeurs se modifient ainsi, car l'atmosphère contient des particules d'humidité qui rendent difficile la distinction des nuances de couleurs ou des ombres. Ainsi, l'exemple IV nous montre que, le soir, plus un objet (le super-héros) s'éloigne de nous, plus il s'assombrit. Le jour, c'est l'opposé qui se produit.

Nous trouvons les cinq procédés perspectifs dans l'exemple IV. Pouvez-vous les trouver?

EXEMPLE IV

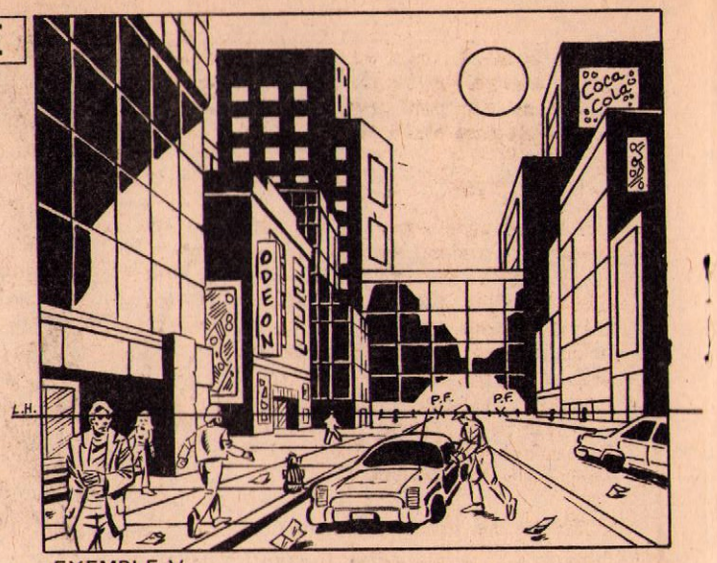
LEÇON No 2 — 2e PARTIE

LES GRATTE-CIEL

Pour dessiner la perspective des gratte-ciel, il suffit de les rapporter à leurs formes géométriques simples, c'est-à-dire le cube. Les gratte-ciel sont en effet une série de cubes placés les uns sur les autres. Il suffit de se souvenir que l'aspect d'un building change au fur et à mesure que l'observateur se déplace.

EXEMPLE V

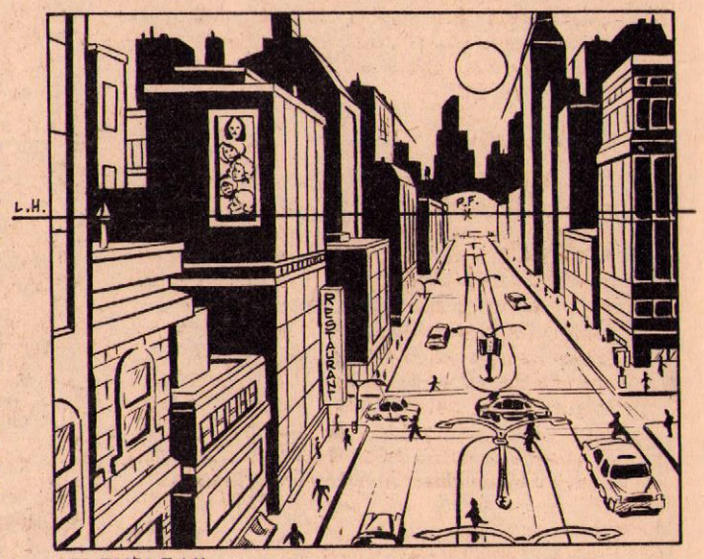
Si l'observateur est dans la rue, son horizon sera le même que celui des autres passants de la rue. Ainsi, la ligne d'horizon – le niveau des yeux – se situera plus ou moins à la hauteur des yeux de l'observateur et des passants; ceci peut varier légèrement, car tous les humains ne sont pas de la même grandeur.



EXEMPLE V

EXEMPLE VI

Si l'observateur monte au dixième étage d'un building, il va de soi que son point de vue est plus élevé que celui des autres passants de la rue. Ainsi, la ligne d'horizon sera plus haute dans son champ de vision. Il pourra voir certains toits alors que de la rue, il lui était impossible d'en voir un. Les lignes de fuite se dirigent pourtant toujours vers le même point de fuite, qui est TOUJOURS situé sur la ligne d'horizon de l'observateur, même si celle-ci monte ou descend.



EXEMPLE VI

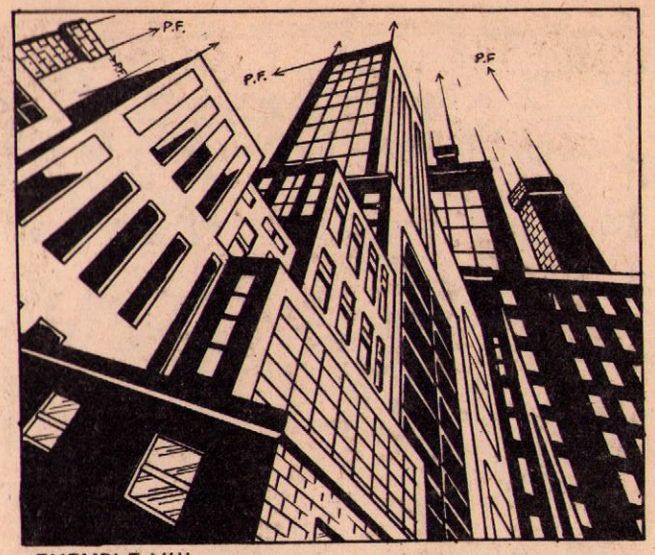
EXEMPLE VII

Si l'observateur regarde les gratte-ciel à l'intersection de deux rues, il aura une vue angulaire. Les buildings qui forment ainsi le coin de rue sembleront se perdre à l'horizon vers DEUX points de fuite. À remarquer que dans l'exemple VII la ligne d'horizon ne touche pas le jeune garçon à l'extrême droite; c'est normal puisque celui-ci est plus petit que l'observateur, et son horizon est donc plus bas.

EXEMPLE VII

EXEMPLE VIII

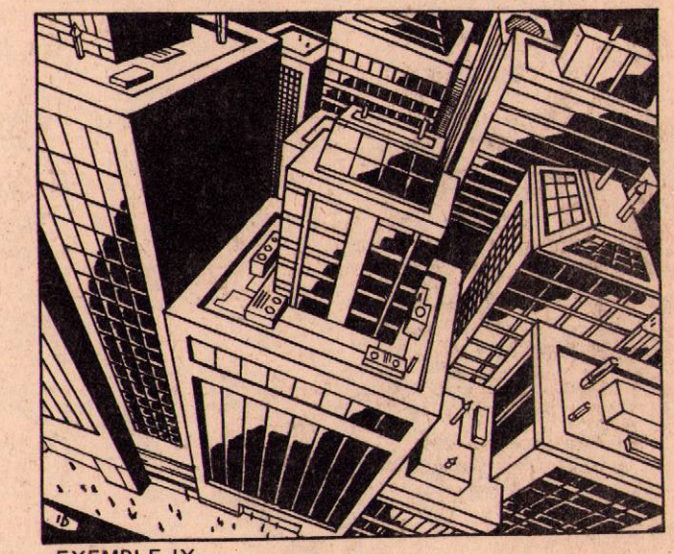
Si l'observateur regarde vers le haut, il lui semblera que le sommet des buildings est plus étroit que leur base. Ceci est possible bien sûr, mais dans l'exemple VIII c'est l'effet de la perspective. Il y a **trois** points de fuite dans ce tableau; les deux points de fuite situés sur la ligne d'horizon, et un troisième point de fuite – appelé aussi ligne de fuite – qui est quelque part dans le ciel, là où se joignent les verticales des buildings. À noter que cette ligne de fuite **n'est pas** située sur la ligne d'horizon.



EXEMPLE VIII

EXEMPLE IX

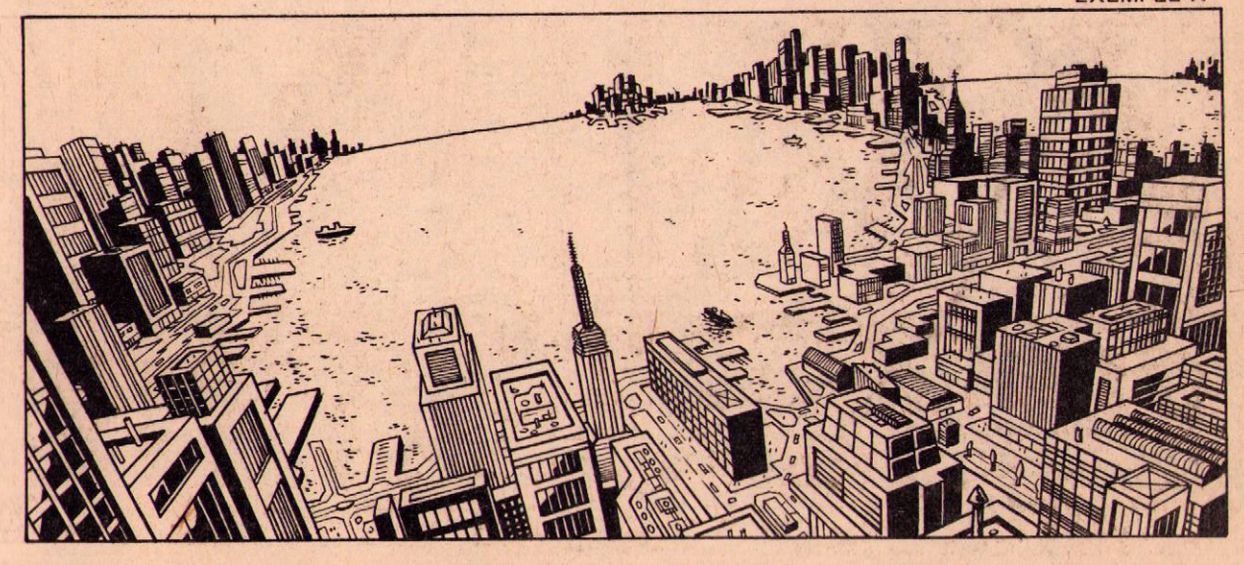
Si par contre l'observateur monte au sommet d'un gratte-ciel et regarde en bas, la ligne de fuite se trouvera au centre de la terre. Et cette fois, ce seront les toits des buildings qui sembleront être plus larges que la base. Pouvez-vous trouver les trois points de fuite dans le tableau de l'exemple IX?


EXEMPLE IX

EXEMPLE X

Si enfin l'observateur monte à bord d'un avion, son horizon sera si haut qu'il aura une vue panoramique de la cité. Il y a trois points de fuite dans l'exemple X, comme dans les exemples VIII et IX d'ailleurs, mais à cause de l'ampleur du décor les points de fuite sont très éloignés les uns des autres. Pour travailler un tel tableau perspectif, il est nécessaire d'employer une grande table de travail et une règle très longue. Aussi, pour faciliter le travail, l'artiste peut enfoncer des épingles dans la table à dessin, là où se trouvent les points de fuite; il n'aura ensuire qu'à faire glisser sa règle sur les épingles.

EXEMPLE X



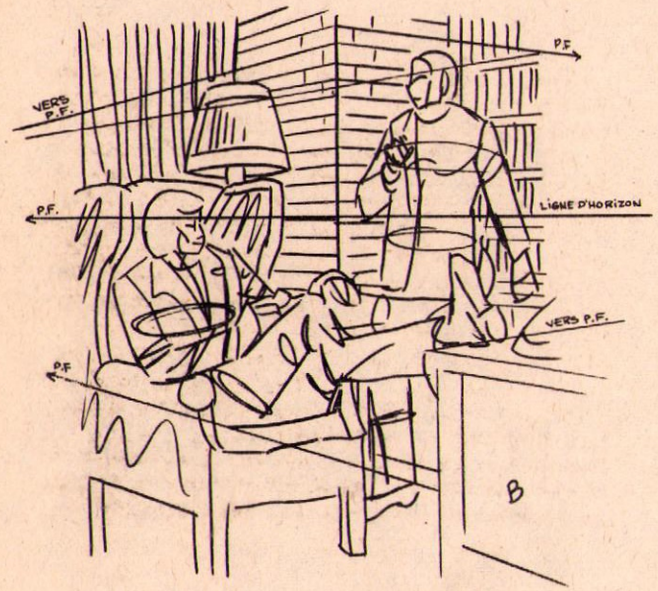
LEÇON No 2 **3e PARTIE**

EXEMPLE XI: LES INTÉRIEURS

Il ne suffit pas de savoir dessiner les gratte-ciel vus de la rue, il faut aussi savoir dessiner ses intérieurs en sachant bien y placer les meubles et les personnages. Les principes perspectifs employés au dessin des buildings s'appliquent aussi au dessin des décors car *une chambre est en réalité l'intérieur d'un cube*, peu importe la complexité apparente de la pièce. Il ne faut pas oublier surtout que les objets qui se trouvent dans une chambre – personnages, meubles, etc. – sont des solides: ils occupent un espace délimité.

Comment s'y prendrait-on pour dessiner une chambre dans laquelle deux personnages discutent? Le premier personnage est affalé dans un fauteuil et son compagnon est debout, appuyé sur le rebord d'une bibliothèque. La pièce est petite mais confortable. *Voici comment dessiner cette scène:*

A) Avant de commencer le dessin proprement dit nous devons d'abord exécuter plusieurs esquisses pour enfin choisir la meilleure. Ayant ainsi situé l'action et établi la position des meubles et des deux personnages nous travaillons une perspective approximative.



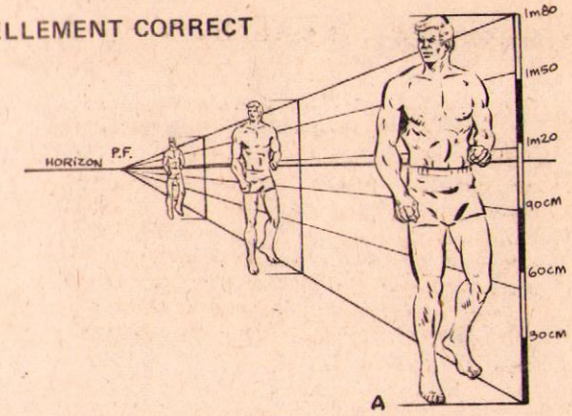
B) Après avoir dessiné l'esquisse, nous faisons le tracé des lignes principales du mur de briques, de la bibliothèque, du bureau et du fauteuil pour trouver les points de fuite et la ligne d'horizon. Souvenez-vous que toutes les lignes de fuite d'un même objet doivent se rencontrer à un même point sur la ligne d'horizon. Celles qui ne le font pas doivent être changées. Plus il y a d'objets dans un décor plus il peut y avoir de points de fuite; ainsi les lignes de fuite du fauteuil ne se rencontrent pas nécessairement au même point de fuite du mur de briques, etc.

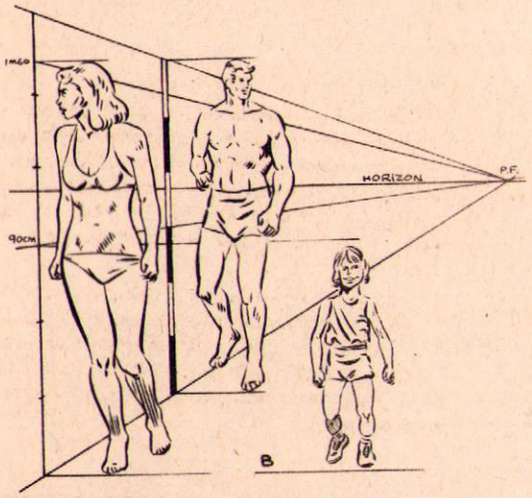
C) Après avoir trouvé toutes les lignes de fuite nous dessinons les personnages avec plus de minutie et apportons les détails à la brique de même qu'à la bibliothèque. Ce dessin a été terminé avec un crayon feutre pour faire contraster les régions éclairées des ombres. Les lignes de contours ont été éliminées pour aider aussi au jeu des ombres et des lumières.

EXEMPLE XII:

DESSIN PERSPECTIF PROPORTIONNELLEMENT CORRECT

Il arrive très souvent que nous devons dessiner plusieurs objets de différentes hauteurs plus ou moins près les uns des autres dans un même tableau perspectif. Nous savons déjà que plus un objet est loin de nous plus il sera petit, mais tout en étant plus petit il doit demeurer proportionnellement correct avec les autres objets du tableau. *Nous nous assurons que le dessin est proportionnellement correct en utilisant une échelle.*

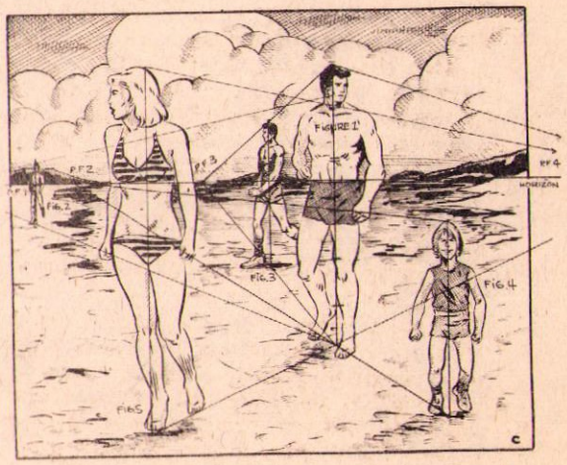




A) *Dessiner trois personnes de même grandeur dans un même tableau perspectif . . .* Traçons une ligne verticale de 1,80m qui a été sectionnée à tous les 30cm. Au sommet et au bas de cette ligne nous tirons deux lignes horizontales qui délimiteront le premier personnage. Choisissons quatre points de repère – les épaules, les coudes, le milieu du corps et les genoux – pour faciliter le dessin des deux autres personnages. Joignons ensuite toutes ces lignes à un même point de fuite. Maintenant, peu importe où nous plaçons nos deux autres personnages nous pouvons être certain que les proportions ont été respectées.

B) *Dessiner trois personnes de différentes grandeurs dans un même tableau perspectif . . .* Nous avons une femme de 1,60m, un enfant de 90cm et un homme de 1,80m. En partant de l'échelle – nous prolongeons la ligne de fuite qui coupe la tige verticale à 1,60m et de là nous tirons deux lignes horizontales pour délimiter la hauteur de la femme. Nous utilisons le même procédé pour bien situer l'enfant.

C) *Dessiner plusieurs figures de différentes grandeurs en utilisant différents points de fuite . . .* Nous savons que la figure "1" a 1,80m de hauteur; ainsi, nous la divisons en six parties égales et nous nous en servons comme point de référence. Si la figure "2" n'a que 1,65m de hauteur il va de soi que la ligne de fuite provenant de PF1 touchera le sommet de sa tête mais ne coupera la figure "1" qu'à la hauteur de la bouche seulement. De PF2 nous tirons les lignes de fuite qui, après avoir coupé la figure "1" à une hauteur de 90cm, nous donne la figure "4" – l'enfant. De PF3 nous trouvons la figure "3" – le troisième homme qui a lui aussi une hauteur de 1,80m. Finalement, nous trouvons les proportions correctes de la figure "5" – la femme qui a 1,60m – en s'assurant que ses lignes de fuite qui se rencontrent au PF4 coupent la figure "1" à une hauteur de 1,60m ou, juste en dessous du menton. Remarquez que toutes les lignes de fuite – peu importe où elles se rencontrent sur l'horizon – passent par la figure "1" qui est le point de référence.



LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 3 L'ETUDE DU CORPS HUMAIN...

par R. Schoolcraft

LES PROPORTIONS

Chaque dessinateur a sa façon bien à lui de dessiner le corps humain et il y a autant de styles qu'il y a de Bandes dessinées; mais, en général, l'artiste utilise la tête humaine comme unité de base pour mesurer le corps humain dans son entièreté.

Ce sont les Grecs qui, les premiers, établirent un canon (c'est-à-dire des règles générales) pour les proportions de la figure humaine; ils utilisaient 8 têtes de hauteur pour leurs sculptures. Mais ce ne fut qu'avec Michel-Ange (1475-1564) que les proportions idéales pour le corps humain furent établies à 8-1/2 têtes. Ces proportions sont fort excessives et rares chez l'homme, mais très impressionnantes lorsque dessinées.

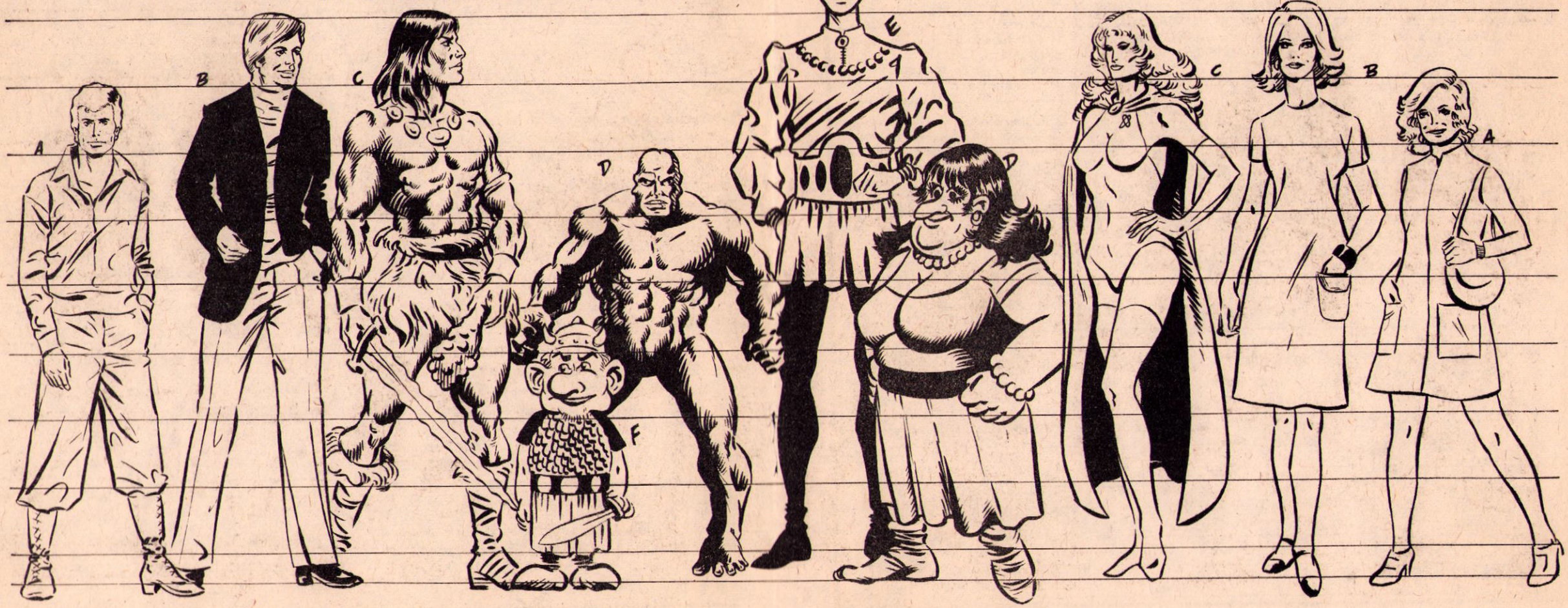
La tête doit être regardée sous ses deux dimensions toutefois: en termes de hauteur et de largeur. La hauteur de la tête — du menton au sommet de la tête — est l'unité par laquelle toutes mesures verticales sont faites. Ainsi, si nous disons qu'une figure a 8 têtes, par cela nous voulons dire que le modèle dessiné est haut de 8 têtes. Il est plus pratique d'utiliser la largeur de la tête pour mesurer latéralement; ainsi, les épaules ont 3 têtes de large.

Si l'artiste veut dessiner une personne obèse ou extrêmement large, il n'a donc qu'à réduire le nombre de têtes (figures 'D'). Si, par contre, il dessine une personne très mince, il n'a qu'à augmenter le nombre de têtes (figure 'E').

Les proportions généralement employées dans la BD sont de 8-1/2 têtes, mais cette règle connaît plusieures variantes; sinon, les héros ressembleraient aux vilains et cela est à éviter à tout prix.

Dans l'illustration du bas de la page vous trouverez une série de dessins démontrant les différentes proportions: l'homme moyen a 7-1/2 têtes, mais si nous le dessinons ainsi (voir figure 'A'), nous lui donnons un air plutôt jeune; vous remarquerez que la jeune femme 'A' semble être à peine adolescente, tandis que le modèle 'B', à sa droite, a l'air beaucoup plus mature, bien que probablement du même âge.

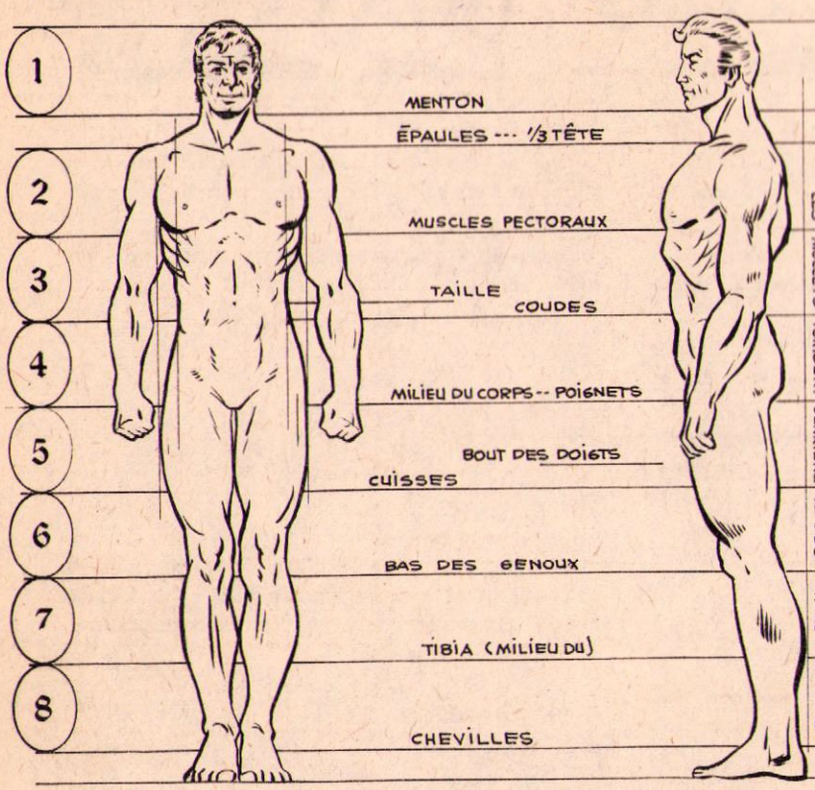
Bien que dessinées à 8-1/2 têtes, nos figures 'B' représentent l'homme et la femme moyens. Chez l'homme, si nous désirons lui donner l'aspect du "Super-héros" nous n'avons qu'à lui grossir les parties du corps tout en respectant les proportions de 8-1/2 têtes. Ainsi, l'homme de la figure 'C' a les épaules beaucoup plus larges et les muscles beaucoup plus développés. Chez la femme, si nous désirons lui donner l'aspect de la "Super-héroïne", nous n'avons qu'à lui élargir les seins et les hanches; mais pas trop, car il ne faut pas lui donner l'air grotesque de la figure 'D'. Plus nous nous éloignons du "canon", plus nous avons des personnages comiques ou grotesques (figures 'D', 'E' et 'F').

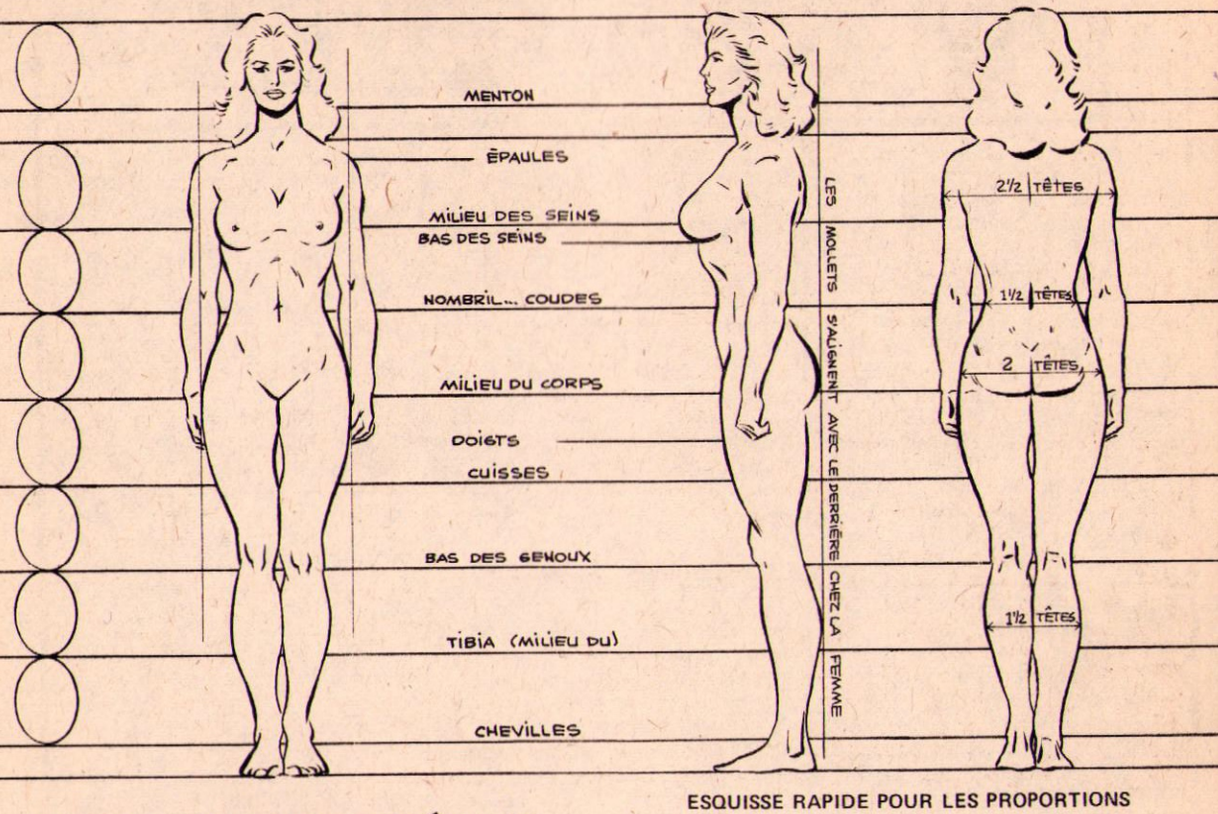


LEÇON No 3 — 2e PARTIE

L'ÉTUDE DU CORPS HUMAIN...

par R. Schoolcraft





LES PROPORTIONS IDÉALES – L'HOMME

Le dessin anatomique est le plus intéressant mais aussi le plus difficile à effectuer et si l'artiste peut bien dessiner le corps humain il pourra dessiner n'importe quoi.

Il y a des siècles que l'Artiste recherche la façon idéale de représenter le corps humain et aujourd'hui, 8-1/2 têtes est considéré comme l'idéal.

Voici les proportions idéales pour l'homme. L'artiste devra connaître ces proportions par coeur s'il veut rendre son dessin professionnel.

L'une des premières règles à se rappeler est que le corps peut se diviser en deux parties égales en tirant une ligne horizontale sous le pubis, le milieu du corps.

À une longueur de tête plus haut que le pubis nous avons les coudes, ceux-ci tombent légèrement sous la taille – ceci s'applique aussi à la femme. Chez l'homme, le nombril est à la hauteur ou légèrement plus haut que la taille. À deux longueurs de tête du pubis nous avons le bas des muscles pectoraux et à trois têtes nous avons les épaules. Les épaules ont une largeur de trois têtes; elles peuvent être un peu plus larges mais jamais plus étroites que trois têtes. Il y a 1/3 de tête entre les épaules et le menton; ceci est très important car sans cette longueur le cou est trop court et donne un aspect "ramassé" au corps humain. Du menton au sommet de la tête nous avons bien sûr une longueur de tête. Partons maintenant du pubis pour nous diriger vers les pieds. À 2/3 de tête nous avons le bout des doigts – ceci s'applique aussi à la femme. À deux têtes du pubis nous avons le bas des genoux et à quatre têtes les chevilles puis les pieds.

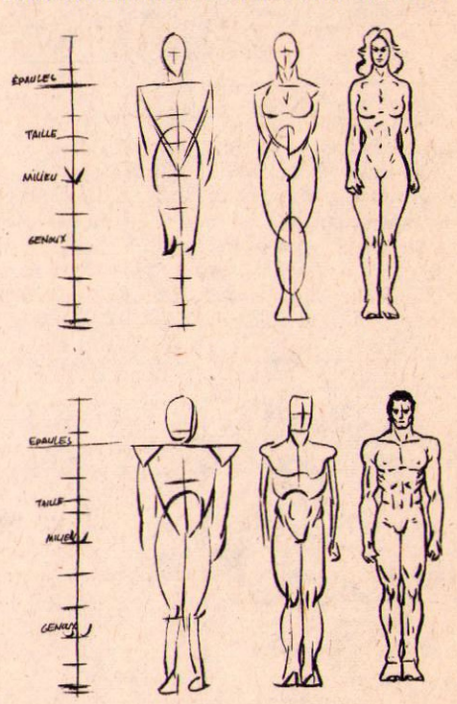
Il y a plusieurs différences entre l'homme et la femme. Certaines sont évidentes alors que d'autres le sont moins. L'une des différences évidentes est la dimension des muscles. La structure musculaire de la femme est moins développée et une légère couche de tissus gras recouvrent le corps féminin. L'homme a les os plus gros et une musculature beaucoup plus développée. L'homme est dessiné normalement 10 centimètres plus grand que la femme et ses épaules sont plus larges que celles de la femme; par contre, les hanches de la femme sont plus larges en comparaison avec ses épaules. Ordinairement, les genoux de l'homme sont légèrement écartés. Si nous regardons l'homme et la femme de côté, nous constaterons que les mollets, chez l'homme, tombent derrière les fesses alors que chez la femme les mollets sont en ligne verticale avec les fesses.

Ces différences doivent être respectées si l'artiste veut dessiner correctement le corps humain au masculin et au féminin. L'homme représente la force, la vitalité alors que la femme représente la beauté des courbes et la sensualité.

LES PROPORTIONS IDÉALES – LA FEMME

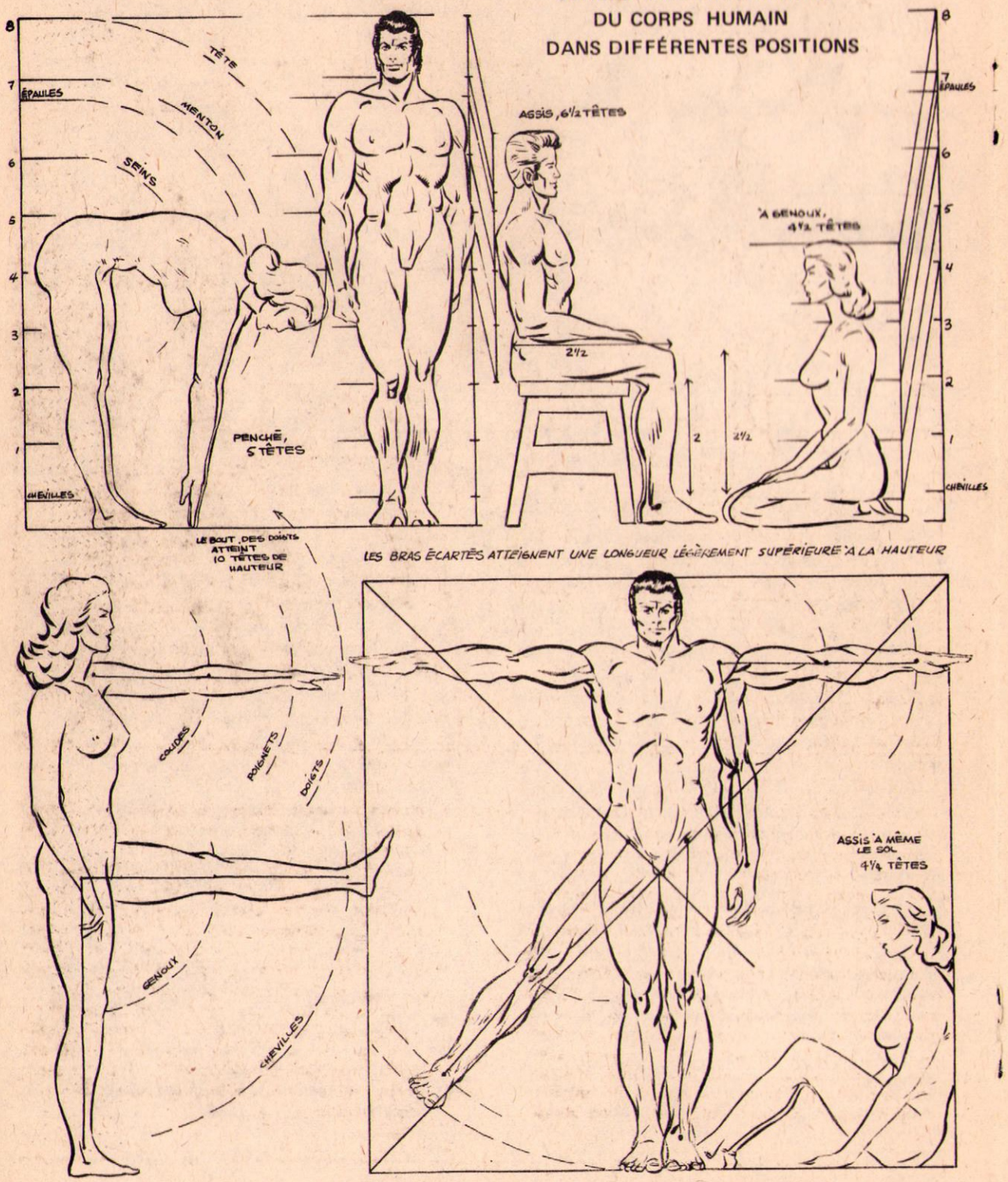
La femme a elle aussi 8-1/2 têtes bien que dessinée plus petite que l'homme. À l'instar de l'homme, la ligne qui passe sous le pubis divise le corps féminin en sa moitié. À une longueur de tête plus haut que le pubis nous avons le nombril qui, chez la femme, se situe à la hauteur des coudes. À deux têtes du pubis nous avons le milieu des seins. À trois têtes nous avons la base du cou; les épaules de la femme tombent plus bas que celles de l'homme et sont beaucoup moins angulaires. La taille mesure 1-1/2 tête de large et les cuisses sont plus larges que les aisselles. Les poignets sont à la hauteur du pubis – ceci s'applique aussi à l'homme. Le triangle qui joint les deux mamelles au nombril est un triangle équilatéral dont les côtés ont une longueur de tête. Les jambes – du bas des genoux aux chevilles – peuvent être dessinées légèrement plus longues que deux têtes.

ESQUISSE RAPIDE POUR LES PROPORTIONS



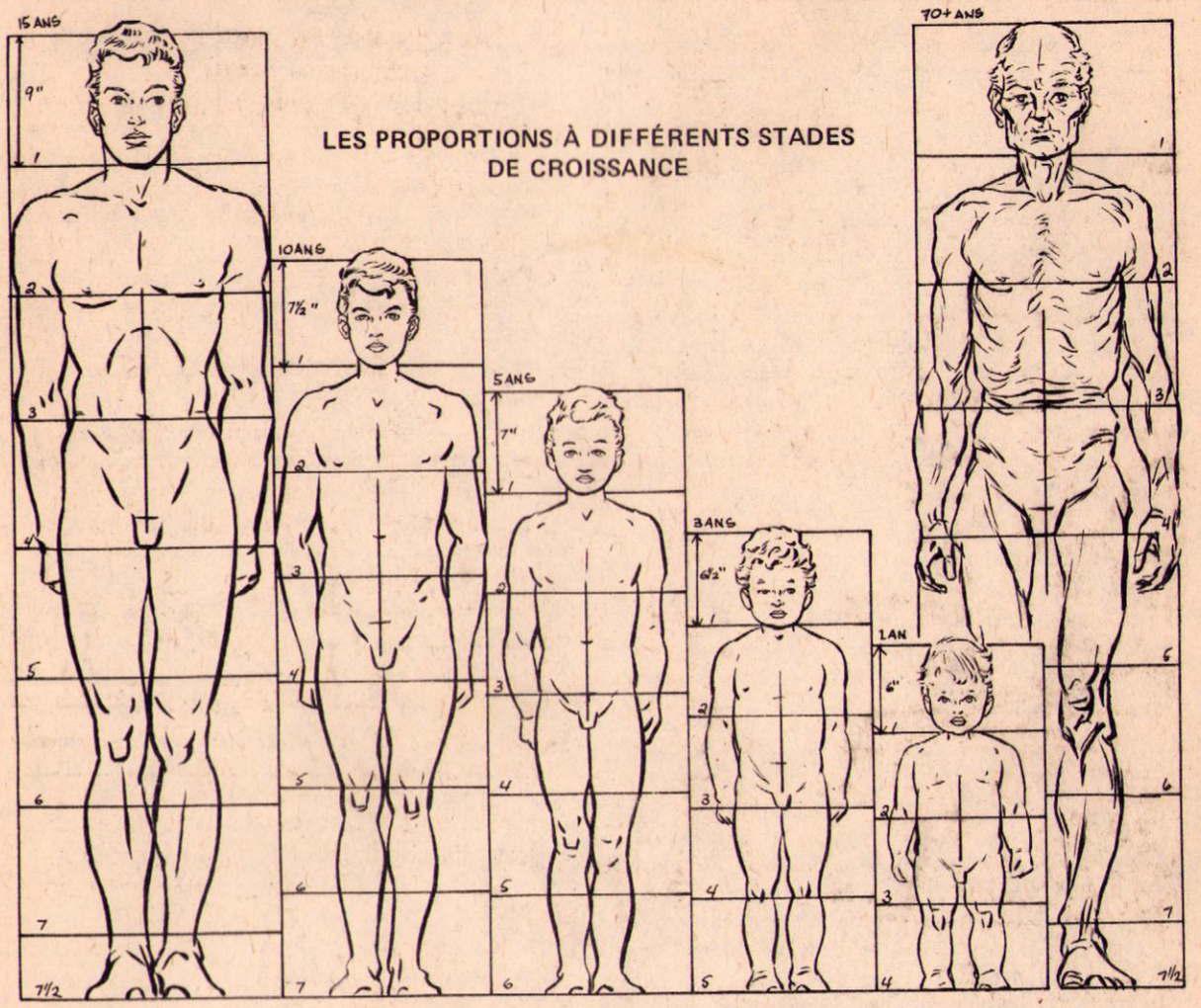
LEÇON No 3 — 3e PARTIE

SCHÉMA DES PROPORTIONS DU CORPS HUMAIN DANS DIFFÉRENTES POSITIONS



L'ÉTUDE DU CORPS HUMAIN... — *par R. Schoolcraft*

LES PROPORTIONS À DIFFÉRENTS STADES DE CROISSANCE



Les proportions varient avec l'âge; l'enfant n'est pas une copie de son père ou de sa mère en plus petit. À la naissance la tête de l'enfant est de toutes les parties du corps celle qui se rapproche le plus des dimensions adultes. Ainsi, les autres parties du corps grandissent beaucoup plus rapidement. De fait, les jambes grandissent de cinq fois de la naissance à l'âge adulte, alors que la tête grandit de deux fois seulement.

La proportion des muscles varie aussi avec l'âge. Les épaules de l'adulte font trois têtes alors qu'à la naissance elles font à peine une tête de large. Les jambes du nouveau-né sont trapues et grasses et deviennent beaucoup plus musculaires au fur des années. Les enfants de moins de dix ans sont dessinés plus petits et plus gras que normal alors que ceux de plus de dix ans sont dessinés plus grands que normal. À un âge très avancé le corps humain se ramasse sur lui-même; les épaules tombent, le dos se courbe vers l'avant et les muscles perdent leur fermeté.

La taille du nouveau-né entre trois fois dans celle de l'adulte, deux fois à trois ans et ainsi de suite. À cinq ans l'enfant arrive au nombril de son père, à dix ans à la poitrine et à quinze ans aux yeux. La tête d'un enfant d'un an entre quatre fois dans sa hauteur; à trois ans, la tête tient cinq fois dans la hauteur; à cinq ans, six fois; à dix ans, sept fois et à quinze ans, sept fois et demie.

Ces proportions peuvent varier dans la nature car entre les enfants obèses et grands il y a toute une gamme. Souvenez-vous que nous établissons ici une règle générale, un aide-mémoire pour l'artiste. Le dessin d'après nature demeure la meilleure façon d'étudier le corps humain.

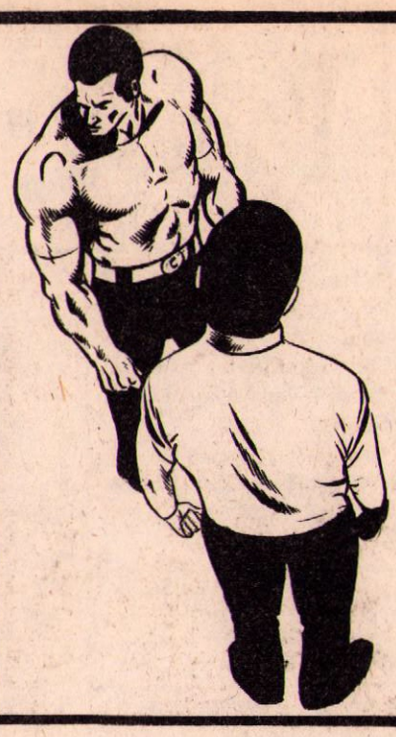
LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 4 LA PERSPECTIVE ANATOMIQUE

par R. Schoolcraft

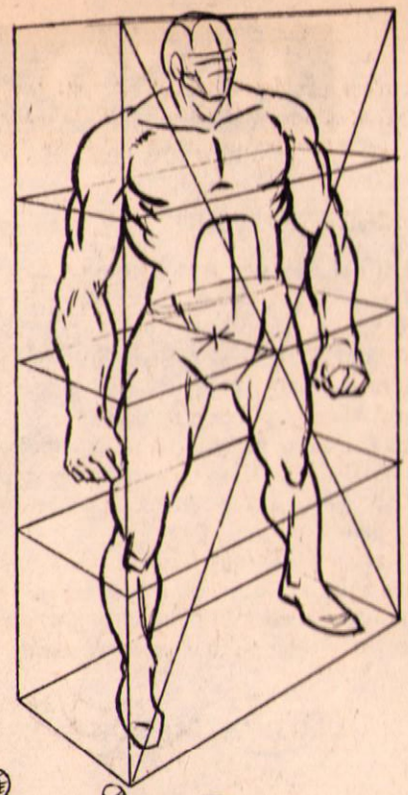
La BD doit être dynamique et intéressante, si l'auteur veut maintenir l'intérêt du lecteur. Pour y parvenir, il faut varier les points de vue en dessinant les différentes cases, évitant ainsi de toujours montrer les personnages de front ou de côté. Ce qui nous amène à parler de la perspective anatomique. Nous ne parlons pas du tableau perspectif ici (voir leçon no 2), mais bien plutôt du corps humain vu sous différents angles. Nous savons que le corps humain est proportionnellement correct. Exemple: le bras droit est de la même longueur que le bras gauche, etc. Mais ces proportions sont modifiées quand le corps est incliné, de sorte que certaines parties sont plus près de nous que d'autres. Exemple: Un homme qui effectue un plongeon . . . sa tête nous semble être beaucoup plus grosse que ses pieds; pourtant, en réalité, les pieds sont plus longs que la tête. Si le plongeur s'éloigne de nous, ses pieds cette fois nous sembleront beaucoup plus gros que sa tête, etc. (voir illustrations).

Il faut tenir compte de cette illusion perspective lorsque nous dessinons les personnages sous différents angles, sinon le dessin anatomique sera faux.



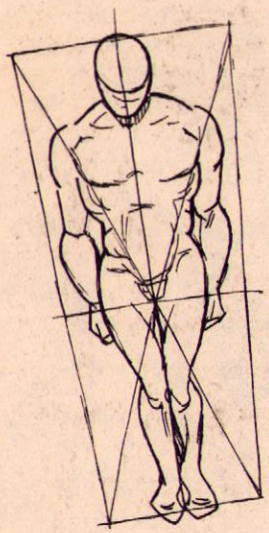
LEÇON No 4 — 2e PARTIE

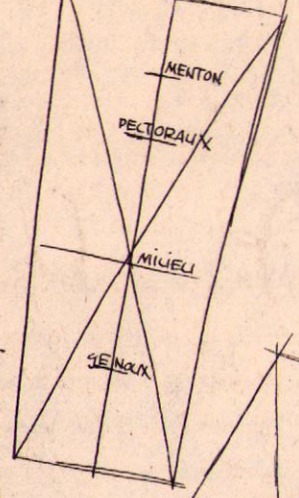
Voici l'occasion de mettre en pratique tout ce que vous avez appris au cours des trois dernières leçons. Pour dessiner l'anatomie perspective, il faut connaître et les proportions du corps et la perspective du carré, car la meilleure façon de dessiner la perspective du corps humain est de couper celui-ci comme s'il était placé dans une boîte. Vous savez que les diagonales du carré et du cube se rencontrent au centre géométrique de ceux-ci et que le milieu du corps est au niveau du pelvis; donc, si nous divisons la boîte en quatre parties égales — égales d'après la géométrie perspective mais à l'oeil ces parties n'auront pas l'aspect d'être égales — ces parties couperont le corps au niveau des pectoraux, du pelvis et des genoux. Ayant ainsi sectionné le corps en tenant compte de la perspective, vous pouvez le dessiner sous différents angles. Vous pouvez utiliser la boîte tridimensionnelle ou simplement le carré, à votre choix; mais souvenez-vous que le corps est lui-même tridimensionnel et qu'il faut le dessiner comme tel.

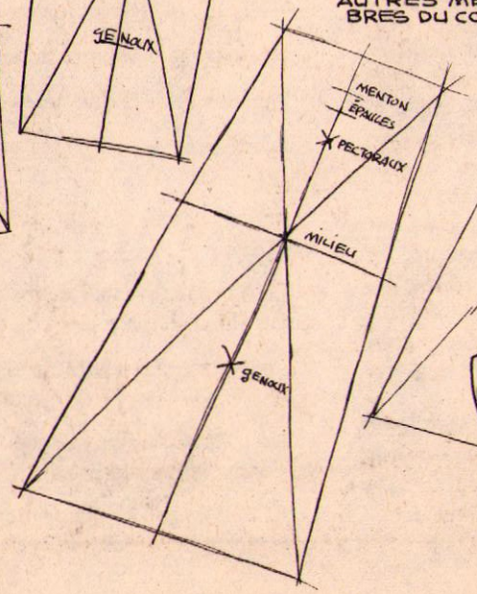


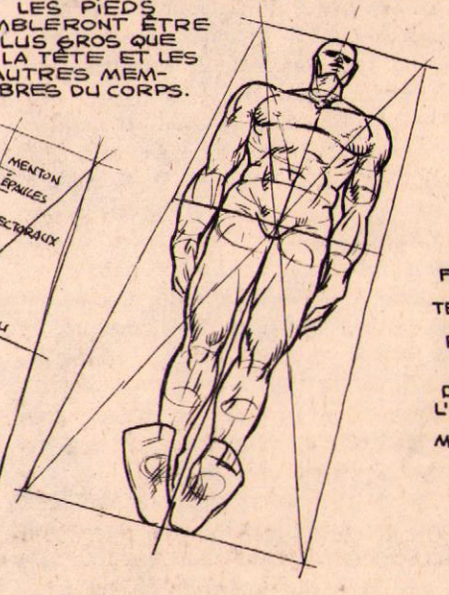
SI LE MANNEQUIN TOMBE VERS NOUS LA TÊTE ET LES ÉPAULES SEMBLERONT ÊTRE PLUS GROSSES QUE LE RESTE DU CORPS.

SI, AU CONTRAIRE, LE MANNEQUIN EST COUCHÉ ET LA TÊTE EST LOIN DE NOUS LES PIEDS SEMBLERONT ÊTRE PLUS GROS QUE LA TÊTE ET LES AUTRES MEMBRES DU CORPS.





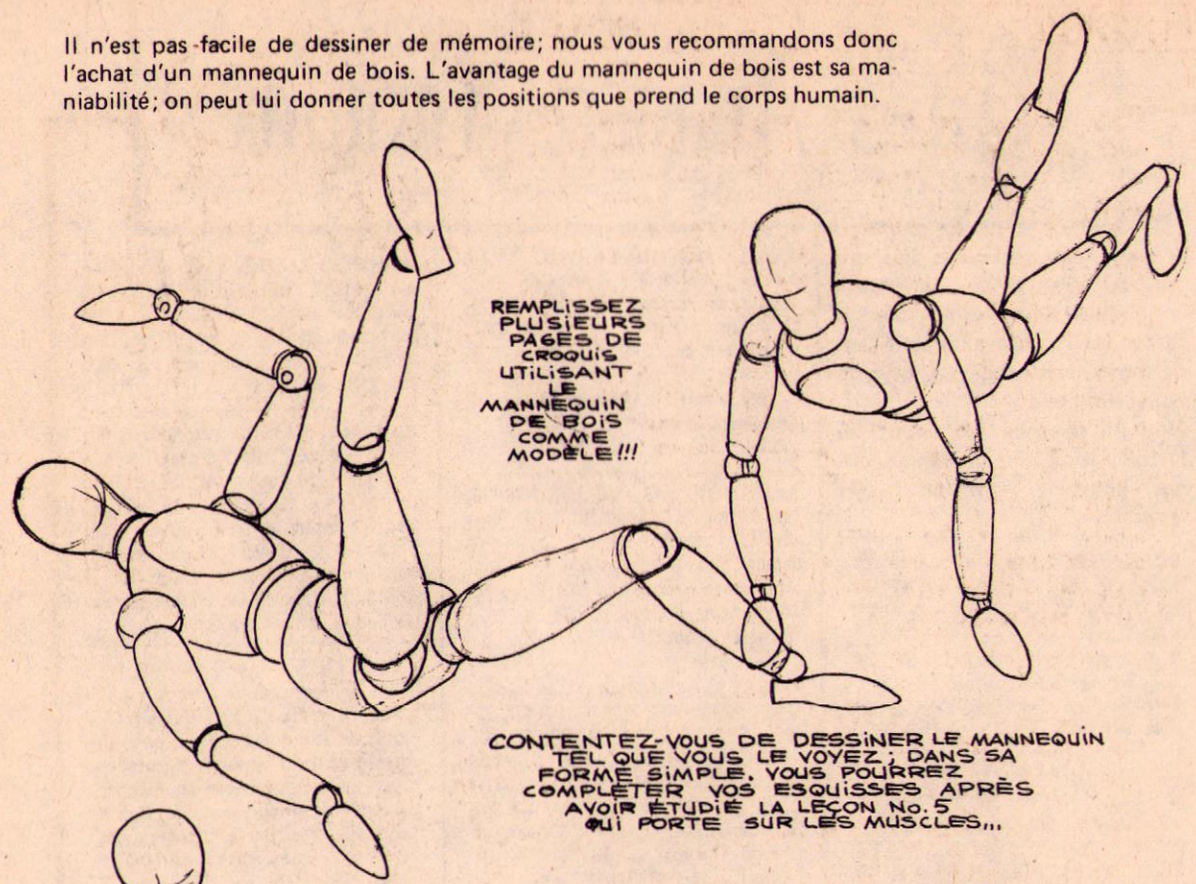




DESSINEZ D'ABORD LA BOÎTE AVEC LES DIAGONALES ET LES POINTS DE REPÈRE POUR LE MENTON, LES ÉPAULES, LES GENOUX ETC.

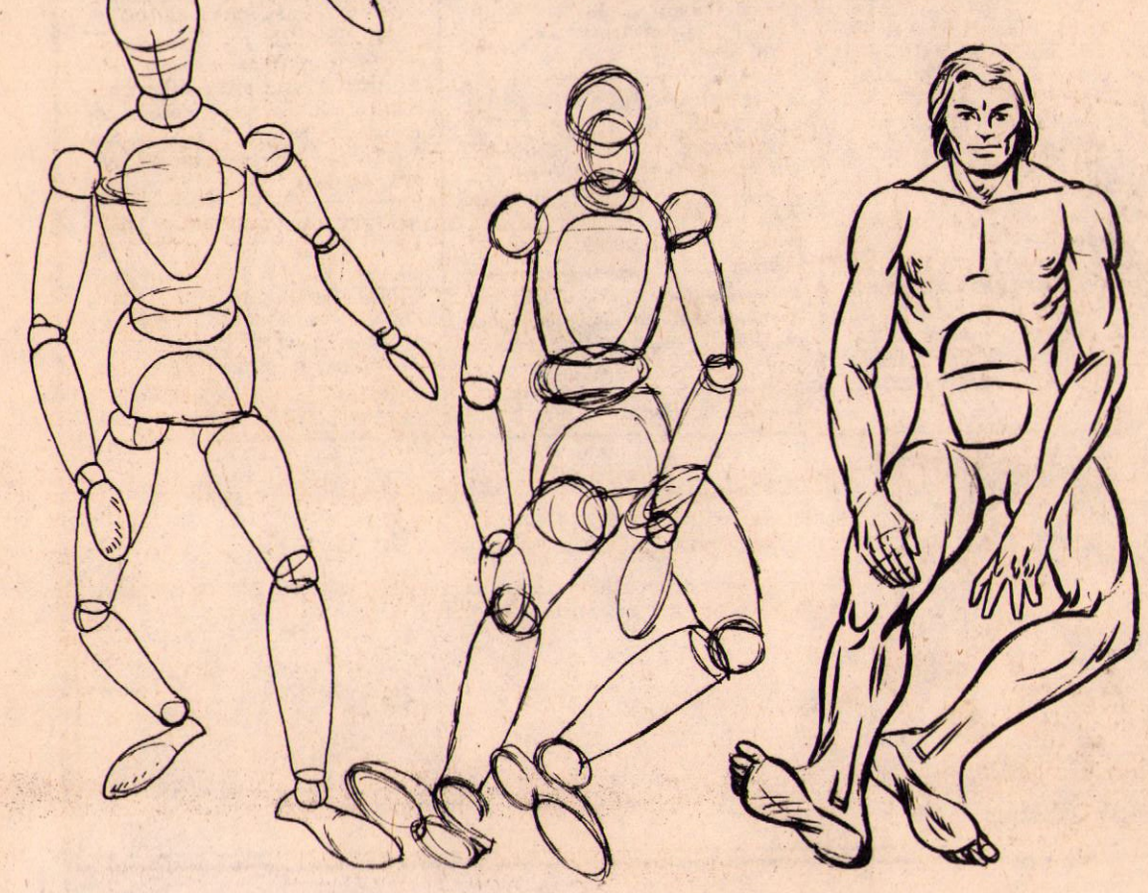
UNE FOIS LA BOÎTE TERMINÉE IL NE RESTE PLUS QU'À DESSINER L'ESQUISSE DU MANNEQUIN

Il n'est pas facile de dessiner de mémoire; nous vous recommandons donc l'achat d'un mannequin de bois. L'avantage du mannequin de bois est sa maniabilité; on peut lui donner toutes les positions que prend le corps humain.



REMPLISSEZ PLUSIEURS PAGES DE CROQUIS UTILISANT LE MANNEQUIN DE BOIS COMME MODÈLE!!!

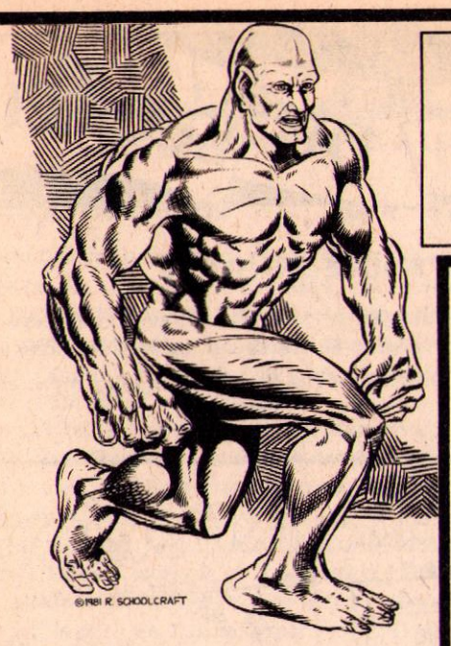
CONTENTEZ-VOUS DE DESSINER LE MANNEQUIN TEL QUE VOUS LE VOYEZ; DANS SA FORME SIMPLE. VOUS POURREZ COMPLÉTER VOS ESQUISSES APRÈS AVOIR ÉTUDIÉ LA LEÇON No. 5 QUI PORTE SUR LES MUSCLES...



LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 5 LES MUSCLES

par R. Schoolcraft

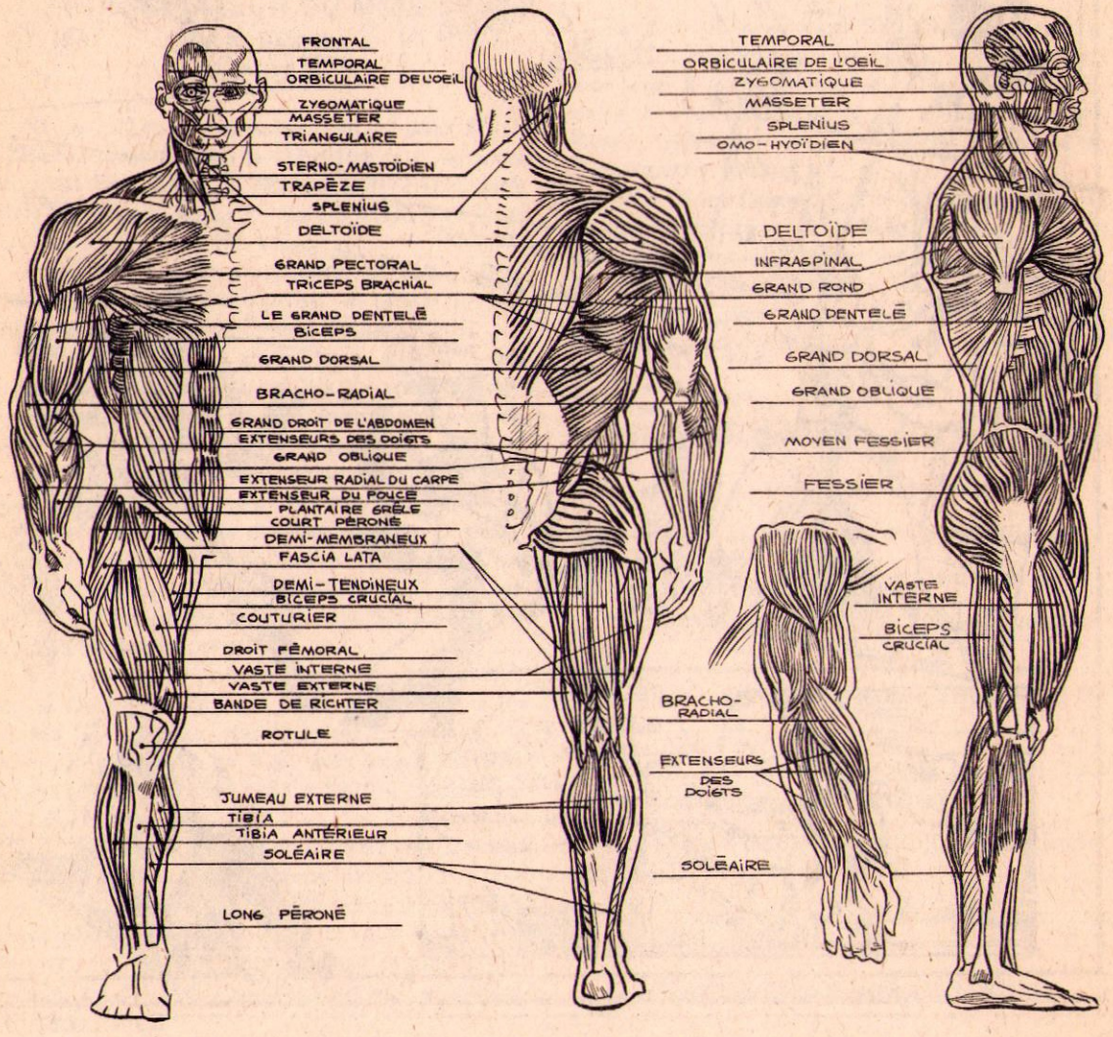


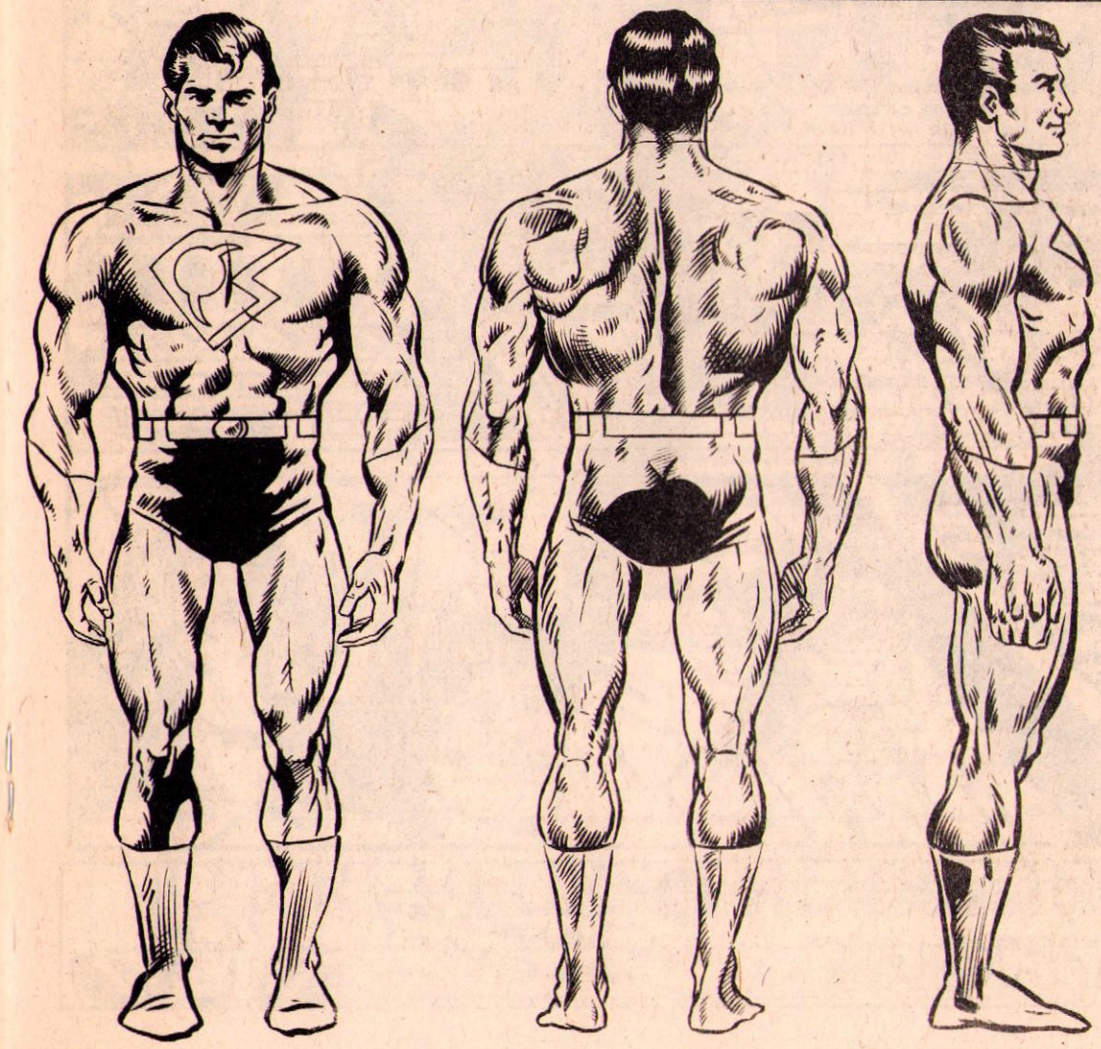
Un enfant qui joue à la marelle, un athlète qui exécute un saut à la perche, un monsieur qui bâille, voilà tous des exemples de contraction musculaire. Les muscles constituent plus de la moitié du corps humain. Ce sont eux qui manipulent les os et qui permettent au corps de se mouvoir. On peut donc constater que l'étude du corps humain sans l'étude des muscles ne serait pas complète.

Mais nous nous contenterons ici d'étudier les muscles du mouvement; ils sont les plus importants en ce qui concerne l'artiste, car ils sont les plus volumineux et sont près de la surface. Ce sont eux qui donnent du volume au corps. Il est nécessaire à l'artiste de connaître l'application, la forme et la position des muscles, s'il veut que son dessin anatomique soit correct.

Les personnages ou héros de bandes dessinées ne sont pas tous musclés comme des dieux grecs cependant. En réalité, il y a une couche de tissus adipeux plus ou moins épaisse qui recouvre les muscles. L'abdomen et les hanches sont normalement les premiers à disparaître sous la graisse chez l'homme moyen. Le corps féminin a une légère couche adipeuse qui cache les muscles et qui lui donne ces courbes qui en font rêver plusieurs.

Si par contre l'artiste veut dessiner des super-héros, alors là il a intérêt à bien connaître tous les muscles du mouvement; sinon, il n'y parviendra pas et ses dessins seront rejetés par le directeur artistique.



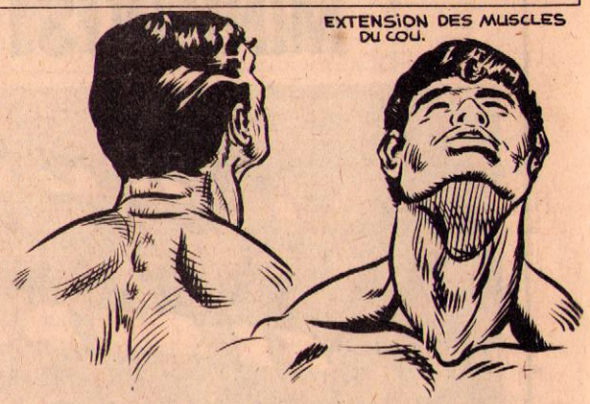


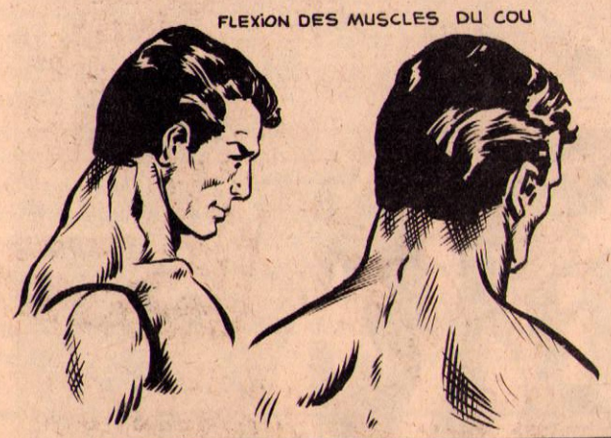
LEÇON No 5 — 2e PARTIE

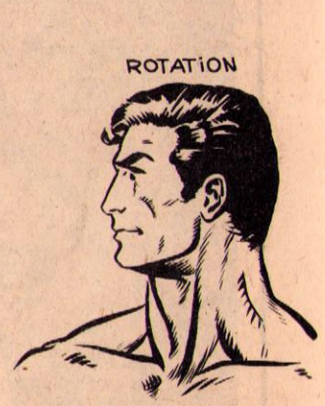
LES MOUVEMENTS DU COU

Le cou est très flexible et élastique. Il peut être plié vers l'avant (flexion), allongé vers l'arrière (extension), penché vers les épaules (mouvement latéral), tourné (rotation), ou même plié et tourné en même temps (circumduction).

Le splenius et le trapèze sont les muscles qui permettent l'extension du cou. Le sterno-mastoïdien et son voisin le cléido-mastoïdien permettent les mouvements latéraux du cou, alors que le sterno-mastoïdien travaillant en harmonie avec le trapèze permet à la tête de tourner (rotation).



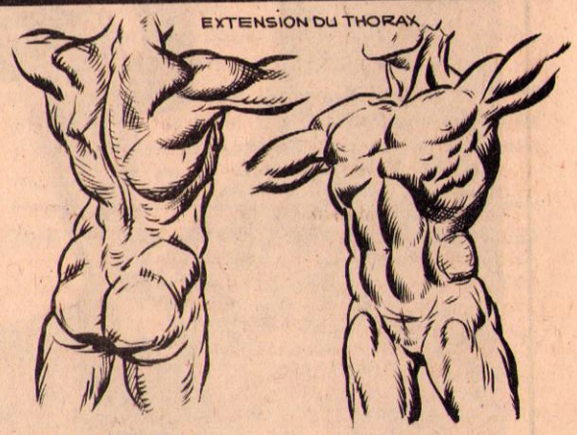


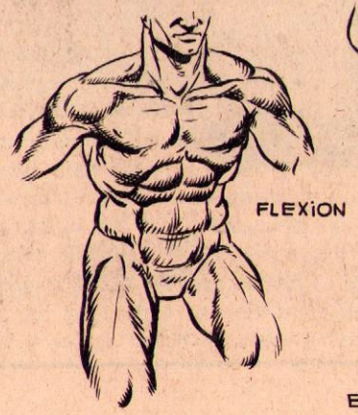


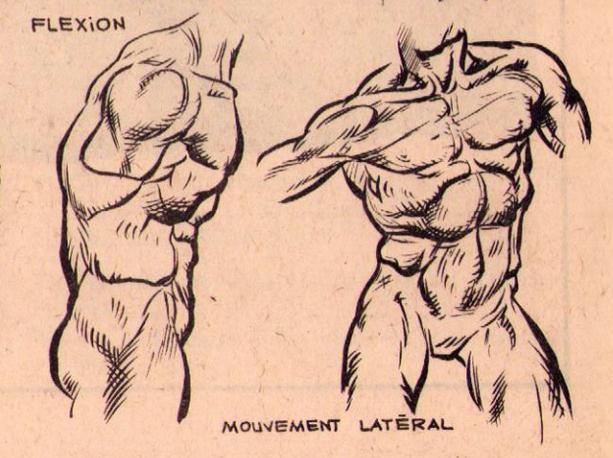
LES MOUVEMENTS DU THORAX

Le thorax est par lui-même assez rigide et solide, et ce sont la ceinture scapulaire et la taille qui lui donnent une liberté de mouvement. À l'instar du cou, la taille est capable de beaucoup de flexibilité; elle permet la flexion, l'extension, la rotation et les mouvements latéraux du thorax.

Le grand pectoral sert à allonger les bras devant et travaille surtout avec le deltoïde pour mouvoir les bras. Il sert aussi à protéger la poitrine. Le grand droit de l'abdomen permet au thorax de se pencher vers l'avant (flexion), tandis que le grand oblique sert aux mouvements latéraux. Le grand dentelé aide aux mouvements de la ceinture scapulaire, alors que le trapèze manipule les omoplates lorsque les bras sont en action. Le grand dorsal permet l'extension des bras. L'infra-spinal permet l'abduction des bras, alors que le grand rond permet l'adduction des bras.







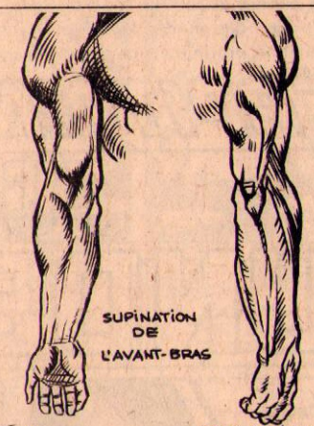
FONCTIONS DES MUSCLES

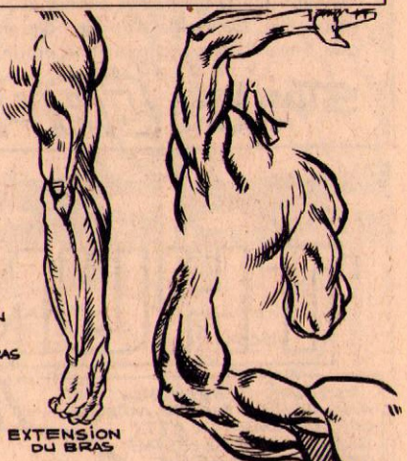
par R. Schoolcraft

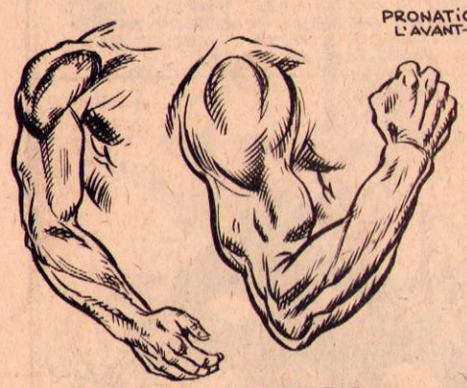
LES MOUVEMENTS DES ÉPAULES ET DU COUDE

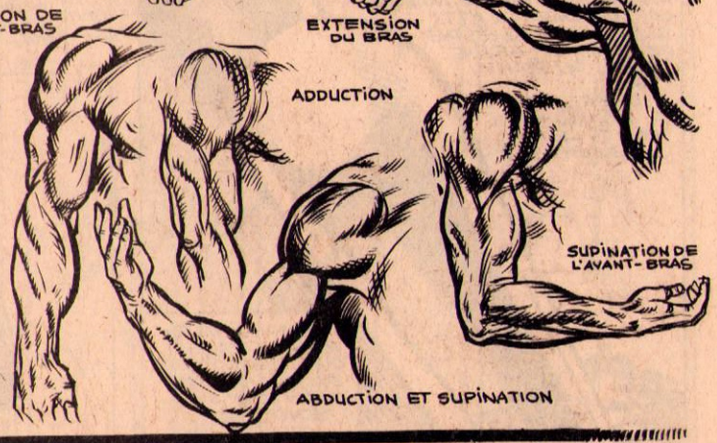
Grâce à la ceinture scapulaire, les épaules peuvent se mouvoir dans toutes les directions. Le coude permet à l'avant-bras d'être plié.

Le grand pectoral et le deltoïde permettent la flexion des bras, alors que le grand dorsal, le grand rond et le deltoïde permettent l'extension des bras. Les fibres principales du deltoïde permettent l'abduction des bras (écarter les bras du corps), alors que le grand pectoral, le grand rond et le deltoïde permettent l'adduction des bras (ramener les bras vers le corps). Le bracho-radial permet la flexion de l'avant-bras et aide la supination (l'avant-bras tourné paume au-dessus). Le triceps permet l'extension du bras.





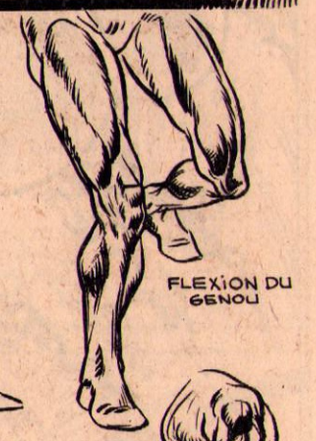


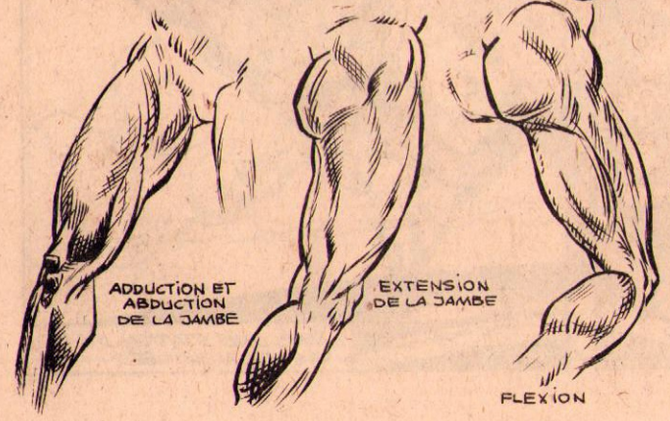


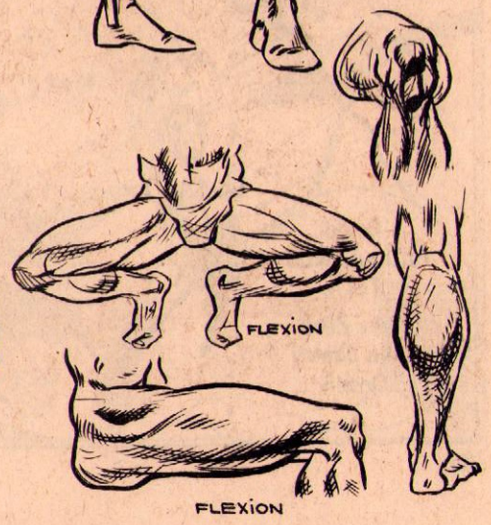
LES MOUVEMENTS DE LA HANCHE ET DU GENOU

Les principaux mouvements de la hanche sont la flexion (jambe vers l'avant), l'extension (jambe vers l'arrière), l'abduction (jambe écartée du corps), l'adduction (jambe ramenée vers le corps), la circumduction et la rotation.

Le droit fémoral permet la flexion de la jambe, alors que le grand fessier permet l'extension de la jambe. Le moyen fessier permet l'abduction de la jambe, alors que l'adduction est possible grâce au plantaire grêle et au biceps crucial. Le demi-membraneux, le demi-tendineux et le biceps crucial aident à plier le genou. Le soléaire permet l'extension du pied, et le tibia antérieur permet la flexion du pied.







LEÇON No5 3e PARTIE *par R. Schoolcraft*

LA MUSCULATURE DE DIFFÉRENTS MODÈLES . . .

Il est faux de croire qu'on peut se sortir d'embarras avec une connaissance élémentaire des muscles. Peu importe l'aspect de votre héros de B.D., qu'il soit un barbare aux muscles d'acier, un homme moyen, un homme obèse ou même un vieillard, le fait demeure qu'ils possèdent tous des muscles bien que ceux-ci prennent des formes différentes avec l'âge ou l'obésité.

R. SCHOOLCRAFT

EXEMPLE

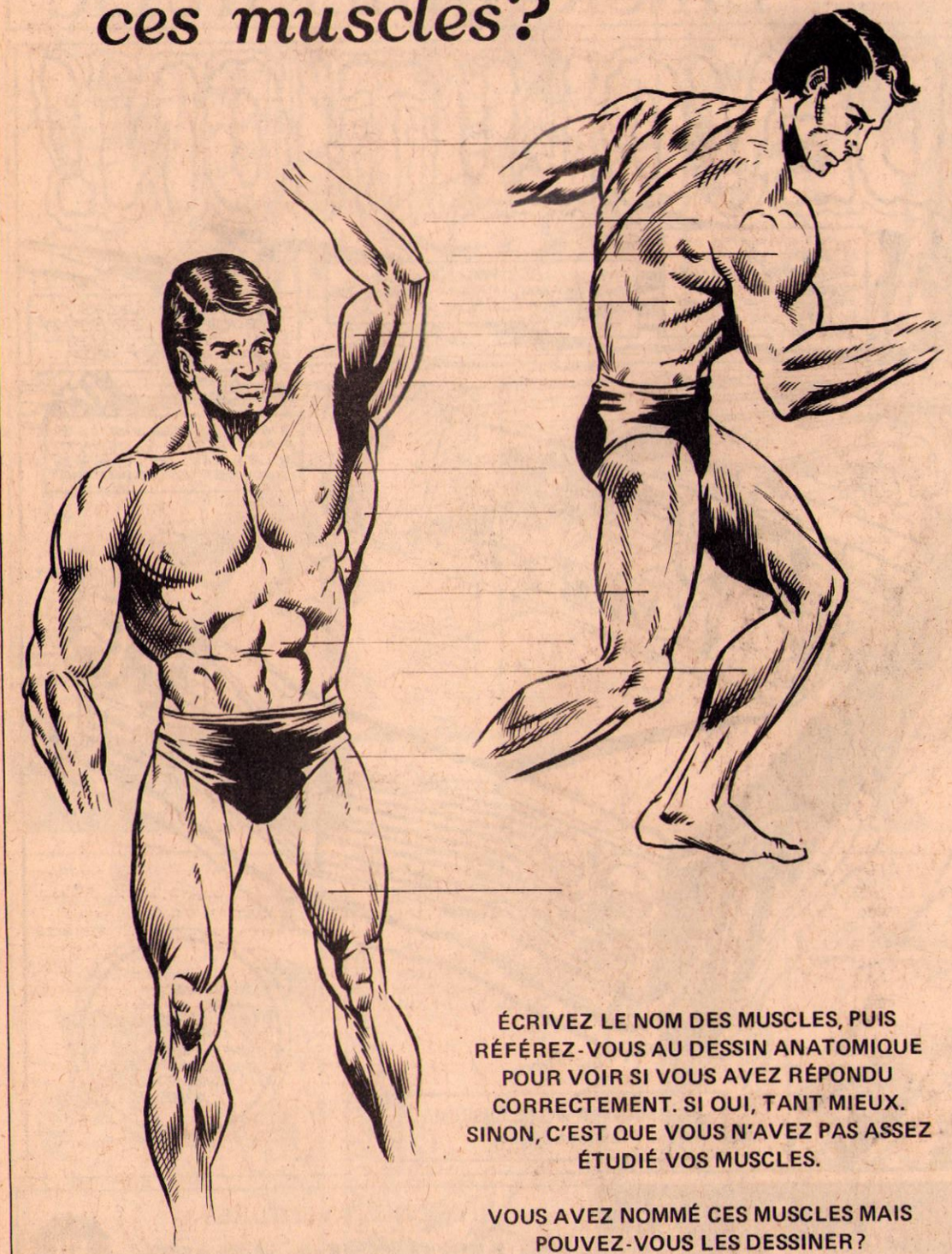
La musculature du barbare est évidente, et il est tout aussi évident qu'essayer de dessiner un tel modèle sans d'abord avoir fait l'étude des muscles serait une tâche impossible. Un tel modèle n'est pas facile à trouver dans la nature et, sans ses connaissances anatomiques, l'artiste aurait eu du mal à le dessiner.

Vous remarquerez que tous les muscles du barbare sont les mêmes que ceux de l'homme moyen; sauf que chez notre barbare ces muscles sont puissants et développés à l'extrême.

Les muscles de l'homme obèse ont presque entièrement disparu sous l'épaisse couche de graisse. Les pectoraux pendent lourdement à cause de la graisse.

Chez le vieillard, nous constatons que les muscles ont perdu de leur fermeté, tout en n'étant que très peu recouverts de graisse.

Pouvez-vous nommer ces muscles?



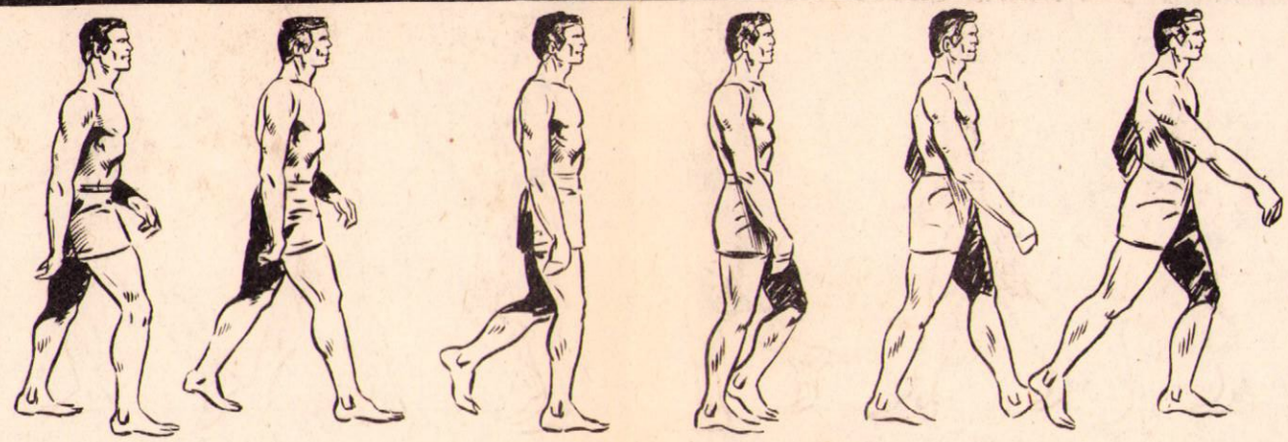
ÉCRIVEZ LE NOM DES MUSCLES, PUIS RÉFÉREZ-VOUS AU DESSIN ANATOMIQUE POUR VOIR SI VOUS AVEZ RÉPONDU CORRECTEMENT. SI OUI, TANT MIEUX. SINON, C'EST QUE VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ ÉTUDIÉ VOS MUSCLES.

VOUS AVEZ NOMMÉ CES MUSCLES MAIS POUVEZ-VOUS LES DESSINER?

LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 6 LE MOUVEMENT

par R. Schoolcraft



LE MOUVEMENT

Le mouvement c'est comme le "glaçage" sur un gâteau, la moutarde dans un hot-dog, la sauce sur une purée de pommes de terre. Sans le mouvement, nous avons une illustration sans vie, sans âme. Le mouvement peut être subtil (un sourcil levé, une personne qui marche, la main caressant la chevelure) ou dynamique (un super-héros qui projette son ennemi au travers d'une pièce après lui avoir flanqué une droite au menton, ou un gymnaste qui exécute un saut périlleux.)

Le corps humain est élastique et constamment en mouvement; même durant notre sommeil nous bougeons sans cesse. Il nous suffit d'observer les gens autour de nous pour le constater. Une personne qui parle a tendance à gesticuler, une personne assise se croise les jambes, une personne qui lit le journal aime se détendre avec une cigarette, une tasse de café.

Les grands maîtres de la BD, tels Will Eisner, Hal Foster, Alex Raymond, Esteban Moroto, Hergé, Sterenko et Coe, utilisent le mouvement si efficacement que même une scène ordinaire devient intéressante.

Souvenez-vous

C'est en dessinant qu'on apprend à dessiner

LEÇON No6 2e PARTIE

par R. Schoolcraft

L'ACTION

Lorsque nous dessinons une scène d'action, il est important de laisser supposer, dans notre dessin, le geste qui vient immédiatement avant le geste dessiné. Ceci est indiqué par des lignes qui suivent la direction générale du mouvement; ces lignes sont appelées "sweep", ou courbe circulaire de l'action. Nous voyons ces lignes dans les fig. 1 et 2, de même que dans les exemples 1, 2 et 3. L'action peut être plus efficacement reproduite si vous dessinez le mouvement au début ou à la fin du "sweep". Un joueur de hockey démontre le plus d'intensité dans son mouvement au moment où il se prépare à frapper la rondelle, ou juste après avoir frappé la rondelle (Fig. 1). Pour un lanceur au baseball, c'est juste quand il prend son élan ou juste au moment où il laisse partir la balle, etc. Si nous dessinions le joueur de hockey juste au moment où il frappe la rondelle, notre dessin ne représenterait aucun mouvement, car le joueur aurait l'apparence de jouer tout simplement avec la rondelle.

N'oubliez pas! Le dessin est une illusion et, pour donner l'illusion de mouvement, il est nécessaire de saisir l'action à son paroxysme. Mais il est parfois préférable de suspendre l'action dans le temps pour des effets dramatiques. Exemples: un chien qui saute une clôture, un building qui s'écroule, un joueur de basketball en plein air (Fig. 3).

Dépendant de votre choix de BD, il y a trois façons courantes de représenter une scène d'action: réaliste (exemple 1), humoristique (exemple 2) ou fantaisiste (exemple 3). Dans les trois exemples, nous avons une personne frappée au visage.

EXEMPLE 1: RÉALISTE

Ceci se rapproche le plus d'un dessin dit d'illustration, bien que l'artiste d'un magazine n'utiliserait pas les lignes (sweep) du mouvement. La personne frappée a les genoux pliés et tombe à la renverse; il a aussi levé les bras – réflexe normal après avoir été frappé aussi brutalement. Nous avons ici une scène d'action "contrôlée": le mouvement est évident, mais l'artiste n'a pas exagéré le mouvement comme dans les exemples 2 et 3.

EXEMPLE 2: HUMORISTIQUE

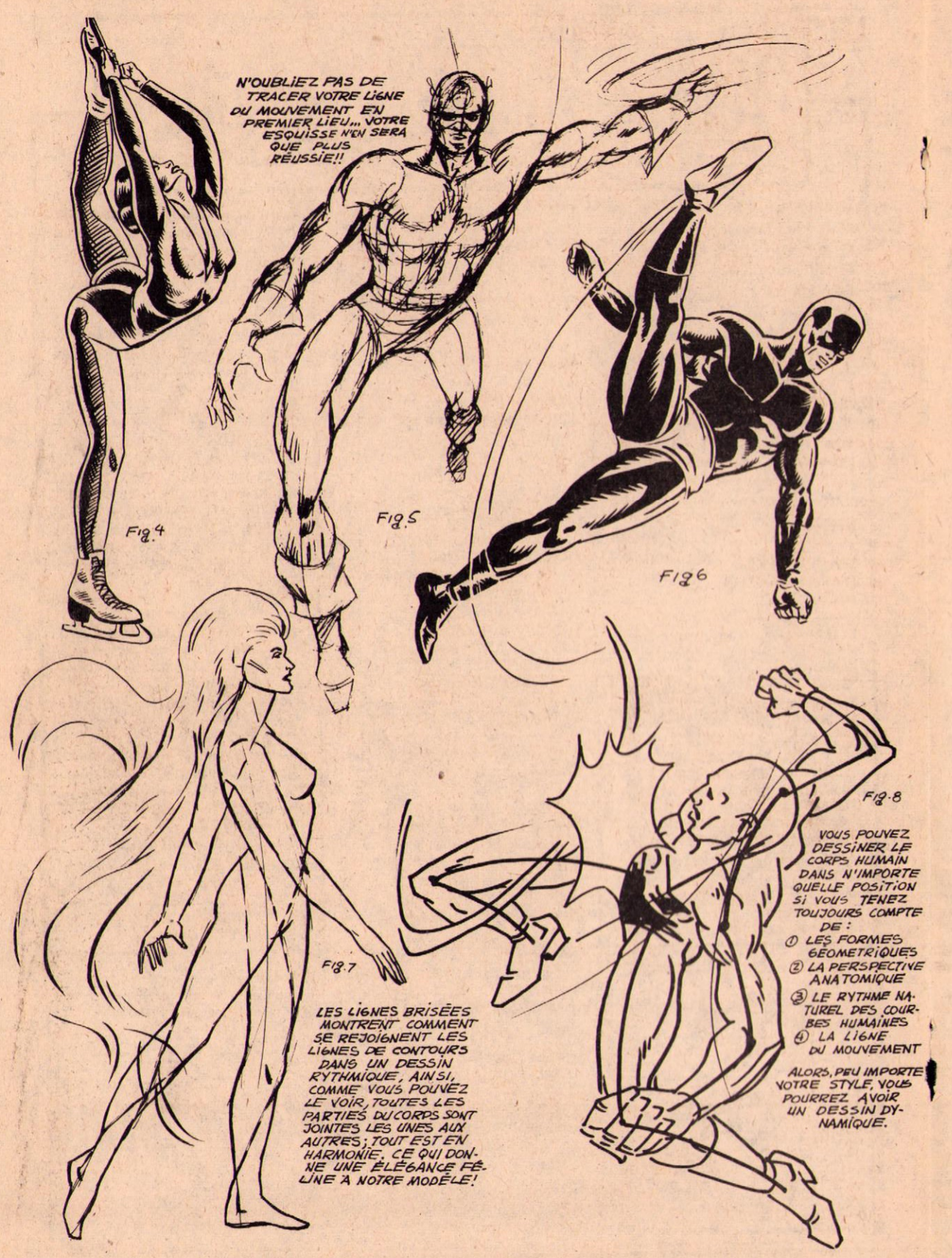
Ici nous avons une parodie de la réalité; l'action est si irréelle qu'elle nous amuse. Le voyou frappe nonchalamment sa victime et pourtant celle-ci a décollé comme une fusée; nous ne voyons plus que ses pieds. Le "cartooniste" a écrit "WHAM" à l'endroit de l'impact, ceci pour intensifier l'action davantage. Il faut évidemment éviter d'utiliser cette technique si vous voulez donner du sérieux à votre BD.

EXEMPLE 3: FANTAISISTE

Ici nous avons la façon américaine (super-héros). Tout comme l'exemple 2, cette scène est irréelle, car quel être humain pourrait projeter son adversaire ainsi avec un seul coup de poing? Voilà justement le hic, car les héros de BD fantaisiste ne sont pas humains; ils sont plus qu'humains, et l'action doit donc être plus qu'ordinaire.

EXEMPLE 1

EXEMPLE 2



LEÇON No6 3e PARTIE

par R. Schoolcraft

EXEMPLE 4:

Pour démontrer le passage du temps, l'artiste dessine un décor puis le divise en deux ou plusieurs cases. Ainsi, cela lui évite d'expliquer au lecteur qu'un laps de temps plus ou moins long s'est écoulé durant l'action.

Dans l'exemple 4, la scène se situe dans un appartement où il y a eu un meurtre. Dans la première case, nous voyons l'inspecteur de police qui entre dans la pièce. Le lecteur ne sait toujours pas ce qui s'est passé et va le découvrir en même temps que l'inspecteur. L'artiste l'a précisément voulu ainsi, et c'est pour cela qu'il a brisé l'action en trois cases tout en gardant le même décor.

Dans la deuxième case, nous retrouvons maintenant l'inspecteur qui s'est arrêté au centre de la chambre; nous pouvons ainsi constater qu'un léger laps de temps s'est écoulé — en fait le temps qu'il a fallu à l'inspecteur pour traverser la pièce. L'artiste a dédoublé ses cases pour une autre raison aussi: les dialogues sont très longs et, s'il avait dessiné l'action dans une seule case, il aurait été difficile d'admettre que cette longue discussion puisse s'écouler dans l'espace de temps démontré.

Ainsi, en dédoublant les cases, nous comprenons mieux que quelques minutes se sont écoulées. Pour jouer davantage avec le passage du temps, l'artiste a dessiné le sergent Montpetit seul dans la troisième case, alors qu'il était, l'instant d'avant, dans l'autre coin de la pièce; il s'est donc déplacé tout en faisant son rapport à l'inspecteur. Pourquoi s'est-il déplacé? Parce que l'artiste a voulu dévoiler l'important à la fin seulement; s'il avait tout dessiné dans une seule case, il aurait bien sûr manqué son coup. Nous découvrons, en même temps que l'inspecteur, que l'assassin a grimpé jusqu'à l'appartement puis défoncé la vitre. Le sergent raconte ce qui s'est passé, alors que nous voyons au plan arrière la vitre brisée; ce qu'on ne pouvait pas apercevoir dans la première case.

N'oubliez pas que la Bande dessinée se lit de gauche à droite. L'artiste peut donc jouer avec cette connaissance pour étendre son intrigue. La Bande dessinée, c'est beaucoup plus qu'une série de cases dessinées, et lorsque l'artiste a compris qu'il y a toute une psychologie derrière ces pages dessinées, il peut alors devenir un très bon dessinateur de BD.

EXEMPLE 4...

LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 7 LE SCÉNARIO

par R. Schoolcraft

Nous voici enfin arrivés aux leçons que tous attendaient avec impatience. Les sept prochaines leçons seront consacrées uniquement à l'étude de la BD proprement dite. Nous étudierons: **LE SCÉNARIO, LE DÉCOUPAGE, LE CRAYONNÉ, LE LETTRAGE, LE PROFILAGE, LE COLORIAGE, et LA COUVERTURE.**

Maintenant que vous avez appris la base du dessin, vous pourrez mieux créer votre propre bande dessinée; mais la connaissance du dessin n'est que la première étape; il faut maintenant apprendre les différentes techniques et les trucs du métier. Commençons donc par l'équipement nécessaire.

L'ÉQUIPEMENT

Rapidographe, crayon, plume et pinceau.

La plume Rapidographe est très utile pour dessiner des lignes fines, mais elle est surtout utilisée pour le lettrage. Un Rapidographe No 2 ou 3 est suffisant. Pour ce qui est des crayons, certains artistes les préfèrent à mine dure, d'autres à mine graisseuse; mais les crayons à mine HB et 2H sont amplement suffisants pour vos besoins. La plume est utilisée pour le dessin de détail, tandis que le pinceau (No 1) est plus pratique pour les dessins en gros plan.

Encre, gomme, liquide correcteur, épingles.

Pour le Rapidographe, il est recommandé d'utiliser de l'encre à rapidographe, car toute autre encre séchera dans le Rapido et en bloquera l'orifice. La gomme à effacer pour papier est suffisante pour vos crayonnés, mais pour corriger vos dessins déjà encrés il vous faudra employer du liquide correcteur, utilisé par les secrétaires pour corriger les fautes de dactylographie. Les épingles servent à maintenir en place votre papier à dessin. Pour le dessin à l'encre, assurez-vous d'acheter une encre de Chine résistante à l'eau, ceci pour vous permettre d'utiliser un lavis mais surtout pour éviter les bavures.

Conténant, eau, chiffon, marqueur.

Pour vous aider à toujours retrouver vos crayons et vos autres outils, assurez-vous d'avoir un contenant dans lequel vous les déposez. Ce peut être une boîte de conserve ou un contenant que vous achetez au magasin, peu importe. Ayez toujours à votre portée un contenant rempli d'eau pour garder vos plumes et pinceaux toujours propres. Un chiffon pour réparer les dégâts et un marqueur à l'encre noire pour éviter les dégâts; lorsque vous avez une grande surface à noircir, le marqueur est préférable à l'encre de Chine car elle sèche instantanément.

PLANCHE À DESSIN PORTATIVE

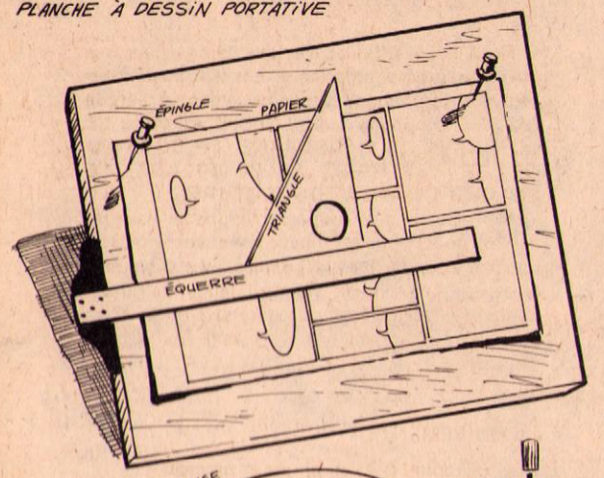
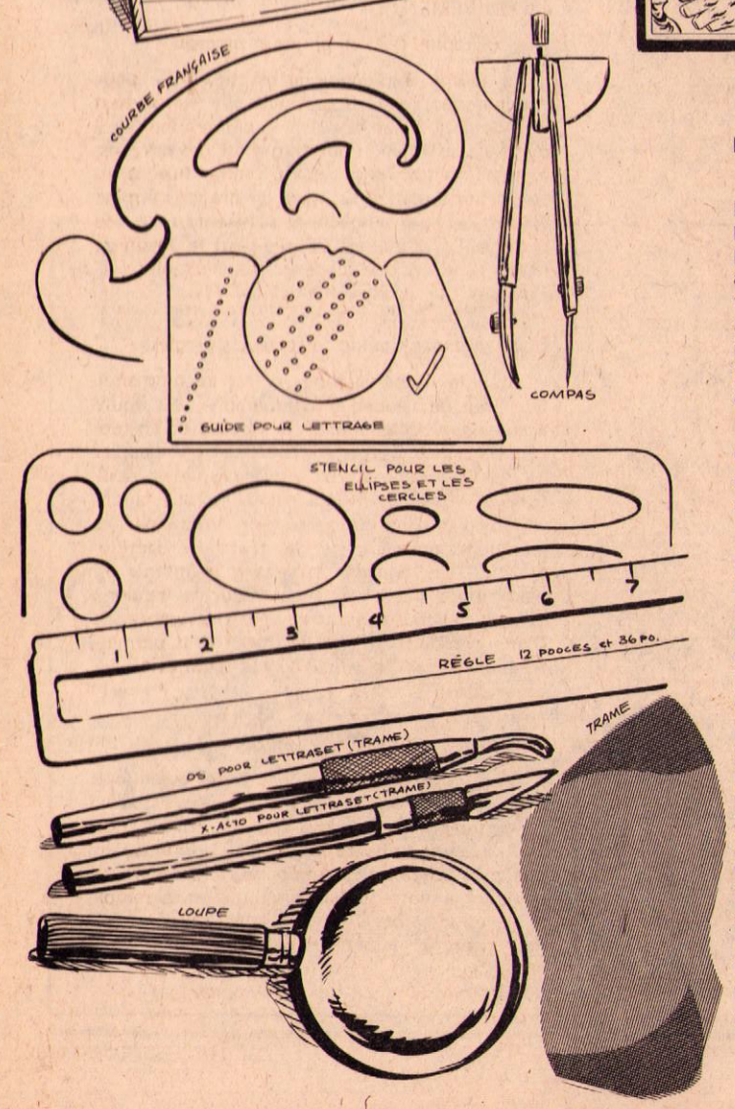


Planche à dessin, équerre, triangle et papier.

Certains artistes trouvent la table à dessin un peu trop encombrante et préfèrent une table portative; cette planche à dessin a l'avantage de pouvoir être déplacée facilement et l'artiste peut ainsi la transporter où il veut. Les équerres et triangles sont indispensables pour dessiner les angles droits et les bordures des cases. Pour le papier, le papier bristol mat est idéal pour la BD; il est peu dispendieux et convient bien au dessin à la plume ou au pinceau.



Courbe française, guide pour lettrage, compas, stencil pour les ellipses et les cercles, règle, os, x-acto, loupe et trame.

Puis, finalement, pour rendre votre travail plus professionnel, il vous faudra des instruments de précision. La courbe française est une série de stencils en plastique vous permettant de dessiner des courbes de toutes formes ou dimensions, alors que le stencil pour les ellipses et les petits cercles est d'une grande utilité pour les dessins techniques. Pour nous assurer que notre lettrage est droit et constant, nous utilisons un guide de plastique — on en reparlera en détail plus tard. Un compas pour les grands cercles, bien sûr. Une règle pour les lignes droites, mais aussi pour travailler les perspectives. Une loupe pour les dessins minutieux, et enfin, une trame. La trame est un papier collant sur lequel on a imprimé des points de différentes grosseurs; en appliquant une trame sur vos dessins, vous donnez ainsi l'impression de demi-teintes. L'avantage de la trame est qu'elle permet une réduction facile à vos dessins ombragés. Le couteau x-acto sert à découper la trame, alors que l'os sert à l'étendre uniformément.

LEÇON No 7 — 2e PARTIE

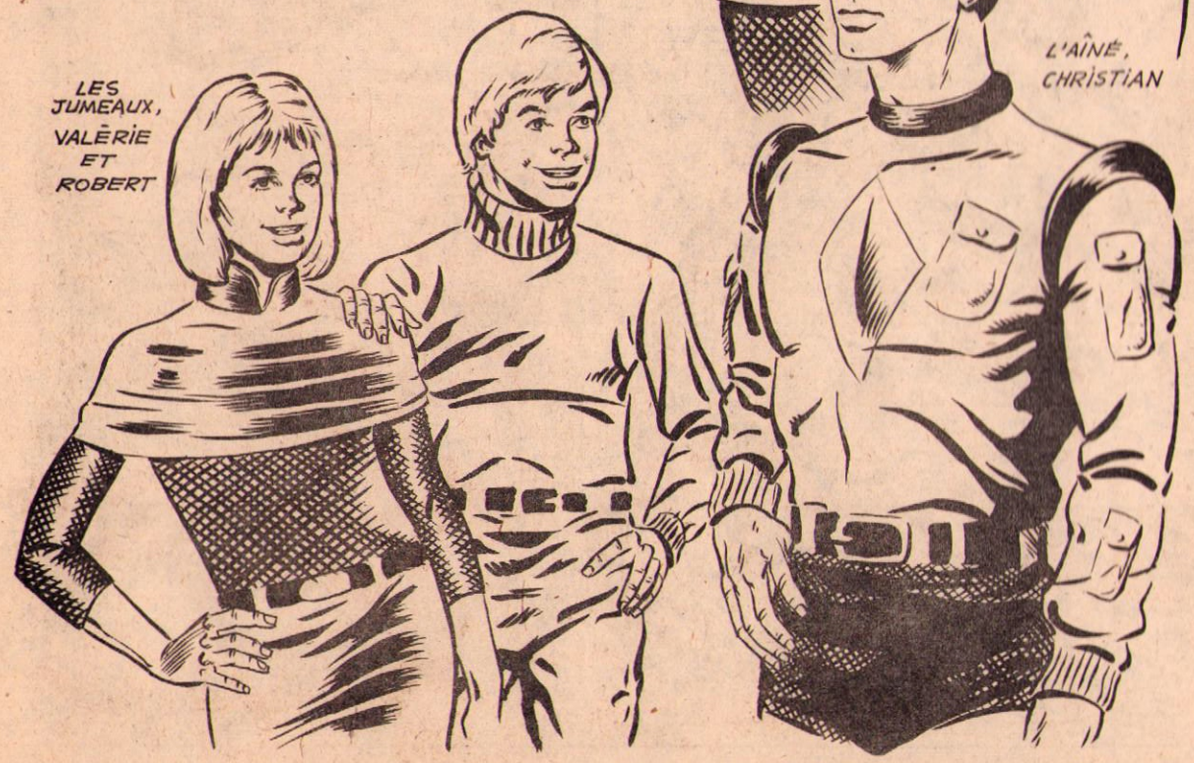
Vite! Allez chercher un crayon et une feuille de papier, car c'est le temps de faire de la BD . . .

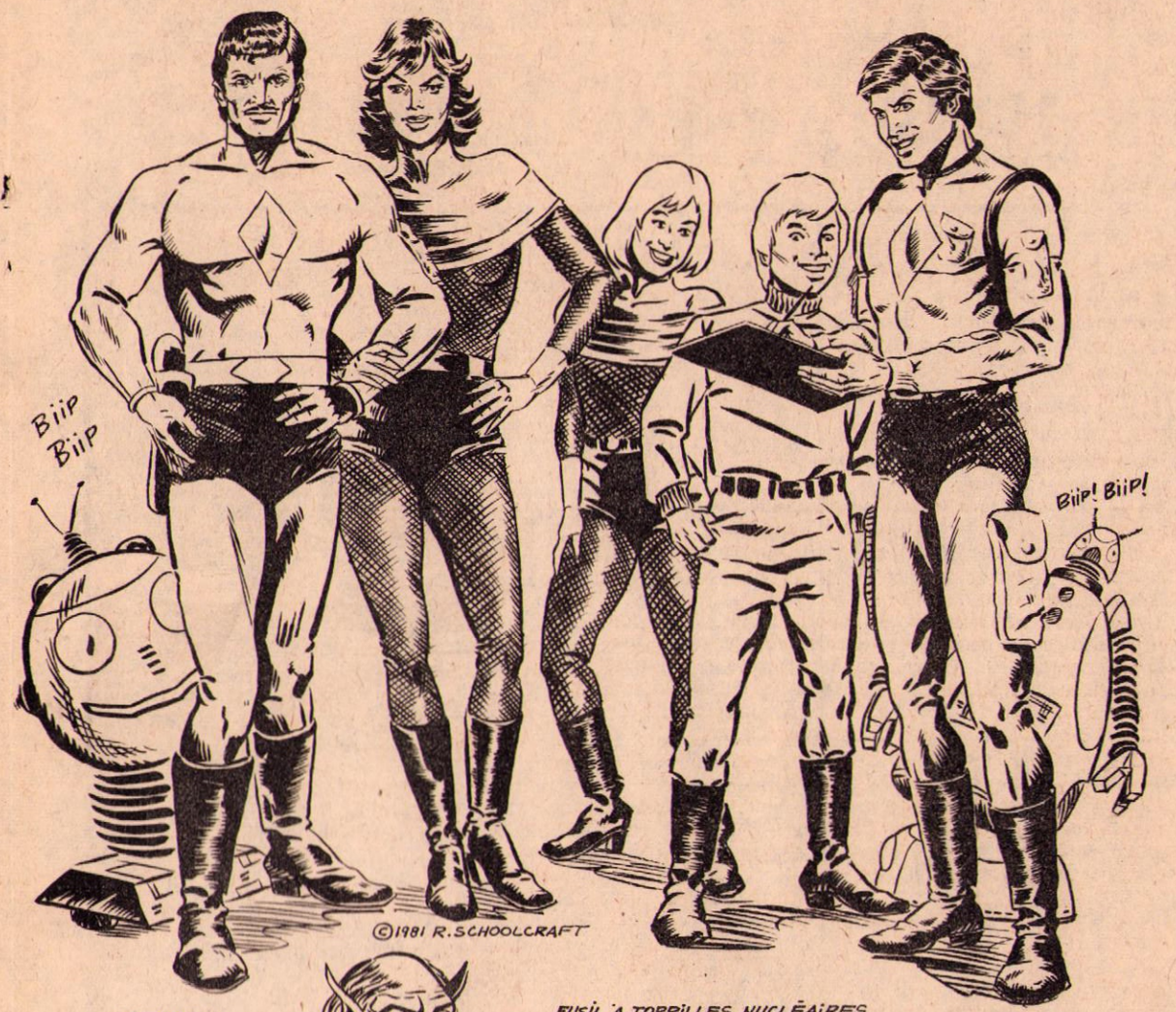
Nous allons créer ensemble une histoire en prenant une leçon pour expliquer en détail chaque étape de la création d'une BD. Vous pouvez copier les prochaines leçons à la lettre si vous voulez, mais ce serait à votre avantage de créer votre propre scénario en utilisant ces leçons pour vous aider en cours de route. Commençons donc avec le **scénario.**

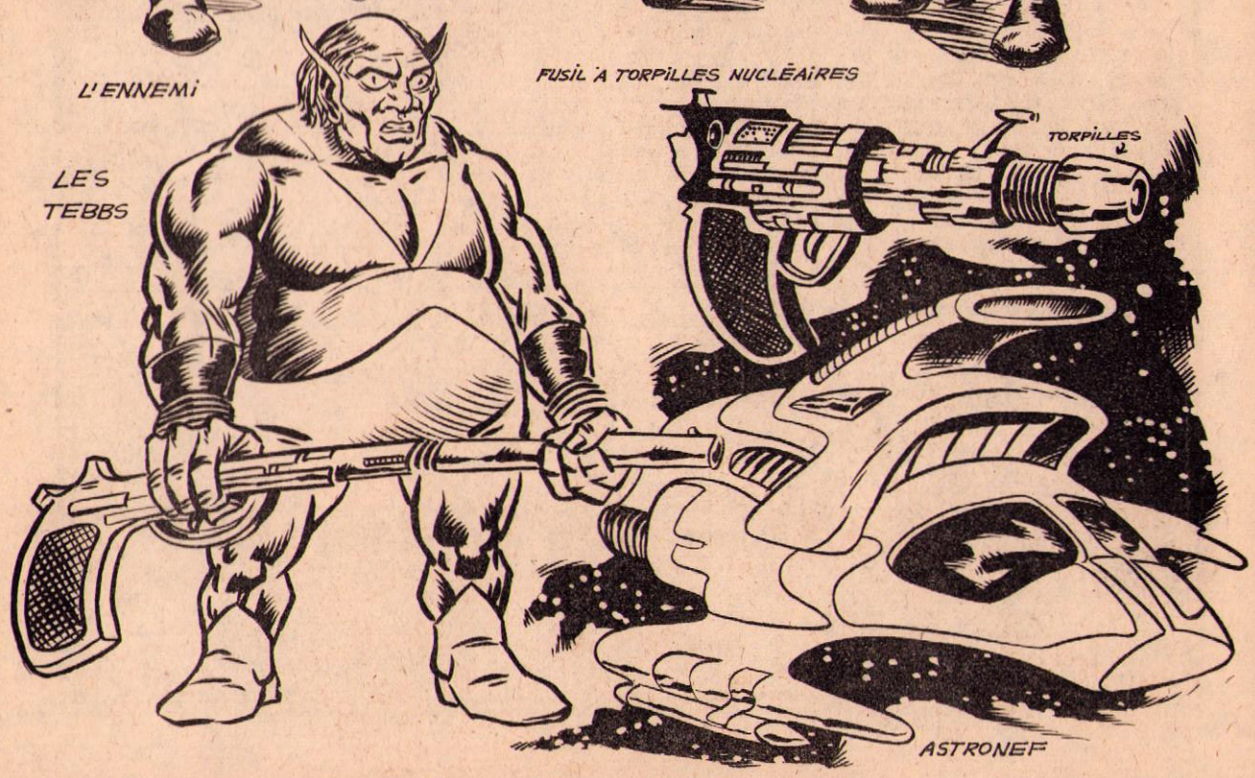
Certains artistes écrivent eux-mêmes les scénarios, mais la plupart préfèrent utiliser un auteur, afin de passer plus de temps sur les dessins. Pour cette première expérience, vous pouvez ecrire vous-mêmes une petite histoire qui aura quatre pages seulement. L'idée ici n'est pas de créer un chef-d'oeuvre mais bien d'apprendre les trucs du métier. Pour ma part, j'ai décidé d'écrire une histoire de SF. Une histoire tragique dans laquelle trois enfants perdent leurs parents quand leur astronef est attaqué par des pirates de l'espace. Devenus des **"orphelins du cosmos"**, ils décident de poursuivre seuls leur chemin vers les étoiles. Il y aura donc plusieurs aventures à suivre. Voici ce qu'on appelle un **"synopsis"**. Maintenant que l'auteur a une **"idée générale"** de son histoire, il entreprend donc l'étude des personnages de l'histoire: ses héros et les autres.

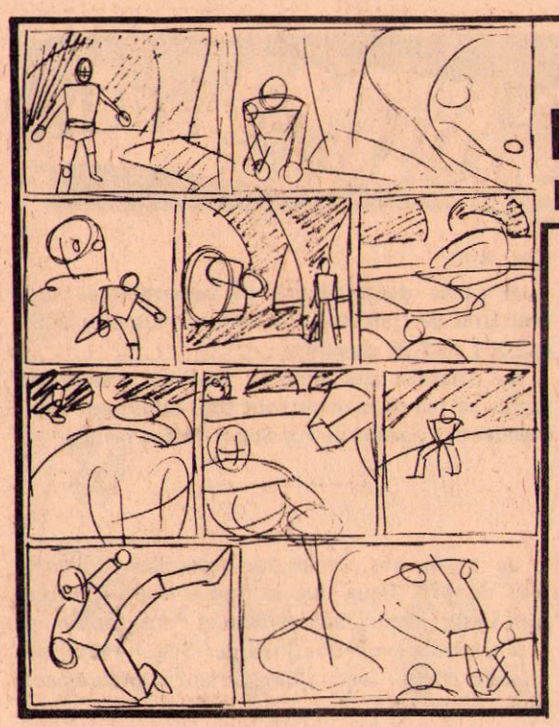
L'étude des personnages est très importante, car l'artiste doit pouvoir dessiner ses héros avec aisance s'il veut les rendre souples et dynamiques et garder son dessin homogène durant toute l'histoire. C'est d'ailleurs toujours plus facile de dessiner un personnage qu'on connaît bien. Ainsi, avant de commencer son histoire, l'artiste remplit plusieurs pages de croquis, de dessins préparatoires, puis, lorsqu'il est satisfait de ses personnages, il les redessine sur une grande feuille. Il garde cette feuille devant lui pour s'y référer lorsqu'il travaille ses planches; ce qui lui permet de mieux se concentrer sur les détails et les décors.

Les dessins sur ces deux pages ont été faits sur une feuille de papier bristol (dimension 20" x 28").





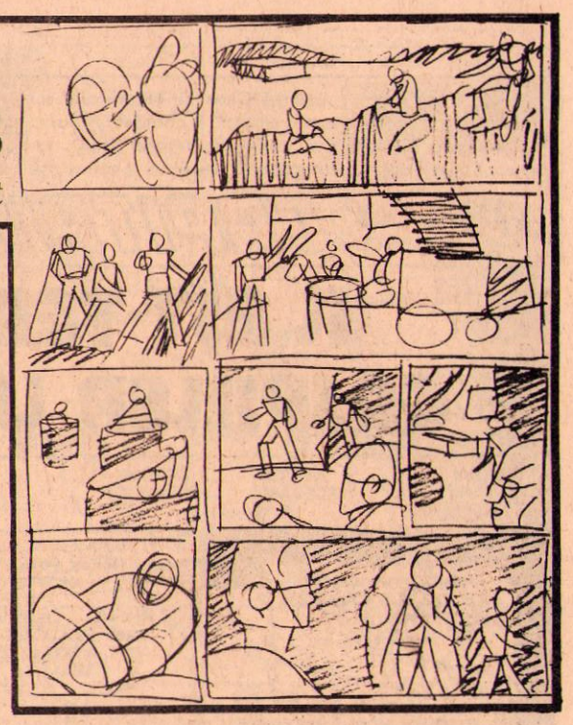




LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 8 LE DÉCOUPAGE

par R. Schoolcraft



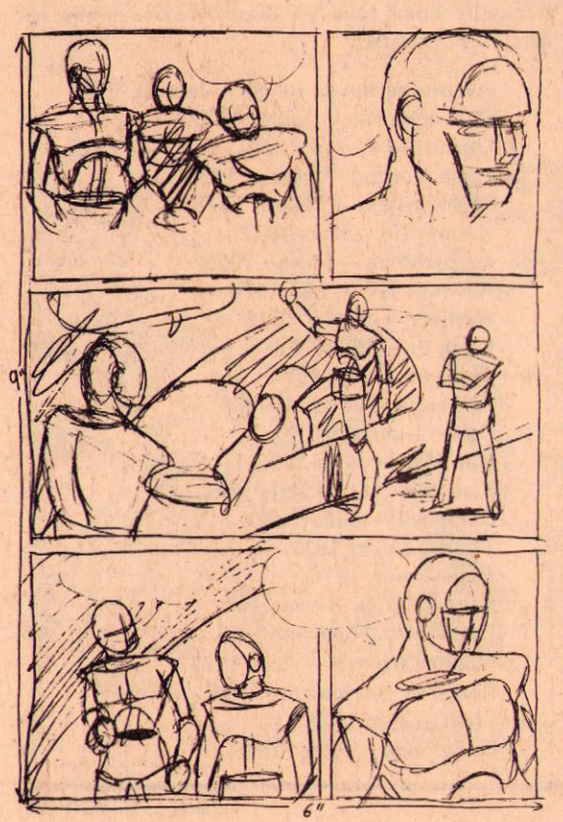
Tel un cinéaste, l'artiste doit faire le découpage du scénario une fois qu'il a celui-ci en mains. Il doit savoir, par exemple, quelle dimension aura la page dessinée. La page dessinée du "comics" américain mesure 6" x 9" et est imprimée sur une page de 6-3/4" x 9-3/16", alors que la page dessinée des magazines européens mesure 7" x 10" et est imprimée sur une page de 8-1/4" x 11-1/2". En plus des dimensions de la page, il doit aussi savoir combien de pages il aura à dessiner. Les "comics" sont imprimés sur des feuilles qui sont pliées en quatre puis brochées; ainsi, le nombre de pages est toujours un multiple de quatre: 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 64, etc.

Pour faire le découpage du scénario, c'est-à-dire trouver les séquences des cases qui constitueront l'ensemble de l'histoire, l'artiste exécute des "roughs" qui ont la même dimension que la page dessinée. Ces roughs (des esquisses rapides qui lui permettent de mettre ses idées sur du papier) indiquent l'action, la position des textes, l'allure des personnages, les décors, etc. Le découpage est, hélas, un travail monotone, et c'est pour cela que bien des débutants préfèrent s'en dispenser pour constater plus tard qu'ils sont dans une impasse. On peut donc noter qu'il est indispensable de faire ces roughs qui faciliteront la tâche des crayonnés.

Le découpage que vous utiliserez dépendra forcément de l'éditeur pour qui vous ferez la BD. Les Européens travaillent par demi-pages, alors que les Américains utilisent libéralement toute la surface de la page. Ainsi, la page du "comics" est normalement divisée sur trois lignes — trois rangées horizontales de cases — alors que la page des magazines est divisée sur quatre lignes ou deux demi-pages. Pour éviter la monotonie, l'artiste peut modifier son découpage tout en respectant les exigences de l'éditeur. Voir exemples plus bas.

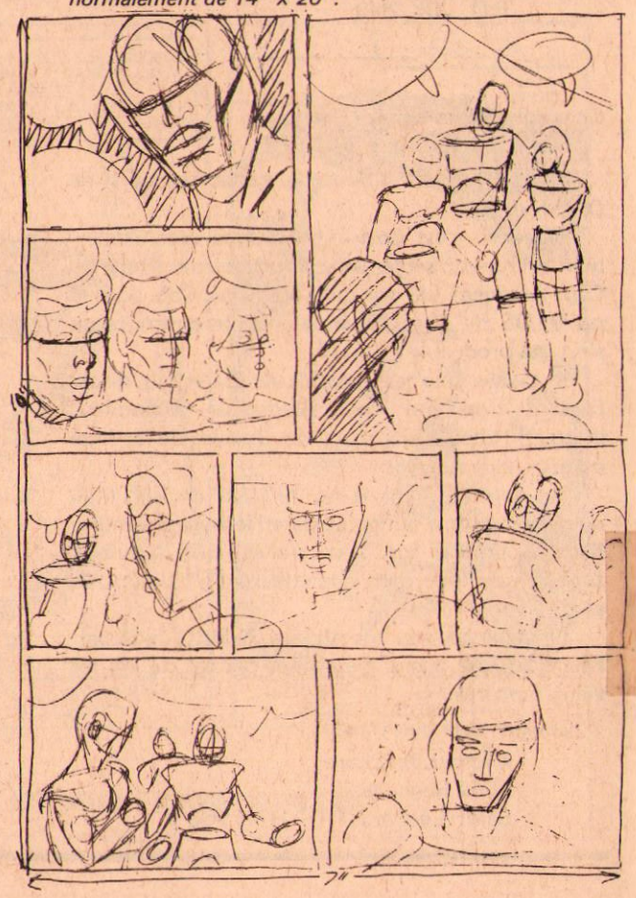
DÉCOUPAGE STANDARD POUR COMICS:

Vu les petites dimensions de la page (6-3/4" x 9-3/16") il est préférable de travailler sur trois lignes. La page originale est normalement de 10" x 15".



DÉCOUPAGE STANDARD POUR MAGAZINE:

La page étant beaucoup plus grande (8-1/4" x 11-1/2" ou davantage), l'artiste peut se permettre de dessiner un plus grand nombre de cases. Ainsi, il travaille sur quatre lignes. La page originale est normalement de 14" x 20".

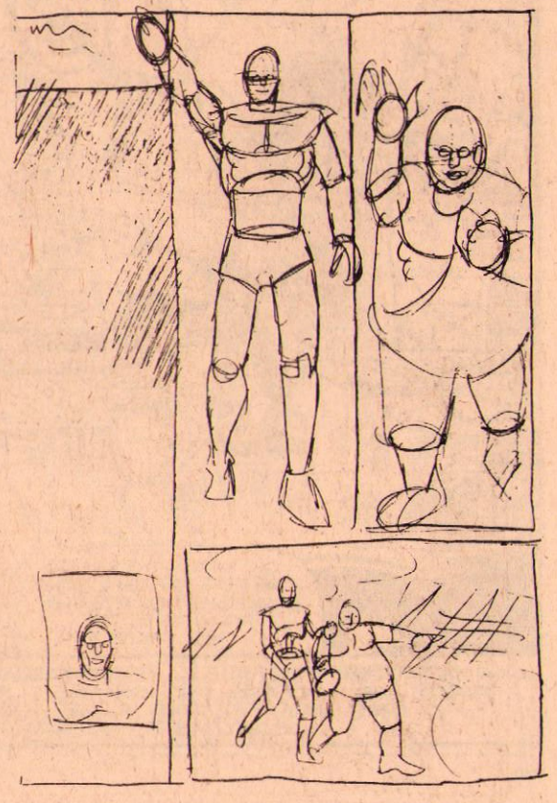


DÉCOUPAGE MODIFIÉ POUR MAGAZINE:

L'artiste travaillant toujours par demi-page peut élaborer son découpage pour permettre des décors plus vastes ou plus intéressants.

DÉCOUPAGE MODIFIÉ POUR COMICS:

L'artiste abandonne littéralement les compositions basées sur les trois lignes et, tout en respectant les exigences de l'éditeur, il emploie toute la page comme une unité et divise ses cases en conséquence.



LEÇON No 8 2e PARTIE

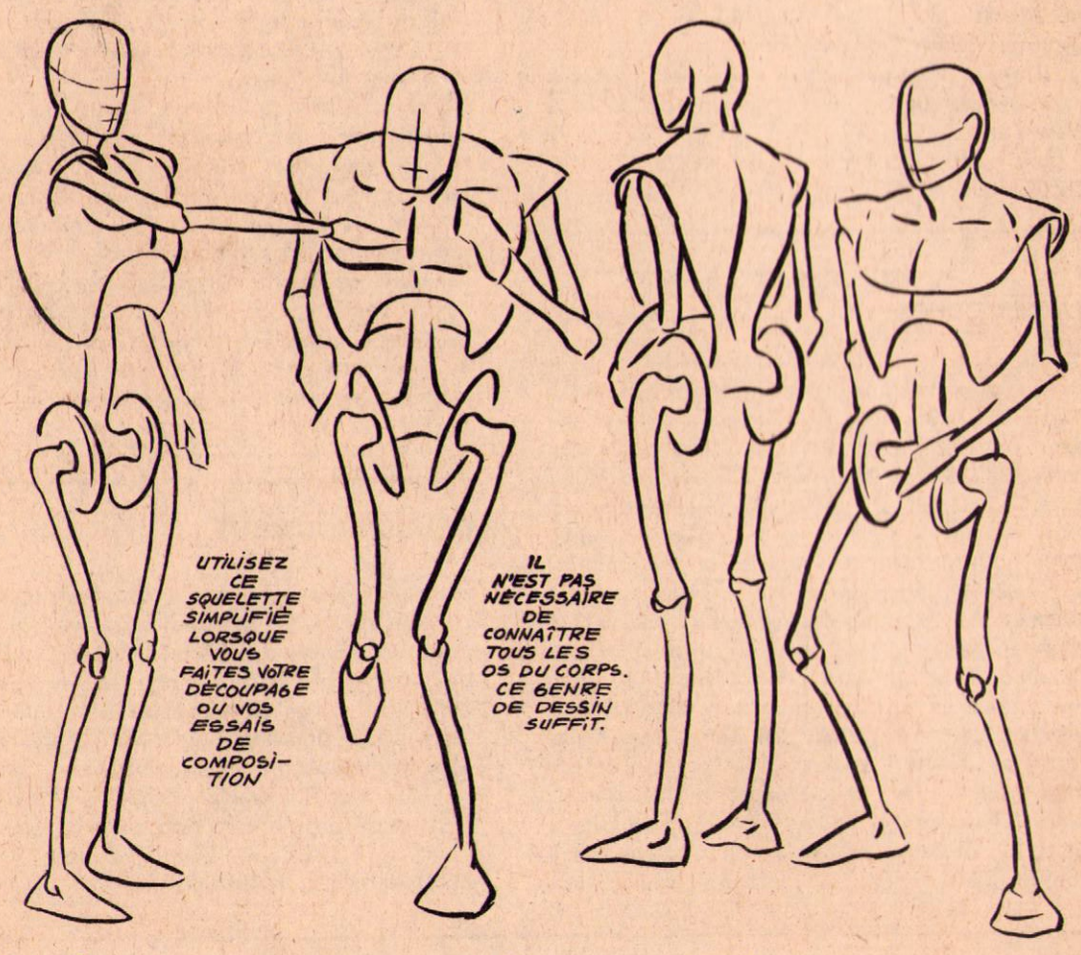
par R. Schoolcraft

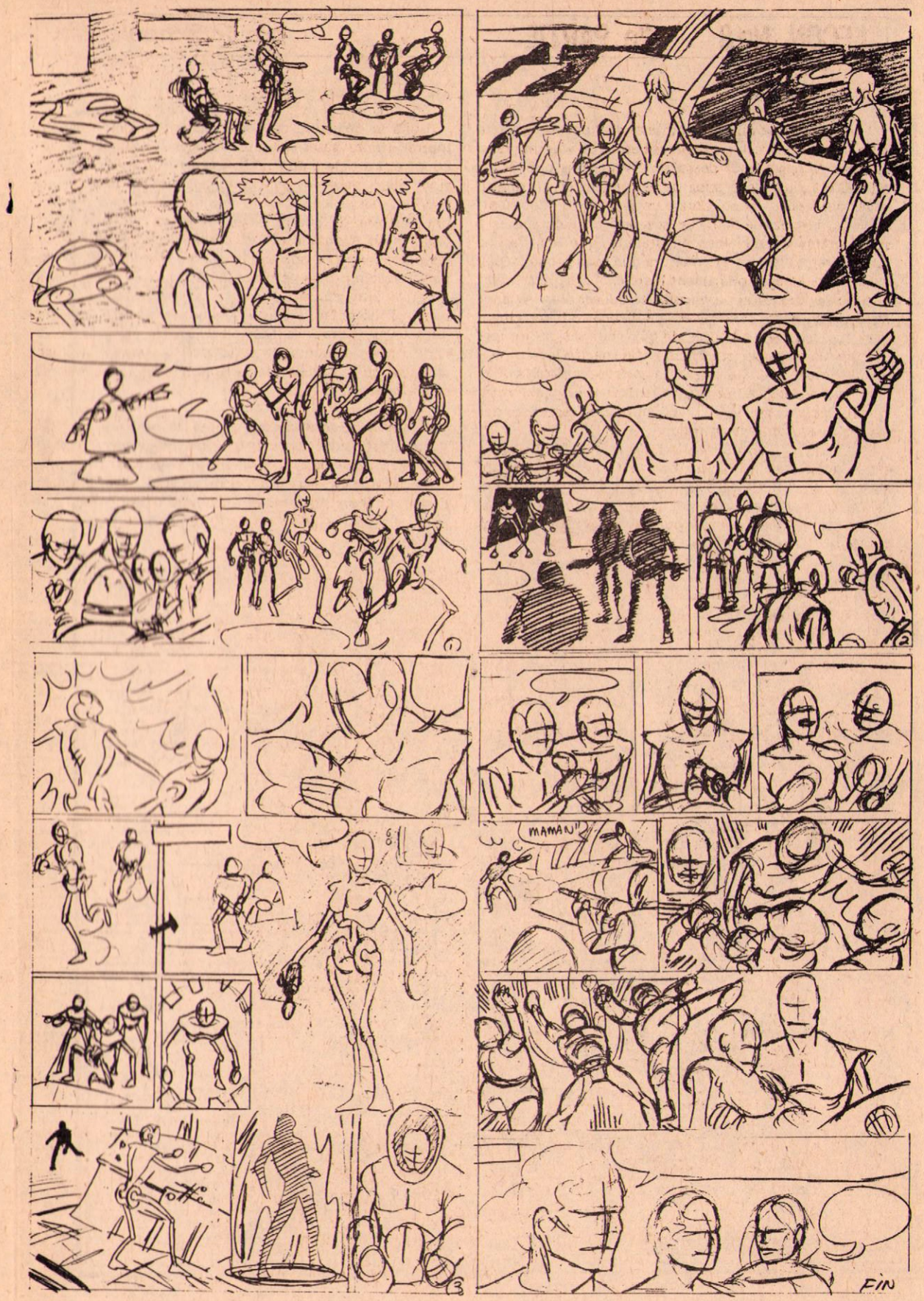
Un scénario de quatre pages est idéal pour soumettre à un éditeur, car celui-ci n'a pas besoin de voir un grand nombre de pages pour décider s'il veut vous publier ou non. C'est plus facile aussi de se concentrer sur quatre pages de dessins, ce qui donne un avantage au débutant. Si vous essayez de faire un scénario de vingt pages à votre premier essai, vous constaterez que vos dessins s'amélioreront au fur et à mesure que vous progresserez, et vos personnages pourraient bien ne plus se ressembler à la fin de l'histoire; ou encore, ce qui est plus fréquent chez le débutant, l'énergie et la patience vont vous manquer. Le débutant s'efforce de bien faire ses dessins lors des premières pages, mais vers la fin, par fatigue ou ennui, il dessine avec plus de hâte et rate ses dessins. Plus tard, quand vous aurez plus d'expérience, quand votre dessin sera plus constant, vous pourrez entreprendre des projets de plus grande envergure.

Par contre, le désavantage du scénario de quatre pages est la difficulté de pouvoir raconter une histoire complète en un si petit nombre de pages. D'où la nécessité de mettre plusieurs cases par page. Vous comprendrez donc que travailler son découpage à l'avance est indispensable.

Voilà la difficulté de notre présent travail; il a fallu insérer trente cases en quatre pages (ce qui est beaucoup) et l'artiste a dû faire plusieurs essais de composition pour parvenir au découpage actuel. Mais nous n'avions pas le choix, nous voulions absolument avoir une histoire de quatre pages. À cause de ces restrictions, nous avons décidé de concentrer nos efforts sur les personnages et non sur les scènes d'action qui prennent beaucoup plus de place. Nous avons utilisé les gros plans le plus souvent possible, car les éditeurs aiment bien voir comment l'artiste dessine ses héros. Nous voulions ici démontrer le talent de l'artiste et présenter à l'éditeur des personnages pour une BD éventuelle. Il est entendu qu'il y aura plus d'action dans les aventures subséquentes.

Ce genre de restrictions qui déterminent le travail de l'artiste est chose courante quand vous devenez professionnel; chaque éditeur a ses propres critères et l'artiste peut être appelé à créer des scènes d'action ou des pages dont les décors prédominent. Comme c'est l'éditeur qui paie les planches, alors celui-ci obtient toujours ce qu'il demande.





Pour la 1ère partie voir: Cap. America no 128/129

LEÇON No 8 — 3e PARTIE

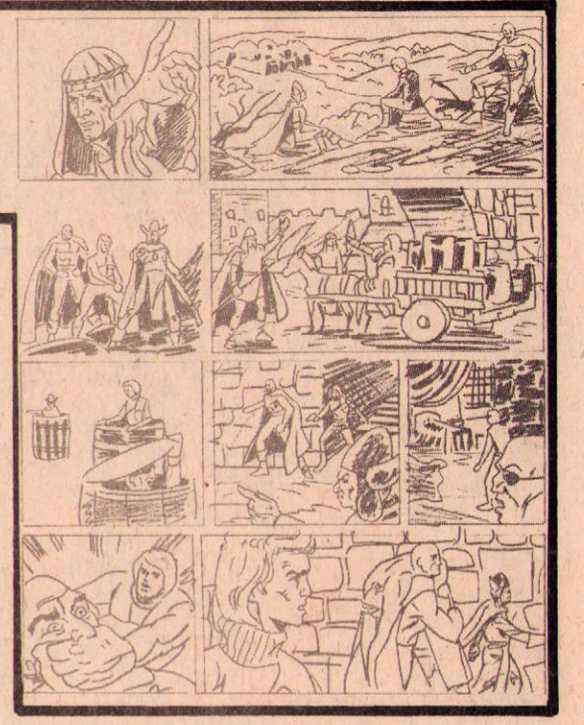
Après le découpage, il ne reste plus qu'à écrire les textes et les dialogues; ceux-ci sont d'abord écrits comme pour une pièce de théâtre, puis nous les récrivons à main levée sur des feuilles aux mêmes divisions que nos "roughs" moins les croquis. Ce travail peut vous paraître excessif, mais il est nécessaire pour connaître la proportion entre les dessins et les phylactères (bulles) dans une même case. En prenant ainsi la peine de tout écrire vos textes à l'avance, vous saurez s'ils sont trop longs; si c'est le cas, vous n'aurez plus qu'à les réduire avant de commencer votre lettrage proprement dit. Il n'est pas nécessaire que ces textes soient écrits minutieusement, car ce travail est seulement pour vous guider; plus tard, lorsque vous compléterez vos crayonnés, il faudra utiliser le guide et écrire vos caractères soigneusement.

N'étant toujours pas satisfait de ses dessins, vu que c'est un nouveau projet, l'artiste a décidé, une dernière fois, de faire des croquis de ses héros. Ce qui est tant mieux, car vous remarquerez qu'il a cette fois dessiné ses personnages avec plus de facilité. Son labeur n'aura pas été vain, et maintenant l'artiste est enfin prêt à passer à ses crayonnés.

LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 9 LE CRAYONNÉ

par R. Schoolcraft



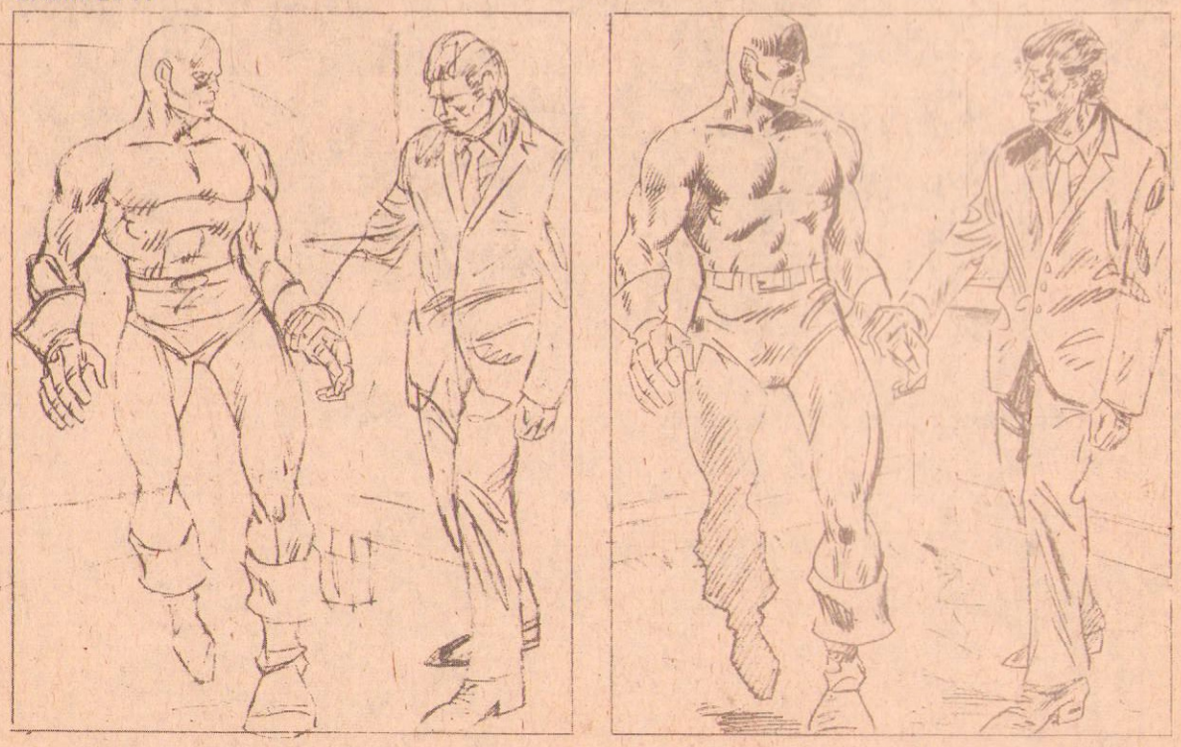
Il ne suffit plus qu'à suivre votre découpage, case par case, pour effectuer vos crayonnés. Ces nouveaux dessins seront faits sur une grande feuille, dite "l'original", mesurant normalement le double de la page imprimée. Ainsi, si la page imprimée est 7" x 10", votre original devra mesurer 14" x 20". Certains dessinateurs préfèrent travailler en plus petit (10" x 15" seulement), mais ceci dépend et de vous et du nombre de cases que vous mettrez sur chaque page de BD. L'avantage du grand format est de rendre vos erreurs moins évidentes une fois vos dessins réduits. Aussi, travailler en grand format rend le profilage plus facile, car il faut une main très habile pour dessiner un trait fin avec le pinceau; si, par contre, votre trait est trop fin, vous courez des chances qu'il disparaisse à l'impression.

Vous pouvez attaquer vos crayonnés de deux façons: vous pouvez dessiner tous vos croquis sur une feuille à part, puis tout retracer vos dessins corrigés sur votre carton bristol à l'aide d'une table lumineuse (méthode A). Assurez-vous que votre carton bristol est d'une épaisseur moyenne (No 2); sinon, il sera difficile de tracer vos croquis. La deuxième façon est de dessiner directement sur le carton bristol (méthode B).

MÉTHODE A:

Pour le débutant, il est préférable d'utiliser cette méthode de travail. On évite ainsi les bavures qui peuvent obliger l'artiste à tout recommencer son crayonné. Le débutant a tendance à trop presser sur son crayon, et les traits ainsi tracés ne peuvent pas être complètement effacés; en employant cette méthode vous aurez des originaux précis et propres surtout. L'exemple A montre comment s'y prendre. Vous remarquerez que l'artiste a non seulement retracé son dessin, mais il a corrigé ses proportions et changé l'attitude du personnage de droite.

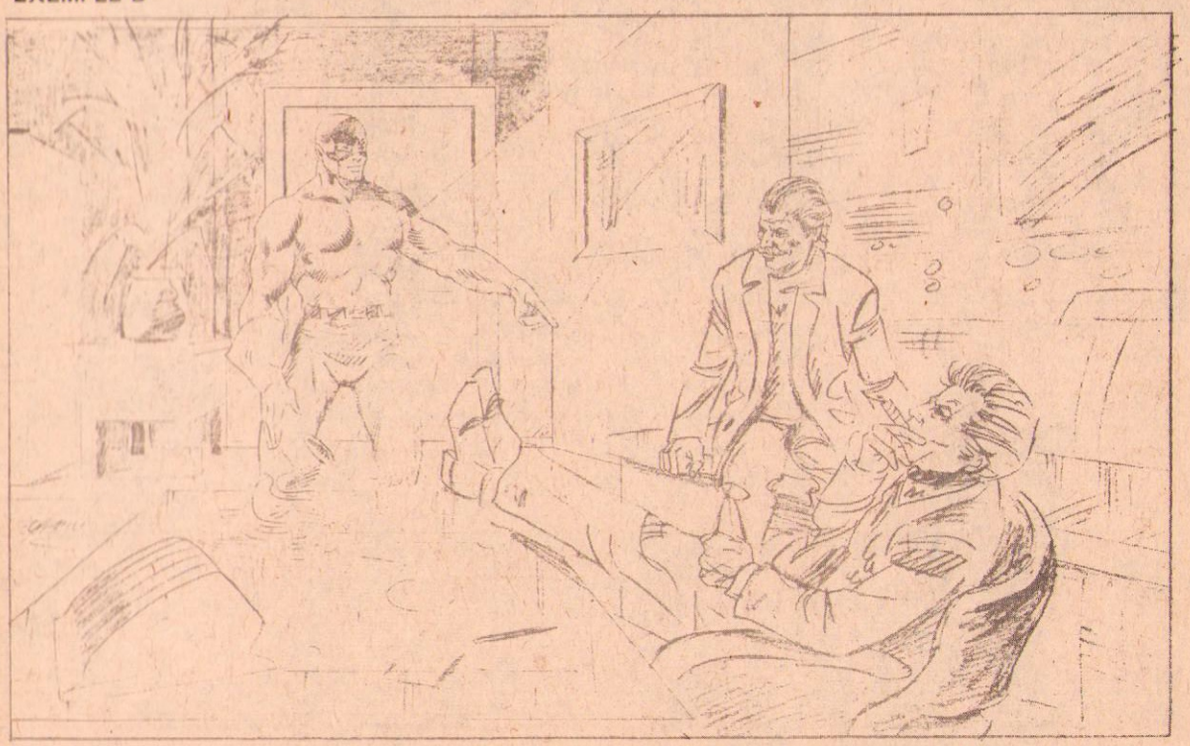
EXEMPLE A



MÉTHODE B:

Si vous êtes sûr de votre coup de crayon, la méthode B est pour vous. En dessinant directement vos originaux sur le papier, vous gardez le dynamisme du dessin. Il faut cependant effacer souvent avant d'arriver au dessin final. Le crayon 2H est recommandé pour ce genre de travail direct.

EXEMPLE B



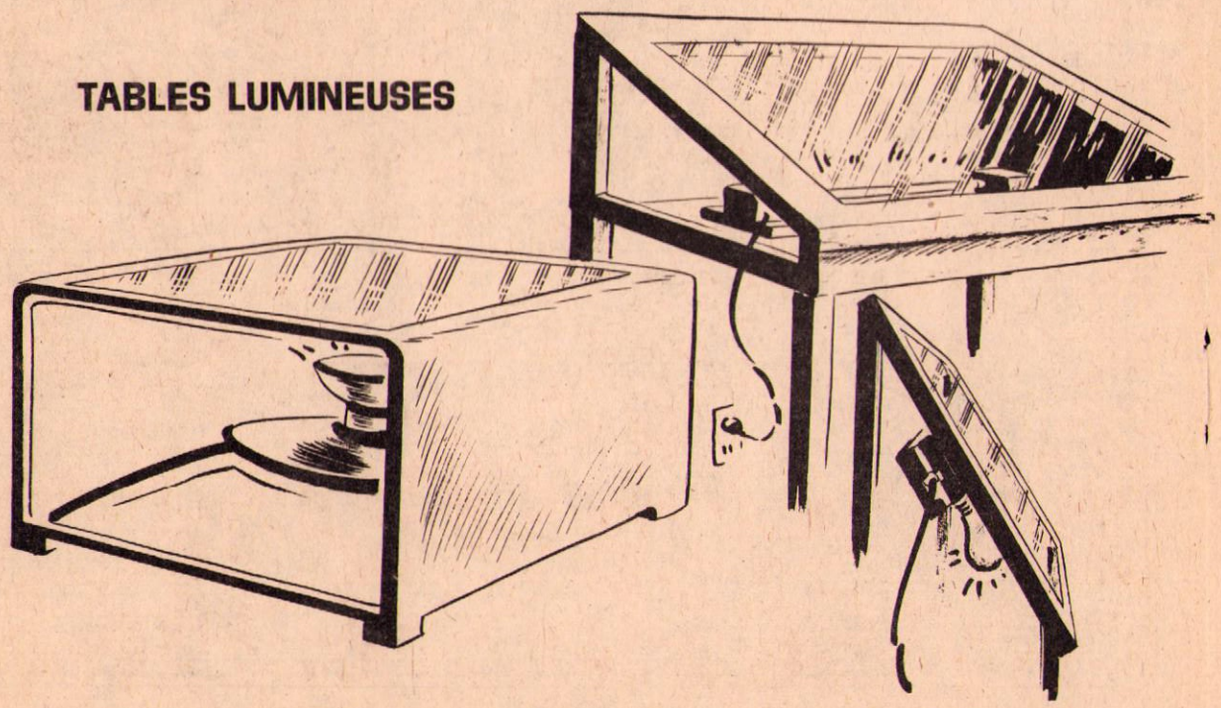
LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 9 2e PARTIE LE CRAYONNÉ *par R. Schoolcraft*

LA TABLE LUMINEUSE

Nous vous avons dit comment procéder pour obtenir le meilleur crayonné possible. Ainsi donc, si vous avez décidé d'employer la méthode A, il vous faudra une table lumineuse. La table lumineuse est simplement une boîte qui renferme une lampe; une vitre recouvre la boîte de façon à laisser filtrer la lumière de la lampe. Lorsque vous placez votre feuille de croquis sur la table ainsi illuminée, vous voyez très clairement tous les détails du dessin, même après l'avoir recouvert de votre carton bristol pour y calquer le dessin fini. Vous pouvez construire votre propre table lumineuse pour votre studio, car il suffit simplement de faire un trou dans une planche puis de recouvrir le trou d'un morceau de verre; ensuite, vous placez une lampe sous la vitre. Vous pouvez placer le tout sur une boîte bien solide, de façon à pouvoir l'utiliser comme une table à dessin. Voyez les différents modèles au bas de la page. La table lumineuse peut vous être utile même si vous dessinez directement sur votre carton bristol; par exemple, lorsque vous développez des nouveaux personnages ou scènes d'action. En utilisant la table lumineuse, vous pouvez calquer vos esquisses et les modifier beaucoup plus rapidement que si vous deviez les redessiner à chaque stade du travail.

TABLES LUMINEUSES



LEÇON No 9 3e PARTIE

par R. Schoolcraft

Nous vous avons déjà dit que, tel un cinéaste, l'artiste d'une BD doit d'abord faire un bon découpage avant de se lancer dans son oeuvre. Il doit d'abord trouver les séquences de cases propres à rendre son histoire intéressante. Comme le cinéaste, également, l'artiste doit employer certains plans dans ses compositions pour arriver aux effets dramatiques désirés.

La séquence des plans doit être — comme la séquence des cases d'ailleurs — **progressive**, c'est-à-dire que les plans utilisés doivent aider au récit et à son développement; ainsi, une mauvaise séquence de plans peut faire rater le dénouement. Avant de démontrer ce que nous voulons dire par la bonne séquence de plans, établissons d'abord les différents plans utilisés par l'artiste d'une BD, qu'on peut énumérer comme suit:

LE GROS PLAN, LE PLAN RAPPROCHÉ, LE PLAN AMÉRICAIN, LE PLAN MOYEN, LE PLAN DEMI-ENSEMBLE, LE PLAN D'ENSEMBLE ET LE PLAN GÉNÉRAL OU PANORAMIQUE.

Nous parlerons aussi des différents angles utilisés par l'artiste pour apporter des effets spéciaux, tels: la PLONGÉE, la CONTRE-PLONGÉE et la SILHOUETTE.

GROS PLAN

Vue très rapprochée d'un élément du cadre. Normalement, les visages sont ainsi représentés quand l'artiste arrive au point crucial de l'action ou au dénouement.

PLAN RAPPROCHÉ

Vue des personnages à partir des épaules. Nous pouvons ainsi suivre les expressions du visage et des mains quand une personne parle, etc.

PLAN AMÉRICAIN

Vue des personnages à partir de la taille, ou à micuisse. Ce plan nous permet de saisir les visages d'assez près, tout en montrant les mouvements du corps.

PLAN MOYEN

Nous voyons les personnages dans leur ensemble, de pied en cap. Ce plan est parfait pour les scènes d'action.

PLAN DEMI-ENSEMBLE

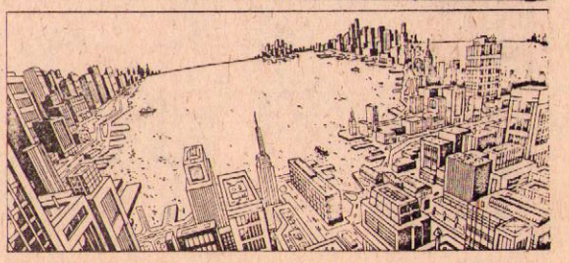
Nous voyons ici les personnages en entier, plus le décor autour deux. Ce plan permet de situer l'action.

PLAN D'ENSEMBLE

Les décors ici sont dominants et les personnages secondaires. Ce plan est utilisé pour montrer une partie d'une ville, etc.

PLAN GÉNÉRAL OU PANORAMIQUE

Les personnages ont disparu et seuls les décors sont représentés. Ce plan sert d'entrée en scène, car il situe l'action dans sa totalité.



LEÇON No 9 — 4e PARTIE

par R. Schoolcraft

LA PLONGÉE:

Nous sommes situés au-dessus de la scène; nous voyons les choses comme si nous étions à bord d'un avion. Ce point de vue est souvent utilisé quand nous voulons diminuer un personnage ou le montrer dans un état d'oppression.

LA SILHOUETTE:

Les personnages ou autres éléments du cadre sont obscurcis de telle sorte que les détails ne sont pas apparents; mais l'action ne doit pas pour autant en souffrir.

LA CONTRE-PLONGÉE:

Nous sommes maintenant situés **sous** la scène; les personnages semblent plus grands que nature et prennent donc une allure supérieure vis-à-vis du lecteur.

LES PLANS UTILISÉS DANS NOTRE HISTOIRE

PAGE 1: Nous avons ouvert avec un plan général pour bien situer l'action; cette première case recouvre normalement plus de la moitié de la première page, mais il nous était impossible d'en faire autant ici. La scène bien établie, nous passons ensuite aux personnages; un demi-ensemble nous permet de faire connaissance avec tous les héros, puis deux plans rapprochés nous montrent plus en détail les parents. Le plan moyen de la cinquième case nous permet de mieux comprendre ce qui se passe, et le plan rapproché qui suit nous montre bien la surprise de nos héros. Après, nos héros passent à l'action, le plan moyen s'y prête bien.

PAGE 2: Nos héros se sont déplacés dans l'astronef; ainsi, nous ouvrons notre deuxième page avec un plan demi-ensemble. Ceci fait, nous retournons au plan rapproché pour enfin fermer la page avec deux plans moyens qui pourraient être considérés comme plans demi-ensemble, car nous avons des décors et les héros à l'arrière-plan.

PAGE 3: Nous sommes dans le plein de l'action; le plan américain démontre bien le drame du père qui est tué et de la mère qui voit son mari mourir dans ses bras. Nous nous déplaçons encore une fois; ainsi, nous devons employer de nouveau un plan demi-ensemble pour que le lecteur sache où se trouve notre héroïne dans l'astronef. Nous revenons aux plans moyens quand Christian se dirige secrètement vers la salle du transmutateur — et, ici, nous employons un plan demi-ensemble découpé pour démontrer l'écoulement du temps.

PAGE 4: Deux plans rapprochés pour montrer l'angoisse des jumeaux coupés par un plan américain de la mère qui tire sur les Tebbs. Un demi-ensemble lorsque Christian arrive enfin sur la scène, mais trop tard. Le gros plan qui suit est nécessaire pour montrer la haine qui se peint sur le visage de l'aîné. Deux plans moyens pour le court combat qui suit et un plan américain quand Christian transporte sa mère morte. Nous fermons l'histoire avec un gros plan des orphelins qui prennent une décision fatidique.

LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 9 5e PARTIE LE CRAYONNÉ

par R. Schoolcraft

Utiliser la bonne séquence de plans est aussi, sinon plus important que les plans eux-mêmes; par exemple, on ne commencerait pas normalement une histoire avec un gros plan, puisque celui-ci est mieux utilisé lorsqu'on veut clouer l'intrigue à son paroxysme.

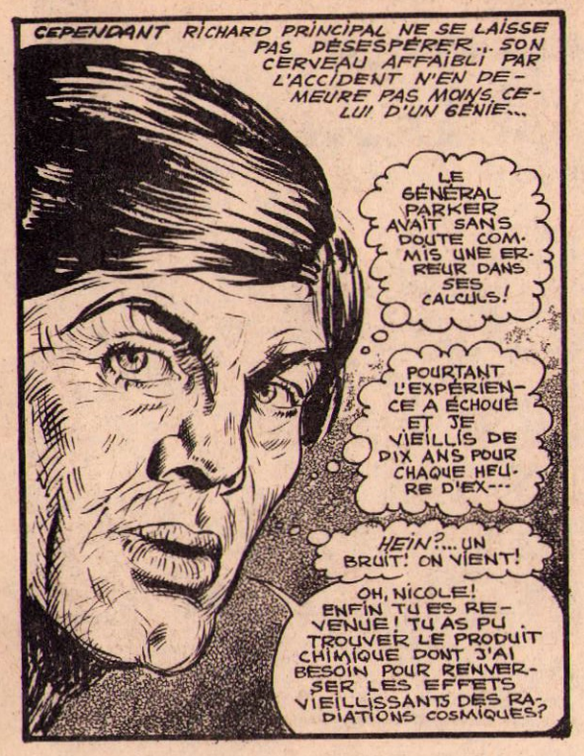
EXEMPLE:

Notre inspecteur de police est attaqué par un colosse dont l'aspect général nous est encore inconnu. Au début, tout semble être dans l'ordre, le plan demi-ensemble nous montre clairement l'inspecteur se dirigeant vers sa voiture puis, comme pour nous prévenir que quelque chose va arriver, l'artiste utilise un plan américain puis un plan rapproché. En nous approchant ainsi du héros, nous pourrions penser que nous sommes nous-mêmes l'inspecteur et commençons à craindre pour notre sécurité. L'angoisse augmente. Après ces deux cases, nous prenons de nouveau du recul avec un plan moyen: nous pouvons mieux voir ce qui se passe. Enfin, l'intrigue est à son meilleur: l'artiste nous offre un gros plan du visage effrayé de l'inspecteur. Si l'artiste n'avait pas utilisé cette séquence de plans, son coup de théâtre aurait sans doute raté.

NOTE:

Pour conclure cette leçon importante, nous nous contenterons d'ajouter que — comme certains lecteurs l'auront remarqué — l'artiste, tout en suivant son découpage case par case, a cependant modifié ses "roughs" pour les améliorer. Nous savons déjà que le découpage n'est que la première étape du crayonné et l'artiste se doit d'améliorer ses compositions au fur et à mesure qu'il progresse, jusqu'à ce qu'il ait achevé son profilage.

Ainsi, à part les changements mineurs, nous remarquons que l'artiste a changé la dernière case de la page 2 pour mieux illustrer l'apparition soudaine des Tebbs. Un autre changement majeur, celui de la page 3; la position de la mère a été modifiée pour une position plus défensive. L'artiste a enfin changé le cadre du visage de Christian à la dernière page, pour lui apporter plus d'intensité.



LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 10 LE LETTRAGE

par R. Schoolcraft

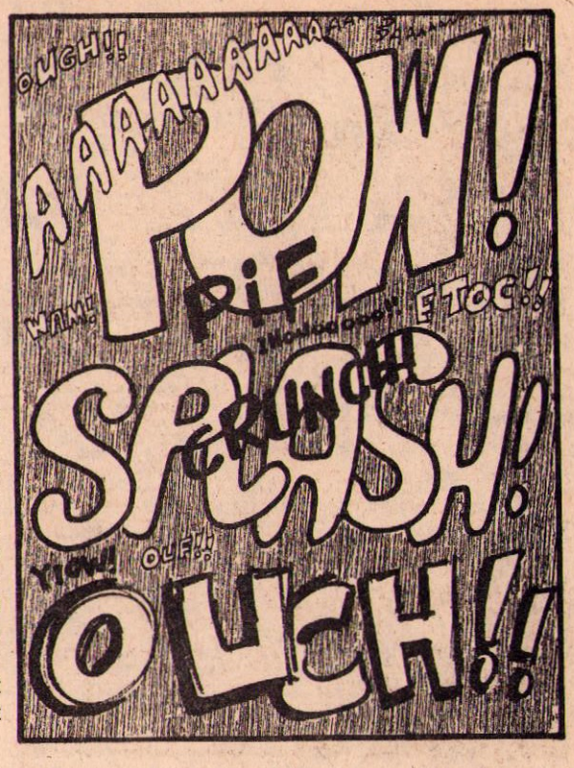
Dans ce chapitre notre intention n'est pas de vous donner un cours de calligraphie, mais bien plutôt de vous montrer ce qu'il faut faire pour réussir un lettrage professionnel dans votre BD. Le lettrage n'est pas un travail difficile quand on sait comment s'y prendre; pourtant, le lettrage du débutant est presque toujours déficient. Ceci parce que le débutant ne sait pas quels instruments utiliser. De toutes les étapes à suivre pour compléter votre BD, celle du lettrage sera une tâche facile si vous employez le **GUIDE POUR LETTRAGE.**

Certains débutants font leur lettrage à main levée. Il faut éviter de prendre cette mauvaise habitude, car il est impossible d'écrire en ligne droite de cette façon et les lettres se promènent un peu partout. En utilisant le guide avec l'équerre, vous êtes certains que votre lettrage est parallèle à votre page.

Le guide pour lettrage est tout simplement un stencil de plastique sur lequel trois séries de perforations vous permettent de tracer des lignes parallèles. Il suffit de régler le guide au chiffre désiré pour obtenir la hauteur voulue de la lettre. Puis, vous insérez votre crayon 2H dans les trous et laissez glisser le guide le long de votre équerre. Les lignes ainsi tracées seront toujours équidistantes les unes des autres et vos lettres seront toujours de la même dimension.

Pour le lettrage proprement dit, une plume rapidographe est à recommander, mais il y a d'autres plumes pour le lettrage sur le marché; à vous d'expérimenter. Lorsque vous écrivez des lettres d'assez grande dimension vous pouvez employer un marqueur feutre. Assurez-vous que vos lettres sont toujours formées de la même façon, sinon la lecture sera difficile pour le lecteur et, si ce dernier ne peut pas lire clairement votre histoire, vous courez de fortes chances qu'il ne la lise pas du tout. D'ailleurs, aucun éditeur ne publiera une BD qui est inintelligible.

Le guide pour lettrage peut être acheté dans la plupart des bons magasins de matériels d'artiste. Il coûte très peu et vous évitera un labeur accablant.


OUGH!!
AAAA

LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 11 LE PROFILAGE

par R. Schoolcraft

Il est très coûteux d'imprimer les crayonnés comme tels, nous devons d'abord les noircir avec de l'encre de Chine pour permettre à la caméra de bien saisir tous les traits dessinés. Il faut pour cela faire ce qu'on appelle **LE PROFILAGE** OU **L'ENCRAGE.**

Chaque artiste a sa façon particulière d'encrer ses dessins, mais n'oubliez pas que le dessin doit être **NOIR** et non **GRIS;** vous devez donc utiliser le papier qui correspondra à votre style de profilage. Si vous aimez dessiner avec un marqueur feutre, vous devrez vous servir d'un papier lisse et absorbant. Exemple: si vous utilisez un papier bristol mat avec un marqueur, vos lignes seront grises et non noires, car le papier bristol est rugueux et le marqueur ne peut pas glisser librement. Si vous préférez la plume, vous devez utiliser un papier qui résistera à la pointe aiguë de la plume; on ne ferait jamais un dessin à la plume sur du papier à dactylo.

Les dessins du bas de la page ont été encrés avec: **Le marqueur (fig. 1), la plume (fig. 2), le pinceau (fig. 3), et le rapidographe (fig. 4).** Remarquez comme l'instrument utilisé donne à chaque dessin un style différent. Ainsi, dépendant de votre style, vous choisirez l'outil qui vous conviendra le mieux. Si vous avez un style rond (fig. 3) nous vous conseillons d'utiliser le pinceau.

DESSIN FAIT AVEC UN MARQUEUR SUR PAPIER BIENFANG

Fig. 1

R. SCHOOLCRAFT/82

DESSIN AVEC UNE PLUME HUNT No 101 SUR PAPIER BRISTOL

Fig. 2

DESSIN AU PINCEAU SUR PAPIER BIENFANG PINCEAU No. '0'

R. SCHOOLCRAFT

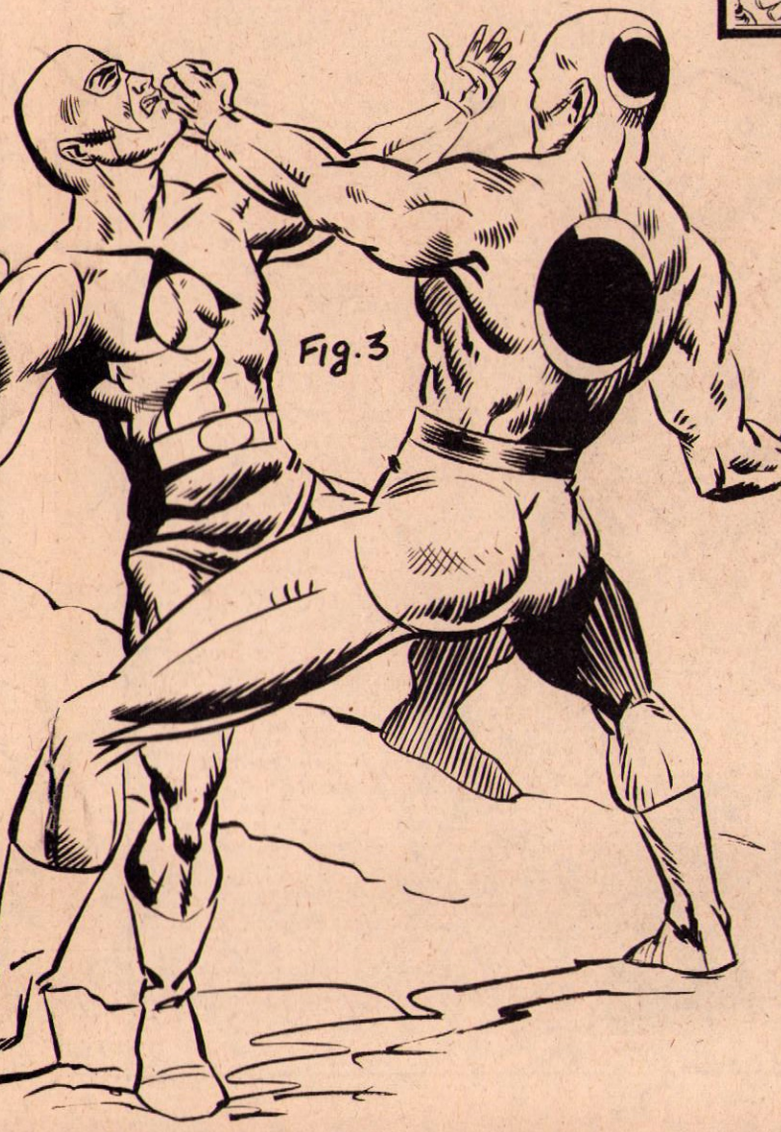
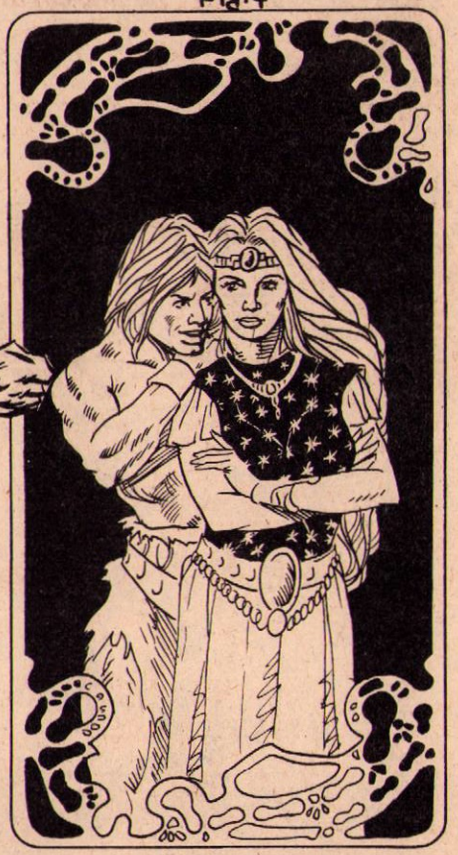


Fig. 3

Fig. 4

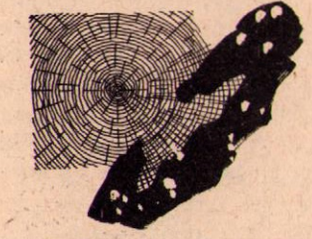


DESSIN AU RAPIDOGRAPHE SUR PAPIER BRISTOL

LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 11 2e PARTIE TECHNIQUE DU PINCEAU

par R. Schoolcraft



POUR DONNER L'EFFET DE LA "VOIE LACTÉE" AU DESSIN DE L'ESPACE, NOUS AVONS UTILISÉ DU LETRATONE LT 326 NOUS AVONS ENSUITE RETOUCHÉ LE LETRATONE AVEC UN RAPIDOGRAPHE POUR LE NOIRCIR ET LUI DONNER L'ASPECT DÉSIRÉ!

POUR LES ÉTOILES, NOUS AVONS TOUT SIMPLEMENT APPLIQUÉ DES TACHES BLANCHES SUR LE CHAMP NOIR AVEC DU LIQUIDE BLANC OPAQUE.

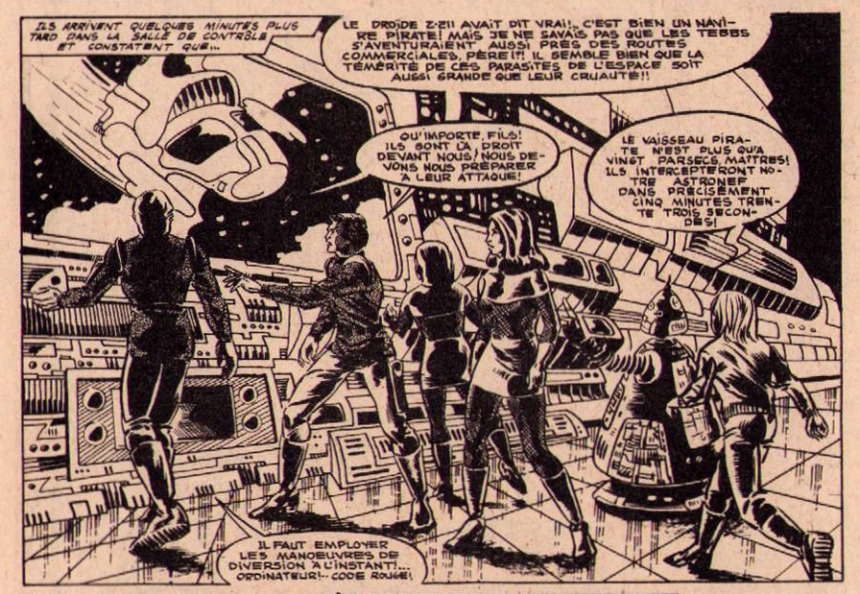
LES PLANÈTES ONT ÉTÉ COMPLÉTÉES AVEC UN MARQUEUR FEUTRE POUR LEUR DONNER DE LA MASSE!

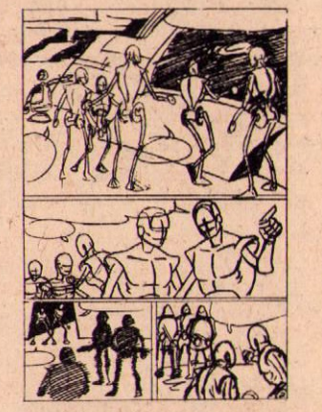
POUR DÉCORER LE MUR DERRIÈRE NOS AMIS, NOUS AVONS UTILISÉ LE PINCEAU... POUR CE DESIGN VOUS N'AVEZ QU'À FAIRE DES LIGNES EN CHANGEANT CONSTAMMENT LEUR DIRECTION.

POUR METTRE DE LA TEXTURE SUR LES COSTUMES DE CHRISTIAN ET DE SON PÈRE, NOUS AVONS UTILISÉ DU LETRASET INSTANTEX No. 10. L'INSTANTEX EST APPLIQUÉ DIRECTEMENT SUR LE DESSIN AVEC L'AIDE DE L'OS.

IL EXISTE UNE GRANDE VARIÉTÉ DE LETRATONE ET DE LETRASET SUR LE MARCHÉ. DEMANDEZ UN CATALOGUE À VOTRE DÉTAILLANT.

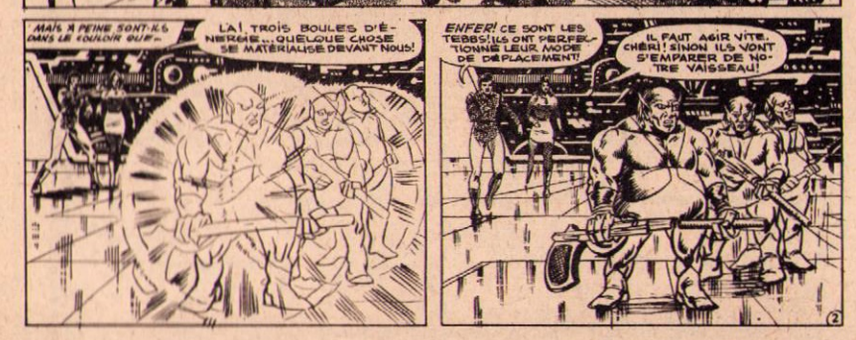
LES BOTTES DE NOS AMIS SONT NOIRES... SAVEZ-VOUS POURQUOI? CE N'EST PAS UN SIMPLE HASARD! LES CHEVEUX ET LES TUNIQUES DE NOS HÉROS SONT SOMBRES, ALORS IL FALLAIT CONTRE-BALANCER LE HAUT DU CORPS. COMMENT LE FERIEZ-VOUS? EN LEUR DONNANT DES BOTTES NOIRES, BIEN SÛR. NOTEZ QUE LES BOTTES NE SONT PAS UNE MASSE NOIRE. L'ARTISTE A LAISSÉ DU BLANC POUR LES REFLETS ET LA FORME.





VOUS NOTEREZ SANS DOUTE LA DIFFÉRENCE DES PLANS DANS NOTRE PREMIÈRE ET DERNIÈRE CASE DE CETTE PAGE 2... APRÈS AVOIR COMPLÉTÉ SON DÉCOUPAGE L'ARTISTE S'EST RENDU COMPTE QUE LE DROÏDE DEVAIT ÊTRE LE DERNIER À AVOIR LA PAROLE DANS CETTE 10ème CASE, POURTANT, IL SE TROUVAIT À GAUCHE... ET ON SAIT QU'UNE B.D. SE LIT DE GAUCHE À DROITE... ALORS, COMME L'ARTISTE NE VOULAIT PAS CROISER SES FLÈCHES, IL A TOUT SIMPLEMENT RENVERSÉ SON DESSIN.

VOUS SOUVENEZ-VOUS TOUJOURS DE NOTRE LEÇON No. 2 ! LA PERSPECTIVE? ALORS TROUVEZ LES TROIS PROCÉDÉS PERSPECTIFS UTILISÉS DANS CETTE DEUXIÈME CASE!



ICI L'ARTISTE A CHANGÉ LE POINT DE VUE UTILISÉ DANS SON DÉCOUPAGE CAR IL VOULAIT DÉMONTRER PLUS CLAIREMENT L'APPARITION SOUDAINE DES TEBBS. EN RÉPÉTANT SON DESSIN IL A PU SAISIR LE COURT LAPS DE TEMPS ÉCOULÉ!

LES REFLETS SUR UN PLANCHER CIRÉ SONT INDIQUÉS PAR DES LIGNES VERTICALES.

NOUS AVONS CONÇU CETTE HISTOIRE POUR LA REPRODUCTION EN NOIR ET BLANC, VOILÀ POURQUOI NOUS AVONS EMPLOYÉ UNE TRAME (LETTRASET, ETC). NOUS AVONS UTILISÉ LE PINCEAU POUR LE PROFILAGE CAR, DE TOUS LES INSTRUMENTS DE L'ARTISTE, CELUI-CI EST LE PLUS SOUPLE... ON PEUT TIRER UN TRAIT FIN OU UNE LIGNE VARIÉE AVEC UN PINCEAU. SI LETTE BD AVAIT ÉTÉ PRÉPARÉE POUR UNE REPRODUCTION EN COULEUR NOUS AURIONS PROCÉDÉ DIFFÉREMMENT.

LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

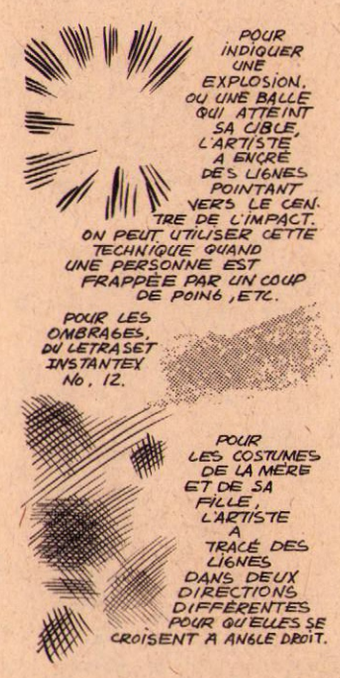
LEÇON No 11 3e PARTIE TECHNIQUE DE LA PLUME

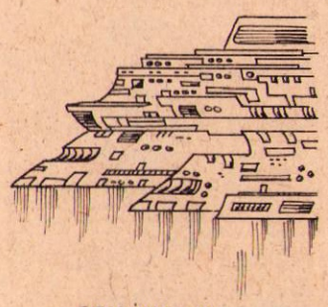
par R. Schoolcraft

POUR INDIQUER UNE EXPLOSION, OU UNE BALLE QUI ATTEINT SA CIBLE, L'ARTISTE A ENCRÉ DES LIGNES POINTANT VERS LE CENTRE DE L'IMPACT. ON PEUT UTILISER CETTE TECHNIQUE QUAND UNE PERSONNE EST FRAPPÉE PAR UN COUP DE POING, ETC.

POUR LES OMBRAGES, DU LETRASET INSTANTEX No. 12.

POUR LES COSTUMES DE LA MÈRE ET DE SA FILLE, L'ARTISTE A TRACÉ DES LIGNES DANS DEUX DIRECTIONS DIFFÉRENTES POUR QU'ELLES SE CROISENT À ANGLE DROIT.





DESSINER UN ORDINATEUR PEUT VOUS SEMBLER DIFFICILE ET LABORIEUX, MAIS, EN VÉRITÉ, IL N'Y A RIEN DE PLUS FACILE. LORSQUE VOUS COMMENCEZ VOTRE DESSIN, CONTENTEZ-VOUS DE TRACER LES LIGNES POUR INDIQUER LA FORME GÉNÉRALE DE L'ORDINATEUR. ENSUITE, VOUS POUVEZ Y AJOUTER DES DÉTAILS QUI COMPLÉTERONT LE DESSIN.

POUR DONNER L'EFFET D'UNE CUIRASSE RELUISANTE VOUS N'AVEZ QU'À DESSINER DES LIGNES ONDULEUSES AVEC LE PINCEAU.

LA RIGIDITÉ RELATIVE DE LA PLUME EN FAIT UN INSTRUMENT ASSEZ FACILE À CONTRÔLER. VOUS POUVEZ ENCRER LES PETITS DÉTAILS AVEC UNE PLUME FAISANT LE RESTE AVEC LE PINCEAU.

UTILISEZ UNE PLUME HUNT No. 101.

NOTEZ LA DIFFÉRENCE ENTRE LE DÉCOUPAGE ET LA PAGE COMPLÉTÉE... LE DÉCOUPAGE EST UN GUIDE ET L'ARTISTE PEUT LE MODIFIER À SON GRÉ S'IL CROIT QUE CELA EST NÉCESSAIRE.

DANS LA DEUXIÈME CASE, NOUS AVONS UTILISÉ LA TECHNIQUE EMPLOYÉE POUR LA PREMIÈRE CASE DE LA PAGE 3... MAIS ICI, POUR ILLUSTRER L'ÉCLAT DE L'ARME À FEU, NOUS AVONS ÉLIMINÉ L'ESPACE ENTRE LES LIGNES EXPLOSIVES.

LE DESSIN DE LA DERNIÈRE CASE NOUS MONTRE ENCORE UNE FOIS COMMENT L'ARTISTE PEUT DONNER L'IMPRESSION DE PROFONDEUR À SON DESSIN EN APPLIQUANT LES PROCÉDÉS PERSPECTIFS. IL N'Y A AUCUN POINT DE FUITE DANS CE DESSIN, POURTANT, VALÉRIE EST À L'ARRIÈRE-PLAN. IL N'Y A PAS DE DOUTE LÀ-DESSUS.

QUAND VOTRE ENCRE EST SEC, VOUS POUVEZ UTILISER DU LIQUIDE CORRECTEUR À ENCRE BLANC POUR CORRIGER OU METTRE LA TOUCHE FINALE À VOS DESSINS. SI VOUS DEVEZ REFAIRE UNE CASE EN ENTIER VOUS POUVEZ LA RECOUVRIR D'UN PAPIER PUIS REPRENDRE VOTRE DESSIN AU COMPLET.

LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 12 LA COUVERTURE

par R. Schoolcraft

L'élément le plus important d'un magazine de BD est la couverture. Il est vrai que l'habit ne fait pas le moine, mais une couverture impressionnante suscitera l'intérêt de l'acheteur et les chances de ventes en seront accrues d'autant. Un magazine avec une couverture banale, par contre, suscitera peu d'intérêt et une faible demande. La couverture a la force d'une annonce publicitaire pour le magazine que vous offrez en vente. Aussi, devez-vous travailler minutieusement sa composition.

Lorsque vous préparez votre couverture assurez-vous de:

1. Toujours laisser un espace libre au haut du dessin, car cette partie de la page est réservée au titre du magazine.

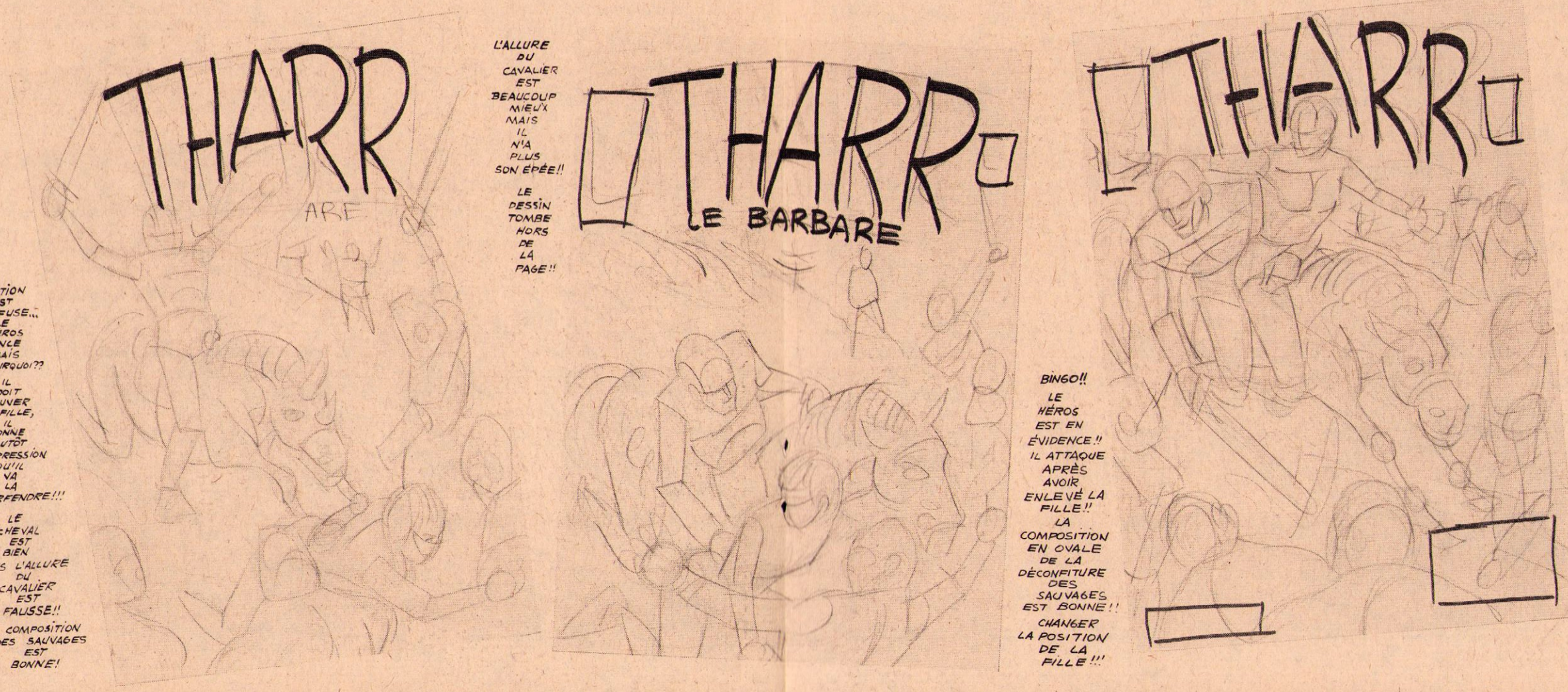
2. Toujours laisser une marge d'un demi-pouce environ sur le côté droit et au bas de la page pour permettre à l'imprimeur de tailler le magazine à la bonne dimension. Cet espace neutre est appelé "bleed". Évitez de dessiner des personnages importants à cet endroit, car ils seront coupés à la reliure du livre.

3. Toujours laisser des espaces dans votre composition pour permettre à l'éditeur d'insérer des phylactères ou des annonces publicitaires.

4. Toujours faire vos dessins propres et ouverts. Évitez de mettre trop de noir sur vos dessins; l'imprimeur préfère utiliser de la couleur pour masquer les régions ombragées.

LA COUVERTURE . . . 1re étape

La procédure à suivre pour dessiner la couverture est la même que pour une page de BD, c'est-à-dire que vous devez d'abord travailler la composition de la page, sauf qu'ici vous n'avez qu'un dessin à faire. Faites plusieurs essais de composition pour trouver l'illustration idéale. Rappelez-vous que ces croquis sont préliminaires, donc il n'est pas nécessaire de faire des dessins élaborés.



LEÇON No 12 — LA COUVERTURE

2e PARTIE — *par R. Schoolcraft*

2e étape: LE "ROUGH"

Après avoir établi la composition, l'artiste dessine son "original". Comme vous le savez, l'artiste peut utiliser sa table lumineuse ou dessiner directement son "rough" sur son papier bristol. Nous avons préféré utiliser la table lumineuse car notre dessin est assez compliqué.

Le "rough" est l'esquisse préliminaire de la couverture; donc, il faut le dessiner sur une feuille d'assez grande dimension, au moins 1-1/2 la dimension de la couverture. Le dessin à ce stade-ci est très élémentaire, nous situons l'action et délimitons la position des personnages.

CE "ROUGH" A ÉTÉ DESSINÉ SUR DU PAPIER BRISTOL... POUR CE PREMIER "ROUGH" IL FAUT UTILISER UN CRAYON 2H... ÉVITEZ DE FAIRE DES TRAITS TROP PRONONCÉS CAR CES LIGNES DEVRONT ÊTRE EFFACÉES PLUS TARD!

L'ARTISTE NE S'OCCUPE PAS DES DÉTAILS À CE PREMIER "ROUGH" IL VEUT SURTOUT SITUER L'ACTION ET SES PERSONNAGES!

VOULANT ÉVITER UN CROQUIS TROP SOMBRE, L'ARTISTE A PLACÉ UNE FEUILLE DE PAPIER CALQUE SUR SON PREMIER "ROUGH" ET IL A ENSUITE REFAIT SON DESSIN AVEC UN MARQUEUR FEUTRE!!

EN TRAVAILLANT AINSI SON CROQUIS SUR UNE FEUILLE À PART, L'ARTISTE PEUT SE PERMETTRE UNE PLUS GRANDE LIBERTÉ DE MOUVEMENT ET RÉUSSIT DONC UN DESSIN PLUS DYNAMIQUE!!

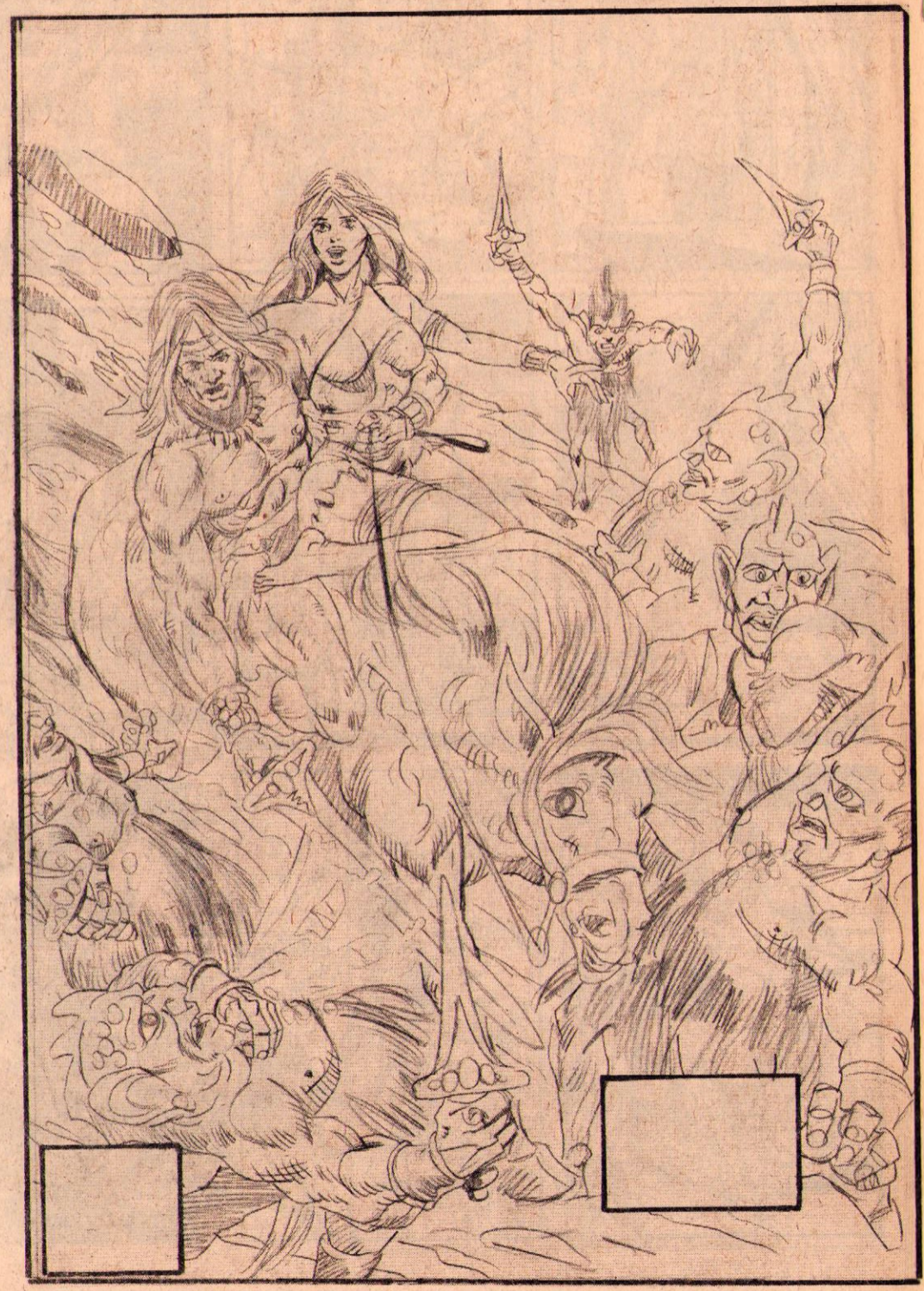
LEÇON No 12 — LA COUVERTURE

3e PARTIE — *par R. Schoolcraft*

3e étape: LE CRAYONNÉ ET L'ENCRAGE

L'artiste a esquissé rapidement sa couverture, il n'a plus qu'à corriger ses erreurs et compléter son crayonné. Ici, il suffit d'éliminer les lignes qui sont fausses et d'améliorer les autres. L'artiste NETTOIE son dessin pour faciliter l'encrage.

UTILISANT SA TABLE LUMINEUSE L'ARTISTE A RETRACÉ SON DESSIN AU CRAYON FEUTRE SUR SA FEUILLE DE PAPIER BRISTOL, SON CRAYONNÉ EST PROPRE ET TOUTES LES LIGNES FAUSSES ONT ÉTÉ ÉLIMINÉES



L'ARTISTE A UTILISÉ UN CRAYON HB POUR CE DESSIN... IL RESTE ENCORE QUELQUES DÉTAILS À MODIFIER, L'ARTISTE LE FERA LORS DU PROFILAGE.

Il est préférable d'attendre une heure ou davantage avant de passer à l'encrage; en vous reposant ainsi les yeux, vous pourrez mieux percevoir vos erreurs de dessin. L'encrage est la touche finale; il est donc important d'avoir un dessin exact à ce stade-ci; sinon, il faudra tout recommencer.

L'ARTISTE A FAIT L'ENCRAGE AVEC UN PINCEAU Z/O PUIS IL A COMPOSÉ LE TITRE DU MAGAZINE.

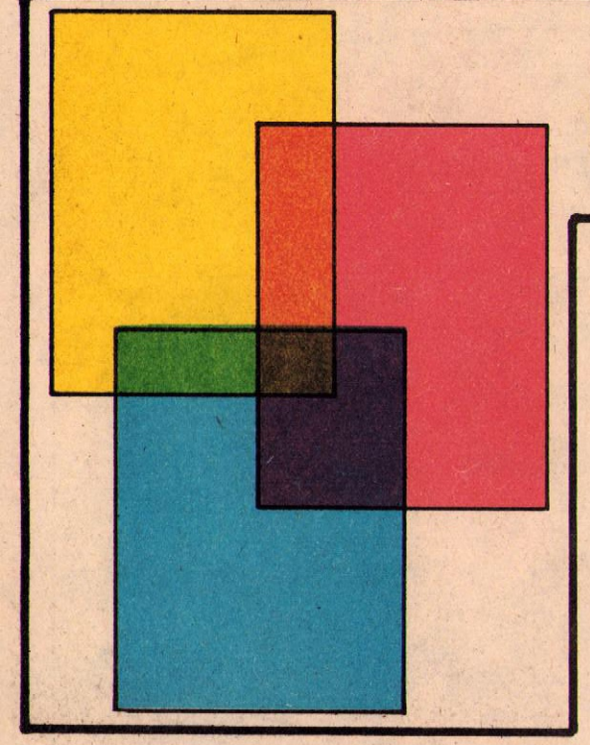
L'IMPRIMEUR ÉCRIT LES TEXTES POUR LA PUBLICITÉ ET PLACE LE SIGLE DE LA MAISON D'ÉDITION SUR LA PAGE COUVERTURE

L'ARTISTE PEUT MAINTENANT FAIRE LA COULEUR POUR SA COUVERTURE.

LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 13 LA COULEUR

par R. Schoolcraft

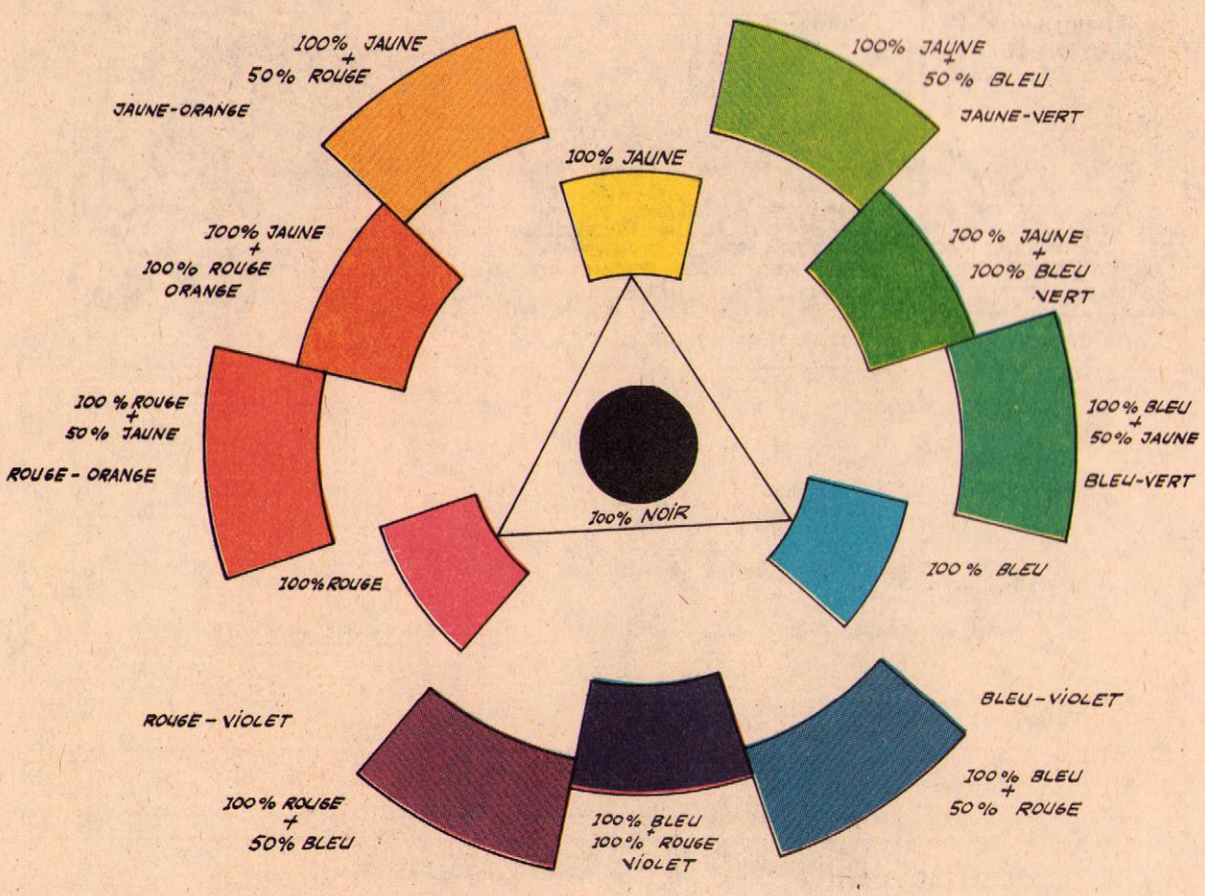


Pour la couleur comme pour le dessin noir et blanc, l'artiste doit toujours penser en fonction de la reproduction; il ne mettrait JAMAIS de la couleur directement sur sa feuille de dessin comme on le ferait dans un livre à colorier. L'artiste doit préparer sa page de BD pour l'imprimeur, il doit donc séparer lui-même ses couleurs ou, si c'est l'imprimeur qui fera la séparation l'artiste doit quand même indiquer les couleurs sur le revers de sa page de BD.

Quand nous parlons couleur nous parlons essentiellement de quatre couleurs: LE JAUNE, LE ROUGE, LE BLEU ET LE NOIR (votre original). Ainsi, pour séparer ses couleurs, l'artiste utilise une feuille pour chaque couleur. Il n'utilise aucune couleur durant ce procédé; il emploie du noir et indique sur sa feuille la couleur désirée. L'imprimeur utilise cette séparation et remplace le noir par la couleur désirée lorsqu'il imprime les couleurs. Ainsi, si l'artiste veut du jaune sur son dessin, il place une feuille d'acétate (plastique transparent) sur son original et recouvre de noir l'endroit où il veut du jaune; il répète donc ce travail pour son rouge et son bleu. Ce travail est laborieux mais pas très compliqué, vraiment. Il suffit de connaître de mémoire les agencements de couleurs possibles avec les trois couleurs de base (voir exemple 1).

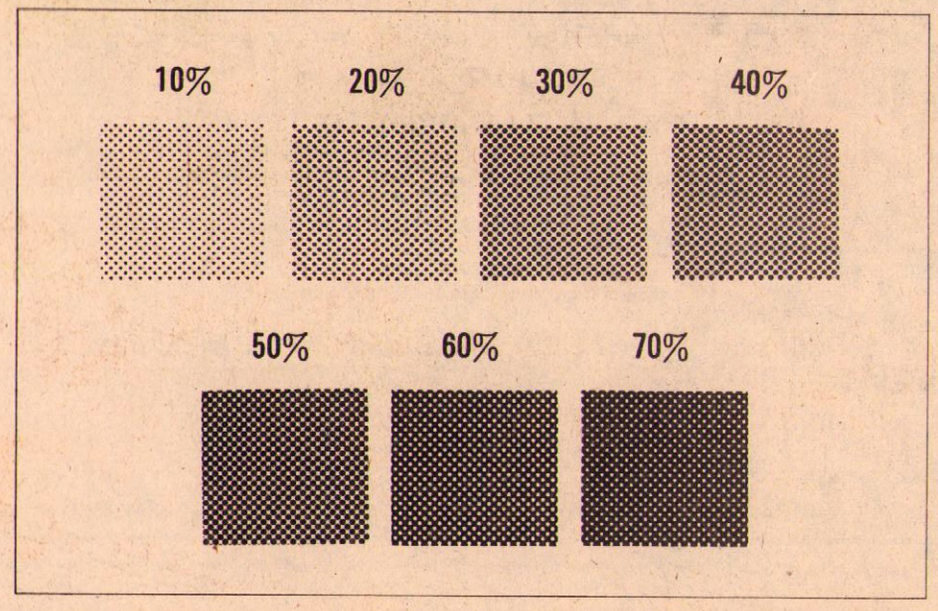
Lorsque vous désirez diminuer la tonalité de votre couleur vous employez une trame de LETRASET; ainsi, si vous voulez la couleur de la chair, vous n'avez qu'à utiliser une trame de 30% sur votre feuille de jaune et de rouge car la couleur de la peau est composée de 30% rouge et 30% jaune. Si vous voulez un bleu clair vous n'avez qu'à utiliser une trame de 30 ou 50% au lieu de noir quand vous séparez votre bleu.

EXEMPLE 1:



EXEMPLE 2:

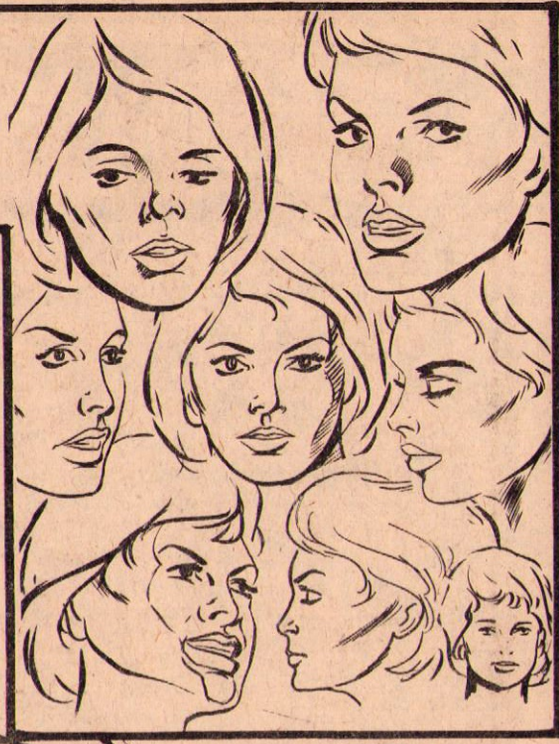
EN UTILISANT UNE TRAME, VOUS POUVEZ OBTENIR SEPT TONS DIFFÉRENTS AVEC LA MÊME COULEUR... PUISQUE LES FEUILLES DE LETTRASET ONT DES TRAMES QUI VONT DE 10% JUSQU'À 70%... TOUT CE QUI EST PLUS DE 70% EST CONSIDÉRÉ COMME 100%, SI VOUS TRAVAILLEZ AU DOUBLE DE LA PAGE IMPRIMÉE, VOUS DEVREZ UTILISER LA TRAME 32.5 LIGNES/POUCES CAR SI LES POINTS SONT TROP RAPPROCHÉS, VOUS OBTIENDREZ DES 100%, PEU IMPORTE LE POURCENTAGE UTILISÉ!!



LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 14 LE VISAGE

par R. Schoolcraft

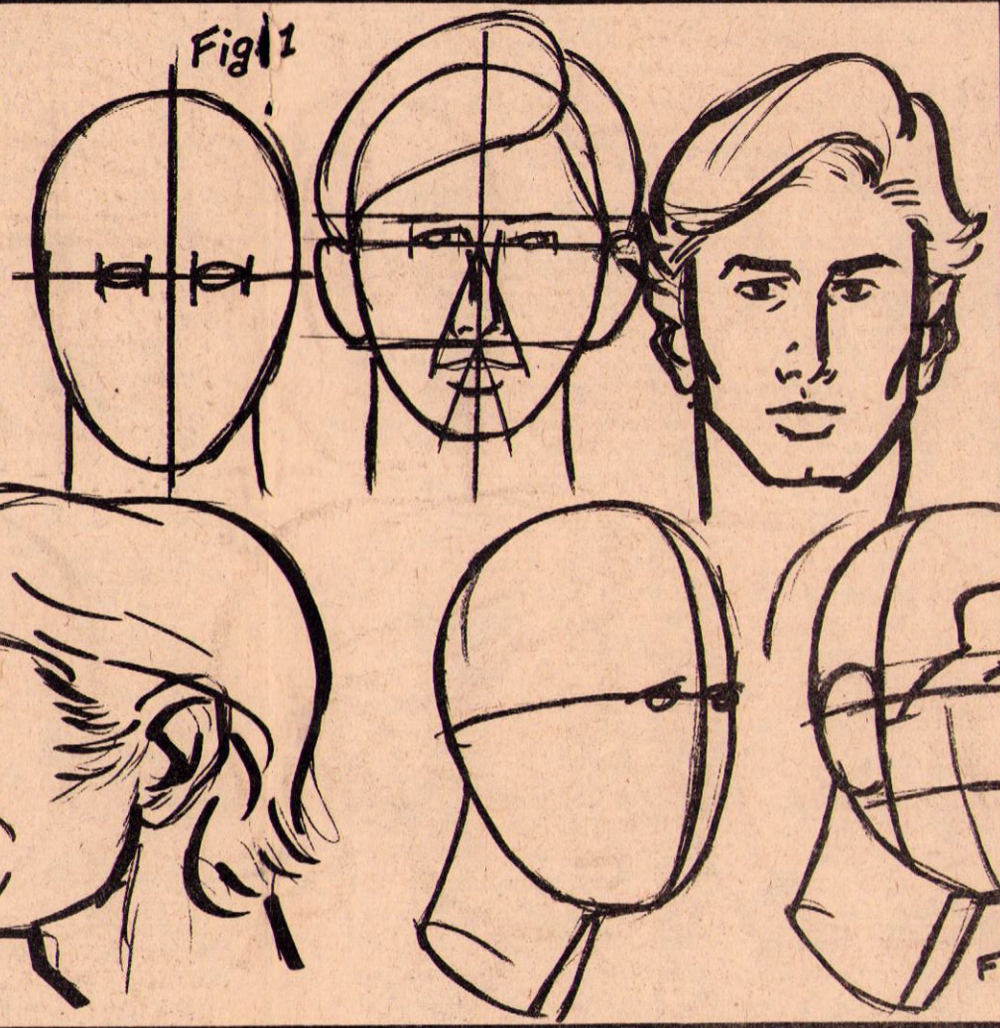


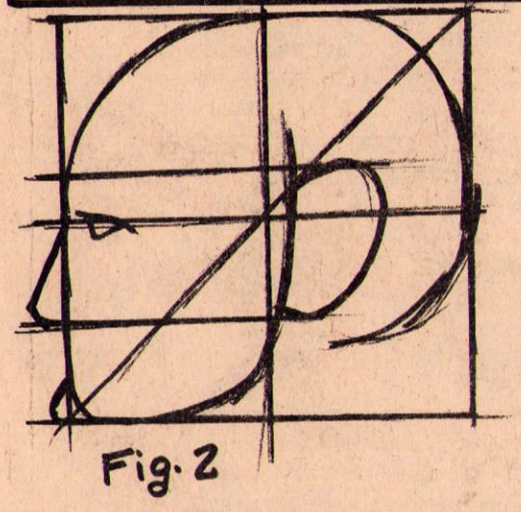
PROPORTIONS DU VISAGE

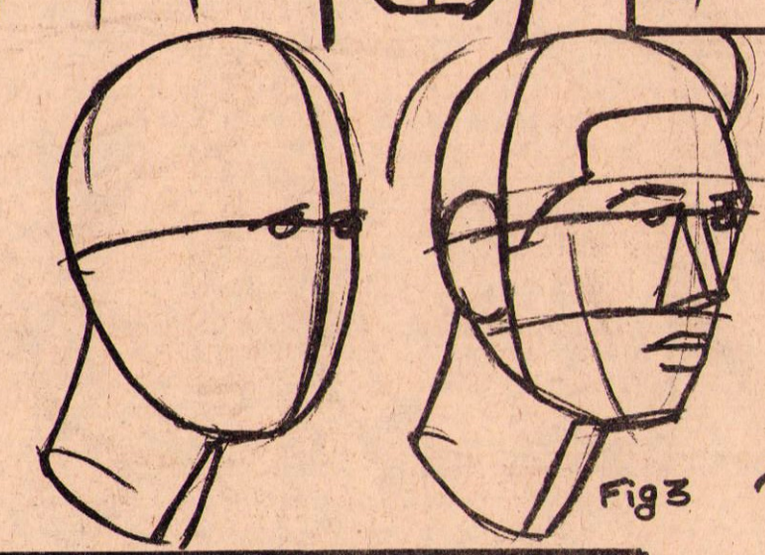
Si nous enlevons la chevelure, nous constatons que le visage est divisé en trois parties égales: du sommet du crâne aux sourcils, des sourcils au bout du nez, puis du nez au menton. Les yeux sont placés à mi-chemin entre le sommet de la tête et le menton. La bouche est située au premier tiers de la troisième section.

LE VISAGE (VUE FRONTALE)

Tracez d'abord un ovale en forme d'oeuf dont la pointe représente le menton. Puis, divisez-le en son milieu avec une ligne horizontale; vous situez ainsi les yeux. La largeur de la tête est égale à cinq largeurs d'oeil et il y a une largeur d'oeil entre les deux yeux (voir Fig. 1). Pour déterminer la largeur de la bouche, nous traçons un triangle équilatéral, en partant du sommet du nez; les deux côtés du triangle descendent jusqu'à la bouche en touchant à l'extérieur du nez. La largeur de la bouche est égale à la base du triangle.







LES DIFFÉRENCES

HOMME	FEMME
Front plissé.	Front lisse.
Sourcils droits et épais.	Sourcils arqués et plus éloignés l'un de l'autre.
Forme du visage angulaire.	Le visage est rond.
Les os et les muscles sont évidents.	Le nez est long et légèrement courbé vers le haut.
Menton carré.	Les traits sont subtils.
Le cou est large et court.	Le menton est plus rond.
Le nez est droit.	Le cou est long et étroit.
Les traits sont plus marqués.	

LE VISAGE (VUE DE PROFIL)

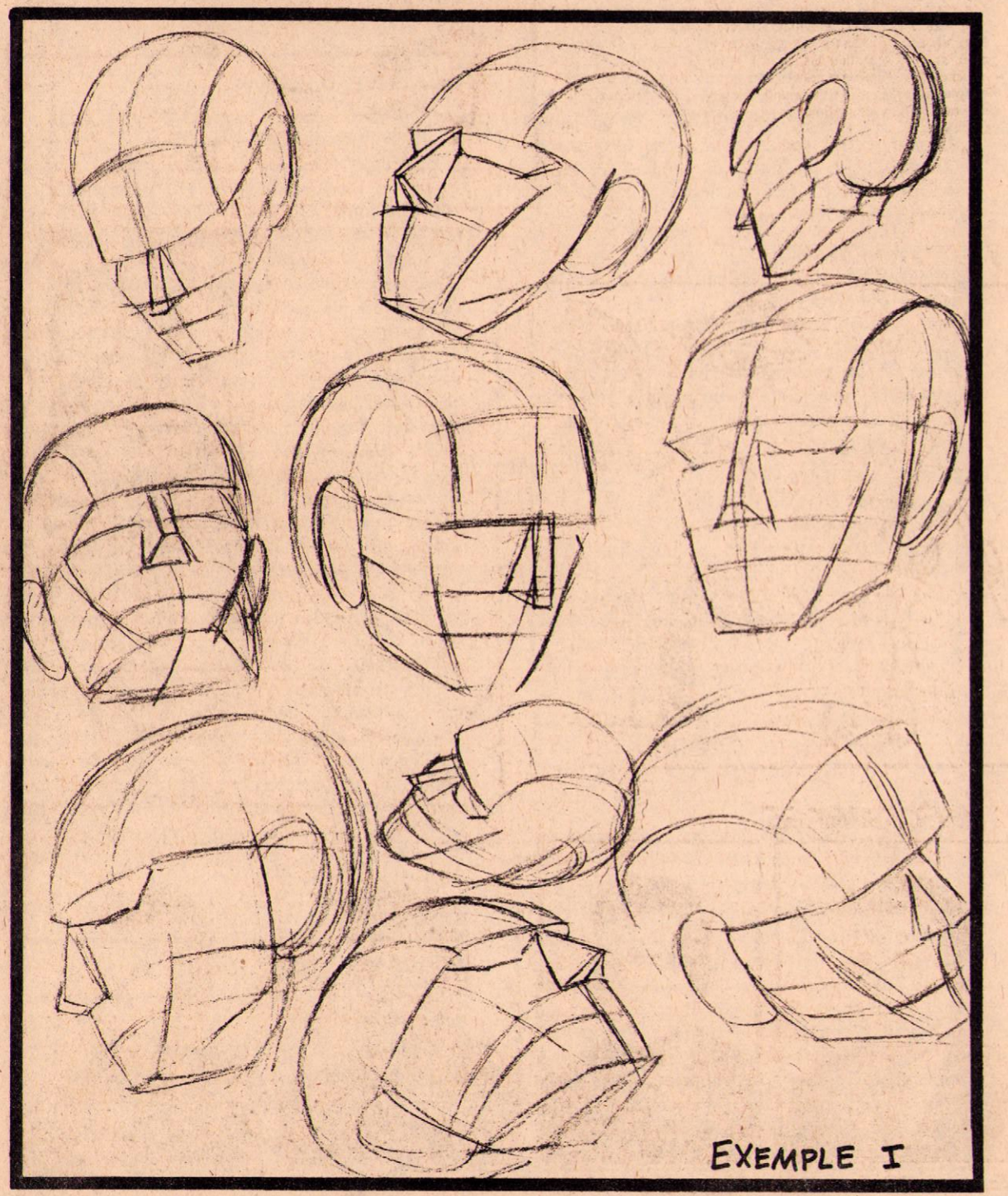
Vue de profil, la tête entre assez bien dans un carré; avec le nez et le menton légèrement à l'extérieur. Bien sûr, les autres proportions ne changent pas, et notez que les oreilles sont insérées dans le deuxième tiers.

LE VISAGE (VUE TROIS QUARTS LATÉRALE)

Pour dessiner le visage vue trois quarts latérale, vous devez procéder de la même façon, mais ici il faut s'assurer de dessiner les lignes des proportions en courbes, car le visage est une masse qui occupe un espace délimité.

LEÇON No 14 LE VISAGE — 2e PARTIE

Avant de passer aux détails du visage, nous devons apprendre à dessiner la tête sous tous ses angles. Ceci devient un travail facile quand nous avons compris que la tête est un bloc de quatre côtés. Si nous sectionnons ces côtés, i.e. pour le front, le nez, etc., il sera plus facile de construire la tête, peu importe notre point de vue. Contentez-vous d'abord de dessiner la tête dans cette forme sectionnée simplement (Exemple I). Vous pourrez ensuite apporter les détails pour les yeux et les autres organes de la tête.



LES YEUX, LA BOUCHE ET LE NEZ

Après avoir établi les proportions du visage, vous passez au dessin de détail. Notez que les yeux sont des sphères recouvertes de peau et légèrement camouflées par les sourcils. Ainsi, vus de front, les yeux ont l'aspect de deux ovales; vu de côté, l'oeil sort légèrement de son orbite (Fig. IV). Notez aussi que c'est la paupière supérieure qui accomplit la plus grande besogne et qui, en se joignant aux mouvements des sourcils, donne une myriade d'expressions au visage, comme nous le verrons plus tard. Le nez est cunéiforme et sa base est plus large que son sommet. Le bout du nez n'est pas un os, mais cinq cartilages, qui varient beaucoup selon les personnes. Vues de côté, les narines pointent vers le bas; vues de dessous, elles pointent vers l'extérieur (Fig. V). La bouche est située sur la partie cylindrique du visage, d'où sa forme particulière. Voilà pourquoi les coins de la bouche sont légèrement relevés vers le haut. La lèvre supérieure est plus à l'extérieur et un triangle isocèle, partant du nez pour rejoindre le menton, délimite la cannelure de la lèvre supérieure. (Fig. VI).

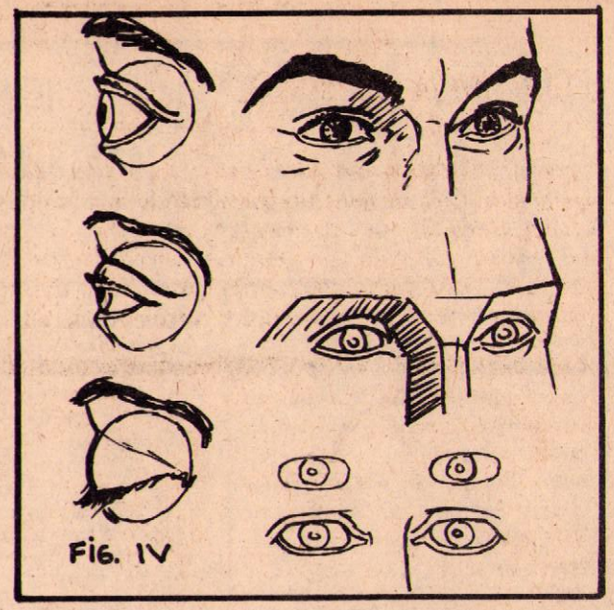


Fig. IV

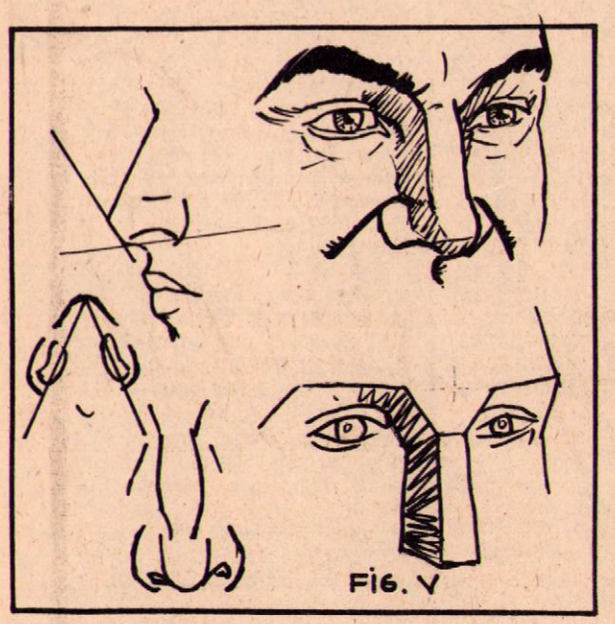


Fig. V

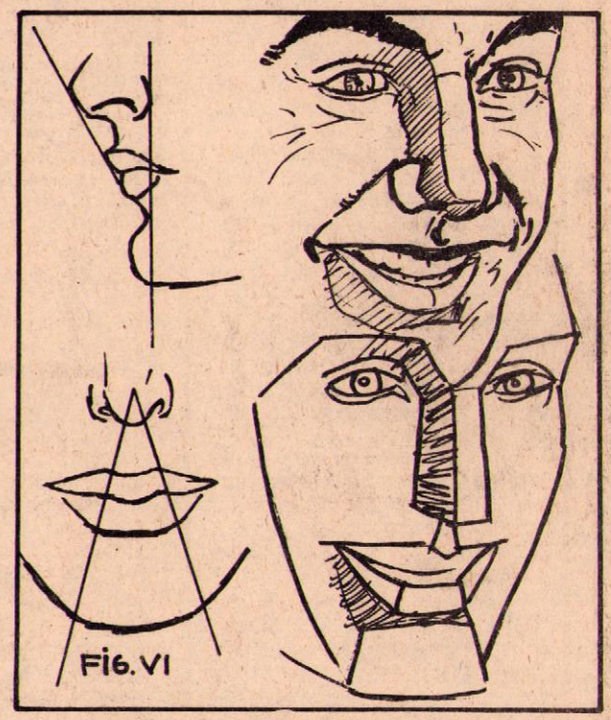


Fig. VI

L'ÉCLAIRAGE

Éclairage Frontal — Éclairage Latéral — Éclairage Postérieur — Éclairage ¾ Latéral

LEÇON No 14 LE VISAGE — 3e PARTIE

LA FRAYEUR:

Cet homme est figé d'horreur; notez ses yeux et ses narines dilatés. Il a la bouche ouverte comme s'il allait crier.

LA DOULEUR:

Ce jeune homme vient d'être frappé; il a les yeux et les sourcils crispés. Son front est plissé et on voit clairement ses dents.

LA COLÈRE:

Ce bonhomme est furieux; il vocifère des injures. Notez son front plissé, ses sourcils en V et la bouche active. En couleur, il serait pourpre.

LE DÉSESPOIR:

Cette mère a perdu son fils; notez ses yeux tournés vers le bas et la bouche pointant aussi vers le bas. Les sourcils sont légèrement arqués et le front est plissé.

LA DÉTERMINATION:

Ce monsieur sérieux prend une décision; notez la résolution écrite dans son regard. Ses lèvres sont serrées et ses sourcils sont fermés.

LA SURPRISE:

Le père de ce jeune homme vient de lui offrir une moto; notez ses yeux grand ouverts, ses sourcils arqués et le large sourire sur ses lèvres.

LE DÉDAIN:

Cette femme est un peu snob; notez sa tête haute, ses paupières partiellement closes et le coin de sa bouche relevé.

LE RIRE:

Cet homme assiste à un spectacle d'Yvon Deschamps; les yeux sont clos, les coins de la bouche et des narines sont très élevés vers les oreilles. Le front est plissé par le soulèvement des sourcils.

LES HÉROS:

Tous les héros ne se ressemblent pas; pourtant, il est préférable de suivre la règle générale des proportions quand vous dessinez leur visage. Vous leur donnerez ainsi un aspect héroïque. Gardez vos dessins simples, car les héros reviennent plusieurs fois dans le cours de l'histoire. Évitez aussi de mettre trop de traits sur leur visage; cela les vieillit.

LES AUTRES:

Nous pouvons jouer avec les proportions quand nous dessinons les vilains ou les personnages secondaires d'une BD; nous apportons ainsi de la variété. Le héros est presque toujours le type stoïque et sérieux; alors, pour amuser les lecteurs, on introduit un personnage fanfaron que le héros devra sans cesse sortir d'un danger. Pour ces personnages, laissez travailler votre imagination.

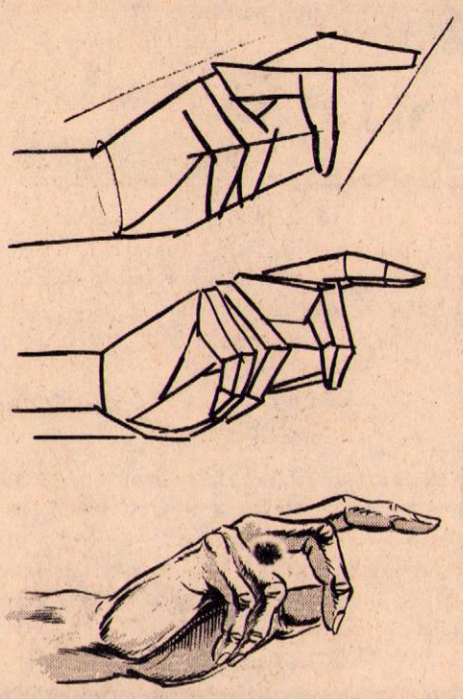
LES CARICATURES:

Pour ceux qui veulent s'amuser à dessiner des héros de caricature, vous n'avez qu'a exagérer les proportions ou à les oublier entièrement. Mais souvenez-vous que c'est en apprenant d'abord les règles de base que vous pourrez plus tard briser la formule et créer vos personnages rigolos.

LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 15 LES MAINS ET LES PIEDS

par R. Schoolcraft

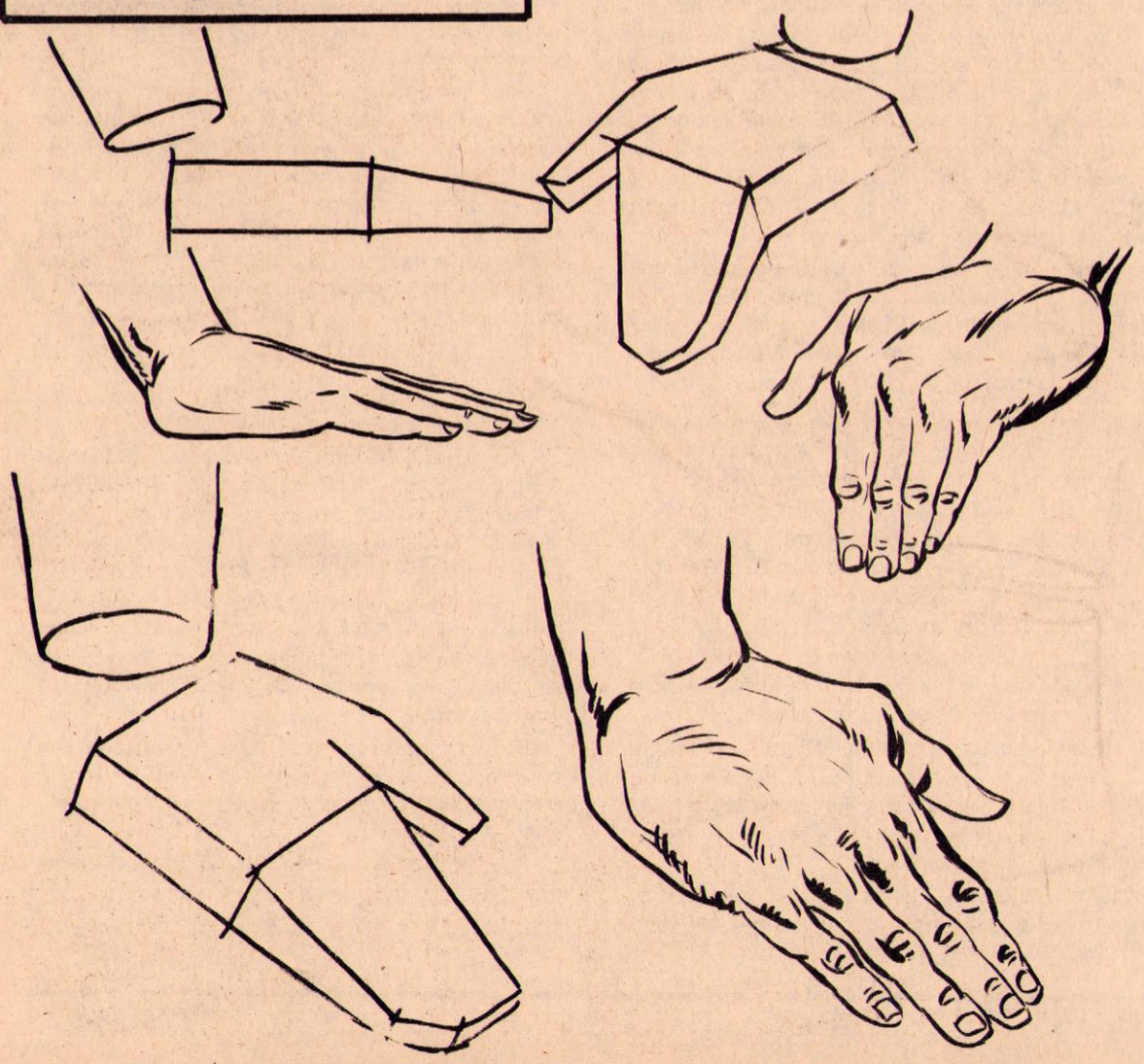


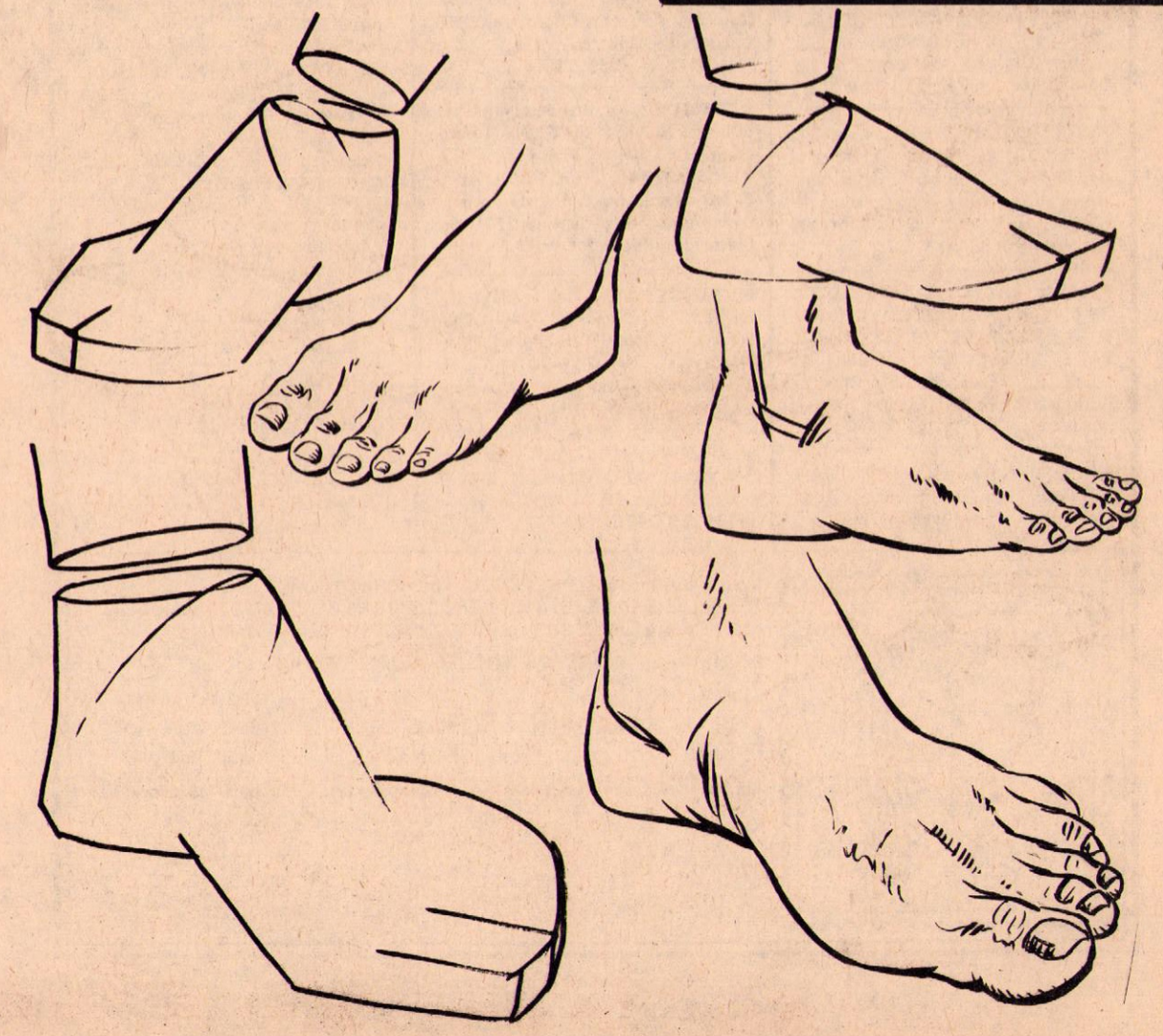
Les mains et les pieds ne peuvent pas être réduits à une seule forme géométrique simple comme les autres parties du corps humain; d'où la difficulté du dessin. Plusieurs artistes, tant professionnels qu'amateurs, ne savent pas comment résoudre ce problème d'apparence si compliquée. Cependant, si nous divisons les mains et les pieds en deux formes simples, nous simplifions alors le dessin et parvenons quand même à les présenter de façon assez réaliste.

La main peut être divisée en deux sections égales; la paume devient un cube aplati aussi long que large, alors que les doigts forment une pointe biseautée aussi longue que la paume. La partie visible du pouce est égale au petit doigt. En réduisant ainsi la main en deux formes simplifiées, le travail ne paraît plus aussi difficile, n'est-ce pas?

De son côté, le pied est cunéiforme; la partie du pied qui se joint à la cheville est un cône qui ressemble beaucoup à un entonnoir aux côtés aplatis. Les orteils forment un cube taillé vers l'intérieur jusqu'au petit orteil.

Il est bien évident que même après avoir réduit les mains et les pieds en ces formes simples, l'artiste devra dessiner les doigts et les orteils; mais avec la pratique, tout peut être dessiné.



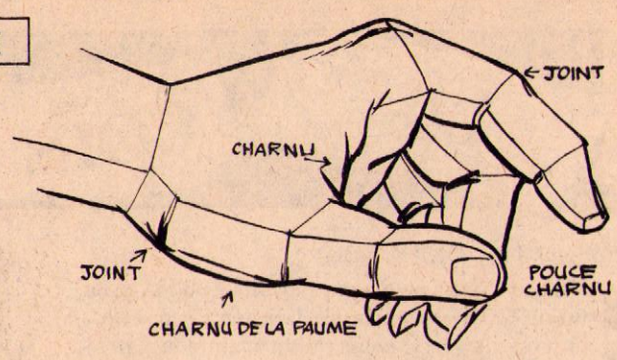


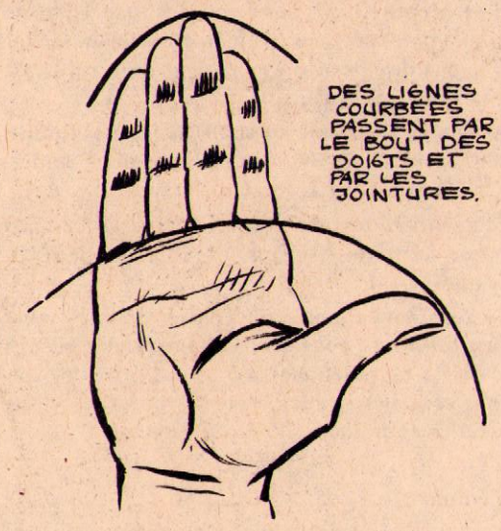
LEÇON No 15 — 2e PARTIE

Vous venez d'apprendre comment dessiner les mains en les réduisant d'abord à leurs formes géométriques les plus simples, mais il faut maintenant leur donner une forme humaine. Ainsi, voici quelques points à retenir lorsque vous complétez votre dessin.

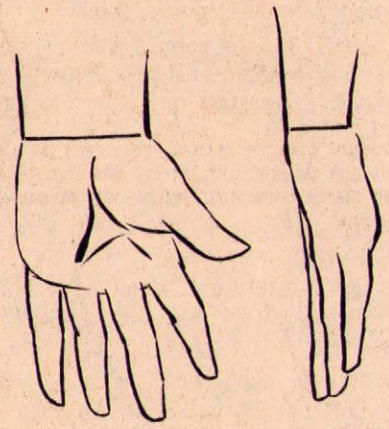
Les doigts sont plus courts au-dessous qu'au-dessus. Les os de la main sont près de la surface aux jointures, alors que le dessous des doigts est charnu. La paume est plus large du côté du pouce et plus épaisse près du poignet.

Voici d'autres points importants:

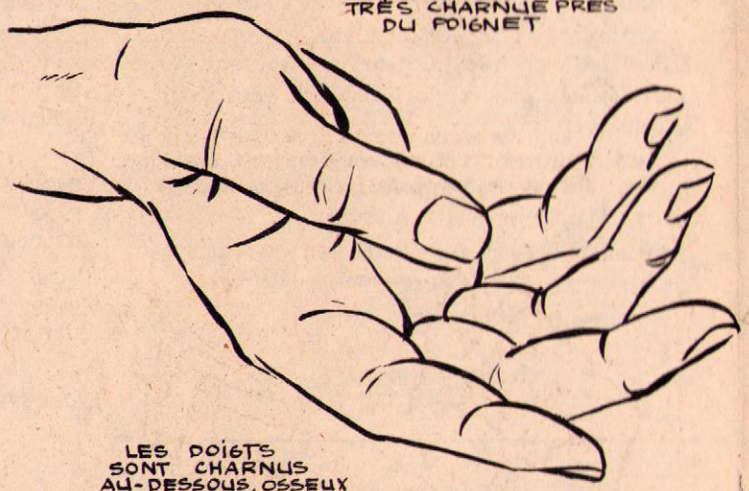




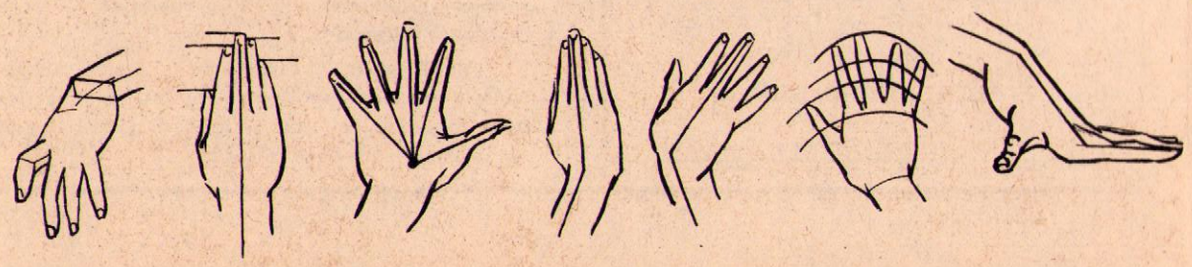
LA PAUME EST TRÈS CHARNUE PRÈS DU POIGNET



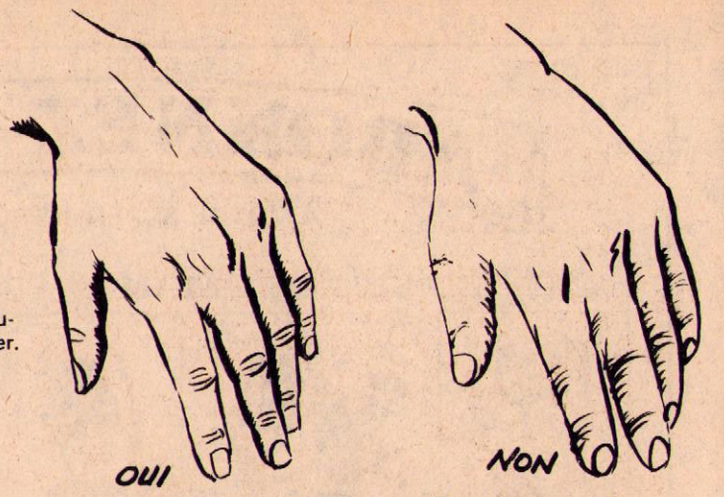
LE POIGNET EST DEUX FOIS PLUS LARGE QU'IL EST ÉPAIS



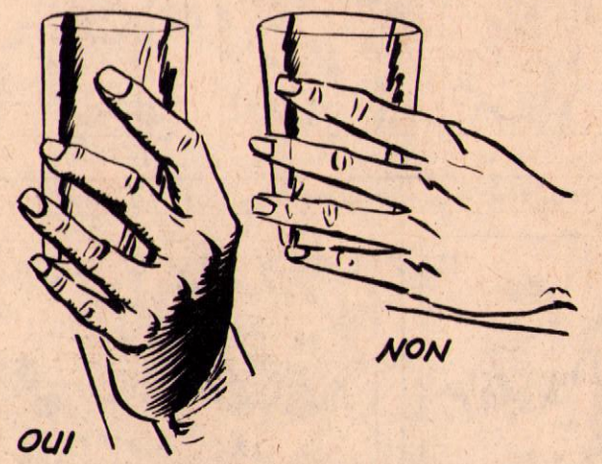
LES DOIGTS SONT CHARNUS AU-DESSOUS, OSSEUX AU-DESSUS



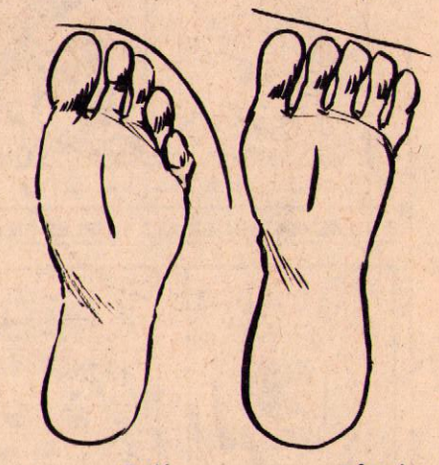
Voici les erreurs les plus fréquentes chez le débutant. On vous montre aussi la bonne façon à utiliser.



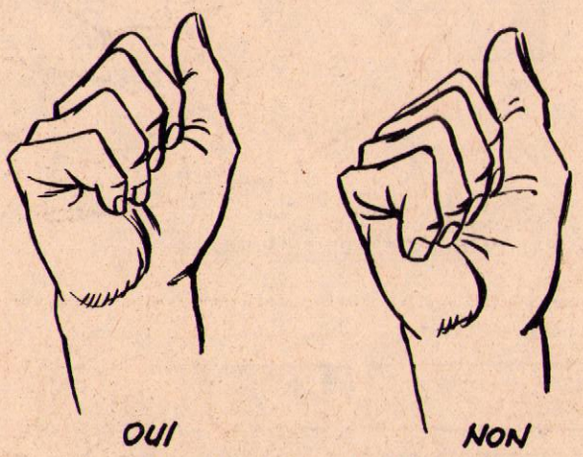
La main est une structure d'os et de muscles. Il y a des régions osseuses (jointures), et des régions charnues (la paume, le dessous des doigts). Ne dessinez pas les doigts comme des tubes de caoutchouc.



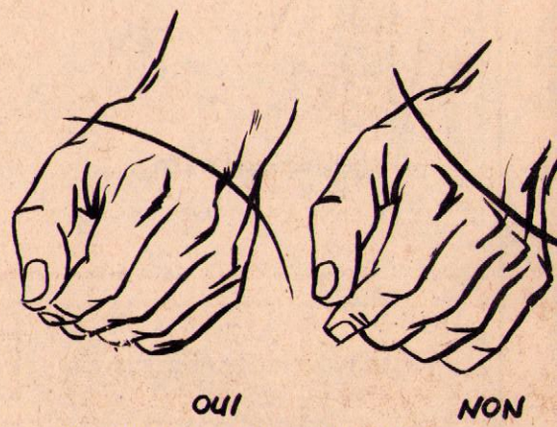
La main est un mecanisme flexible. Les doigts, le pouce et la paume assument plusieurs positions diverses. Ne dessinez pas des mains rigides.



Comme ceux de la main, les doigts du pied forment une courbe, partant du gros orteil jusqu'au petit. Assurez-vous de dessiner les orteils en conséquence.



Quand la main est close, les doigts pointent légèrement vers le centre. Ne dessinez pas le petit doigt verticalement, car la main prend ainsi un aspect rigide.



Quand les doigts se referment, la main s'arrondit. Ceci est surtout évident aux jointures. N'aplatissez pas le dessus de la main.

LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 16 LES VÊTEMENTS

par R. Schoolcraft

Les vêtements obéissent comme toute autre chose à la loi de la pesanteur. Si vous tenez un chiffon par un de ses coins, vous remarquerez que le matériel pointe vers le sol et forme des lignes verticales partant du coin tenu par la main. C'EST LE POINT DE SUPPORT. Et si vous changez ou augmentez les points de support, les plis du tissu changeront en conséquence. Exemple: Si vous tenez votre chiffon par deux de ses bouts en utilisant vos deux mains, bien sûr, vous remarquerez aussitôt que les plis sont différents: le tissu tombe vers le centre, alors que les lignes de tension se dirigent d'un coin à l'autre. Cet effet de la pesanteur opère sur tous les tissus et, a fortiori, s'ils recouvrent un être humain. La différence ici est qu'il y aura plusieurs points de support (comme le démontrent nos deux dessins au bas de la page) car les plis sur une personne drapée sont contrôlés par trois facteurs: 1. la forme du modèle. 2. le mouvement du modèle. 3. le genre de matériel du tissu. Les plis causés par la pesanteur apparaissent surtout aux épaules et à la taille.

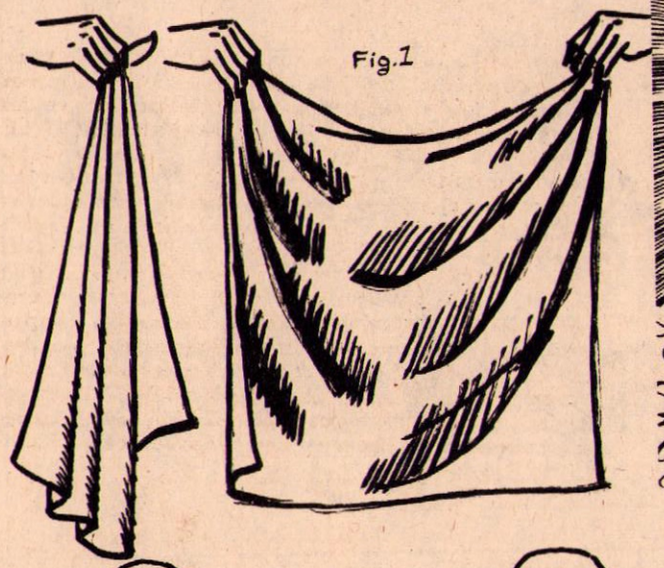


Fig.1

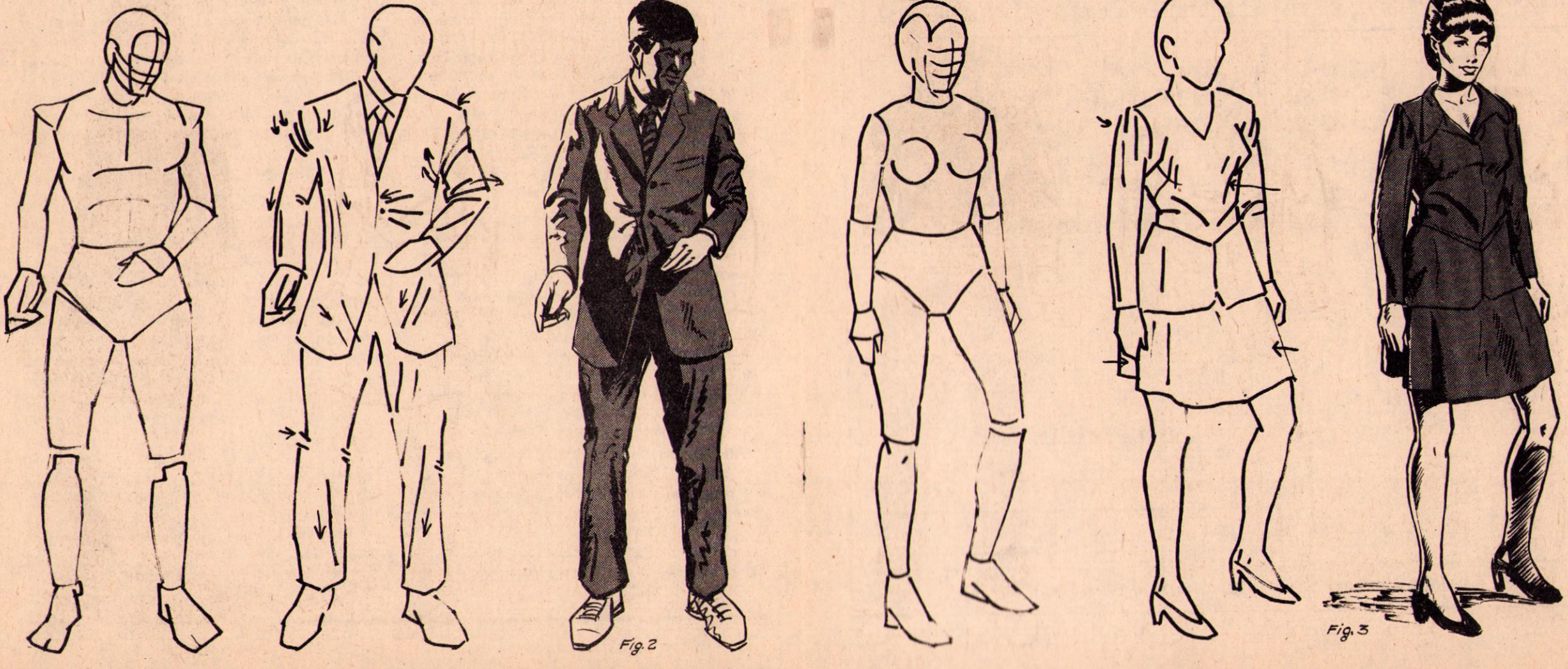


Fig.2

Fig.3

LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 17 LES ANIMAUX

par R. Schoolcraft

Peu importe le genre de BD que vous lirez, vous pouvez être certain d'y voir apparaître tôt ou tard un animal quelconque. Il y a Tintin et Obélix et leur chien; il y a Lucky Luke et Conan et leur cheval; il y a aussi Tarzan et tous ses amis de la jungle, pour n'en mentionner que les plus connus.

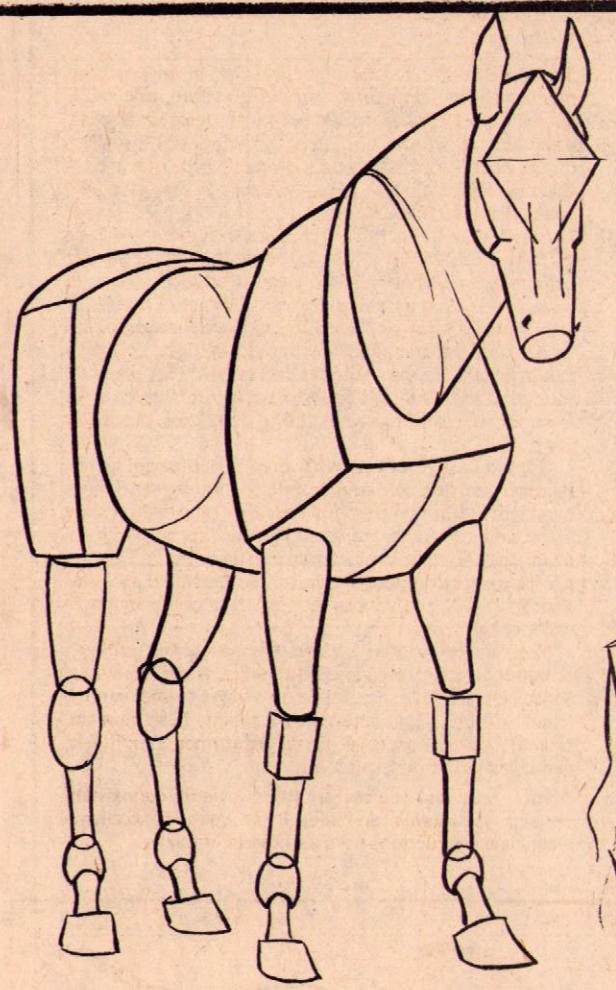
Si vous pouvez dessiner le corps humain, vous pouvez dessiner tous les animaux; il faut tout simplement savoir comment les regrouper et comment reconnaître les différences entre les espèces animales. Si le débutant apprend à bien dessiner le cheval, le boeuf, le chien et le chat, il possédera alors dans son répertoire quatre des plus importantes formes animales. Car, si on peut dessiner le cheval, on pourra dessiner un zèbre, une mule, ou même un chevreuil. Si vous savez dessiner le chat, vous n'aurez aucune difficulté à dessiner une panthère ou un tigre. Le chien est de la même famille que le loup ou le renard, alors que le boeuf est de la même famille que le bison ou le buffle africain.

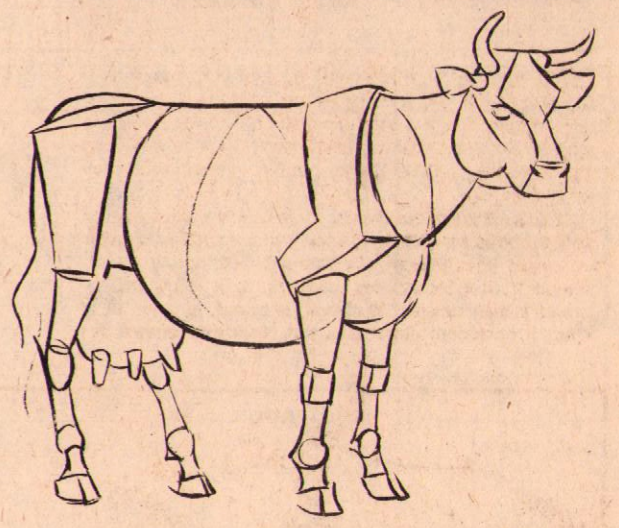
Ainsi, vous n'avez donc pas à vous rendre en Afrique pour faire vos études d'animaux. Vous pouvez et devriez commencer par dessiner le chien ou le chat du voisin, les oiseaux de votre quartier, les écureuils dans le parc et, si vous habitez près de la campagne, les chevaux et les vaches dans les champs. Mais essayez de noter les particularités de l'animal que vous dessinez; par exemple, tous les chiens ne sont pas identiques, comme tous les hommes ne le sont pas aussi; il y en a des gros, des petits, des poilus, etc.

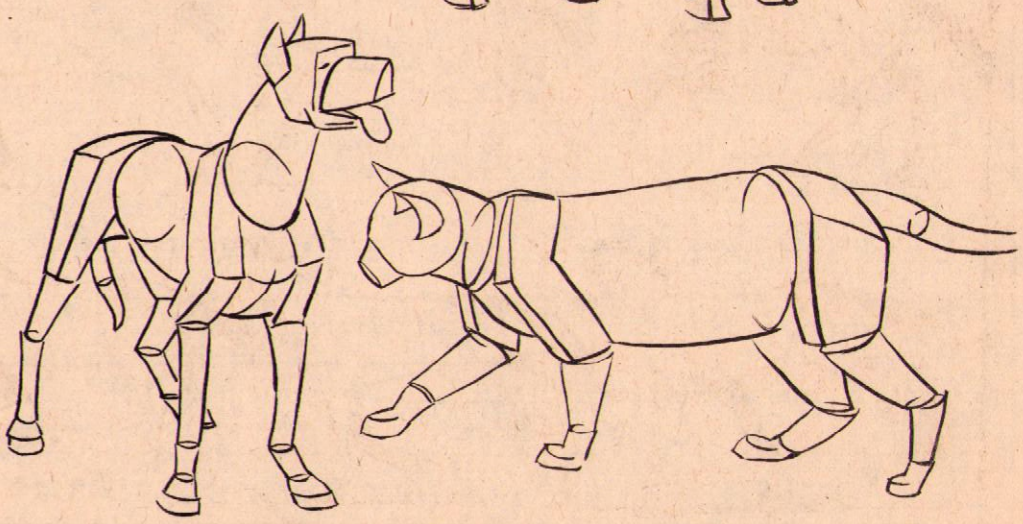
Il y a, bien sûr, des animaux dans la nature qui ne ressemblent en rien aux animaux domestiques mentionnés plus haut; un rat ne ressemble pas à un cheval ou encore à un singe. Pour faire une étude plus approfondie du règne animal, nous vous conseillons de visiter le Zoo ou, si cela vous est impossible, faites des dessins d'après les photographies que vous trouverez dans une encyclopédie animale.

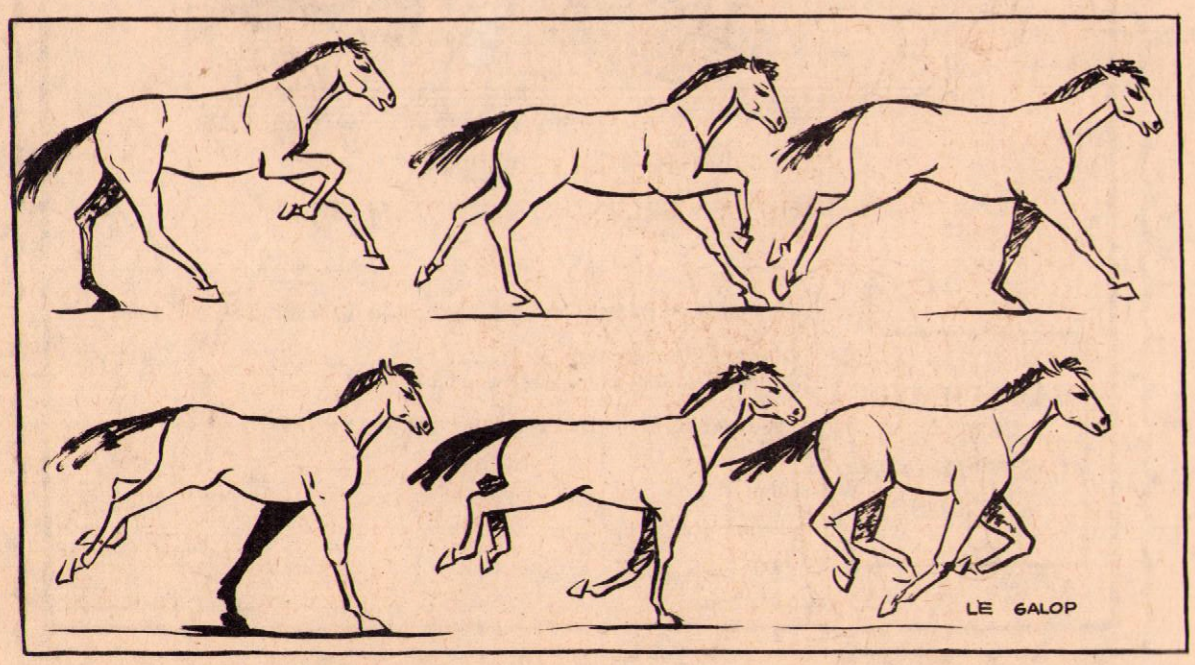
Mais même dessiner un cheval, une vache, un chien ou un chat, peut être assez compliqué. Ainsi, nous vous conseillons de réviser notre leçon sur les formes géométriques simples. Tous les animaux, comme l'être humain, peuvent être ramenés à certaines formes simplifiées, comme le cylindre, le cube, etc.

Pour ceux qui veulent approfondir leurs connaissances sur l'anatomie animale, il se vend d'excellents manuels d'instructions dans les bonnes librairies.



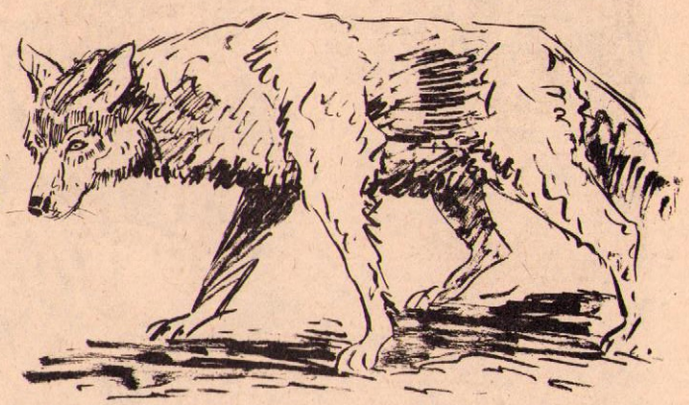




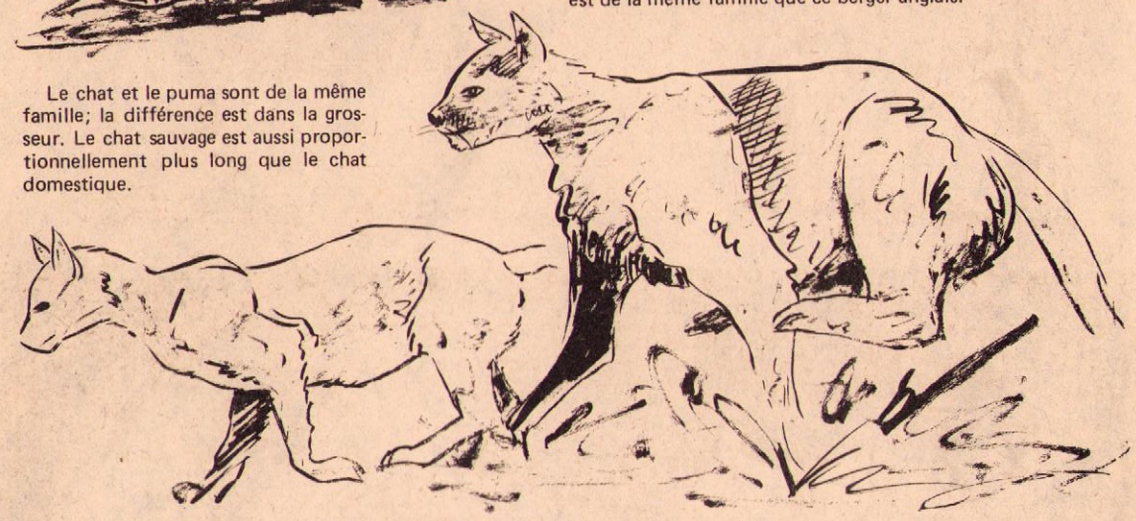


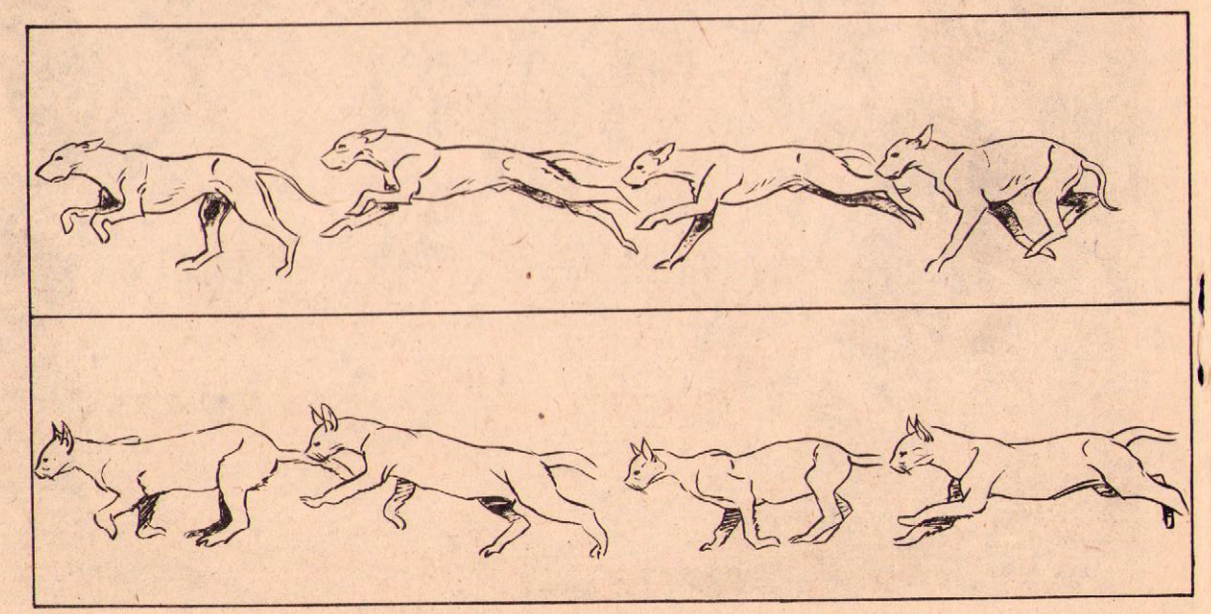
LEÇON No 17 LES ANIMAUX — 2e PARTIE

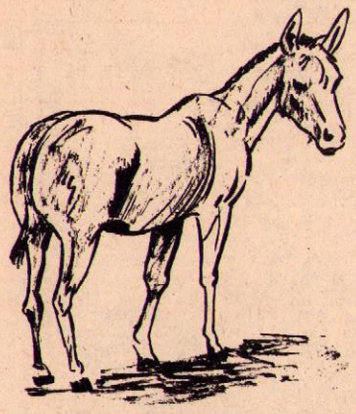
Le chat et le puma sont de la même famille; la différence est dans la grosseur. Le chat sauvage est aussi proportionnellement plus long que le chat domestique.

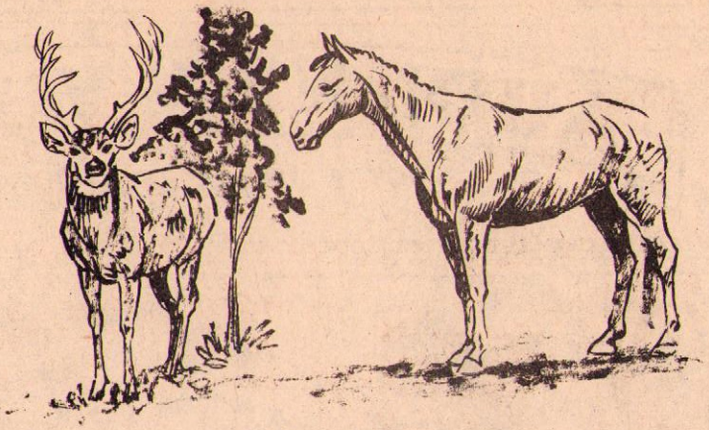


Bien que plus hirsute et d'aspect plus féroce, ce loup est de la même famille que ce berger anglais.

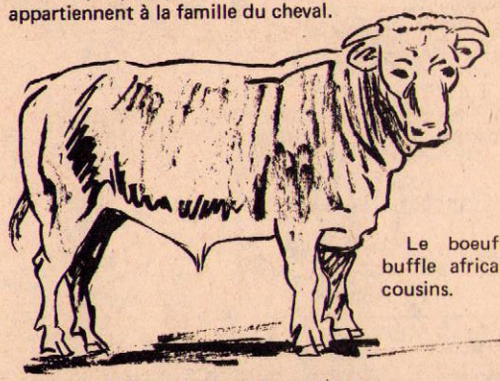




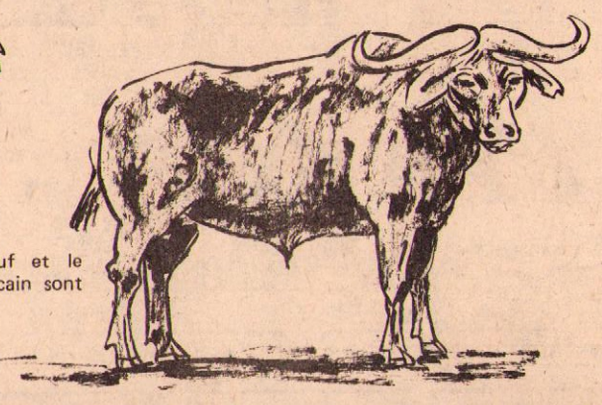




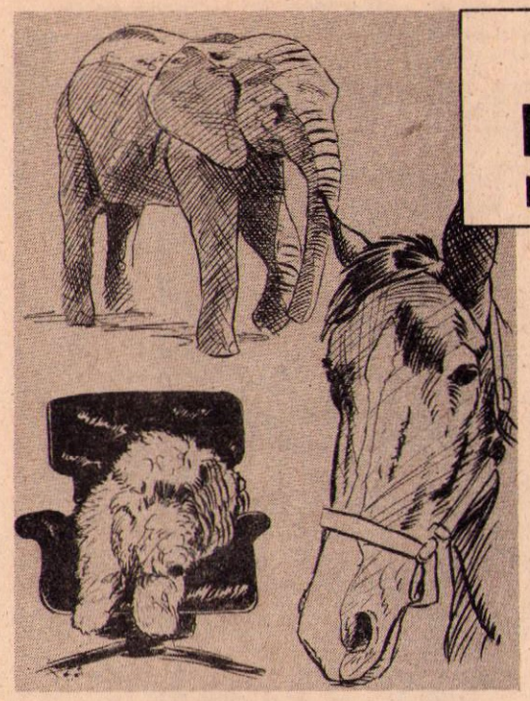
Bien que plus petits, l'âne et le cerf appartiennent à la famille du cheval.



Le boeuf et le buffle africain sont cousins.



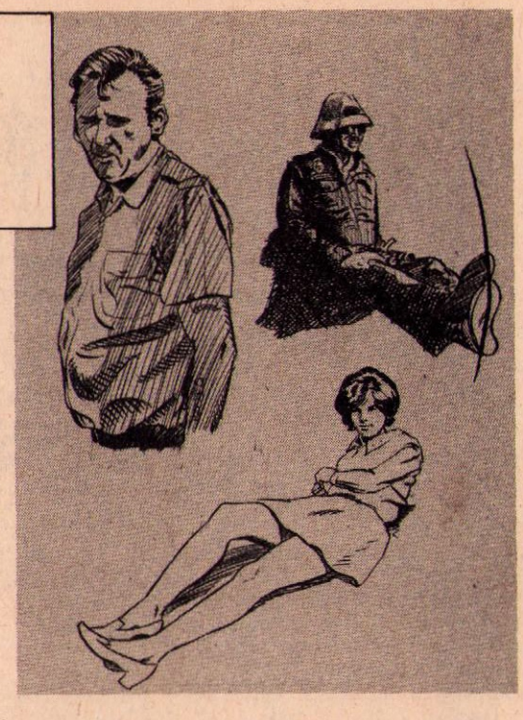
ET, AVEC UN PEU D'IMAGINATION . . .



LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 18 LE DESSIN D'APRÈS NATURE

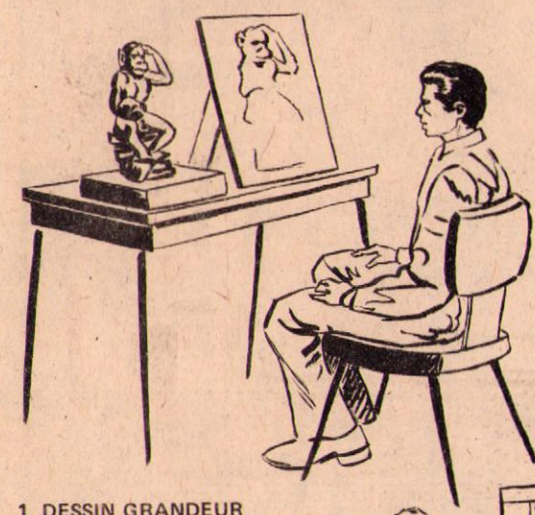
par R. Schoolcraft



Pour bien dessiner, il faut avoir bon oeil; il faut pouvoir déceler à l'oeil nu les effets perspectifs, les nuances de tons, en plus de la forme générale des objets. Pour développer son oeil, l'artiste doit pratiquer sans cesse. Le dessin d'après nature va permettre à l'artiste d'améliorer son coup d'oeil. Mais le dessin d'après nature n'est pas facile et, pour le débutant, il est préférable d'utiliser comme modèles des objets plutôt que des modèles humains ou animaux, car ces derniers sont constamment en mouvement, d'où la difficulté du dessin. En utilisant un objet, tel un vase, un pot de fleur ou une statue, l'artiste pourra prendre tout le temps nécessaire pour compléter son dessin. Bien dessiner demande un bon coup d'oeil, une bonne mémoire visuelle et une main sûre. C'est en dessinant d'après nature que vous les obtiendrez.

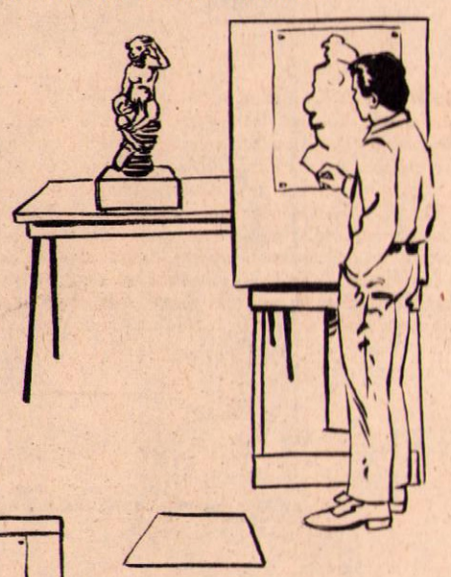
Cette leçon est très importante car elle vous montrera comment il faut s'y prendre pour le dessin d'après nature. Ces exercices de dessins vous prendront beaucoup de temps au début, car il vous faudra redessiner le modèle exactement comme vous le voyez, mais grâce à ces exercices, vous pourrez bientôt dessiner plus rapidement et aussi plus efficacement.

Nous vous montrerons les trois méthodes de dessins d'après nature: Il y a le dessin grandeur nature, le dessin plus petit que nature, et enfin le dessin plus grand que nature. Pour chaque méthode, il faut arranger votre modèle et votre table à dessin de façon différente. Voyez les illustrations au bas de la page.



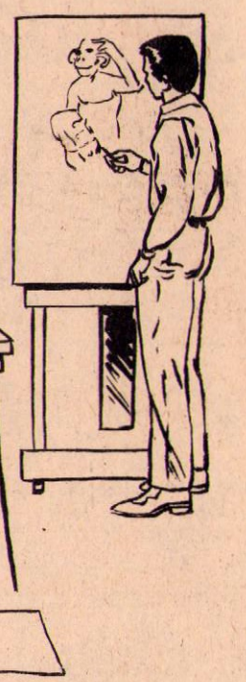
1. DESSIN GRANDEUR NATURE

Dessiner un objet grandeur nature, c'est-à-dire le dessiner à sa grandeur apparente peut être ou ne pas être la grandeur exacte du modèle. Ainsi, dans notre illustration, l'artiste s'est assis devant son modèle pour le dessiner. S'il s'assied plus près, il verra son modèle plus grand; si par contre il s'assied plus loin, il verra son modèle plus petit.



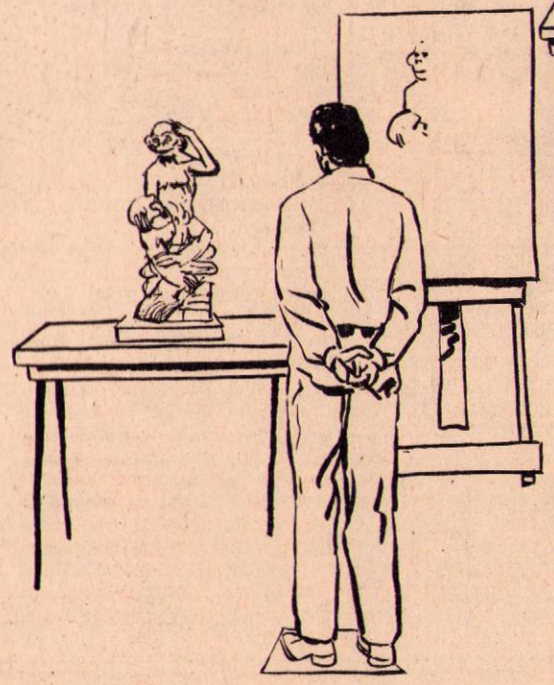
2. DESSIN PLUS PETIT QUE NATURE

Si vous voulez dessiner un objet de grande dimension, tel un camion ou un arbre, vous n'avez qu'à vous éloigner de l'objet jusqu'à ce qu'il soit de la même dimension que votre feuille à dessin. Comme le montre notre illustration, l'artiste s'est placé de façon à avoir sa table à dessin plus près de lui que son modèle; ainsi, l'objet lui apparaît plus petit. L'artiste doit cependant se déplacer souvent pour faire son dessin, d'où la nécessité de tracer un carré sur le sol pour toujours garder le même point de vue.



3. DESSIN PLUS GRAND QUE NATURE

Si, par contre, vous voulez dessiner l'objet plus grand que nature, vous n'avez qu'à placer votre table à dessin plus loin de vous par rapport au modèle. Comme le démontre notre illustration, l'objet étant plus près de l'artiste, il semble être plus grand. Pour prendre son point de vue, l'artiste se place de façon à voir et son modèle et sa table à dessin. Étant ainsi tous les deux dans le même champ de vision, ils auront visuellement la même dimension. L'artiste doit donc se déplacer constamment pour retoucher le dessin et revenir à la même position — indiquée sur le plancher par le carré — pour ajuster son dessin.

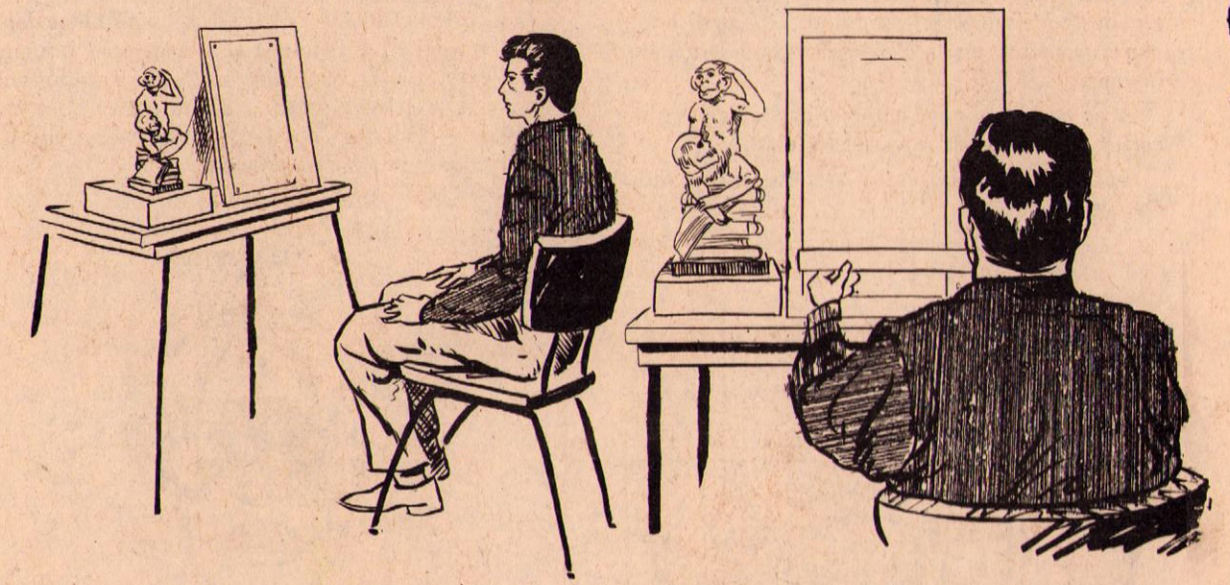


LEÇON No 18 — LE DESSIN D'APRÈS NATURE

2e PARTIE — *par R. Schoolcraft*

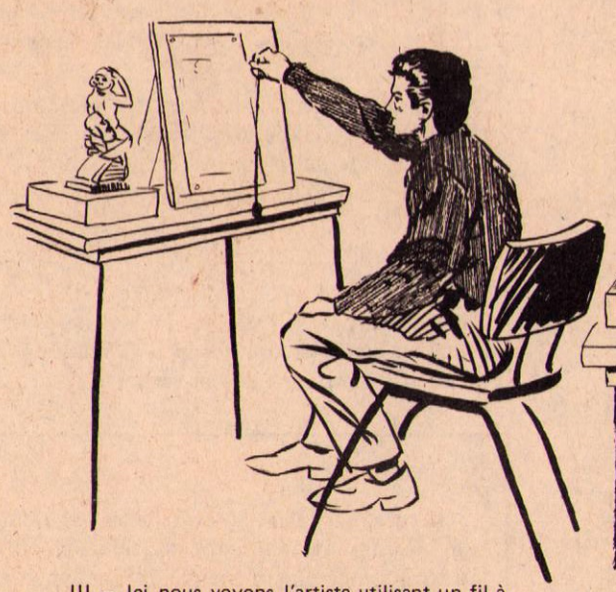
Dessin d'après nature (Étape par étape)

Lorsque l'artiste veut dessiner un objet d'après nature, il doit d'abord s'efforcer de voir cet objet en termes d'une forme simple à deux dimensions. Comme pour tout autre dessin, l'artiste devra placer sur sa feuille de dessin les dimensions de son modèle. Pour ce faire, il doit utiliser certains outils lui permettant d'avoir les bonnes proportions: une règle, un miroir, un niveau à plomb et un cadre de carton. Nous verrons comment utiliser ces aides en cours de route.

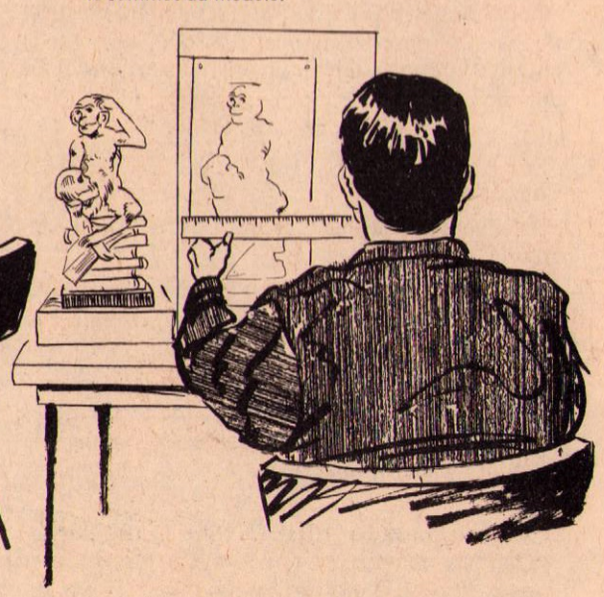


I — L'artiste a placé son modèle et sa table à dessin de façon à travailler confortablement. Étant droitier, il a donc placé sa feuille de dessin sur son côté droit.

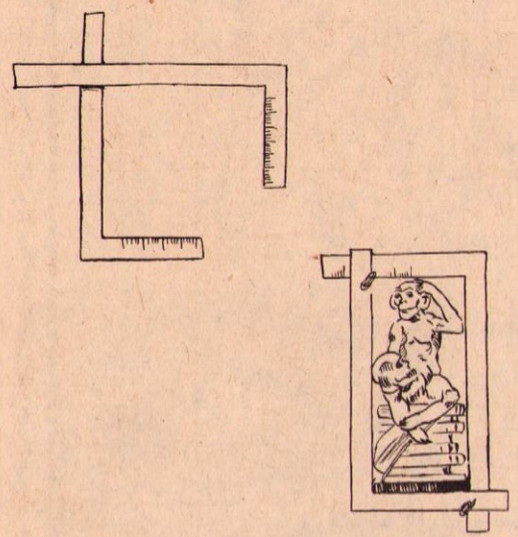
II — Ici, l'artiste utilise sa règle à longueur de bras pour fixer sur sa feuille à dessin la base de son modèle; car rappelez-vous que l'artiste veut dessiner le modèle grandeur nature. L'artiste répète le même procédé avec sa règle pour fixer le sommet du modèle.



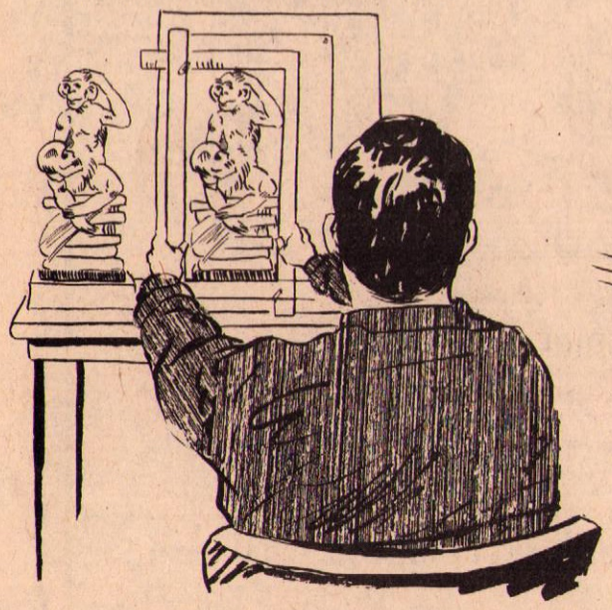
III — Ici nous voyons l'artiste utilisant un fil à plomb (niveau à plomb) pour déterminer verticalement les proportions du modèle et de son dessin. Il pourra ainsi découvrir que le genou est sur une ligne verticale avec l'oreille, etc. Ayant noté ces agencements, l'artiste pourra dessiner avec plus de précision.



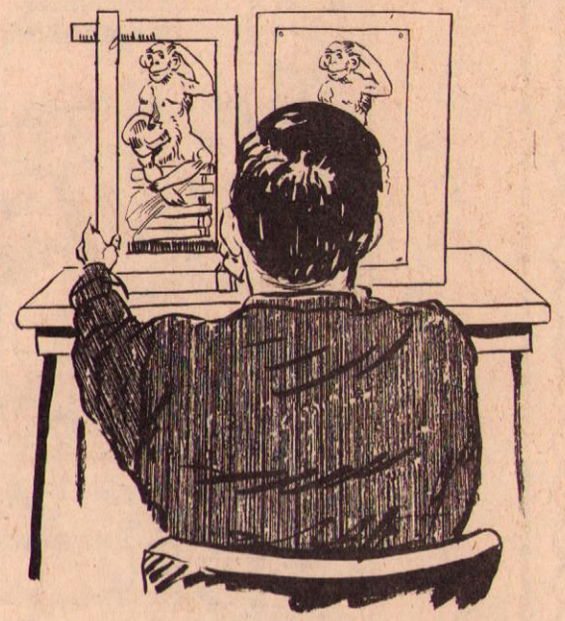
IV — L'artiste utilise de nouveau sa règle pour trouver d'autres agencements horizontaux sur son modèle, et aussi pour s'assurer de l'exactitude de son dessin. En utilisant ainsi la règle, il peut vérifier plus facilement s'il a dessiné le menton trop bas ou trop haut, etc.



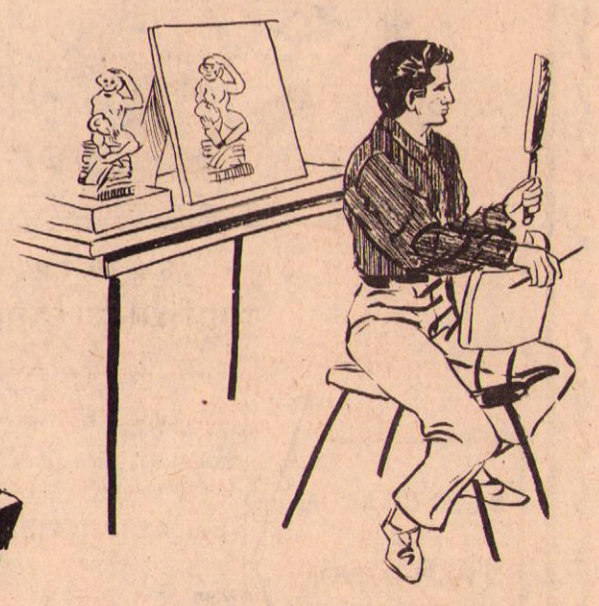
V — Pour faciliter encore davantage son travail, l'artiste a découpé deux morceaux de carton en forme de "L". Il a ensuite marqué les deux moitiés de cadre en fractions de pouces. Il a maintenant un cadre ajustable et, le plaçant devant son modèle, l'artiste a encadré la statue.



VII — L'artiste place maintenant son cadre devant son dessin sans le toucher avec le cadre. L'artiste peut comparer son dessin avec le modèle. Il n'a qu'à déplacer le cadre du modèle au dessin pour apercevoir les différences.



VI — Ici l'artiste a placé son cadre devant son modèle à longueur de bras. Il peut ainsi remarquer les formes du modèle avec plus de précision.



VIII — Le dessin étant presque terminé, l'artiste vérifie encore une fois son travail; mais cette fois, il le fait avec un miroir. Après avoir passé un certain temps sur un dessin, il est bon de changer son point de vue car l'oeil verra ainsi le dessin comme pour la première fois et les erreurs seront plus évidentes.

LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 19 LE DESSIN D'APRÈS PHOTOGRAPHIES

par R. Schoolcraft

Un artiste professionnel travaille souvent en utilisant des photographies. Le travail de mémoire est difficile et il n'est pas toujours possible de créer instinctivement; il faut donc s'inspirer de la nature ou de photographies que l'artiste aura prises ou collectionnées au cours de sa carrière. Lorsque vous dessinez d'après des photos, il n'est pas nécessaire qu'elles soient de vous; vous pouvez découper des photos dans les journaux ou les magazines. Il suffit de s'inspirer et de dessiner en utilisant la photo comme matière de base. Surtout lorsque vous dessinez une BD, il est très difficile de trouver des photos qui représenteront exactement la composition recherchée; mais en vous servant d'une ou plusieurs photos, vous pouvez créer de nouvelles scènes.

Le dessin d'après photos a un avantage sur le dessin d'après nature: vous pouvez faire l'étude des personnages ou des animaux sans vous inquiéter si le modèle restera en place ou non; la photo fige l'action pour vous. Comme pour le dessin d'après nature, il y a ici une façon pratique de procéder. Vous pouvez dessiner la photo grandeur nature, ou l'agrandir, ou même la redessiner en plus petit. Voici ce qu'il faut faire.

Voici une illustration que l'artiste veut redessiner en plus grand. La redessiner à l'oeil nu demanderait un travail laborieux, et comme l'artiste professionnel doit souvent travailler vite et bien, il a décidé de rendre sa tâche plus facile en sectionnant le dessin à reproduire.

Pour sectionner ce dessin, vous tracez une grille à même le dessin ou la photo à reproduire ou sur une feuille d'acétate qui recouvrira le dessin — de cette façon, vous gardez la photo dans une condition parfaite. Ici, la grille consiste en carreaux de 1 pouce par 1 pouce. Voulant s'assurer des détails du visage, l'artiste a tracé des diagonales sur les carreaux de la tête. Il est maintenant prêt à reproduire son dessin.

Une fois le dessin recopié à sa satisfaction, l'artiste encre le dessin, puis efface les lignes de crayon qui forment la grille.

L'artiste a maintenant redessiné une grille dont les carreaux sont 2 pouces par 2 pouces. Notez que l'artiste a reproduit une section seulement du jeune homme. Il travaille ici avec un crayon 2H.

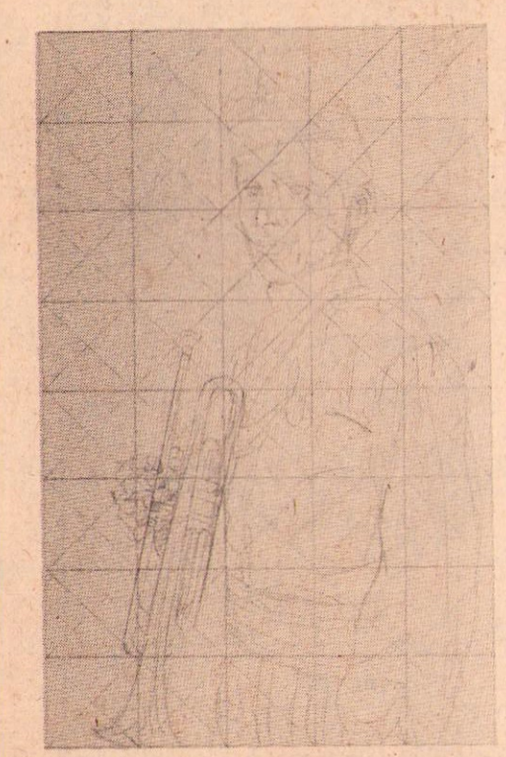
LEÇON No 19 — LE DESSIN D'APRÈS PHOTOGRAPHIES

2e PARTIE

par R. Schoolcraft

ÉTAPE 1:
D'abord tracez la grille sur la photo à reproduire, ou sur de l'acétate, pour ne pas endommager la photo.

ÉTAPE 2:
Redessinez une grille à la grandeur désirée; votre dessin peut être de la même dimension, plus grand ou plus petit que la photo. Dessinez un "rough".



ÉTAPE 3:
Les proportions ayant été établies, vous pouvez tracer des diagonales sur votre grille pour vous permettre de mieux reproduire les détails.

ÉTAPE 4:
Une fois votre dessin raisonnablement avancé, vous enlevez (effacez) la grille pour alors compléter votre crayonné.

ÉTAPE 5:
Il suffit maintenant de bien profiler (encrer) votre dessin en indiquant légèrement les régions ombragées.

ÉTAPE 6:
Il faut maintenant donner un fini au dessin. Vous pouvez utiliser une trame ou faire un lavis comme nous avons fait ici.

ÉTAPE 7:
En diluant de l'encre noire avec de l'eau, nous obtenons toute une gamme de gris. Du très foncé avec peu d'eau au très pâle avec beaucoup d'eau.

ÉTAPE 8:
L'arrière-plan et les plis du vêtement sont évidemment plus foncés, alors que le blanc de l'uniforme et les parties éclairées du visage sont très pâles.

LA BANDE DESSINÉE EN 20 LEÇONS FACILES

LEÇON No 20 LE MOT DE LA FIN

par R. Schoolcraft

Il nous aura fallu trois ans pour compléter ce cours de dessin. Nous espérons qu'il vous aura été très utile et qu'il vous permettra de mieux comprendre et surtout de mieux apprécier le magnifique monde de la BD. Voici maintenant quelques conseils pour ceux qui ont l'espoir de devenir professionnels un jour.

Vouloir devenir dessinateur est une chose, mais plusieurs essaient et très peu réussissent. Il faut savoir suivre les bonnes étapes et, comme un vendeur, savoir comment vendre son produit en le présentant d'une façon professionnelle. Sur 100 débutants qui tentent de devenir des pros, moins de 5 y parviendront et sur ces cinq, peut-être y en aura-t-il un (ou deux) qui pourra vivre de ses dessins. Il n'y a au Québec que trois ou quatre maisons d'édition qui publient de la BD. Elles ne peuvent donc pas faire vivre un grand nombre d'artistes. Mais vous nous direz qu'il y a l'Europe et les U.S.A.! Pourtant, si vous n'êtes pas assez bons pour travailler au Québec, vous ne trouverez jamais de travail dans les grandes maisons de BD. Elles utilisent les plus grands dessinateurs du monde entier et la concurrence est tout simplement ahurissante. Il vous faudra donc décrocher un premier contrat au Québec; être publié est le plus important, alors n'exigez pas une fortune pour vos premiers dessins. Une fois publiés, vos dessins pourront servir d'échantillons pour votre carton à dessin. Si on aime ce que vous faites, on vous paiera, sinon il faudra persister. Voici le hic: très peu de jeunes dessinateurs persistent encore après avoir vu leurs dessins refusés deux ou trois fois. Il faudra alors se décider si on veut vraiment devenir un pro. Il faudra alors découvrir si on aura la patience d'attendre, car cela prend en moyenne sept ans pour un dessinateur avant de se faire une réputation qui lui permettra de gagner sa vie. Répétons-le, la plupart qui s'essaient, abandonnent bien avant.

Avant de visiter les éditeurs, l'artiste doit d'abord faire du marketing; c'est-à-dire apprendre quels sont les exigences et critères des éditeurs qu'il voudra visiter avec son carton à dessin. Ceci est très important, car si l'artiste arrive avec des dessins de super-héros chez un éditeur qui publie des ouvrages politiques, ses dessins seront refusés, et quand l'artiste demandera un second rendez-vous, on le lui refusera peut-être. Après avoir décroché son premier contrat, l'artiste doit garder son sang-froid. S'il laisse son succès éphémère lui monter à la tête, il pourrait se brûler assez vite. Il lui faudra plutôt travailler encore plus fort, car il faut surtout éviter de donner à l'éditeur des dessins inférieurs à ceux du carton à dessin. Si cela arrivait, l'éditeur se trouvera un autre artiste plus professionnel. Souvenez-vous que c'est l'éditeur qui paie pour vos dessins, et s'il n'est pas satisfait de votre travail ou même de votre attitude, il trouvera quelqu'un d'autre. La différence entre le professionnel et l'amateur n'est pas seulement dans la qualité du dessin, mais surtout dans l'attitude de l'artiste; l'amateur peut travailler deux semaines pour faire un dessin, alors que le pro fera ce même dessin en une journée. Si l'éditeur demande un dessin pour une date précise, il s'attend à avoir ce dessin à temps, avec la qualité. L'éditeur, comme le public d'ailleurs, se fiche pas mal que vous ayez travaillé 100 heures ou 10 heures sur un dessin; pour lui, ce qui compte c'est le produit fini. Si vous travaillez vite et bien, vous gagnerez bien votre vie dans la BD. Si, par contre, on vous paie $100 pour une page de BD et que vous preniez une semaine pour la dessiner, vous aurez de la difficulté à payer le loyer. Mais ne vous découragez pas; voilà pourquoi ça prend en moyenne sept ans à l'artiste pour atteindre la maturité.

LEÇON No 20 LE MOT DE LA FIN — 2e PARTIE

Ces leçons ont été conçues pour la Maison Héritage afin de répondre aux myriades de questions que nous envoient nos lecteurs. Ceux qui veulent devenir professionnels devront aller plus loin encore dans leur étude de la BD: ces leçons ne sont qu'un début, une initiation à la BD. Il faudra travailler d'arrache-pied et suivre des cours de dessin commercial dans les CEGEP ou autres écoles de dessin. Il reste encore beaucoup de choses à dire à propos de la BD. Faire de la BD est sans doute une profession assez romantique. Après tout, l'auteur crée un monde imaginaire et ainsi peut lui-même vivre des aventures extraordinaires par l'intermédiaire de ses héros. Mais, bien qu'excitante, la vie d'un créateur de BD est beaucoup moins lucrative qu'on ne le pense. Plusieurs artistes travaillent à d'autres tâches pour pouvoir faire ce qu'ils aiment: la BD. Les jeunes qui veulent devenir riches en faisant de la BD ont une mauvaise notion des choses; on ne devient pas artiste pour l'argent, mais parce que ça fait partie de nous, parce qu'on a un besoin irrésistible de raconter des histoires. Le but ultime d'un créateur de BD est d'amuser les gens, de faire oublier les ennuis de la vie quotidienne. Si vous voulez devenir riches, ne faites pas de la BD; si, par contre, vous aimez créer des mondes imaginaires et raconter des histoires, alors soyez les bienvenus dans le monde de la BD.

Nos jeunes lecteurs nous envoient souvent leurs dessins dans l'espoir de se faire publier ou dans le seul but de recevoir des conseils et de savoir s'ils ont du "talent". Hélas! leurs dessins sont très souvent trop amateurs et il nous est impossible de les reproduire ou même d'en faire la critique, car tout est à refaire. Si vous avez suivi ces leçons, vous savez maintenant comment vous y prendre et quel matériel utiliser. Pour ceux qui tiennent tant à savoir s'ils ont oui ou non du talent, nous leur donnons sur ces deux pages des échantillons que l'artiste a faits. Comparez vos dessins avec ceux-ci et voyez s'ils se comparent. Remarquez que ces dessins ne sont pas du tout exceptionnels, car les grands dessinateurs étaient déjà accomplis à l'âge de 18-19 ans. Mais ne vous découragez pas si vous avez 16 ans et que vos dessins ne sont pas aussi bien réussis que ceux de cette page, car le talent n'est qu'une part du succès; le plus important, c'est la persévérance.