

Les secrets des pros pour passer d'un dessin miniature à une illustration finie?

Il arrive très souvent qu'en passant d'un croquis ou d'une simple esquisse, à un dessin plus finalisé, celui-ci **perde en spontanéité et en impact**.

J'avoue avoir galéré quelques années avant de comprendre **pourquoi je préférais les croquis tout simples** faits avec un crayon aux dessins trop fignés. Et d'ailleurs, je ne crois pas être tout seul dans ce cas. Pendant des années j'ai bavé en découvrant les premières étapes des planches de BD de mes auteurs préférés, mais je trouvais qu'elles **perdaient un peu de leur magie une fois encrées ou mises en couleur**.

C'est en comprenant les différentes étapes de la création d'une planche de bande dessinée ou d'une illustration de couverture, que j'ai commencé à vraiment apprécier les dessins très propres ou détaillés. C'est en ayant conscience de la quantité de travail et de la méthode employée, qu'on peut vraiment apprécier une image **d'un point de vue technique**. Oui, mais...

C'est alors qu'on tend à mettre sa sensibilité de spectateur lambda de côté pour devenir en quelque sorte un **observateur technique de l'image**. Ce qui signifie qu'il devient **difficile de laisser libre cours à ses émotions**, qui quelques années auparavant auraient été plus spontanées. En d'autres termes, plus un dessinateur s'attarde sur la technique, et plus il lui est difficile de se mettre à la place d'un public moins averti. Se laisser prendre au jeu de la technique devient problématique lorsqu'un artiste désire **transmettre une émotion à un large public**. C'est un piège dans lequel se laissent fréquemment entraîner les amateurs, pour sûr!

Je ne plaisante pas quand je dis qu'il y a quelques années, j'étais **un vrai obsédé de la technique et de l'outil**. Dès que je rencontrais un dessinateur meilleur que moi, je l'accablais immédiatement de ce genre de questions: «quel crayon as-tu utilisé pour dessiner tes dégradés? En as-tu utilisé plusieurs? Quelle est la marque?», «et là, quel outil as-tu utilisé? Sur quel papier?», «mais quel logiciel as-tu utilisé pour donner cet effet?», «comment as-tu fait ci? Comment as-tu fait ça? Et blablabli, et blablabla»...

Où est-ce que cette attitude m'a mené? Nulle part.

Comme je regrette de ne pas leur avoir posé ce genre de questions : «À quoi penses-tu lorsque tu commences une illustration? Comment la planifies-tu?», «comment se forment tes idées?», «comment transmets-tu une émotion par ton dessin?», «quelles sont les techniques de narration que tu as utilisées sur cette dernière image?», «par quels moyens te mets-tu à la place de ton public?»... que de temps et d'argent foutus en l'air avant que je m'aperçoive que ce que je cherchais vraiment était... **un nouveau cerveau** ! :D haha. Hum... (pourtant j'étais passé à Carrefour à l'époque, et je n'avais rien trouvé au rayon boucherie...).

Plus sérieusement, aujourd'hui je suis persuadé que peu importent les techniques utilisées pour réaliser une illustration, ce qui reste le plus important (et de loin) est notre capacité à **pousser le public à se questionner sur le véritable message transmis par l'image**, tout en déclenchant chez lui une **émotion**.

Pour qu'un spectateur lambda puisse ressentir ce que nous désirons qu'il ressente, focalisons notre attention sur **des buts, des intentions** plutôt que des « m'as-tu-vu graphiques ». L'idée prime toujours sur la technique, que ce soit en dessin ou en toute autre discipline.

Un tournant dans mon histoire

Je me souviens d'une discussion que j'avais pu avoir avec mon grand frère en mars 2010 (je me souviens parfaitement de ce moment, car ça a été un tournant dans ma vie de dessinateur, aussi bizarre que cela puisse paraître). On avait pris des vacances à Barcelone entre frangins afin de décompresser un peu de notre train-train quotidien, et comme il neigeait dehors (si si !), on n'avait rien de mieux à faire que surfer sur le web et regarder des images.



C'était le 8 mars 2010.
Il neigeait à Barcelone (cela faisait 15 ans qu'il n'avait pas neigé à priori).
Plutôt rare d'après les locaux!

Je lui montrais certaines **illustrations que j'appréciais**, avant de m'arrêter sur une en particulier. Je lui lance alors quelques tirades du genre: «regarde comme l'effet de feu est bien fait, là dans l'arrière-plan, observe bien la transition entre les flammes et la fumée, un travail de pro, je te le dis, il faut des années de maîtrise» ou bien «t'as vu les yeux du personnage? Trop bien fait! ce reflet placé là, ça change tout! crois-moi!»...

Et c'est là qu'il se retourne et me répond quelque chose du genre : «oui, enfin **il y a quand même plus important que ces petits détails**. L'ambiance rougeoyante et explosive opposée à cette jeune fille qui paraît frêle, ça m'interpelle, pas toi ?? on peut se demander si elle a des pouvoirs surnaturels quand on voit l'environnement qui prend feu sur son passage. Est-ce un symbole qu'a voulu mettre en valeur l'artiste? Pourquoi cette jeune fille paraît-elle si calme et à la fois si mélancolique? ».

En entendant ça, je suis resté bouche bée. **J'étais tellement à côté de la plaque** et j'étais tellement **obnubilé par les détails**, que je m'étais **verrouillé** tout seul dans un petit monde où chaque petit effet visuel est roi.

J'avais oublié l'essentiel : **l'idée que voulait me transmettre l'auteur derrière l'image**. Tout ce temps je m'étais fermé à l'émotion en mettant

des éléments graphiques superficiels à l'honneur, comme un bon gros «beauf de l'image» que j'étais.

C'est à partir de ce moment que je me suis intéressé davantage à la **narration**, à la **composition**, au **design**, plutôt qu'aux super-effets-visuels-de-la-mort-qui-tue.

Par conséquent, c'est aussi à ce moment que s'est arrêtée mon envie d'aller voir des films à effets spéciaux. J'ai commencé à m'attarder davantage sur des films d'auteurs plus subtils et plus profonds dans lesquels **l'aspect psychologique** est mis en avant par rapport à l'action (en gros, des films un peu plus subtils dans la mise en scène et un peu moins basés sur le spectacle). Comme quoi, il n'est jamais trop tard pour mûrir, même passé la trentaine...

Aujourd'hui, je suis persuadé d'une chose: deux ou trois traits au crayon sur une feuille ordinaire peuvent avoir autant, voire plus d'impact qu'une illustration au rendu perfectionné.

Attention, je ne dis pas que «la technique ce n'est pas bien», car on a tous besoin d'une certaine méthode pour arriver à nos fins. Ce que j'essaie de dire ici c'est : « **la technique adaptée à un but bien précis, la technique au service de l'émotion, c'est mieux !** ».

De l'idée au dessin

Réfléchir sur la globalité d'un dessin reste essentiel pour développer un visuel adapté à notre message, d'où l'intérêt de planifier la création de l'image et d'**identifier exactement notre objectif avant même d'utiliser notre crayon.**

En clair, **choisir l'outil avant même d'avoir trouvé une idée pour sa création est une terrible erreur** (à moins de faire dans l'abstrait). C'est pour cette raison aussi que je recommande à tout dessinateur, même débutant, de se pencher sérieusement sur la [pratique de la vignette](#). Pour moi, elle reste le meilleur moyen de tester différents visuels sans entrer dans les détails et sans se perdre dans la technique, tout en gagnant du temps.

Une fois l'idée trouvée et le but du dessin identifié, le matériel utilisé en découlera.

En plus, les vignettes n'impliquent pas spécialement de connaissances

techniques, juste un peu de **bon sens** et de **pratique**. Pour tous ceux ou celles d'entre vous qui souhaitent mettre leurs idées en scène (complexe ou non) dans un cadre et une histoire bien précise (que ce soit pour de l'illustration ou de la bande dessinée, ou même pour du character design), la **création de vignettes reste indispensable**.

Donc, bouffez de la vignette encore et encore, c'est 100% bio et ça donne des forces (mieux que Kinder country ! garanti!). Si vous commencez une illustration ou un dessin sans avoir dessiné de miniature, **vous risquez de perdre votre temps, voire de vous décourager** en réalisant qu'au bout du compte il y a eu beaucoup de travail inutile.

Ne vous êtes-vous pas déjà retrouvé devant une image qui, au premier regard, **parlait instantanément à votre âme** et vous déclenchait une émotion forte ? Que ce soit sur une courte bande dessinée, une illustration de couverture, une peinture au musée, un poster, un design de concept, un flyer, ou même un simple croquis au crayon ?

Voici les trois points essentiels sur lesquels nous nous devons de nous concentrer pour créer un dessin, et ce, avant même de nous intéresser à la technique :

- **Le message**: l'histoire, le contexte, la symbolique...
- **l'émotion**: ambiance colorée, composition, design des éléments de l'image, langage corporel des personnages, expression faciale...
- **la suggestion**: un point qui m'intéresse particulièrement et que je voudrais développer.

Notez bien: cela s'applique même aux dessins **moins illustratifs**, comme par exemple un simple portrait. Oui, car la réalisation d'un portrait n'a pas pour but unique de représenter au mieux un visage, mais aussi et surtout, **toute la personnalité qui va avec**. Si je tire le portrait d'un ami toujours de bonne humeur et enthousiaste, et que j'en fais quelque chose de très sombre ou mélancolique, je ne suis pas sûr que le résultat soit très représentatif de sa personnalité, même si, à première vue, le portrait semble réaliste.

Le pouvoir de la suggestion

Pourquoi vouloir tout dessiner alors que **stimuler l'imagination du spectateur s'avère bien plus efficace dans 90% des cas**. Trouver un équilibre entre ce que nous devons montrer ou non nécessite

bien sûr de la réflexion. Il faut dire que de nos jours, il est bien plus difficile de se laisser du temps pour se concentrer sur l'essentiel que de foncer tête baissée dans un engrenage créatif sans fin (**parce que sans but!**).

Le dernier film grand spectacle (si, ça m'arrive encore de voir des films d'action quand ils sont bien notés) que je suis allé voir était Edge of Tomorrow avec Mister Tom Cruise, un acteur que j'apprécie particulièrement (certains le détestent, mais bon, perso je le trouve excellent, tout comme DiCaprio). À un moment, on voit le personnage qu'il incarne (Cage), regarder la blessure à l'épaule éventuelle de sa partenaire (Rita). C'est à ce moment qu'il fait cette tête :



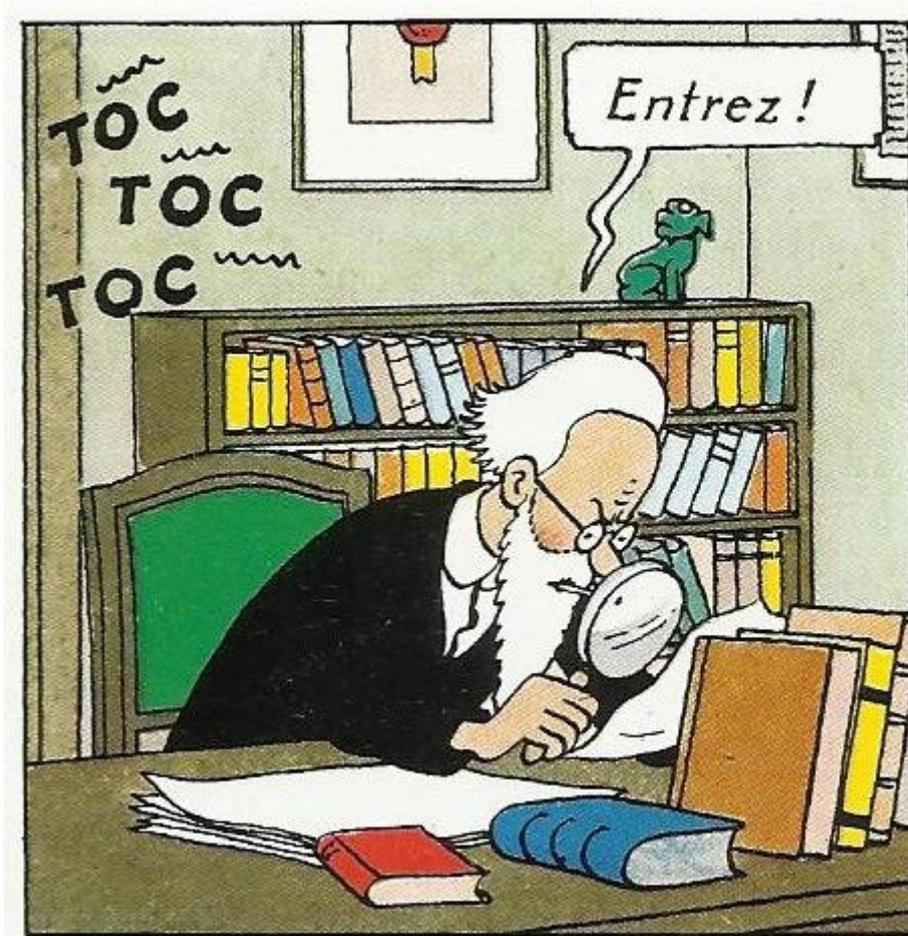
ouch!

Pas besoin de maquiller l'actrice ou de produire des effets spéciaux de lambeaux. En l'espace d'un instant, on a bien compris la situation.

Le moment d'après, on le voit finir son pansement (d'ailleurs, que ce soit pour le cinéma ou la bande dessinée, on appelle cet effet temporel: une ellipse).

C'est là tout le pouvoir de la suggestion. Le réalisateur aurait pu montrer la blessure, mais la grimace et le recul du personnage (sans compter le cri qu'il pousse) en disent bien plus long et laissent imaginer l'ampleur de la blessure.

En dessin, en bande dessinée, ou en illustration, même combat! Pourquoi vouloir tout dessiner et perdre du temps, **alors qu'on peut faire mieux et plus rapidement** ? Il en va de même pour toutes les actions hors-champs comme sur cette case issue d'un album de Tintin.



Le hors champ joue bien son rôle ici.

Hergé aurait très bien pu montrer le personnage frappé à la porte, mais ce dernier plan était bien plus judicieux. J'aurais des centaines de plans ou de scènes du genre à vous montrer, mais je pense que vous avez compris l'idée...

Laissons l'imagination du public agir au lieu de passer des heures à tout dessiner et prendre le **risque de faire moins bien en montrant tout!**

C'est un peu comme ces films d'épouvante qui vous montrent le monstre ou la menace concrète qui pèse sur les personnages au cours des 30 premières minutes du film... demandez à Hitchcock ce qu'il en pense (ah, mince! Il n'est plus des nôtres).



Maintenant que j'ai vu la bestiole, j'ai un peu moins peur, merci! :D

Toute bonne intrigue **repose sur l'imaginaire et la suggestion**, et les disciplines du dessin et de la peinture ne dérogent pas à la règle.

D'où l'idée du transfert

Bref, tout ça pour vous parler du véritable sujet de cet article: le transfert.



Traaaaaaaaaaaaaaaaaaasssssssfert!

[Apprendre à dessiner](#)

Alors non, il ne s'agit pas du transfert que fait Actarus quand il souhaite détacher Goldorak de sa capsule, ni même d'un concept issu de la psychanalyse freudienne... Non. Ce dont je parle ici, c'est de la technique utilisée par certains dessinateurs pour **agrandir leurs vignettes ou leurs dessins miniatures** (je fais la distinction, car pour moi le dessin miniature est une vignette, mais sans cadre) et **s'en servir comme base pour le dessin final**.

Le transfert d'une esquisse permet de conserver une partie de la dynamique d'un croquis spontané et vivant. En d'autres termes, si vous aimez un de vos croquis gribouillés sur un coin de page un dimanche soir pluvieux, vous pourrez le transférer et l'agrandir sur le support de votre choix (papier, toile, ou...peau?) afin d'en faire un dessin plus abouti et plus détaillé, sans pour autant perdre toute son authenticité (en passant, je salue d'ailleurs tous nos amis tatoueurs qui lisent le blog, je trouve que c'est un métier fascinant!).

Attention: tous les dessinateurs professionnels n'utilisent pas cette technique, **certain préfèrent redessiner leur miniature de visu**. A moins d'être un excellent dessinateur, je conseille à tout bon amateur ou débutant d'utiliser une des méthodes de transfert que je vais vous expliquer ci-après. C'est plus sûr, et l'expérience m'a montré qu'on perdait bien moins de temps et d'énergie en multipliant les essais de vignette et en redimensionnant directement celle qui nous plaît avec une méthode linéaire et fiable.

De l'esquisse au dessin final

Agrandir un dessin n'est pas tâche facile. Il existe de nombreuses méthodes pour transférer son croquis sur un plus grand format, mais je vais essayer de vous donner celles que je préfère et qui ont déjà fait leurs preuves.

Que vous utilisiez l'outil digital, ou que vous préférerez le dessin ou la peinture traditionnelle, il existe une solution pour tous les cas de figure. À part pour la technique de la grille (que certains connaissent certainement déjà, mais que je n'apprécie pas spécialement, car assez lente à réaliser), toutes les techniques que je vais vous exposer ici nécessitent d'abord de **numériser son dessin**.

Pour ce faire, voici trois outils que vous pouvez utiliser :

[Apprendre à dessiner](#)

- un **appareil photo**: un compact fera bien l'affaire. Pensez à être bien stable et à bien éclairer votre dessin et de façon homogène.
- Un **smartphone**: j'utilise l'application camscanner sur Android.
- Un **scanner**: j'utilise l'Epson perfection V30 (qui est un peu vieux maintenant). Il en existe des [plus récents](#).

Transfert digital

Pour ceux qui aiment jouer de la tablette graphique et qui préfèrent dessiner sur ordinateur, vous êtes dans le cas de figure **le plus simple**.

Commencez à travailler sur un petit format (par ex : ouvrez un nouveau document de **8cm de largeur sur 6cm de hauteur à 72 pixels/pouce**).

Une fois que vous avez dessiné et choisi la vignette qui vous convient, agrandissez la zone de travail à un format **4 à 8 fois plus grand** (si vous comptez imprimer votre dessin, passez-le à **300 pixels/pouce** avant de le finaliser).

Rien de bien compliqué pour ceux qui connaissent leur logiciel.

Transfert par imprimante

Une fois le dessin scanné ou photographié, vous pouvez l'imprimer directement sur une feuille A4 ou A3. Si vous n'avez pas d'imprimante A3 (comme la plupart des mortels), et que vous désirez tout de même dessiner sur du A3, imprimez le dessin en deux fois sur deux A4, scotchez-les, puis **utilisez une tablette lumineuse**.

Vous pouvez d'ailleurs construire votre propre tablette lumineuse. Personnellement je préfère utiliser une table avec vitre intégrée: de cette façon, on peut glisser une lumière assez puissante en dessous de manière à pouvoir dessiner en transparence sur une feuille A3 vierge.

Transfert par projection (ma préférée)

Cette méthode a le gros avantage de transférer un dessin miniature, sur n'importe quel support, quelles que soient ses dimensions.

Pour les chanceux qui auraient récupéré un **rétroprojecteur** ou un **vidéoprojecteur**, la question ne se pose pas.

Personnellement, j'utilise ce petit appareil photo [Nikon Coolpix](#) que j'ai acheté il y a quelques années et qui fonctionne encore à merveille.



Je prends la photo de mon dessin miniature et je peux immédiatement le projeter sur un autre support.

La plupart du temps, je fixe l'appareil à ma lampe de bureau (par exemple) avec un trépied gorille.



Il faut que le support soit bien fixe, donc mieux vaut bien stabiliser son support, quitte à scotcher la feuille, et surtout, bien projeter perpendiculairement au support pour **éviter toute déformation de l'image**.

Vous pouvez très bien projeter à l'horizontale en posant votre feuille ou votre toile **sur un chevalet**. Plus vous prendrez du recul, et plus vous pourrez transférer sur grand format.

Une fois que vous êtes installé et prêt à transférer le dessin, **plongez-vous dans une ambiance assez sombre, mais pas trop** non plus, car il va falloir visualiser votre nouveau dessin au fur et à mesure que vous transférez.

Attrapez ensuite un crayon HB de préférence et commencez par les contours les plus importants. Ne dessinez que les formes englobantes et les détails qui vous sembleront utiles.

Une fois le transfert fait, il ne vous reste plus qu'à finaliser votre illustration.

Pour les intéressés, il existe d'autres outils pour transférer vos dessins, par exemple ce type de [mini vidéoprojecteur USB](#) que vous pouvez brancher directement sur votre ordinateur.

Préparer "un bleu"

Un "bleu" (terme qui était très utilisé en bande dessinée, un peu moins aujourd'hui avec la montée en force de l'outil numérique) est un tirage de la planche ou du dessin original à des fins de mise au propre, d'encrage ou de mise en couleur. Pourquoi "bleu"? Parce que la couleur bleu-gris clair est particulièrement facile à supprimer une fois le dessin encré (soit en photocopiant, soit en scannant avec certains paramètres). **Le "bleu" est donc une bonne méthode sûre pour finaliser son travail sans détériorer son dessin original.**



Mais non, pas ce genre de bleu ^^

J'en parlais avec Kost qui me demandait en commentaire: *"Je voulais avoir ton avis sur comment faire une bonne coloration à la main tout en ayant 0 trace des traits de construction. J'en suis venu à me demander s'il ne faudrait pas réimprimer mon dessin après avoir effacé*

*ces traits sur Photoshop (sans toucher au tracé encre main bien sûr). Je colorie avec peinture, feutres et crayons, et **la peau demande souvent des couches très claires qui laissent apparaître les traits de construction.***"

Ma réponse:

Ce que je conseille c'est d'imprimer les traits avec **très peu d'opacité de calque** (entre 10 et 25), et d'utiliser une couleur dans les tons marrons naturels, de cette façon il est possible d'utiliser des techniques d'aquarelle ou de lavis (=encres) sans trop salir les traits imprimés (car ils ont tendance à couler sur la feuille au contact de l'eau, même si on a bien pris le temps de faire sécher la feuille après impression).

Deuxième solution, redessiner en transparence à la tablette lumineuse ou avec une table vitrée, en utilisant un crayon aquarellable dans les tons marron clair (ou toute autre couleur qui vous arrange, selon les dominantes de couleur que vous allez utiliser pour colorer), le résultat sera moins cracra.

Si c'est pour de l'acrylique et que vous comptez tout couvrir, vous pouvez monter l'opacité de votre calque à 65 voire 80. **Sauf si vous utilisez des couches vraiment fines**, dans ce cas il est préférable de laisser son dessin à moins de 50% d'opacité, en adaptant et en anticipant selon vos besoins (comme pour les zones de tons clairs comme la peau).

Dernière chose, toutes les imprimantes ne prennent pas les papiers aquarelles ou les papiers toilés. Dans ce cas mieux vaut projeter son dessin avec les méthodes citées précédemment dans cet article (surtout pour ceux qui détestent les ordinateurs ou Photoshop :)) .