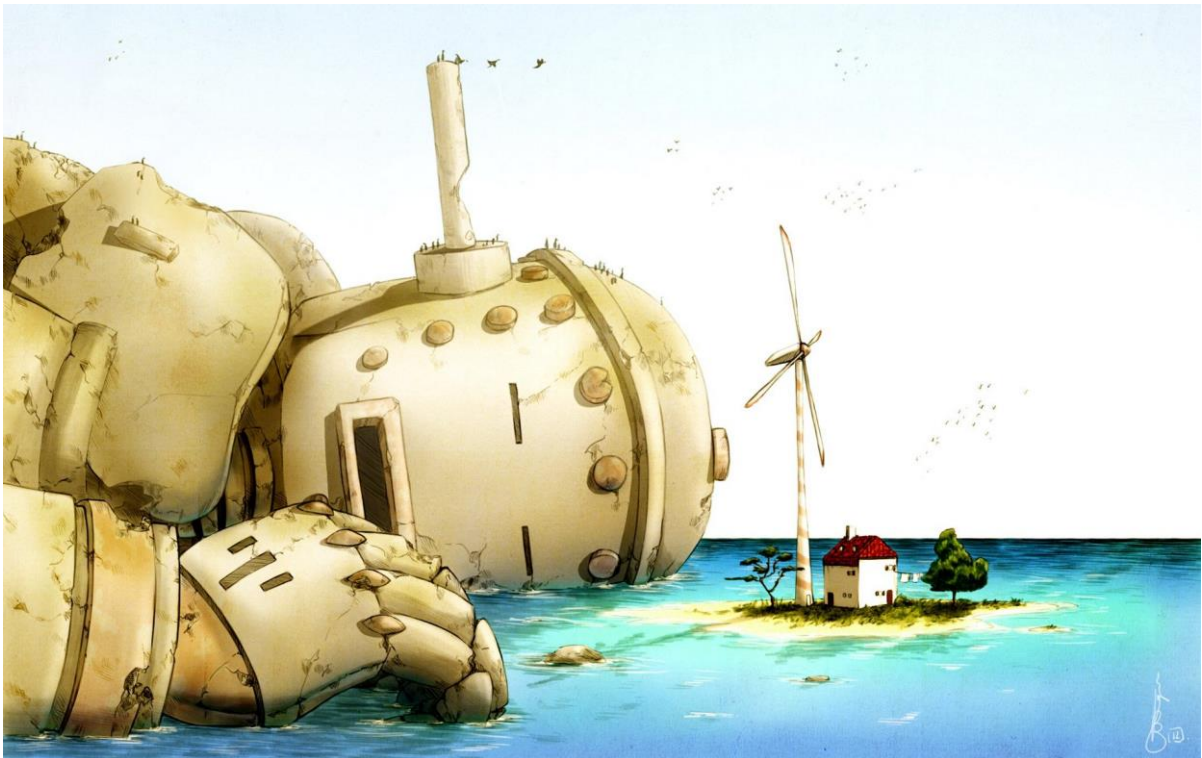


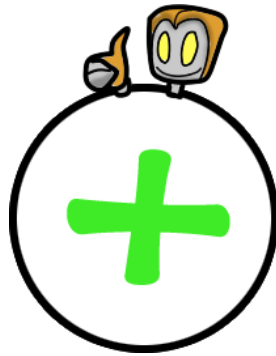
## Paysage fantastique de Marine Leborgne



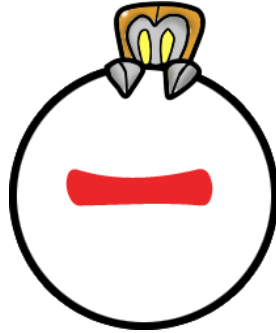
Une superbe illustration que nous propose Marine Le Borgne, 17 ans, près de Toulouse ([son blog](#)).

La première chose qui me frappe, c'est cette émotion unique de solitude mêlée à la mélancolie d'un temps passé. On se pose rapidement des questions sur le robot échoué sur la plage. A-t-il été construit par l'Homme ? Vient-il d'une autre planète, ou d'un laboratoire technologique ? Était-il un gardien, ou en voulait-il à la planète ? Toutes les questions qu'on se pose et toute l'émotion qui se dégage d'une création sont les premiers signes d'une illustration réussie ! Elle raconte vraiment quelque chose. Tu as bien su capter l'attention de ton public.

En plus, j'admire ce contraste entre la nostalgie assez dramatique qui imprègne ton image, et la vie qui foisonne à l'extérieur de cette carcasse vide : les oiseaux l'utilisent pour se poser, et peut-être même pour nicher.



- La composition est un des points forts de ton illustration. Le triangle tête-main-maison, fonctionne à merveille. On peut les regarder en boucle naturellement. On a un avant-plan (la main), un deuxième plan (la tête et l'île à peu près sur le même plan), et un fond (l'horizon et le ciel).
- J'apprécie aussi l'effort que tu as fourni pour mettre les formes en perspective.
- La direction de la lumière est bien gérée : tes ombres portées respectent bien la perspective, les proportions des objets et la direction de la lumière.
- J'adore tout particulièrement l'attitude très humaine de ton robot, comme s'il s'était endormi avec la main près du visage et les yeux fermés. Ça donne vraiment un plus à l'émotion.
- J'aime le concept de l'autarcie de ta maison sur la petite île en plein milieu de l'océan. L'éolienne trouve tout à fait sa place dans le paysage, et renforce l'idée de grandeur d'échelle et la différence de taille entre la maison et le robot (qui suggère surtout la différence de taille entre un humain et le robot).
- L'homogénéité du mix entre colorisation à l'ordinateur et ton crayonné : Tu as bien su lier les deux techniques en restant simple avec ta colorisation numérique, ce qui n'est pas toujours évident.



- Tu as oublié(?) les reflets des éléments sur l'eau (difficile à crayonner, j'avoue!)
- Peut-être que le noir des traits est trop présent sur ton île et particulièrement sur les feuillages. Je parle en fait de la densité des traits qui provoque un effet de contraste un peu trop prononcé entre ton robot et l'île. Il existe le même problème sur l'horizon, où les mouvements de l'eau se rapprochent visuellement.
- Les effets d'érosion, de rouille et d'usure ont peut-être été placés trop aléatoirement si on réfléchit objectivement à la force gravitationnelle et aux phénomènes naturels comme la pluie, le vent et les dépôts.
- Le ciel est un peu vide en haut à droite de l'image. Peut-être est-ce voulu ? J'aurais bien vu un soupçon de nuage ou un groupe d'oiseaux à cet endroit.
- L'ambiance colorée est un peu pauvre, et manque de subtilité : « l'eau est bleue, l'herbe est verte, le sable est jaune, le toit est rouge ». Heureusement, le ciel vient rattraper un peu cette impression (malgré le fait que l'eau devrait être bleue parce que le ciel est lui-même bleu)



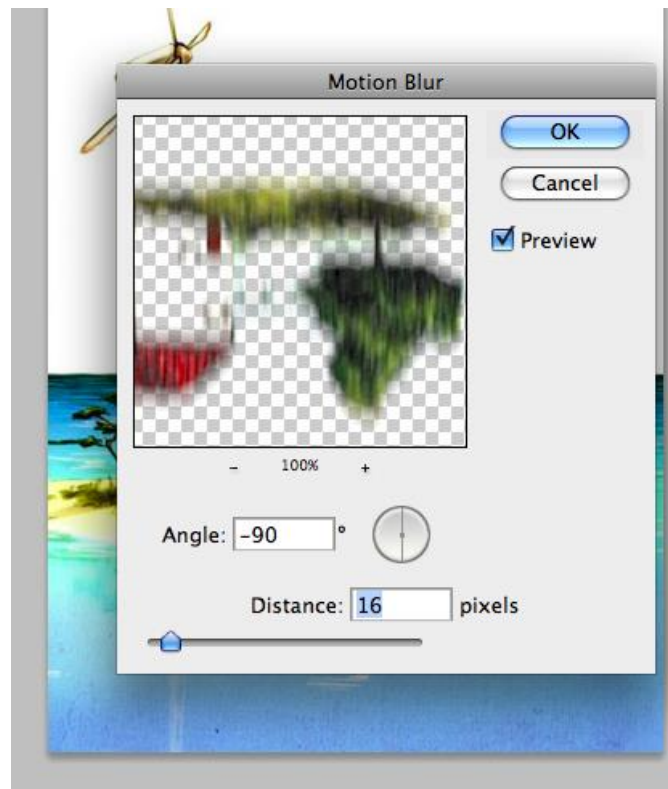
- C'est vrai que les reflets sont difficiles à crayonner, mais voici un **tutoriel rapide pour réaliser les reflets sur Photoshop** (ou tout autre logiciel de peinture numérique).

1. Duplique ton image et détoure les éléments que tu veux refléter sur l'eau :

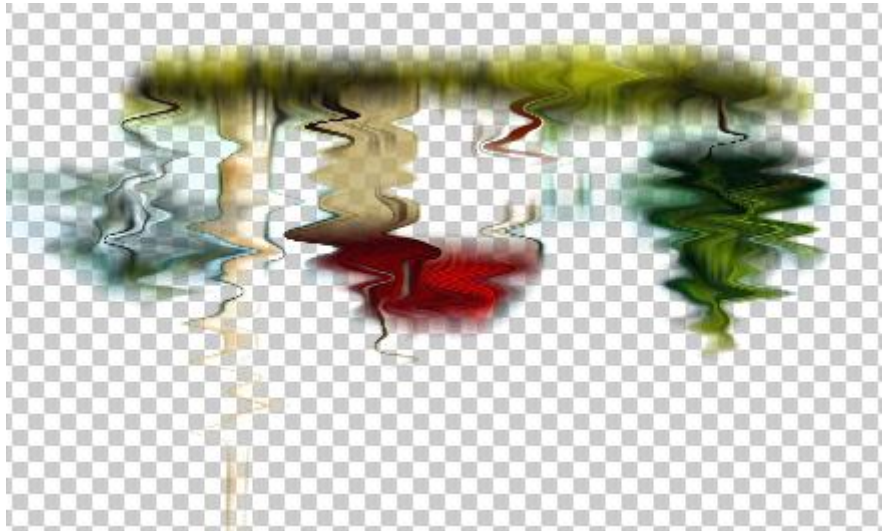


2. Passe le nouveau calque en mode « overlay » (« incrustation » en français) ou diminue son opacité (à 40 ou 50% par exemple)

3. Fais une symétrie verticale de ce calque (ctrl+T sur Photoshop, clic droit, symétrie verticale) et applique le filtre motion blur (je crois que le nom français est « flou de vitesse » ou « flou de mouvement »)



4. À partir de là tu peux utiliser le filtre « liquéfier »(pas sûr de moi pour la traduction) ou « liquify » en anglais, et déformer les pixels du calque avec un pinceau:



5. Pour renforcer l'effet tu peux dupliquer le calque une nouvelle fois (dans mon exemple, l'eau n'est pas très agitée, mais tu auras compris l'idée) :





- Surcharge un peu moins de traits tes arbres. N'ajoute que les éléments de détails qui t'intéressent. Si tu choisis de rendre les ombres au trait, fais-le pour tous les éléments de ton dessin (robot inclus). Ça ajoutera plus d'homogénéité à ton rendu. Si ton image est trop surchargée de traits, tu peux toujours corriger ça sous Photoshop en peignant un calque par dessus toute ta pile de calques.
- N'hésite pas à chercher des références photos sur internet pour tes effets de craquelure, d'érosion, et de rouille. Tu y passeras un peu plus de temps, c'est sûr, mais au lieu de dire « super chouette ! » en voyant ton illustration, on dira « Wow ! Excellent » 😊 . En général, la **rouille est plus visible aux environs des parties immergées du métal** (en tenant compte aussi du changement du niveau d'eau entre deux marées) **ou là où la pluie a tendance à couler** (traces verticales de rouille). La peinture a tendance à se détacher plus facilement lorsque la pente d'une surface est raide ou plus exposée au vent. Les craquelures et l'usure ont plus de probabilité d'être présentes près des

articulations mécaniques (là où le métal a « travaillé ») et sur les parois fines.

S'il s'agit de très vieilles ruines, des mousses/algues/vases/coquillages peuvent s'accumuler vers le niveau de l'eau. Tu noteras également qu'un métal rouillé peut présenter pas mal de nuances de teintes. Pour que des morceaux de métal se détachent, il faut des dizaines d'années sans entretien, la rouille aura déjà fait son travail sur l'ensemble de la carcasse. Voici quelques exemples d'images qui peuvent te guider dans cette voie :











- La subtilité des couleurs n'est certainement pas mon fort, mais je te conseille un bon blog pour ce qui est des ambiances colorées, celui de [Nathan Fowkes](#). Observe comme il pose les couleurs. Il faudrait tout un cours pour expliquer ce genre de chose, et encore ça ne suffirait pas. Dans un futur article ou une future vidéo, j'expliquerai la théorie des couleurs et comment choisir au mieux ses palettes.

- Pour continuer sur ta lancée du concept d'autarcie totale, tu pourrais ajouter un jardin avec une mini-ferme (ex : un poulailler, une chèvre...)
- Je ne sais pas de quelles espèces sont tes arbres, mais je peux te dire deux choses :

1. Sur le sable, on retrouve souvent des conifères, des palmiers, des arbustes et des espèces bien spéciales (surtout s'il s'agit d'eau salée).
2. à part des palmiers, il est rare de voir des arbres aussi grands sur une île si petite (mais j'imagine qu'il y a toujours des exceptions)

Je pourrais épiloguer des heures, mais je crois que t'ai dit l'essentiel de ce que je pensais. J'ai hâte de voir tes progrès dans le futur. Avec les bases que tu as, si tu gardes la motivation et que tu restes disciplinée, tu iras loin. Ça ne fait aucun doute 😊 .

-Pit-