



Dans cette image, j'ai voulu mélanger les genres, représenter un univers futuriste, mais composé d'éléments architecturaux plutôt vieillots, le tout baigné dans une atmosphère moite et délabrée. Quand je l'écris, comme ça en quelques mots, cela fait quand même très déjà vu... mais par moments, je pense qu'il ne faut pas avoir peur des vieux clichés : à force d'être délaissés par souci d'originalité, ils ont eux-mêmes fini par devenir originaux.



atelier 03

BENJAMIN CARRÉ

Matériel utilisé

- Pentium II 450 MHz
- 128 Mo de RAM
- 20 Go de disque dur
- Tablette graphique Wacom A6
- Appareil photo numérique Epson PC 3000z

Logiciel utilisé

- Photoshop 5

Blanche



Cette image est la première case de la bande dessinée *Blanche*, réalisée pour le second tome de la collection *Vampire*, paru aux éditions Carabas. Ce tome, appelé *Vampires*², est composé de plusieurs histoires courtes écrites par différents auteurs, l'une d'elles intitulée *Blanche* et occupant sept pages. Quand vous disposez d'aussi peu de pages pour vous exprimer, et qu'en outre, c'est votre première expérience dans le domaine de la BD, vous souhaitez « mettre le paquet » et exprimer le maximum de choses dans un minimum de pages, pour en faire une sorte de démo artistique.

Avec toute la pression que l'on peut imaginer, mon but ici a été de planter le décor de la manière la plus efficace possible, ce qui explique son aspect très illustratif (pour de la bande dessinée). Pour cette image, j'ai été directement influencé par le cinéma : *Blade Runner*, *La cité des enfants perdus*, *Dark City*...

Image finale

Bref, on a plein de choses à prouver, à ses futurs lecteurs, aux éditeurs... et surtout à soi-même.

É t a p e . 1

Les prises de vue

La plupart des photos utilisées pour cette image n'ont pas été prises exprès pour cette bande dessinée. Comme je travaille souvent avec des photos, surtout pour les paysages de ville, j'ai pris l'habitude d'avoir presque toujours mon appareil numérique sur moi... Les zones industrielles et les bâtiments abandonnés ont fini par faire partie de mes balades favorites, ce qui m'a permis de me constituer une importante base de données de paysages, croisés au fil de mes vadrouilles.

La seule photo prise pour l'occasion est celle qui m'a servi de fond à l'illustration : il s'agit en fait d'un mur de béton comportant des traces de colle et de tapisserie arrachée (j'étais en plein emménagement à l'époque). Je trouve cela très important de ne pas démarrer sur un fond blanc ; les petits accidents d'un fond de matière, quels qu'ils soient, stimulent mon imaginaire et me permettent d'attaquer plus facilement.



Photo servant de fond à l'illustration



C'est un site vraiment (magique,
à la fois gothique et industriel.



La photo principale a été prise aux Grands Moulins de Pantin en banlieue parisienne. C'est un site vraiment magique, à la fois gothique et industriel. Comme ces moulins ne sont plus en activité, on ne m'a jamais laissé faire de prises de vue à l'intérieur pour des raisons de sécurité et d'assurance : c'est bien dommage, mais la promenade vaut néanmoins le détour. Plus particulièrement, ce paysage a marqué mon attention en raison de cet appendice architectural suspendu à l'horizontale, lequel va devenir finalement l'élément central de l'illustration. ■

É t a p e 2

Le montage

Le mur de béton faisant donc office de « ciel » pour l'image, j'y colle ensuite la photo prise en banlieue parisienne et y applique une symétrie horizontale. Je gomme les parties qui ne m'intéressent pas, laissant réapparaître le fond.

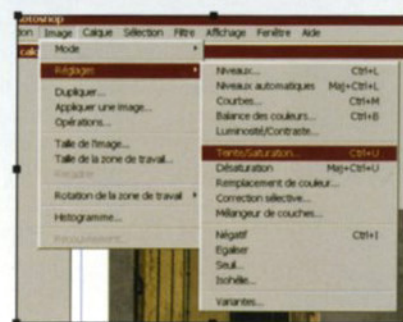
Je me (re)trouve avec une photo

qui souligne l'horizontalité dans un format lui-même horizontal...



À ce moment-là, j'éprouve un sentiment mitigé : d'un côté, je suis content de moi, me disant que je n'ai pas pris cette photo pour rien et qu'avec un peu de chance, je vais réaliser une illustration qui sortira du commun. Mais de l'autre, je m'avoue un peu sceptique : au départ, j'avais l'intention de montrer une ville avec de grands immeubles, donnant une impression de grande verticalité. Or je me retrouve ici avec une photo qui souligne l'horizontalité dans un format lui-même horizontal... Il me faut absolument retrouver cette verticalité. ■

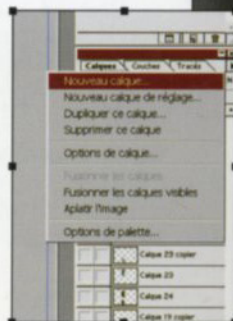
Quand on utilise différentes sources photographiques, les couleurs et la luminosité ne se marient pas forcément très bien d'un document à l'autre. La solution est dans le menu Image, sous-menu Réglages, où se trouvent les outils suivants : Courbes, Balance des couleurs, Luminosité/contraste et Teintes/saturation. Il serait assez laborieux de les décrire ici, d'autant que ces outils sont très simples à manipuler : en jouant un peu avec leurs paramètres, on découvre vite comment accorder deux images.



Étape 3

La composition de l'image

Je crée ensuite un nouveau calque pour la réalisation de l'arrière-plan.



Il est très important pour moi de créer un calque à chaque nouvelle opération, car cela me permet de dessiner plus librement, sans avoir peur de dégrader ce que j'ai réalisé auparavant. Avec cette manière de travailler, j'ose, j'expérimente et je laisse la part au hasard et aux accidents, ce qui à mon sens ne peut qu'être source de bonnes surprises.

Je m'efforce de **(recomposer mon image**
dans un souci de verticalité, en
dessinant de grands buildings au loin.

Avec l'aérographe (et du noir), je m'efforce de recomposer mon image dans un souci de verticalité, en dessinant de grands buildings au loin. Mais malgré toute l'adresse et la bonne volonté que je peux insuffler au travers de ma Wacom, les formes obtenues sont extrêmement molles et sans tenue : tout le contraire d'un gratte-ciel.



Je décide alors de dégrossir ces formes en utilisant les outils Sélection (le lasso sous sa forme anguleuse) et Suppression (la touche Suppr du clavier). J'entame ainsi les bords extérieurs de mes aplats noirs, afin de leur donner des formes qui se rapprochent un peu plus de celles de buildings futuristes.



Filtre Flou gaussien



Enfin, j'applique un très léger filtre Flou gaussien sur tout le calque, pour rendre aux contours une impression d'unité et de profondeur de champ due à la distance. ■

É t a p e 4

Les détails de la scène

Même si la qualité de la composition constitue la clé d'une illustration réussie, il ne faut pas négliger pour autant l'ajout de petits détails dans une image : ces détails permettent de rendre celle-ci plus crédible, plus réelle. En outre, cette étape représente sûrement la partie la plus amusante à réaliser pour l'illustrateur, et la plus flatteuse au regard pour le spectateur. Ce serait donc dommage de s'en priver...



Je commence par le bâtiment central (celui qui est suspendu à l'horizontal), et décide de le salir un peu. Pour cela, je crée un nouveau calque, je modifie ses propriétés pour le mettre en mode Lumière crue et j'y ajoute tout simplement des taches.

Je modifie également les fenêtres du bâtiment central car je les trouve un peu tristes sur la photo d'origine : je les remplace (Sélectionner>Copier>Coller) par celles d'un immeuble de verre dans lequel se reflète le soleil couchant. Par ailleurs, je décide de colorier tout en blanc l'une des fenêtres pour simuler ainsi l'impression de soleil qui tape dans l'œil.

Je passe ensuite aux façades des buildings... Juste derrière la « maison suspendue » se trouve un pan de mur qui ne me plaît pas trop : je le remplace par la façade d'un autre immeuble, provenant elle aussi de ma base de données de photos de banlieue.



Les grands immeubles du fond ont également le droit à leurs façades, mais je ne dispose pas de photos de murs aussi grands ! Certes, je pourrais les dessiner directement, mais cela risquerait de jurer avec l'aspect déjà très photographique de l'image. Je choisis donc de prendre un tout petit bout de façade et de le copier-coller à répétition, un nombre de fois nécessaire au remplissage de la surface désirée. Au passage, je n'oublie pas d'éclaircir quelques fenêtres pour simuler les éclairages de la ville.



Pour finir, quelques câblages (dessinés à l'aérographe), des passerelles (photo de grue mise à l'horizontale pour simuler des structures en échafaudages), et un feu rouge (photo prise aussi à Pantin) pour la tache de couleur. viendront rendre plus vivant ce petit univers...



J'ai tendance à concevoir des illustrations dans des tons de camaïeux assez désaturés, ce qui donne un résultat fade et effacé. Une tache de couleur vive, aussi petite soit-elle (comme un feu rouge) permet de redonner de la présence à l'image, et de fixer l'attention du spectateur sur un point choisi : ici, le personnage.

À ce stade, on commence à deviner à quoi va ressembler l'image, mais pour l'instant, elle a plus l'aspect d'un maladroit collage de photos que d'une illustration de science-fiction ! Pas de panique, c'est normal, il faut travailler l'atmosphère... ■

Étape 5

L'atmosphère

L'atmosphère au sens propre (c'est-à-dire les effets atmosphériques) va beaucoup m'aider à enrichir l'atmosphère au sens figuré (l'ambiance) de l'image.



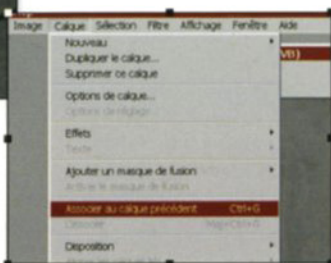
J'obtiens de (superbes nappes de fumées
plus ou moins opaques selon
l'intensité des coups de gommages donnés.

Pour continuer à surfer sur les clichés visuels de grande mégapole à la *Blade Runner*, il me faut des nappes de fumée bien lourdes et bien opaques. En plus d'enrichir mon univers, celles-ci vont me permettre de dissimuler les raccords imparfaits qui subsistent encore dans le montage photo. Pour réaliser ces nappes, il existe plusieurs méthodes, en voici deux.

La première consiste à fusionner ensemble tous les calques, excepté le premier (celui qui sert de fond). Je me retrouve alors avec un calque de fond et un calque de ville. Il ne me reste plus qu'à donner des coups de gomme en forme de volutes sur le calque de ville, laissant ainsi réapparaître le fond au premier plan. L'effet est bluffant, j'obtiens ainsi de superbes nappes de fumées plus ou moins opaques suivant l'intensité des coups de gomme donnés. Cette méthode est simple et rapide, mais elle présente l'inconvénient d'obliger l'illustrateur à aplatir ses calques, ce qui peut poser problème s'il veut s'accorder le loisir de retoucher la composition.

La seconde méthode, celle pour laquelle j'ai opté, évite d'aplatir l'image : il suffit de créer un nouveau calque au-dessus de tous les autres, que je nomme calque A et auquel je ne touche pas pour le moment. Je crée ensuite une copie du calque qui sert de fond, copie que je baptise calque B. Puis je glisse le calque B au-dessus du calque A (théoriquement, la ville n'est plus visible car elle vient de disparaître sous la copie du fond). Je vais ensuite dans le menu Calque et sélectionne l'option Associer avec le calque précédent (Ctrl+g) : la ville doit réapparaître car le calque B est devenu invisible. Je sélectionne alors le calque A (sur lequel je n'ai encore rien fait), et avec l'aérographe j'y dessine en blanc les volutes de fumée... Et là, c'est magique, ce que je dessine n'apparaît pas en blanc, mais prend la texture du calque B, comme si les coups d'aérographe rendaient visible ce qui était

devenu invisible (et c'est d'ailleurs ce qu'il fait). Cette méthode est plus complexe, mais elle offre l'avantage de mieux maîtriser le dessin de la fumée et de conserver les calques intacts. ■



J'aime bien l'idée de réutiliser la matière de fond pour dessiner les nappes de fumée.

C'est une ruse tellement évidente et efficace qu'elle en devient presque insolente. Je pense aussi qu'elle me plaît parce qu'elle illustre bien l'esprit de bricolage avec lequel a été réalisée cette image. On peut-être qu'elle me séduit tout simplement parce qu'elle flatte mon ego en me donnant l'impression d'avoir été inventif.

É t a p e

6

La touche finale

La fumée c'est bien, mais elle ne suffit pas à rendre toutes les ambiances que j'avais en tête avant de commencer l'illustration. L'atmosphère n'est toujours pas assez moite, ni assez ravagée par la pollution. Pour ce faire, je vais utiliser une photo qui ne représente rien ! Une de celles estampillées « non facturée » chez le développeur, un peu beigeâtre, floue et avec un grain pas possible. Bref, la photo idéale pour rendre l'atmosphère recherchée !



Photo
« non facturée »

Je la glisse au sommet de ma pile de calques, je fixe ses paramètres sur Densité couleur + et règle son opacité à 66 %.



Appliquer de très (légères touches d'aérographe blanc, là où l'on souhaite que la lumière se dépose.

Mon image est presque terminée... mais elle est encore un peu sombre. Pour y remédier, il existe une astuce simple et efficace : il suffit de créer un nouveau calque (eh oui, encore !), de fixer ses paramètres sur Densité couleur – et d'appliquer de très légères touches d'aérographe blanc, là où l'on souhaite que la lumière se dépose. Attention, ces touches doivent être très légères car elles pourraient facilement griller l'image. Cette lumière ne me sert pas qu'à éclaircir mon image, elle a un rôle important dans la composition même de l'illustration, et bien utilisée, elle me permet même d'accentuer la sensation de verticalité tant convoitée au début. Et voilà !



Mise en lumière de l'image

Il ne me reste plus qu'à dessiner à l'aérographe le petit vampire perché sur son câble, pour faire le raccord avec la case suivante, case sur laquelle il y aurait aussi plein de choses à raconter. Mais ça, c'est une autre histoire. ■