

BANG!

#4 NOUVELLE FORMULE
SEPTEMBRE-OCTOBRE 2006 **MENSUEL**

BANG!
LE MEILLEUR DE LA BD

DOSSIER
**QUEL AVENIR
POUR LA BD ?**
LUZ RÉPOND EN BD

**100 PAGES
DONT 56 PAGES
DE BD INÉDITES**



BLUTCH EN RUT MAJEUR
MAKING OF JACQUES FERRANDEZ

LA BÉDÉTHÈQUE DE DELÉPINE ET KERVERN, IBN AL RABIN KAMIKAZÉ,
FRITZ THE CAT DÉTERRÉ, REVUE DE PRESSE, BD CRITIQUE, NOTRE SÉLECTION D'ALBUMS...

L 14092 - 4 - F - 6,90 € - RD





Tous dessinateurs de BD !

PEUT-ON PROPHÉTISER UN TEMPS OÙ LA BANDE
DESSINÉE SE FERA NON SEULEMENT SANS ÉDITEUR
MAIS ÉGALEMENT SANS DESSINATEUR ? OÙ LA
TOUTE-POUISSANCE SERA ACCORDÉE À L'IDÉE, AU
SCÉNARIO ? MAIS NOUS Y SOMMES DÉJÀ !
SI LES PREMIÈRES TENTATIVES RESTENT ENCORE
BÉGAYANTES, CE N'EST DÉJÀ PLUS UNE UTOPIE.

C'est l'ordi- nateur qui planche

L'ordinateur peut aujourd'hui faire gagner un temps précieux aux dessinateurs de BD, des outils de colorisation les plus fréquemment utilisés, jusqu'aux logiciels 3D. Fred Fruish, un des auteurs du projet *D-Robaz*, est à la pointe de ces techniques.

Combien de fois a-t-on entendu des dessinateurs de BD parler des affres de leur métier, de leurs crampes de poignet, de leur souffrance, de dépression... Même les bons doivent abattre le boulot, «descendre» leur planche : crayonnage, encre, couleur... Combien d'heures pour une case, de jours, de semaines, pour une planche ? Avec bien sûr des nuances entre un Geluck et un Schuitten, mais en moyenne, dans le temps où un scénariste peut écrire dix albums, un dessinateur peut en réaliser un seul. Ça en fait des scénaristes frustrés, et des histoires au placard. En plus ce ne sont pas toujours les meilleures qui sont publiées. Et là ce sont les lecteurs qui sont frustrés. Depuis une décennie, l'ordinateur facilite grandement le travail des artistes, en musique avec la programmation de séquences et l'échantillonnage sonore, au cinéma avec la prise de vue et le montage numérique, dans l'animation avec des logiciels comme *Flash* ou *Maya*.

Mais on imagine toujours le dessinateur de BD avec sa plume Sergent-Major, ses tâches d'encre sur les doigts ou un crayon sur l'oreille. Cette vision passéiste, entretenue par les séances de dédicaces en festivals – quel dessinateur oserait sortir ses crochards sur une imprimante ? – n'est pas si loin de la réalité.

Pourtant certains, à des degrés divers, font appel aux machines et gagnent ainsi un temps précieux. Fred Fruish (scénario et images 3D) et Sib (dessin 2D sur tablette graphique) sont venus très tôt au graphisme par ordinateur. Ils travaillent actuellement sur un projet de BD entièrement réalisée sur ordinateur : *D-Robaz*.

Où en est l'évolution du numérique dans le graphisme ?

La colorisation sur ordinateur s'est développée depuis dix ans dans le sillage de pionniers comme les Color Twins (deux coloristes français). Les éditeurs ont réalisé qu'on pouvait utiliser l'ordinateur au moins pour la



couleur et que c'était une source d'économie intéressante. C'est quelque chose qui n'est plus tabou aujourd'hui. Mais pour le dessin, ça l'est encore. Il y a quand même quelques dessinateurs qui utilisent l'informatique à tous les niveaux, notamment Fred Beltran (*Les Technopères, Mégalex*) ou Yslaïre, qui a beaucoup travaillé à l'ancienne, au lavis par exemple avec *Sambre*. Avec *Xxe ciel.com*, il manipule beaucoup ses dessins par ordinateur (même s'il dessine encore sur papier). Le logiciel le plus couramment utilisé est *Photoshop* : *Peindre* a des fonctionnalités pourtant plus « dessin » (rendus aquarelle ou lavis très performants...), dont *Photoshop* s'est d'ailleurs inspiré pour ses nouvel-

l'odeur de la peinture dans l'atelier... même si par ailleurs les Beaux-Arts sont encore fâchés avec la BD (sauf à Angoulême...). Le paradoxe est qu'au moment où la BD commence à être reconnue, apparaît un phénomène de protectionnisme. L'époque la plus créative de la BD a été celle où elle n'avait pas encore ses lettres de noblesse. Ayant affaire à quelque chose de désuet ou de considéré comme tel, les auteurs se permettaient tout.

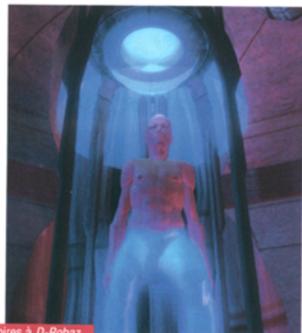
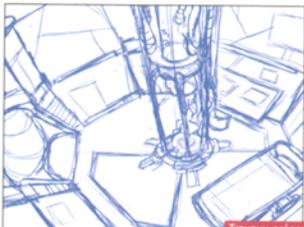
En plus du dessin et de la colorisation assistés par ordinateur, votre projet *D-Robaz* fait appel également aux outils 3D qui sont plutôt utilisés dans le cinéma d'animation.

sine, pour laisser place à l'émotion. Il ne faut pas que le lecteur se dise : « *Tiens, il a utilisé la 3D* ». C'est ça qui nous plaît avec l'ordinateur, c'est de l'utiliser comme un brasseur de techniques, à la fois informatiques mais aussi manuelles. Scanner un motif à la gouache sur papier, l'intégrer, le reprendre à l'ordinateur, bricoler ça sur la structure 3D d'un décor... Pour ce qui nous concerne, ce qu'on va chercher dans la machine, c'est toujours plus de sensible.

Vous utilisez la 3D dans les décors tout d'abord, et également pour les personnages.

Personnellement, j'aime beaucoup la recherche et la complexité des décors et je suis frustré de voir souvent en BD, pour des raisons évidentes d'économie de temps, le décor bien représenté une fois, puis complètement inexistant dans les dix pages suivantes, rem-

Il ne faut pas que la technique soit un frein à la créativité, et pour cela il faut l'utiliser et la maîtriser pour très vite l'oublier, comme on oublie le crayon quand on des-



Travaux préparatoires à *D-Robaz*



© Nemo © Fred Iveson / 3D

placé par un simple fond de couleur. Le décor est un personnage, celui qui met l'ambiance. La 3D (avec le logiciel *Maya* par exemple) permet de se pencher sur un décor de façon très complexe, travailler quinze jours à son élaboration dans les moindres détails et après pouvoir l'utiliser sous tous les angles, avec telle ou telle lumière, comme un metteur en scène. Après cette phase de création de décor, une page qui pourrait prendre deux semaines à dessiner peut être faite en deux jours... On utilise aussi la 3D pour les personnages, mais là plus comme un guide, comme les pantons en bois articulés d'antan que tous les grands peintres puis les dessinateurs de BD ont utilisé pour s'aider à représenter les proportions ou certaines attitudes sous différents angles. Maintenant il y a des logiciels comme *Poser* qui permettent de créer son propre pantin, à l'image du personnage, et de le faire bouger numériquement à l'écran. La finalisation étant essentielle pour humaniser le personnage. En animation c'est différent, même un simple cube, tu le fais bouger, tu mets une musique derrière, ça devient magique. Sur le papier, cette magie-là n'existe pas.

C'est d'autant plus vrai dans le dessin réaliste, où, même en animation (cf. *Final Fantasy*) on a encore du mal à retranscrire une vraie émotion. Dans *Immortel*, le film de Bilal, c'est par là aussi que ça pêchait, dans les personnages en 3D alors que les décors étaient irréprochables.

Même en BD, plus le dessin va être réaliste, plus ça va être dur de maîtriser la sensibilité. Ce que la bande dessinée apporte de plus fort c'est le caractère éminemment participatif du lecteur : les personnages vivent dans l'espace entre les cases, par l'imagination qui les met en mouvement, recrée les sons, etc. D'où cette phrase célèbre d'un gamin après la projection d'un dessin animé d'*Astérix* : « *J'ai pas aimé, parce qu'Obélix il a pas la même voix que dans le livre* ». La simplicité d'un dessin augmente la part d'interprétation et donc l'émotion... C'est pour cela que le travail de *Lev Assari* par exemple a été très bien accueilli, par leur pari sur le minimalisme et sur l'intelligence du lecteur.

On peut imaginer que les dessinateurs semi réalistes ou humoristiques à la Star ou Trondheim, voire les mangakas, se mettent à utiliser aussi la 3D ou d'autres outils numériques pour faciliter leur travail. S'il est évident qu'un Geluck n'a pas besoin de cet outil (un bon vieux compas lui suffit...), d'autres le découvrent avec bonheur (comme Jérôme Jourvat dans l'épisode 1 de *L'idole dans la Bombe*, où il va jusqu'à remercier en page de garde un certain Alexis pour sa perspective assistée par ordinateur). À un stade encore plus poussé, Claire Munro qui travaille sur une série de courtes histoires intitulées

Gilberte, nue dans sa chambre (bientôt publiées dans *Bang!* je crois), est vraiment précurseur dans ce domaine. Elle utilise un seul décor (la chambre de Gilberte) modélisé avec un rendu «minimaliste» très éloigné des préjugés que l'on a habituellement sur la 3D. Le hic avec la 3D, c'est la difficulté de la technique, ça reste encore une usine à gaz. La plupart des gens qui utilisent aujourd'hui la 3D sont des programmeurs et des mathématiciens, et très peu d'artistes, réfractaires à l'informatique de haut vol. Les jeunes générations auront plus ce profil, et les outils commencent aussi à se simplifier et à se démocratiser (cf. *Zbrush*, logiciel incroyablement fonctionnel sur le principe de la pâte à modeler).

Propos recueillis par **Eric Borg**

BayDayTime!

Faire de la BD sans dessiner, c'est possible ! Grâce à un site comme *Gnomz.com*, des auteurs complètement barrés parviennent à enfiler les strips hilarants à la vitesse de la lumière. *Bang!* a rencontré Jean-Yves Lemesle, alias Davidkoreish, communauté manager du site.

C'est Killofer (l'un des fondateurs de L'Association) qui le dit dans une interview sur le site *Du9.org* : « *En fait la bande dessinée ça peut se passer du dessin*. Soit

Lewis (Trondheim, ndr), *quelqu'un qui au départ ne savait pas dessiner et qui a beaucoup de succès*. La bande dessinée ne demande pas à avoir de beaux dessins. On peut très bien s'en passer. Si tu prends un très bon scénario et si tu l'illustrer une fois de façon très simple et une autre de façon beaucoup plus illustrative, et bien la narration sera beaucoup plus mise en valeur avec le dessin très simple... Le beau dessin n'est a priori pas fait pour la bande dessinée... »

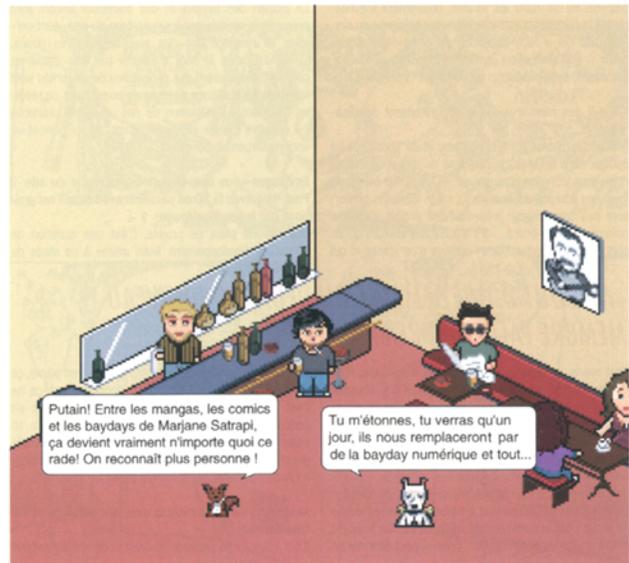
S'il avait dû rédiger un slogan publicitaire pour le site *Gnomz.com* (générateur de BD), Killofer n'aurait pas trouvé mieux... L'analogie entre le minimalisme dont il parle et l'outil numérique est évident, les deux visant à alléger (voire ici supprimer) le travail du dessinateur afin de laisser la primeur à l'idée. L'Association a œuvré pour ce juste retour des choses après une période trop «réaliste» et peu inventive (les années 80). Trondheim, dans ses premiers livres des années 90 comme *Le dormeur*, photocopiait le même dessin sur toutes les pages en changeant simplement les bulles. C'est un peu le principe du site *Gnomz.com* qui propose une galerie d'avatars et un ensemble de décors en libre-service, il n'y a plus qu'à taper les textes au clavier, il fait même les bulles... Le temps de création d'une BD est d'environ dix minutes pour trois cases... À ce rythme, un album peut être réalisé en moins de trois jours !

Comment est né *Gnomz.com* ?

Le site (qui s'appelait à l'origine *Tousenbd.com*) était le projet de fin d'année d'école d'informatique de Nicolas Deve, son fondateur. Il consistait à parodier sa classe en BD réalisées à l'aide d'avatars en pixel art. Après deux ans, le site a beaucoup évolué et reçoit aujourd'hui 70 000 visiteurs uniques par mois.

Quel est le profil des utilisateurs ?

La fourchette d'âge va de 12 à 45 ans avec des adolescents actifs qui l'utilisent comme une cour de récré et ➔



Putain! Entre les mangas, les comics et les baydays de Marjane Satrapi, ça devient vraiment n'importe quoi ce rade! On reconnaît plus personne!

Tu m'étonnes, tu verras qu'un jour, ils nous remplaceront par de la bayday numérique et tout...