

THE THUMBNAIL SKETCH

One form of a layout is called a thumbnail sketch. A thumbnail sketch is a tiny loose drawing of what your final image will be. This is a quick method to get your ideas down on paper. I find thumbnails to be extremely helpful in regards to solving visual problems. Often my final pages end up being tighter and larger versions of my thumbnail sketches. Thumbnails are always used for my sequential art and commercial illustrations. I start my thumbnails in pen with a very simple line, and then I use a Sharpie marker to fill in the black areas. If I am working on a thumbnail of a comic book page, I break down all of the information on the script page. Once I have established everything in panel form, the revision process starts. Every panel is edited and revised down to the simplest, most effective way of conveying the action. Sometimes the action described in the script can be condensed or amplified by simplifying it. The angles you choose are very important.

Ever notice when you watch your favorite television drama or see a really great movie that the camera angles change? The angle might be shot from below or above the lead actor. Sometimes close-ups are used and so are long shots, as well as "establishing shots." An establishing shot shows where the action or scene is taking place. It focuses more on the location than the characters, which are usually very small in the frame. All of these and many other types of shots are in your arsenal when you create your comic book page layout, and it is good to use as many of them as you can.



In this page from Angeltown, each panel uses high-contrast lighting and dramatic angles to emphasize the intense climax of the story. Note that the panel design and angles have been changed in the final page from the initial thumbnail layout for more effective and dramatic storytelling.



From Angeltown #5 © 2005 Gary Phillips & DC Comics. All Rights Reserved. Used with Permission.

Martinbrough trace ses esquisses de planches (ici dans Angeltown) à l'encre ce qui lui permet déjà, via un découpage très dynamique, de poser les ambiances. © DC Comics 2005.

How To Draw Noir Comics

Avec *How To Draw Noir Comics, The Art and Technique of Visual Storytelling* (Comment dessiner des BD policières, l'art et la technique de la narration visuelle), le dessinateur Shawn Martinbrough a publié un manuel incontournable pour tous les adeptes du récit dramatique.

Par **Lionel Gérard Colbère**

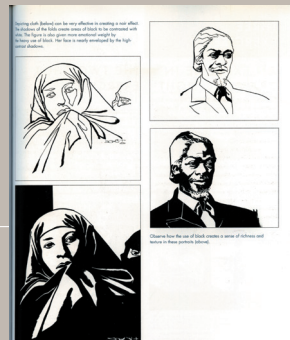
Shawn Martinbrough s'est illustré par ses BD de Batman, de Superman, des X-Men, auprès des plus grands éditeurs : DC Comics, Marvel, Vertigo. Il a vendu des illustrations à Playboy, à LucasArts, aux Penguin Books, à Architecture Magazine, à USA Today, au Washington Times. Qu'est-ce qui a fait "craquer" ces clients pour ce prodige noir ? La vigueur de son pinceau qui file comme une balle de Colt ? La sobriété de son dessin qui, en quelques traits, campe un drame avec l'intensité d'un film de Tarentino ? Son sens de l'observation ? Oui, mais surtout son expertise en encrage, fondée sur sa maîtrise de la lumière et sur une assimilation de ce qui a fait le succès des grands bédéistes policiers des années 50 à 80. Or, pour dramatiser une BD, le placement des à-plats noirs est crucial. Sans encrage ou avec un encrage minimal, il est difficile de créer une théâtralisation satisfaisante,

à moins de se nommer Yslaire avec Sambre. Aussi, quand Martinbrough met à notre disposition son talent en un manuel vendu une poignée de dollars, la seule question est la pédagogie de celui-ci. Passons sur la section Outils : Martinbrough, contrairement à Dave Gibbons (converti à l'encrage numérique dans Manga Studio), s'en tient aux outils traditionnels. Dommage aussi qu'il ne dise rien de l'interaction entre encrage et couleur, qu'il sait faire avec brio. Dans Basics, il nous montre comment cernés et à-plats noirs s'unissent pour sculpter les volumes. Dans Créer l'ambiance avec l'ombre et la lumière, il compare l'impact de plusieurs placements de noirs, aboutissant à divers degrés de schématisation des personnages et du décor, texturés ou non. Dans Visualiser le script, après une étape sur la gestion des noirs dans la définition des

Lorsqu'une brutale opposition de plans s'allie à des cadrages audacieux et à un découpage qui ne l'est pas moins, le résultat est au rendez-vous.



Le jeu des noirs associé à quelques indications de texture peut donner des dialogues d'une extrême intensité.



Le drapé du voile de cette jeune Arabe et la réflexion sur la peau de ce Noir garantissent de spectaculaires rendus : Martinbrough est un grand maître, CQFD !

personnages, il révèle comment la composition influe sur la dramatisation à partir de plusieurs cas où, partant de petits story-boards, il aboutit à des planches finies. Il discute du placement des bulles et compare l'intérêt des cases fermées et de celles à fond perdu, et de la manière dont les décors parasitent ou renforcent le récit. Dans Action, il explicite la préparation des temps forts, le rythme, la différenciation des plans, la relation entre cadrage/perspective et comment interfère le placement des noirs. Créer le drame présente des exemples dans lesquels le découpage, le cadrage, l'éclairage ou une pluie peuvent être décisifs. La Composition des couvertures est tonifiante pour nous, Européens, car Martinbrough y développe des concepts innovants comme la segmentation de celles-ci. En appendice, la BD The Truce (La Trêve) constitue une mise en pratique de tous les concepts du livre. D'où plusieurs cas de figure. Vous faites des BD sans encrage (cf. Jérónaton, Macedo, Segrelles, Puech, Tarumbana, Dongzi Liu), ou vous êtes un grand prêtre qui n'a plus rien à apprendre : ce manuel n'est pas pour vous, mais vous pouvez l'offrir. Vous baragouinez plus ou moins l'anglais : sortez votre carte bancaire. Vous n'en parlez pas un mot : inscrivez-vous à un cours intensif et achetez ce livre aussi.



Dans cette planche éblouissante de The Morlocks, Shawn Martinbrough montre comment les lignes de vitesse augmentent le rendu du mouvement.

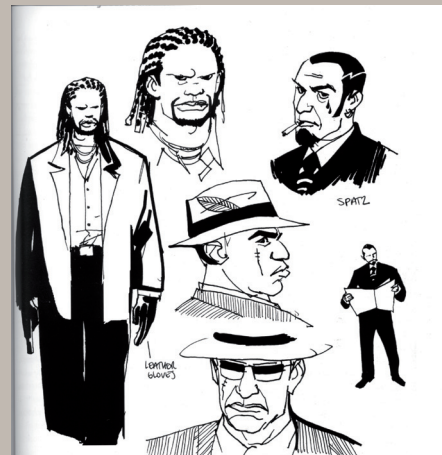
TEXTURE

Texture is a very important tool in creating a mood. It can be created very effectively in black and white. A drybrush technique is great for creating the effect of smoke, which is a very moody element in a picture. A shadowy figure smoking a cigarette is a textbook noir image. The unpredictability of the shape created by drifting smoke from a cigarette is captured well by the random patterns of a brush effect. Adding fine white lines will add more layers to the smoke, creating more realism in the image. In addition to dry brush, texture can also be created by different types of line patterns. There are many to choose from. When working in black and white, a line pattern like cross-hatching or stripes will create a middle tone. If you squint, this middle tone will appear to be gray. Now your image has three layers of contrast: black, white, and gray. This gives your image more depth. This gray tone can also be used to lower the brightness of a white object without knocking it into shadow. This page (see right) is a great example of using different textures and patterns. In addition to contrasting white and black, the use of different line patterns with varying thickness creates additional depth in the illustration. Also note the areas of fine line patterns on the figure that contrast against the solid areas of black. On the face in particular, extremely fine lines are used to create the form against the solid shadow.

In this simple study (bottom right), white dry brush and fine black lines were used to create the woman's unpredictable curves created by cigarette smoke against the solid black background.

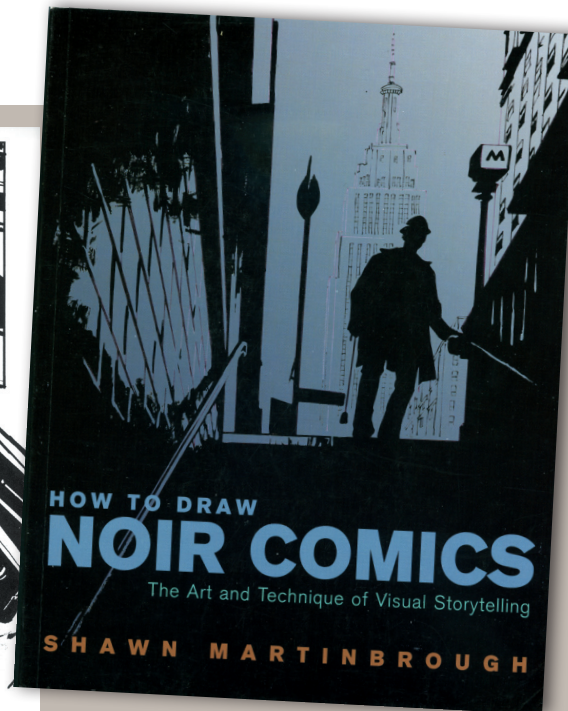


L'ajout de détails judicieusement choisis aide grandement à la perception des volumes, aussi bien pour ce plan général (en haut) que pour ce portrait (en bas).



When visualizing the script, the first thing you must do is visualize the characters. The script you receive should contain character notes and descriptions of the different characters in the story. If you are drawing a Batman story, you do not have to create a look for him. Many aspiring artists think when they are given the job to draw a Batman story, they will have the opportunity to give the caped crusader a makeover. Unfortunately, Batman, like all of the other characters we all know and love, has established in these early character designs for The Truce, different looks with distinctive characteristics are explained for the main players in the series. All of the sketches use black and white to describe form and feature (pgs. 2-4-5).

Dès le stade de la conception des personnages, un bon placement des noirs peut s'avérer utile.



Publics concernés :

Dessinateurs et scénaristes de BD réalistes ou de manga, sauf ceux travaillant sans encrage.

Infos essentielles

ISBN : 978-0-8230-2406-3

Format : 215 x 278 mm, 144 pages bichromie, broché

200 illustrations dont une BD de 15 planches

Éditeur : Watson-Guptil (2007)

Prix : 20 \$, port en sus (15 \$ sur certains sites)

Notre verdict

Contenu.....9/10
Auteurs.....10/10
Rapport qualité/prix.....9,5/10

Note finale **9,5**/10