

Kaori Yoshikawa

Le manuel du

MANGAKA

DÉBUTANT

Traduit du japonais par **Kayo Chassaigne**

© Groupe Eyrolles, 2012, ISBN : 978-2-212-12864-2

EYROLLES



4
C R A Y O N N É S

P. 115



3
S T O R Y - B O A R D

P. 73



2
D E R É A T I O N

D E R É A T I O N

P. 33



1
D U R É P É R I O N N A G E

P. 13



G L O S S A I R E

P. 156



É P I L O G U E

P. 151



6
F I N I T I O N S

P. 143



5
D ' E F F E T S

P. 133



Cher créateur et amoureux du **manga**

Tu veux dessiner un manga.

Ta passion défie la recherche d'inspiration et les limites de son expression. Pourtant, alors que chacun possède une liberté d'imaginer sans bornes, beaucoup de gens ressentent un blocage au moment de créer leurs histoires.

Il n'existe aucune règle absolue pour dessiner un manga. Tant que tu disposes de feuilles de papier, d'une plume et d'un encrier, tu peux dessiner tout ce que tu veux, car le manga est un moyen de s'exprimer et de créer une œuvre qui nous est propre, entièrement libre par rapport à tout ce qui existe déjà. Ton manga est unique, tout comme toi, et ne peut donc subir aucune comparaison.

Pourtant il est parfois difficile de s'engager en terre inconnue : j'espère que ce livre saura te guider, répondre à tes questions et t'aider à surmonter les obstacles.

N'aie pas peur de créer et n'hésite pas à exprimer tes sentiments et tes pensées. Dessiner un manga, c'est comme un voyage initiatique pour se connaître soi-même. En réalisant ton œuvre, tu plongeras en toi-même et découvriras tes valeurs et ton mode de pensée.

Avant de te préoccuper du genre dans lequel tu comptes t'inscrire et de la réception de ton travail, j'aimerais que ce livre t'aide à réfléchir à ce qui te pousse à dessiner du manga. C'est pour cette raison que je l'ai écrit. Cet ouvrage est un message que moi, Kaori Yoshikawa, je t'adresse. Il existe beaucoup de bonnes méthodes de manga à travers le monde, mais si, en tant qu'auteur qui a rencontré les mêmes difficultés que toi, je peux t'éclairer de mes conseils en me mettant à ta place, j'en serai heureuse.

Garde ceci à l'esprit : sois fier de t'exprimer, dessine en t'amusant, sans oublier de te faire plaisir. Crée en toute liberté, sans la moindre contrainte.

Y K
o a
s o
h r
i i
k
a
w
a

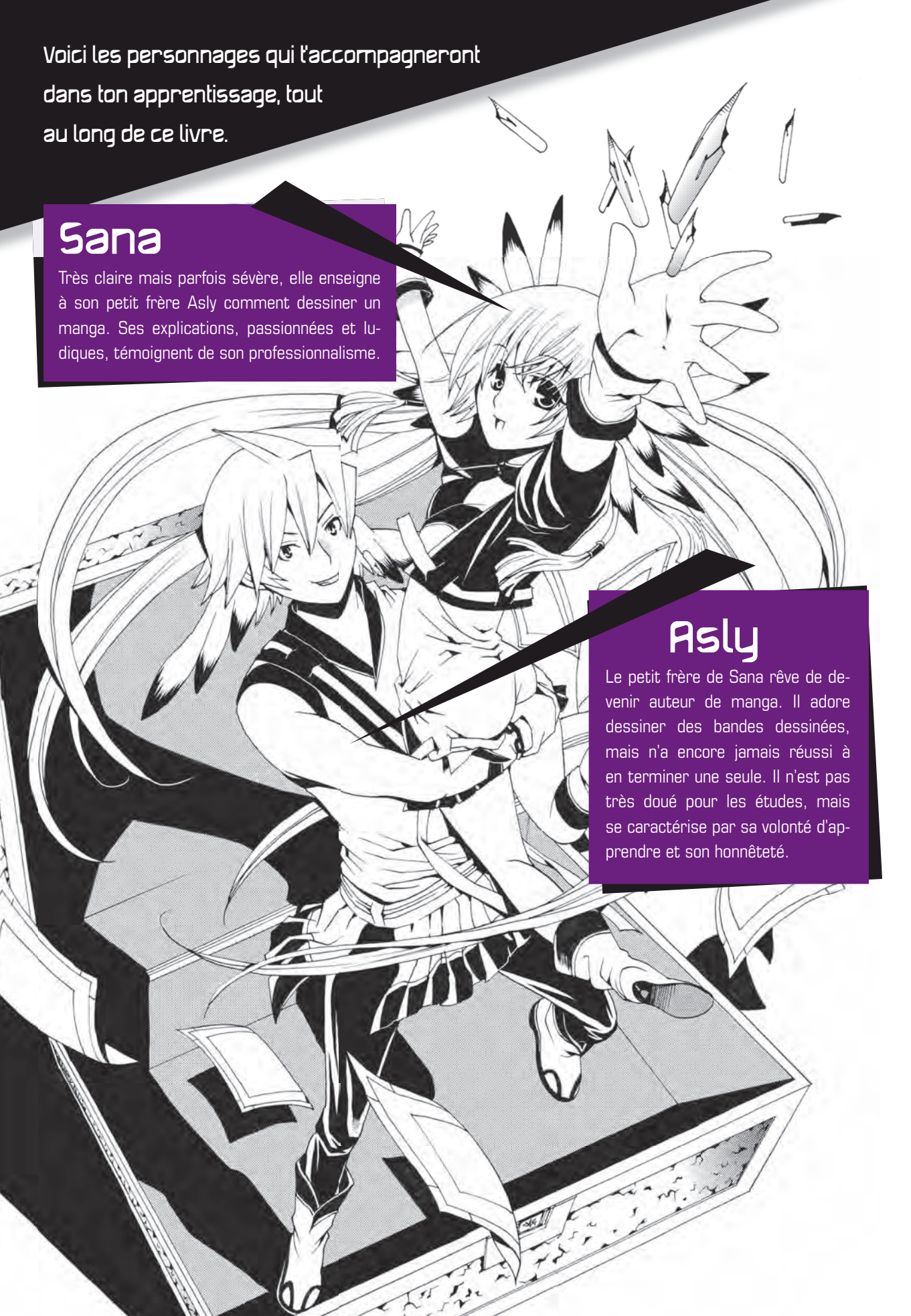
Voici les personnages qui l'accompagneront dans ton apprentissage, tout au long de ce livre.

Sana

Très claire mais parfois sévère, elle enseigne à son petit frère Asly comment dessiner un manga. Ses explications, passionnées et ludiques, témoignent de son professionnalisme.

Asly

Le petit frère de Sana rêve de devenir auteur de manga. Il adore dessiner des bandes dessinées, mais n'a encore jamais réussi à en terminer une seule. Il n'est pas très doué pour les études, mais se caractérise par sa volonté d'apprendre et son honnêteté.



Informations de base

- 1 Les éléments essentiels de **son identité** : le nom, le sexe et l'âge.
- 2 Pour bien différencier le personnage principal des autres, il faut lui attribuer un **signe distinctif** (c'est sur le héros que repose toute l'histoire, il faut qu'il ait du charisme !). Cela peut être par exemple une cicatrice ou bien une coiffure reconnaissable, quelque chose qui reste même s'il change de vêtements ou s'il est mouillé.
- 3 Établissons **sa personnalité** en fonction de ces éléments.

L'œuvre d'Asly

Identité (A)	Informations de base (B)	Signes particuliers (C)	Ligne de conduite (D)
Shiki (nom)	<ul style="list-style-type: none"> - 24 ans - grand - beau - homme 	<ul style="list-style-type: none"> - porte toujours des gants - s'habille en noir - taciturne - cheveux longs - possède un don de voyance 	À partir de ces éléments, on analyse la psychologie du personnage sous forme de questions-réponses du type « Pourquoi ? » « Parce que »

Pourquoi porte-t-il des gants ? Parce qu'il veut éviter tout contact inutile, à cause de son pouvoir qui lui permet de connaître le contenu d'un objet en le touchant.

Pourquoi s'habille-t-il en noir ? Pour ne pas se faire remarquer, ou parce qu'il ne s'intéresse pas à la mode (raison provisoire).

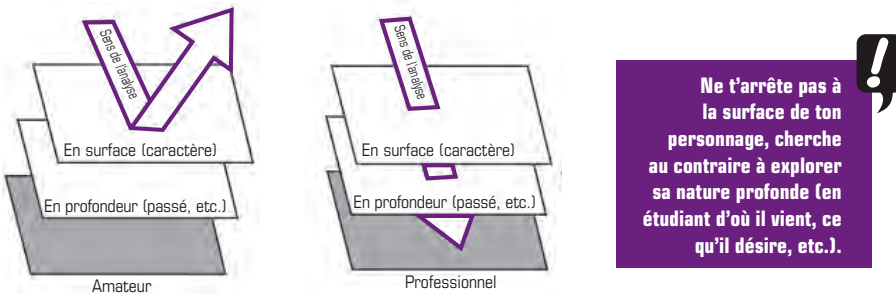
Pourquoi est-il taciturne ? Parce qu'il peut lire dans le « cœur » des gens et, écœuré de voir que le plus souvent ses interlocuteurs ne sont pas sincères, il ne voit pas l'utilité de leur parler.

Pourquoi ses cheveux sont-ils longs ? Parce que j'ai envie (raison provisoire) – il les laisse pousser pour une raison précise (une promesse, par exemple).

Voici ce qui découle de cette analyse (E) :

Le personnage principal est quelqu'un de méfiant.

Il évite tout contact avec les gens et se méfie de ce qu'on lui dit, mais c'est un homme d'honneur, qui tient toujours ses promesses.



4 Nous allons maintenant déterminer **le métier du personnage**, en fonction de sa personnalité.

Lorsqu'on cherche un emploi, on s'oriente vers un domaine qui s'accorde à son tempérament, n'est-ce pas ? C'est pareil pour le héros de l'histoire. Imagine que tu es l'un de ses proches, et aide-le à chercher un métier qui lui convient et à trouver un travail.

Pour le personnage qu'a créé Asly, avec son talent qui lui permet de connaître le contenu d'un objet en le touchant, on peut penser à des carrières telles que médecin, contrôleur, voleur, membre des forces spéciales, détective, etc. parmi lesquelles tu vas choisir celle que tu veux dessiner.

Il ne faut pas raconter toute la vie de ton héros depuis sa naissance, ou décrire sa personnalité en détail, car sinon tu commences déjà à écrire une histoire. L'important est de noter des mots-clés, tout simplement, sans aller plus avant dans les explications.

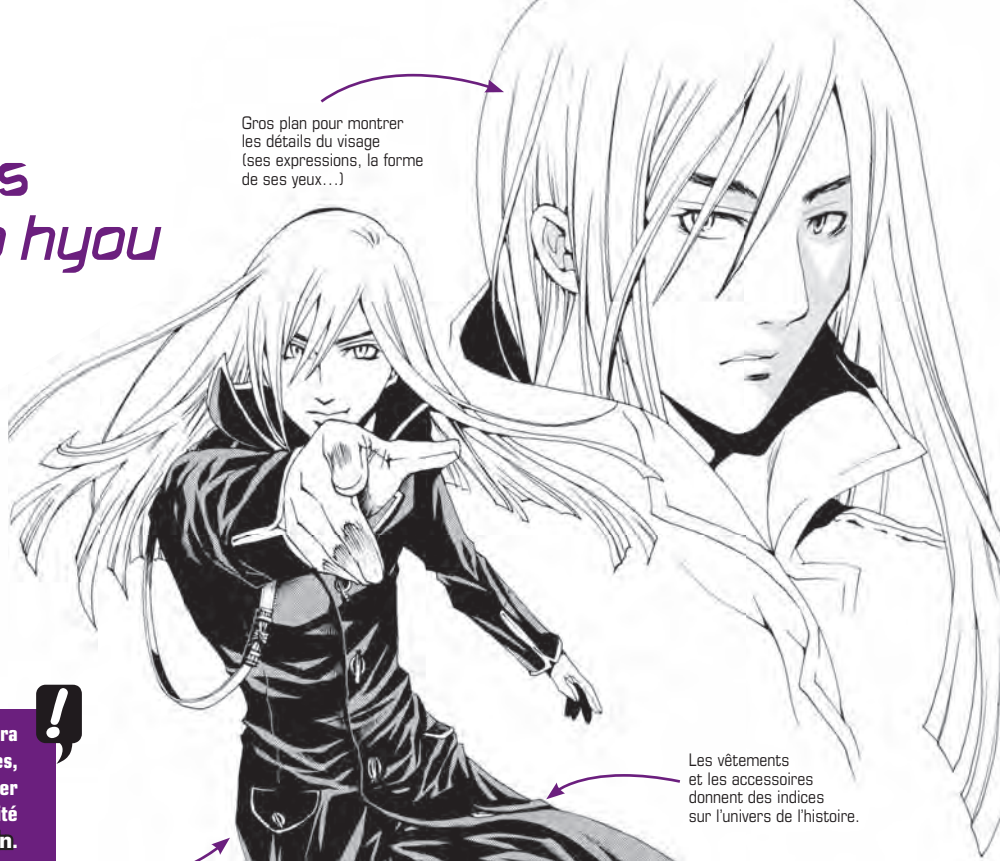
Ces questions ont pour but de préciser le caractère du personnage, il faut donc fournir des réponses simples.

L'auteur et le personnage principal n'ont pas toujours le même caractère. Il est essentiel de bien se dissocier de son héros.

Exemples de chara hyou

Informations de base :
son nom, son âge,
son sexe, son métier,
ses traits de caractère, etc.

Gros plan pour montrer
les détails du visage
(ses expressions, la forme
de ses yeux...)



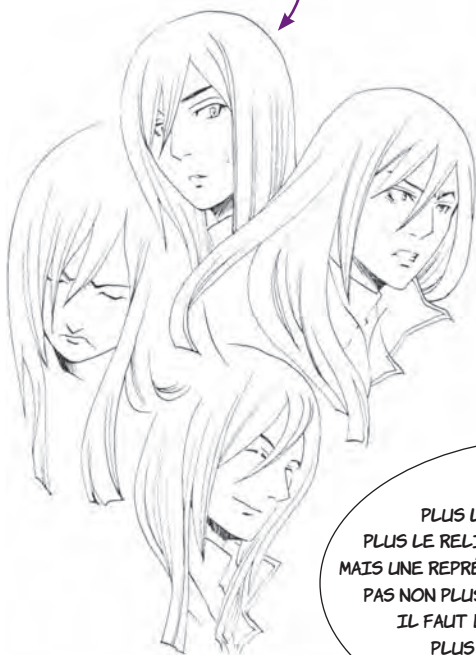
Les vêtements
et les accessoires
donnent des indices
sur l'univers de l'histoire.

Sa pose montre
son caractère !

Ne l'habille pas n'importe comment !
Tu es aussi créateur de mode.
Et tu dois imaginer quel genre
de vêtements il porte en fonction
de son caractère.

**La page contiendra
des explications rédigées,
mais il faut s'efforcer
d'exprimer la personnalité
du personnage par le dessin.**

Si possible, ajoute également
une vue de profil ou d'un autre angle,
et des expressions variées.



LE DESSIN
DE MANGA N'EST
QU'EN DEUX DIMENSIONS.
C'EST POURQUOI
LE VISAGE VU DE PROFIL
ET DE FACE N'A PAS
EXACTEMENT LA MÊME
FORME.

LE CHARA HYOU
PERMET DE DÉTERMINER
LES DEUX ASPECTS !

PLUS LE DESSIN EST STYLISÉ,
PLUS LE RELIEF EST DIFFICILE À FIGURER.
MAIS UNE REPRÉSENTATION RÉALISTE NE DONNE
PAS NON PLUS UN RÉSULTAT SATISFAISANT.
IL FAUT DESSINER EN SE SOUCIANT
PLUS DE L'ESTHÉTIQUE QUE
DE LA LOGIQUE !

La structure des ailes sur la tête
de Sana n'est pas très réaliste.
Elles ne devraient pas avoir
cet aspect lorsqu'elle est
de profil, mais ainsi elles sont
plus jolies et plus identifiables !



Il peut être difficile
de donner du relief aux yeux
et au nez de certains personnages.
D'autres arborent la même coiffure
de profil et de face, tu as remarqué ?

Structure et développement du récit

CELA TE PERMET DE CRÉER UNE HISTOIRE À LA STRUCTURE COMPLEXE !

CELA T'AIDE ÉGALEMENT À MATÉRIALISER TES IDÉES ET À EN REPÉRER LES CONTRADICTIONS.

OH, CE N'EST PAS BIEN !
MÊME SI L'IDÉE EST CLAIRE DANS TA TÊTE...

IL FAUT COMMENCER PAR LA COUCHER SUR LE PAPIER.

NOUS EMPLOYERONS LE MOT PLOT POUR DÉSIGNER LE SCÉNARIO...

DIS-MOI, ASLY, COMMENT ÉCRIS-TU LES TIENS D'HABITUDE ?

EH BIEN, À VRAI DIRE... JE N'EN AI JAMAIS FAIT...

L'HISTOIRE, UNE FOIS MÛREMENT RÉFLÉCHIE, DOIT ÊTRE BIEN MEILLEURE QU'ELLE NE L'ÉTAIT AU DÉBUT !

IL FAUT PLUTÔT LA CONSIDÉRER COMME LE PREMIER JET D'UNE IDÉE QU'IL FAUT SOIGNEUSEMENT TRAVAILLER, D'ACCORD ?

L'HISTOIRE QUI TE VIENT SPONTANÉMENT N'EST PAS TOUJOURS INTÉRESSANTE.

EN EFFET... C'EST VRAI QUE JUSQU'À PRÉSENT, J'AI TOUJOURS DESSINÉ EN FONCTION DES IDÉES QUI ME VENAIENT AU FUR À MESURE. DU COUP, LES SCÈNES NE S'ENCHAÎNAIENT PAS NATURELLEMENT, ET ÇA PARTAIT DANS TOUS LES SENS...

TU VOIS ?
NOUS ALLONS RÉFLÉCHIR À UNE FAÇON DE CONSTRUIRE LE RÉCIT QUI TIENNE LES LECTEURS EN HALEINE !

KI... QUOI ?

POUR COMMENCER, APPRENONS UNE BASE ESSENTIELLE, **LE KI SHO TEN KETSU !**

KI DÉSIGNE LE CONTEXTE, LE COMMENCEMENT, L'ORIGINE DES ÉVÉNEMENTS. TOUTES LES INFORMATIONS NÉCESSAIRES POUR COMPRENDRE L'HISTOIRE DOIVENT ÊTRE DONNÉES AU DÉBUT !

SHO INDIQUE LE DÉVELOPPEMENT, C'EST-À-DIRE UN ÉLÉMENT EXTÉRIEUR QUI INTERVIENT DANS LA SITUATION EXPOSÉE PRÉCÉDEMMENT, ET DÉCLENCHE LE DÉBUT DE L'HISTOIRE PROPREMENT DITE.

TEN DÉSIGNE LE CHANGEMENT. C'EST LE MOMENT OÙ L'HISTOIRE ÉVOLUE. UNE RAISON QUELCONQUE PROVOQUE UN REBONDISSEMENT INATTENDU. LE POINT CULMINANT DE CETTE PHASE, QUAND LA TENSION EST À SON COMBLE, S'APPELLE LE « CLIMAX », MAIS D'AUTRES CLIMAX PEUVENT AVOIR LIEU À DIFFÉRENTS STADES DU RÉCIT.

KETSU, C'EST LE DÉNOUEMENT, LA CONCLUSION DE L'HISTOIRE, SA CHUTE, OU BIEN L'ÉPILOGUE SE SITUE ENTRE LA FIN DE TEN ET LE DÉBUT DE KETSU. ET KETSU LUI-MÊME PREND LA FORME D'UN COMMENTAIRE DE L'AUTEUR, OU D'UNE OUVERTURE DE L'HISTOIRE.

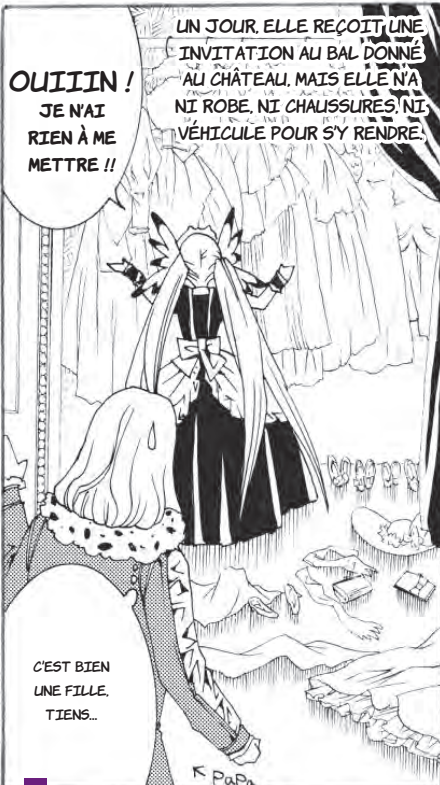


NOUS ALLONS ANALYSER LA STRUCTURE ET LE DÉVELOPPEMENT DE CE CONTE.

OUI.

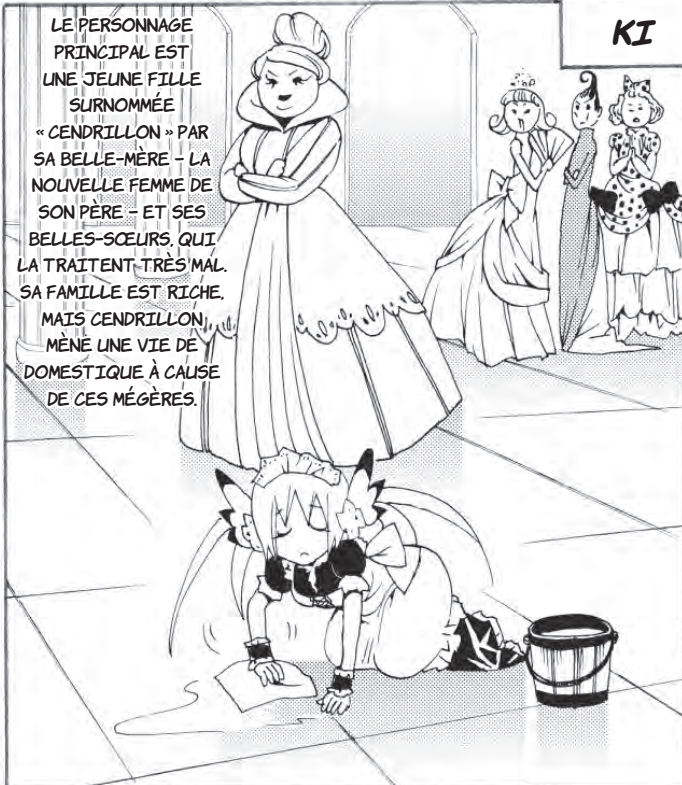
HMM, VOYONS... TU CONNAIS L'HISTOIRE DE CENDRILLON ?

EUH, ATTENDS... TU AURAIS UN EXEMPLE ?



LE PERSONNAGE PRINCIPAL EST UNE JEUNE FILLE SURNOMMÉE « CENDRILLON » PAR SA BELLE-MÈRE - LA NOUVELLE FEMME DE SON PÈRE - ET SES BELLES-SŒURS, QUI LA TRAITENT TRÈS MAL. SA FAMILLE EST RICHE, MAIS CENDRILLON MÈNE UNE VIE DE DOMESTIQUE À CAUSE DE CES MÉGÈRES.

KI





ATTENTION !
LA MAGIE
PERDRA
TOUT EFFET
À MINUIT.

L'AVERTISSEMENT
DE LA FÉE INTRODUIT
DU SUSPENSE !

C'EST ALORS QU'UNE FÉE
APPARAÎT ET LUI FOURNIT
TOUT CE DONT ELLE A
BESOIN GRÂCE
À SA BAGUETTE MAGIQUE.

SHO

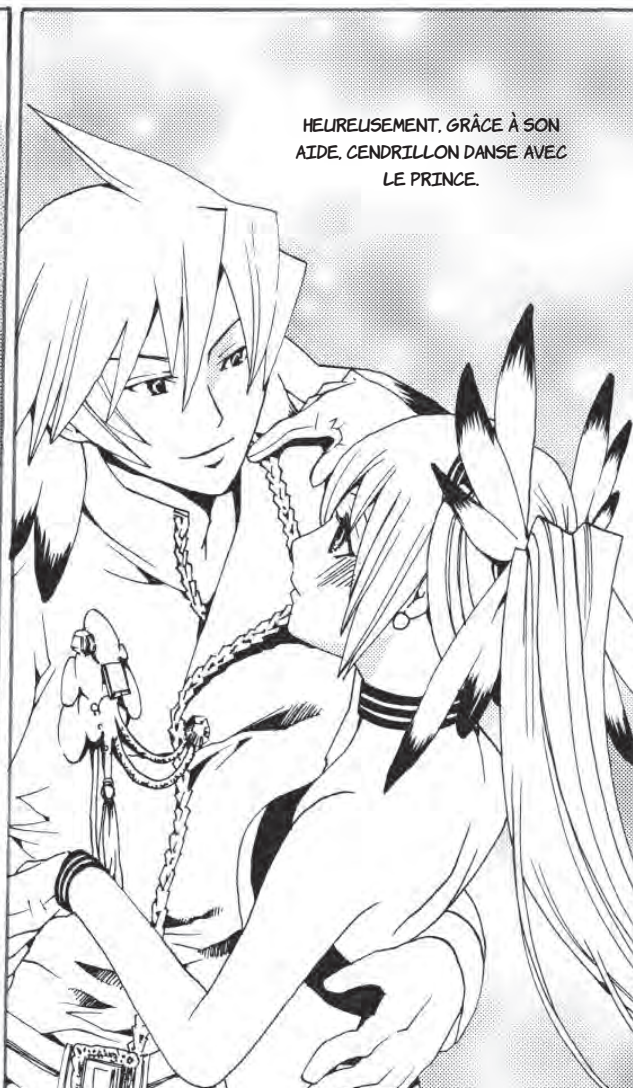


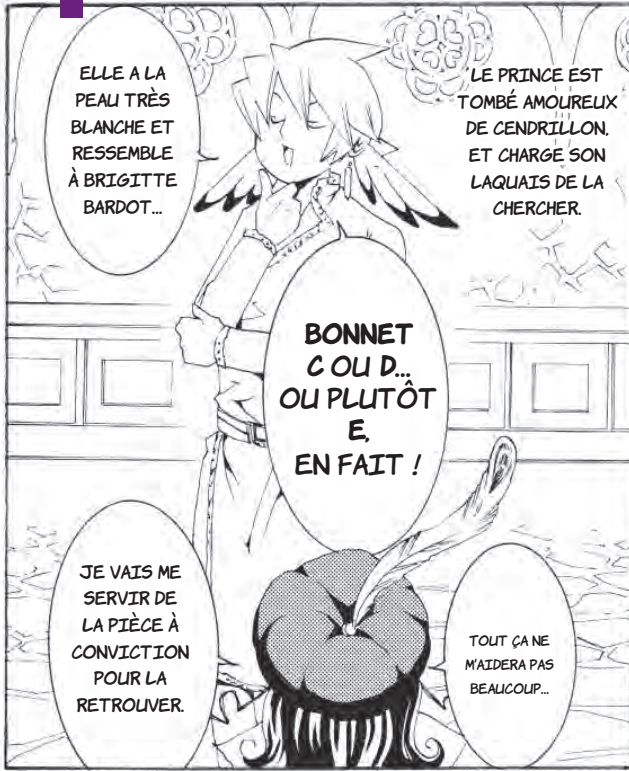
CENDRILLON EST
TELLEMENT PRESSÉE
DE PARTIR QUE DANS
SA FUITE, ELLE
PERD UNE DE SES
PANTOUFLES.



MAIS
BIENTÔT
L'HORLOGE
SONNE LES
DOUZE
COUPS DE
MINUIT !!

HEUREUSEMENT, GRÂCE À SON
AIDE, CENDRILLON DANSE AVEC
LE PRINCE.





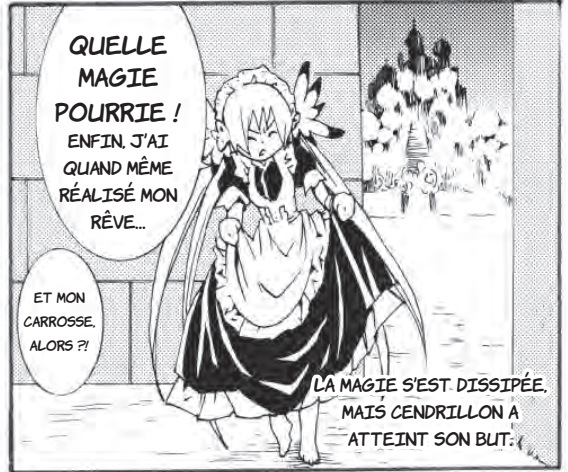
ELLE A LA
PEAU TRÈS
BLANCHE ET
RESSEMBLE
À BRIGITTE
BARDOT...

LE PRINCE EST
TOMBÉ AMOUREUX
DE CENDRILLON.
ET CHARGE SON
LAQUAIS DE LA
CHERCHER.

BONNET
C O U D...
OU PLUTÔT
E,
EN FAIT !

JE VAIS ME
SERVIR DE
LA PIÈCE À
CONVICTION
POUR LA
RETROUVER.

TOUT ÇA NE
MAIDERA PAS
BEAUCOUP...



QUELLE
MAGIE
POURRIE !
ENFIN, J'AI
QUAND MÊME
RÉALISÉ MON
RÊVE...

ET MON
CARROSSE,
ALORS ?!

LA MAGIE S'EST DISSIPÉE.
MAIS CENDRILLON A
ATTEINT SON BUT.



TEN

UN
REBONDISSEMENT
IMPRÉVU SURVIENT.



ELLES PROTESTENT.

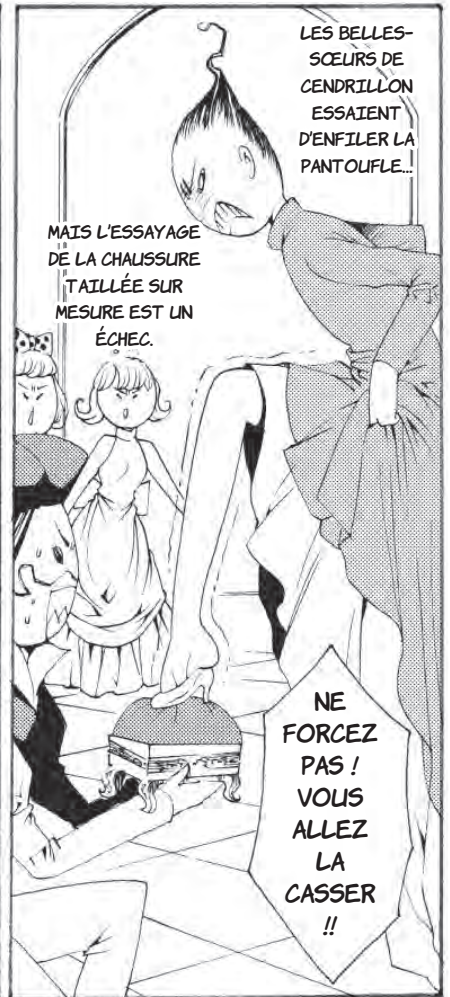
TU N'ÉTAIS MÊME
PAS AU BAL !

IL N'Y A AUCUNE
CHANCE QU'ELLE
T'AILLE !

HEUREUSEMENT,
ON PERMET À CENDRILLON
DE L'ESSAYER AUSSI.

HÉ, C'EST
À MOI, ÇA !
C'EST MA
PANTOUFLE !!

LA TENSION
EST À SON COMBLE.



LES BELLES-
SŒURS DE
CENDRILLON
ESSAIENT
D'ENFILER LA
PANTOUFLE...

MAIS L'ESSAYAGE
DE LA CHAUSSURE
TAILLÉE SUR
MESURE EST UN
ÉCHEC.

NE
FORCEZ
PAS !
VOUS
ALLEZ
LA
CASSER
!!