

Stéphane **BARIL** & **NAÏTS**



Coloriser ses BD

avec Photoshop

Édition numérique

EYROLLES

Chez le même éditeur (e-books)

Coloriser ses BD avec Illustrator, S. Baril, Naits, 2011, 123 pages.

Chez le même éditeur (livres papier)

Colorisation de BD, du traditionnel au numérique, 2^e édition, S. Baril, Naits, 2011, 336 pages.

La méthode Largo Winch, J.-M. Lainé, 2011, 128 pages.

Osamu Tezuka - Le dieu du manga, H. McCarthy, 2010, 270 pages.

Dessinez l'univers Star Wars, B. Burton et al., 2010, 96 pages.

La propagande dans la BD, F. Strömberg, 2010, 176 pages.

Dessinez les personnages Marvel, D. Jurgens, 2010, 96 pages.

Le B.A-BA de la BD et du dessin d'humour, Brad ! Brooks et al., 2010, 160 pages.

Écrire et illustrer des livres pour enfants, D. MacCannon et al., 2009, 160 pages.

Design BD, G. S. Millidge, 2009, 160 pages.

Cahier d'exercices BD, J.-M. Lainé, S. Delzant, 2009, 112 pages.

Créez vos super-héros, J.-M. Lainé et al., 2008, 96 pages.

Grapholexique du Manga, D. Sigal, 2006, 160 pages.

Collection Les manuels de la BD

1. *La création d'un univers de fiction*, J.-M. Lainé, S. Delzant, 2007, 96 pages.

2. *L'écriture du scénario*, J.-M. Lainé, S. Delzant, 2007, 96 pages.

3. *La réalisation du storyboard*, J.-M. Lainé, S. Delzant, 2007, 96 pages.

4. *Le dessin des planches*, J.-M. Lainé, S. Delzant, 2008, 96 pages.

5. *L'encrage*, J.-M. Lainé, S. Delzant, 2008, 96 pages.

6. *La colorisation des planches*, J.-M. Lainé, S. Delzant, 2009, 96 pages.

7. *Le lettrage des bulles*, J.-M. Lainé, S. Delzant, 2010, 96 pages.

Collection Mangaka

Création de personnages manga, H. Hayashi, 2007, 142 pages.

Premiers personnages manga, H. Hayashi, Go Office, 2007, 144 pages.

Découverte du dessin manga, H. Hayashi, 2007, 142 pages.

Collection Le Dessin de manga

1. *Personnages et scénarios*, STEM, 2002, 116 pages.

2. *Le corps humain*, STEM, 2002, 132 pages.

3. *Mouvement, décor, scénario*, STEM, 2009, 124 pages.

4. *Personnages féminins, attitudes et expressions*, H. Hayashi, 2003, 128 pages.

5. *Trames et traits pour créer un univers*, STEM, 2003, 120 pages.

6. *Personnages masculins*, H. Hayashi, 2003, 128 pages.

7. *Scènes de combats*, H. Hayashi, 2003, 128 pages.

8. *Habiller filles et garçons*, STEM, 2003, 128 pages.

9. *Bishoujo, nanas et autres lolitas*, H. Hayashi, 2004, 128 pages.

10. *Ombres et lumières*, U. Koyama, 2004, 136 pages.

11. *Couples*, H. Hayashi, 2004, 128 pages.

12. *Des traits percutants*, R. Toudo, 2004, 124 pages.

13. *Personnages super déformés*, G. Sato, 2005, 128 pages.

14. *Ninjas et samourais*, N. Fukagai, Team Esaka, 2006, 140 pages.

15. *Horreur et épouvante*, H. Hayashi, 2006, 128 pages.

16. *Créer un manga, toutes les étapes*, J. Sugamoto, M. Kawanishi, 2009, 140 pages.

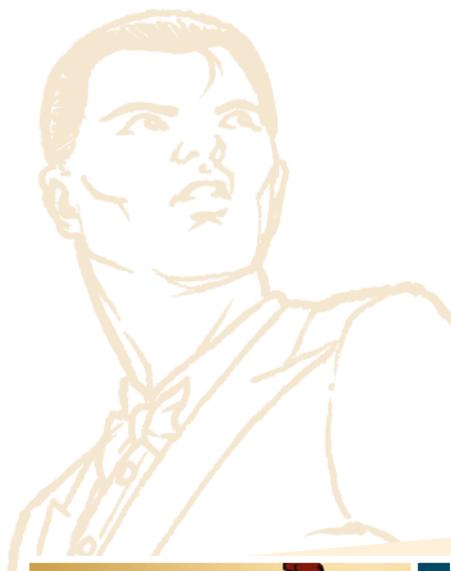
Collection Dessin Jap'anime

1. *Construire ses personnages*, T. Ozawa, 2005, 152 pages.

2. *Exprimer les émotions*, T. Ozawa, 2005, 156 pages.

3. *Dessiner gestes et attitudes*, T. Ozawa, 2009, 156 pages.

4. *Exprimer le mouvement et l'action*, T. Ozawa, 2005, 168 pages.



Stéphane **BARIL** & **NAÏTS**



Coloriser ses BD

avec Photoshop

Édition numérique

EYROLLES

Éditions Eyrolles
61, bd Saint-Germain
75240 Paris Cedex 05
www.editions-eyrolles.com

Conception maquette et illustrations d'habillage : Nord Compo

Aux termes du Code de la propriété intellectuelle, toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle de la présente publication, faite par quelque procédé que ce soit (reprographie, microfilmage, scannérisation, numérisation...) sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

L'autorisation d'effectuer des reproductions par reprographie doit être obtenue auprès du Centre Français d'exploitation du droit de Copie (CFC) – 20, rue des Grands-Augustins – 75006 PARIS

© Groupe Eyrolles, 2011

ISBN : 978-2-121-85412-1



Remerciements

En tout premier lieu, nous tenons particulièrement à saluer la mémoire de Stéphane Péru, qui a tragiquement disparu le 10 février 2008 à l'âge de 26 ans. Il venait de concrétiser un rêve en travaillant pour l'industrie du *comics* américain et assurait la mise en couleurs de séries aussi prestigieuses que *Ultimate X-Men*, *X-Men*, *Teen Titans* et *Hulk*, chez le célèbre éditeur Marvel. Nous gardons en mémoire sa bonne humeur, son enthousiasme et le réel talent dont il faisait preuve dans la création d'histoires dessinées. Nous l'avions tout naturellement contacté avec son frère Olivier pour participer aux interviews de la première édition papier de *Colorisation de BD, du traditionnel au numérique*, en 2005, car ils formaient ensemble un duo très efficace et prolifique, dans la BD franco-belge comme dans le *comics*. Aujourd'hui Olivier continue le métier d'auteur complet de bande dessinée.

Les auteurs remercient Stéphanie Poisson, des éditions Eyrolles, pour sa confiance et son enthousiasme, Nicolas Bournay, Olivier Péru, Éric Puech, Geneviève Penloup, Virginie Augustin, Bengal, Sébastien Gérard, Reno Grammare et Antoine Quaresma pour leur participation amicale à cet ouvrage.

Merci également à Olivier De March, Éric Gratién, Jean-Christophe Derrien, Gihef, Abel Orain, Cédric Oger, Frédérique Hérin, Philippe Lecocq, Pol Gachon, Jule Japhet, Didier Beddar, Jean-Marc Gérard, Élise Maillard, Marine Tumelaire, Philippe Jacquot, Arnaud Frich, Marie Lefebvre, Virginie Cady, Régis Van Winsen, Dim D, Odile Forestier, Benjamin Minimum, Isabelle Beaumenay, Hervé Petit, Franck Payen, Jean-Claude Tremblay, les équipes de Nord Compo et tous ceux qui, par leur travail, leurs conseils ou leurs avis, ont soutenu ce projet.

Un remerciement tout particulier à Thierry Martens, des éditions Dupuis, pour les éclaircissements qu'il nous a donnés sur l'histoire de la bande dessinée en France.





Avant-propos

L'e-book que vous êtes en train de consulter est destiné à tous ceux qui colorisent des planches de BD avec Photoshop, ou qui souhaitent en acquérir la technique. L'opportunité s'étant présentée de décliner la seconde édition de notre ouvrage *Colorisation de BD du traditionnel au numérique* en versions numériques (version papier [ISBN 978-2-212-12580-1](#), publié aux éditions Eyrolles en décembre 2010, 330 pages), il nous a paru intéressant de le scinder en deux parties, l'une dédiée à l'utilisation de Photoshop et l'autre à celle d'Illustrator. Bien sûr, chacune de ces versions comprend en sus une partie des chapitres généralistes du livre papier original, qui donnent des conseils à tous ceux qui travaillent dans la BD, comme la remise d'un dossier à l'éditeur par exemple. Cet e-book est donc un extrait (avec de légères modifications) de *Colorisation de BD, du traditionnel au numérique*.

Des bonus

nous mettrons à disposition de nos lecteurs dans ces pages des vidéos et hyperliens additionnels. La plupart de ces bonus, ainsi que les pages originales des pas à pas, illustrations d'exemples et même un panneau personnalisé nommé « colorisation » à ajouter à Photoshop CS5 seront téléchargeables sur <http://labobd.ning.com>.



Dans la bande dessinée comme dans tous les secteurs de la communication, force est de constater que la forme a souvent pris le pas sur le fond ; quel que soit le médium concerné, le texte s'efface de plus en plus au profit du visuel (affiches, pictogrammes, films, DVD, etc.). Mais si le travail poussé de la forme reste avant tout au service du contenu, cette mutation est intéressante et a du sens. L'image est en effet une source d'information aussi rapide que simple à assimiler, et les nouvelles générations l'intègrent très naturellement dans leur bagage culturel. Pour séduire ce jeune public, on observe ainsi, par exemple, que tous les personnages des œuvres de fiction, et ce quel que soit leur degré d'importance dans le récit, sont très soigneusement habillés et accessoirisés. Dans la bande dessinée, cela se traduit par une attention toute particulière portée à l'élaboration d'une mise en couleurs la plus attrayante possible.

Parallèlement à cette évolution, les *a priori* sur la bande dessinée, qui était dénoncée jusqu'alors comme une « sous-culture » ou une « sous-littérature », s'estompent progressivement ; de plus en plus de lecteurs, de tous âges et de tous milieux socioculturels, s'y intéressent. Poussés par cette petite révolution, les éditeurs ont dû adapter leur production aux attentes d'un lectorat plus diversifié et plus moderne, gros consommateur de cinéma, de jeux vidéo, de





publicité... Soit un public très exigeant sur la qualité graphique des produits culturels mis à sa disposition. Il était donc logique que la couleur des albums de bande dessinée soit de mieux en mieux considérée, son impact sur le lecteur étant très immédiate.

Le métier de coloriste a ainsi acquis ses lettres de noblesse, obligeant les éditeurs spécialisés à revaloriser cette profession. La couleur est devenue une composante presque aussi importante que le scénario ou le dessin lui-même en termes de succès d'un album. Il est même devenu courant de voir le nom du coloriste figurer à côté des noms du scénariste et du dessinateur sur les premières de couverture ; et les coloristes les plus réputés commencent à obtenir des droits d'auteur ! Dans ce contexte, il devient presque difficile de se rappeler que cela n'a pas toujours été le cas, et que la colorisation a très longtemps été considérée comme le parent pauvre de la bande dessinée – en partie d'ailleurs à cause du processus laborieux de colorisation des planches en noir et blanc et du coût élevé d'impression d'un ouvrage en couleurs. Du reste, la mise en couleurs en Europe des premiers albums colorisés était généralement sommaire et laissait la vedette au dessin noir et blanc ; la plupart du temps, elle ne se traduisait que par de simples aplats, verts pour l'herbe, bleus pour le ciel et rose pour les peaux des personnages...

Apparue outre-atlantique il y a une vingtaine d'années, la colorisation numérique (on entend par « numériques » les images travaillées sur ordinateur, partiellement ou intégralement créées à l'aide d'un logiciel graphique) a été une véritable révolution dans le domaine de la bande dessinée, notamment en ce qui concerne la reproduction des originaux et les coûts de fabrication. Ces avantages ont conduit les éditeurs à privilégier les coloristes qui utilisaient l'ordinateur. Cependant, une frange du lectorat considérant que les couleurs informatiques avaient un côté « froid et sans âme », une forme de rejet de la colorisation numérique s'est manifestée. Si les premiers coloristes numériques utilisaient effectivement de façon systématique les filtres et dégradés basiques des logiciels graphiques (particulièrement identifiables), les professionnels qui travaillent aujourd'hui sur ordinateur n'ont souvent rien à envier aux coloristes traditionnels, et il est parfois bien difficile de détecter la présence du numérique dans certaines mises en couleurs actuelles, comme nous le verrons au fil de cet ouvrage.

Naïts, auteur de bandes dessinées, et Stéphane Baril, infographiste/coloriste, ont conçu ce livre dans le but d'aider toute personne désireuse d'aborder la colorisation de planches de bande dessinée (en traditionnel bien sûr, mais surtout en numérique avec Photoshop) à développer une approche sensible de la couleur et à acquérir une base technique adaptée aux exigences du métier de coloriste.

On entend par « traditionnels », dans les métiers des arts graphiques, les travaux sur papier (toiles, cartons) effectués manuellement à la peinture, aux pastels, encres... C'est aussi une référence à l'apprentissage académique des arts graphiques enseignés depuis l'Antiquité. Aujourd'hui, ce terme est utilisé pour décrire les méthodes de travail employées avant





l'apparition de l'ordinateur. Nous allons présenter dans les premiers chapitres les principes généraux de la couleur, et l'évolution de la colorisation, prérequis d'autant plus utiles aux coloristes actuels que le métier est en pleine évolution, amenant les professionnels à devenir polyvalents pour être compétitifs.

Après ces rappels, vous découvrirez dans le chapitre 3 la méthode que nous préconisons pour la préparation technique de vos planches de bande dessinée avec Photoshop. Le gros chapitre 4 plonge ensuite au cœur des techniques numériques et propose aux professionnels de la mise en couleurs d'améliorer leur productivité et de laisser encore davantage libre cours à leur créativité par des astuces et méthodes avancées, spécifiques à Photoshop, ainsi que des exemples de colorisation de planches détaillés « pas à pas ». En effet, les performances des machines et des applications informatiques actuelles permettent de simuler à l'écran les divers effets de matières obtenus jusqu'à présent sur papier par les méthodes traditionnelles. L'avantage de l'ordinateur est de permettre au coloriste de réaliser des travaux qui imitent les techniques classiques comme la peinture à l'huile, l'aquarelle, le pastel... et ceci sans la logistique importante que constitue l'acquisition de toiles sur châssis, de tubes ou pots de peinture, de diluants et de nombreux pinceaux.

Le chapitre 5, en conclusion, rappellera quelques aspects pratiques relatifs au métier lui-même, à savoir la recherche d'éditeurs, la constitution d'un dossier de présentation et l'optimisation des planches pour l'impression, après quelques explications sur les différences de rendus entre l'écran et la page imprimée.



NB : tout au long de l'ouvrage, les auteurs utiliseront principalement la terminologie Macintosh pour les raccourcis clavier (où la touche Commande est la touche principale) ; si vous êtes sous Windows, remplacez « Commande » (anciennement « Pomme ») par « Ctrl ». (A contrario, lorsqu'il sera mentionné « Clic + droit », les utilisateurs de Mac devront à la place enfoncer la touche Ctrl avant de cliquer). Pour plus de simplicité, nous appellerons « Alt » la touche « Option » sur Macintosh.



Sommaire

Remerciements.....	V
Avant-propos.....	VI

Chapitre 01

La couleur dans la bande dessinée traditionnelle.....	1
---	---

Techniques traditionnelles de colorisation.....

Couleurs directes.....	2
À partir des bleus.....	2
Différentes techniques de colorisation traditionnelle.....	4

Appliquer le traditionnel au numérique.....

Donner de la profondeur.....	6
Faire ressortir un élément.....	9
Mettre en volume.....	12
Exprimer des effets particuliers.....	14
Savoir jusqu'où pousser son travail.....	19

Chapitre 02

Adapter l'espace de travail de Photoshop.....	21
---	----

Matériel requis.....

Adobe préconise.....	22
Mémoire vive (RAM).....	22
Mémoire de masse.....	24
Moniteur.....	25
Tablette graphique.....	25
Scanner et imprimante.....	26
Colorimètre.....	27

Les menus de Photoshop CS5.....

Le menu Photoshop.....	28
Le menu Fichier.....	29
Le menu Édition.....	30
Le menu Image.....	30
Le menu Calque.....	31
Le menu Sélection.....	31
Le menu Filtre.....	31
Le menu Analyse.....	34
Le menu 3D.....	35
Le menu Affichage.....	35
Le menu Fenêtre.....	35
Le menu Aide.....	36

Les panneaux de la colorisation.....

Le panneau Outils.....	36
Le panneau Calques.....	36
Le panneau Réglages.....	42
Le panneau Masques.....	43
Le panneau Couches.....	43
Le panneau Nuancier.....	46
Le panneau Historique.....	46
Le panneau Formes.....	47
Le panneau Formes prédéfinies.....	47
Le panneau Outils prédéfinis.....	48
Le panneau Scripts.....	48
Optimisation de l'espace de travail.....	49

Personnaliser ses raccourcis.....

Dans Photoshop CS5.....	51
Les raccourcis utiles.....	51

Les outils privilégiés.....

Les outils de sélections.....	53
Les outils de dessin et de retouche.....	55
Les outils vectoriels et texte.....	57
Partie basse du panneau Outils.....	58

Chapitre 03

Préparation des planches.....	60
-------------------------------	----

Méthodes de récupération des traits.....

Numérisation des planches.....	61
Nettoyage des traits.....	64
Créer une copie de travail.....	74
Isoler les traits.....	76

Création et hiérarchisation des calques.....

Dissocier les éléments à coloriser du blanc de page.....	79
Ranger les calques dans des ensembles.....	82
Isoler les éléments narratifs importants.....	83
Visualiser la rogne.....	85
Créer sa propre organisation.....	86

Chapitre 04

Colorisation avec Photoshop.....	87
----------------------------------	----

Planche complète en ambiance diurne.....

Recherche documentaire et essais d'ambiance.....	88
Préparation de la planche.....	89
Peindre un élément naturel basique.....	95
Peindre un élément naturel complexe.....	99
Faire monter la couleur et les volumes des éléments principaux.....	103
Harmoniser l'ensemble.....	105



Planche complète en ambiance nocturne 114

- Recherche documentaire et essais d'ambiance 114
- Préparation de la planche 115
- Placement des sources lumineuses du décor 116
- Faire monter la couleur et les volumes 117
- Harmoniser l'ensemble 119
- Harmoniser les deux pages 127

Cases isolées de différentes ambiances 131

Colorisation à partir d'un crayonné 139

- Spécificité du crayonné par rapport à l'encrage 139
- Donner une autre dimension à la mise en couleurs 140

Harmonisation et correction des couleurs en fin de travail 141

- Teinte/saturation 142
- Balance des couleurs 143
- Correction sélective 144
- Courbe de transfert de dégradé 144
- Mélangeur de couches 145
- Courbes 145
- Filtre photo 147
- Variantes 147
- Niveaux 148
- Remplacement de couleur 148
- Correspondance de la couleur 149

- Exposition 149
- Noir et blanc 150

Outils intéressants non utilisés dans les pas à pas 150

- Forme de pointe en brosse 150
- Pinceau mélangeur 152
- Collaboration avec CS Live 153
- Navigation dans la planche 156
- Filtre Point de fuite 157
- Gestionnaire d'événement de scripts 159
- Contenu pris en compte 160

Chapitre 5

Remettre son travail 162

Trouver son éditeur 163

- Présentation d'un dossier complet 164
- Rôle de la couleur 164

Différences de couleurs entre l'écran et l'impression 166

- Notions de gestion des couleurs 167
- Premiers pas dans la profession 169

Connaître les spécifications techniques de l'imprimeur 170

- Avec traits et couleurs dans des fichiers séparés 170
- Avec traits et couleurs dans un même fichier 176
- Proposition d'une méthode mixte 181





La couleur dans la bande dessinée traditionnelle

Avant l'avènement de l'ordinateur, la difficulté technique de reproduction des planches originales de bandes dessinées obligeait les coloristes à une certaine simplicité dans le traitement des couleurs. La colorisation était un travail fastidieux, ingrat et peu considéré. Les quelques essais plus élaborés en couleurs directes ont souvent été sanctionnés par une reproduction médiocre – qui a découragé ces initiatives – résultant à la fois de mauvais calages et de la difficulté à séparer convenablement les couleurs à l'impression. Les machines nécessitaient du personnel spécialisé hautement qualifié, entraînant des frais considérables (main d'œuvre, produits et solvants indispensables aux étapes d'impression en quadrichromie, etc.) qui ont amené les éditeurs à privilégier les techniques de mise en couleurs plus simples à reproduire.

H i s t o r i q u e

Les éditeurs amenaient souvent les créateurs de BD à choisir leur coloriste davantage pour des raisons pratiques que pour leurs réelles compétences : même si certains s'acquittaient très honorablement de cette tâche, ils étaient surtout sélectionnés en fonction des rapports privilégiés qu'ils entretenaient avec les éditeurs et imprimeurs (coloristes « maison ») ou les auteurs (épouses de dessinateurs ou de scénaristes).

Techniques traditionnelles de colorisation

De la même façon que la photographie couleur n'a pas éclipsé le noir et blanc, les techniques traditionnelles de colorisation conservent leurs fervents défenseurs, même si le numérique occupe aujourd'hui une grande place dans le métier. Une connaissance même succincte des méthodes traditionnelles constitue en outre un bagage certain pour la colorisation sur ordinateur.

Couleurs directes

On entend par « couleurs directes » la technique picturale qui consiste à coloriser une planche de BD directement sur l'original. Pour cette raison, le dessinateur est aussi la plupart du temps le coloriste. C'est la technique la plus délicate, puisque le dessinateur/coloriste n'a aucune marge d'erreur : un défaut dans la colorisation oblige à redessiner toute la page... Pour limiter les risques de ratage sur un travail en couleurs directes, il existe tout de même des astuces. La première, qui n'est pas la plus confortable, est d'utiliser une table lumineuse pour appliquer en transparence les couleurs sur une feuille vierge et conserver ainsi un original des crayonnés intact. Une autre solution consiste à réaliser la couleur des différentes cases d'une planche sur des feuilles séparées ; on les monte ensemble ensuite, en les collant sur un support vierge : en cas d'erreur sur la mise en couleurs d'une case, il suffira de reprendre uniquement cette dernière et non l'ensemble de la planche.

La mise en couleurs directe a l'avantage de donner un aspect de peinture à une planche, en s'émancipant de l'encrage : le dessinateur/coloriste accentue les volumes et les contrastes des sujets principaux qui ne sont pas soulignés alors par un détourage encré. Chez certains auteurs comme Vink ou Éric Puech, chaque case ressemble ainsi à un véritable petit tableau (<http://www.artistescontemporains.org/ERIC-PUECH,23.html>). Une fois la couleur d'une page terminée, d'autres artistes utilisent cette technique pour faire ressortir les éléments importants d'une case par un encrage plus ou moins marqué (<http://www.le-scorpion.com/>).

On pourrait par analogie appeler « couleur directe informatique » le procédé qui consiste à travailler en numérique à partir de crayonnés scannés en occultant l'étape de l'encrage. Certains auteurs nomment ainsi leur travail dont le rendu, qui estompé les traits de crayons, se rapproche de l'aspect d'une peinture (Segrelles, par exemple).

À partir des bleus

Une autre technique de mise en couleurs traditionnelle, certainement la plus répandue, est la colorisation sur gris ou bleus de coloriage. Elle a été mise au point dans les années 1950 par le coloriste et dessinateur Vittorio Leonardo pour Dupuis. L'imprimeur fournit au coloriste deux reproductions d'une page encrée au format d'impression : la première est un film transparent sur lequel la planche est imprimée à l'encre noire, la seconde est un document en papier à dessin de bonne qualité, où la même planche est imprimée dans une couleur bleu pâle ou gris léger. Le film est généralement superposé (exactement) à la feuille de dessin par l'imprimeur à l'aide d'une bande adhésive (fig. 1-1).

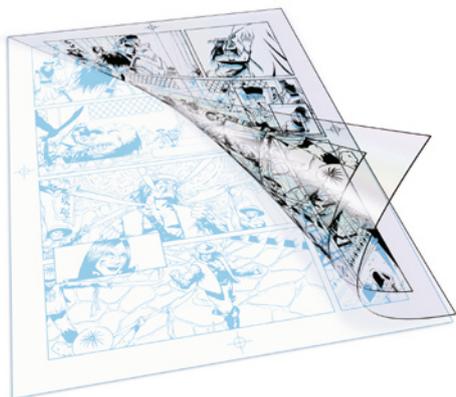


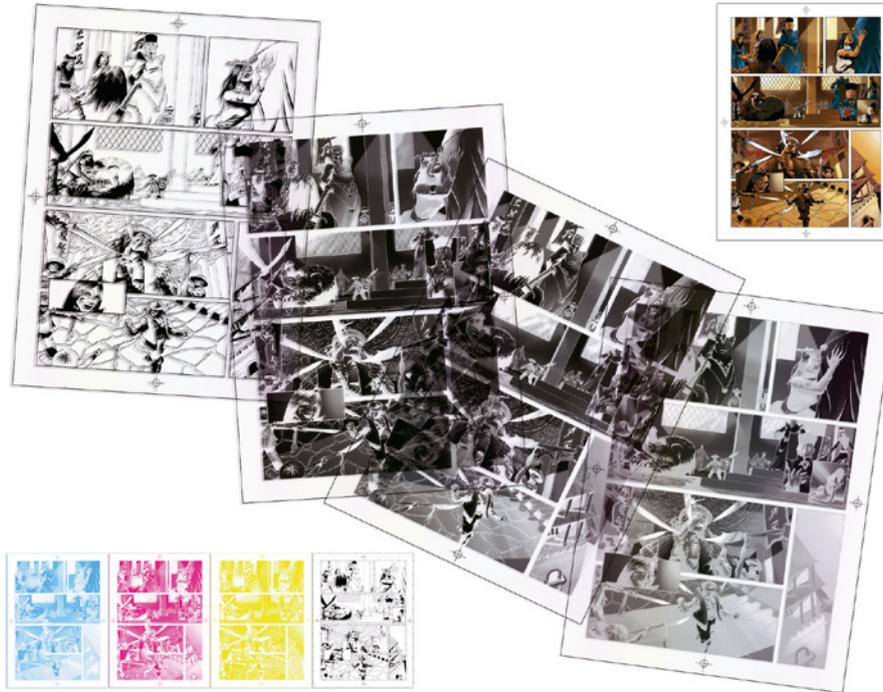
Figure 1-1
Bleu de colorisation, avec le film noir transparent
monté en superposition





Figure 1-2

Au centre de cette illustration figurent les quatre films d'impression de la planche située en haut à droite. Concrètement, cela implique quatre passages d'encres : cyan, magenta, jaune puis noire. Le film du noir présente uniquement les traits d'encrage ; cela signifie que les nuances de couleurs ne sont obtenues qu'avec les trois couleurs primaires (CMJ).



Le travail de mise en couleurs à proprement parler est effectué sur le document papier : la discrétion de la couleur bleue ou grise permet au coloriste d'utiliser les contours comme repère visuel pour placer les ambiances colorées sans être perturbé par un encrage trop marqué. Il peut à tout moment repositionner le film noir pour avoir une idée plus précise du rendu de la page imprimée avec couleurs et encrage.

Cette méthode réduit considérablement le nombre des interventions manuelles et permet une grande souplesse de travail. Le coloriste n'a pas la possibilité d'intervenir sur l'encrage – pour l'atténuer sur certaines zones par exemple –, c'est donc le travail du dessinateur qui prédomine à l'impression. Cet ascendant du noir sur le reste des couleurs est accentué pour la raison technique suivante : la contrainte majeure pour un imprimeur réside dans la gestion des tons sombres (les noirs). L'impression s'effectuant en quadrichromie et le noir dominant les autres couleurs (fig. 1-2), il est nécessaire de l'isoler des trois autres. Cette séparation des couleurs primaires et du noir explique l'aspect souvent très pur des couleurs (couleurs non « salies » par un pourcentage de noir) dans les pages imprimées d'albums de BD.

DU BLEU AU GRIS

Avant la généralisation du numérique chez les imprimeurs, ces derniers choisissaient une teinte bleue pour le document servant à la colorisation. Le cyan est en effet une couleur discrète qui n'altère pas l'appréciation visuelle des teintes définies par le coloriste ; il était par ailleurs presque ignoré par le banc de reproduction (matériel utilisé pour la séparation des couleurs avant l'arrivée des scanners). Depuis, le bleu a été remplacé par un gris léger qui, chromatiquement plus neutre, perturbe encore moins l'œil de l'artiste quand il choisit ses nuances colorées et influence moins la composition quadrichromique du noir durant la numérisation.



Figure 1-3

Pour cette illustration sur la technique du Bendaï – la loupe sur la première image montre la trame, les deux petites images représentent le film du noir et celui du magenta –, nous avons placé des trames composées de points plus ou moins espacés pour créer des roses de différentes intensités en partant d'une seule couleur (magenta). En pratique, on combine des trames cyan, magenta et/ou jaune pour créer des teintes plus sophistiquées.

Différentes techniques de colorisation traditionnelle

Le coloriste traditionnel dispose de différentes techniques qui présentent chacune leurs avantages et inconvénients en termes de temps de travail et de facilité d'utilisation.

Le Bendaï (fig. 1-3 et <http://www.yveschaland.com/>) doit son nom à l'américain Benjamin Day. Ce procédé consiste à reconstituer les différentes couleurs à l'aide de plusieurs trames de points noirs plus ou moins denses que l'on combine entre elles. Pour retrouver une couleur, il faut imbriquer manuellement des trames représentant les différentes couleurs primaires (cyan, magenta et jaune) avec des pourcentages variés. Par exemple, une trame de 40 % de cyan et de 50 % de magenta donnera un mauve clair. Fastidieuse et déstabilisante – on ne voit pas tout de suite les couleurs sur le document original –, la technique du Bendaï offre cependant lors de l'impression une reproduction fidèle des couleurs choisies par le coloriste.

Combinant certains avantages de la peinture à l'huile et de l'aquarelle (que nous détaillerons plus tard), la gouache (fig. 1-4) est certainement la technique traditionnelle la plus reconnue dans la bande dessinée et l'animation (où la mise en couleurs des différents dessins d'une séquence s'appelle d'ailleurs « le gouachage »). Ce médium est particulièrement apprécié pour sa souplesse et sa facilité d'emploi. La peinture à l'eau peut être diluée, mélangée à d'autres peintures de différentes couleurs ou utilisée telle quelle à peine sortie du tube, rediluée une fois sèche avec un pinceau humide sur le document original, etc. Le petit inconvénient de la gouache est son faible pouvoir couvrant.

Figure 1-4

Cette illustration nécessitait un effet de transparence. Selon son degré de dilution, la gouache a permis de recouvrir partiellement ou de laisser apparaître la couleur bleue du support en fonction des besoins. Un blanc peu dilué a ajouté de la lumière dans l'image.



De façon encore plus accentuée que la gouache, l'aquarelle (<http://www.dargaud.com/blacksad/l-enfer-silence,3136.html>) et les encres à l'eau sont peu couvrantes et requièrent des supports qui acceptent bien l'humidité. En contrepartie, ce sont des techniques idéales pour créer des effets de transparence. S'il est possible comme pour la gouache de rediluer une teinte, il est toutefois difficile de recouvrir une couleur ou d'obtenir de beaux aplats. De surcroît, sans couleur blanche dans sa gamme, l'aquarelle impose l'utilisation du blanc du papier pour éclaircir certaines zones (une astuce consiste néanmoins à utiliser de la gouache blanche). À noter enfin qu'une des particularités intéressantes de l'aquarelle est la possibilité d'obtenir des effets de texture variés en mélangeant la peinture à des corps gras, du sel et d'autres produits (fig. 1-5).





Figure 1-5

L'aquarelle peut être mélangée avec divers produits pour obtenir des effets de matière intéressants (ici, de haut en bas, du sel, une crème à récurer et de l'encre noire).



© 2004 MC productions - Beddar/Naïts

Figure 1-6

Grandmaster, Naïts et Didier Beddar – Couleur : Naïts
Le feutre oblige à appliquer les couleurs de la plus claire à la plus sombre. Ici, la typographie blanche a été réalisée à la gouache lors de la dernière étape.

L'huile, considérée dans le milieu de la peinture comme la technique reine, offre de nombreux avantages dont la non-altération des couleurs sur les originaux au fil du temps – contrairement à la gouache et aux feutres dont les couleurs s'atténuent quand les originaux sont exposés trop longtemps à la lumière naturelle –, la possibilité de retoucher certaines zones longtemps après la réalisation d'une œuvre, la saturation et l'éclat des couleurs ainsi qu'une palette quasi infinie de

nuances. Si la peinture à l'huile permet aussi d'obtenir de beaux dégradés et une finesse de détails inégalée, c'est une technique onéreuse qui requiert un temps de séchage important, à prendre absolument en compte pour le respect des délais de parution.

L'acrylique (pour en savoir plus : <http://serandipite.blogspot.com/>) est une technique assez proche de l'huile, et bien que sa palette de couleurs ne soit pas aussi étendue, sa rapidité de séchage fait souvent pencher la balance en sa faveur. Elle a aussi la particularité de pouvoir se mélanger à d'autres techniques : peinture à l'huile, gouache, eau, aérographe, etc., et donc d'être d'un emploi souple. Les couleurs de l'acrylique ne s'altèrent pas, ne jaunissent pas avec le temps. Grâce aux propriétés du plastique qui la compose, la peinture acrylique permet une manipulation intensive des originaux et une relative imperméabilité de ces derniers, ce qui est très appréciable, un gobelet d'eau ou une bouteille d'encre étant très vite renversés... Un des inconvénients majeur de l'acrylique est la difficulté à effectuer des retouches.

L'aérographe (<http://www.artistescontemporains.org/ERIC-PUECH,23.html>), les feutres (fig. 1-6), les pastels et crayons de couleurs sont aussi utilisés par certains coloristes, soit exclusivement, soit en complément d'une autre technique (l'aérographe sert notamment souvent à l'élaboration des ciels ou à différents effets vaporeux). Si les crayons de couleurs donnent un rendu très spécifique, le travail avec certains feutres (que l'on peut mélanger) rappelle l'aquarelle ; les pastels gras, quant à eux, donnent un résultat proche de l'huile.

Un coloriste traditionnel se doit de maîtriser une ou plusieurs de ces techniques et être capable de les adapter à la mise en couleurs sur bleu de coloriage. Un dessinateur qui colorise lui-même ses planches pourra les utiliser de manière plus poussée en s'affranchissant des contraintes de l'encrage directement sur ses originaux, comme le font Ségreles, Smudja ou Rosinski (<http://www.dargaud.com/vengeance-comte-skarbek/deux-mains-d-or,3545.html>).

Appliquer le traditionnel au numérique

Les moyens numériques d'aujourd'hui (logiciels, tablette, vitesse de calcul des ordinateurs...) permettent de simuler quasiment toutes les techniques de mise en couleurs traditionnelles, à condition de les maîtriser dans les grandes lignes. S'il le souhaite, un coloriste pourra donc affecter à son travail un rendu proche de la peinture (ou de l'aquarelle, du pastel...). La connaissance des techniques utilisées en peinture jumelée avec la puissance des logiciels actuels donne un impact beaucoup plus fort à la colorisation d'une case de BD. Bien maîtrisés, les dégradés qui permettent les modelés et le placement des lumières sont des atouts importants pour un coloriste numérique.

Donner de la profondeur

Quelle que soit l'approche envisagée – aplats avec nuances pour les ombres comme dans les dessins animés japonais par exemple, ou modelés réalistes avec dégradés et matières (fig. 1-7), etc. –, il convient pour séparer les plans par la couleur dans un dessin d'utiliser les mêmes principes généraux qu'en peinture.

Couleurs chaudes et froides

Privilégier les couleurs chaudes qui rapprochent les éléments du regard du lecteur pour les premiers plans et les couleurs froides qui éloignent le regard pour les seconds plans (fig. 1-8 et fig. 1-9) conduit automatiquement à un effet de profondeur. Mais ce n'est pas une règle absolue, on peut envisager *a contrario* dans certains cas de réserver les couleurs froides pour le premier plan ; outre l'opposition naturelle des couleurs chaudes et froides, l'effet de profondeur reposera alors sur la composition et sur la perspective (fig. 1-10 à fig. 1-13).

Figure 1-7
Lotus de Jade III,
Naïts et Jacquot – Couleur : Emmanuel Pinchon

ici, la quantité de nuances et les dégradés donnent du volume aux sujets.



© 2003 Nucléar, tous droits réservés

Figure 1-8
Grandmaster, Naïts et Didier Beddar – Couleur : Naïts



© 2004 MC productions - Beddar/Naïts

Figure 1-9
Grandmaster, Naïts et Didier Beddar – Couleur : Naïts



© 2004 MC productions - Beddar/Naïts

dans ces deux exemples, les éléments de premier plan sont traités avec des couleurs plus chaudes que le décor pour accentuer l'impression de distance.





La couleur dans la bande dessinée traditionnelle



Figure 1-10
Grandmaster, Naits et Didier Beddar –
Couleur : Naits

Le fond de cette image baignant dans une couleur chaude par obligation narrative (la scène est éclairée par les flammes d'un incendie), des couleurs plus froides permettront de détacher le premier plan par opposition chromatique.



Figure 1-11
Grandmaster, Naits et Didier Beddar – Couleur : Naits



Figure 1-12
Grandmaster, Naits et Didier Beddar – Couleur : Naits

La grande intensité des couleurs du premier plan suffit parfois à donner une bonne profondeur au dessin.



Figure 1-13
Grandmaster, Naits et Didier Beddar – Couleur : Naits



Figure 1-14
Grandmaster, Naïts et Didier Beddar –
Couleur : Naïts

malgré l'utilisation exclusive de nuances brunes, on parvient assez facilement à détacher les plans en jouant sur l'intensité de celles-ci.

Figure 1-15
Grandmaster, Naïts et Didier Beddar –
Couleur : Naïts



Les montagnes les plus éloignées reçoivent l'influence marquée de la teinte bleutée du ciel.

Jeu sur l'intensité

D'une façon plus simple, diminuer l'intensité colorée à mesure que les plans s'éloignent crée un réel effet de profondeur, y compris dans un simple camaïeu (fig. 1-14).

Dans une scène d'extérieur diurne par exemple, la masse d'air qui remplit l'espace entre les différents plans absorbe une partie de la lumière ambiante et donne l'impression que plus les plans sont éloignés, plus ils sont recouverts d'un voile brumeux (fig. 1-15). Ce phénomène porte le nom de perspective atmosphérique. Les éléments extrêmement lointains seront également influencés par l'intensité lumineuse du ciel et se confondront petit à petit avec lui. Pour les ambiances nocturnes, le ciel ayant – comme on vient de le voir – une grande influence sur la perception visuelle des plans éloignés, le coloriste assombriera de plus en plus les éléments, à mesure que ceux-ci s'éloigneront (fig. 1-16).

nocturnes, le ciel ayant – comme on vient de le voir – une grande influence sur la perception visuelle des plans éloignés, le coloriste assombriera de plus en plus les éléments, à mesure que ceux-ci s'éloigneront (fig. 1-16).

Figure 1-16
Grandmaster, Naïts et Didier Beddar –
Couleur : Naïts



La couleur des ciels nocturnes assombriera les plans en fonction de leur éloignement par rapport à l'œil du lecteur.

La projection de la lumière lunaire sur les différents éléments les fait se détacher davantage les uns des autres.





© 2004 MC productions - Beddar/Naits

Les figurants à l'arrière-plan présentent une seule teinte peu soutenue ; ils se fondent dans le décor.

Figure 1-17

Grandmaster, Naits et Didier Beddar – Couleur : Naits

Réduction des nuances

Pour renforcer l'impression de profondeur, on peut aussi réduire le nombre de nuances de sa palette en fonction de l'éloignement des plans (fig. 1-17). Savoir donner de la profondeur grâce à la couleur vous permettra, dans la même logique, de faire ressortir les éléments importants dans une case.

Faire ressortir un élément

La séparation des plans dans une case est une notion académique. En bande dessinée, les impératifs de la mise en scène obligent parfois à transgresser ces lois pour faire ressortir un élément précis qui participe à la narration.

Pour fixer l'attention du lecteur sur les éléments essentiels d'une case, leur niveau de détails devra être bien plus important que sur les sujets secondaires (décors, figurants...) (fig. 1-18). L'œil humain fait la mise au point sur un objet précis au détriment de son environnement qui est diffus comme en photographie. Souvent le premier plan n'est pas le sujet principal de la case, il est là pour donner de la profondeur (<http://olivierperu.blogspot.com>). « Augmenter le niveau de détails » signifie pour un coloriste travailler les modelés, les matières, les ombres et les lumières de manière plus poussée (fig. 1-19).

Figure 1-18
Grandmaster, Naits et Didier Beddar –
Couleur : Naits

Les figurants sont justes silhouettés [traités en aplat sans nuances] pour ne pas trop distraire l'attention du lecteur.

Le personnage du premier plan est volontairement traité avec peu de nuances et de contraste. Il n'est pas très important pour la compréhension de la scène et sert surtout à renforcer l'impression de profondeur.



© 2004 MC productions - Beddar/Naits

Les éléments principaux sont les plus travaillés, en contraste et détails. Leur palette doit être conséquente pour attirer instantanément l'œil du lecteur.