

Petit précis des bonnes pratiques du dessinateur de bande dessinée

Mise en forme par Eigrutel BD Academy



Remise en forme et précisions d'une partie des conseils sur la bande dessinée compilés par **Jesse Alan Hamm** (1975 - 2021) .

<https://jessehamm.gumroad.com/>

En art, il est souvent préférable d'éviter le but pour mieux l'atteindre.

Parfois, pour qu'un élément visuel soit remarqué ou efficace, il ne faut pas le mettre directement en avant, mais plutôt l'insérer dans un contexte qui le fait ressortir par contraste. C'est une approche subtile qui va à l'encontre de l'instinct de souligner ou exagérer.

Exemple : Pour mettre en valeur un petit objet dans une image, on peut le placer à côté de formes encore plus grandes pour qu'il attire l'œil, plutôt que d'agrandir l'objet lui-même.

**Ne dessinez pas
seulement ce que vous
voyez ; dessinez ce que
vous voudriez montrer
aux autres.**

Ce conseil met en garde contre le dessin passif ou strictement mimétique. Il faut filtrer la réalité pour en **extraire ce qui est significatif**, lisible, intéressant visuellement ou émotionnellement. C'est une démarche active : composer, exagérer, simplifier... en fonction de l'effet recherché.

**Les contraintes inspirent
la créativité. Une liberté
illimitée vous gâtera ou
vous paralysera.**

l'idée que les limites (temps, formats, thèmes imposés) stimulent la créativité en obligeant à chercher des solutions ingénieuses. À l'inverse, un champ libre absolu peut devenir source de **blocage**.

**Si un projet vous intimide,
essayez d'en faire une
version vraiment ratée.
Puis améliorez-la**

Technique anti-blocage créatif : faire exprès de mal faire pour **faire tomber la pression** du perfectionnisme, puis se servir de cette version imparfaite comme base de travail. Un conseil psychologiquement très efficace pour se débloquer.

L'art n'est pas une course. Laissez-le venir à vous.

Un encouragement à ne pas se comparer aux autres. La progression artistique n'est pas linéaire ni universelle : **certains artistes mûrissent tard**, et ce n'est pas un problème. L'essentiel est de continuer à pratiquer et à chercher sa voix.

**Si vous essayez de plaire
à tout le monde, vous ne
plairez à personne. Pour
garder les lecteurs A et
B, vous devrez peut-être
renoncer à C jusqu'à Z.**

Un conseil sur la **ciblage artistique** : il faut accepter de ne pas plaire à tout le monde. Mieux vaut avoir une œuvre forte et cohérente qui touche un public précis, que quelque chose de tiède conçu pour plaire à tous.

**Il faut distinguer le dessin
« pour le plaisir » et le
dessin « pour progresser ».
Si vous cherchez toujours
à ce que ce soit amusant,
vous resterez dans votre
zone de confort.**

Conseil pour les artistes en apprentissage : ne pas se contenter de dessiner ce qu'on aime déjà dessiner. Il faut **pratiquer aussi les sujets qu'on maîtrise moins** (mains, chevaux, décors, etc.), même si c'est moins agréable au début.

**Aucune discipline ne
semble agréable sur le
moment, mais elle porte
des fruits plus tard.**

Une citation biblique reprise pour illustrer l'idée que **l'effort porte ses fruits à long terme**. Même les exercices pénibles ou arides contribuent à renforcer les compétences essentielles.

**L'école d'art ne fera pas
de vous un bon artiste.
Les écoles passent 12 ans
à enseigner l'écriture à
tout le monde, et voyez le
résultat.**

Même un encadrement long ne garantit pas la compétence.
Le **progrès vient de la pratique personnelle** et de la
motivation, pas seulement de l'enseignement formel.

Avantages

- *vous pousse à produire régulièrement*
- *vous force à essayer de nouveaux médiums*
- *vous aide à construire un réseau*

Inconvénients

- *c'est cher*
- *on peut apprendre l'essentiel par soi-même*

**On nous dit de commencer
une œuvre créative avec
un plan détaillé... C'est un
bon conseil – si vous ne
faites pas de l'art.**

En art, il est souvent **plus fécond de commencer avec une intuition, une image ou une sensation**, et de structurer ensuite.

Regardez des pros dessiner.

On apprend énormément en **observant** le geste, l'ordre des traits, le matériel. Surtout pour l'encrage, très gestuel.

**Un dessinateur qui
dessine dans un style
réaliste devrait s'inspirer
de Franquin. Un
dessinateur qui dessine
comme Franquin devrait
s'essayer au réalisme.**

Encouragement à sortir de son **style habituel** pour progresser : s'exercer dans un registre opposé permet d'acquérir souplesse, compréhension et richesse.

**Excuses à ne pas faire
quand on vous critique :**

- « J'étais pressé. »**
- « Mon artiste préféré
fait pareil. »**
- « C'est un vieux dessin. »**
- « C'est fait exprès. »**

Plutôt que de se **justifier**, il vaut mieux **écouter la critique** et en tirer quelque chose. Même si elle est mal formulée ou injuste, elle peut être utile.

**Même si le critique se
trompe complètement,
il vous montre comment
votre travail peut être
perçu.**

Même une mauvaise critique révèle un **malentendu**. Si une personne ne comprend pas ce que vous avez voulu faire, peut-être que d'autres auront le même ressenti.

**Quand on crée, ne pas
savoir est la moitié du
chemin.**

L'art n'est pas une suite de réponses déjà connues :
on découvre en chemin, et cela fait partie du **processus**.

Si vous ne dessinez pas bien, vous êtes en bonne compagnie. Beaucoup d'illustrateurs ne dessinent pas bien. Mais ils trouvent comment faire de l'art malgré tout.

Il n'est pas nécessaire d'être virtuose pour faire du bon travail. Il faut **trouver ses forces et les exploiter**, même avec des limites techniques.

**Quand vous dessinez,
pensez comme un
scénariste. Quand vous
écrivez, pensez comme un
lecteur.**

- Le **dessin** sert l'idée, la narration.
- Le **texte** doit viser la lisibilité, la réception.

**Une bonne BD est
honnête, claire,
généreuse.
Ne vous contentez
pas de dessiner :
communiquez.**

l'objectif n'est pas de briller mais de **faire passer** quelque chose.

**Avant d'envoyer votre
planche terminée,
regardez-la en petit, en
miroir, à l'envers, puis
retournée.**

Ces tests simples dévoilent les **erreurs de composition, de rythme, d'équilibre visuel.**

**Attention à ne pas
aborder tout votre travail
avec un regard froid
et rationnel. Comme
l'écrit Lord Dunsany :
"Les hommes éveillés
n'entendent pas l'âme des
morts."**

Il faut parfois **cesser d'analyser** pour créer avec le cœur,
laisser parler ce qui est en nous sans tout rationaliser.

**Ne vous demandez pas :
"Comment ce type de
scène est-il habituellement
traité ?", mais plutôt :
"Comment servir cette
scène précise ?"**

Chaque scène a ses **intentions propres** – il faut que tous les choix visuels les servent, plutôt que de calquer des modèles existants.

**Ne dessinez
pas plus vite,
dessinez mieux
plus rapidement.**

Travaillez avec **précision** et **efficacité**, pas dans la précipitation.

**Il y a des règles en art.
Si vous pouvez encore
progresser, c'est que vous
enfreignez des règles que
vous devriez apprendre.**

Le progrès prouve qu'il existe des **principes** à découvrir.

**Le spectateur n'est pas
omniscient. C'est pour cela
que l'art a des règles.**

On ne dessine pas pour soi, mais pour être compris. L'artiste doit tenir compte des **limites de compréhension du lecteur** – c'est cela qui fait naître des règles utiles.

**Un dessin peut être
terminé, même s'il n'est
pas parfait. Comme un
repas, une phrase ou une
voiture.**

Contre le perfectionnisme : il faut **savoir s'arrêter**. Un dessin imparfait peut être suffisant pour ce qu'il doit accomplir.

Il y a deux formes de créativité : primaire et secondaire.

Créativité primaire

jaillissement brut d'idées, souvent inexplicables (ex. : deux persos se retrouvent dans un zoo sans raison).

Créativité secondaire

faculté à organiser, structurer, justifier une idée pour en faire un récit ou une œuvre cohérente.

Les deux sont nécessaires, surtout en bande dessinée où le récit doit **tenir debout narrativement**.

En BD, il faut pouvoir tout dessiner.

Cinq catégories d'objets à maîtriser :

1. Les gens
2. Les animaux
3. Les éléments naturels (arbres, rochers, feu, eau...)
4. Les machines (voitures, armes...)
5. Les bâtiments

Identifier la catégorie où vous êtes le plus faible et **dessiner 100 objets** de cette famille pour progresser.

**Même les maîtres
dessinent à travers – traits
de construction, parties
cachées, tout.**

Un principe de base : **construire toutes les parties du corps**, y compris les membres masqués ou hors-champ. Cela garantit la cohérence de la pose et des proportions.

**Quand vous terminez un
dessin, ne vous demandez
pas « Que vont-ils
penser ? », mais « Que
vont-ils ressentir ?**

L'impact émotionnel doit **guider les choix** finaux : cadrage, expressions, couleurs, ombres... L'important, c'est l'effet sur le lecteur.

**Racontez l'histoire que
vous seul pouvez raconter.
Ne courez pas après les
modes. Faites confiance à
votre voix.**

Votre expérience, vos obsessions, votre regard sont **uniques**.
Ils méritent d'être exprimés sincèrement.

**Vous pouvez omettre
la corde d'un arc, et les
gens l'imagineront. Mais
oubliez l'arc, et il n'existe
plus.**

Un principe de suggestion visuelle : **certains éléments se devinent** si tout le reste est bien posé. Il faut savoir ce qu'on peut omettre sans nuire à la compréhension.

**La vraisemblance est
le langage du dessin.
La composition est sa
grammaire. L'ambiance
est son message.**

Une belle image ne dit rien sans **contenu émotionnel**.
Inversement, un dessin moins réaliste peut transmettre plus
s'il est expressif.

**Commencez chaque page
en décidant combien de
temps elle doit prendre. Et
tenez-vous-y.**

Gestion du temps :

trop de soin = épuisement, trop peu de soin = bâclage.

Il faut un juste milieu planifié dès le départ.

Si une case ne fonctionne pas, redessinez-la. Ne réparez pas une mauvaise idée. Remplacez-la.

Parfois, il faut **jeter et recommencer**, pas bricoler.

**Terminez plus de dessins.
Inquiétez-vous moins.
Habituez-vous à lâcher
prise.**

Mieux vaut être productif, corriger, **progresser**, que vouloir finir un chef-d'œuvre à chaque fois.

**Si un dessin est
particulièrement réussi,
dites que c'était un croquis
rapide. Les gens vous
trouveront génial.**

Un clin d'œil amusé à la perception de la **virtuosité**. Mais derrière la blague, un conseil implicite : restez humble et détendu.

Un bon dessin = design + exécution.

Design : choix des formes, cadrage, style

Execution : précision, finition, technique

Il faut soigner les deux pour un bon résultat

**Si vos personnages n'ont
jamais de place pour leurs
pieds... vous devriez
peut-être commencer par
un croquis global.**

Problème courant chez les débutants : mal calibrer l'espace.
La vraie erreur, ce n'est pas de mal cadrer, mais de ne pas
anticiper la composition via des thumbnails.

**Ne dessinez pas une
rangée d'objets de gauche
à droite. Commencez
par les extrémités. Puis
remplissez entre les deux.**

Technique pour **organiser une série d'éléments** (ex : une file de personnages, une série de fenêtres, etc.). Cela permet de maîtriser les proportions et l'espacement.

**Si vous laissez des trous
dans vos dessins – mains
vides, pièces vides, décors
vides – arrêtez.**

Ne pas dessiner certains éléments parce qu'ils sont difficiles ou ennuyeux **n'est pas une solution.** Ce vide se voit, et affaiblit l'image.

**Les vignettages ne sont
pas des solutions. Ce sont
des aveux d'échec.**

Gribouiller vaguement dans les coins de case, ce n'est pas une stratégie, c'est un recul face à un problème mal résolu.

**Si une case n'est pas
importante, ne la dessinez
pas soigneusement.
Lâchez prise. Vous
gagnerez du temps – et
souvent, la planche s'en
portera mieux.**

Principe utile en BD : soulager son effort sur les cases secondaires, pour mettre l'**énergie** sur celles qui comptent.

**Soyez clair sur ce que
vous voulez dire. Le
lecteur complètera le
reste.**

Vous n'avez pas à tout montrer : si l'intention est lisible, le lecteur suit et reconstruit. Mais **il faut une intention nette.**

**Un détail qui enrichit 2
cm² peut nuire à 30 cm².**

Un petit plaisir local peut gâcher l'**harmonie globale**.
Il faut penser à l'image entière.

Donnez moins à lire au lecteur, et il en lira plus.

Le dessin surchargé **ralentit la lecture**. Des images plus claires, avec des zones de repos visuel, facilitent la lecture.

**Tout bon dessin doit
concilier quatre priorités :
composition, clarté,
vraisemblance, ambiance.**

Ces priorités entrent souvent en **conflit**. Il faut faire des **compromis intelligents**, sans sacrifier l'objectif émotionnel.

Supprimez tout ce que le spectateur ne remarquera pas s'il manque.

Test simple : si l'élément retiré ne change rien, il était **inutile**.
On gagne en **clarté** en l'ôtant.

**Une grande ombre sur un
côté en dit plus que plein
de petites partout.**

Privilégier des **masses simples** à un fouillis de demi-teintes.

**Vous pouvez omettre
des détails si cela rend
l'image plus lisible.**

Ce n'est pas de la paresse : c'est un choix de **lisibilité**. Le lecteur comprend sans. Et trop de détails perturbent la lecture.

**Pour faire ressortir
quelque chose, placez
autour quelque chose de
plus grand.**

Un petit objet se détache mieux sur un fond de grands éléments que si vous le grossissez directement. C'est la comparaison qui attire l'œil.

**Dessinez le décor et les
personnages séparément.
Puis combinez-les. Comme
avec un tableau de
feutrine.**

Cette méthode permet de placer les personnages **librement** sans être contraint par le fond.

**Le réalisme, c'est la
clarté. Si les formes sont
nettes, le spectateur les
comprend.**

La **lisibilité visuelle** prévaut sur la précision photographique.
Ce qui compte, c'est que l'œil comprenne sans effort.

**Les lecteurs déduisent
ce qu'on ne montre pas.
Servez-vous-en.**

Cela permet de simplifier le dessin sans perte de sens.
Le cerveau du lecteur est un allié, pas un obstacle.

**En BD noir et blanc,
répartissez blanc, noir et
gris de manière inégale.
Pas 1/3 de chaque.
Essayez 30/60/10.**

Un conseil pour équilibrer les valeurs visuelles. Des proportions variées créent un rythme graphique agréable.

**Considérez votre image
comme un navire en train
de couler : jetez par-
dessus bord tout ce que
vous pouvez épargner.**

Une image trop remplie navigue mal. Il faut **supprimer le superflu** pour faire respirer l'essentiel.

**Supprimez les détails qui
n'ajoutent rien ou que
personne ne remarquera
s'ils disparaissent.**

Un bon tri fait gagner en **clarté, efficacité** et rythme visuel.

**Si la silhouette est claire,
le lecteur comprend même
sans détail.**

Tout repose sur la **forme globale lisible**. L'œil humain reconnaît une forme avant de lire ses détails.

**Composez la page
entière, pas juste les
cases. L'ensemble doit être
lisible.**

La **hiérarchie visuelle** (gros plans, silences, masses) doit fonctionner à l'échelle de la page entière, pas juste vignette par vignette.

**Si un détail disparaît
quand vous plissez
les yeux, il n'est
probablement pas
nécessaire.**

Technique de test simple pour identifier les **parasites visuels**.
Ce qui tient à l'œil flou est important ; ce qui disparaît, non.

Chaque planche a au moins une case qu'on peut simplifier à l'extrême. Trouvez-la. Utilisez-la. Gagnez une heure.

Truc de **productivité** : identifier les cases qui ne nécessitent pas de détails.

**L'ambiance doit dominer.
Sinon, le dessin est creux.**

Même un dessin techniquement parfait est inutile s'il n'évoque rien. **L'émotion**, l'impact doivent guider les autres choix.

**Composez une scène
avec seulement 3 à 5
formes principales. Une
« forme » ici n'est pas
nécessairement un objet,
mais une zone de même
valeur.**

Des **blocs homogènes** correctement répartis donnent
davantage de force à la composition.

**Un bon dessin n'a pas
besoin d'être réaliste,
mais il doit être plausible.**

Il s'agit de donner l'impression que les choses tiennent debout, même stylisées. Le lecteur accepte un monde s'il est **cohérent** en lui-même.

Vous pouvez cacher une partie du décor derrière un objet au premier plan.

Méthode pour :

- créer de la profondeur,
- simplifier ce que vous avez à dessiner,
- dynamiser la composition.

Composez vos ombres avec du papier calque ou des vignettes papier.

Planifier les **ombres** (masses noires) à part, sans ruiner le crayonné original.

**Vous pouvez plonger
une zone dans l'ombre
ou dans une lumière
surexposée.**

Méthode pour :

- simplifier
- éviter de dessiner tout un pan de décor, tout en ajoutant du contraste ou de l'ambiance.

Utilisez un gros marqueur noir pour repasser sur votre crayonné. Vous verrez combien peu de traits suffisent.

Méthode radicale pour tester la **lisibilité** et la **simplification** : tout ce qui résiste à un feutre épais est superflu.

**Les débutants composent
une scène en y plaçant
des objets. Les pros
composent avec des
formes, des masses, des
valeurs, des textures.**

Ce que l'on place visuellement sur la page n'est pas "un arbre ici, un personnage là", mais un jeu d'équilibres **graphiques**.

**Ouvrez 12 images
d'artistes que vous
admirez + 1 des vôtres.
Mettez-les à la même
taille. Comparez-les.
Vous verrez où votre
composition pêche.**

Un bon système d'**auto-évaluation** de ses compositions.

Si votre composition ne fonctionne pas floue, elle ne fonctionne pas.

Test visuel simple : plissez les yeux ou réduisez l'image à une vignette très petite. Est-ce que les éléments majeurs ressortent ? Si non → à revoir.

**Ne composez pas avec
des lignes. Composez
avec des zones.**

Un contour n'est pas une composition. Ce qui compte, ce sont les **volumes sombres et clairs** qui structurent l'image.

**N'appuyez pas sur tout
à la fois. Choisissez une
zone à accentuer, et
calmez le reste.**

Conseil général de **hiérarchie visuelle** : si tout est fort, rien ne ressort.

**Ne sur-fignolez pas
un dessin. L'excès de
retouches tue l'énergie.**

Un croquis vivant peut devenir un amas de traits figés par excès de **prudence**.

**Besoin d'aide pour
évaluer votre compo ?
Réduisez-la. En vignettes,
flou, ou photocopie.**

Permet de voir **ce qui ressort** réellement. Idéal pour repérer les zones surchargées ou inutiles.

**Si l'histoire demande une
lumière par en dessous,
faites-le. Ne vous souciez
pas du réalisme, mais de
la clarté.**

Le **placement de la lumière** sert le récit avant tout. Un éclairage “faux” mais expressif vaut mieux qu’un éclairage “juste” mais plat.

**Évitez les tangentes.
Gardez les objets et
contours distincts, sauf
s'ils se chevauchent
intentionnellement.**

Les **tangentes** sont ces contacts visuels involontaires (bord d'une tête collé pile à une ligne de mur, un bord de case, etc.). Elles parasitent la lecture.

**Si la composition est forte,
le reste peut être libre.**

Une **bonne base** rend possible une exécution plus spontanée, voire brouillonne, sans nuire à l'effet global.

**Ne comptez pas sur les
détails pour compenser
une composition faible.
C'est comme assaisonner
un plat raté.**

Un dessin bancal reste bancal, même recouvert de textures fines. La **structure** précède la finition.

**Une fois la page finie,
laissez-la de côté.
Revenez plus tard avec un
œil neuf.**

Ce **recul** permet de voir les erreurs de rythme, de contraste, de narration qu'on ne voyait plus sur le moment.

**Utilisez les valeurs clair/
sombre pour créer de
la profondeur, pas
seulement des volumes.**

Une silhouette sombre devant un fond clair ressort mieux. L'inverse aussi. C'est la **relation des valeurs** qui crée la profondeur.

**Ne laissez pas la
tendresse pour vos
dessins vous empêcher
de les corriger. Soyez
impitoyable avec votre
propre travail.**

Un dessin, c'est un **outil de narration**, pas une relique sacrée.

**L'ambiance ne vient pas
que de la lumière. C'est
aussi le rythme, le design,
la taille, le placement.**

Tout contribue à l'ambiance : la vitesse des événements, la taille des cases, les vides, la densité des traits...

**En bande dessinée,
la clarté est reine.
La confusion casse
l'immersion.**

On ne devrait pas relire trois fois une case pour la
comprendre.

**Si avant-plan et
arrière-plan ont la même
valeur, l'image devient
plate.**

Même un bon dessin peut devenir confus s'il ne joue pas sur les **contrastes hiérarchisés**.

**Si le lecteur est perdu,
c'est votre faute.
Corrigez.**

Un principe simple mais exigeant. La clarté est toujours de la **responsabilité** de l'auteur, jamais du lecteur.

**Mieux vaut exagérer
puis corriger, que faire
trop discret et devoir
recommencer.**

Un conseil de **gestuelle** et de pose : allez trop loin d'abord, puis ajustez. Sinon, vous risquez de rester timide et de devoir tout refaire.

**Apprenez à dessiner des
mains tenant des objets.
Vous vous en servirez plus
souvent que des dragons
ou des lasers**

Maîtriser le dessin des gestes quotidiens est **plus important** que de dessiner des éléments spectaculaires. Une main qui tient un verre est beaucoup plus utile qu'un monstre fantasy.

**Dessinez d'abord l'objet,
puis la main autour.**

Ex. : ne commencez pas par dessiner une main ouverte puis essayer d'y caser un objet. Cela garantit **l'intégration correcte des deux formes.**

**Ne commencez pas
toujours vos dessins par
les yeux. Essayez la tête,
le torse ou les pieds.
Surprenez-vous.**

Changer son point de départ oblige à penser différemment, **évite les automatismes** et aide à construire des poses plus justes.

**Dessinez un corps
comme s'il continuait
sous les vêtements, et les
vêtements comme s'ils
reposaient sur ce corps.**

Cela garantit que les vêtements épousent les formes, que la pose reste crédible, et **évite les plis incohérents.**

**Arrêtez de dessiner
les cheveux comme un
mélange de casque et de
barbe à papa.**

Éviter les formes génériques et rigides. La chevelure a du poids, du volume, des mèches, elle tombe ou flotte.

**Un croquis de pose trop
expressif est préférable à
un croquis trop mou.**

C'est plus facile de réduire une exagération que d'en créer une après coup. Mieux vaut trop que pas assez.

**Si vos personnages en
arrière-plan ont l'air
raides, c'est peut-être
parce que vous essayez
de les finir avant de les
commencer.**

Autrement dit : vous sautez l'étape gestuelle ou volumétrique,
et passez **trop vite** au trait fini.

**Dessinez tout le corps,
même les parties cachées
ou hors champ.**

Cela garantit la **cohérence et la solidité** du personnage,
même s'il est partiellement masqué.

**Éliminez les petites bosses
dans vos silhouettes, et
conservez les grandes.**

Un conseil de lisibilité : les détails trop fins dans les contours sont souvent parasites. Nettoyez la **silhouette** pour qu'elle reste **forte et lisible** de loin.

**La texture des cheveux
est facultative dans la
lumière, mais essentielle
dans l'ombre.**

Pour les cheveux bouclés : **dessiner la silhouette**, ajouter des boucles dans les zones ombrées, et laisser respirer les zones éclairées.

**Dessinez à travers tout le
corps même si vous n'en
montrez qu'une partie.**

Les volumes cachés doivent exister mentalement pour
donner de la **cohérence** visuelle.

**Tous vos personnages
ont-ils l'air d'être la
même personne avec des
perruques différentes ?
Essayez de dessiner des
portraits d'après photo.**

Dessiner des têtes variées, réalistes ou caricaturales, aide à **différencier** les personnages.

Un visage aux proportions parfaites n'est pas forcément expressif.

L'expressivité passe souvent par des **écarts au réalisme**, des choix de simplification ou de stylisation.

**N'utilisez pas de
mannequin articulé... sauf
si votre histoire parle d'un
garçon de bois qui veut
devenir réel.**

Ces mannequins donnent des **poses raides et inexactes**.
Préférez des références réelles ou des photos.

**Si la pose de votre
personnage n'est pas
lisible en silhouette,
revoyez-la.**

La **lisibilité** de la posture prime sur tout, surtout en BD.
Elle doit être compréhensible même en ombre chinoise.

**Ne dessinez pas trop de
petits plis.**

Trop de plis = surcharge.

**Dessinez les plis
principaux des vêtements
d'abord, puis reliez-les
par le contour.**

Excellente méthode pour dessiner des habits **logiques et dynamiques**. On part des points de tension (coudes, hanches...).

Arrêtez de dessiner des arbres qui ressemblent à des brocolis géants.

Un arbre crédible a une **forme irrégulière**, des vides, des creux. Il ne faut pas le réduire à une boule sur un tronc.

**Pas besoin de dessiner
l'objet exactement. Il suffit
de dessiner quelque chose
qui fait comprendre ce
que c'est.**

Un objet n'a pas besoin d'être ultra-réaliste si sa forme, ses plis et son interaction avec les autres objets sont justes.

**On ne dessine pas de
l'eau comme de l'acier. Si
elle a trop de volume, elle
paraît solide.**

L'eau doit rester suggestive, fluctuante. Trop la structurer nuit à sa fluidité. Il faut **suggérer** plutôt que décrire.

Dessinez l'arbre, pas les feuilles.

Avant de dessiner chaque détail, il faut que la forme générale soit claire. Un arbre peut se résumer à une masse – on ajoute ensuite quelques détails si la silhouette est compréhensible.

**Si la perspective d'une
voiture vous semble
fausse, commencez par les
roues et essieux.**

Les roues définissent le **placement au sol**. À partir de là, la perspective de la voiture devient plus facile à construire.

**Ajoutez juste assez de
repères visuels pour
suggérer l'eau : horizon
sombre, reflets verticaux,
vaguelettes... Puis arrêtez.**

L'idée est de **stimuler l'imagination** du lecteur. Trop d'info tue la magie de l'évocation.

**Vous pouvez dessiner
d'après photo... à
condition de regarder
d'abord à côté de la
photo.**

Regarder à côté aide à **voir les masses et les ombres globales** sans être happé par les détails. On les ajoute après.

**Quelques bonnes photos
de référence valent mieux
qu'un millier de pinceaux.**

Des références solides sont plus précieuses que les outils sophistiqués. Il vaut mieux savoir **quoi** dessiner que **comment**.

**Utilisez des livres
d'anatomie, des photos,
des feuilles de modèles de
référence.**

Une **banque visuelle solide** est indispensable pour progresser en dessin de corps humain.

**Ne laissez pas les
ombres dicter les formes.
Construisez les formes
d'abord, puis éclairez-les.**

Ne construisez pas une image autour de l'ombre, mais autour du volume. **L'éclairage est une étape ultérieure.**

**Tracez vos traits au-delà
des points d'intersection,
puis effacez ce qui
dépasse.**

Technique classique pour avoir des **connexions nettes et précises**. Utile pour les formes complexes.

**Passez moins de temps à
changer d'outils et plus de
temps à apprendre à vous
en servir.**

Le crayon importe moins que la main qui le tient.

**Une ligne spontanée –
imparfaite mais vivante
– vaut souvent mieux
qu’une ligne parfaite.**

L’encrage **trop propre** tue parfois la vibration du dessin original. Mieux vaut une ligne avec du caractère qu’un tracé mort.

**Si les contours sont fins et
les détails plus épais, le
dessin implose.**

Le **poids visuel** mal réparti désorganise la lecture. Le regard ne sait plus où se poser.

**Utilisez vos traits les plus
épais pour guider l'œil.
Les plus fins pour laisser
respirer.**

Alterner tension et détente visuelle.

**Les traits épais donnent
de la forme, les fins, de la
texture.**

La structure d'abord, le détail ensuite. Ce rapport simple change tout dans la **gestion de l'encrage**.

**Les traits épais font
avancer les formes, les
fins les reculent.**

Utiliser l'épaisseur du trait pour créer une **profondeur spatiale**. Un outil simple, puissant et subtil à maîtriser.

**Rendez les traits
plus épais lorsqu'ils
chevauchent un autre
objet. Cela crée de la
profondeur.**

Quand une forme passe devant une autre, accentuer le trait qui la délimite augmente la sensation de **tridimensionnalité**.

**Ne terminez jamais un
trait épais net. Affinez-le
ou finissez-le par un petit
arrondi fin.**

Cela évite un effet brut et mécanique. La ligne devient **organique**, fluide, naturelle.

**N'ayez pas peur du noir.
Une page faible a souvent
besoin de plus de noir.**

Quand une image semble fade, c'est souvent qu'elle manque d'**ancrage visuel**. Un noir bien placé donne du poids, de l'autorité.

Variez la quantité de noir entre les cases. Trop de noir partout rend la planche lourde.

Alternar masses sombres et claires permet de gérer la **tension narrative** et l'**énergie visuelle**.

**Les ombres servent
la clarté, la forme,
l'ambiance ou le réalisme.
Si elles ne remplissent
aucune de ces fonctions,
supprimez-les**

les ombres ne sont pas **des fioritures**, elles ont un but.

Une scène calme avec des cases verticales ne donne pas la même sensation qu'avec des cases horizontales.

La **forme des cases** influence la perception du temps, de l'espace, de l'émotion.

**Terminez une scène sur un
temps fort. Une réaction,
un regard, un silence.
Laissez le moment faire
effet.**

C'est le «retour au calme» après un pic émotionnel ou d'action. Il **fixe** la scène dans l'esprit du lecteur.

**Les meilleurs moments
n'ont pas besoin de mots.
Laissez l'image porter la
scène.**

Le silence donne de la **force**. Une image forte se suffit à elle-même.

**Ne décrivez pas l'émotion.
Montrez ce qui la
déclenche.**

Règle d'or : “Show, don't tell.”

