

LES LEÇONS PARTICULIÈRES D'OSAMU TEZUKA



Titre original : *Manga no kakikata*

© Tezuka Productions, Tous droits réservés.

Édition originale publiée au Japon en 1977.

Edition française publiée avec l'autorisation de Tezuka Productions,
par l'intermédiaire du Bureau des Copyrights Français, Tôkyô.

© 2018 Editions Philippe Picquier pour la traduction en langue française

Le Mas de Vert

BP 20150

13631 Arles Cedex

www.editions-picquier.com

ISBN : 978-2-8097-1376-3

Dépôt légal : octobre 2018

Achevé d'imprimer en France
sur les presses de Laballery

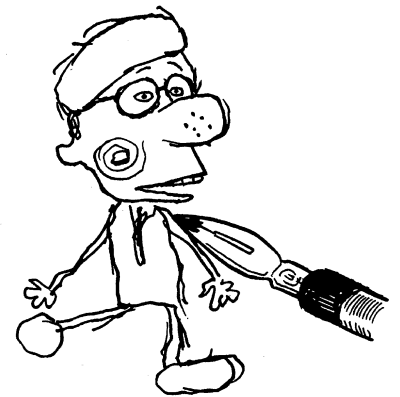
Traduit du japonais par Patrick Honoré

SOMMAIRE

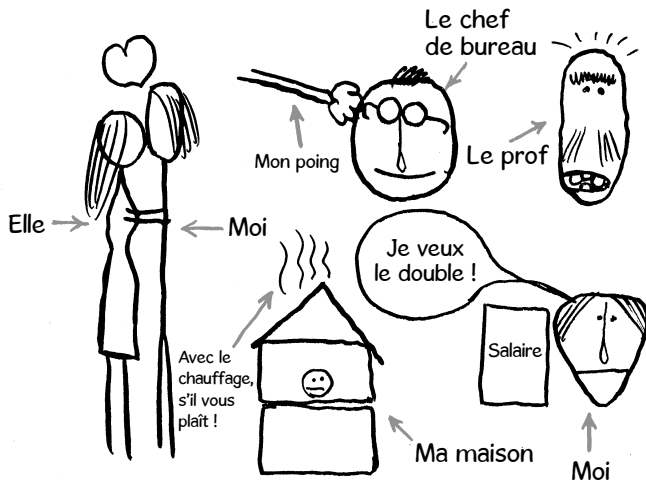
Préface.....	5
PREMIÈRE PARTIE : CONSTRUIRE UN DESSIN	11
1. A l'origine était... le graffiti	12
2. Les outils : comment les choisir, comment les utiliser	50
3. Du visage... à la composition de la case.....	85
DEUXIÈME PARTIE : CONSTRUIRE UNE IDÉE	145
1. Les deux façons de construire une idée	146
2. Les 6 éléments du comique	160
3. Inventer un gag : travaux pratiques	171
TROISIÈME PARTIE : CONSTRUIRE UN MANGA	165
1. Réfléchir au scénario	186
2. Fixer le personnage principal et écrire les dialogues	202
3. Les expressions, les mouvements, les décors .	223
À CEUX QUI ONT ENVIE DE DESSINER DES MANGAS	253
Postface.....	281

PREMIÈRE PARTIE

CONSTRUIRE UN DESSIN



amoureux ». C'était la façon qu'on avait autrefois d'écrire le nom de deux personnes sous un parapluie pour déclarer que ces personnes étaient amoureuses l'une de l'autre, on n'a encore rien fait de plus simple et de plus clair pour le dire. Tellement simple et clair qu'aujourd'hui encore, le sens en est parfaitement limpide pour n'importe qui : un nom de garçon, un nom de fille, sous un parapluie : Oh, les amoureux ! Enfin... au moins au Japon. En Occident, pour dire la même chose, on préfère dessiner deux cœurs transpercés d'une flèche.



Ma foi, vous êtes peut-être un peu déçu. Vous devez vous dire : bah, ces histoires de mangas, c'est juste des graffitis, en fin de compte... Eh bien, vous avez tout à fait raison. Les mangas, ça commence avec les graffitis.

Les mangas que les Japonais lisent dans des magazines hebdomadaires de mangas qu'ils achètent au kiosque de leur gare sur le chemin du bureau, ce sont des mangas de professionnels, mais ce n'est pas tous les mangas. Et vous connaissez les graffitis du genre « 0 + 0 = la tête à Toto » ? Ça aussi, c'est un manga, si vous voulez. Les graffitis sur les murs des toilettes aussi, ce sont des mangas.

Les graffitis, c'est facile. On ne les dessine pas pour les montrer. On dessine ce qu'on peut dessiner, et même si c'est nul, on peut les dessiner sans complexes, sans se poser de questions sur la façon dont on les dessine.

Eh bien, l'essence du manga, c'est ça. Le graffiti possède une caractéristique fondamentale que possèdent les mangas et que ne possèdent pas les autres styles d'expression picturale. Vous avez réussi à dessiner quelque chose en suivant mes indications ? Vous voilà alors parfaitement en état de dessiner un manga vrai de vrai.

■ Les 3 éléments fondamentaux des mangas existent déjà dans les dessins d'enfants

A deux ou trois ans, les petits enfants commencent à faire des graffitis. Au début, ce sont surtout des gribouillis où il est impossible de reconnaître quoi que ce soit, mais dès qu'ils grandissent, on commence à reconnaître des formes.

En général, les enfants commencent par se dessiner eux-mêmes, ou les personnes de leur entourage.

A y regarder de plus près, on s'aperçoit que les têtes sont toujours disproportionnées. Les enfants se prennent toujours un peu pour des Fukusuke¹.

Le tronc, en comparaison, est généralement réduit par rapport à la tête. Si vous trouvez un enfant de trois ans qui se dessine avec un gros corps et une petite tête, vous pouvez commencer à vous poser des questions.

Les jeunes enfants jugent les gens sur la tête qu'ils ont. Le visage de leur mère, de leurs frères et sœurs, leur propre visage, qu'ils voient dans le miroir. C'est pourquoi, au fur et à mesure de leur croissance, quand ils commencent à prendre conscience d'eux-mêmes et s'approchent de ce que l'on appelait « l'âge

1. Littéralement « Le Bienheureux », figure populaire et porte-bonheur d'un jeune commis de commerce en kimono de samourai et plastron de papier à très larges épaules, généralement assis, la tête énorme inclinée devant un client, la bouille réjouie. Apparue vers le XVII^e siècle, il fut jusqu'au début du XX^e siècle au moins aussi populaire que le *maneki neko*, le chat qui attire la fortune, avec à peu près les mêmes fonctions. (Toutes les notes sont du traducteur.)

de raison », ils se dessinent souvent plus grands que tout le reste, et la tête plus grande que tout. Il n'est pas rare que sur leurs dessins, leurs parents ou leurs grands frères et sœurs soient à peine aussi grands qu'eux, voire même bien plus petits.

Puis, quand leur rayon d'action s'élargit, apparaissent les arbres, les fleurs, les animaux domestiques de la famille, l'espace de leur environnement immédiat.

A ce stade, ils se moquent encore totalement des proportions réelles. On pourra voir une tulipe aussi grande qu'eux-mêmes, alors que la maison sera réduite aux proportions de la niche du chien. Bref, on peut extrapoler en disant que plus quelque chose attire leur attention, plus ils le dessinent énorme.

Autrement dit, les dessins d'enfant sont des dessins « sensibles ». Quand ils dessinent quelque chose, les enfants ne se préoccupent absolument pas du bon sens, ni d'aucune règle. Exactement comme les graffitis. Et les parents peuvent toujours essayer de se moquer ou essayer de guider leur main, cela n'a aucun effet. Exactement comme protester contre les graffitis.

Avant tout, les dessins d'enfant opèrent une *simplification* des formes. Les mains n'ont jamais tous leurs doigts. Et pourtant, c'est indubitablement une main. Ensuite, ils jouent de *l'emphase*. Nous parlions des têtes toujours énormes comme la tête à Fukusuke. Eh bien, l'emphase, c'est précisément cela. La fleur grande comme une personne aussi, c'est de

l'emphase. En troisième lieu, le *déformé*. Les enfants dessinent comme ils en ont envie, au plus simple, et s'ils ont voulu dessiner une personne, ils disent que c'est une personne, et s'ils ont voulu dessiner un chien, ils décident que c'est un chien.

Simplification, emphase, déformation, voilà les trois caractéristiques esthétiques du dessin d'enfant... comme du graffiti. Eh bien, ce sont aussi les trois éléments de base de la grammaire manga!



**LE DESSIN D'ENFANT EST LA FORME
ORIGINELLE DU MANGA**

Picasso a dessiné des choses extraordinaires. Certaines œuvres de Paul Klee ou de Mirò présentent des ressemblances avec les dessins d'enfant, et quelque part, on a un peu l'impression de mangas. Et pourtant, ce ne sont certainement ni des dessins d'enfant, ni des graffitis, ni des mangas.

Qu'est-ce qui distingue leurs tableaux des dessins d'enfants, des graffitis et des mangas? Eh bien, le fait que leurs œuvres sont l'aboutissement d'années de pratique du dessin. Ce sont des œuvres pensées.

Les œuvres de Picasso de sa grande période présentent souvent une simplicité qui rappelle les arts des civilisations africaines. Mais dans sa jeunesse, jusqu'à sa « période bleue », Picasso a peint des toiles d'un réalisme rigoureux. A l'évidence, il a procédé au gauchissement progressif de sa technique.

Le manga ou le graffiti, ce n'est pas ça. A la base, il n'y a ni dessin, ni photo ni rien du tout. Il s'agit simplement de jeter sur le papier ce qui vous est venu à l'esprit, tel que cela vous est venu à l'esprit. Le dessin manga commence par la spontanéité, et finit avec elle.

Alors, ladies and gentlemen qui pensez ne pas savoir dessiner ; gamins, jeunes et moins jeunes qui gémissiez d'être nuls en dessin, débarrassez-vous donc de toute inquiétude. Le manga est fait pour vous!

A une condition, cependant.

Eh oui, il y a une question à appréhender correctement. Voyons tout de suite de quoi il s'agit.

Un jour, ma femme était en train de broder un poussin aux pattes écartées sur le coin d'une nappe ou d'une serviette, je ne sais plus. C'était tellement amusant que j'ai éclaté de rire. Parce que je pensais que le motif était original et qu'elle l'avait créé elle-même. Mais devant ma réaction, ma femme a fait la grimace et m'a demandé ce que je trouvais si drôle. J'ai compris qu'elle avait suivi un modèle. L'idée du poussin aux jambes écartées, ce n'était pas elle, c'était le modèle.

Quand j'étais gosse, je me souviens, un jour, en cours de sciences sociales, le prof tirait la langue pour reproduire au tableau noir la carte du manuel. « Quelle peine il se donne », me suis-je dit. Je compatissais à ses efforts, mais je n'ai jamais pensé qu'il dessinait bien.

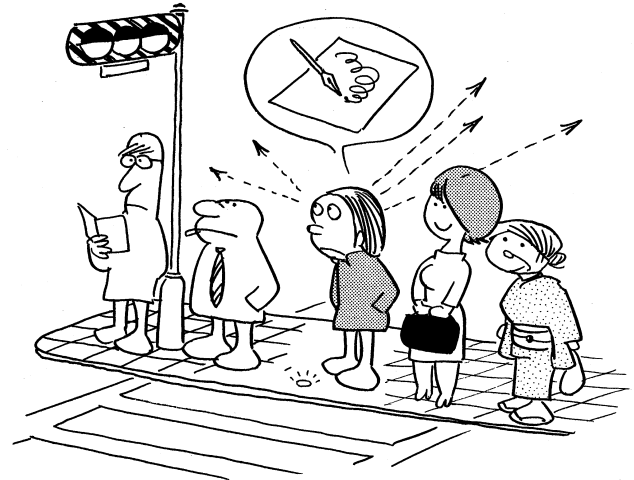
Copier à l'identique quelque chose qui existe déjà ne mérite aucun compliment, pour un mangaka.

Aux jeunes assistants qui travaillent chez moi, je montre une photo, par exemple la photo d'un nouveau modèle de voiture, et je leur dis : dessinez ceci. Et ils me dessinent la voiture dans ses moindres détails, jusqu'aux reflets de la lumière sur la carrosserie.

Puis je leur dis, mais cette fois sans photo : dessinez-moi une voiture neuve. Et là, ils calent. Au bout d'un long moment, ils arrivent à dessiner quelque chose, mais si c'est une voiture, elle n'a pas vraiment l'air en état de fonctionner.

**LES SENS TOUJOURS EN ALERTE,
OBSERVANT PERPÉTUELLEMENT TOUT CE QUI
SE PASSE AUTOUR DE LUI... LE MANGAKA.**

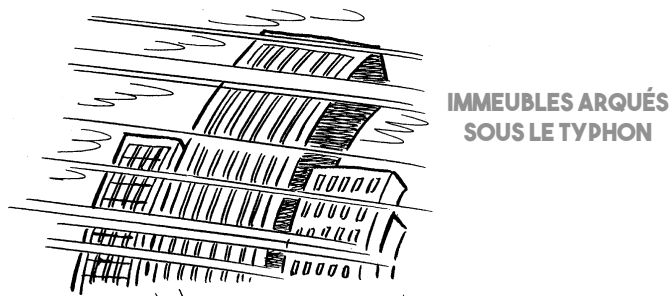
(Regardez 1 min. cette illustration, puis lisez le bas de la page 35)



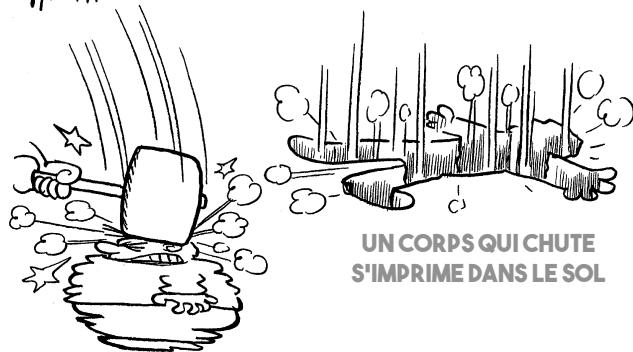
Ce que cela veut dire, c'est que dessiner un manga, ce n'est pas copier un modèle, c'est imaginer quelque chose dans sa tête, et dessiner cette chose. Et si vous n'avez pas une image dans votre tête, ou si cette image manque de clarté, en fin de compte votre manga ne sera pas terrible.

Aïe. C'était trop beau. Je vous vois venir : « Mais je ne suis pas assez intelligent, je n'y arriverai jamais, ce n'est pas pour moi... »

■ **L'exagération caractéristique du dessin manga**



**IMMEUBLES ARQUÉS
SOUS LE TYPHON**



**UN CORPS QUI CHUTE
S'IMPRIME DANS LE SOL**

**SI ON FRAPPE QUELQU'UN
SUR LA TÊTE, IL SE TASSE**



**SI UNE VOITURE ÉCRASE QUELQU'UN,
IL DEVIENT TOUT PLAT**

Vous avez regardé pendant 1 minute l'illustration de la page 29 ? Bien. Maintenant, répondez aux questions suivantes, sans plus regarder l'image :

- 1 Le personnage du milieu portait-il une cravate ?
- 2 Combien de flèches partaient du personnage du milieu ?
- 3 Le personnage qui lit un livre portait-il des lunettes ?
- 4 Où était situé le personnage en kimono ?
- 5 Le trait sur le papier était-il dessiné au crayon ou à l'encre ?
- 6 Où est situé le personnage qui fume, en comptant à partir de la gauche ?
- 7 Aux pieds de quel personnage se trouve la pièce de 100 yens ?
- 8 La femme la plus à droite portait-elle un sac à main ?

Si vous avez répondu correctement à au moins six questions sur les huit, vous devez être capable de dessiner dans votre tête.

scénaristes purs ou même par des écrivains, en tout cas ils mettent tellement l'accent sur le réalisme que les petites bêtises sont en voie de disparition.

Et je dis que c'est bien dommage. Parce que tout de même, pourquoi aime-t-on lire des mangas si ce n'est pour le plaisir de rencontrer ces mensonges un peu fort de café, ces bêtises un peu lourdingues, ces « bouh! fais-moi peur... » légèrement surfaits, ces incohérences et ces absurdités? C'est de là que quelqu'un comme Akatsuka Fujio¹ tire toute sa force vitale! Un dessinateur de manga devrait mettre toutes ses forces dans le mensonge, l'horreur, et les « bêtises ». N'oubliez jamais ça! Dessinez dans le délire le plus débridé, et mesurez votre réussite aux plaintes que vous adresserez la police et les associations d'éducateurs bien-pensants!

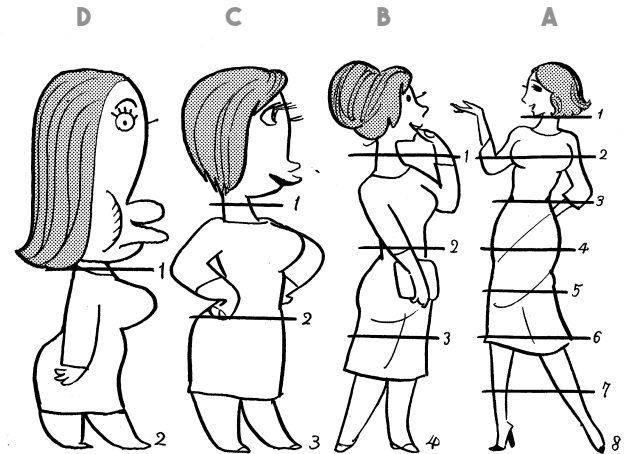
■ Insistez sur les éléments essentiels, et basta!

Regardez les figures féminines des pages suivantes.

La figure A présente les proportions typiques du mannequin de mode, la tête comptant pour 1/8 de la taille totale. Eloignez-vous un peu, observez-la de loin. Vous devez reconnaître qu'elle a la classe. En revanche, vous ne percevez plus exactement ses traits, son visage est trop petit pour être décrit.

1. 1935-2008, auteur de *Tensai Bakabon (L'idiote génial)*.

Dans la figure B, la tête occupe maintenant 1/4 de la taille totale. Le visage est bien plus grand. Même si vous vous éloignez, la forme de son visage reste clairement perceptible. Encore plus dans la figure C. En D, la tête est devenue tellement grosse qu'elle a la même taille que le reste du corps. Si une femme comme cela existait en vrai, ce serait un monstre, et pourtant, regardez-la d'un peu loin, ce n'est pas si bizarre que cela. Et surtout, vous distinguez toujours clairement ses traits et son expression.



**JOUER DES PROPORTIONS SELON L'USAGE
QUE L'ON VEUT EN FAIRE.**

MANGA DE JOURNAL ET MANGA POUR MAGAZINE

Mangas pour journaux, pour magazines, gekiga pour publication directe en volume, mangas pour enfants ou pour adultes, tous n'ont pas le même style.



Pour les journaux, le dessin doit être le plus simple et le plus lisible possible. Dans le gekiga et les publications en volume, le dessin est beaucoup plus précis, la composition plus sophistiquée.

Les dessins de type « manga » qui parsèment journaux, magazines ou livres imprimés ne sont jamais bien grands, si vous remarquez bien. Dans les journaux, tout particulièrement, vous avez des mangas de quatre cases dans un espace de 5 cm de côté. Ça ne fait pas gros. Et

dans un espace aussi réduit, plusieurs personnages sont dessinés, alors vous imaginez ! C'est là que les mangas tirent le maximum des trois notions dont nous avons déjà parlé : simplification, emphase et déformation. Bref, il ne faut pas hésiter à déformer vos images.

Pour cela, trouvez une ou deux caractéristiques fortes à vos personnages.

Ainsi, cette caractéristique deviendra comme une signature du personnage, et l'image aura beau devenir minuscule, le lecteur identifiera toujours le personnage à cette « signature ».

Pour Sazae-san¹, c'est sa coiffure. Aujourd'hui, cette coiffure est devenue la signature de Sazae-san, mais à l'origine, c'était simplement une coiffure féminine à la mode dans l'immédiat après-guerre. Cette mode capillaire résumait tellement bien le style de Sazae-san qu'elle est devenue son signe particulier. La signature de son frère Katsuo, c'est le crâne rasé, alors que celle de son père, c'est le crâne très dégarni avec un seul poil sur le caillou.

Les personnages de Sazae-san peuvent changer de vêtements, Sazae-san pourrait se mettre du rouge à lèvres et se maquiller à outrance, tant qu'elle gardera sa coiffure-signature, ce sera toujours Sazae-san.

Quand vous voyez une femme, qu'est-ce que vous regardez en premier ?

1. Personnage de la série de mangas en 4-cases de Hasegawa Machiko, créé en 1946. La série originale a pris fin en 1974. Voir aussi p.122, 156, 158, 166 et 194.

médecin marron a les cheveux à moitié blancs, à moitié noirs. D'autre part, sa figure est toute rafistolée et il porte en toute occasion une cape noire qui doit lui donner chaud en été. C'est d'ailleurs son défaut : trop de signes particuliers. Mais il fallait ça pour qu'au premier coup d'œil on devine que c'est le gars qui a un passé chargé.

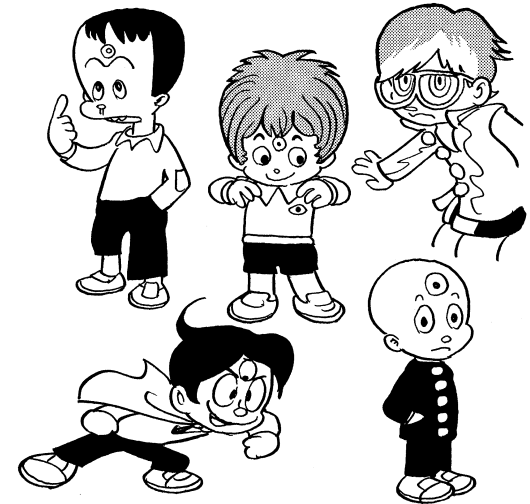
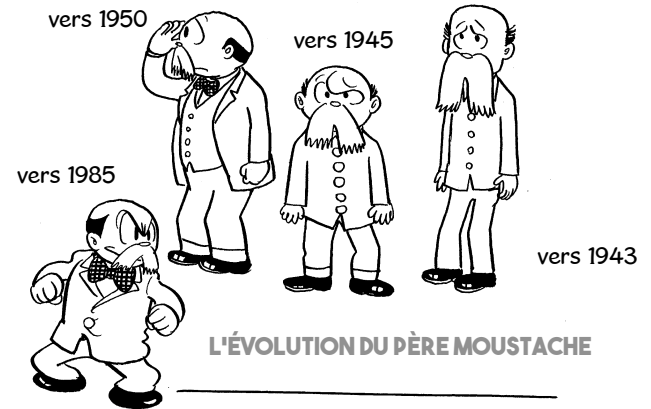
Le héros de *L'Enfant aux trois yeux* est un enfant du nom de Sharaku. Il a toujours un gros pansement collé sur le front. Quand il l'enlève, on découvre qu'il a un troisième œil. Voilà un signe particulier très... particulier. Les lecteurs n'ont aucune difficulté pour l'identifier.

En général, les personnages principaux sans signe particulier facilement reconnaissable ne plaisent pas beaucoup aux lecteurs, et attirent peu de réactions de leur part.

Dans le cas de Sharaku, le garçon aux trois yeux, au moment de créer le personnage j'avais dessiné plusieurs projets différents. Je les ai montrés alignés l'un à côté de l'autre à l'éditeur et à mes assistants, et tous ont été d'accord sur celui qui avait le plus d'impact. Mais si, dans un cas similaire, vous obtenez des avis partagés, vous pouvez vous dire que votre personnage est encore trop vague ou n'est pas suffisamment caractérisé.

Quand je me caricature moi-même, je fais le nez en dessinant un ovale comme un gâteau de riz pilé, que je parsème de points comme une mandarine. Oui, bon, vous avez compris, j'ai le nez gras, voilà. Je transpire pas mal, et la sueur perle rapidement sur le nez, ça se voit vite si je ne me débarbouille pas tous

DÉCIDER DU PERSONNAGE



DIFFÉRENTS ESSAIS POUR LE PERSONNAGE PRINCIPAL DE L'ENFANT AUX TROIS YEUX.