

# CHAPITRE 1

## LA CONSTRUCTION



TOME 5

J'APPRENDS LA BD

# LES TOONS



TEXTES  
PHILIPPE BROCARD

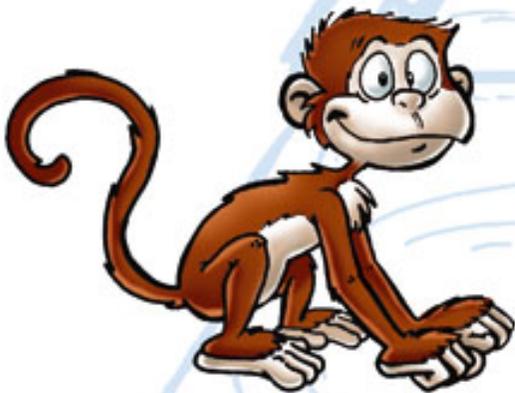
DESSINS  
PHILIPPE BROCARD & RÉMI JIGUEL

COULEURS ET MAQUETTE ANTHONY GEOFFROY



# SOMMAIRE

L'HISTORIQUE	3
LES TOONS	4
<b>CHAPITRE 1 LA CONSTRUCTION</b>	<b>5</b>
LA MÉTHODOLOGIE	6
LES PROPORTIONS	7
LES FORMES	8
LES BRAS	9
LES PATTES	10
LES MAINS	12
LES YEUX	13
LES TRUFFES	16
LES OREILLES	18
LA TÊTE	19
LE CHIEN	22
LE CHAT	23
LES EXPRESSIONS	24
LE MOUVEMENT	26
L'ESQUISSE	27
LA LIGNE D'ACTION	28
<b>CHAPITRE 2 LES TOONS</b>	<b>29</b>
LE LIÈVRE	30
LE CHEVAL	31
LA GRENOUILLE	32
LE CANARD	33
LE MATOU	34
LE VER DE TERRE	35
LA SOURIS	36
LE COCHON	37
LA TORTUE	38
LE LOUP	39
LE MOUTON	40
LE PINGOUIN	41
LE FLAMANT ROSE	42
LE LION	43
L'ORNITHORYNQUE	44
LE SERPENT	45
LA MER	46
<b>CHAPITRE 3 LES TOONERIES</b>	<b>47</b>
LE DÉLIRE	48
LA HYÈNE	49
LE MOUTON	50
LE SERPENT	51
LE FLAMANT ROSE	52
TOONERIES	53
LES EXPLOSIONS	54
LES CODES GRAPHIQUES	55
LA PIN-UP	56
LES FEMMES	57



# HISTORIQUE



ET HOP, C'EST REPARTI, DANS CE NOUVEAU TOME JE VAIS VOUS APPRENDRE COMMENT CRÉER VOS PROPRES TOONS.

COMME VOUS POURREZ LE LIRE PAR LA SUITE LES TOONS SONT LES ACTEURS PRINCIPAUX DES DESSINS ANIMÉS APPELÉS CARTOONS AUX ÉTATS-UNIS.

CES PERSONNAGES SONT TOUJOURS DÉJANTÉS ET SURTOUT NE MEURENT JAMAIS CE QUI PERMET DE LEUR FAIRE VIVRE LES PIRES MÉSAVENTURES SANS QUE CELA LES PERTURBENT LE MOINS DU MONDE.

L'OBJECTIF PRINCIPAL ÉTANT LE RIRE ET LA BONNE HUMEUR!

VOICI QUELQUES EXPLICATIONS...

SI ON EN CROIT LA LÉGENDE, LE TOON VIT À TOONVILLE ! HÉLAS, AUCUNE CARTE ROUTIÈRE NI GPS NE PEUT INDiquer LE CHEMIN DE CETTE VILLE MYTHIQUE QUI POURTANT EXISTE. LA PREUVE ? TOONVILLE APPARAÎT DANS UN FILM (QUI VEUT LA PEAU DE ROGER RABBIT) TIRÉ D'UN AUTHENTIQUE ROMAN NOIR QUI MIXE LA MYTHOLOGIE DU PRIVÉ AMÉRICAIN DES ANNÉES 40 ET L'AMBIANCE QUI RÉGNAIT DANS LES STUDIOS DE CINÉMA HOLLYWOODIEN À UNE ÉPOQUE FINALEMENT PEU ÉLOIGNÉE DE LA NOTRE. PLUS SÉRIEUSEMENT, D'OÙ VIENNENT LES TOONS ? UNE CHOSE EST SÛRE, LEUR NOM A ÉTÉ FORGÉ À PARTIR DU MOT CARTOON QUI VEUT DIRE « DESSIN ANIMÉ



UN TOON EST UN PERSONNAGE « INCASSABLE ». MAIS LES PREMIERS TOONS NE SONT PAS DES HUMAINS. IL EXISTE SURTOUT DES ANIMAUX COMME LA STAR DES SOURIS, POPULARISÉE EN 1928 AVEC LE PREMIER COURT MÉTRAGE. ELLE VA VITE ÊTRE ENTOURÉ DE TOUS SES AMIS, CHIENS, CANARDS, ETC...

UN JOUR, QUELQU'UN A DÉCIDÉ DE MÉLANGER LES PERSONNAGES RÉELS AVEC CES PERSONNAGES ANIMÉS DANS UN FILM LONG MÉTRAGE, DE LÀ NAÎTRA LE MOT "TOON".

AU RAYON DES TOONS N'OUBLIONS PAS LES OBJETS ANIMÉS, COMME LES THÉIÈRES DANSANTES, LES CARTES À JOUER QUI DÉFILENT, LES JOUETS QUI S'ANIMENT, LES VOITURES QUI PARLENT EN ROULANT... BREF, VOUS L'AVEZ COMPRIS, À TOONVILLE, TOUT PEUT ARRIVER...

TOUTES LES BÊTISES QUE VOUS POUVEZ VOIR DANS LES CARTOONS S'APPELLENT DES "TOONERIES", VOUS EN AUREZ QUELQUES EXEMPLES DANS CE LIVRE..

...ET VOUS VERREZ QU'AVEC LES TOONS, TOUT EST PERMIS. A VOS CRAYONS ET LAISSEZ VOUS GUIDER DANS UN MONDE FOU, FOU, FOU...

# LE TOON



L'OBJECTIF DE CET ALBUM EST DE VOUS APPRENDRE À DESSINER FACILEMENT LES "TOONS" ET LEUR MONDE DÉLIRANT.

LE CONCEPT EST DE VOUS DONNER TOUS LES ÉLÉMENTS POUR QUE VOUS PUISSIEZ INVENTER ET CONSTRUIRE VOS PROPRES PERSONNAGES.

VOUS ALLEZ TROUVER DES YEUX, DES TRUFFES, DES PATTES ET LA SOLUTION POUR DONNER DE L'EXPRESSION ET DU MOUVEMENT À VOS PERSONNAGES.

LE TOON EST UN PERSONNAGE DÉLIRANT QUI PEUT-ÊTRE UN ANIMAL, UN OBJET OU TOUT BONNEMENT UN HUMAIN.

LES ANIMAUX ONT EN GÉNÉRAL, LA PARTICULARITÉ DE MARCHER SUR DEUX PATTES, SAUF PAR EXEMPLE LES CHEVAUX ET LES VACHES...

LES OBJETS FAMILIERS SE RETROUVENT AVEC DES BRAS, DES JAMBES ET DES EXPRESSIONS!

L'EXAGÉRATION DU MOUVEMENT, DE L'ACTION ET LEUR INSENSIBILITÉ À LA DOULEUR CARACTÉRISENT LES TOONS. UN TOON NE MEURE JAMAIS, APRÈS AVOIR REÇU UN PIANO À QUEUE SUR LA TÊTE, IL REPART IMMÉDIATEMENT DANS L'ACTION, TERRIBLE, NON? CELA S'APPELLE DES "TOONERIES"



QUI DIT TOON, DIT DESSIN ANIMÉ, CET ALBUM FAIT RÉFÉRENCE À LA BANDE DESSINÉE, DONC NOUS N'APPROFONDIRONS DONC PAS L'ANIMATION, MAIS DANS LA MANIÈRE DE DESSINER NOS PERSONNAGES ELLE SERA TOUJOURS PRÉSENTE

...BREF, COMME VOUS LE COMPRENDREZ TOUT EST PERMIS, CE QUI EST QUAND MÊME DEvenu RARE À NOTRE ÉPOQUE, DONC NE NOUS GÊNONS PAS, EXPLOSIONS, BAFFES, VITESSE, CONSOMMONS SANS MODÉRATION ET SURTOUT AVEC BONNE HUMEUR... À VOS CRAYONS...



# MÉTHODOLOGIE



COMME JE VIENS DE VOUS LE DIRE, L'OBJECTIF DE CET ALBUM EST DE VOUS PERMETTRE DE CRÉER VOS PROPRES "TOONS" A L'AIDE DES DIVERS ÉLÉMENTS QUE VOUS POURREZ ASSEMBLER.

DES EXEMPLES SONT PRÉSENTS DANS LA DEUXIÈME PARTIE DU LIVRE ET VOUS GUIDERONT DANS LA CONSTRUCTION, APRÈS QUOI SEULE VOTRE IMAGINATION VOUS FREINERA DANS VOS COMPOSITIONS.

NOUS ALLONS COMMENCER PAR RAPPELER LES RÉGLES DE BASE DU DESSIN, EN ÉTUDIANT LES DIVERSES PARTIES DU CORPS ET EN NOUS OCCUPANT PRINCIPALEMENT DES ANIMAUX.

EN EFFET, CE SONT SOUVENT LES PRINCIPAUX ACTEURS DES "CARTOONS"

## LES PROPORTIONS



BIEN COMMENCER PAR DÉFINIR LES PROPORTIONS EN NOMBRE DE TÊTES.

CELA CONDITIONNE LE BON ÉQUILIBRE DU PERSONNAGE!

## LES FORMES



ESQUISSEZ LES FORMES SIMPLES, PUIS POSITIONNER LES BRAS ET LES PATTES EN VOUS AIDANT DES POINTS D'ANCRAGE ...

## LE FONCTIONNEMENT

POINTS D'ANCRAGE



## LES YEUX



## LE MUSEAU



## LES OREILLES



LE RÉSULTAT:

## LES MAINS



## LES PATTES



IL VOUS SUFFIT D'ASSEMBLER LES DIVERS ÉLÉMENTS MIS À VOTRE DISPOSITION POUR TERMINER DE CONSTRUIRE NOTRE LIÈVRE. LE DEGRÉ DE DÉTAILS DÉPENDRA DE VOTRE APPLICATION ET DU TEMPS QUE VOUS ALLEZ Y CONSACRER. ENTRAÎNEZ VOUS!



# LES PROPORTIONS



RAPPELONS QUE POUR UNE BONNE LISIBILITÉ DE VOTRE HISTOIRE, IL EST IMPÉRATIF DE DÉFINIR LES PROPORTIONS DE VOS PERSONNAGES AVANT DE COMMENCER À DESSINER.

EN EFFET, SI VOTRE PERSONNAGE EST D'UNE TAILLE DIFFÉRENTE D'UNE CASE À L'AUTRE, LE LECTEUR AURA UN PROBLÈME D'IDENTIFICATION ET À TERME UN DÉSINTÉRÊT POUR VOTRE CRÉATION!

COMME NOUS LE VERRONS PLUS TARD, L'ESQUISSE VOUS PERMETTRA DE POSITIONNER AVEC PRÉCISION ET RÉPÉTABILITÉ VOTRE PERSONNAGE TOUT AU LONG DE VOS PLANCHES...

NOUS ALLONS NOUS ARRÊTER UNIQUEMENT SUR LES PROPORTIONS STANDARDS DES ANIMAUX HUMANISÉS (SUR DEUX PATTES) ET DE LA PIN UP QUI LES REND FOUS...

SOUVENEZ VOUS QUE POUR VOUS GUIDER DANS VOS PROPORTIONS, LA RÉFÉRENCE EST LA TAILLE DE LA TÊTE!

ON FONCTIONNE EN NOMBRE DE TÊTES COMPRIS DANS LE CORPS, VOUS AVEZ TROIS EXEMPLES CI-DESSOUS, NE DÉROGEZ PAS À LA RÉGLE, UNE FOIS VOTRE DÉCISION PRISE, TRAVAILLEZ TOUJOURS DE LA MÊME MANIÈRE.

VOILÀ POURQUOI JE VOUS CONSEILLE SYSTÉMATIQUEMENT DE COMMENCER À DESSINER PAR LA TÊTE!

CETTE TECHNIQUE ASSOCIÉE À UNE ESQUISSE OBLIGATOIRE, COMME NOUS ALLONS LE VOIR VOUS PERMETTRONS DE PROGRESSER DE FAÇON SPECTACULAIRE...



DEUX TÊTES POUR LA SOURIS, QUATRE POUR LE LAPIN ET SIX POUR LA PIN-UP!



# LES FORMES

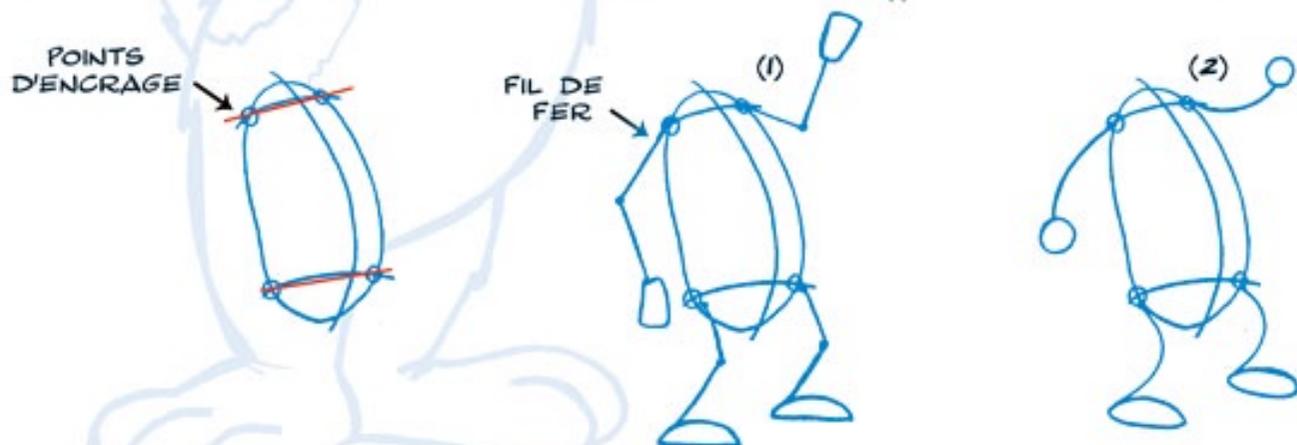
POUR FACILITER LA CONSTRUCTION DE VOS TOONS, IL FAUT ÉVIDEMMENT COMMENCER PAR LA TÊTE POUR DÉFINIR NOS PROPORTIONS, PUIS CHOISIR UNE FORME ADAPTÉE AU PERSONNAGE.

PLUSIEURS FORMES VOUS SONT PROPOSÉES CI-DESSOUS, IL VOUS SUFFIT ENSUITE DE POSITIONNER LES BRAS ET LES JAMBES EN DESSINANT UNIQUEMENT AVEC LA TECHNIQUE "FIL DE FER".

PAR LA SUITE VOUS COMPRENDREZ COMMENT DONNER DU VOLUME....



APRÈS AVOIR DÉCIDÉ DE LA FORME, DÉFINISSEZ LA HAUTEUR DES ÉPAULES ET DU BASSIN, DESSINEZ LES POINTS D'ANCRAGE ET FINISSEZ AVEC LE FIL DE FER, SOIT EN DEUX PARTIES (1), SOIT EN DEMI-CERCLE (2).



AVEC CETTE TECHNIQUE IL NE RESTE PLUS QU'À ARTICULER VOTRE PERSONNAGE POUR LUI DONNER DU MOUVEMENT...

# LE VOLUME



APRÈS AVOIR VU LA TECHNIQUE DU FIL DE FER, IL EST BIEN ÉVIDENT QUE NOUS N'ALLONS PAS LAISSER NOS PERSONNAGES COMME CELA. NOUS ALLONS PARLER DE LA NOTION DE VOLUME OU COMMENT DONNER DE LA MATIÈRE À NOTRE DESSIN!

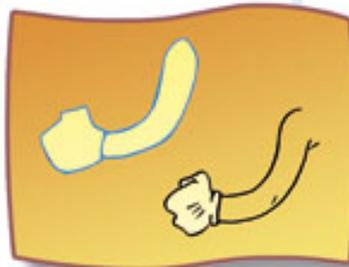
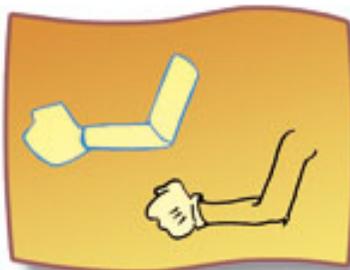
LA RÉALISATION EST TRÈS SIMPLE, SOIT NOUS HABILLONS NOS BRAS AVEC DES TUBES QUE NOUS ASSEMBLERONS, SOIT AVEC UN TUYEAU MOU... LE CHOIX DÉPEND DE LA TAILLE DU PERSONNAGE ET DU DEGRÉ DHUMOUR QUE L'ON VEUT BIEN DONNER.



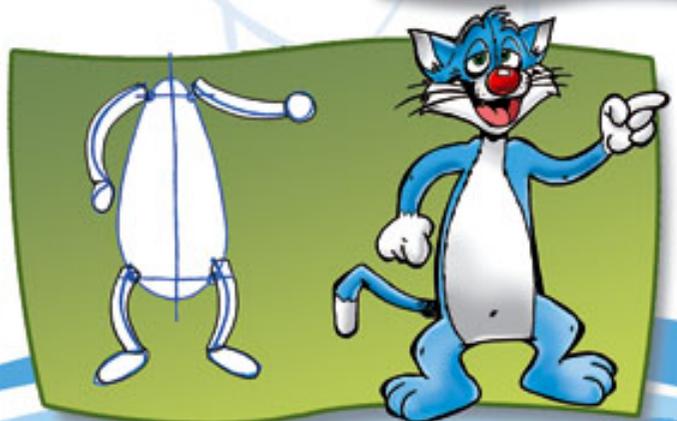
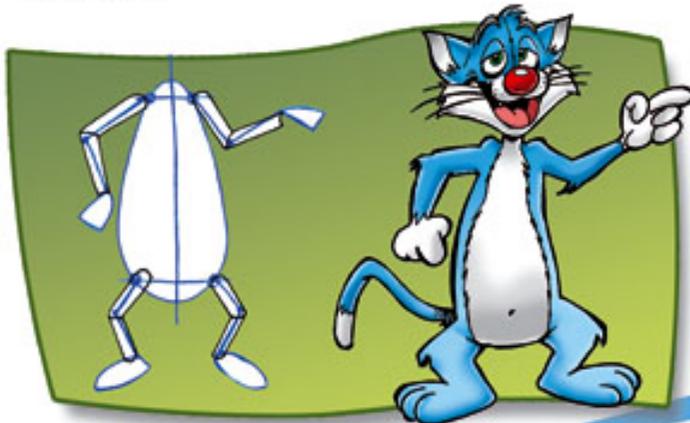
LE FIL DE FER...



...LES TUBES



L'ASSEMBLAGE DES TUBES PERMET D'ARTICLER LE BRAS ET DE LUI DONNER DU MOUVEMENT, LE TUBE "CHEWING GUM" EST PLUS SIMPLE À DESSINER ET AUSSI PLUS DRÔLE ET MIGNON, À VOUS DE CHOISIR!



# LES PATTES

CHEZ LES TOONS, LES PATTES, CONTRAIREMENT AUX MAINS GARDENT LEUR VÉRITABLE PROPRIÉTÉ.

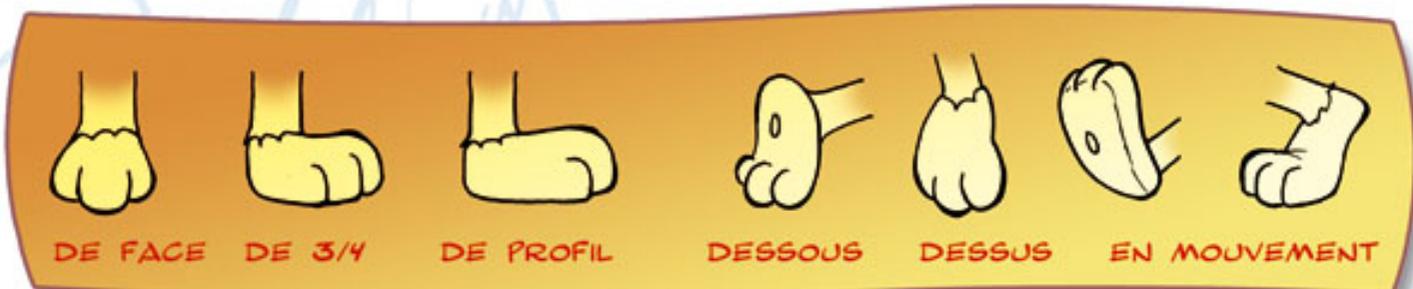
NOUS ALLONS, TOUJOURS AVEC DES FORMES GÉOMÉTRIQUES, DESSINER FACILEMENT LES DIFFÉRENTES SORTES DE PATTES.

NOUS RETIENDRONS COMME EXEMPLES LES PATTES DE CHAT ET DE CANARD.

N'HÉSITEZ PAS À LES DESSINER SOUS TOUTES LES POSITIONS, CELA DONNERA PLUS DE VIE À VOS PERSONNAGES...



UN DEMI-CERCLE POUR LES PATTES ET UN TRIANGLE POUR LES PATTES PALMÉES



## TRUC

LA MORPHOLOGIE DES ANIMAUX À QUATRE PATTES VEUT QUE LE DESSIN S'AVÈRE DIFFICILE. AVEC LE DESSIN HUMORISTIQUE, NE VOUS SOUCIEZ PAS DE LA FORME DES PATTES, DESSINEZ LES TOUTES DE LA MÊME FAÇON, C'EST À DIRE DROITES OU ARRONDIES! VOUS AVEZ L'EXEMPLE DU CHEVAL UN PEU PLUS LOIN...

