

# Mousquetaires de l'ombre

## Les coulisses du travail d'illustration

par Gwenaël Houarno ♦

Ce document rassemble la totalité de mes illustrations publiées dans les pages du jeu de rôle *Mousquetaires de l'Ombre* et de ses suppléments (édités par les Éditions Phénix) entre 2004 et 2005. Le but de ce document est de montrer le chemin parfois facile, parfois moins, qu'a été la réalisation de ces images. La constitution de ce document m'aura été fortement suggérée par la lecture du portfolio de Roland Barthélémy concernant son travail pour *Rêve de Dragon*, disponible sur le site de la Chimère aux Mille Rêves ♦.

♦ [Le site des Éditions Phénix](#)

### Les publications

- Livre de base
- Le confident de Cyrano (PDF)
- Nouvelle France (PDF)
- Le précis Kiou (PDF)
- Erreur sur la personne (PDF)
- Écran (PDF)



# INTRODUCTION

Toutes les illustrations intérieures des différentes publications ont été réalisées selon un même cahier des charges défini depuis le début, lequel demandait des illustrations avec des à-plats, sans zones grisées, et plutôt épurées, pour des raisons d'efficacité de rendu et de rapidité d'exécution. Les éléments présents dans chaque dessin étaient également le fruit d'une demande explicite.

Tous les croquis présents dans ces pages sont loin d'être jolis ou agréables à l'œil. Ils visent plutôt à montrer comment l'illustration prend forme progressivement, suivant l'inspiration soudaine, ou alors après de multiples fausses routes et repentirs.



Premières approches du thème, sans sujet précis



## Inspirations

Dès le début j'ai espéré pouvoir donner à ces illustrations une identité forte, qui, par ricochets, permettrait aux ouvrages en eux-mêmes d'avoir une personnalité graphique augmentée.

Pour cela je me suis beaucoup inspiré des dessins de **Lorenzo Mattotti** – dont le travail d'illustrateur me fascine depuis longtemps – et de **Carlos Nine**, à la différence, cependant, que ces artistes talentueux n'ont que rarement travaillé avec de grands à-plats noirs comme j'allais le faire. [la plupart des illustrations en noir et blanc ont été réalisées à l'encre sur papier]

Il est à noter que Mattotti a été l'illustrateur des couvertures françaises des romans du Capitaine Alatrieste, fortement teintées de l'esprit « cape et épée », ce dont je n'ai eu connaissance que bien plus tard. Le hasard fait bien les choses...



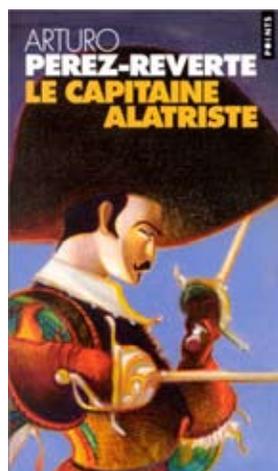
1



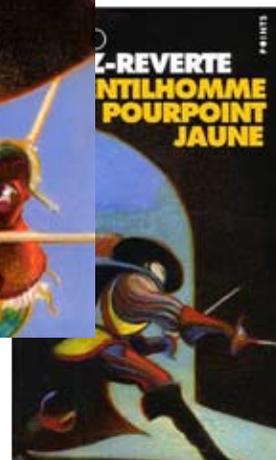
2



3



4



5



6

1, 2, 3, 4 : Lorenzo Mattotti  
5, 6 : Carlos Nine

# LIVRE DE BASE

## 1. Le carosse

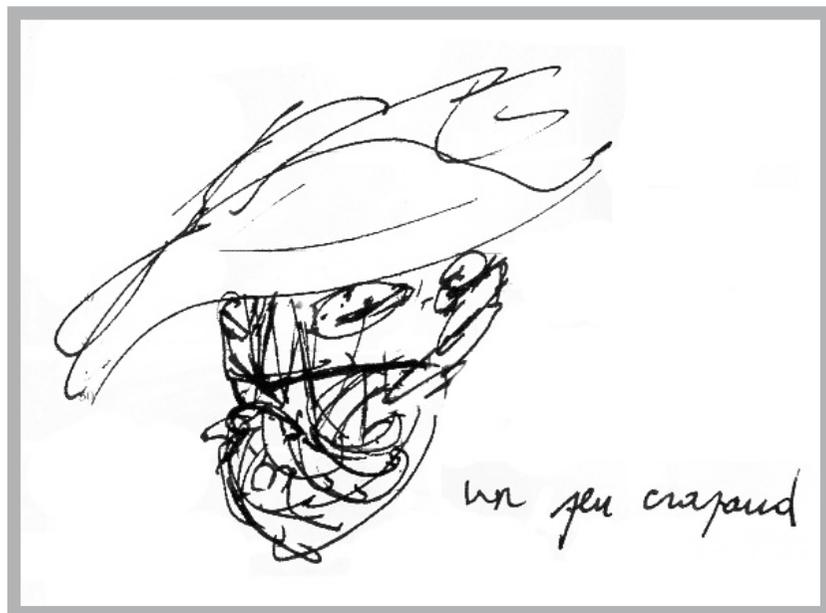
Je commence souvent une illustration par de petits croquis insignifiants, qui me permettent de travailler la composition et le cadrage. Les étapes entre le petit croquis initial et la réalisation proprement dite sont plus ou moins nombreuses, suivant que les choses viennent facilement ou pas. Dans le dessin ci-contre, on voit que les formes sont très fidèles au petit croquis. Ces petits croquis sont souvent durs à reproduire, car ils ont une énergie qui vient de leur petitesse et de leur spontanéité et on s'acharne, souvent en vain, à reproduire dans le support final cette énergie insaisissable qu'on avait produite si naturellement dans l'esquisse..



## 2. R'ltytek, la nemesis

Celui-ci est venu facilement. Travailler des personnages masqués est toujours plaisant car, outre qu'on peut s'amuser avec l'étrangeté et le mystère intrinsèque au masque, on évite le magnétisme du visage. Tâchons d'être plus clair : dès lors qu'on place un visage dans une image, celui-ci va attirer l'œil inévitablement, et il va ainsi prendre une importance disproportionnée par rapport à sa taille. Chacun ses goûts, mais j'ai souvent le sentiment que du coup, le visage prend trop d'importance par rapport aux autres éléments de la compo. C'est pour cela que je re retrouve souvent à cacher les visages ou à trouver des moyens de les obfusquer un peu, le masque étant un de ces moyens.

Pour ce dessin comme pour les suivants, il s'agit d'un travail au pinceau et à l'encre de chine, avec souvent deux-trois corrections à la tablette graphique une fois le dessin numérisé.



### 3. Marjolaine

Une petite contre-plongée pour la dame. J'aime bien les contre-plongées... Et puis une vraie dame vous regarde de haut.



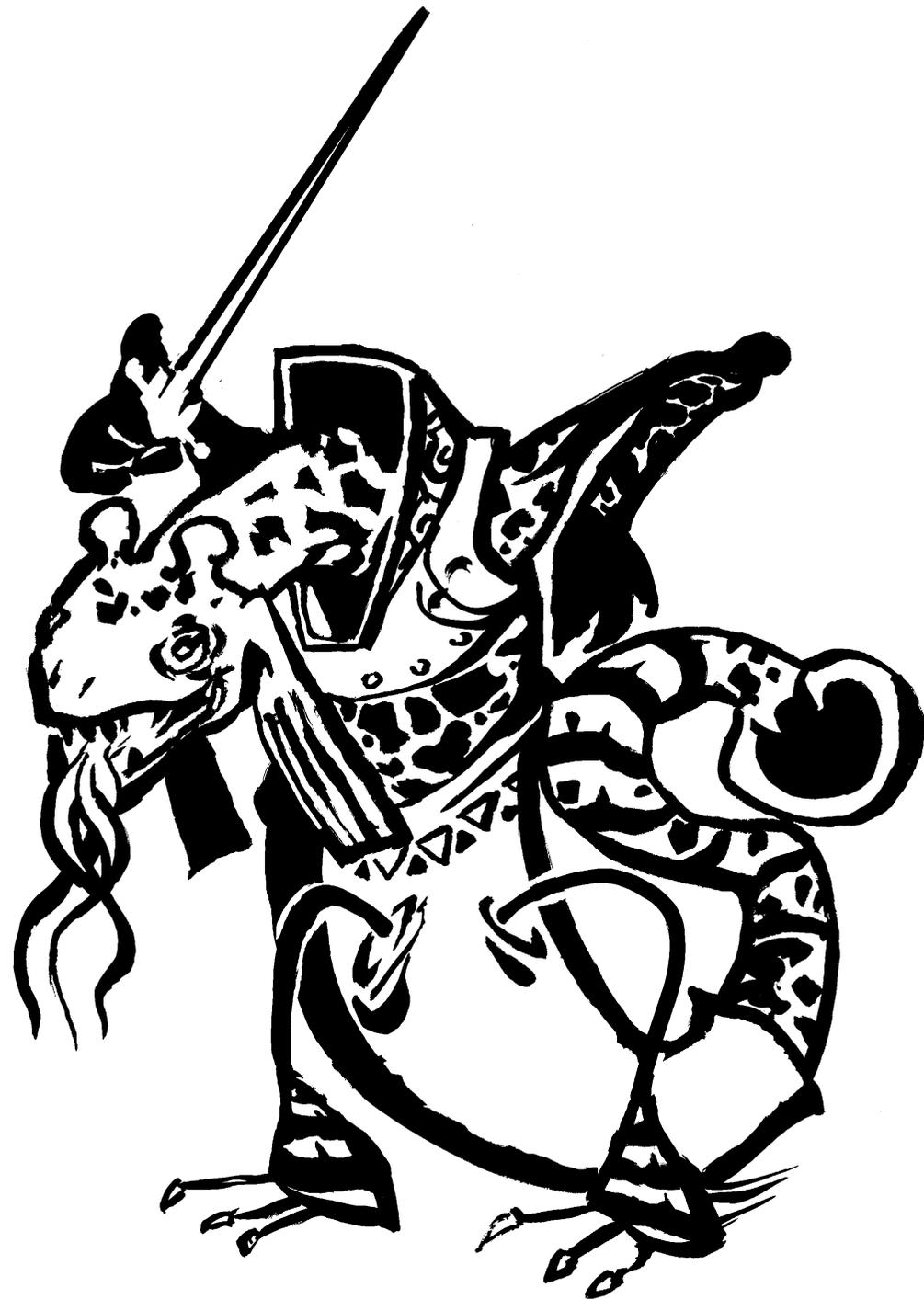
#### 4. Les hommes de main

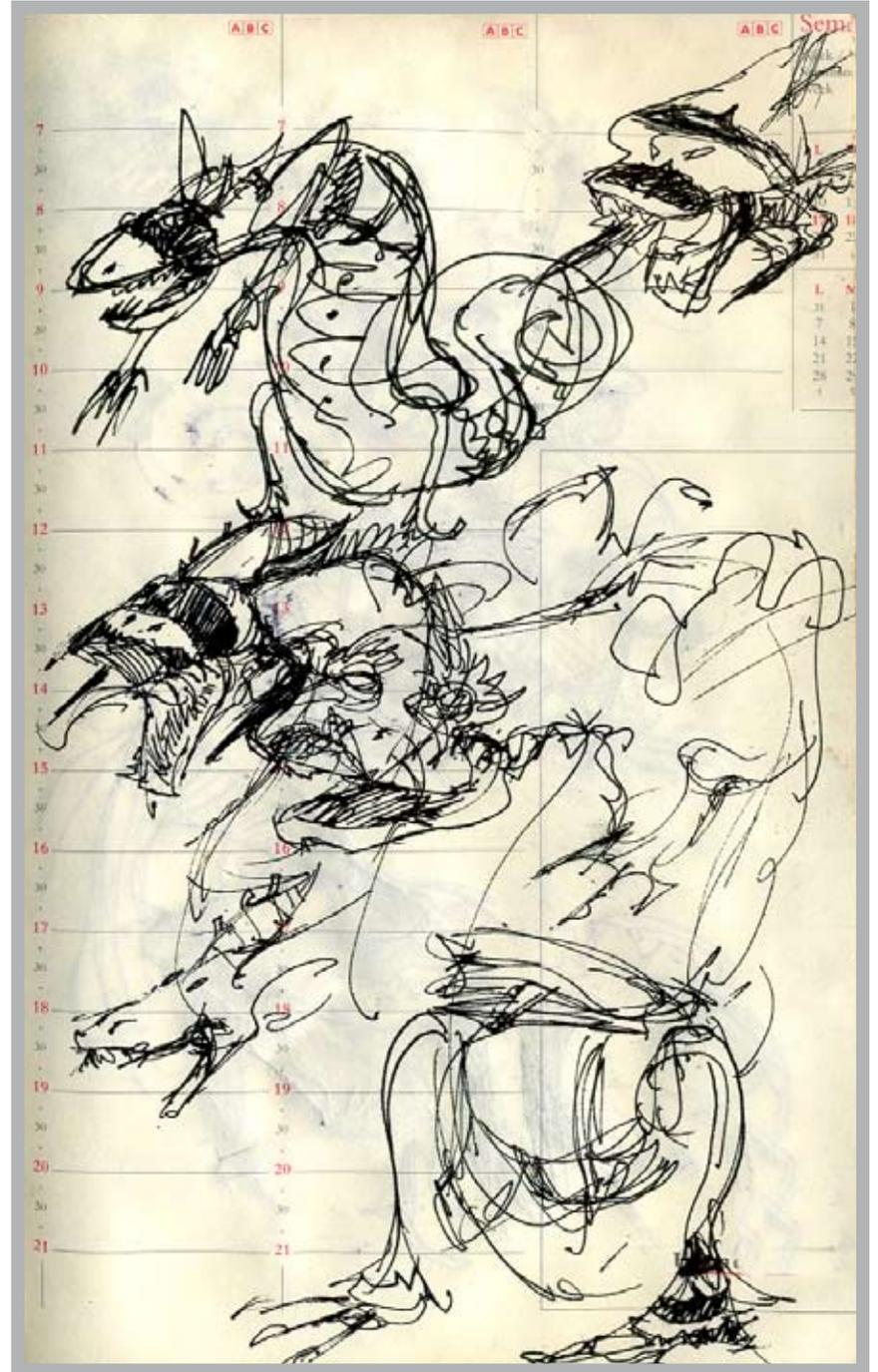
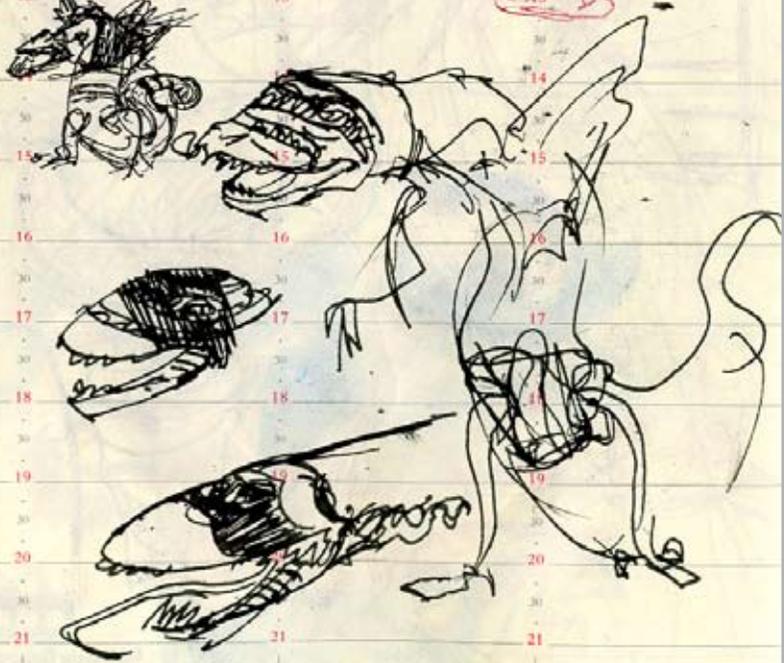
On est ici face à un de mes gimmicks graphiques : les personnages de premier plan coupés à la poitrine. J'aime beaucoup ça, c'est comme un cadrage cinématographique et ça donne un côté implacable. Le personnage est juste devant nous, on ne peut lui échapper, et en même temps ça approfondit l'espace du dessin.



## 5. L'Angoostii

Celui-ci m'a donné du fil à retordre, comme en témoigne le nombre de croquis présentés sur les deux pages suivantes. D'ailleurs, même le support final est couvert de corrections et de repentirs de toutes sortes, repentirs qui ont continué ensuite avec l'aide de la tablette graphique.



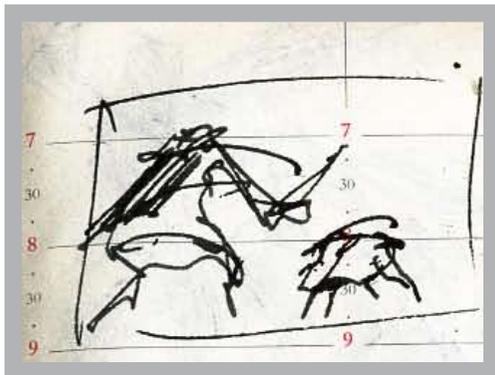




## 6. Le roar

Juste le souvenir qu'une tête de gorille, c'est plus difficile à dessiner que ça en a l'air...

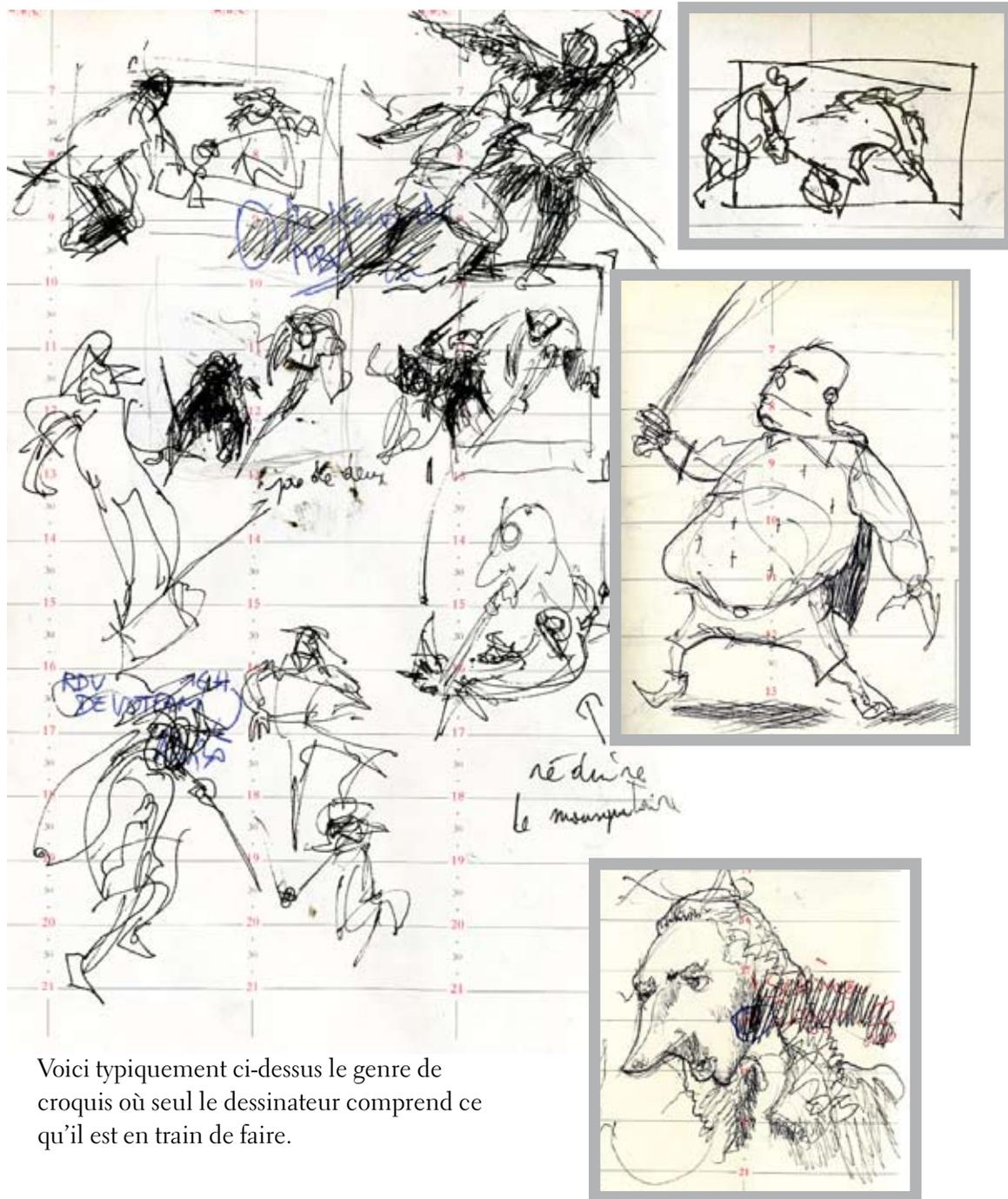




## 7. Le sanglier maquillé

La tête du personnage est la reprise directe d'une des toutes premières recherches de visages que j'ai faites pour le jeu (voir page 2).





Voici typiquement ci-dessus le genre de croquis où seul le dessinateur comprend ce qu'il est en train de faire.

## 8. Le Viking

Le résultat final de cette illustration est une déception certaine, surtout pour ce qui est de la composition (sans parler du fait que les Normands n'ont jamais porté de casques à cornes).

Je m'étais pourtant creusé les méninges, mais parfois ça n'aide pas à mieux faire.



# LE CONFIDENT DE CYRANO

## 1. Cyrano

Résolument une de mes illustrations préférées de toute la série...

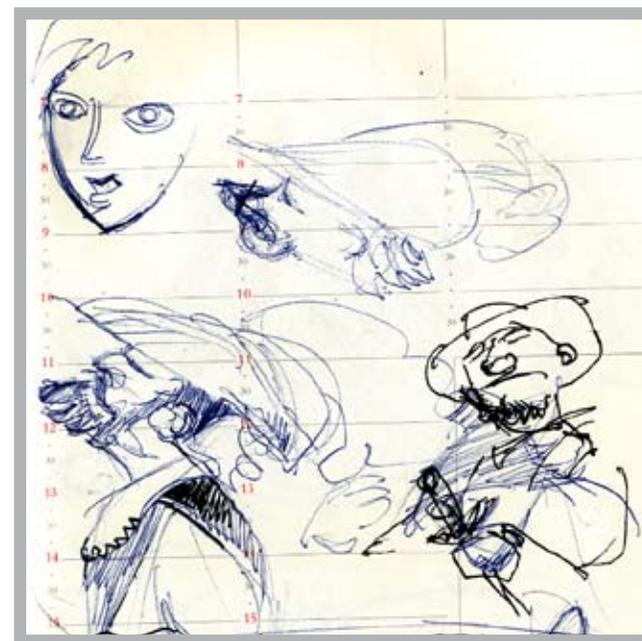


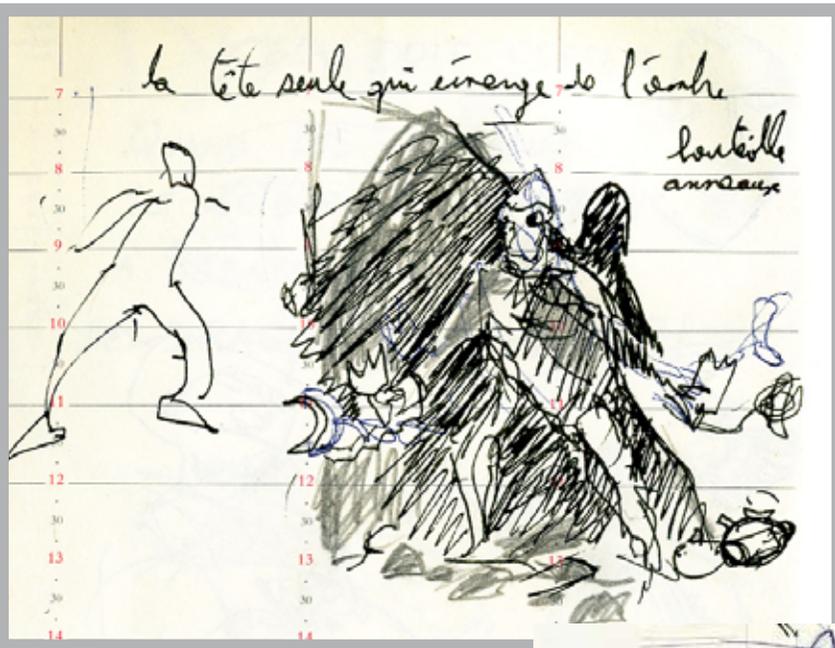
## 2. Rencontre avec Montbazillac

Une de mes grande difficultés pour cette illustration a été d'unifier les styles de dessins qui ont eu tendance à varier d'un personnage à l'autre.

Du fait de nombreuses corrections, les différences de dessin sont moins visibles qu'à l'origine, mais certaines choses sautent encore aux yeux.

Regardez par exemple la différence de design entre la main du personnage de gauche et celle de droite.





### 3. L'Esmak

Pas mal d'hésitations pour ce dessin, autant pour l'allure générale de l'alien que pour cette idée saugrenue de faire un personnage noir sur fond noir, source de quelques difficultés.



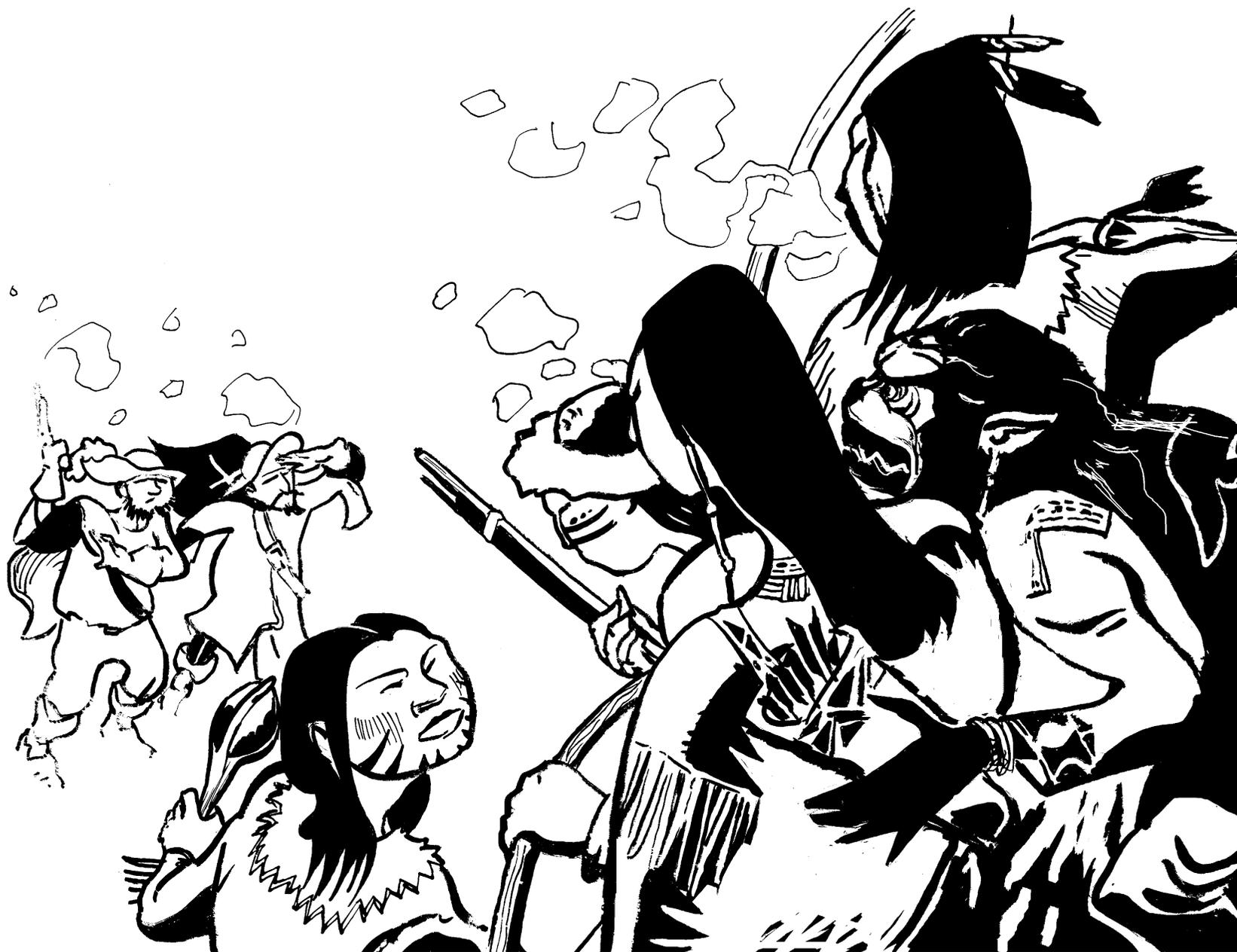
Première version avortée

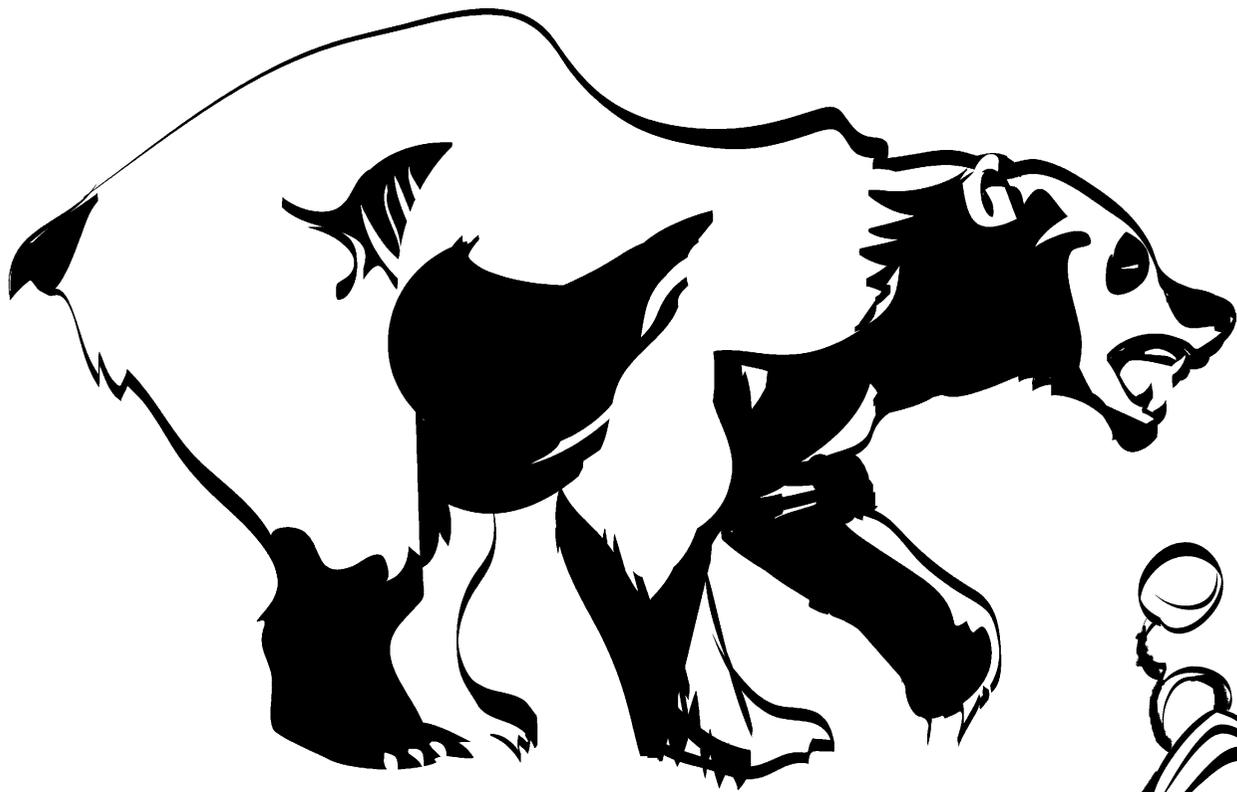


# NOUVELLE-FRANCE

## 1. Les Iroquois

Les iroquois portent-ils les cheveux longs ? Voilà quelle était ma principale préoccupation, car j'avais très envie de leur faire des cheveux longs. Si les mohawks sont connus pour leur coiffure de rebelles avant l'heure, ce genre de coiffure n'était visiblement pas le strict apanage de l'ensemble des tribus de la confédération iroquoise. Cette illustration n'a pas été l'objet de beaucoup de préparation, mais j'ai dû en revanche faire un certain nombre de retouches sur ordinateur pour donner un meilleur aspect à l'alien grimé en homme-médecine ainsi que pour améliorer la lisibilité, l'un des pièges de ce genre d'illustration sans nuances de gris.





## 2. L'ours

## 3. Le gouverneur

Le rendu particulier de ces deux illustrations est dû à leur réalisation partiellement en mode vectoriel



# LE PRÉCIS KIOU



Il n'y avait pas de cahier des charges précis pour ces illustrations, si ce n'est mettre en scène certains objets au choix.

Je me suis un peu laissé aller, tout en gardant malgré tout comme objectif de toujours arriver à une certaine personnalité dans la réalisation de l'image, via une attitude marquée ou l'aspect étonnant d'un E.T.

# ERREUR SUR LA PERSONNE

L'essentiel pour moi était d'exprimer la menace que représente la jeune femme mais sans pour autant suggérer l'idée de meurtre. Et puis j'aime bien l'ambivalence du geste dont on se demande s'il est affectueux où si l'est simplement le prélude au baiser de la mort.





# L'ÉCRAN

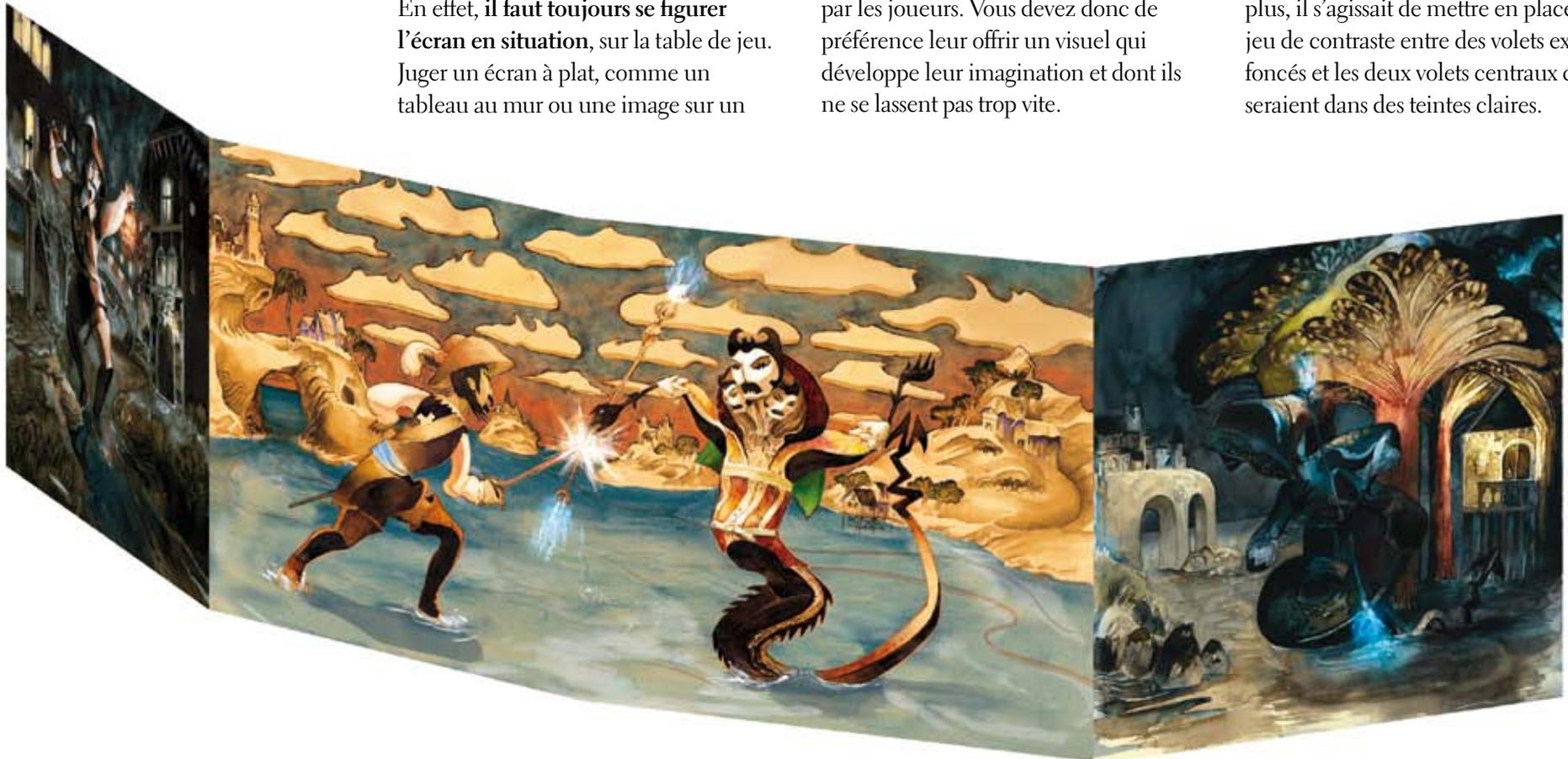
La conception d'un visuel se fait nécessairement en fonction de son support (livre ? affiche ? flyer ?), car chacun de ces supports pose des contraintes de création différentes. Et s'il est un support qui inclut beaucoup de contraintes, c'est l'écran de JdR.

Tout d'abord, un écran a nécessairement un format très allongé, ce qui n'aide pas à la composition, mais, de plus, même une fois posé sur la table, il conserve des plis qui viennent casser le visuel en plusieurs parties, d'autant que les joueurs durant les séances n'en auront devant les yeux qu'une portion. En effet, **il faut toujours se figurer l'écran en situation**, sur la table de jeu. Juger un écran à plat, comme un tableau au mur ou une image sur un

écran d'ordinateur est très trompeur et fallacieux. Il faut faire en sorte que chaque volet fonctionne bien indépendamment des autres mais aussi que l'ensemble du visuel forme une grande composition cohérente. Comme si cela ne suffisait pas, votre écran va être scruté des heures durant par les joueurs. Vous devez donc de préférence leur offrir un visuel qui développe leur imagination et dont ils ne se lassent pas trop vite.

## Cahier des charges

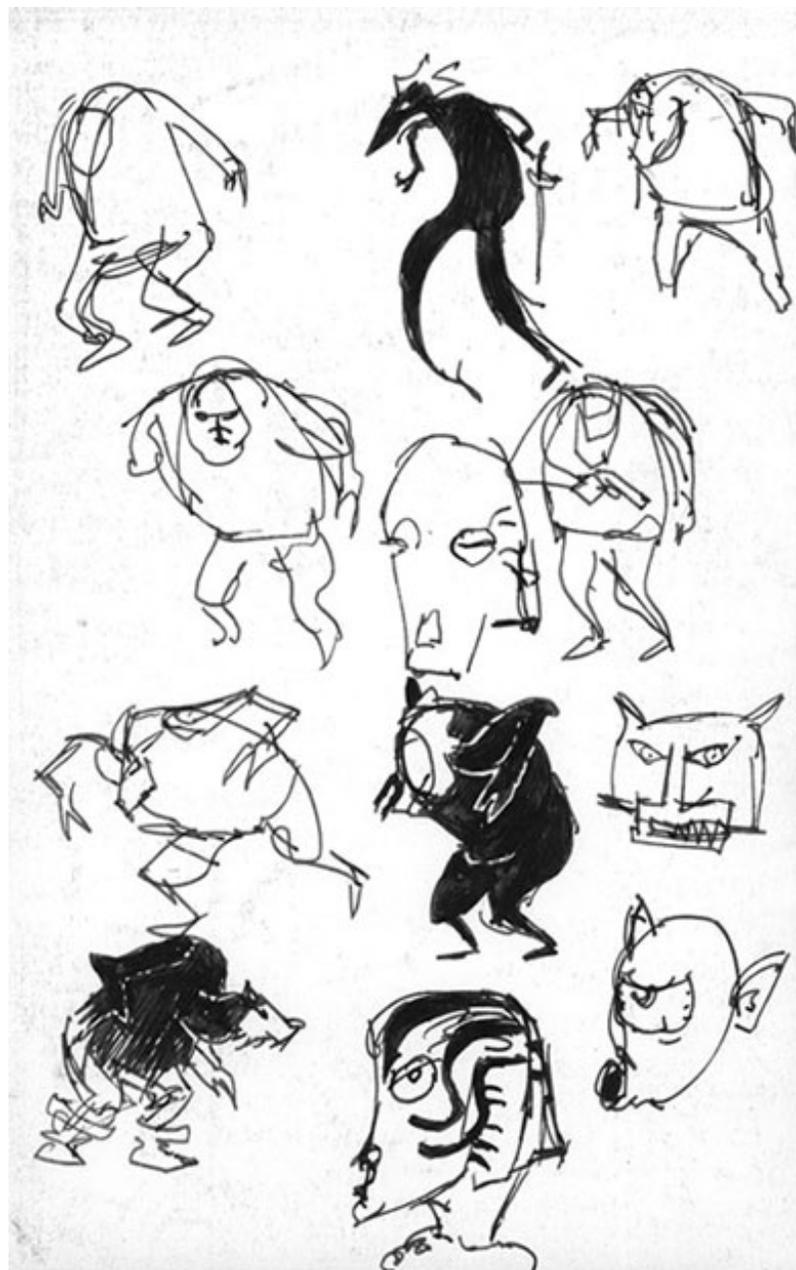
Outre les contraintes de format, il avait été décidé de diviser l'écran en trois visuels : sur l'un des volets externes, on aurait un mousquetaire, et sur l'autre un extraterrestre. Le visuel central mettrait en scène la rencontre (forcément animée) de ces deux personnages. De plus, il s'agissait de mettre en place un jeu de contraste entre des volets externes foncés et les deux volets centraux qui seraient dans des teintes claires.



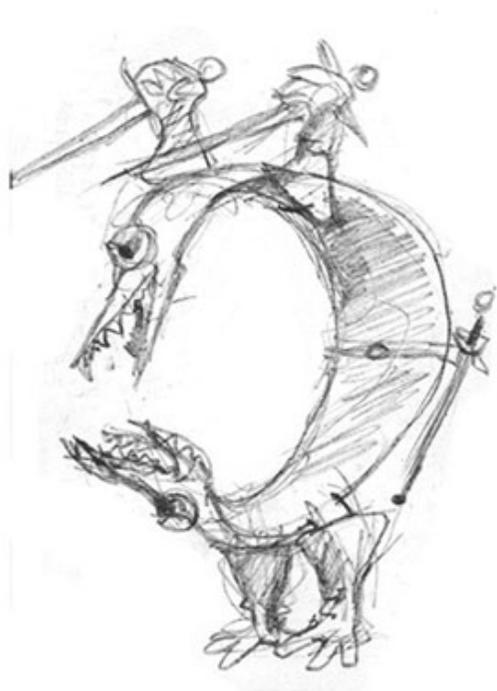
## Les personnages

1° Le premier souci était de trouver un bon design pour les personnages, tout en restant fidèle au style que j'avais développé dans les illustrations en noir et blanc. Le design du mousquetaire allait être le plus simple à trouver. Le gros morceau était fatalement l'alien.

Tout commence par des croquis de coin de table où je cherche une attitude générale, un assemblage de formes sur lequel travailler. Puis viennent les recherches de visages.



2° Après ces premiers gribouillis, je prend et je développe certains éléments pour en faire des personnages entiers. Faire un extraterrestre, donc un monstre en quelque sorte, c'est un jeu de création très libre, mais il faut en même temps penser que son allure risque de conditionner le décor dans lequel on va placer les personnages.





Si l'alien a de grandes ailes, ça ne se passera pas dans un petit salon, s'il a des nageoires, il y a peu de chances que la scène puisse être placée en haut d'un clocher...

Dans le petit croquis ci-contre, l'alien dans sa forme définitive fait sa première apparition. Où l'on voit que je reviens souvent vers des formes serpentine.

À l'origine, je n'étais en charge de réaliser que le volet central de l'écran. Alors que ce volet était terminé, la réalisation des volets latéraux me fut finalement confiée, alors qu'elle devait échoir à d'autres dessinateurs. C'est la raison pour laquelle toute la préparation de cet écran était focalisée dans un premier temps sur ce volet central.



## Le décor

J'avais hésité entre plusieurs décors : un paysage de neige pour de jolis jeux de contrastes, un affrontement sur les toits avec de jolies perspectives, un jeu de coins et de recoins assez mystérieux, ou encore un espace maritime.

La forme de l'alien étant définie, j'ai décidé de placer les personnages dans un décor marin, avec mélange de terres émergées et de surfaces d'eau, avec une ligne horizon. Je

voulais un décor un peu fantasmagorique, décalé par rapport à la réalité, d'une part parce que ça m'amusait, et aussi parce que MdO n'est pas un jeu réaliste.

J'ai un gros faible pour les arrière-plans des peintres primitifs de la Renaissance, leur côté irréel et ce mélange si spécial entre naïveté et travail de perspective déformée.

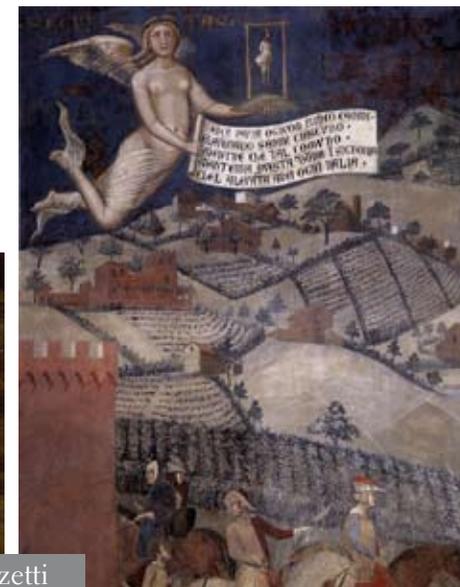
Alors je me suis replongé dans les travaux de Mantegna, Paolo Ucello, ou encore Lorenzetti, afin de trouver l'inspiration, voire même de repiquer certains éléments.



Lorenzetti

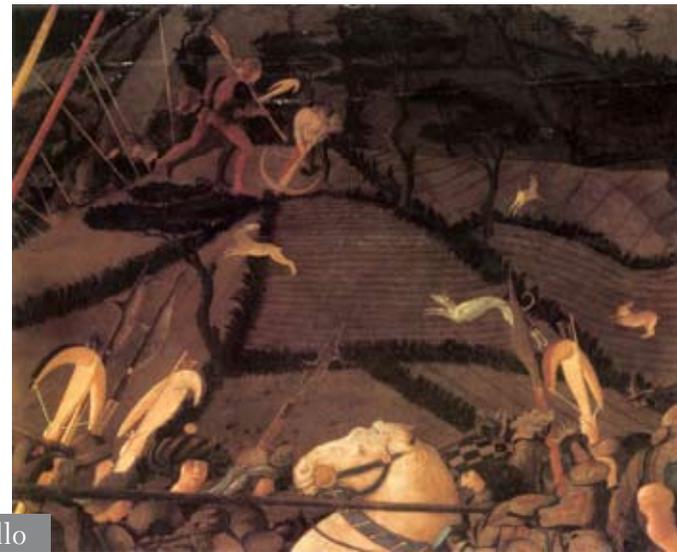


Mantegna





Ucello



C'est ainsi que la composition du visuel central vient à émerger. J'ai volontairement limité les interactions des personnages avec le décor afin que ceux-ci soient appréhendés comme des comédiens au-devant d'un décor de théâtre. Le pli au milieu du visuel oblige à cantonner chaque personnage sur un volet sans le faire dépasser. L'étincelle qui résulte du choc des armes des deux combattants est placée à dessein sur le pli lui-même.



## La réalisation

Voici la version encrée au brou de noix.

La volonté de placer les personnages comme dans un décor de théâtre est renforcée par un artifice directement inspiré par les fameux tableaux de la Renaissance : la perspective déformée. Si l'on regarde bien, on s'aperçoit qu'il y a entre les deux protagonistes et les reliefs du paysage une grande étendue vide qui permet d'exagérer la perspective sans trop choquer l'œil. Les éléments du paysage sont volontairement rétrécis par rapport à ce qu'ils devraient être, ce qui augmente l'impression d'étrangeté. L'horizon lointain, où mer et ciel se rejoignent, offre un espace propice à la rêverie, parce qu'il offre une perspective infinie. Le décor est aussi pensé de manière à avoir beaucoup d'éléments qui accrochent l'œil et font que le visuel ne s'use pas trop au regard des joueurs.

Il faut noter aussi que d'une manière générale, le mélange des éléments marins et terrestre est souvent poétique, qu'il soit question de marais ou de moulins à eau.



Le traitement numérique commence : je jaunis le dessin pour obtenir une base plus chaude, qui sera propice à la colorisation, et pour éliminer aussi le blanc par la même occasion.



Ma première préoccupation a été d'éviter que les nuages, très présents dans l'encrage original, viennent trop en avant et donc parasiter la lecture de l'image.

Dans l'encrage original j'avais également laissé en blanc la surface d'eau par sécurité.

Pour ne pas trop charger cette image il allait être nécessaire d'avoir une surface suffisamment lisse et calme., sans trop de contrastes et de matière, ce qui nécessitait de faire un quasi-à-plat bien propre au lavis, et de rajouter, qui plus est, quelques arabesques comme on en voit dans le

dessin final. Cela nécessite une main sûre et interdit toute retouche. Or, je suis un piètre technicien et j'avais peur d'obtenir un mauvais rendu, que je serais de toute manière obligé de corriger à la tablette graphique ; j'ai donc décidé de traiter cette surface entièrement en numérique.

À noter que j'aime bien l'image à ce stade, sans les rehauts de blanc. Mais ainsi, le dessin manque de lisibilité et d'efficacité, et ce sont des notions à ne jamais négliger en illustration.



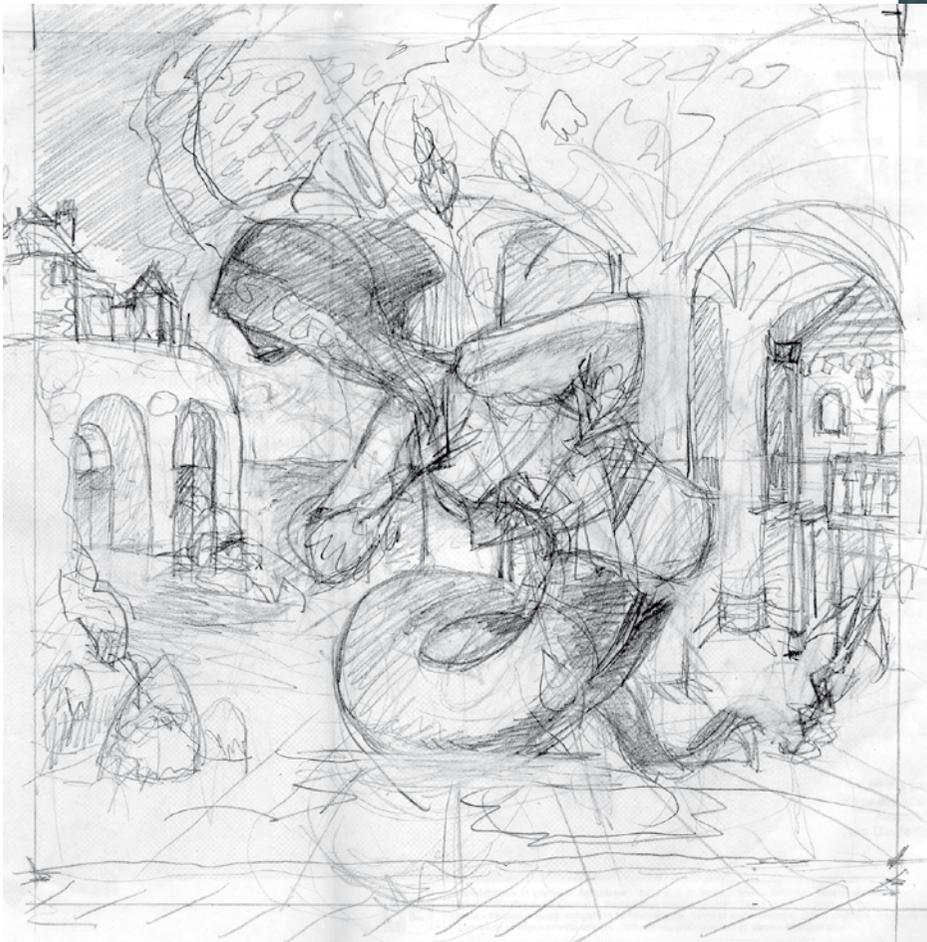


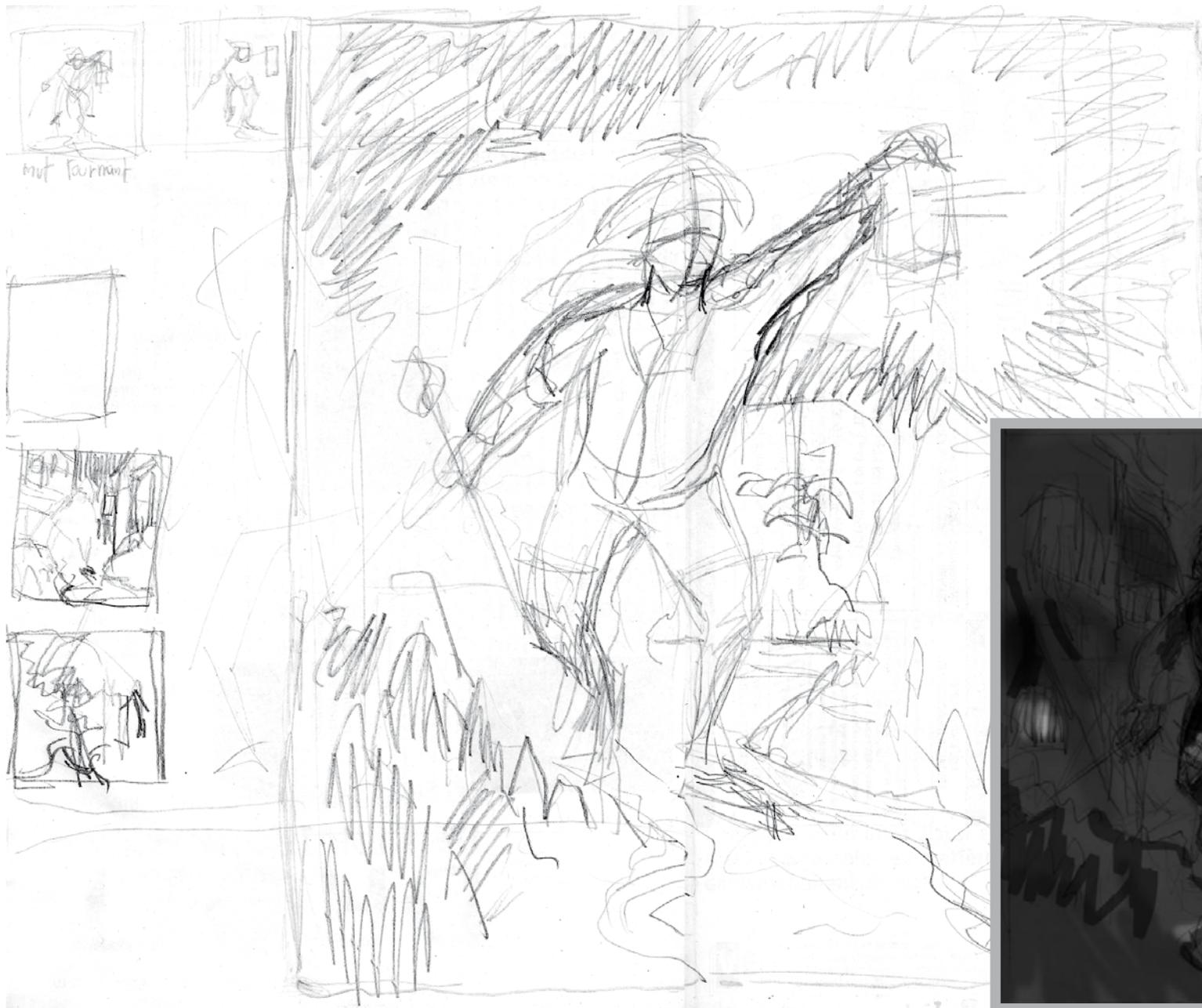
### Le résultat final

L'image est recadrée. La chromie est ici plus fidèle que sur le document mis à disposition sur le site de Phénix.

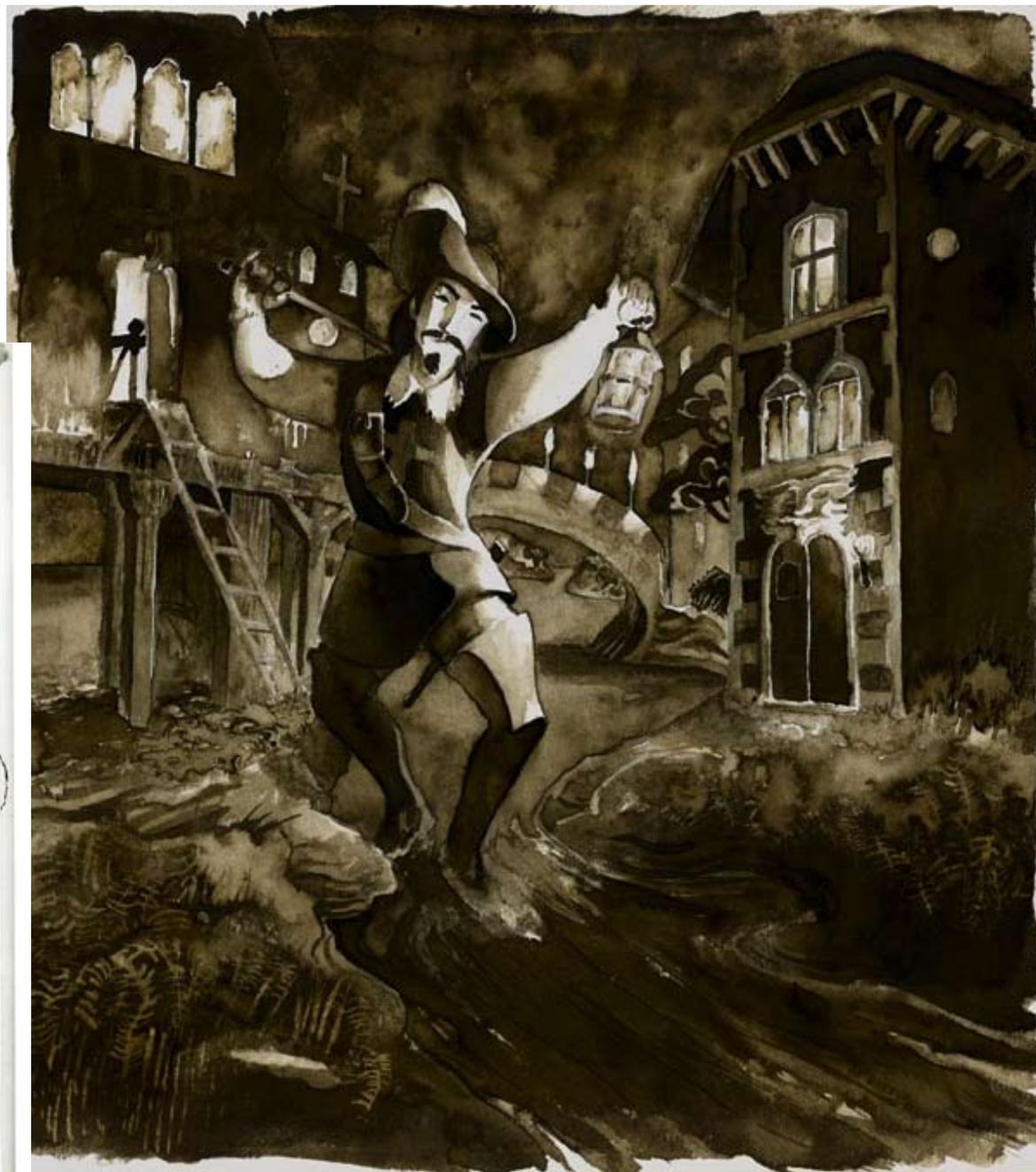
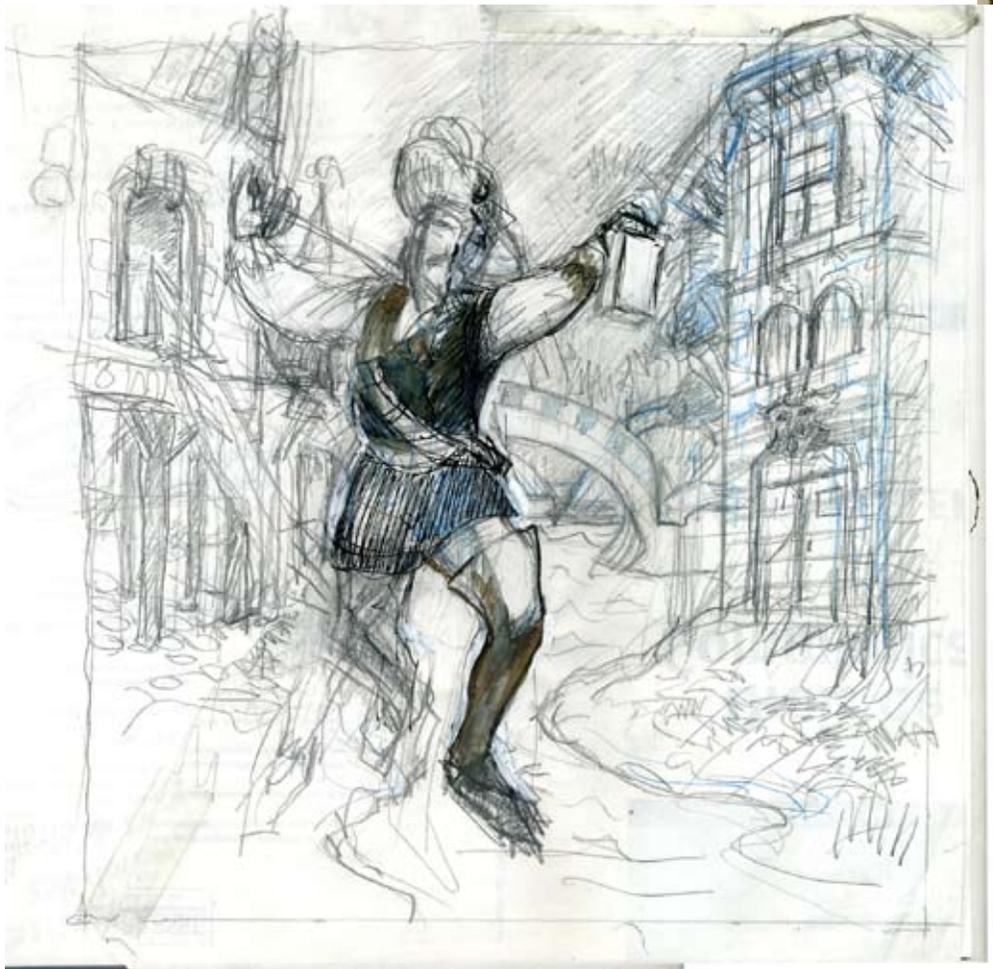
## Les volets latéraux

Puisque l'extraterrestre est à visage découvert dans le volet central, je joue ici au contraire à lui cacher le visage, pour faire contraste entre une ambiance mystérieuse et la révélation des choses en plein jour. Pour le mousquetaire j'allais faire l'inverse, son visage est révélé alors qu'il n'est qu'esquissé dans le volet central





Si l'on observe bien on remarque que les volets latéraux et le volet central sont construits avec des correspondances de composition qui unifient visuellement les différents volets et constituent aussi un jeu graphique à l'attention du spectateur. La ligne d'horizon est sensiblement la même, et certaines formes reviennent comme un leitmotiv : les arches surmontées d'architectures qui viennent couper cet horizon, portes et fenêtres éclairées, et bien sûr les inversions de couleurs. L'alien est bleu sur rouge tandis que le mousquetaire est rouge sur bleu.





Parce qu'il faut rendre à César ce qui lui appartient, il faut signaler que ce fut l'illustratrice Jehanne, qui devait normalement participer à la réalisation de l'écran, qui eut la première l'idée de représenter le mousquetaire avec sa lanterne..



Quelques détails

