



Portrait de Midow par lui-même

Né terrien en 1930, Midow survit tant bien que mal sur sa petite planète d'origine ; son rêve est d'aller visiter l'espace depuis qu'il a rencontré Bubulle le poisson sage. Ainsi, notre ami illustrateur a quelques difficultés à s'adapter au monde des humains et le fait qu'il parle de lui à la troisième personne est de loin sa manie la moins fâcheuse. Ayant élevé la fainéantise au rang de sport olympique, notre camarade, fort bien conservé pour son âge, passe ses journées à manger des bananes en se demandant si les orang outangs savent surfer.

NB: L'auteur certifie être sain d'esprit ce dont ses amis et sa famille doutent fortement.

Pour en savoir plus : m2artworks.wordpress.com

Toutes les illustrations présentées ici sont réalisées sur le logiciel SAI à l'aide d'une tablette graphique Intuos4. Elles sont de l'ordre de 2640 x 3490 pixels en 300 dpi. Tout a été réalisé intégralement sur ordinateur, il n'y a de fait pas de brouillons ni d'esquisses papier.



村山
2016.10.25

Planches de bande dessinée

Cette planche ainsi que la suivante est de type *yonkoma* (= récit en 4 cases), un courant du manga qui se rapproche des strips américains comme *Snoopy* ou *Calvin & Hobbes*. Ce sont de petites histoires courtes qui se suivent plus ou moins et sont généralement drôles. Elles se lisent de haut en bas et de droite à gauche.

« Ces planches sont le début d'une histoire comique sur laquelle je travaille encore et dont la trame principale est beaucoup moins joyeuse. Le héros blond se trouve être atteint de la maladie des os de verre, mais souhaite vivre normalement et le cache à tout le monde. De fait, cette histoire étant une comédie, il se retrouve dans des situations cocasses qui impliquent de se prendre fréquemment quelques baffes, ce qui, vue sa condition, prend vite une tournure dramatique. Ajoutez à cela un peu de science fiction et vous obtenez la trame principale de cette histoire. J'espère pouvoir vous la faire lire un jour ! »



み村
山
2012/04/25

On peut voir ici un large éventail des techniques graphiques souvent utilisées dans le manga : exagération des expressions et attitudes des personnages allant jusqu'à la déformation ou la métamorphose, jeu des trames pour les arrière plans accentuant les ambiances et émotions des personnages, codes idéographiques (larmes, gouttes de gêne, ombres sur le visage, yeux noirs, scintillement, fleur, étoile...), onomatopée intégrée à la composition de l'image.

Illustration couleur

Cette illustration couleur pourrait être la couverture du récit précédemment présenté. On y retrouve trois des personnages croisés dans les planches exposées.



み村
山
2012/04/28

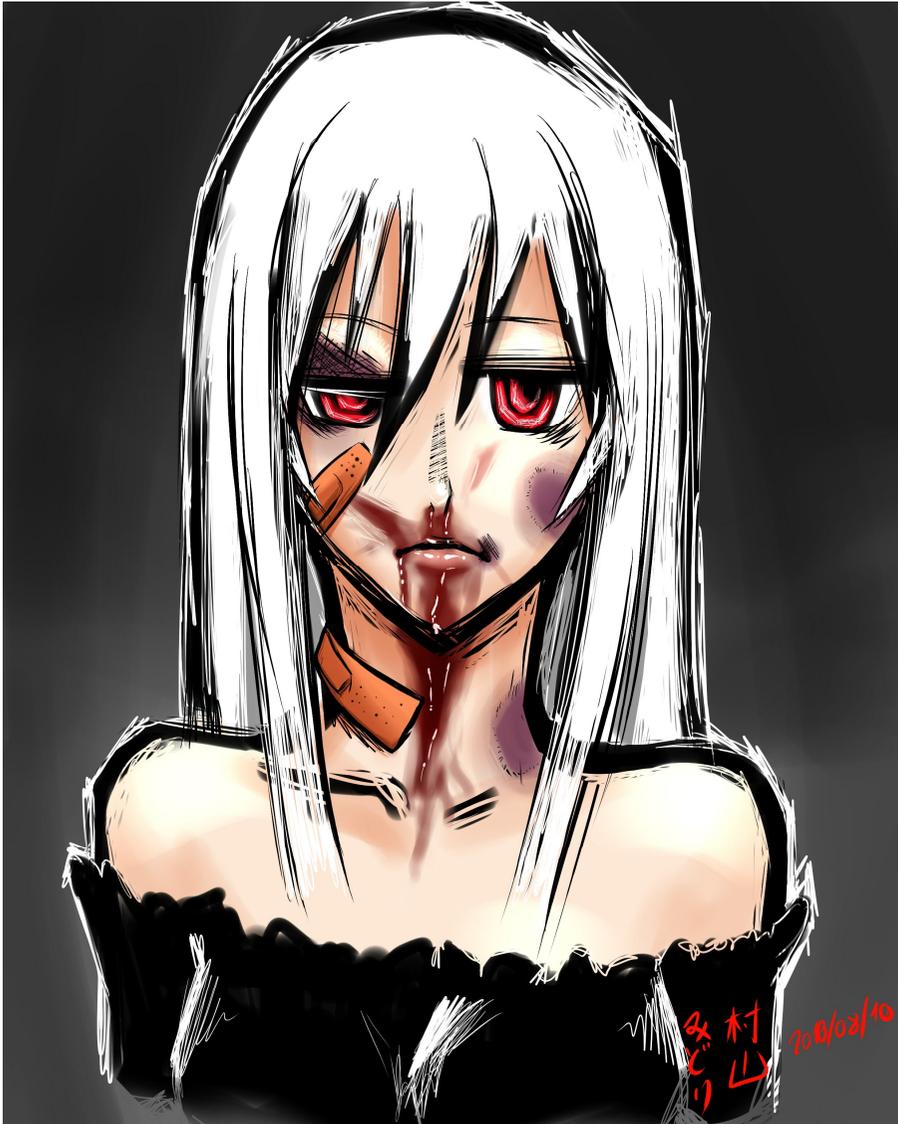


Double page

Cette double page est conçue comme une introduction d'un chapitre de manga (*).

« Le fond de l'image est réalisée d'après une photographie que j'ai prise à Harajuku lors de mon voyage au Japon en 2008. L'implantation d'image réelle dans une illustration ou dans un manga en général permet de faire gagner du temps et d'insister sur le réalisme de l'histoire, l'exemple par excellence en serait le seinen *Gantz* ».

(*) Note : le récit de manga se divise en chapitres ou épisodes, format imposé par les magazines de prépublication japonais. On retrouve cette présentation en chapitres dans les recueils publiés.



Itakunai

« Pour Itakunai (en japonais "cela ne fait pas mal"), je voulais jouer sur ce préjugé stupide qui veut que les mangas soit un éloge de la violence et un non respect de la condition de blablabla... Nous savons tous que c'est parfaitement faux et que le manga ne se veut pas plus violent que le journal télé que nous regardons tous les soirs. Je souhaitais faire cette illustration par pure provocation, non pas que j'aime le visage tuméfié des femmes mais justement pour faire naître chez le spectateur un sentiment ambigu d'indignation et d'admiration. »