



Avec les Nuls, tout devient facile !

Le Dessin

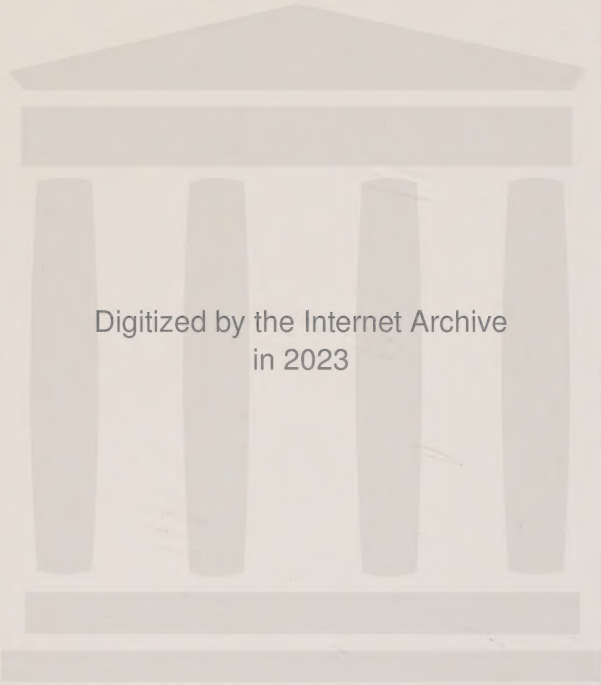
POUR

LES NULS

- ✓ Le matériel qu'il vous faut
- ✓ Explorer la perspective et la 3^e dimension
- ✓ Portrait, paysage, nature morte : trouver son style !
- ✓ Avec des dizaines de modèles expliqués pas à pas



Brenda Hoddinott



Digitized by the Internet Archive
in 2023

Le Dessin
POUR
LES NULS

Le Dessin POUR **LES NULS**

Brenda Hoddinott

Artiste peintre et professeur de dessin

FIRST
 Editions

Le Dessin pour les Nuls

Titre de l'édition américaine : *Drawing for Dummies*

Publié par

Wiley Publishing, Inc.

111 River Street

Hoboken, NJ 07030 – 5774

USA

Copyright © 2003 Wiley Publishing, Inc.

Pour les Nuls est une marque déposée de Wiley Publishing, Inc.

For Dummies est une marque déposée de Wiley Publishing, Inc.

© Éditions First, 2008 pour l'édition de poche à partir de l'édition grand format. Publiée en accord avec Wiley Publishing, Inc.

Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'Auteur ou de ses ayants cause est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle.

ISBN : 978-2-7540-2056-5

Dépôt légal : 4^e trimestre 2010

Édition : Véronique Marta

Production : Emmanuelle Clément

Mise en page : KN Conception

Imprimé en France

Éditions First

60, rue Mazarine

75006 Paris – France

e-mail : firstinfo@efirst.com

Site internet : www.pourlesnuls.fr

Sommaire

Introduction 1

À propos de ce livre	1
Les idées reçues	2
Comment ce livre est organisé.....	3
Première partie : En vous aussi, il y a un artiste !.....	3
Deuxième partie : Les bases du dessin	4
Troisième partie : À vos crayons, pour de bon	4
Quatrième partie : Un genre à part, le portrait.....	5
Cinquième partie : La partie des Dix.....	6
Les icônes utilisées dans cet ouvrage	6
Par où commencer ?.....	7

Première partie : En vous aussi, il y a un artiste ! 9

Chapitre 1 : À la découverte des joies du dessin ...11

Les multiples apports du dessin	12
Découvrez en dessinant	13
Trouvez votre créneau	14
Partez en quête de l'artiste qui est en vous.....	14
Explorez les thèmes les plus divers	15
Projet 1 : Bobine hirsute	16

Chapitre 2 : Révélez l'artiste qui est en vous.....19

Cernez vos goûts.....	20
« Imprimez » votre style	20
Une question de détail.....	23
Comment tenir un crayon	24
Installez votre « coin dessin ».....	26
Un minimum d'organisation	27

Créez un espace de création !	28
Trouvez du temps pour dessiner	30
Choisissez vos fournitures	30
Les indispensables	31
Les souhaitables	32
Projet 2 : Iris et pupille	33

Chapitre 3 : Vos premiers pas.....35

Des débuts tout tracés	36
De la ligne à la forme	38
Le volume, une troisième dimension	38
Ouvrez-vous des perspectives	39
Jouez sur le modelé	40
À la découverte du détail : les textures	40
La composition, une mise en contexte	41
Projet 3 : Une paire de jumeaux.....	42

Deuxième partie : Les bases du dessin45

Chapitre 4 : Voyez avec des yeux d'artiste.....47

Disséquons notre cerveau	47
Réveillez votre hémisphère droit	48
Changez d'hémisphère	49
Moitié-moitié	49
Offrez des vacances à votre hémisphère gauche	50
Portez un regard différent sur ce qui vous entoure.....	53
Des sujets de dessin à portée de main	53
Regardez votre logement pour la première fois	54
Directement du frigo au papier	55
Explorez les environs immédiats	56
Découvrez votre monde intérieur	56
Perceptions différentes selon l'hémisphère cérébral	57
Gribouillage et gribouillis.....	58
Projet 4 : Votre gribouillis personnel	60
Posez vos lignes	60
Sachez voir au-delà du simple gribouillis	61
Du gribouillis au dessin	62

Chapitre 5 : Gardez la ligne63

Lignes en tout genre	63
Alignez des droites.....	64

Angles, coins et recoins	66
Tours et détours des courbes	67
Des lignes, oui, mais où ?	68
Distinguer la limite entre deux espaces	68
Simplifiez ce que vous voyez	70
Les formes et leurs proportions	73
À l'aise avec les lignes	73
Projet 5 : Mélodie céleste	75

Chapitre 6 : Explorez la troisième dimension.....79

La lumière et les ombres	79
Pleins feux sur la lumière	80
Jeux de contraste	82
Traduire une perception en valeurs	83
En « formes » pour la troisième dimension	85
Du cercle à la sphère	86
Du carré au cube	89
Rectangles et triangles	90
Projet 6 : Une sphère parfaite	91

Chapitre 7 : Petites hachures, grands modelés.....93

De simples hachures pour rendre les tons de gris	93
Comment hachurer	94
Une échelle de valeurs composée de hachures simples	96
Un dégradé composé de hachures	97
Hachures et contre-hachures	99
Créer des valeurs à l'aide de hachures et contre-hachures	99
Une échelle de valeurs composée de hachures et de contre-hachures	101
Un dégradé composé de hachures et de contre-hachures	103
Modelez vos modèles	104
Délimitez les différentes zones de valeurs	105
Remplissez vos zones de valeurs	106
Projet 7 : Une chope d'une simplicité enfantine	107

Chapitre 8 : Ouvrez-vous de nouvelles perspectives113

La perspective géométrique	113
----------------------------------	-----

Les yeux sur la ligne d'horizon	114
Points de fuite.....	117
Perspective et profondeur.....	120
Disparition d'un personnage	121
Disparition d'éléments du décor	122
Autres techniques de perspective.....	123
Perspective aérienne	123
Raccourci.....	124
Projet 8 : Perspective à un ou deux points	126
Perspective à un point.....	127
Perspective à deux points.....	128

Troisième partie :

À vos crayons, pour de bon !..... 131

Chapitre 9 : Un dessin, ça s'anticipe.....133

Éléments fondamentaux de la composition.....	133
En vedette, le sujet principal	134
Superposer les plans pour plus de profondeur	136
Des contours et des lignes.....	136
Équilibrez les différents sujets de la composition	138
Décidez des proportions de vos sujets.....	139
Secrets de la composition : règles de base	140
Le juste milieu	140
Composez de la « S.O.U.L. » !	142
Autres types de composition	144
Licence artistique et autres outils préparatoires.....	145
Un cadre pour mieux cerner le sujet.....	145
Composition d'après photo	146
Projet 9 : Une composition bien préparée	148

Chapitre 10 : Nature vivante et bien vivante.....153

Immortalisez les fleurs.....	153
Portrait de soleil.....	154
Au cœur de la rose.....	154
Captez la personnalité des arbres.....	156
Projet 10 : Fleur de lis.....	158

Chapitre 11 : Le ciel et la Terre dans un carton à dessin161

Multiples ciels, multiples paysages.....	161
Le ciel et ses sautes d'humeur	161
Voyagez dans toutes les contrées possibles	163
Projet 11 : Rêve d'hiver	164

Chapitre 12 : Capturez des animaux dans vos dessins169

Tous poils ou plumes	169
Au quart de poil	170
Sous le poil, le volume.....	172
Dessinez avec des ailes	174
Donnez vie à vos dessins animaliers	175
Projet 12 : Reflets d'ailes.....	177

Quatrième partie :

Un genre à part, le portrait..... 181

Chapitre 13 : Les multiples visages de l'âge adulte183

Vive la différence !.....	183
Diversité des crânes, visages et profils.....	184
Différences homme-femme	185
Proportions faciales chez l'adulte	186
Composez un portrait d'adulte.....	189
Le choix préalable de la composition	189
Visages, bras et mains	190
Projet 13 : Portrait de jeune femme	194

Chapitre 14 : Variations sur des visages197

Chevelures et expressions en tout genre	197
Cheveux : un peu, beaucoup ou pas du tout ?.....	198
Laissez s'exprimer les visages	198
Une barbe ou une moustache, ça vous change	
un homme	201
Un visage à travers le temps	203
De quatorze à vingt ans.....	204
La trentaine.....	204

Vers quarante-cinq ans	205
La soixantaine	206
Vers quatre-vingt-cinq ans	207
L'art de la caricature	208
Projet 14 : Fourirecature	210

Cinquième partie : La partie des Dix.....215

Chapitre 15 : Dix conseils et autres petits secrets.....217

Mesures anti-catastrophes	217
Mesures anti-bavures	218
Mesures conservatoires	219
Fixatif	220
Textures inhabituelles ou difficiles	220
Deux gommes qui font équipe	220
Quadrillage sur transparent	221
Quadrillage à l'aide de papier millimétré	221
Une parfaite symétrie	222
La signature de l'artiste	222

Chapitre 16 : Dix étapes pour un dessin.....223

Élaborez votre plan d'action	223
Organisez-vous	224
Mettez vos moteurs créatifs en marche	225
Esquissez votre composition	225
Établissez la perspective	225
Vérifiez espacements et rapports	226
Délimitez des plages de valeurs	226
Définissez votre méthode de modelé	226
Posez votre modelé	227
Parachevez votre œuvre	227

Index alphabétique229

Introduction

Bienvenue dans *Le Dessin pour les Nuls*. Destiné aussi bien aux débutants qu'à des amateurs plus expérimentés, ce livre enseignera aux premiers les bases de cet art et aidera les seconds à progresser à grands pas. Que vous ayez neuf ou quatre-vingt-dix-neuf ans, vous trouverez intérêt et plaisir à pratiquer le dessin avec ce compagnon sympathique et décontracté.

Certaines personnes, initiées enfants au dessin, abandonnent cette activité une fois devenues adultes. D'autres restent fidèles à leur passion tout au long de leur existence. D'autres encore la découvrent sur le tard. *Le Dessin pour les Nuls* est le livre que j'aurais aimé avoir lors de mes premières expériences picturales.

Ma philosophie est simple. J'ai la conviction que, comme moi, vous parviendrez à maîtriser cette discipline. Avec de la volonté et du travail, vous acquerrez un bon coup de crayon ! Progressez à la vitesse qui vous convient. Vous n'avez aucun examen à passer et vous disposez de tout votre temps. Dessinez ce qui vous plaît, à vos moments de liberté. Non seulement cela vous distraira, mais vous vous surprendrez souvent à rire en réalisant vos œuvres !

À propos de ce livre

La simple lecture de ce livre ne suffira pas à vous transformer en as du crayon ! Le dessin est une activité concrète. Les nombreux exercices ou projets proposés dans les chapitres qui suivent visent à vous donner, de manière amusante et gratifiante, de solides connaissances techniques, indispensables à l'art du dessin, afin que vous ayez plaisir à contempler vos productions. Je partagerai avec vous mes petits secrets et autres « trucs », que j'ai en grande partie appris sur le tas. C'est parce

que j'ai fait des erreurs que j'ai appris et peux donc vous faire profiter de mon expérience.

Les thèmes abordés dans cet ouvrage répondent aux aspirations de tout artiste en herbe. Ils ont pour objectif commun de vous inciter à développer votre propre créativité et à vous exprimer en toute indépendance. Votre véritable professeur, c'est vous. C'est en dessinant que vous apprendrez à dessiner.

Survolez les illustrations du livre – il en comprend près de trois cents. Chacune se réfère à la technique étudiée dans les pages correspondantes. Je traite les sujets les plus classiques selon un point de vue qui m'est propre, et dans un style délibérément peu orthodoxe, voire farfelu. Quand je me suis lancée dans l'élaboration du *Dessin pour les Nuls*, je pensais qu'une centaine de modèles suffiraient largement à appuyer mes explications. Mais j'ai bientôt éprouvé l'envie d'illustrer à tout moment mon propos. En bref, vous l'aurez compris : j'adore dessiner...

Quelle que soit l'activité dans laquelle on se lance, il y a un certain nombre de notions élémentaires indispensables à acquérir pour accéder à un niveau plus élevé de compétences, et c'est toujours un peu rébarbatif. Grâce à des illustrations amusantes, je m'efforce de rendre aussi intéressant que possible ce passage obligatoire. Vous vous lancez pour la première fois dans le dessin ? Vous renouez avec une passion de jeunesse ? Les indications que vous rencontrerez tout au long de cet ouvrage vous aideront à franchir agréablement ce cap et à faire fructifier vos talents.

Les idées reçues

Peut-être vous faites-vous des idées préconçues sur le dessin. Selon vous, les affirmations ci-dessous sont-elles vraies ou fausses ?

- ✓ Pour dessiner, il faut avoir un « don ». Inutile de s'acharner à essayer si on est dépourvu de cette qualité innée.
- ✓ L'aptitude au dessin est un talent magique, intransmissible et réservé à de rares élus.

Vous considérez que ces affirmations sont fausses ? À la bonne heure, nous partageons la même conception de l'art. Je pense

que tout un chacun est apte à dessiner, vous compris. Et si vous êtes du genre perfectionniste, voici encore une bonne nouvelle : on ne dessine pas « mal » ou « bien ». La question est d'accepter votre individualité, comparable à aucune autre.

Comment ce livre est organisé

Le début de ce livre a pour but de vous mettre à l'aise. Vous commencerez donc par les bases : du choix des fournitures à la technique du modelé, en passant par la tenue du crayon et le dessin au trait. La suite fourmille de thèmes parmi lesquels vous pourrez papillonner de façon aussi désordonnée qu'il vous plaira. Lisez quelques pages, puis exercez-vous un peu, et ainsi de suite.

Première partie : En vous aussi, il y a un artiste !

Le titre de cette partie est suffisamment explicite. Au cas où vous douteriez que le dessin vous soit aussi accessible qu'à quiconque, les chapitres qui suivent dissiperont bientôt cette impression, et les exercices proposés vous encourageront à poursuivre.

Le dessin est une aptitude humaine naturelle. Comme dans toute activité, ce sont les premiers pas les plus difficiles. Mais dès que vous aurez un peu avancé dans cet ouvrage, vous découvrirez combien cette occupation est passionnante et enrichissante.

Au cours de votre lecture, gardez votre matériel à portée de main. Dès le premier chapitre, vous n'aurez de cesse de vous faire la main avec un exercice que je propose depuis plus de vingt ans aux débutants de tous âges, pour leur plus grande joie.

Ne vous laissez pas impressionner par mes dessins. Je me livre à cette activité depuis des années. Au début, j'étais d'un niveau plutôt faible, en tout cas par rapport à aujourd'hui. Pour preuve, je vous montrerai quelques-unes de mes premières « œuvres » (merci à mes parents de les avoir conser-

vées). Nous devons tous commencer un jour. Faire de son mieux est déjà très gratifiant, en soi.

Deuxième partie : Les bases du dessin

Les débutants pourront sauter certaines parties ultérieures de l'ouvrage, mais ils ont tout intérêt à suivre pas à pas ces cinq chapitres. On ne peut dessiner sans un minimum de notions techniques. Quant aux « pros » du crayon, ils y découvriront peut-être un point de vue nouveau sur des aspects qu'ils maîtrisent de longue date.

Dans cette partie, je vous amènerai, par une série d'exercices amusants et d'illusions d'optique, à porter sur le monde le regard du dessinateur. Vous considérerez d'un œil nouveau les objets modestes qui vous entourent, et vous commencerez à en tracer le contour. Une fois accoutumé à la représentation en deux dimensions d'un univers tridimensionnel, vous découvrirez comment la lumière et l'ombre créent le volume. Vous apprendrez à rendre un modelé à l'aide de valeurs et de textures, en vous appropriant une foule d'outils pour réaliser vos propres créations. Vous verrez que même la perspective devient intéressante, grâce à des exercices ludiques et à la fantaisie de quelques illustrations.

Que vous arriviez au bout de cette partie du livre en quelques jours ou en plusieurs mois n'a aucune importance. Ce qui compte, c'est de vous appliquer à en assimiler le contenu pour acquérir des bases solides. Cela vous épargnera bien des déconvenues par la suite !

Troisième partie : À vos crayons, pour de bon

À ce stade, vous serez capable de voler de vos propres ailes, dans la direction de votre choix. Dans cette partie, je vous apprendrai à préparer un dessin et je vous conseillerai sur la tenue d'un album de croquis, à compléter jour après jour. Je vous inciterai à faire appel à votre sens artistique en exerçant votre regard personnel. Ensemble, nous jouerons même les détectives car je vous initierai à la technique du portrait-robot.

Exercez vos talents sur des motifs différents, de l'objet bien élevé et coopératif qui ne gigote pas pendant qu'on le « croque » (nature morte) à ces charmantes bestioles qui frétille, sur terre, dans l'eau ou dans les airs. L'univers en mouvement constant qui vous entoure est à vous, pour des heures d'étude de fleurs, d'arbres, de montagnes ou de cours d'eau.

Votre mémoire est, elle aussi, une source inépuisable de sujets ; je vous donnerai quelques astuces pour en extraire des images. En outre, je vous encouragerai à sonder les possibilités infinies de votre regard mental, qui vous inspirera des thèmes plus personnels et plus passionnants que jamais.

Quatrième partie : Un genre à part, le portrait

Vous pensez qu'il est difficile de dessiner un personnage ? Vous allez adorer cette partie du livre. Ne comptez pas sur moi pour dispenser des cours d'anatomie, sinistres planches de tibias et interminables listes de muscles à l'appui. Arriver à dessiner un être humain est beaucoup plus simple et amusant lorsqu'on se contente de traduire les parties du corps en formes élémentaires.

Les adultes donnent souvent du fil à retordre aux portraitistes. Mais des règles simples s'appliquent à leur visage, pour vous permettre d'en reproduire un tracé ressemblant.

L'un de mes chapitres préférés, dans cet ouvrage, vous dévoilera les côtés ludiques du portrait. Vous vous exercerez au rendu de coiffures originales ou de toutes sortes d'expressions. Étape par étape, je vous initierai aussi à l'art du dessin humoristique. Enfin, je vous révélerai le secret de la représentation de l'âge. Avec moi, vous découvrirez comment vieillit un visage, de quatorze à quatre-vingt-cinq ans.

Tandis que vous lirez ces chapitres, gardez papier et crayon sous la main pour réaliser chacun des exercices ou projets proposés. Quand vous aurez connu les joies du portrait, vous ne pourrez plus vous en passer.

Cinquième partie : La partie des Dix

Cette partie rassemble un pot-pourri de conseils et autres astuces, ainsi que plusieurs pages destinées à renforcer votre acuité artistique. J'y ajoute un chapitre entièrement consacré à la réalisation, pas à pas, d'un dessin original complet. Désormais, vos chefs-d'œuvre laisseront votre entourage bouche bée.

Les icônes utilisées dans cet ouvrage

Les marges de ce livre s'ornent de nombreux et charmants petits dessins inscrits dans un cercle, les icônes. Celles-ci ont pour but non seulement d'agrémenter l'ouvrage de leur fantaisie, mais aussi de signaler de précieux renseignements.



Cette icône vous indique soit un procédé propre à vous faire gagner du temps et de l'énergie, soit une source d'informations complémentaires sur le sujet examiné.



Cette icône signale une information importante. Dans certains cas, il s'agit d'un rappel de notions déjà couvertes précédemment. Dans d'autres, elle vous incite à graver mes conseils dans votre mémoire, car vous en aurez besoin par la suite.



Cette icône souligne un aspect qui a vraiment son importance et qui enrichira votre parcours artistique, en vous initiant au langage du peintre et du dessinateur.



Quand vous rencontrerez cette icône, foncez sur votre carnet de croquis, mettez le chat dehors avec une gamelle bien remplie et savourez de précieux moments de dessin. Réservez du temps à cet exercice, car c'est ainsi que votre coup de crayon progressera à vue d'œil.



L'art du dessin repose avant tout sur l'observation. Cette icône sert à vous faire remarquer un point illustré par l'un de mes dessins ou un détail de votre environnement.

Par où commencer ?

Rien ne vous oblige à respecter l'ordre des chapitres. Vous pouvez, au contraire, repérer ce qui vous intéresse le plus dans la table des matières et vous rendre directement à la page correspondante. Vous avez entrepris d'immortaliser ton-ton Ignace pour ses quatre-vingts ans et votre crayon s'obstine à le rajeunir ? Au chapitre 14, la section « Un visage à travers le temps » vous procurera les éléments nécessaires pour reproduire l'effet du vieillissement.

Il est cependant recommandé aux débutants de suivre chaque chapitre de la première partie dans l'ordre. Je leur conseille aussi de s'imprégner ensuite de tout l'apport de la deuxième partie, en s'appliquant à réaliser chacun des projets et exercices qui y sont présentés.

Une fois ces bases acquises, libre à vous de picorer ici et là dans la suite du livre, en choisissant les thèmes que vous préférez, car il s'agit d'un ouvrage de référence. Il n'empêche qu'il convient tout autant à ceux qui aiment procéder par ordre ; ils constateront que la difficulté des travaux à réaliser augmente au fil des pages.

Ceux qui dominent déjà la technique du dessin se promèneront au gré de leurs envies et des illustrations qui leur auront attiré l'œil. Parcourez le livre, absorbez-en quelques pages, dessinez un peu, reprenez votre lecture, et ainsi de suite.

Première partie

En vous aussi, il y a un artiste !



« Pendant que tu dors, moi, je dessine.
Paraît que c'est le meilleur moyen
d'évacuer son stress. Tu aimes ? Mon
préféré, c'est celui de la Croix-Rouge... »

Dans cette partie...

Pour vous, les rudiments du dessin sont entourés d'un épais flou artistique. Même une ébauche de visage vous semble un exploit irréalisable... L'étude de ce chapitre vous est donc indispensable ! Dans quelques pages et après quelques coups de crayon, vous aurez donné vie à votre premier personnage.

Il est faux de croire qu'on naît un crayon à la main. Créer, cela s'apprend ! Surtout par soi-même, précisons-le. Mon rôle consiste principalement à vous motiver, à susciter en vous l'envie de dessiner. Par mes conseils, je vais vous aider à révéler l'artiste qui est en vous.

Même si vous préféreriez foncer tête baissée et brûler les étapes, donnez-vous le temps d'examiner les trois brefs chapitres qui suivent. Ils vous indiqueront les fournitures à vous procurer et comment installer un modeste espace de travail. Vous y apprendrez à tenir un crayon, pour marquer un style qui vous sera bientôt personnel. Et vous y découvrirez un aperçu du programme des réjouissances, c'est-à-dire des projets que nous réaliserons ensemble tout au long de ce livre.

Chapitre 1

À la découverte des joies du dessin

.....

Dans ce chapitre :

- ▶ Faites entrer le dessin dans votre existence
 - ▶ Découvrez l'artiste qui est en vous
 - ▶ Lancez-vous dans l'aventure !
-

Sur une simple feuille de papier, un aigle magnifique s'élève au-dessus d'un sommet enneigé, un adorable enfant tient un chiot dans ses bras, des gouttes de rosée scintillent sur un pétale dans un rayon de soleil, ou un éclair illumine une nuit d'orage.

Le dessin confère à l'existence des dimensions aussi extraordinaires qu'insoupçonnées. En lui réservant la place qu'il mérite dans votre quotidien, vous transformerez votre perception du monde, et même celle de votre entourage. C'est en effet un outil assez puissant pour cela, et vous n'aurez pas trop d'une vie pour en explorer la magie.

Le pouvoir du dessin a de quoi le rendre un peu intimidant aux yeux de certains. Ce chapitre sera pour moi l'occasion de le démythifier, en vous expliquant en quoi consiste simplement l'action de dessiner. Je vous dévoilerai quelques stratégies applicables à votre propre travail.

Avant de poursuivre votre lecture, munissez-vous de papier et d'un crayon. Vous ne pourrez résister à l'envie de parcourir les dix étapes faciles que je décris dans le projet final, et qui aboutiront à votre toute première œuvre.

Les multiples apports du dessin

La joie de contempler l'aboutissement de votre travail vous servira à la fois d'encouragement et de récompense. Découvrir ce dont vous êtes capable va enrichir votre vie. Songez à tout ce que va vous apporter votre nouvelle passion :

- ✓ **Vos dessins seront le reflet de votre perception individuelle.** Votre art vous amènera à retransmettre, par un langage non verbal, ce que vous voyez du monde. Le dessin permet de s'exprimer sans l'aide de la parole.
- ✓ **Le dessin est une source de distraction infinie, qui ne cessera de vous procurer du plaisir.** Un matériel minime et quelques rudiments techniques vous permettront très vite de parvenir à des résultats qui vous empliront de fierté.
- ✓ **Vous décorerez bientôt vos murs d'une touche personnelle.** Une fois encadrées, vos réalisations favorites orneront votre intérieur et susciteront l'admiration de votre famille et de vos amis. Ne vous étonnez pas s'ils vous passent « commande » de nouvelles œuvres ! Bien entendu, ce sera l'occasion de les encourager à exercer leurs propres talents.
- ✓ **Avec votre nouvel œil d'artiste, vous allez dorénavant considérer votre environnement d'un point de vue différent.** Dessiner, c'est voir. Le dessinateur explore l'univers à la poursuite d'un objectif original : découvrir de nouveaux sujets !
- ✓ **Tout dessin gratifie les efforts réalisés par son auteur.** Peu importe, au fond, les motivations qui vous poussent à dessiner ou à qui vous montrerez vos travaux. Certains aspirent à exposer publiquement leurs œuvres. D'autres choisissent d'en faire uniquement profiter leurs proches. Peut-être ferez-vous partie de ceux qui gardent leurs dessins pour eux, comme un journal intime.
- ✓ **Dessiner permet de se détendre, stimule les émotions et incite à aller toujours plus loin.** Chacun est apte à s'exprimer par ce moyen, et à se perfectionner dans cette discipline autant que sa volonté et sa patience le lui permettront. Le plus important est de s'exprimer – c'est l'essence même de l'art.

Découvrez en dessinant

Le dessin a l'incroyable propriété de créer une illusion de profondeur et de réalité à l'aide de simples traits de crayon sur du papier. Le secret, pour aboutir au résultat espéré, consiste à apprendre l'art et la manière de poser ces marques de crayon.

Ma philosophie en la matière n'est pas compliquée : c'est en dessinant qu'on devient dessinateur ! Lire ce livre de A à Z ne vous l'apprendra pas : vous êtes votre seul maître.

Cet ouvrage délivre les clés nécessaires pour vous initier à votre nouvelle occupation. Pour le reste, vous serez totalement autodidacte. De même, c'est vous qui déciderez du rythme de vos progrès et des plages de temps que vous souhaitez consacrer au dessin.



Il n'existe pas de « bonne » ou de « mauvaise » manière de dessiner. Seule vaut la tolérance de la diversité, l'acceptation qu'un travail vous ouvre une porte vers quelque chose de nouveau (quand bien même vous le jetteriez directement à la poubelle !).

Tout apprentissage requiert de la pratique. Il en va pour le dessin comme pour le piano ou le football : impossible de progresser sans s'exercer. Mais l'avantage du dessin, c'est qu'il vous laisse le choix du sujet et du moment. Avec de la pratique et encore de la pratique, vos capacités s'amélioreront automatiquement !

Les nombreux projets présentés dans cet ouvrage vous offriront de multiples occasions d'appliquer vos bases techniques au fur et à mesure de leur acquisition. Certains points ne présentent pas de difficulté d'apprentissage. D'autres demandent plus de persévérance, afin de surmonter quelques déceptions.

Pour favoriser votre apprentissage, voici quelques conseils :

- ✓ Saisissez la moindre occasion de dessiner, et dessinez tout ce que vous aimez.
- ✓ Exercez-vous sans relâche pour faire des progrès là où justement les résultats satisfaisants sont les plus difficiles à obtenir : tracer une ligne droite ou un cercle à main levée, par exemple.

- ✓ Entraînez-vous à calligraphier des lettres de l'alphabet ou des chiffres. On y retrouve tous les types de traits employés en dessin.
- ✓ Dans chaque projet réalisé, redessinez à plusieurs reprises ce qui vous aura paru le plus difficile.
- ✓ Emportez toujours et partout un crayon avec vous et exercez-vous sans cesse à tracer des lignes, à poser des modelés, etc. sur un coin de papier.



Il est très facile de savoir quand vous êtes enfin « au point » dans telle ou telle technique : vous trouvez le résultat à votre goût !

Trouvez votre créneau

Vos talents sont uniques. Laissez-leur le temps de se révéler : la recherche de votre propre style, carnet de croquis en main, vous promet des heures et des heures de quête passionnante.

Alimentez votre créativité naturelle en gardant en permanence l'esprit ouvert à de nouvelles idées. Le vaste choix de sujets et de média (c'est-à-dire les types de crayons, craies, etc.) présenté au long de cet ouvrage vous incitera à analyser vos goûts. Peu à peu, l'artiste à nul autre pareil qui est en vous se « dessinera ».

Partez en quête de l'artiste qui est en vous

Avant de trouver mon « créneau » actuel, j'ai passé des années à chercher ce qui me convenait, à expérimenter toutes sortes de styles et de techniques. J'utilise l'adjectif « actuel » car j'éprouve toujours autant de plaisir à me lancer dans de nouvelles techniques et ma « manière » évolue sans cesse.

Partez vous aussi à la recherche de l'artiste qui se cache en vous. D'un auteur à l'autre, un dessin sera d'un réalisme plus vrai que nature, d'une incroyable imagination ou particulièrement chargé d'émotion. Pour trouver la voie qui vous correspond le mieux, voici quelques pistes :

- ✓ **Remettez-vous souvent en question, en essayant de nouveaux styles ou de nouvelles techniques.** Je vous présenterai par la suite plusieurs styles de dessin, notamment au chapitre 2.
- ✓ **Faites preuve de curiosité en découvrant notamment de nouveaux outils ou de nouvelles méthodes.** Essayez non seulement papiers, crayons et stylos mais aussi des façons de percevoir et de reproduire votre sujet, à l'aide d'une mise au carreau, par exemple.
C'est en testant les moyens les plus divers que vous finirez par aboutir au résultat voulu. Je vous en dirai plus au chapitre 9.
- ✓ **Prenez le temps d'effectuer des exercices nombreux et divers : c'est ainsi que vous approfondirez votre savoir-faire.** Dans les cinq chapitres de la deuxième partie, nous examinerons tous les rudiments techniques du dessin.

Explorez les thèmes les plus divers

Pour trouver d'excellentes idées de dessins, songez à ce que vous préférez dans l'existence. Ce livre vous guidera parmi les multiples thèmes qui s'offrent à vous, notamment :

- ✓ **L'être humain.** Avant même de vous mettre au dessin, vous passiez votre temps à dévisager vos contemporains ? La quatrième partie vous procurera de quoi tirer parti de cet intérêt pour la figure humaine.
Pour que vous compreniez que le portrait n'a rien d'insurmontable, je vous confierai quelques « trucs » simples et divertissants.
- ✓ **Les animaux.** Au chapitre 12, vous apprendrez à vous constituer sur le papier tout un bestiaire, réel ou imaginaire.
- ✓ **Mère nature.** Pour ceux que ravit la beauté des paysages, des arbres et des fleurs.
Ne manquez pas les chapitres 10 et 11, particulièrement riches en idées pour capter l'essence des sujets naturels.

Dès que vous aurez trouvé chez vous le coin idéal à réserver à votre nouvelle activité, il ne vous restera plus qu'à vous y installer, au gré de votre emploi du temps, pour que l'artiste qui est en vous s'approprie les joies de l'art pictural.

Projet 1 : Bobine hirsute

Impossible de rater ce dessin, aussi simple que loufoque. Aucune importance si le résultat n'est pas la copie conforme du modèle (au fait, cette bobine hirsute est celle d'un lapin, croyez-le ou non). Il peut même s'en avérer un très lointain cousin !

Notre objectif exclusif est de nous amuser. En guise de fournitures, votre sens de l'humour suffira, outre un crayon et du papier.

1. Tracez un grand carré.

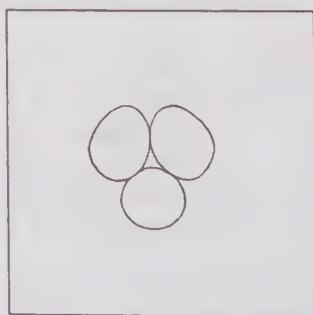
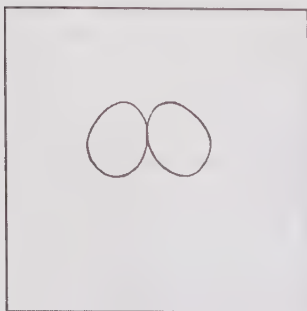
Ce carré vous servira de cadre où situer les différents éléments de votre dessin.

2. Tracez le contour des yeux.

Observez que mes deux ovales se rejoignent.

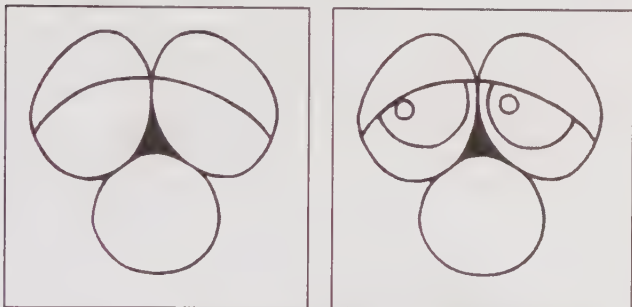
3. Dessinez maintenant le nez.

Le nez est représenté par une troisième forme circulaire qui touche les deux ovales. Laissez un petit espace triangulaire au milieu de ces trois tracés. Vous verrez à l'étape 8 qu'il a son importance.



4. Noircissez le triangle central.

Ce petit triangle constitue le centre de votre dessin. Pour noircir une zone comme celle-ci, un crayon de type 6B est tout indiqué.



5. Tracez une ligne courbe au milieu de chaque œil.

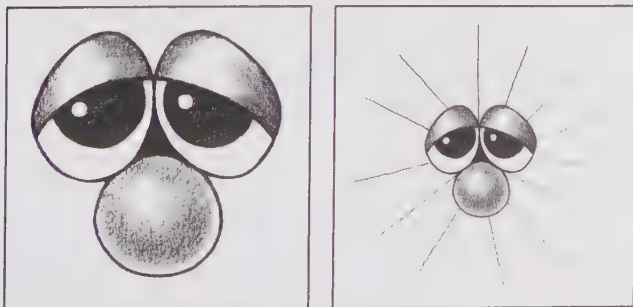
Ces deux courbes, qui commencent au même point entre les deux yeux et descendent vers l'extérieur, représentent les paupières.

6. Sous les paupières, dessinez deux demi-cercles, plus un petit rond dans chacun.

Les demi-cercles sont les iris, et les petits ronds le reflet de la lumière. Ces derniers sont un peu excentrés, vers le bord gauche des paupières.

7. Remplissez les yeux, les paupières et le nez.

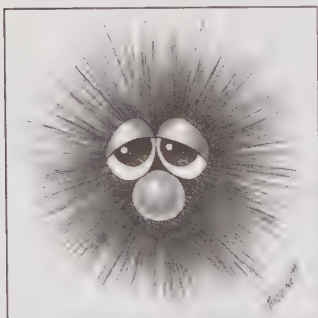
Avec le crayon 6B, noircissez bien les iris. Puis, avec votre crayon HB, grisez le côté extérieur et intérieur des paupières. Ombrez aussi le nez, à traits légers.



8. À partir du triangle noir, tracez quelques lignes droites dirigées vers l'extérieur.

Imaginez que le triangle noir se trouve au centre d'un cercle. Tracez vos lignes de la même façon que les enfants dessinent les rayons du soleil. Elles vous serviront de repères pour le « pelage », représenté à l'étape suivante.

J'ai revêtu mon « modèle » d'une épaisse fourrure. Rien ne vous empêche de dessiner celle du vôtre plus légèrement, ou de l'orner de frisettes... Comme je vous l'ai dit, nous sommes là pour nous amuser ! Vous êtes libre d'habiller votre lapin comme bon vous semble !



9. Dessinez le pelage à l'aide de lignes droites ou courbes.

Ajoutez quelques traits plus courts pour épaissir le poil autour des yeux et du nez.

10. Il ne vous reste plus qu'à signer votre œuvre et à la dater, au dos.

Bravo ! En réalisant ce dessin, vous avez dessiné des yeux, qui pourraient être ceux d'un autre animal ou d'une personne. Vous avez créé une forme tridimensionnelle (une sphère, pour faire le nez en l'occurrence) en usant de la technique du modelé. Et vous avez aussi rendu une texture, celle du pelage, semblable à celle des cheveux humains.

En un seul dessin (votre premier, peut-être ?), vous avez accompli de remarquables progrès.

Chapitre 2

Révélez l'artiste qui est en VOUS

Dans ce chapitre :

- Faites connaissance avec l'artiste qui est en vous
 - Découvrez le dessin selon votre perspective personnelle
 - Installez-vous un « coin dessin »
 - Choisissez vos fournitures
-

Les génies passent pour développer d'incroyables dons sans efforts considérables. Pourtant, ils ont souvent, dès le plus jeune âge, un tempérament de travailleur forcené et, toute leur existence, cherchent à pousser toujours plus loin leur talent.

Chacun d'entre nous peut devenir maître dans tel ou tel domaine. En comprenant qu'une aptitude s'acquiert, vous découvrirez que le dessin peut devenir l'un de vos talents personnels. Faites preuve de patience envers vous-même. Vos capacités augmenteront au fil du temps.

Les personnes les plus diverses, dont certaines handicapées physiques ou mentales, ont une passion pour le dessin. Même des malvoyants s'y adonnent, en usant de méthodes en relief par exemple, ou en travaillant par impression. Des artistes rencontrent le succès alors que, privés de l'usage de leurs mains, ils tiennent leurs instruments de la bouche ou du pied.

Les techniques exposées dans ce livre ne nécessitent que deux aptitudes :

- ✓ la vue, au moins partielle ;
- ✓ la capacité à tenir un crayon.

Si vous faites partie de la majorité, qui dispose de la vue et de deux mains, il ne vous faut rien d'autre que de la volonté.

Cernez vos goûts

Dessiner, c'est plus que représenter un objet sur le papier. C'est aussi faire le choix d'un sujet, selon un point de vue unique : le vôtre.

Vous n'êtes comparable à personne et personne ne dessine exactement comme vous. De nombreux facteurs influencent le choix de nos thèmes de prédilection, ainsi que notre manière de les illustrer :

- ✓ notre expérience et notre conception de l'existence ;
- ✓ notre connaissance et notre compréhension de l'art pictural et de son histoire ;
- ✓ notre style et la façon dont nous l'appliquons ;
- ✓ la technique que nous préférons utiliser ;
- ✓ le support sur lequel nous dessinons et sa position horizontale, verticale ou inclinée ;
- ✓ la manière dont nous tenons notre crayon ou tout autre instrument.

« Imprimez » votre style

Le dessin consiste fondamentalement à tracer des lignes. La diversité des techniques employées et des outils employés pour cela crée toute une variété de styles.

Vous avez le choix entre toutes sortes de techniques, certaines assez voisines, d'autres tout à fait particulières. Une œuvre au fusain a un aspect totalement différent d'un dessin à la mine de plomb ou à la plume. Crayons, craies et pastels introduisent dans le dessin l'univers infini de la couleur.

Malgré le vaste choix qui s'offre à nous, les styles de dessin peuvent généralement se classer dans l'une des deux grandes catégories suivantes :

- ✓ **Figuratif.** Les sujets représentés (personnages, arbres, etc.) ont une forme réelle. On range aussi dans cette catégorie les anges, dragons et autres créatures imaginaires mais identifiables.
- ✓ **Abstrait.** Ce style privilégie des formes ou contours et leurs coloris. En général, le sujet d'une œuvre abstraite n'est pas reconnaissable.

Voyage dans le temps

L'être humain dessine depuis la nuit des temps. L'art lui a toujours servi à immortaliser des événements ou des objets auxquels il attachait de l'importance. C'est grâce aux représentations découvertes dans les grottes préhistoriques que nous avons une idée de la vie de nos lointains ancêtres.

Les Égyptiens ornaient de dessins de nombreuses constructions, y compris leurs monuments funéraires. Dans le monde entier, les peuples primitifs emploient des matériaux naturels, l'argile, par exemple, pour illustrer leur univers. Et par le dessin, les plus grands maîtres, tels Léonard de Vinci ou Michel-Ange, ont étudié la perspec-

tive et les sciences, notamment l'anatomie.

Explorez la bibliothèque la plus proche de chez vous ou surfez sur Internet : vous y découvrirez des trésors de connaissances en histoire de l'art. Plongez-vous dans les chefs-d'œuvre de la Renaissance, du romantisme, du réalisme ou de l'impressionnisme. Tous les modes de vie, toutes les cultures, de la préhistoire jusqu'à nos jours, nous sont parvenus dans leurs moindres détails grâce à ces représentations picturales. Les dessins d'aujourd'hui serviront de documents aux historiens de demain.

La plupart des média se prêtent à merveille au style figuratif comme à l'abstrait. Certains artistes vont jusqu'à en associer plusieurs (on parle alors de « technique mixte ») dans une même œuvre, voire à y faire côtoyer figuratif et abstrait. Il n'existe donc pas de règle en la matière. N'hésitez pas à expérimenter les média et styles vers lesquels se porte votre préférence.





Il n'est pas facile de déterminer le style d'un dessin. De nombreux auteurs se refusent à étiqueter leurs œuvres. Quant à votre style personnel, il évoluera à chacun de vos travaux. Prenez plaisir à essayer différentes méthodes. Retenez les types de dessin que vous préférez, tout en gardant l'esprit ouvert à la nouveauté. Suivez la voie qui vous plaît vraiment. Un style n'a rien de bon ou de mauvais, il existe, c'est tout. Peu à peu, le vôtre se formera de lui-même.



Dans la figure figure 2-1, quatre représentations d'un papillon vous offrent un échantillon, très limité, de différents styles figuratifs et des média utilisables :

- ✓ Le premier exemple est un dessin au trait réalisé en une demi-heure avec un crayon HB (le chapitre 5 vous donnera tous les détails sur cette méthode).
- ✓ Le deuxième doit au fusain son aspect velouté. Il m'a fallu une vingtaine de minutes pour le réaliser.
- ✓ Pour rendre les nuances du troisième papillon, j'ai utilisé des crayons noirs 2H, HB et 6B. J'ai mis environ quatre heures à le dessiner.
- ✓ Pour le quatrième, j'ai tracé le contour du papillon à la plume, puis je l'ai scanné. J'ai ensuite complété le dessin à l'aide de Photoshop. Le tout a nécessité trois heures.



Figure 2-1 :
Des styles et
techniques
différents
pour un
résultat
différent.



Pour aboutir à un résultat comparable, deux dessinateurs auront besoin de plus ou moins de temps. Je vous indique celui que j'ai passé sur chaque projet pour vous donner une idée des styles et techniques les plus rapides à mettre en œuvre. N'espérez pas faire aussi vite car il y a de très, très nombreuses années que je dessine...

Une question de détail

Chaque artiste dessine à sa manière. Les uns adorent s'exprimer à grands traits audacieux, librement jetés sur le papier. D'autres aiment fouiller leur travail, s'absorber dans de minuscules et complexes détails.

Esquisse

Normalement, la première étape d'un dessin consiste en une esquisse, comme dans la figure 2-2, en grand ou en petit format. Celle-ci m'a pris cinq minutes.



Figure 2-2 :
Première
esquisse, au
crayon 4B.

Croquis détaillé

Un croquis détaillé peut soit servir d'étape préliminaire à un dessin, soit constituer un aboutissement en soi. Il m'a suffi d'ajouter quelques détails à l'esquisse de la figure 2-2 pour obtenir celui de la figure 2-3. La peluche a maintenant un pelage plus fourni, ses yeux sont plus brillants et son nez a pris du relief. Pour arriver à cette version, il m'a fallu dix minutes de plus.

Figure 2-3 :
Ajout de
détails au
crayon 2B.



Pour le dessin de la figure 2-4, il faut encore beaucoup de patience. Sa réalisation m'a demandé plus de trois heures .

Figure 2-4 :
Ours au
crayon noir,
terminé.



Comment tenir un crayon

La façon de tenir un crayon ou un autre outil influe également sur le style. La meilleure est celle qui vous met le plus à l'aise. Vous pouvez manier votre crayon d'un simple mouvement des doigts ou en remuant le poignet, le bras ou le corps entier... Peu importe !

La figure 2-5 illustre la manière dont la plupart des gens tiennent leur crayon quand ils commencent à écrire ou à dessiner. Elle permet de mieux maîtriser les tracés délicats. Moi-même, je l'adopte dès que je travaille dans le détail.

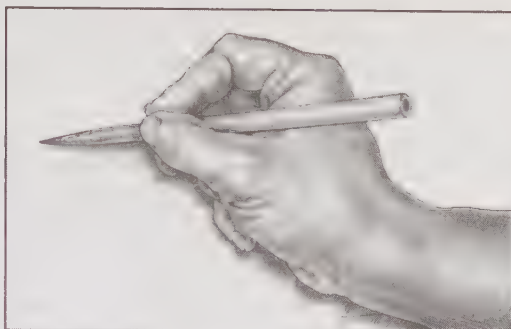


Figure 2-5 :
Tenue habituelle d'un crayon.

Dans ce cas, on tient le crayon près de la pointe, entre le pouce et l'index. L'autre extrémité repose confortablement au creux de la main. Le dessin s'effectue en bougeant les doigts, le poignet ou le bras.

La figure 2-6 représente une autre méthode, parfaite lorsque le support est en position verticale ou inclinée, ou qu'on a une vaste surface à couvrir. Cette technique se prête également à la réalisation de croquis (comme dans les figures 2-2 et 2-3).

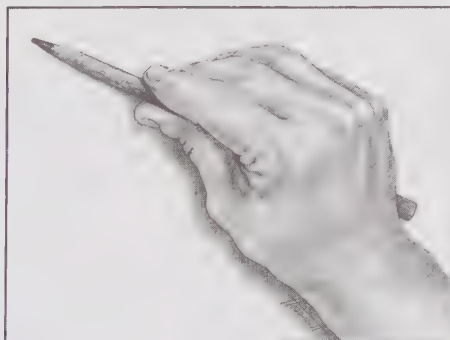


Figure 2-6 :
Tenue du crayon pour dessiner sur un support vertical, incliné ou de grand format.

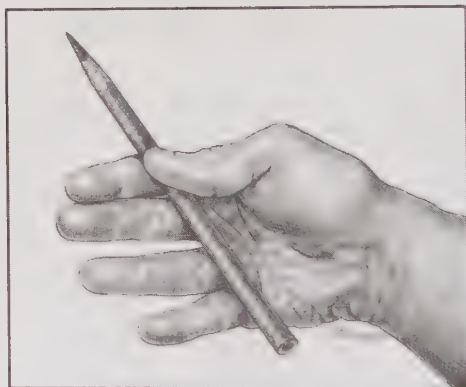
Dès lors que vous attrapez votre crayon, posé sur une surface plane, il se place correctement dans votre main. Plus vous le tenez loin de la pointe, plus vos traits seront relâchés. Cette méthode nécessite un mouvement du bras, de l'épaule et du corps entier.

Lorsque vous travaillez sur une surface verticale ou que vous dessinez debout, essayez la méthode illustrée dans la figure 2-7. C'est ainsi que je tiens mes craies, fusains ou autres média quand j'exécute un croquis peu détaillé.

Posez le crayon dans votre paume (figure 2-7), la partie pointue dépassant largement, et maintenez-le doucement avec le pouce. Cette méthode implique un mouvement du poignet, du bras, de l'épaule, du corps ou toute autre combinaison de ces mouvements.

Figure 2-7 :

Tenue du crayon pour un croquis sur une surface horizontale, inclinée ou verticale.



Ces deux dernières techniques vous paraîtront peut-être un peu malaisées au début, mais vous vous y habituerez avec la pratique. Tenez votre crayon de la manière qui vous est la plus commode, et en fonction des éléments suivants :

- ✓ le choix du médium (crayon, encre, fusain, etc.),
- ✓ la position du support (horizontale, verticale ou inclinée),
- ✓ le format du support.

Installez votre « coin dessin »

Le dessin demande qu'on lui réserve non seulement du temps, mais aussi assez d'espace pour travailler à son aise et entreposer ses fournitures. Surtout quand on a un chien qui, comme le mien, adore se faire les dents sur les gommes et les crayons !

Vous n'êtes pas grandement logé et partagez vos pénates ? Vous vous contenterez d'un coin de la maison. Si, au contraire, vous avez la chance de disposer d'une pièce libre, vous allez pouvoir la transformer en atelier d'artiste.

Un minimum d'organisation

Votre « coin dessin » doit être paisible pour vous éviter d'être dérangé ou distrait. Cela requiert quelques concessions et un minimum d'organisation avec votre entourage. Voici quelques conseils :

- ✓ **Installez votre plan de travail.** Table de cuisine ou de salle à manger, bureau d'ordinateur... tout est bon. Vous pouvez même improviser une planche à dessin inclinée et transportable, en surélevant une planche de contreplaqué à l'aide de quelques livres.
- ✓ **Procurez-vous une chaise ou un fauteuil confortable.** Cela vous évitera des douleurs dorsales.
- ✓ **Trouvez une source de lumière correcte.** Dans la journée, l'idéal est une fenêtre ; le soir ou par temps couvert, une lampe de bureau à support flexible permet d'éclairer directement votre travail.
- ✓ **Rangez votre matériel dans une boîte ou un tiroir.** Vos fournitures seront faciles à trouver et resteront à l'abri de vos enfants ou animaux familiers ; placez-les par exemple dans une grande boîte à chaussures, escamotable sous un lit ou dans un placard.
- ✓ **Fabriquez-vous un carton à dessin.** Pour conserver vos œuvres en sûreté, il n'est pas indispensable de dépenser des fortunes en cartons à dessin ; on peut en confectionner à peu de frais, en carton plat ou ondulé (suivant mes instructions, plus loin dans ce chapitre).
- ✓ **Créez une ambiance musicale.** Quand je dessine, j'écoute mes airs préférés ; l'utilisation d'un casque aide à se concentrer, en s'isolant des sources de distraction.

Créez un espace de création !

Si vous avez une pièce libre ou un espace vacant, voici quelques idées pour vous ménager un atelier d'artiste douillet et adapté à vos besoins :

- ✓ **Table à dessin réglable** : vide-grenier, dépôt-vente, petites annonces... vous trouverez bien une table d'occasion.
- ✓ **Chaise ou fauteuil réglable** : ce meuble, à roulettes de préférence, vous sera indispensable si vous consacrez plusieurs heures par semaine au dessin.
- ✓ **Éclairage** : un éclairage naturel, assuré par une fenêtre proche, est toujours préférable. Vous le complétez par une lampe de bureau à bras flexible.
- ✓ **Meubles de rangement** : une petite table ou un meuble de rangement (à roulettes, c'est mieux) vous servira à garder vos fournitures en ordre. Une étagère serait idéale pour ranger livres d'art, papiers et cartons à dessin.
- ✓ **Tableau d'affichage** : il en existe des modèles à bon marché, sur lesquels vous épinglerez vos œuvres favorites, ainsi que des coupures de presse, photos ou illustrations propres à vous inspirer.
- ✓ **Carton à dessin** : qu'il vous serve à ranger ou à transporter vos papiers et dessins, cet accessoire est indispensable.
- ✓ **Chaîne hi-fi** : une sélection de vos disques préférés rendra l'ambiance de votre atelier encore plus agréable.

Ne vous limitez pas à mes suggestions. Faites preuve d'inventivité ! Vous ferez certainement d'intéressantes trouvailles dans les magasins de meubles ou de fournitures pour artistes, et découvrirez toutes sortes d'idées de décoration dans les livres ou revues spécialisées.



Donnez à votre décor des coloris aussi clairs que possible, pour garantir la luminosité de votre coin dessin, qui sera d'autant plus accueillant et agréable à vivre.

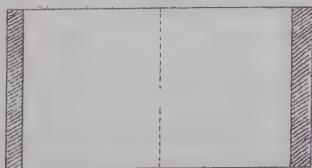
Un carton à dessin fait « maison »

Confectionnez, comme moi (j'en ai deux, de formats différents) un carton à dessin de la dimension qui vous convient le mieux. Pour cela, il vous faut une grande plaque de carton fort, du ruban adhésif pour emballages ou du chatterton, un couteau bien affûté et une longue règle. Suivez ensuite les instructions ci-dessous.

1. **Découpez une grande plaque de carton du double de la taille souhaitée**, car vous la pliez ensuite en deux, comme il est indiqué dans la première illustration ci-après.

Je vous conseille vivement de choisir un carton garanti sans substances acides. En effet, celles-ci risquent, avec le temps, d'endommager les dessins rangés dans votre carton. On trouve des cartons de grandes dimensions et dépourvus d'acides dans les magasins vendant des fournitures pour encadrement.

2. **Renforcez les deux petits côtés avec du ruban adhésif, le plus large possible.**



3. **Tracez une ligne droite, légèrement décentrée, dans le sens de la largeur.**

4. **En longeant la règle avec la pointe du couteau, incisez légèrement le carton.**

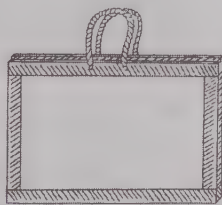
5. **Pliez le carton le long de cette ligne, avec l'incision à l'extérieur.**

6. **Assemblez avec du ruban adhésif les deux petits côtés du carton.**

7. **Renforcez le bord inférieur avec du ruban adhésif.**

Vous pouvez ajouter des anses à votre carton : faites deux trous de chaque côté de l'ouverture, comme sur la seconde illustration. Enfilez une cordelette dans les trous et nouez-la sur la face intérieure.

Pour que votre carton reflète lui aussi votre créativité, utilisez des cordons de couleur pour les anses et ornez-le de vos dessins.



Trouvez du temps pour dessiner



Avec un peu d'astuce et de prévoyance, vous parviendrez à vous ménager des plages de temps qui vous apporteront joie et bonheur par les moments passés crayon à la main. Voici quelques idées :

- ✓ **Bloquez sur votre emploi du temps des plages réservées au dessin.**
- ✓ **Dessinez dans les transports en commun et pendant votre pause-déjeuner.**
- ✓ **Dessinez lors de vos sorties.** Nombre de situations offrent la liberté de dessiner ; par exemple, pourquoi ne pas emporter vos fournitures quand vous rendez visite à votre cousine Jeanne ?
- ✓ **Associez votre entourage.** Organisez, par exemple, une soirée hebdomadaire de dessin entre amis, à tour de rôle chez l'un ou chez l'autre. Vous vous motiverez mutuellement et échangerez des idées tout en travaillant.

Choisissez vos fournitures

C'est le moment de dresser la liste de vos courses ! Ici, l'expression « en avoir pour son argent » se justifie car les marques les plus onéreuses offrent la meilleure qualité. En effet, les crayons à bon marché ont tendance à accrocher le papier au lieu de glisser dessus en douceur, ce qui est très contrariant.

Faites le tour des magasins de fournitures pour artistes en comparant les prix, variables pour une même marque.

Les matériels énumérés dans la liste des « indispensables » suffiront à réaliser la plupart des projets décrits dans ce livre. Pour passer à l'étape supérieure, vous aurez aussi besoin des « souhaitables », indiqués ensuite.



Tout dessinateur doit se munir d'un carton à dessin. Ils sont vendus en divers formats dans le commerce mais, si vous préférez, vous pouvez confectionner le vôtre (voir plus haut l'encadré « Un carton à dessin fait "maison" »).

Les indispensables

Voici la liste des fournitures dont vous ne sauriez vous passer, et qui vous serviront généralement pour les modèles exposés dans la suite de l'ouvrage :

- ✓ **Album de croquis.** Un album de croquis est indispensable. Choisissez-le à couverture rigide car les autres se cornent et se froissent très vite.
Optez pour un format sur lequel vous dessinerez à l'aise, mais pas inférieur à la taille 21 x 29,7 cm. Sinon, vos élans expressifs risqueraient de se sentir frustrés !
Vérifiez sur l'étiquette que son papier soit sans acide. Sinon, il aura tendance à jaunir et vos croquis risquent d'être gâchés.
- ✓ **Crayons.** Pour débiter, les crayons à avoir en priorité sous la main sont les 2H, HB, 2B, 4B et 6B. Le 2H (le plus dur) est celui qui produit les traits les plus clairs, et le 6B (le plus tendre) les traits les plus noirs. Ceux que vous utiliserez sans doute le plus souvent sont le HB, le 2B et le 4B.
Pour ma part, je préfère les porte-mines aux crayons traditionnels, qu'il faut tailler régulièrement. Ainsi, je ne m'interromps pas dans mon travail. Dans la plupart des cas, j'utilise le calibre 0,5 (vendu partout dans le commerce). Pour les détails très fouillés, j'emploie du 0,3 (que vous trouverez dans les magasins de fournitures pour artistes). Pour des esquisses ou pour dessiner sur une large surface, essayez le 0,7.
- ✓ **Gommes.** Il vous faut deux sortes de gommes : une en plastique et une autre de type « mie de pain ». La première est en général blanche, plutôt allongée et rectangulaire.
Les gommes mie de pain sont grises. Munissez-vous de deux gommes de ce type, l'une pour le graphite et l'autre exclusivement réservée au fusain.
Si vous êtes novice en la matière, faites-vous guider dans votre choix par le vendeur. Plus loin, je vous présenterai différentes utilisations de la gomme.
- ✓ **Taille-crayon.** Certaines techniques impliquent l'emploi d'un taille-crayon, y compris si vous vous servez d'un porte-mine.

Évitez les gadgets. Vous leur préférerez un simple taille-crayon en métal, à tenir en main et doté de deux lames, l'une pour les crayons ordinaires et l'autre pour ceux de plus gros diamètre. Ce modèle est éternel, il suffit de remplacer les lames de temps en temps.

- ✓ **Règles.** Personnellement, je préfère les règles en métal à celles en plastique ou en bois. Elles sont beaucoup plus durables. De plus, elles sont faciles à utiliser et à nettoyer. Un triple décimètre suffit la plupart du temps, mais vous trouverez peut-être le quadruple décimètre plus pratique.
- ✓ **Fusains.** Des crayons-fusains et un ou deux bâtonnets de fusain vous seront utiles. Choisissez du 2B (ou du 4B), qui vous permettra de rendre toutes les valeurs et sera moins salissant que des qualités plus tendres. Dans un chapitre ultérieur, vous aurez l'occasion de vous exercer au fusain sur un ou deux dessins très amusants.

Les souhaitables

Bientôt, vous brûlerez d'envie d'expérimenter de nouveaux média. Voici de quoi élargir votre éventail de fournitures :

- ✓ **Crayons de couleur.** Évitez le bas de gamme. D'une texture médiocre, ces crayons ne se mélangent pas correctement. De plus, ils s'effacent très rapidement. Demandez au vendeur une boîte de bonne qualité, pour débutants.
- ✓ **Craies Conté et pastels.** Vous avez le choix entre des bâtonnets ou des crayons. Pour les craies Conté, munissez-vous des couleurs de base suivantes : un noir, deux gris, un sépia et un blanc. Mes préférés sont les 2B. Quant aux pastels, il en existe une gamme infinie de coloris. Commencez par un assortiment pour débutants.
Les craies et pastels qui se présentent sous forme de crayons s'aiguisent à l'aide d'un canif spécial et d'une cale à poncer (disponibles dans les commerces spécialisés).
- ✓ **Gommes.** À la longue, les gommes mie de pain deviennent trop sales pour être utilisables, surtout quand on travaille au fusain, à la craie ou au pastel. Il vaut donc mieux en avoir en réserve.

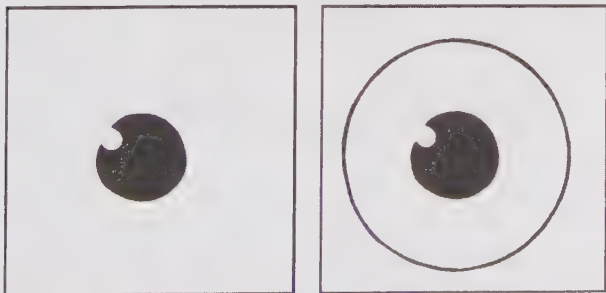
- ✓ **Crayons.** Un choix complet de crayons graphite, du 8H au 8B, vous permettra de produire toutes les nuances possibles. Avec l'expérience, vous essaierez aussi d'autres types de crayons comme la mine de plomb.
- ✓ **Papiers.** Les papiers spéciaux vous permettront un certain nombre d'originalités. Faites des folies ! Il en existe des centaines de coloris, textures et qualités. Mon préféré est un papier pour aquarelle, de grammage 140, calandré (c'est-à-dire pressé) à chaud. Très lisse, il présente un grain adéquat pour la plupart des média et supporte très bien le gommage.

Projet 2 : Iris et pupille



Cet exercice vous donnera l'occasion de « jouer » avec les accessoires énumérés ci-dessus parmi les « indispensables ». Voici les instructions à suivre :

1. **Dans votre carnet de croquis, tracez un carré de la taille de votre choix.**
Ce carré vous servira de cadre. Pour décider de son format, vous devez déjà savoir si l'objet dessiné sera grand ou petit. Personnellement, j'ai donné à celui-ci une dimension assez petite.
2. **Avec le fusain, tracez dans votre espace un petit cercle en laissant un manque, comme dans un « C » inversé. Noircissez ce cercle au fusain.**



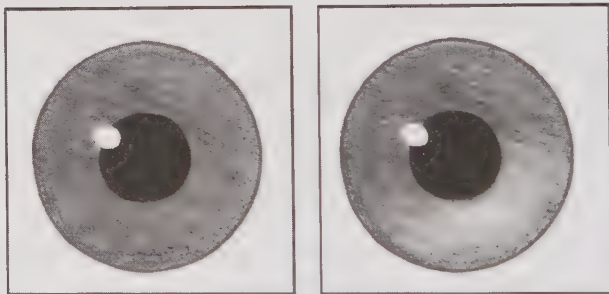
Le résultat doit ressembler à un disque dans lequel on aurait mordu. La partie laissée en blanc correspond au reflet de la lumière sur l'œil.

- 3. Au crayon 6B, tracez un cercle plus grand autour du disque noir.**

Vous pouvez soit le dessiner à main levée, soit vous aider d'un compas ou d'un autre instrument.

- 4. Avec votre crayon HB, tracez le contour de l'autre moitié du reflet (le petit cercle laissé précédemment en blanc).**

Ce petit reflet a son importance, car il contribue au réalisme de l'iris. Il garde la couleur blanche du papier.



- 5. Au crayon HB, remplissez la totalité du grand cercle.**

À l'exception du reflet, bien entendu !

- 6. Malaxez votre gomme mie de pain pour la ramollir, puis donnez-lui une forme en pointe. Avec cette pointe, tapotez la partie grisée qui se trouve à l'opposé du reflet.**

Tamponnez ainsi jusqu'à ce que cette petite partie devienne un peu plus claire que le reste de la zone grisée. Voici encore une technique permettant d'accroître le réalisme d'un œil.

- 7. À l'aide d'une gomme en plastique, effacez toute bavure ou trace de doigt (ou de pied ou de patte de chat !).**

Chapitre 3

Vos premiers pas

Dans ce chapitre :

- Découvrez les grandes étapes d'un voyage au pays du dessin
- Glanez quelques souvenirs au long du trajet

« Un voyage de mille lieues débute par un simple pas en avant. »

Proverbe chinois

La maîtrise des différentes techniques du dessin s'acquiert avec le temps et la pratique. Gardez bien à l'esprit que vos efforts ne produiront pas toujours un résultat « parfait ». Considérez votre apprentissage comme un parcours à la fois long et gratifiant. Au fur et à mesure de ce voyage, vous découvrirez et développerez toutes les aptitudes grâce auxquelles vos dessins ressembleront un jour exactement à ce que vous aviez prévu.

J'ai ponctué ce chapitre d'importants repères qui vous aideront à progresser sans encombre sur ce chemin entrepris crayon à la main. Je vous fournis juste assez d'indications pour que vous ayez une idée de ce qui vous attend aux différentes étapes, approfondies dans des chapitres ultérieurs.

J'inclus ici certains de mes premiers dessins, représentatifs des phases de mon évolution artistique. En voyant ma production de débutante, vous trouverez certainement moins impressionnante l'idée d'explorer vos propres capacités.

Je vise de cette manière à souligner un point important : le dessin est une quête sans fin. Le jour où vous serez tout à fait content de chacune de vos réalisations, il sera temps de passer à autre chose. Mais tant que vos œuvres vous donneront des motifs d'insatisfaction, la voie du progrès vous restera ouverte. Vous continuerez à trouver des solutions aux aspects posant problème, et c'est ainsi que votre savoir-faire se développera. Pour ma part, j'espère poursuivre mon voyage à travers le dessin jusqu'à la fin de mes jours. Par chance, il m'arrive rarement d'être satisfaite de mon travail ! J'y trouve toujours quelque chose à améliorer.



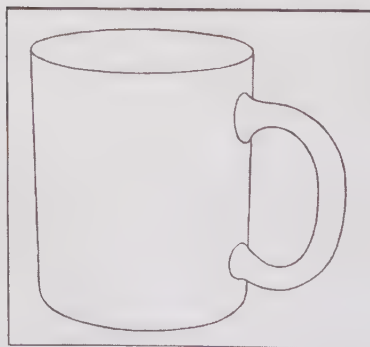
Conservez vos dessins, même si, à première vue, ils ne vous plaisent pas. Chaque fois que vous en achevez un, inscrivez la date au dos. Cela vous aidera à évaluer rétrospectivement vos progrès. Respectez autant vos premiers pas que votre point d'arrivée. Comme dans tout voyage d'agrément, la destination n'est pas le principal. La joie de découvrir des possibilités nouvelles représente le but et la récompense de votre quête.

Des débuts tout tracés

La plupart des artistes en herbe débutent leur voyage par quelques lignes simples. En fait, nos premières expériences ont lieu dans l'enfance, sous forme de traits au crayon.

Figure 3-1 :

On peut dessiner tout objet, dès lors qu'on en discerne les contours.



Tout ce que nous voyons peut se représenter par un tracé. Dans la réalité, les objets ne sont pas cernés par des contours, sauf exception. Mais, avec la pratique de l'observation, nous

adaptons notre perception pour faire abstraction des détails. À partir des grandes lignes extraites de notre sujet, nous élaborerons ensuite un dessin plus fouillé.



Cherchez une tasse ou tout autre objet simple doté d'une anse. Posez-la face à vous et observez-la attentivement. Fixez les yeux sur ses bords et contours. Essayez d'arriver à une visualisation épurée de l'objet. Simplifiez-le sous forme de traits, comme dans un album de coloriage (voir figure 3-1).

Comme la plupart des gens, j'ai commencé à dessiner au trait. La figure 3-2 reproduit deux de mes premières réalisations, exécutées avant que je découvre la technique du modelé. J'avais alors quatorze ans et j'éprouvais déjà une fascination pour les visages.

Figure 3-2 :
Ces deux
dessins,
parmi mes
premiers,
montrent qu'il
est possible
de représen-
ter unique-
ment au trait
un sujet aussi
complexe
qu'un visage.



À l'occasion, offrez-vous un album de coloriage ordinaire. Pas question de retomber en enfance et de faire du remplissage ! Observez plutôt les dessins. Les objets qui vous environnent n'ont pas le même aspect et pourtant, ces simples contours ressemblent bel et bien à des objets réels. Exercez-vous à tracer dans votre album de croquis quelques dessins du même genre : un ballon, une maison ou un arbre, par exemple.

Nous étudierons plus à fond le dessin au trait, au chapitre 5.

De la ligne à la forme

Les enfants ont le don étonnant de distinguer les formes élémentaires des objets. Une maison, c'est un carré ; et son toit, c'est un triangle. Un arbre, c'est soit un triangle, soit un rectangle allongé et surmonté d'un cercle. Fermez les yeux et imaginez (ou rappelez-vous) comment un enfant voit le monde – un monde où les objets se définissent par de simples formes.

En vous exerçant à réduire les objets à quelques lignes, vous constaterez qu'ils se composent effectivement de formes élémentaires : cercles, quadrilatères et triangles. On les discerne par l'observation des contours. Les variations sur ces formes et leur association permettent d'en créer de plus élaborées.



Certains sujets ont l'air faciles à dessiner, alors qu'ils ne le sont pas du tout, et vice versa. Leur difficulté dépend de la complexité des différents éléments qui contribuent à en définir la forme.

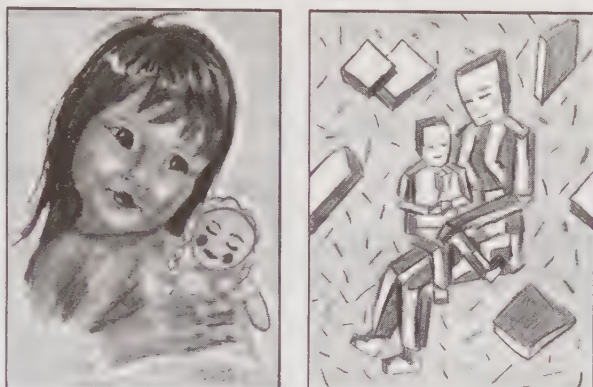
Pour un débutant, traduire par le trait une forme compliquée peut s'avérer très ardu et frustrant. Si vous éprouvez ce genre de difficulté, c'est sans doute parce que vous vous êtes attaqué à un sujet assez élaboré. Contentez-vous de faire de votre mieux, en vous félicitant d'avoir relevé le défi !

Je vous enseignerai au chapitre 5 quelques méthodes pour dessiner au trait des sujets complexes, avant d'approfondir la question des formes au chapitre 6.

Le volume, une troisième dimension

Comme nous l'avons vu dans les sections précédentes, tout sujet peut se coucher sur le papier au moyen de tracés reproduisant ses formes élémentaires. La plupart du temps, des lignes et des formes suffisent à réaliser un dessin complet. Pour conférer à votre sujet du poids et une apparence réelle, il faut toutefois y ajouter du *volume*.

Figure 3-3 :
Mes pre-
mières tenta-
tives pour
créer un effet
de volume.



Un volume est une forme en trois dimensions. D'un cercle, il fait une sphère ; d'un triangle, il fait un cône. Les cubes et les cylindres sont des exemples de volumes basés sur un carré ou un cercle. Pour donner du volume à un sujet, on se sert de deux outils : la *perspective* et le *modelé*.

Dessiner un objet à l'aide de la perspective et du modelé revient à en illustrer la structure. Quand on reproduit correctement la lumière, les ombres et les reflets, la forme acquiert encore plus de réalisme. (Au chapitre 6, je vous montrerai comment rendre ces éléments.) La figure 3-3 montre deux de mes premières tentatives pour créer un effet de volume.

Ouvrez-vous des perspectives

La *perspective* est le rendu d'un objet ou d'un espace en trois dimensions sur une surface en deux dimensions. La prise en compte de la perspective, et sa reproduction adéquate, donne de la profondeur à votre sujet. En comprendre les règles permet d'aboutir à un résultat plus réaliste, et visuellement correct. Nous étudierons la perspective en détail au chapitre 8. Dans la figure 3-5, observez comment je l'ai utilisée pour donner l'impression que la cabane est en trois dimensions.

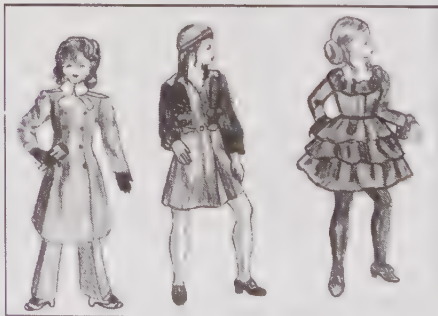
Jouez sur le modelé

Le *modelé* est l'effet obtenu par l'apposition de différentes nuances de gris sur un dessin. Pour lui conférer en noir et blanc un aspect authentique – pour lui donner du volume –, il faut traduire les couleurs, la lumière et les ombres dans ces variantes de gris. Les plus claires créeront l'effet de lumière et les plus foncées illustreront les ombres. Le *contraste* (c'est-à-dire l'opposition entre valeurs claires et foncées) constitue le principal ingrédient du modelé, grâce auquel un dessin semble en trois dimensions.

Le second dessin de la figure 3-4 est un portrait caricatural d'un prof de lycée, réalisé par moi en plein cours de maths. J'y ai fortement joué sur le contraste entre le blanc et des gris très soutenus. Ne le dites à personne, car le proviseur de l'établissement n'était autre que mon propre père !

Figure 3-4 :

Dans ces dessins de mode, la gamme des gris apporte volume et modelé. Le portrait joue sur la puissance du contraste.



À la découverte du détail : les textures

Sur la voie de l'initiation artistique, la découverte de la texture reste marquée d'une pierre blanche. Outre qu'elles ajoutent un considérable surcroît de réalisme à une œuvre, les textures sont très plaisantes à rendre. Songez à un tronc d'arbre, à la surface d'un miroir, au pelage d'un chien ou à l'épaisse laine d'un chandail. Visualisez ces textures, et demandez-vous ce qu'elles donneraient sur le papier.

Figure 3-5 :
L'une de mes
tentatives de
jeunesse
pour rendre
des effets de
texture.



Le dessin de la figure 3-5 date de mes années de lycée, quand j'ai commencé à explorer l'univers des textures. En s'efforçant de créer l'illusion d'un ciel moutonneux, de massives montagnes, d'un toit de planches mal dégrossies et d'arbres épineux, par exemple, on rend un dessin plus réaliste et plus intéressant.

La composition, une mise en contexte

Au fil des premières étapes de votre voyage au pays du dessin, sans doute songerez-vous prioritairement à reproduire votre sujet, sans vous soucier du reste. Vos efforts pour en discerner les lignes et les formes, et pour lui conférer volume et texture, risquent d'absorber votre énergie au point de vous faire négliger la composition. Pourtant, si vous jetez en vrac tous ses éléments au centre de la page, votre dessin paraîtrait fort statique. L'expérience venant, vos œuvres méritent que vous réfléchissiez à l'avance à leur composition.

Composer un dessin consiste à lui donner une organisation équilibrée et esthétique, en plaçant le (les) sujet(s) de façon adéquate dans le cadre que représente le support. La composition joue un rôle primordial dans l'impact final de l'œuvre.

Remarquez deux notions importantes dans le paragraphe qui précède : *équilibre* et *esthétique*. Chacun d'entre nous peut leur prêter un sens différent. Et il existe un nombre infini de possibilités de composition pour aboutir à l'effet désiré. Cependant, lorsqu'on débute, il est utile de connaître quelques principes de base, que je vous apprendrai au chapitre 9.

Projet 3 : Une paire de jumeaux

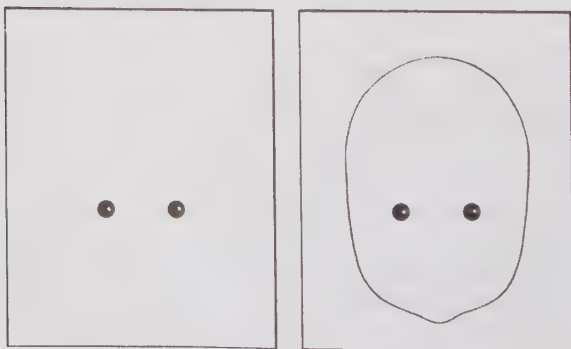
Tracer le portrait de ces petits jumeaux va vous donner l'occasion, en un tournemain, de réviser les notions découvertes au fil de ce chapitre. Vous y appliquerez ce que vous avez appris sur le trait, la forme, la composition et même, en guise de première approche, sur la texture. Dessinez soit un seul de ces charmants bambins, soit les deux, groupés ou non sur une même feuille de papier.



Mes instructions sont identiques pour les deux jumeaux (logique !), jusqu'à l'étape qui consiste à leur donner des cheveux. En tenant votre album de croquis dans le sens vertical, tracez un rectangle d'environ 10 x 7,5 cm (ou 20 x 15). Ne cherchez pas à copier mes modèles, mais plutôt à passer un moment agréable ! Voici la marche à suivre :

1. Un peu en dessous de la mi-hauteur, tracez deux petits ronds.

Ces cercles sont les yeux. Peu importe qu'ils soient un peu plus grands ou plus petits que ceux de mes personnages.





Situez mentalement les deux diagonales de votre dessin (un grand X dont les branches rejoindraient chaque coin du cadre). Le centre de ce X est celui de votre espace de travail. Pour renforcer la composition de votre dessin, évitez d'y disposer l'un des principaux éléments du sujet représenté. Sur mon modèle, remarquez la position des yeux par rapport au cadre. Ils ne se trouvent ni l'un ni l'autre au centre du X imaginaire.

2. Dans les yeux, dessinez deux très petits cercles.

Ils représenteront le reflet de la lumière dans les yeux, en donnant l'impression que ceux-ci sont bombés et brillants. Vous les laisserez en blanc.

3. Au crayon 6B, remplissez les deux yeux, à l'exception des reflets.

4. Autour des yeux, tracez une forme ovoïde, la pointe en bas.

Si un œuf possédait un petit menton, de bonnes joues et deux yeux, il aurait exactement cette apparence ! Veillez à dessiner le haut du visage assez loin des yeux, de sorte que ceux-ci soient en dessous de la ligne médiane horizontale de la forme ovoïde.

5. Rectifiez la forme du visage pour lui ajouter des joues et un menton.

La plupart des jeunes enfants sont joufflus et dotés d'un tout petit menton. Vous observerez que chez mes jumeaux les joues sont un peu plus larges que la forme en œuf d'origine. Le menton est une simple extension du bas de l'ovale.



6. Ajoutez un ovale en guise de nez et une courbe pour la bouche.

La dimension du nez comme de la bouche reste à votre choix.

7. Dessinez les oreilles.

Chez les enfants, les oreilles ont souvent l'air grandes par rapport au visage.

Remarquez leur position : le haut des oreilles dépasse légèrement l'axe des yeux ; le bas du lobe se trouve un peu en dessous de la base du nez.

8. Au crayon 6B, ajoutez les cheveux.

Pour créer la texture des cheveux, j'applique une méthode ultrasimple, ma technique du « tortibouillis ». Les petites mèches folles qui dépassent en haut et sur le côté, et celles qui retombent sur le front, évitent de confondre les cheveux avec un bonnet.

Deuxième partie

Les bases du dessin

« Enfin des sujets intéressants. »

©RICHTENHANT



Dans cette partie...

Faites ceci, ne faites pas cela !... Je l'avoue, les chapitres de cette partie ne sont pas les plus délectables de ce livre. Vous risquez même de les trouver un tantinet indigestes. Mais ils vous seront d'une utilité précieuse. Voici le choix que je vous propose.

La première option consiste à jeter les pages qui suivent au feu, ou à en tapisser la cage de votre canari. Vous passerez outre l'apprentissage exaltant et incroyablement gratifiant des techniques fondamentales du dessin. Ensuite, vous subirez tous les déboires possibles, au lieu de goûter les joies que vous attendiez de votre passion. Après mille frustrations, vous en viendrez alors à léguer vos crayons à une famille de castors. Vous laisserez votre chien dévorer vos infâmes gri-bouillages et renoncerez à votre rêve : savoir dessiner.

Vous pouvez aussi décider de progresser au long de ces cinq chapitres en trouvant du plaisir à chacune des pages. Rassurez-vous : j'ai tout fait pour rendre ces rudiments aussi attrayants que possible. D'autres chapitres plus divertissants vous offriront bientôt la possibilité de mettre en pratique vos nouvelles aptitudes. Votre entourage verra en vous un génie du crayon et votre labrador reviendra à une alimentation non papivore.

Dans cette partie, vous apprendrez à considérer ce qui vous entoure sous un nouvel angle. Je vais vous initier à cette magie qui consiste à donner l'illusion de la profondeur sur une feuille de papier en deux dimensions. Modelés et textures sont deux composantes fondamentales du dessin. Quoiqu'un peu rébarbatives, la composition et la perspective sont également importantes, à tel point que l'avenir de votre travail en dépend (postérité ? poubelle ?). Vous en serez peut-être un peu surpris, mais vous trouverez plaisir à effectuer les exercices et projets proposés dans ces chapitres.

Chapitre 4

Voyez avec des yeux d'artiste

Dans ce chapitre :

- Découvrez le rôle du cerveau dans la perception artistique
- Trouvez de passionnants sujets dans votre environnement familial
- Transcrivez les visions intérieures en œuvres d'art
- Sachez faire fonctionner votre cerveau gauche et votre regard intérieur

Un avec les yeux d'un artiste, le monde change de visage. Des objets banals, vus des centaines de fois, vous apparaissent soudain sous un angle nouveau. Ils prennent un aspect différent et revêtent une nouvelle importance. Quand vos yeux (et votre cerveau) seront accoutumés à porter ce regard inédit sur ce qui vous entoure, vous découvrirez combien votre environnement fourmille de sujets dignes d'être immortalisés sur le papier.

En lisant ce chapitre, vous allez découvrir en vous une aptitude à envisager les choses selon une perspective incomparable. À l'aide d'exercices simples et amusants, vous y exercerez votre esprit. Conservez vos outils à portée de main en découvrant, au fil de la lecture, les talents artistiques qui relèvent de chaque hémisphère du cerveau.

Disséquons notre cerveau



Dessiner fait appel, outre la vision, à de nombreuses fonctions cérébrales. Bien entendu, il n'est pas indispensable d'être neurologue pour dessiner. Mais la connaissance des diverses aptitudes du cerveau permet de découvrir d'intéressants aspects

de soi-même, propres à influencer l'évolution artistique de chacun.

Le cerveau est un véritable trésor ! Il se compose de deux hémisphères, le droit et le gauche. L'un comme l'autre jouent un rôle important dans l'acte de dessiner.

L'activité de l'hémisphère droit est de nature visuelle, perceptive, intuitive et créatrice. Cette partie du cerveau se charge des tâches suivantes :

- ✓ établir des rapports et identifier des ressemblances entre des formes ou des espaces ;
- ✓ former une image complète à partir de plusieurs éléments visuels ;
- ✓ percevoir une composition de manière instinctive.

On pourrait croire que l'hémisphère droit assume le plus gros du travail. Pourtant, l'hémisphère gauche contribue lui aussi à la création artistique, en assurant d'autres fonctions :

- ✓ définir des proportions, selon une logique mathématique ;
- ✓ envisager une composition, selon des règles pré-établies ;
- ✓ attribuer un nom aux éléments de l'objet dessiné ;
- ✓ analyser étape par étape le processus de composition d'un dessin.

Comme vous voyez, nos deux hémisphères cérébraux, l'un créatif, l'autre analytique, se complètent et font équipe pour nous permettre de nous exprimer au mieux par le dessin.

Réveillez votre hémisphère droit

Chez une majorité d'individus, l'hémisphère gauche est sans arrêt en action puisqu'il a la charge de prendre les décisions de routine – composer le menu du dîner, par exemple. De même, c'est par son entremise que nous suivons un cours ou vérifions une addition. Cela explique que chez nombre d'entre nous, il finisse par jouer un rôle dominant, par défaut. Chez la plupart des gens, la partie analytique du cerveau prend le pas sur l'hémisphère droit, plus créatif, en le réduisant au silence.

Un grand nombre des aptitudes nécessaires au dessin relèvent du cerveau droit. En exerçant ces capacités jusque-là laissées en sommeil, vous dessinerez mieux à la longue. C'est le moment de secouer votre hémisphère droit !

Changez d'hémisphère



Cet exercice a pour but d'inciter vos deux hémisphères cérébraux à cogiter. En effet, la perception de l'illusion d'optique illustrée dans la figure 4-1 les sollicite tous deux.

Lorsqu'on regarde cette image, on voit d'abord soit un vase, soit deux visages. Pour passer de l'un à l'autre, on change d'hémisphère.



Figure 4-1 :
Deux visages
et un vase
dans un
même dessin.

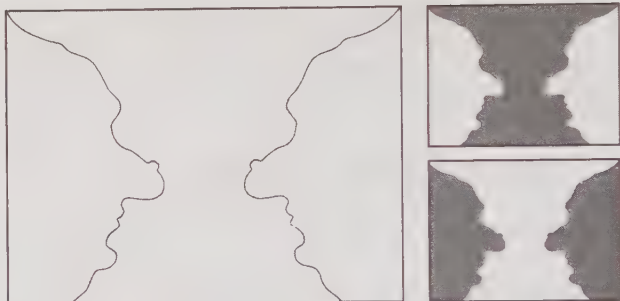
Moitié-moitié

Cet autre exercice fait appel à l'hémisphère droit pour détecter une *symétrie*, organisation équilibrée de traits et de formes des deux côtés d'une ligne médiane, souvent imaginaire. La symétrie entre en jeu dans la représentation de nombreux sujets : vases, jardinières ou autres récipients, visages vus de face, ainsi que formes sphériques, coniques ou cylindriques, par exemple.



Imaginez une ligne partageant verticalement l'illustration de gauche, dans la figure 4-2. Les deux moitiés sont des images en miroir. Percevez-vous la symétrie de cette superbe coupe ? Distinguez-vous aussi les deux profils, moins décoratifs ?

Figure 4-2 :
L'idée de
symétrie
illustrée par
une coupe et
deux profils.



Offrez des vacances à votre hémisphère gauche

Il est inutile de faire le poirier pour effectuer cet exercice, même s'il est destiné à stimuler votre hémisphère droit en lui faisant considérer les choses la tête en bas.

Lorsqu'on regarde quelque chose à l'envers, même les objets les plus familiers deviennent méconnaissables. L'information visuelle identifiée par le cerveau gauche, de manière automatique et verbale, n'est soudain plus à votre disposition. Incapable d'étiqueter et de nommer les composantes du sujet, celui-ci est plongé dans la confusion. Au bout d'un moment, de guerre lasse, il renonce. C'est alors que le cerveau droit surgit pour sauver la mise. En effet, celui-ci perçoit les lignes d'une manière différente car il s'attache à leurs courbes et à la façon dont elles créent des formes et des espaces dans les limites de la feuille de papier.



Cet exercice a pour but de déconcerter l'hémisphère gauche, afin qu'il passe le relais à l'hémisphère droit. Il consiste à dessiner un objet renversé et symétrique, en résistant à l'envie de tricher en le regardant dans l'autre sens ! Rappelez-vous que chaque moitié est une image en miroir de l'autre. Procédez selon les étapes ci-dessous. Ici, le type de crayon n'importe pas.

- 1. Dessinez dans votre album à croquis un rectangle d'environ 10 cm de long sur 5 de haut.**

Si une surface plus grande vous convient mieux, doublez ces valeurs.

2. **Tracez en pointillés très légers une ligne divisant verticalement le rectangle en deux parties égales.**

Ce trait sert à visualiser l'axe imaginaire de symétrie. Il est juste esquissé car vous l'effacerez dans un moment.

3. **Tracez trois courbes suivant le modèle de la figure 4-3.**

Ces lignes doivent se situer presque à mi-hauteur de votre rectangle. La courbe centrale ressemble à un segment de cercle. Elle sert de point de départ aux deux autres, qui s'en éloignent selon un mouvement ascendant.

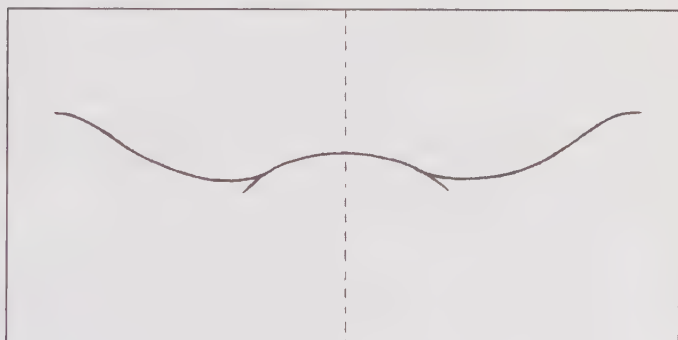


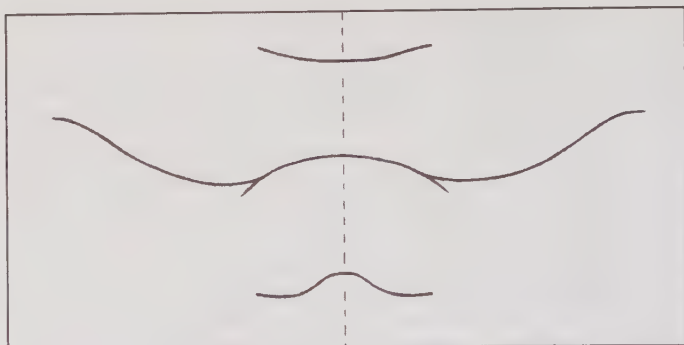
Figure 4-3 :
Emplacement des
trois
premières
courbes.

4. **Dessinez maintenant deux courbes supplémentaires, comme dans la figure 4-4.**

Au-dessus de la première ligne et presque en haut de votre cadre, tracez-en une deuxième légèrement incurvée. Puis dessinez-en une troisième en dessous de la ligne centrale et près du bas du cadre, qui remontera un peu au milieu, comme dans la figure 4-4.

5. **Posez la pointe de votre crayon à une extrémité de la ligne supérieure. Tracez une courbe orientée vers l'extérieur et vers le bas, de façon à rejoindre l'extrémité de la ligne centrale (voir figure 4-5).**

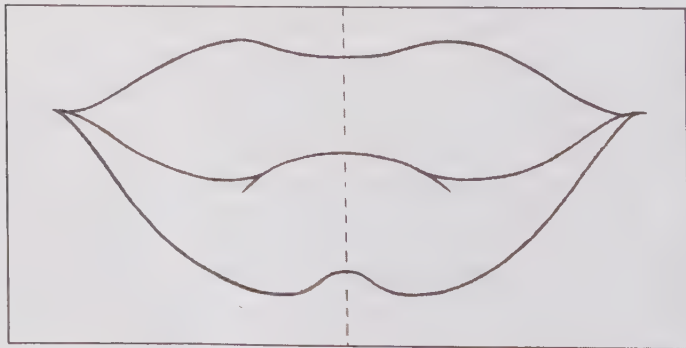
Figure 4-4 :
Emplacement
des
deux courbes
suivantes.



6. Faites de même de l'autre côté, pour achever la partie supérieure.
7. Posez la pointe du crayon à une extrémité de la ligne centrale. Tracez une courbe vers le bas pour rejoindre la ligne inférieure.
8. Faites de même de l'autre côté pour compléter la forme inférieure (voir figure 4-5).
9. Gommez la ligne pointillée verticale.

Et voilà. Un résultat magnifique, parfaitement rendu et symétrique... Mais de quoi peut-il bien s'agir ? Votre hémisphère droit perçoit bien une symétrie, mais votre hémisphère gauche déclare forfait : impossible de reconnaître la chose. Mettez votre album la tête en bas pour l'extraire de sa confusion. Mick Jagger serait flatté du résultat !

Figure 4-5 :
Le dessin
complet.



Portez un regard différent sur ce qui vous entoure

Regardez autour de vous. À qui contemple le monde d'un œil d'artiste, tout semble un sujet de dessin potentiel. Le choix qui s'offre à vous est infini. Même une partie minuscule d'un objet donne à elle seule matière à une œuvre complète.

Dans les deux sections suivantes, je vais vous apporter de quoi réfléchir et méditer – pendant ce temps, vous économiserez vos fournitures ! Attention ! votre conception du thème idéal risque d'être remise en question.

Des sujets de dessin à portée de main

Tout près de vous, de parfaits sujets attendent simplement d'être croqués. Cherchez autour de vous formes, lignes et textures intéressantes. Pour les objets les plus familiers, concentrez votre regard sur les détails infimes. Il dépend de vous de transformer toute chose en sujet digne d'un coup de crayon.

Observez la petite figurine en forme de cocotier qu'oncle Fred vous a rapportée de ses vacances sous les tropiques. Étudiez la courbe délicate des branches qui contraste avec la forme fièrement élancée du tronc.

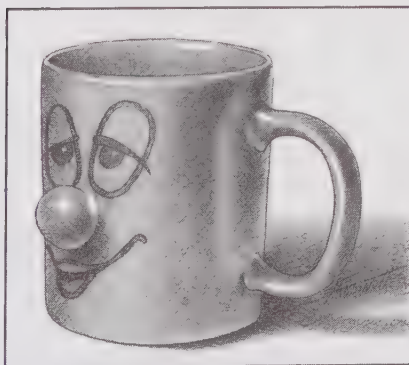


Figure 4-6 :
Même l'objet
le plus banal
déborde de
possibilités.

Portez un nouveau regard sur l'infâme poisson chanteur (enfin, assez comique quand même) offert par vos neveux, jamais à court d'inspiration pour les pires gadgets. Outre sa drôle de tête, remarquez la magnifique et complexe texture des écailles.

La tasse reproduite dans la figure 4-6 a élu domicile sur ma table il y a des années. J'y bois mon café tous les matins mais ce n'est que récemment que je lui ai trouvé un intérêt en tant que sujet de dessin. Son expression amusante a su attirer mon œil.

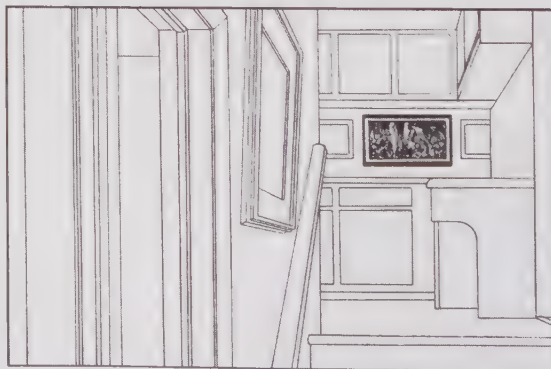
Regardez votre logement pour la première fois

Parcourez votre maison en quête de sujets à croquer. Une pièce entière vous paraît bien trop complexe ? Délimitez-en un coin particulièrement intéressant. Certains des objets qui s'y trouvent recèlent sûrement des trésors de séduction esthétique.



Au chapitre 9, je vous montrerai comment, avec un simple cadre de carton, découvrir plus facilement d'excellents sujets de dessin.

Figure 4-7 :
Même votre environnement immédiat est riche de thèmes expressifs.



La figure 4-7 illustre une partie de ma maison vue de mon bureau. Le tableau suspendu au mur du fond de la salle à manger a retenu mon attention. J'ai donc représenté l'ensemble du

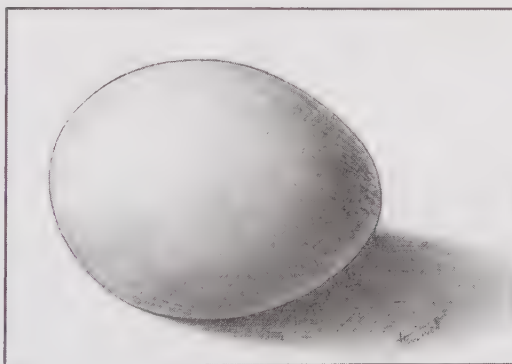
décor avec des traits simples et mis en valeur la peinture en soulignant ses détails. De l'environnement banal où je déambule chaque jour, j'ai extrait les grandes lignes et tiré un sujet dynamique.

Directement du frigo au papier

De tout temps, les aliments ont constitué un sujet de prédilection pour les artistes. Des fruits aux légumes, en passant par le pain ou le poisson, le menu le plus varié excite notre appétit créatif.

Inspectez placards, réfrigérateur et autres garde-manger en quête de savoureux thèmes de nature morte. La figure 4-8 illustre *parf-œuf-tement* mon propos !

Figure 4-8 :
J'ai trouvé
l'inspiration
de ce dessin
en ouvrant
simplement la
porte du
réfrigé-
rateur !



Ayez vos recherches sur ce qui vous intéresse tout particulièrement. Écumez votre grenier, faites l'inventaire de votre garage ou explorez les recoins oubliés de votre cave, jusqu'à ce que vous ayez découvert un objet, un élément de décor qui éveille votre imagination. En effet, il importe, surtout pour un débutant, d'être très motivé par le thème du dessin. Sinon, vous risquez l'ennui ou la déception, au cas où vos premiers tracés ne produiraient pas le résultat espéré.

Explorez les environs immédiats

À peine franchi le seuil de votre maison, de multiples thèmes de dessin surgissent tout autour de vous. Peu importe qu'il s'agisse de tours de béton, d'une mare à canards ou d'une épaisse forêt.



Prenez le temps d'apprécier cet environnement du point de vue de l'artiste. Passez outre votre perception habituelle. Regardez cette brindille qui s'efforce de pousser entre deux pavés. Observez les tracés complexes que dessinent les branches du pommier dans le jardin voisin. Contemplez les lignes créées par la rencontre entre les toits des immeubles et un ciel plombé, où l'orage menace. Capturez quelques-unes de ces images dans votre album de croquis. Vous expliquerez ensuite à votre voisin pourquoi vous lorgnez de manière aussi insistante en direction de ses fenêtres.

La figure 4-9 représente le paysage que je vois derrière chez moi. Quoi de plus ordinaire que quelques arbres ? Il n'empêche, leurs silhouettes verticales revêtent une sobre beauté.



Figure 4-9 :

Tirez parti
des res-
sources
esthétiques
de votre envi-
ronnement.

Découvrez votre monde intérieur

Un chapitre consacré au regard de l'artiste ne saurait être complet sans aborder le *regard intérieur* de l'artiste, son « troisième œil ». Vous possédez ainsi une mine de passionnants sujets de dessin juste sous le chapeau !

Notre œil intérieur continue à voir un objet bien après que celui-ci soit sorti de notre champ de vision. C'est ce qu'on appelle la *visualisation*. Fermez les yeux, puis visualisez un ciel bleu parsemé de nuages blancs et cotonneux. Maintenant, essayez de visualiser le visage d'un de vos proches.



Le précieux avantage du regard intérieur, c'est qu'il permet aussi bien de se représenter un sujet exactement comme dans la réalité (c'est la tâche du cerveau gauche) que de l'embellir ou de le transformer en une vision fantastique. Grâce à votre troisième œil, vous pouvez vraiment laisser galoper votre imaginaire.

Perceptions différentes selon l'hémisphère cérébral

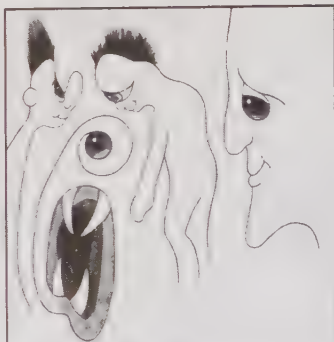


Quand vous regardez un seul et même objet, les hémisphères droit et gauche de votre cerveau vous en offrent deux images tout à fait différentes. Les deux idées qui suivent vous permettront de tirer parti de leurs capacités respectives.

- ✓ Observez les nuages. Tout ce que votre cerveau y perçoit, ce sont des nuages. Votre cerveau gauche, lui, y trouve d'autres formes, des animaux ou des visages, par exemple.
- ✓ Toujours logique, votre hémisphère gauche voit dans un motif un simple motif, et dans une texture ni plus ni moins qu'une texture. Regardez un motif ou une texture en essayant d'y percevoir des images non reconnaissables pour votre cerveau gauche. Votre cerveau droit va vous aider à y découvrir d'autres choses, un visage, par exemple, caché dans le dessin ou la matière de votre tapis. Faites l'expérience avec tout ce qui présente un motif ou une texture : tissus, revêtements de sol, rochers, écorces... Avec de la patience et de l'entraînement, cela ajoutera une flèche à votre arc. Ne vous effrayez pas si vous voyez un tigre bondir de votre pile de linge sale !

Figure 4-10 :

Quand le cerveau droit met son grain de sel, tout peut naître d'une simple texture.



La figure 4-10 reproduit à gauche une écorce que j'ai dessinée. En l'observant, j'y ai bientôt découvert une quantité d'autres choses, illustrées à droite. Bien entendu, la licence artistique m'autorise à ajouter des détails de mon cru, des yeux et des crocs, en l'occurrence.

Gribouillage et gribouillis

L'artiste qui est en vous, curieux et inventif, n'a de cesse d'exprimer les ressources de votre esprit. L'hémisphère droit est là pour nourrir imagination et créativité.

On méconnaît généralement les vertus d'un simple gribouillage, et en particulier son intérêt pour exercer le cerveau droit. Un peu plus loin dans ce chapitre, vous tracerez le vôtre. Pour le moment, explorons les circonvolutions du mien.



Mon gribouillis de la figure 4-11 comporte trois types de tracés (je les illustre au chapitre 5). Couvrant toute la page, il consiste en plusieurs lignes continues qui se rejoignent.

Observez-le attentivement. Certains segments sont des droites, d'autres des courbes orientées dans différentes directions. Le tracé se coupe en de nombreux endroits, dessinant différentes formes, en une véritable composition abstraite.

Figure 4-11 :
Le gribouillage, une occupation plus fructueuse qu'il n'y paraît.

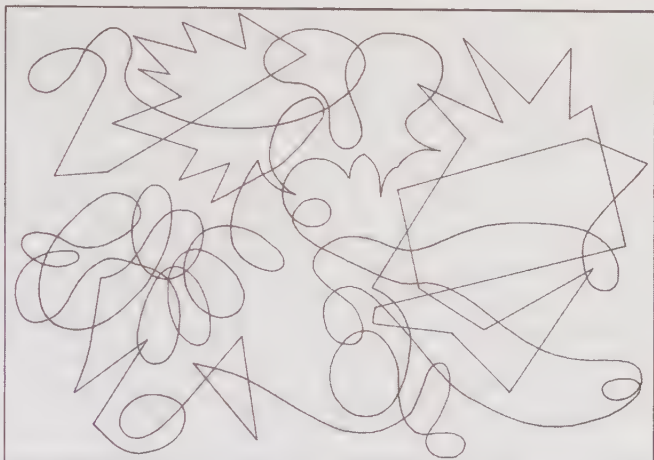
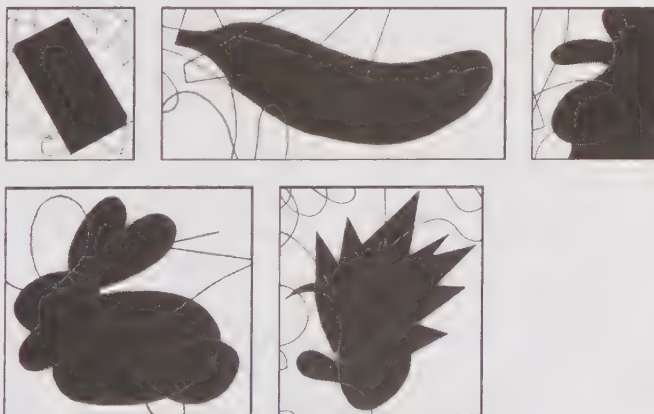


Figure 4-12 :
D'un simple gribouillis émergent un livre, une banane, un profil, un lapin et un gamin hirsute.



Tournez votre livre en tous sens afin d'examiner mon gribouillis sous divers angles. Votre cerveau droit ne va pas manquer d'y repérer quelques sujets familiers.

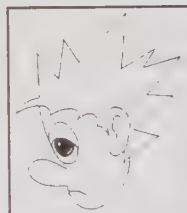
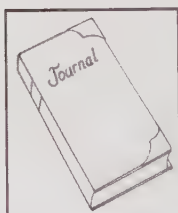
La figure 4-12 montre une partie des formes, objets ou visages que j'y ai moi-même distingués. Cherchez-en d'autres en tournant le livre.

La figure 4-13 illustre ce que deviennent ces silhouettes une fois transformées en dessins au trait.



N'en déplaise à votre chef de service, ulcéré par vos dessins en marge du rapport qu'il était censé remettre à votre patron, le gribouillage stimule l'esprit et entretient sa créativité. Ne manquez pas de le lui rappeler lors de votre prochain bilan de performance.

Figure 4-13 :
Dessins au
traits nés d'un
humble gri-
bouillage.



Projet 4 : Votre gribouillis personnel

À chaque nouveau dessin, vos aptitudes visuelles et artistiques s'améliorent. Amusez-vous à tracer votre propre gribouillis tout en offrant un peu de gymnastique à votre cerveau droit. Aucune illustration ne vous guidera dans ce projet pour lequel vous ne pourrez compter que sur vos hémisphères droit et gauche. Cet exercice, destiné avant tout à vous divertir, comporte trois étapes.

Posez vos lignes



Incorporez à votre gribouillis des courbes, des droites et des angles. Faites croiser votre trait en de nombreux endroits et changez souvent de direction. Voici le détail des opérations :

1. Posez la pointe d'un crayon ou d'un feutre à pointe fine n'importe où sur la feuille de papier.
2. Faites un petit point.
Ce sera à la fois le point de départ et le point d'arrivée du gribouillis.
3. Couvrez toute la feuille de gribouillis.
4. Pour finir, faites revenir votre trait au point de départ.

Sachez voir au-delà du simple gribouillis

Faites une pause pour vous vider l'esprit. Puis réinstallez-vous confortablement devant votre feuille de papier. Tournez celle-ci en tous sens, chaque bord devenant tour à tour la base du dessin. Les étapes suivantes vont vous permettre d'identifier les nombreuses ressources de votre gribouillis :

1. **Numérotez chaque côté de 1 à 4. Sur une autre feuille, reportez ces chiffres en laissant de la place entre chacun d'eux, afin de dresser une liste.**
2. **Observez votre gribouillis bord n° 1 en bas, en laissant libre cours à votre imagination.**

Cherchez quelque chose qui vous rappelle un objet, un visage. Vous avez trouvé ? Indiquez-le sous le n° 1 de votre liste. N'inscrivez rien sur le dessin.

3. **Tournez la feuille pour faire de même avec le côté n° 2.**

Poursuivez ainsi sur les quatre côtés. Puis recommencez afin de trouver encore d'autres motifs.

Vous contemplez votre page blanche depuis quelques minutes et n'y distinguez rien ? Ne soyez pas déçu. Faites une autre pause, vous reviendrez avec un regard neuf. Fermez les yeux quelques secondes, puis rouvrez-les, ou regardez dans le vague avant de les poser de nouveau sur le papier. Apprendre à votre hémisphère droit à coopérer demande un peu d'entraînement.

4. **Quand vous aurez trouvé quelques motifs qui vous plaisent, remplissez chaque forme au crayon de couleur.**

Certains objets pouvant se chevaucher, le mieux est d'utiliser pour chacun une couleur différente.



Du gribouillis au dessin

Combien de motifs avez-vous détectés dans votre gribouillis ? Choisissez ceux que vous préférez et transformez-les en dessins, en leur ajoutant quelques traits et autres détails (voir figure 4-13).

Soyez rassuré, le but du jeu n'est pas de produire un chef-d'œuvre, mais d'exploiter votre imagination et de passer un bon moment !

Chapitre 5

Gardez la ligne

Dans ce chapitre :

- Considérez les lignes selon un nouveau point de vue
- Découvrez des lignes dans les dessins et les objets
- Apprenez à apprécier et à reproduire la beauté épurée du trait
- Traduisez des sujets complexes en simples contours

L'observation attentive d'un dessin permet de constater qu'il est généralement composé de traits. L'humble ligne constitue l'ingrédient principal de tous les miens.

Les traits servent soit à distinguer les uns des autres les différents éléments du dessin, soit, collectivement, à créer un effet de hachures. Les différents types de lignes inspirent des émotions et illustrent des concepts créatifs différents.

Dans un dessin au trait, on trouve trois types de lignes : des droites, des angles et des courbes. Les variations sont infinies en fonction de l'épaisseur et de l'intensité.

Dans ce chapitre, vous apprendrez à identifier ces trois types de lignes, tant sur un dessin que sur un objet réel. Et vous aurez droit à une bonne dose de gymnastique cérébrale.

Lignes en tout genre

Trois types de lignes (droite, brisée ou courbe) suffisent à dessiner tout ce que nous voyons ou imaginons.

Lorsqu'elles se rencontrent, les limites communes de deux espaces donnent naissance à un *contour*. (J'approfondirai la question plus tard dans ce chapitre.) Il est possible de réaliser un dessin ne comportant que des contours.

Les lignes peuvent aussi servir à rendre certaines parties ou certains détails. Enfin, à plusieurs, elles forment un modelé qui confère à un dessin une profondeur, et donc du réalisme. (Je vous enseignerai les rudiments des hachures et du modelé aux chapitres 6 et 7.)

Alignez des droites

Une *droite* peut être fine ou épaisse, longue ou courte, et s'orienter dans la direction de votre choix. Il en résulte diverses émotions, par l'expression de concepts différents. Voici ce que traduisent les différentes orientations possibles :

- ✓ **Horizontale.** Les traits parallèles à l'*horizon* (limite imaginaire entre la terre et le ciel) donnent une impression de stabilité, de paix et de sérénité.
- ✓ **Verticale.** Les lignes perpendiculaires à l'horizon ou à un autre plan horizontal expriment la force, la grandeur, la dignité.
- ✓ **Diagonale.** Les lignes obliques produisent un effet de mouvement et confèrent de la puissance à un dessin.

Figure 5-1 :
Exemples de
lignes hori-
zontales, ver-
ticales et
obliques.



Il est courant de ne pas réussir à tracer une droite à main levée. Mais qui prétendrait ne pas y parvenir à l'aide d'une règle ? N'hésitez pas à en employer une pour dessiner certains sujets.



Si vous utilisez une règle à bord non biseauté, vous risquez les bavures. Pour y remédier, collez à l'aide de ruban adhésif trois petites pièces de monnaie sur la face inférieure de votre règle. Rehaussée, elle ne sera plus en contact avec le papier.



Les esquisses préparatoires à un dessin comportent souvent des droites. Vous prendrez beaucoup plus de plaisir à ces esquisses quand vous saurez tracer les droites à main levée.

Tracer une droite sans l'aide d'une règle n'est pas facile, mais vous l'apprendrez avec la pratique. Voici trois étapes simples à suivre pour vous y exercer :

1. **Faites un point là où vous voulez que débute votre droite et un autre là où vous souhaitez qu'elle se termine.**
2. **Avant de tracer votre trait entre les deux points, visualisez-le.**
3. **Reliez maintenant les deux points.**

Deux méthodes sont possibles pour relier vos deux points. Vous pouvez soit tracer une ligne d'un trait continu, en faisant partir le mouvement du coude (sans bouger les doigts ni le poignet), soit poser une série de petites touches (pour les lignes courtes, je préfère la seconde solution). Entraînez-vous en pratiquant la technique qui vous convient le mieux.



Certes, un trait de crayon sur une feuille de papier n'a le choix qu'entre une direction horizontale, verticale ou oblique. Mais c'est déjà le signe d'une grande puissance ! Les droites vous paraissent ennuyeuses ? Pour dissiper cette impression, voici quelques exemples de ce qu'elles produisent sur des sujets simples et rectilignes.

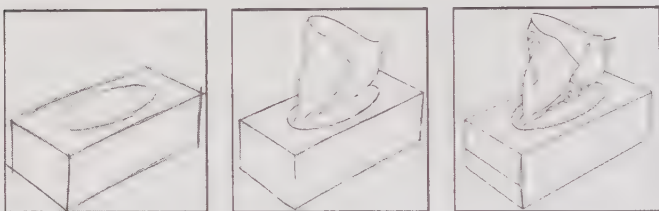
La figure 5-2 illustre comment j'ai tiré parti des lignes droites pour représenter une boîte de mouchoirs en papier (quand je vous disais que tous les sujets étaient bons, à commencer par ceux que vous avez sous le nez, c'est le cas de le dire !) :

- ✓ **Première étape.** La première image est une esquisse très vague. Sa seule fonction est de définir la taille de l'objet représenté et l'espace qu'il occupera dans le cadre de travail.
- ✓ **Deuxième étape.** Dans le deuxième dessin, je complète l'esquisse par des détails (les mouchoirs se composent de courbes, que nous étudierons un peu plus loin dans ce chapitre).

Pour estomper mes premiers tracés, je me suis servie d'une gomme mie de pain. Puis j'ai ajouté à main levée de nouvelles droites.

- ✓ **Étape finale.** Avec ma gomme, j'ai presque effacé ma seconde esquisse. Puis, à l'aide d'un crayon 2B et d'une règle, j'ai réalisé un dessin plus précis.

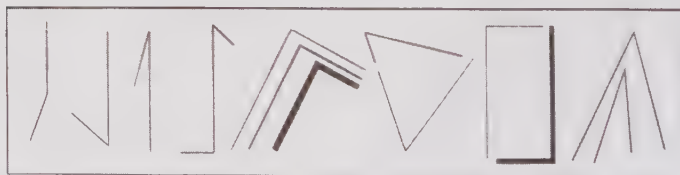
Figure 5-2 :
Emploi de
lignes droites
pour dessiner
un objet
simple.



Angles, coins et recoins

Les *angles* (voir figure 5-3) résultent de la jonction de deux lignes droites. Leur taille est fonction de la forme de l'objet représenté.

Figure 5-3 :
Exemples
d'angles.



Les angles apparaissent dans diverses formes : carrés, rectangles, triangles, etc. Leur association avec une perspective géométrique est à l'origine des formes tridimensionnelles. Ils reflètent de nombreuses notions, parmi lesquelles celles de force, de robustesse et de mouvement.

L'addition de plusieurs angles donne une figure complète. Comme le montre la figure 5-4, il suffit d'en associer quelques-uns pour donner sa forme à un sujet.



Tours et détours des courbes

De même qu'une droite, une *courbe* peut être fine ou épaisse. Et elle peut serpenter en *contre-courbes* comme dans la figure 5-5.

Les lettres C, U et S sont des exemples très communs de lignes courbes. Quand les deux extrémités d'une courbe se rejoignent, elles décrivent une forme circulaire, comme la lettre O.

Figure 5-4 :

Les angles se conjuguent pour former des dessins complets.

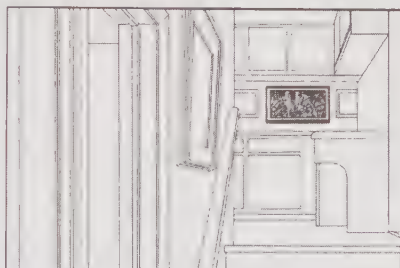
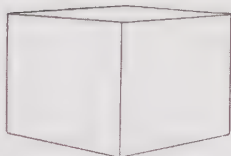
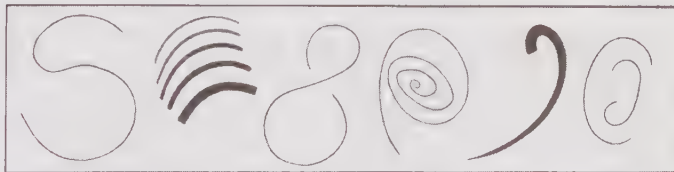


Figure 5-5 :

Exemples de lignes courbes.

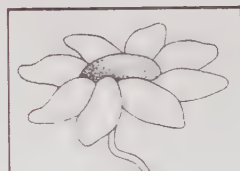
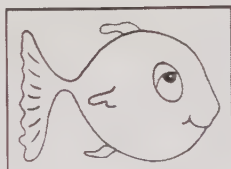
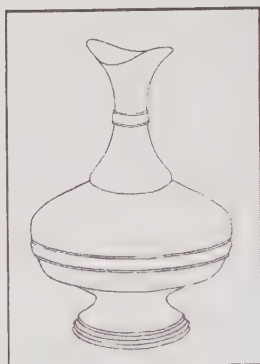


En général, les courbes expriment une idée de beauté, de douceur, de calme. Un motif en S reflète les notions d'équilibre et de grâce. Les exemples de la figure 5-6 démontrent que l'association de plusieurs courbes permet non seulement de créer des formes, mais aussi de tracer des objets aisément identifiables.



Prenez quelques instants pour observer votre environnement. Remarquez, dans un objet, de quels différents types de lignes il se compose. Essayez d'en associer plusieurs pour tracer un objet, voire un simple gribouillis, sans vous soucier du résultat. Le but du jeu est uniquement de vous familiariser avec les trois familles de lignes.

Figure 5-6 :
L'emploi de
courbes suffit
à dessiner
certains
objets au
trait.



Des lignes, oui, mais où ?

La complexité d'un sujet arrête souvent l'artiste en herbe. Ne vous laissez pas intimider : même les sujets les plus compliqués sont faciles à dessiner, dès lors qu'on a appris à en dégager une simplicité.

Distinguer la limite entre deux espaces

Avant de savoir où tracer un trait, encore faut-il savoir repérer les lignes et contours du sujet de votre dessin.

Pour délimiter les contours du sujet, réfléchissons par pleins et par vides. Le plein est celui qu'occupe le sujet, et le vide est l'arrière-plan dans lequel celui-ci s'inscrit.

La figure 5-7 reproduit la photographie d'un cygne et son dessin. Dans chacune de ces illustrations, essayez d'identifier le plein et le vide.



Figure 5-7 :
Distinction
des pleins et
des vides.



Dans la figure 5-8, la première image représente le plein. (Vous observerez que le reflet dans l'eau s'inscrit dans le plein.) Dans la seconde, c'est le vide qui est représenté.

Considérez la silhouette du cygne, dans le premier dessin, comme une pièce de puzzle. Puis faites appel à votre imagination pour saisir visuellement cette pièce et la déposer dans le blanc de l'autre dessin, c'est-à-dire le vide. À la rencontre des deux espaces se dessine le contour du sujet.

Figure 5-8 :
La démarca-
tion entre
plein et vide
définit le
sujet.

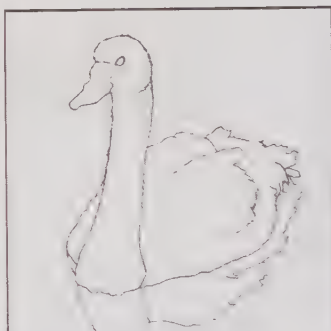


Outre qu'elle sert de démarcation entre un sujet et son arrière-plan, la ligne a pour fonction de distinguer entre eux les différents éléments de ce sujet.

Comparez les lignes de la photographie (figure 5-9) avec celles de mon dessin, reproduit à côté. Outre le contour, j'ai tracé de nouvelles lignes. Visualisez sur la photographie celles qui séparent les éléments suivants :

- ✓ bec et yeux,
- ✓ cou,
- ✓ plumes des ailes et de la queue,
- ✓ corps du cygne et son reflet dans l'eau,
- ✓ limites du reflet.

Figure 5-9 :
Distinction
des lignes
définissant
un sujet.



Simplifiez ce que vous voyez

D'un objet rempli de détails complexes, essayez d'extraire les lignes essentielles. Avec la pratique, vous maîtriserez cette visualisation du sujet au moyen des trois familles de lignes.



Choisissez autour de vous un objet familier. Le traduire en dessin ressemble à la réalisation d'un puzzle. Dès lors que vous en distinguez les formes et lignes de base, il ne vous reste plus qu'à trouver l'emplacement qui convient sur votre papier.

Décomposez mentalement cet objet en lignes et formes élémentaires :

- ✓ **Suivez mentalement les limites de l'objet.** Observez ses lignes horizontales et verticales. S'agit-il de droites ou de courbes ? Dans le second cas, dans quelle direction s'incurvent-elles ?
- ✓ **Repérez les endroits où les lignes se croisent, formant des angles.** Observez la dimension des espaces délimités par ces angles.

- ✓ **Recherchez les suites de courbes et de contre-courbes.** L'objet présente-t-il des lignes qui serpentent, comme dans la lettre S ?
- ✓ **Identifiez les formes délimitées par les lignes.** Trouvez-vous des formes circulaires, ovales, quadrangulaires ?

Échauffement

Pour vous placer dans des dispositions favorables à l'expression artistique, faites-vous la main et détendez-vous les méninges. Ces petits exercices vous prépareront à votre prochaine séance de dessin.

- ✓ Écrivez votre nom. Commencez d'abord normalement, de gauche à droite, en lettre cur-

sives ou majuscules. Puis faites de même, mais de droite à gauche.

- ✓ Gribouillez. Tracez au crayon, sur une feuille de papier, autant de types de lignes que possible (et donc une quantité de formes), en laissant votre main aller librement.

Dessin simple d'un sujet complexe

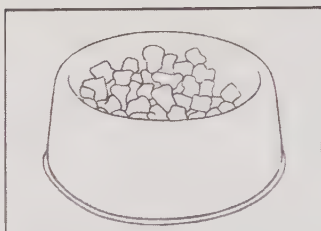
Visualiser les lignes essentielles d'un sujet aide à tracer des dessins simples, réduits à leurs principales lignes et formes. Par cette méthode, tout objet, même parmi les plus complexes, peut se transformer en dessin.

Pour être crédibles, certains tracés requièrent une précision particulière. Il faut alors prendre le temps d'observer patiemment votre sujet, pour bien définir à quel endroit et comment dessiner ces lignes.



Examinez les deux images de la figure 5-10 (oui, je cohabite avec deux chiens). Le premier dessin illustre ce que j'entends par une précision particulière du trait. La gamelle, pourtant facile à dessiner, m'a demandé du temps. Les lignes ovales (des *ellipses*) qui en constituent les bords devaient être bien symétriques pour créer l'illusion d'une forme ronde. En revanche, pour l'os de caoutchouc du second dessin, la précision du tracé importait moins, puisque deux objets de ce genre ne sont jamais parfaitement identiques.

Figure 5-10 :
Sujets complexes réduits à un ensemble de lignes.



Dessin complexe d'un sujet complexe

Un dessin au trait ne doit pas nécessairement être simple. Au contraire, il peut être aussi détaillé que votre patience l'autorise.

La figure 5-11 reproduit une étude de détail, préparatoire à un tableau intitulé *Rencontres inattendues*. Ce petit dragon n'existait que dans mon imagination, avant que je lui donne vie sous forme de dessin, puis de peinture. Il est désormais aussi réel que votre envie de dessiner !

Figure 5-11 :
Un assemblage de lignes et de formes simples aboutit à une image complexe.



Observez le détail des ailes et des écailles, ainsi que des brindilles qui composent le nid. Au fond, ce dessin complexe ne résulte jamais que de l'assemblage et de la superposition de lignes et de formes simples.

Les formes et leurs proportions

Pour simplifier mentalement vos sujets, il faut non seulement en repérer les lignes essentielles, mais aussi déterminer correctement les proportions des formes que celles-ci délimitent.



Voici deux « trucs » simples qui vous aideront aussi à représenter des sujets complexes. Lorsque vous contemplez un objet, essayez d'y détecter les éléments suivants :

- ✓ l'écart entre des lignes de longueur ou de hauteur comparables, dans les espaces positif et négatif du sujet ;
- ✓ les formes (ovales, rectangles...) délimitées par les espaces positif et négatif, ainsi que leur dimension relative.

La proportion est la taille relative d'un élément (ou de plusieurs) dans un dessin, par rapport à celle des autres. Lorsque les proportions sont correctes, il devient facile de dessiner la forme d'ensemble d'un objet.

À l'aise avec les lignes



L'exercice qui suit consiste à dessiner les yeux fixés sur le sujet, sans regarder ce que l'on trace sur le papier. Cela paraît loufoque et pourtant, c'est une technique ! La coordination de la vue et du tracé constitue une condition essentielle d'un dessin correct. En outre, ce projet vous entraînera à discerner des lignes dans un objet.

Choisissez un moment et un endroit où vous puissiez travailler sans être dérangé. Préparez-vous à réserver toute votre attention aux contours et aux lignes du sujet, puis suivez les étapes ci-dessous :

- 1. Sur votre plan de travail, fixez une feuille de papier avec du ruban adhésif pour qu'elle ne bouge pas pendant que vous dessinerez.**
- 2. Trouvez un objet simple à dessiner.**

Si vous êtes droitier, placez cet objet tout à fait à votre gauche, ou l'inverse si vous êtes gaucher.

3. Regardez l'objet de face et installez-vous de façon à ne pas voir votre feuille de papier.

Votre bras doit reposer confortablement sur le plan de travail.

4. Choisissez un bord de l'objet à représenter et observez-le attentivement afin d'en définir la ligne. Posez la pointe du crayon sur le papier, puis regardez à nouveau le sujet.

Jusqu'à la fin de l'exercice, résistez à l'envie de jeter un coup d'œil à votre travail. On ne triche pas !

5. Ayez votre regard sur un des bords de l'objet, puis, très lentement, suivez des yeux le contour qu'il dessine. En même temps, déplacez votre crayon dans le même sens que vos yeux.

Continuez à mouvoir votre regard et votre crayon ensemble, au même rythme lent et régulier. Ne décollez pas la mine du papier, vous seriez perdu.

Prêtez une attention particulière à chaque changement d'orientation du contour de l'objet. Toujours en vous abstenant de lorgner votre papier, tentez de reproduire les lignes que vous observez dans tous leurs détails.

6. Faites de même jusqu'à ce que votre regard revienne au point de départ.

Il vous sera sûrement utile de répéter cet exercice, avec le même sujet ou avec un autre, pour arriver à reproduire un contour en utilisant vraiment l'hémisphère droit de votre cerveau. Quand vous vous rendrez compte qu'au lieu de désigner chaque partie du sujet par son nom, vous parvenez à centrer votre attention sur les lignes en soi, vous aurez atteint votre but.



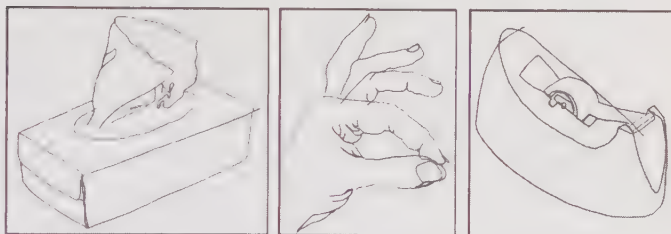
Le processus de réalisation de ces dessins importe bien davantage que leur aspect final. Même si cette méthode n'aboutit pas à un résultat à votre goût, elle vous permettra d'acquérir des aptitudes visuelles qui, à leur tour, amélioreront votre coup de crayon.

Bientôt, vous exploiterez vos nouvelles capacités tout en gardant les yeux sur votre feuille de papier. Vous serez alors mieux armé pour reproduire ce que vous voyez, et non une notion préconçue de ce que vous voyez.

La figure 5-12 illustre trois dessins que j'ai exécutés avec cette technique. Vos dessins seront sans doute moins réussis car vous débutez, tandis que je suis une vieille routière de l'observation.

Gardez à l'esprit que cet exercice a pour finalité de développer vos aptitudes visuelles et qu'au fil de l'apprentissage, vous vous améliorerez et développerez votre aptitude au dessin.

Figure 5-12 :
Dessin au
trait, sans
regarder le
papier.



Projet 5 : Mélodie céleste

Les premières étapes de ce projet consistent à dessiner un sujet renversé en utilisant votre aptitude à la visualisation.

Ce travail vous amènera aussi à identifier les lignes composant votre sujet, par l'observation des vides et par l'évaluation des proportions.

Avant de vous lancer, lisez les conseils suivants, qui vous rendront l'exercice plus facile et plus agréable :



- ✓ **Dessinez sans vous préoccuper de savoir quel est le sujet.** – L'important est d'accorder toute votre attention à ses formes, ainsi qu'aux espaces positif et négatif qui en définissent le contour.
- ✓ **Cadrez votre dessin dans votre album de croquis, en traçant au préalable un grand carré, de la taille de votre choix.** – Tracez ensuite dans ce carré une ligne verticale et une autre horizontale pour le diviser en quatre parties égales. Vous disposez maintenant d'un quadrillage composé de quatre carrés.
- ✓ **Considérez chaque carré comme le cadre d'un dessin indépendant des autres.**



Votre quadrillage tracé, votre main armée d'un crayon HB trépigne sur la ligne de départ. Pendant les trois premières étapes du projet, faites comme si le premier carré représentait le dessin dans son entier.

- 1. Faites un point à peu près au centre du bord supérieur, là où commence la ligne dans l'illustration.**

Pour la suite des opérations, continuez à ignorer les trois autres carrés.



- 2. Faites un autre point sur le bord vertical gauche, là où la ligne se termine.**

Ce point se situe non loin de l'angle en bas à gauche.

- 3. Reliez les deux points par une ligne, comme sur le modèle.**

Partez du point situé en haut du carré et finissez par celui du côté gauche.

Vous remarquerez que la ligne s'incurve dans des directions différentes. Observez les espaces positif et négatif, ainsi que les formes décrites de part et d'autre de la ligne.

- 4. À l'aide de la même méthode, tracez les lignes figurant dans les trois autres carrés, selon le modèle de la deuxième image.**

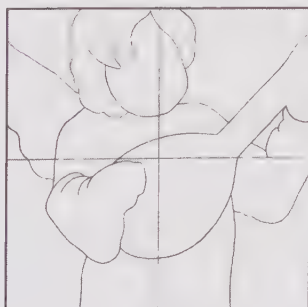
Vous rendez-vous compte que votre sujet a la tête en bas ? Vous pouvez maintenant remettre votre feuille dans le bon sens. En vous référant à la photo du petit ange, complétez votre dessin à votre goût, ou bien suivez mes instructions pour lui apporter un surcroît de détails.



5. Selon le modèle de la première illustration ci-après, tracez les lignes représentant le visage et la chevelure.
6. En prenant votre temps, reproduisez ce que vous voyez dans les trois autres carrés.

Observez attentivement des détails tels que les plis des manches ou la ligne de l'épaule, qui permet de distinguer l'aile du corps.

7. Effacez avec soin le quadrillage.
8. Ajoutez les yeux, le nez et la bouche de l'angelot.



9. Dessinez les mains.

Regardez bien les doigts, leur forme et leur incurvation.

10. Ajoutez la seconde aile.

Rectifiez tout détail dont vous n'êtes pas satisfait. Pour cela, suivez les modèles ci-dessus ou laissez libre cours à votre créativité.

Chapitre 6

Explorez la troisième dimension

Dans ce chapitre :

- Exercez vos yeux à transformer lumière et ombres en valeurs
- Traduisez ce que vous voyez en modelés et dégradés
- À partir de formes élémentaires, créez des dessins en trois dimensions

pour qu'un dessin soit réaliste, il faut, entre autres, créer sur une surface de papier en deux dimensions l'illusion d'un espace en trois dimensions.

Tout ce que nous voyons est éclairé par une source lumineuse au moins. Sans quoi, nous n'y verrions rien du tout. Dans ce chapitre, vous allez découvrir la façon dont l'œil de l'artiste perçoit la lumière et l'ombre. En examinant des dégradés de valeurs, du clair au foncé, vous apprendrez à localiser l'origine de l'éclairage.

La lumière et les ombres

La lumière et les ombres permettent de distinguer visuellement les objets. Avant d'apprendre à les représenter sur le papier, vous devez vous exercer à regarder avec des yeux d'artiste.

Les *valeurs* désignent les différentes nuances de gris qui se situent entre le blanc et le noir. Le dessinateur et le peintre s'en servent pour créer des modelés, et donc une impression tridimensionnelle.

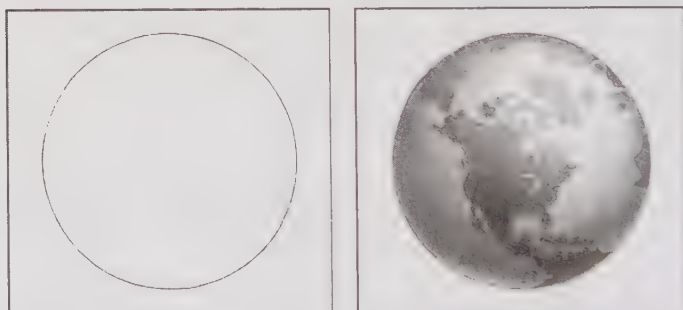
La technique des hachures et des contre-hachures est un moyen simple et amusant de produire des effets de demi-teintes et de modelé (nous l'approfondirons au chapitre 7).

Un dégradé complet de valeurs représente l'ingrédient de base du modelé. Quand vous serez apte à rendre des valeurs diverses et subtiles, vous pourrez commencer à incorporer un modelé, et donc une profondeur, à vos dessins.

Comme par magie, grisés et modelés font apparaître sur votre papier l'illusion d'une réalité tridimensionnelle. La figure 6-1 indique comment j'ai transformé un cercle simple et plat en globe terrestre.

Figure 6-1 :

Un simple cercle transformé en globe terrestre.



Vous savez que les objets qui vous entourent possèdent trois dimensions puisqu'il vous est possible de les approcher, de les regarder et de les toucher de tous côtés. Pendant quelques instants, regardez ces éléments de votre décor familier. Essayez de comprendre ce qui permet d'en percevoir l'épaisseur, puis cherchez à identifier les différentes valeurs créées par la lumière et les ombres.

Pleins feux sur la lumière

Pour apporter à vos dessins les valeurs permettant d'illustrer à bon escient la lumière et les ombres, il faut tout d'abord que vous sachiez identifier les éléments suivants :

- ✓ **Source lumineuse.** Il s'agit de l'origine de l'éclairage dominant. Son emplacement influence tous les aspects d'un dessin.

- ✓ **Parties sombres.** Parties d'un objet peu ou pas éclairées.
- ✓ **Ombre portée.** Sur une surface, zone sombre due à l'interception de la lumière par un objet solide situé entre cette surface et la source de lumière.

L'emplacement de la source lumineuse nous indique où poser des tons plus ou moins clairs pour produire un effet de lumière et d'ombre (je vous apprendrai comment rendre les valeurs au chapitre 7).

La figure 6-2, qui représente une sculpture de mon ami Jesse, est destinée à vous accoutumer à situer la source lumineuse éclairant un objet, ses parties ombrées et l'ombre qu'il projette sur une surface adjacente. En examinant ces deux illustrations d'une même œuvre, posez-vous les questions suivantes :

- ✓ **Où se trouvent les valeurs claires ?** Localisez les parties les plus éclairées de l'objet.
- ✓ **Où se trouvent les valeurs sombres ?** Les valeurs les plus sombres correspondent souvent aux parties de l'objet les moins éclairées. Les situer permet logiquement de localiser la source lumineuse.
- ✓ **Où se trouve l'ombre de l'objet ?** Dans un dessin, la partie d'ombre projetée la plus proche de l'objet est généralement la plus sombre. L'emplacement de l'ombre permet de trouver facilement d'où provient la lumière.



Figure 6-2 :
À la
recherche de
la lumière et
des zones
d'ombre.

Dans les deux dessins de la figure 6-2, la source lumineuse se situe à des endroits différents. Comparez ces deux images afin de trouver d'où provient l'éclairage principal.

Vous l'avez deviné, la lumière provient de la droite dans le premier dessin, et de la gauche dans le second.

Il est plus difficile d'observer en quoi la source lumineuse modifie l'aspect d'un objet réel que de la localiser sur un dessin. Dans une pièce faiblement éclairée, posez un objet sur une table, puis braquez sur celui-ci un spot ou une autre lampe puissante. Observez-le ensuite sous différents points de vue.

Changez à plusieurs reprises la position de la source lumineuse, en repérant chaque fois les éléments suivants :

- ✓ les parties sombres de l'objet (valeurs foncées),
- ✓ les parties claires (les plus exposées à la source lumineuse),
- ✓ l'ombre portée (valeurs les plus foncées).

Jeux de contraste

En jouant sur le contraste, c'est-à-dire en accentuant l'opposition entre tons clairs et foncés, on accroît l'effet tridimensionnel d'un dessin. Lorsqu'il est fortement contrasté, celui-ci privilégie les valeurs extrêmes (foncées ou claires) par rapport aux tons intermédiaires. Juxtaposer un ombrage très foncé et des parties très claires contribue fortement à la puissance et au dynamisme de l'œuvre.

À l'inverse, un dessin peu contrasté, c'est-à-dire comportant surtout des valeurs claires et intermédiaires, offrira une impression de douceur, que nécessitent certains sujets. Ce faible contraste n'entre pas en contradiction avec l'emploi de nuances très diverses. Pensez à un chat blanc, par exemple : les parties ombrées seront très claires, mais le dessin gagnera en puissance si l'on pose des gris foncés dans certaines parties bien limitées, comme la pupille ou l'ombre de l'animal.

Un trop faible contraste risque de produire un effet plat. À moins que le sujet le justifie, ou que vous souhaitiez conférer à votre dessin une atmosphère particulière, veillez à diversifier au maximum les valeurs utilisées. (Au chapitre 7, je vous indiquerai comment incorporer à vos travaux toute une échelle de valeurs.)



La figure 6-3 a pour but de vous faire découvrir des effets de contraste et d'y exercer généralement votre regard. Prenez le temps d'observer attentivement les ombres et les lumières de ce dessin. Vous remarquerez que le profil de la jeune fille s'inscrit dans l'ombre du visage du garçon qui, lui, est vu de face.

Fortement éclairé, le visage de la jeune fille ressort sur l'ombre latérale de celui du garçon. Bien qu'ils soient très proches, il en résulte une puissante opposition visuelle.



Figure 6-3 :
Un contraste
marqué ren-
force l'effet
en trois
dimensions
d'un dessin.

Traduire une perception en valeurs



Dans presque tout sujet, il existe plusieurs valeurs. En fonction de la source lumineuse, on y trouve des parties très claires et d'autres plutôt foncées.

Observez, par exemple, un petit monticule de terre sombre. Il recèle plusieurs valeurs. Même couvert d'une couche de neige fraîche, il présente encore un bon nombre de tons différents. Pour représenter un sujet en trois dimensions, la perception correcte d'un ensemble de valeurs est déterminante.

Clignez des yeux pour mieux distinguer formes et valeurs élémentaires

Souvent, les dessinateurs et les peintres utilisent une méthode simple pour obtenir une vue épurée d'un sujet complexe : ils clignent des yeux. Ce petit truc permet, en faisant abstraction des détails, de ne distinguer que les formes et valeurs les plus élémentaires. En discernant les formes suggérées par les différentes valeurs, vous aurez plus de facilité à reproduire fidèlement votre sujet.



Regardez la figure 6-4 en clignant des yeux, de manière à ce que l'image devienne floue. Comparez les tons les plus foncés aux tons les plus clairs et tentez de distinguer les formes abstraites produites par les différentes valeurs.

La seconde image montre ce que je perçois de la première quand je cligne des yeux. Elle ne comporte que du noir, du blanc et deux tons de gris. Remarquez les formes qui ressortent de ces différentes valeurs.

Figure 6-4 :

Valeurs et formes ressortent quand on regarde un sujet en clignant des yeux.



Clignez des yeux pour traduire des couleurs en valeurs

Un bon nombre de média, comme le graphite, produisent des œuvres en noir et blanc. Et pourtant, dans notre monde, presque tout est en couleurs. Pour transformer les couleurs de votre sujet en nuances de gris, vous devez faire un effort d'adaptation visuelle.

Le dessin deviendrait beaucoup plus facile s'il suffisait d'appuyer sur un bouton, au beau milieu de notre front, pour transformer les couleurs de notre environnement en une palette de gris. Faute de ce dispositif magique, nous pouvons cligner des yeux.



Savoir traduire les couleurs en valeurs de gris est une aptitude qui s'acquiert par une gymnastique cérébrale. Voici quelques conseils pour vous faciliter cet exercice :

- ✓ Regardez différents objets autour de vous. Sans vous soucier de leur couleur, intéressez-vous à leurs parties claires et foncées. Centrez votre attention sur les zones exposées à la lumière et sur celles qui restent dans l'ombre. Maintenant, clignez des yeux de manière à distinguer les valeurs de chaque objet.

Enregistrez mentalement l'emplacement respectif des tons clairs et foncés. Réfléchissez à la façon dont vous pourriez les représenter. Vous n'y parvenez pas ? Ne vous découragez pas, cela viendra avec la pratique.

- ✓ Trouvez une photographie en couleurs caractérisée par un fort contraste. Pour n'en retenir que les formes et valeurs élémentaires, en laissant de côté coloris et détails, clignez des yeux. Dessinez ces formes et valeurs dans votre album de croquis. Ajoutez du modelé en n'utilisant que du noir, du blanc, un gris clair et un gris moyen (comme dans l'image de droite dans la figure 6-4).

Supposons que votre sujet présente des rayures rose pâle et rouge carmin. Il est facile de transformer ces deux coloris en valeurs : le rose devient gris clair et le rouge gris foncé. Mais certains objets comportent des couleurs de valeurs proches. Dans ce cas, il vous appartient de décider lesquelles vont être représentées par un ton clair ou foncé. Si votre sujet porte des rayures vert et rouge foncés, vous traduirez l'une des deux couleurs par un ton plus clair que l'autre. Sinon, votre résultat sera uni, et non rayé !

En « formes » pour la troisième dimension

Les objets se décomposent en toutes sortes de formes différentes : circulaires, quadrangulaires, triangulaires, etc. La technique du modelé a pour effet de les transformer en objets tridimensionnels : sphères, cubes, cônes ou cylindres, par exemple.

Du cercle à la sphère

Le mot *sphère* évoque un volume construit à partir du cercle – un ballon, une planète, par exemple.

Blanc de blancs

Vous remarquerez sur la figure 6-5 une zone circulaire laissée en blanc. À partir de ce cercle, des hachures commencent, de valeurs très légères. Puis elles foncent graduellement, à mesure qu'on s'éloigne de la source lumineuse.

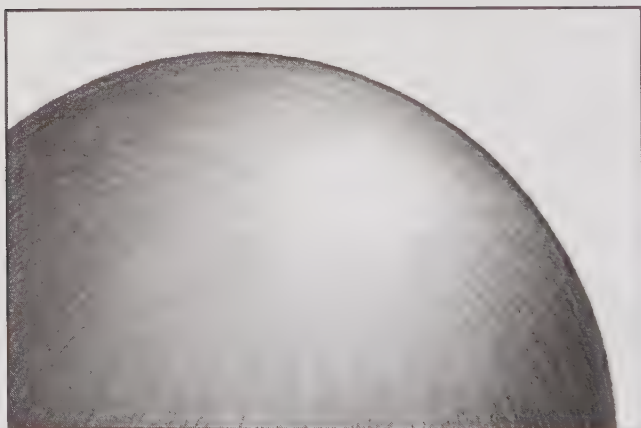


Figure 6-5 :

Blanc pur sur
une sphère.

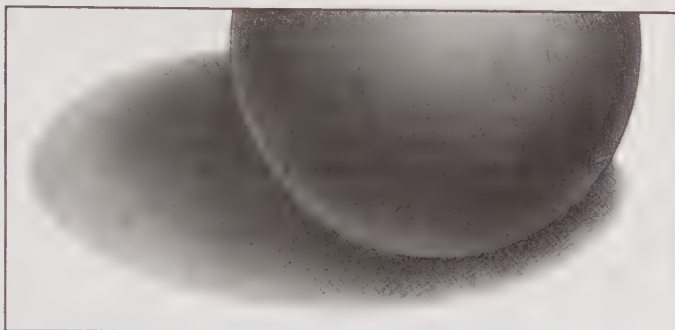


Il n'est pas difficile de « dessiner » un blanc, puisqu'on ne le dessine pas ! Il importe juste de savoir où le situer. L'observation attentive du sujet permet de le placer à bon escient.

Des ombres convaincantes

Un bon modelé, avec des parties ombrées correctement exécutées, contribue dans une large mesure au réalisme de l'œuvre. Les ombres vont vous donner plus de fil à retordre que les blancs ! Elles requièrent un minutieux travail de modelé. Observez sur la figure 6-6 la partie la plus sombre, en bas de la sphère, ainsi que son ombre.

Figure 6-6 :
Parties
sombres
d'une sphère
et son ombre.



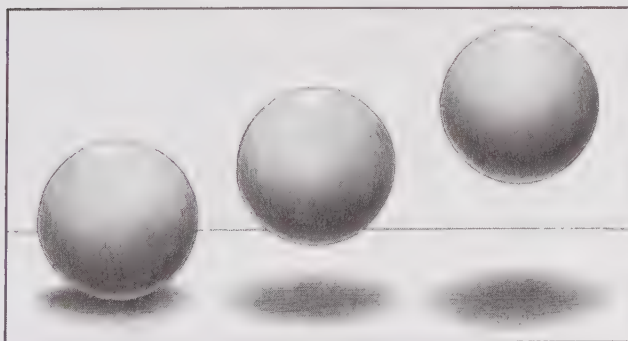
L'ombre d'un objet présente des hachures plus denses à proximité de celui-ci, qui vont en s'éclaircissant vers l'extérieur.



En indiquant que le sujet repose sur une surface, l'ombre lui confère du poids. À l'inverse, on peut créer l'illusion qu'il est suspendu en l'air, en modifiant l'emplacement de l'ombre par rapport à l'objet.

La figure 6-7 illustre la façon dont l'éloignement d'une sphère par rapport à son ombre donne l'impression qu'elle flotte. Cette illusion est réalisable avec des objets de toute forme, pas uniquement avec des sphères. L'ombre, au lieu d'être ovale comme ici, adopte alors la forme du sujet.

Figure 6-7 :
En séparant
l'ombre de la
sphère, on
donne l'im-
pression que
celle-ci est
suspendue
en l'air.



Une lumière réfléchie

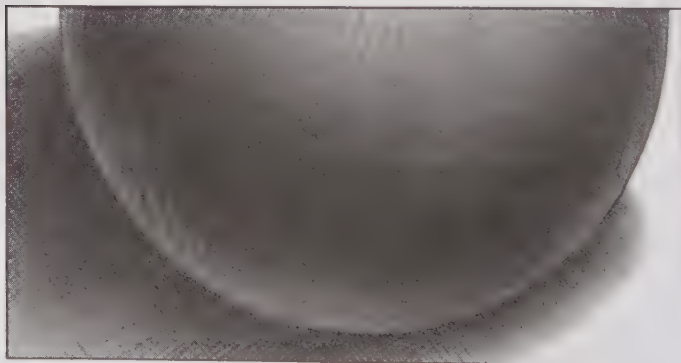
La *lumière réfléchie* est celle, de faible intensité, que renvoient vers un objet les surfaces qui se trouvent dans son voisinage immédiat. Bien comprise et bien reproduite, elle renforce l'impression de volume.

Faites l'expérience suivante : trouvez un objet rond, une balle, par exemple, que vous poserez sur une surface de couleur claire. Éclairez ensuite cet objet du dessus, puis examinez-en le contour inférieur.

Vous devez voir sur la sphère la lumière réfléchie par la surface sur laquelle elle repose. Les parties concernées sont de valeur plus claire que l'ombre de la sphère, mais moins que les zones directement exposées à la source lumineuse. De plus, on constate souvent que le reflet sur l'objet est de la même couleur que la surface qui le renvoie.

Figure 6-8 :

La lumière réfléchie éclaircit légèrement la partie ombrée de cette sphère.



Observez, en bas de la figure 6-8, la manière dont j'ai reproduit la lumière réfléchie : j'ai employé un dégradé de valeurs claires qui s'obscurcissent jusqu'au même gris foncé que l'ombre portée.

Cercles et ovales à main levée

Nul ne saurait mieux que la pratique vous enseigner l'art de tracer un cercle ou un ovale. En d'autres termes, vous devez l'apprendre par vous-même. Après une bonne dose d'entraînement, dessiner ce genre de formes à main levée devient relativement facile.

Voici un truc précieux pour détecter une anomalie dans un dessin : faites tourner votre feuille de papier afin de la regarder de plusieurs points de vue. De même, observer le reflet de votre cercle ou de votre ovale dans un miroir vous aidera à trouver les améliorations à apporter.

Du carré au cube

Un carré est une forme à deux dimensions présentant quatre côtés de taille égale et quatre angles droits. Un cube est une forme à trois dimensions comportant six faces carrées de dimension identique.

Composition et perspective

Ce chapitre ne serait pas complet si je n'évoquais pas brièvement deux autres éléments qui, outre le modelé, contribuent à produire un effet en trois dimensions.

✓ **Composition.** Nous examinerons au chapitre 9 la composition, c'est-à-dire la disposition,

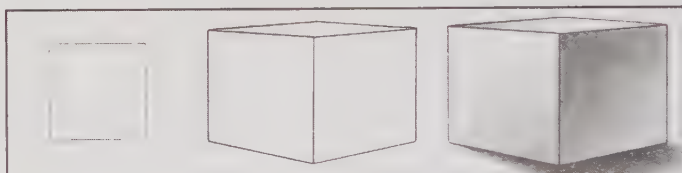
dans le cadre d'un dessin, de ses différents éléments.

✓ **Perspective.** La perspective sert à créer l'illusion d'un espace en trois dimensions sur une surface plane. C'est d'elle que dépend fondamentalement l'effet d'une composition.

Dans la figure 6-9, le carré de gauche est d'abord transformé en *cube*, avec l'aide de la perspective.

Dans la troisième image, j'ai ajouté des hachures pour renforcer l'impression tridimensionnelle. Observez l'emplacement des blancs, de l'ombre et de la lumière réfléchie.

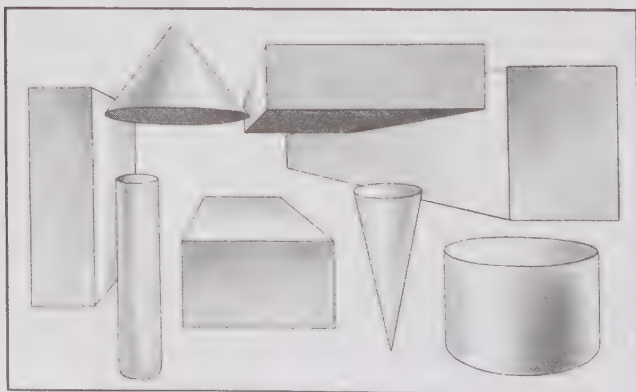
Figure 6-9 :
Perspective
et hachures
transforment
un carré en
cube.



Rectangles et triangles

La figure 6-10 illustre comment modelé et perspective géométrique permettent de transformer des rectangles et des triangles en volumes en trois dimensions, notamment des cônes et des cylindres. Remarquez le jeu des blancs et des grisés.

Figure 6-10 :
Grisés et
blancs trans-
forment la
2-D en 3-D !



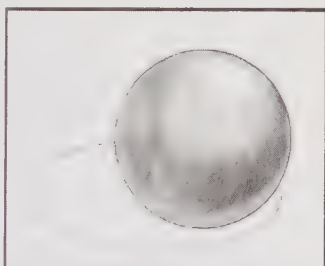
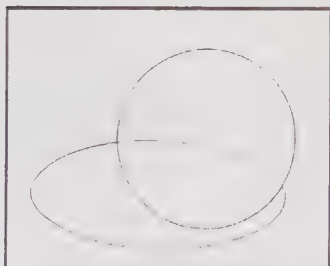
Projet 6 : Une sphère parfaite

Inutile d'être doté de pouvoirs magiques pour dessiner une sphère parfaite ! Suivez avec moi les quatre étapes ci-dessous pour y parvenir vous aussi, à partir d'un simple cercle.



Tracer un cercle à main levée vous paraît encore difficile ? N'hésitez pas à recourir au compas. Dessinez à traits légers car vous devrez par la suite en effacer une partie.

1. Tracez un cercle légèrement décentré sur la droite.
2. Dessinez maintenant une forme ovale (ellipse) qui représentera l'ombre de la sphère.



Vous remarquerez que l'ovale, disposé à l'horizontal, s'étend vers la gauche par rapport au cercle. Entièrement situé dans la moitié inférieure du dessin, il est moins haut que le cercle et occupe une plus grande longueur.

Si votre ellipse est légèrement différente de la mienne, cela n'a pas d'importance. En effet, l'ombre d'un objet change de taille dès lors qu'on modifie, même légèrement, la position de la source lumineuse.

3. Effacez la partie d'ellipse comprise dans le cercle.
4. Avec un crayon 2H ou HB, rendez les valeurs claires de la sphère.

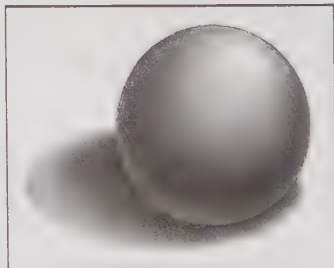
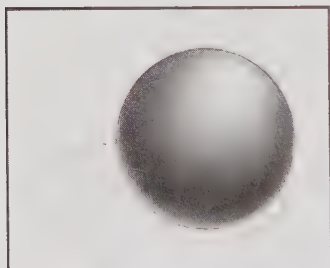


Dans ce dessin, la source lumineuse se situe au-dessus du sujet, légèrement à droite et de face. N'oubliez pas de laisser en blanc la zone la plus proche de cette source de lumière. De même, vous laisserez le long du bas de la sphère une partie plus claire, afin de représenter la lumière réfléchie.

Pour effectuer le modelé, employez la méthode qui vous convient le mieux. Pour ma part, je pose des hachures (nous en reparlerons au chapitre 7) sur le pourtour, mais d'autres techniques sont aussi adéquates.

- 5. Ajoutez avec un crayon 2B les valeurs intermédiaires, et avec un crayon 6B les plus foncées, dans les parties ombrées.**

Utilisez ici la méthode employée pour le modelé des parties claires.



- 6. En procédant par tamponnement à la gomme mie de pain, atténuez au maximum le tracé de l'ellipse, qui doit rester à peine perceptible.**
- 7. Remplissez l'ombre aux crayons 2B et 6B.**

Celle-ci, de valeur plus foncée à proximité de la sphère, s'éclaircit vers l'extérieur.

Chapitre 7

Petites hachures, grands modelés

Dans ce chapitre :

- Découvrez hachures et contre-hachures
- Escaladez une échelle des valeurs
- Appliquez les techniques de modelé à vos dessins

C'est le modelé qui donne l'impression des trois dimensions et rend un dessin réaliste. Pour le réussir, il faut maîtriser la réalisation d'une échelle complète de valeurs.

Dans ce chapitre, je vous enseignerai deux techniques classiques de modelé que j'utilise dans la quasi-totalité de mes travaux, professionnels ou non. Après avoir assimilé le principe des hachures et contre-hachures, vous comprendrez qu'elles offrent un moyen très simple et rapide de donner à vos œuvres un modelé à la fois subtil et convaincant.

De simples hachures pour rendre les tons de gris

Les hachures sont des séries de traits parallèles qui visent à donner du modelé au sujet. Cette méthode très simple suffit à produire une échelle complète de valeurs.

Trois facteurs permettent d'évoluer d'un bout à l'autre de l'échelle de valeurs que vous posez sous forme de hachures :

- ✓ **La densité des hachures.** Les hachures produisent un résultat d'autant plus foncé qu'elles sont serrées.
- ✓ **La façon de tenir son instrument.** Plus on appuie sur le crayon ou tout autre instrument, plus on obtient un trait foncé. À l'inverse, le trait sera d'autant plus clair que vous manierez votre crayon avec légèreté.
- ✓ **Le type de crayon.** Certains crayons sont indiqués pour former des traits gris clair, tel le 2H, idéal pour cet usage. Le 6B, au contraire, permet de rendre avec facilité les gris foncés. Pour les valeurs moyennes, le 2B convient parfaitement.

Ces trois facteurs entrent en jeu, que les hachures soient simples ou entrecroisées. Nous examinerons ce deuxième type de hachures (composées de hachures et de contre-hachures) plus loin dans ce chapitre.

Comment hachurer



Comme vous allez bientôt le constater par vous-même, hachurer est très facile car il s'agit ni plus ni moins de tracer des traits ! En effet, vous allez d'abord vous familiariser avec les hachures simples ou parallèles, avant de les entrecroiser avec des contre-hachures. Dans votre album de croquis, exercez-vous à réaliser trois types de hachures, pour obtenir trois résultats différents :

1. **Sur une page de votre album, délimitez trois carrés de 5 cm de côté.**
2. **Dans le premier carré, tracez une série de parallèles au crayon 2H.**

Dans cet exemple, les traits sont peu nombreux, espacés et très légèrement marqués. Il en résulte des hachures de couleur claire, comme dans la première image de la figure 7-1.
3. **Dans le deuxième cadre, dessinez une autre série de hachures, cette fois plus rapprochées.**

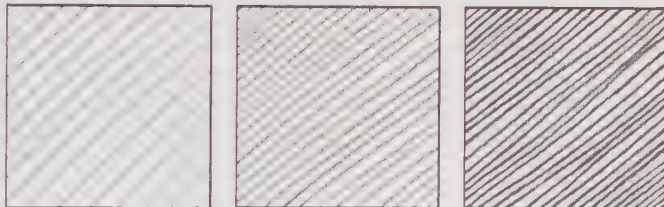
Vous observerez que les traits sont plus serrés. Pour ce type de hachures, un crayon 2B convient. Le résultat est plus dense et plus foncé, comme dans la deuxième illustration.

4. Avec un crayon 6B, remplissez maintenant le dernier carré de hachures étroitement serrées.

Dans le troisième modèle, les traits sont plus nombreux et plus proches les uns des autres. Pour que le trait soit foncé et bien net, veillez à utiliser un crayon de bonne qualité et bien taillé. On obtient ainsi une valeur très sombre.

Figure 7-1 :

Trois tons de gris, en variant simplement l'espacement des hachures.

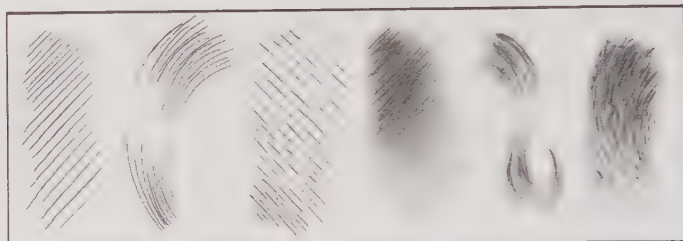


Je vous recommande de faire de nombreux essais en maniant votre crayon de différentes façons ou en modifiant l'orientation des traits, jusqu'à ce que vous aboutissiez au mouvement qui vous est le plus naturel. Personnellement, je commence en général en haut à gauche, mais chacun a sa manière.

Rien ne vous oblige non plus à tracer des droites toutes bêtes. Au contraire, par la variété des hachures, on confère à chaque dessin une atmosphère qui lui est propre. La figure 7-2 illustre un modeste échantillon de six types de hachures variant selon que l'on emploie des droites ou des courbes, ou selon la longueur des traits. On peut même associer plusieurs types et longueurs de lignes différentes. Dans certaines séries, les hachures sont largement espacées ; dans d'autres, elles sont très denses.

Observez comme le style des hachures crée parfois un effet de texture. Essayez de visualiser les différentes applications possibles de ces exemples.

Figure 7-2 :
Hachures en
tous genres.



Prenez quelques instants pour expérimenter divers types de hachures dans votre album de croquis. Pour cela, vous pouvez vous inspirer de certains des dessins reproduits dans ce livre, où vous repérerez différentes sortes de hachures. Observez, par exemple, les cheveux des personnages et le pelage des animaux.

Une échelle de valeurs composée de hachures simples

En jouant sur la densité des hachures et sur la pression exercée sur le crayon, on obtient les valeurs les plus diverses. Un dégradé de toutes les nuances de gris, du plus clair au plus foncé ou du plus foncé au plus clair, produit une *échelle de valeurs*. Quand vous saurez créer une échelle de valeurs, vous aurez toutes les chances de maîtriser le modelé.

Il faut beaucoup de pratique pour parvenir à dessiner correctement une échelle de valeurs. Ne laissez pas tomber sous prétexte que vous n'y arrivez pas du premier coup !



La figure 7-3 est une échelle de valeurs complète, réalisée à l'aide de hachures. Faites de même au crayon 2H, en commençant par la nuance la plus claire. Si vous préférez, utilisez du 2B ou du 6B pour les gris foncés. Reproduisez l'exercice dans votre album de croquis jusqu'à ce que vous réussissiez à bien différencier les sept tons. Ensuite, renouvelez l'opération en progressant cette fois du plus foncé au plus clair.

Figure 7-3 :
Sept nuances
de gris, ren-
dues par des
hachures.



Un dégradé composé de hachures

Un *dégradé* est un effet de variation progressive des valeurs, du plus clair au plus foncé ou du plus foncé au plus clair. Imaginez que tous les gris de la figure 7-3 se suivent en une série continue, l'ensemble devenant plus foncé de manière régulière, sans rupture de ton.

Le but du jeu est d'assurer une transition aussi graduelle que possible d'une valeur à l'autre. Ce livre comprend des dizaines de reproductions illustrant la façon dont un dégradé très régulier contribue à créer un modelé convaincant.



Les crayons utilisés (voir le chapitre 2) jouent un rôle considérable dans la régularité du dégradé. Faites quelques essais dans votre album de croquis avec un crayon 2H, un 2B et un 6B. Observez les différences. Le 2H est préférable pour les valeurs claires, le 2B pour les valeurs intermédiaires et le 6B pour les plus foncées.

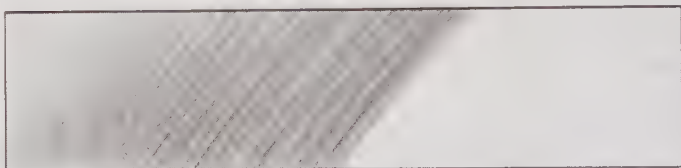


Vous allez maintenant réaliser un dégradé avec ces trois mêmes crayons. En vous y exerçant régulièrement, vous maîtriserez vite cette technique. Avec le mouvement de la main qui vous convient le mieux, suivez les cinq étapes décrites ci-dessous :

1. Sur votre album de croquis, délimitez un rectangle allongé de la dimension de votre choix (le mien fait environ 3 x 12 cm).
2. En partant de la gauche, faites des hachures très légères au crayon 2H (pour les gauchers, il est sans doute plus facile de commencer par la droite).
3. Tracez des hachures de plus en plus foncées, au fur et à mesure que vous avancez dans votre travail.

En arrivant à proximité du milieu du cadre, resserrez vos hachures et appuyez un peu plus sur la mine de votre crayon, comme dans la figure 7-4.

Figure 7-4 :
Première
partie d'un
dégradé réa-
lisé à l'aide
de hachures.



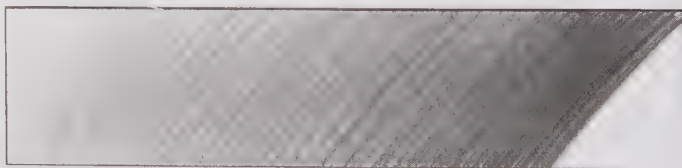
4. Avec le crayon 2B, ajoutez les valeurs moyennes.

Commencez à tracer vos hachures de valeur moyenne aux environs de la moitié du rectangle (voir figure 7-5). Progressez vers des gris de plus en plus foncés.

5. Une fois arrivé à la quasi-extrémité du cadre, posez les hachures les plus foncées au crayon 6B.

Vérifiez que votre crayon soit bien taillé. Aux deux tiers environ de l'espace de travail, vous rapprocherez vos hachures. Appuyez un peu plus sur le crayon pour atteindre des valeurs très foncées, en fin de parcours (figure 7-6).

Figure 7-5 :
Pose des
hachures de
valeurs
moyennes
dans un
dégradé.



Si vous trouvez que la gradation de vos valeurs n'est pas aussi progressive que vous le souhaiteriez, il est possible de rectifier le tir en intercalant quelques hachures entre les traits déjà posés.

Figure 7-6 :

Dégradé
complet.

Résistez à la tentation de mélanger vos valeurs en estompant du doigt votre dégradé dans le but d'obtenir un effet plus régulier. Avec de la patience et beaucoup d'entraînement, vous parviendrez à obtenir le même résultat que dans la figure 7-6, exclusivement à l'aide de hachures !

Hachures et contre-hachures

Les *contre-hachures* sont des hachures posées dans un sens différent à celui de la première série. Cet entrecroisement permet d'apporter aux modelés une infinité de valeurs.



Peu importe l'orientation des différentes séries de hachures. En général, je pose les miennes de manière perpendiculaire les unes aux autres. Mais il m'arrive d'opter pour une autre direction, en particulier lorsque je dessine un corps humain car il faut alors suivre, entre autres détails anatomiques, le contour des muscles. La couverture de ce livre est illustrée d'une étude de main, qui comprend hachures et contre-hachures. Souvent, les dessinateurs de formation classique entrecroisent leurs traits selon un angle supérieur à 45 degrés. Expérimentez la technique afin de trouver l'angle qui vous convient le mieux.

Créer des valeurs à l'aide de hachures et contre-hachures



Cet exercice consiste à réaliser trois entrecroisements de hachures, destinés chacun à rendre une valeur différente. Comme pour les hachures simples vues dans la section précédente, trois facteurs jouent sur les valeurs que l'on obtient avec des contre-hachures : la densité des traits, la tenue de l'instrument et l'instrument employé.

1. Sur votre album de croquis, tracez trois carrés de 5 x 5 cm.
2. Dans le premier carré, réalisez au crayon 2H ou HB une série de hachures assez espacées (voir figure 7-7). Superposez ensuite une seconde série d'orientation différente.

Pensez à garder la main légère pour ce remplissage de valeur claire.

3. Dans le deuxième carré, rapprochez vos hachures et appuyez un peu plus sur le crayon (HB ou 2B) pour obtenir un entrecroisement de valeur moyenne (voir figure 7-7).

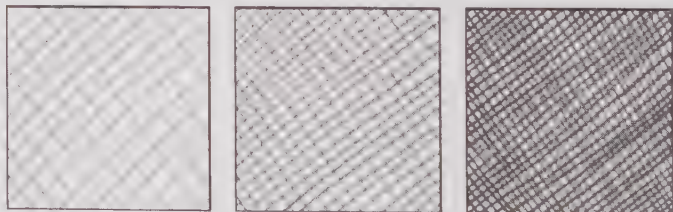
Vous remarquerez que les lignes sont plus nombreuses et plus foncées que dans le premier carré.

4. Dans le troisième carré, posez deux séries de hachures beaucoup plus serrées (voir figure 7-7).

Pour obtenir cette valeur foncée, vous utiliserez un crayon 4B ou 6B.

Figure 7-7 :

Trois valeurs différentes, obtenues à l'aide de hachures et de contre-hachures.



Je préfère pour ma part contre-hachurer en tournant chaque fois mon papier ; ainsi, je fais toujours le mouvement qui m'est le plus naturel. Mais peut-être ressentirez-vous le besoin de changer de position du bras. Procédez comme cela vous convient le mieux. Il n'est pas de règle en la matière.



L'exemple des maîtres

L'entrecroisement de hachures est considéré par beaucoup d'artistes comme le meilleur moyen de rendre un modelé. Et l'aptitude à l'exécuter est souvent un critère de talent technique. De nombreux et célèbres artistes de formation classique ont eu recours à cette méthode, notamment Léonard de Vinci, Michel-Ange, Albrecht Dürer ou Edgar Degas.

Mon peintre favori, Léonard de Vinci, auteur des plus extraordinaires dessins qui soient, a utilisé la technique des contre-hachures dans ses études anatomiques comme dans les schémas incroyablement précis de ces géniales inventions. Il avait un don du modelé absolument incomparable. Son célèbre *Homme de Vitruve*, illustrant les pro-

portions humaines, vous est sans doute familier. N'hésitez pas à vous plonger dans ses travaux sur l'anatomie, l'architecture et l'ingénierie.

Songez aussi à découvrir les dessins fort détaillés d'un autre illustre artiste, Michel-Ange.

J'ai beaucoup appris en étudiant les dessins des maîtres ou leurs reproductions. Prenez le temps de contempler leurs œuvres et d'apprendre par l'observation de leurs modelés. Visitez les musées, surfez sur le Web ou feuillotez les livres d'art de la bibliothèque la plus proche. Ne vous limitez pas à une période. La diversité de style des artistes contemporains a aussi de quoi nous inspirer.

Une échelle de valeurs composée de hachures et de contre-hachures

Les contre-hachures sont un excellent moyen de créer une échelle de valeurs (voir plus haut dans ce chapitre).

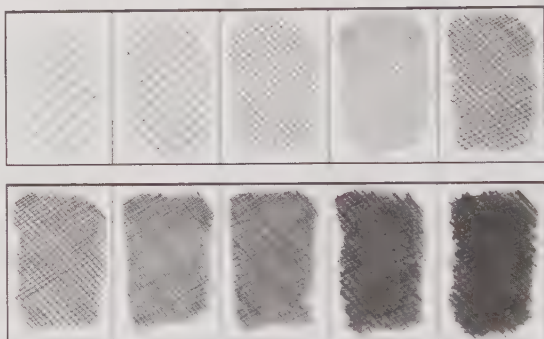


Je vous recommande l'emploi de crayons 2H, 2B et 6B pour vous exercer à la réalisation d'échelles de valeurs. Lesdits crayons effectuant une partie du travail, vous aurez moins besoin d'insister sur la pointe du crayon pour obtenir les gris les plus foncés et maîtriserez mieux la pose des gris les plus clairs.



Dessinez une échelle de valeurs comportant dix tons, comme dans la figure 7-8. Les cinq premières cases contiennent les valeurs les plus claires, et les cinq autres les valeurs les plus foncées.

Figure 7-8 :
Échelle de valeurs complète, réalisée à l'aide de hachures et de contre-hachures.



Les contre-hachures s'adaptent aux styles picturaux les plus divers, du travail le plus précis et réaliste au rendu le plus vague et impressionniste. Vous craignez l'ennui ? Jetez un coup d'œil sur les exemples reproduits dans la figure 7-9. Certains se composent de droites, d'autres de courbes. Dans un cas, les traits sont très denses, dans l'autre, très espacés. Ils peuvent être courts ou longs. Remarquez les textures obtenues par cette méthode. Essayez d'imaginer le parti que vous pouvez en tirer dans un dessin. Certains de ces exemples vous rappellent d'ailleurs sans doute des objets connus.

Figure 7-9 :
Le type de traits choisi influence l'atmosphère dégagée par un contre-hachurage.



Un dégradé composé de hachures et de contre-hachures

Comme nous l'avons déjà vu, un dégradé régulier est primordial pour créer un modelé convaincant.



Effectuez le mouvement de main qui vous est le plus confortable en tournant votre album de croquis chaque fois que vous hachurez dans un sens différent. Personnellement, je tourne mon papier à 180 degrés pour la deuxième série. Afin d'éviter les bavures, placez un morceau de papier sous la main qui travaille.



L'exercice qui suit va vous aider à gagner en pratique dans cette précieuse technique. Il est peut-être rébarbatif, mais vous constaterez dès votre prochain dessin les importants progrès réalisés grâce à lui.

1. Sur votre album de croquis, tracez un rectangle allongé.
2. Dans la partie gauche, posez des valeurs claires sous forme de hachures et de contre-hachures.

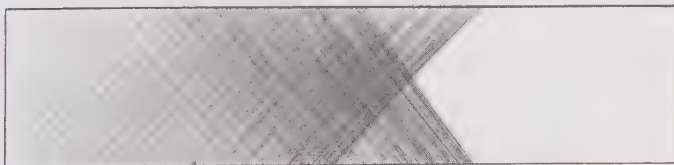
Si vous êtes gaucher, travaillez de droite à gauche.

Exécutez la partie claire au crayon 2H, sans appuyer.

Posez des tons de plus en plus soutenus (voir figure 7-10).

Figure 7-10 :

Début de dégradé réalisé au moyen de hachures et de contre-hachures.



Vers le milieu de la planche, resserrez vos traits et appuyez davantage sur votre crayon. Vous verrez, en ajoutant la seconde rangée de hachures, que les valeurs foncent très rapidement.

3. Au crayon 2B, continuez à poser des valeurs de plus en plus sombres (voir figure 7-11).

Figure 7-11 :

Mi-parcours d'un dégradé réalisé au moyen de hachures et de contre-hachures.



4. Avec votre crayon 6B, tracez les valeurs les plus foncées.

Figure 7-12 :

Dégradé complet réalisé au moyen de hachures et de contre-hachures.



Commencez à utiliser le 6B aux deux tiers environ de votre cadre de travail. Resserrez les hachures et appuyez toujours plus sur le crayon, en terminant par la valeur la plus foncée possible (voir figure 7-12).

Modelez vos modèles

Après avoir tracé les grandes lignes du sujet, comme nous l'avons étudié au chapitre 5, vient le moment d'appliquer le modelé nécessaire pour lui donner une troisième dimension.

Les hachures simples ou entrecroisées, ou encore une association des deux techniques, offrent un moyen de créer ce modelé. Les hachures simples sont particulièrement indiquées pour rendre une chevelure, un pelage et quantité d'autres textures, comme le bois. L'entrecroisement de hachures et de contre-hachures est parfait pour le portrait ou la représentation du corps humain, ainsi que pour de nombreuses textures,

les tissus en particulier. Enfin, la juxtaposition de hachures simples et entrecroisées permet de combiner à l'infini motifs et textures dans un même dessin.



Pour choisir la méthode la plus appropriée, voici quelques éléments à prendre en considération :

- ✓ Pour un débutant, les hachures simples sont plus faciles.
- ✓ Elles sont à privilégier pour toutes les textures linéaires : bois, cheveux, pelage, etc.
- ✓ L'entrecroisement de hachures et de contre-hachures permet des dégradés plus réguliers. Il se prête à merveille aux textures lisses ou brillantes, comme la peau, le verre ou les gouttes d'eau. Il accentue aussi le réalisme de la plupart des tissus.
- ✓ Le contre-hachurage favorise la bonne répartition des valeurs claires et foncées. En effet, il est plus facile de rectifier le modelé dans le sens désiré, par le simple ajout de traits à l'une des deux rangées de hachures.

Délimitez les différentes zones de valeurs

Pour exécuter des dessins fidèles à la réalité, il importe tout d'abord de voir ! Vous devez observer avec soin la manière dont la source de lumière délimite les parties claires et sombres du sujet (nous avons examiné, au chapitre 6, la création d'une illusion de volume grâce à la lumière).

Avant de poser un modelé, localisez sur le sujet les zones de valeurs claires, intermédiaires et foncées, ainsi que les zones à conserver en blanc. Ensuite, indiquez-en le contour d'un trait léger sur le papier. Vous saurez ainsi quelle surface couvrir de hachures.

Examinez bien le sujet en suivant les étapes ci-dessous, afin de placer correctement les différentes valeurs sur votre dessin au trait.

- 1. Commencez par trouver où se situent les blancs et les valeurs claires.**

Les zones les plus claires sont souvent les plus faciles à repérer. Quand vous aurez localisé les blancs à laisser sur votre papier, esquissez-en le contour. Vous pouvez même y inscrire un B très léger, pour éviter de les confondre par la suite avec d'autres zones de valeur. De même, vous pouvez marquer d'un C les parties claires.

2. Localisez maintenant les parties les plus sombres.

Ces zones sont elles aussi faciles à identifier. N'oubliez pas que les valeurs les plus foncées se situent souvent non pas sur le sujet lui-même, mais dans son ombre (voir le chapitre 6). Avec votre crayon le plus sec, délimitez les contours de ces parties, puis marquez-les d'un F, comme « foncé », pour les distinguer des autres valeurs.

3. Localisez les valeurs intermédiaires.

Maintenant que vous avez défini les zones qui correspondent aux valeurs claires et foncées, celles à représenter par des valeurs intermédiaires devraient vous sauter aux yeux ! Tracez-en le contour, puis inscrivez un I à l'intérieur.

4. Observez les transitions entre ces différentes valeurs.

Dans certains cas, il existe un contraste brutal entre deux valeurs juxtaposées, par exemple lorsqu'une scène ou un objet est éclairé d'une lumière vive, comme celle du soleil. D'autres transitions sont beaucoup plus progressives (nous avons examiné au chapitre 6 des dessins au contraste plus ou moins marqué).

Remplissez vos zones de valeurs



En général, les dessinateurs préfèrent travailler du plus clair au plus foncé. En posant d'abord vos valeurs claires, vous pourrez ensuite ajouter des hachures afin de passer en douceur aux valeurs intermédiaires, et ainsi de suite par couches superposées, jusqu'aux plus foncées.

Évitez de trop insister sur le papier avec le crayon afin de pouvoir non seulement rectifier votre dessin, mais aussi pour éviter de percer le papier. Si vous travaillez ensuite par-dessus avec des crayons gras, du 2B ou du 6B, par exemple, ces marques transparaîtront en blanc et gâcheront le résultat. Si

vous vous apercevez que vous appuyez exagérément, utilisez un crayon plus noir.



Votre gamme de crayons contribue dans une large mesure au rendu de vos différentes valeurs. Le tout est de décider où placer chacune d'entre elles, selon les zones délimitées au préalable sur le papier.

Après avoir identifié les valeurs à apporter à votre sujet, hachurez et contre-hachurez selon le plan de travail suivant :



1. Appliquez les valeurs très pâles situées autour des parties laissées en blanc.

Outre les zones proches des blancs, cherchez les autres parties claires, généralement les plus exposées à la source lumineuse.

Commencez par tracer des hachures d'un trait léger et en les séparant par de larges espaces. Intercalez des lignes supplémentaires, plus foncées si besoin est, afin d'atteindre la valeur souhaitée.

2. Ajoutez les valeurs intermédiaires en suivant leur contour sur la carte.

Tandis que vous hachurez et contre-hachurez, gardez à l'esprit que vous devez effectuer la transition entre les valeurs. Par conséquent, quand vous approchez de la limite entre deux zones, pensez à foncer ou à éclaircir vos traits pour former le dégradé qui convient.

3. Posez les valeurs sombres, puis finissez par les plus noires.

Continuez à suivre les secteurs définis sur la carte. Lorsque vous approchez de parties plus claires, réduisez l'intensité de vos gris, et vice versa au fur et à mesure que vous remplissez les zones les moins exposées à la lumière.

Projet 7 : Une chope d'une simplicité enfantine

Dessiner cette chope est d'une simplicité enfantine. Si vous en avez une, posez-la devant vous, ce sera l'occasion idéale de

perfectionner vos talents d'observation. Jetez un coup d'œil sur l'illustration finale de ce projet et placez votre chope dans la même position.



Disposez votre album de croquis dans le sens horizontal (format « paysage »), et munissez-vous de crayons et de gommes. Bloquez une heure au minimum pour réaliser ce travail.



Plutôt que d'avoir à appuyer fort, voire trop fort, avec un crayon HB (et de marquer votre papier à l'excès quand vous exécuterez des hachures foncées), utilisez un 4B ou un 6B, ce qui vous permettra d'effacer en partie vos traits. Lorsqu'on dessine avec la main légère, les erreurs sont plus faciles à réparer. Inévitablement, vous aurez à user de votre gomme. Par ailleurs, celle-ci vous servira souvent pour éclaircir certaines zones. Attention ! effacer des lignes trop foncées abîme le papier.

1. Dessinez une ellipse en haut à gauche de la page.

Observez la première image ci-dessous, qui représente par une forme ovale le bord de la chope. En la disposant dans le coin supérieur gauche, vous garderez toute la place nécessaire pour tracer le reste de l'objet et son anse.



2. Dessinez les lignes verticales d'une forme en U, à partir de chaque extrémité de l'ellipse.

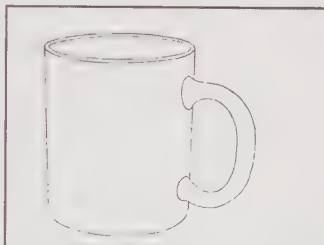
Vous pouvez vous aider d'une règle.

3. Ajoutez une courbe en bas du dessin pour compléter le U.

Il ne manque plus que l'anse de la chope.

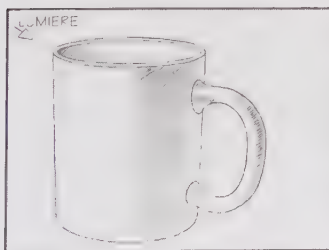
4. Dessinez les deux extrémités de l'anse, légèrement à l'intérieur du bord droit de la chope.

Observez la première illustration, en particulier les jonctions de l'anse avec le corps de l'objet. Elles sont un peu plus larges que le reste de l'anse.



5. Pour représenter l'anse, tracez deux C tournés vers la gauche.
6. À l'intérieur du rebord, dessinez un deuxième ovale, plus petit.
7. Gommez les deux petits segments de droite (tracés quand vous avez fait le U) qui se trouvent dans l'anse.

Votre dessin au trait est achevé. Vous allez maintenant commencer le travail de modelé, à l'aide de hachures simples, puis de contre-hachures.



8. Posez une série de hachures.

Observez le premier modèle. Ici, l'éclairage provient de la gauche, comme l'indique la flèche (inutile de reproduire la flèche !). L'ombrage sera plus dense du côté droit de l'objet, plus éloigné de la source lumineuse. N'oubliez pas les hachures sur l'anse et à l'intérieur de la chope.

9. **Créez un effet de dégradé en ajoutant une rangée de hachures par-dessus la première, mais orientée dans une autre direction.**

Regardez le dessin de droite. Commencez par poser toutes les valeurs claires, puis ajoutez progressivement des contre-hachures pour aboutir aux valeurs foncées.

10. **Ajoutez l'ombre par des hachures et des contre-hachures**

Observez l'ombre de la chope. Sans elle, l'objet semblerait flotter. La zone la plus proche de l'objet est très sombre. Effectuez un dégradé s'éclaircissant vers l'extérieur.



Dessiner à la gomme ?

Poser des valeurs foncées sur une surface claire est une notion familière. Mais savez-vous qu'avec une gomme on peut aussi créer des valeurs claires sur une surface sombre ? Pour cela, il faut d'abord griser complètement la partie concernée avant d'uniformiser le gris, en estompant doucement avec un morceau de papier absorbant ou un mouchoir en papier.

Une gomme de plastique est tout à fait indiquée pour éclaircir des parties de

dimension limitée. Si la vôtre est trop usée, coupez-en un petit morceau avec une lame bien aiguisée.

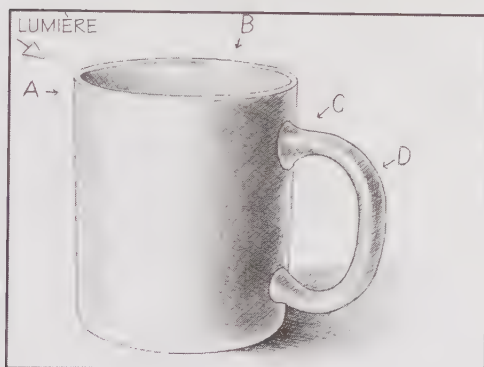
Pour des zones plus importantes, la gomme mie de pain est préférable. Tapotez ou frottez doucement votre papier avec cette gomme. Pour travailler un détail, modelez la gomme en forme de petite pointe. Pour la blanchir, il suffit de l'étirer et de la pétrir (d'où son nom !) à plusieurs reprises.



Les blancs contribuent à la brillance de l'objet dessiné. Dans ce cas particulier, on peut les accentuer en ôtant un peu du modelé et certains segments de trait. Autrement dit, votre gomme en plastique vous sert à « dessiner » des blancs (ou rehauts).

11. **Pour produire le rehaut A, effacez une partie du grisé le long de la ligne formant le bord extérieur de la chope.**

12. Pour produire le rehaut B, effacez un petit segment de la ligne formant le bord intérieur de la chope.
13. Pour produire le rehaut C, effacez une zone ovale en haut de l'anse.
14. Pour produire le rehaut D, effacez une longue bande de grisé sur l'anse.



Chapitre 8

Ouvrez-vous de nouvelles perspectives

Dans ce chapitre :

- Identifiez une perspective
- Créez un effet de profondeur à l'aide du point de fuite et de la ligne d'horizon
- Fondez vos arrière-plans dans une perspective atmosphérique
- Pratiquez l'art du raccourci

L'un des talents du dessinateur consiste à créer l'illusion d'un espace en trois dimensions sur une feuille de papier qui n'en possède que deux. Certains paysages sont à ce point convaincants qu'on imagine sans peine s'y promener ! Et certaines natures mortes sont si véridiques qu'on a envie de les toucher.

En maîtrisant les lois de la perspective, vous conférerez à vos dessins plus de réalisme. Dans ce chapitre, je vous initierai aux différents types de perspectives et vous indiquerai la manière de les appliquer à vos travaux.

La perspective géométrique

La *perspective géométrique* ou *linéaire* traduit dans un dessin l'éloignement des sujets, qui semblent d'autant plus petits qu'ils s'approchent de l'horizon.

Elle sert aussi à donner à l'observateur l'illusion qu'il se trouve plus haut ou plus bas que le sujet du dessin.

Pour aborder la perspective géométrique, il faut se familiariser avec les notions suivantes :

✓ **La ligne d'horizon.** Cette ligne horizontale imaginaire est censée diviser l'espace à hauteur des yeux de l'observateur regardant droit devant lui.

Les objets placés sous cette ligne se situent en dessous du niveau du regard, et inversement. Établir cette ligne dans un dessin permet d'obtenir une perspective correcte.

✓ **Les lignes de fuite.** Ces droites partent en oblique des bords d'un élément en direction d'un espace perçu comme lointain, pour converger finalement sur un point de la ligne d'horizon. Elles servent de repères pour disposer correctement cet élément selon la perspective d'ensemble.

✓ **Le point de fuite.** Il s'agit du point situé sur la ligne d'horizon où les lignes de fuite, dépassant l'objet auquel elles se réfèrent, finissent par se rejoindre.

Plus ils sont proches du point d'horizon, plus les objets deviennent petits, pour finir par disparaître. À certains objets peuvent correspondre plusieurs points de fuite.



Les lignes parallèles ou perpendiculaires à la ligne d'horizon (celles qui délimitent, par exemple, un mur vu de face dans un bâtiment) ne semblent pas plonger dans l'espace. Par conséquent, elles ne convergent pas vers le point de fuite.

Les yeux sur la ligne d'horizon



La ligne d'horizon doit toujours être parallèle aux bords supérieur et inférieur du carré ou du rectangle dans lequel vous travaillez. Sa hauteur détermine celle des yeux de l'observateur. À vous de décider si vous voulez qu'il ait l'impression d'être plus haut que les éléments de votre dessin, ou bien plus bas, ou encore au même niveau.

Vue plongeante

Dans le premier dessin de la figure 8-1, la ligne d'horizon est placée haut dans l'espace de travail, plus haut que les cubes. Imaginez que vous observez la scène du sommet d'une falaise

ou d'une montgolfière : les lignes de fuite des objets situés en contrebas par rapport à vous remontent vers la ligne d'horizon, pour converger au point de fuite.



En résumé, pour donner au spectateur l'impression qu'il regarde vers le bas, placez vos sujets en dessous de la ligne d'horizon.

Déplacement de la ligne d'horizon

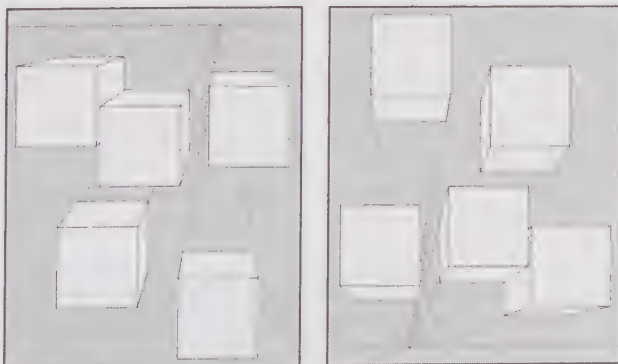
Vous souhaitez modifier dans une large mesure la perspective d'un objet sur l'un de vos dessins ? Procédez avec précaution. En tant que créateur de l'œuvre, c'est vous qui fixez le niveau du regard de l'observateur. En déplaçant la ligne d'horizon au-dessus ou en dessous du niveau du regard, vous transformez la perspective donnée sur vos sujets.

La figure 8-1 montre des objets identiques vus selon différentes perspectives. Sachez qu'un changement de perspective amène à montrer un objet

sous une face différente. Avant d'entreprendre une modification importante, vérifiez à quoi ressemble cet objet sous tous ses angles.

La perspective est un aspect complexe du dessin. N'espérez pas en maîtriser immédiatement toutes les finesses. Soyez patient avec vous-même. L'observation attentive des objets qui vous entourent vous aidera à progresser en la matière. Et votre aptitude à créer des effets de perspective s'améliorera avec la pratique.

Figure 8-1 :
Cubes vus
selon deux
perspectives
différentes,
en dessous
et au-dessus
de la ligne
d'horizon.



Vue ascendante

Dans le second dessin de la figure 8-1, la ligne d'horizon se situe plus bas que les cubes. L'observateur a l'impression de les regarder en vue ascendante (ou en contre-plongée), comme quand il contemple des sommets depuis une vallée. Les lignes de fuite des objets descendent toutes vers le même point de fuite. Les cubes évoquent des ballons gonflés à l'hélium et ancrés à ce point par leurs lignes de fuite.

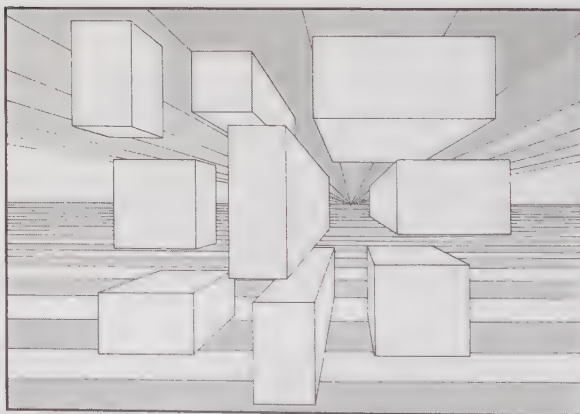


Pour créer l'illusion que le spectateur regarde vers le haut, dessinez vos sujets au-dessus de la ligne d'horizon.

Vue frontale

La figure 8-2 donne au spectateur l'impression que les sujets se trouvent au niveau de ses yeux. La ligne d'horizon est placée presque à mi-hauteur de la page.

Figure 8-2 :
Perspective frontale dans laquelle toutes les arêtes latérales des objets convergent vers un même point de fuite.



Observez les arêtes latérales des objets. Suivez-les du regard jusqu'au point de fuite. Vous remarquerez que :

- ✓ les arêtes latérales des objets situés à hauteur d'yeux – celles qui touchent à la ligne d'horizon – convergent vers le bas et vers le haut ;
- ✓ les arêtes latérales des objets situés au-dessus du niveau des yeux – au-dessus de la ligne d'horizon – convergent vers le bas ;

- ✓ les arêtes latérales des objets situés en dessous du niveau des yeux – en dessous de la ligne d'horizon – convergent vers le haut.

Points de fuite

Quand les lignes de perspective partant du sujet rejoignent toutes un point de fuite correctement placé, le dessin, visuellement pertinent, gagne en profondeur. Trouver un point de fuite et le placer à bon escient contribue au réalisme du travail et à sa construction correcte.

Percevez en perspective

Pour établir une perspective correcte dans vos dessins, il faut effacer de votre cerveau certaines notions acquises sur les images perçues, en lui enseignant de nouvelles règles.

Vous savez, par exemple, qu'un cube comporte six faces. Dans la réalité, on

n'en voit pas plus de trois à la fois (sauf si ce cube est transparent). La plupart des objets étant opaques, vous devez les dessiner tels que vous les voyez et non tels qu'ils sont constitués comme vous le savez intellectuellement.

Trouver le point de fuite sur une photographie ou un dessin

De nombreux dessinateurs travaillent d'après photo, en oubliant parfois que l'objectif de l'appareil peut déformer une scène. Lorsqu'il s'agit d'un paysage, cela ne pose pas trop de problèmes. Mais lorsque des objets faits par l'homme se trouvent dans le décor : construction, escalier, ou autres éléments comportant des lignes horizontales, il faut localiser le point de fuite et recourir à la perspective géométrique pour créer un effet satisfaisant sur le papier.

Voici les étapes à suivre pour trouver le point de fuite sur une photographie ou sur un dessin. Ces principes s'appliquent également au tracé des études préparatoires.

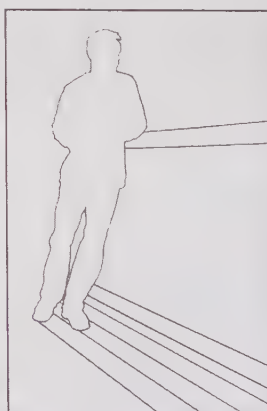
Procurez-vous une illustration dont le sujet soit de fabrication humaine et présente des lignes horizontales, tels une rambarde, un quai, un escalier ou le toit en terrasse d'un immeuble. Puis procédez comme suit :

1. Localisez sur l'image un élément horizontal et comportant plusieurs lignes suivant cet axe.
- Dans l'exemple de la figure 8-3, le bord de la rambarde ainsi que les planches sont horizontaux.
2. Posez sur l'image une feuille de papier-calque qui la couvre entièrement, et fixez cette feuille avec du ruban adhésif.
3. À l'aide d'une règle, décalquez les limites supérieure et inférieure du sujet, ainsi que toutes les autres lignes parallèles : bords supérieurs et inférieurs des portes et fenêtres, par exemple.

Dans le second dessin de la figure 8-3, regardez comment sont représentés les contours extérieurs du garde-fou ainsi que les interstices entre les planches.

Figure 8-3 :

Tracé des principales lignes de fuite pour trouver le point de fuite.



4. Fixez votre papier-calque sur une feuille à dessin plus grande, en réservant de la place pour prolonger les lignes horizontales.

Observez la direction dans laquelle sont axées les lignes reportées sur le calque. Visualisez celles qui convergeront vers le point de fuite.

Ne scotchez que le pourtour de la feuille, pour ne pas abîmer le centre du dessin quand vous l'enlèverez.

5. À la règle et au crayon, prolongez toutes les lignes horizontales jusqu'à leur point de rencontre.

Marquez vos lignes d'un trait léger pour pouvoir les gommer ensuite. Situez le point où la plupart d'entre elles convergent. C'est le point de fuite, qui se trouve sur la ligne d'horizon.

Lorsqu'un objet ne donne lieu qu'à un seul point de fuite, on parle de *perspective à un point*.

6. Tracez la ligne d'horizon, horizontale passant par le point de fuite.

La figure 8-4 indique l'emplacement du point de fuite et de la ligne d'horizon (ligne AB).

7. Effacez les marques esquissées, retracez les lignes en vous repérant au point de fuite et achevez votre dessin.



Dans certains cas, plusieurs faces du sujet sont visibles, s'il s'agit d'une construction, par exemple. Lorsqu'un angle se trouve plus près de vous que les côtés de la construction, cette méthode sert à localiser un second point de fuite (on parle alors de *perspective à deux points*). Les lignes horizontales des autres faces visibles convergent elles aussi vers des points de fuite, sur la ligne d'horizon. (Nous reverrons les perspectives à un ou deux points de fuite plus loin dans ce chapitre.)

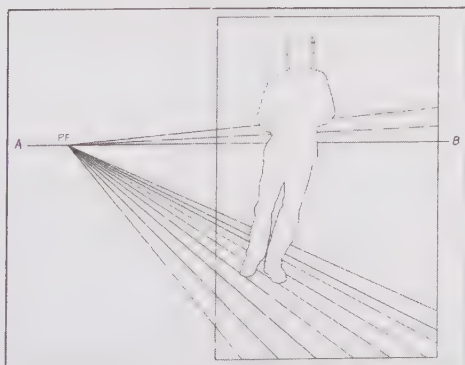


Figure 8-4 :
Prolongation
des lignes
horizontales
jusqu'à leur
point de fuite.

Trouver une ligne d'horizon et un point de fuite dans le monde réel



Dans la vie réelle, la ligne d'horizon se trouve au niveau des yeux. Regardez loin devant vous, elle est là !

Pour localiser un point de fuite dans une scène réelle, voici deux conseils :

- ✓ Un bâtiment ou tout autre élément du décor comportant des lignes horizontales procure d'excellents indices. Procédez de même que dans la section précédente, où vous cherchiez le point de fuite sur une image. Au lieu de tracer les lignes, suivez-les simplement des yeux et vous trouverez la position approximative de ce point. Il suffira ensuite de le reporter sur le papier.
- ✓ Les lignes parallèles représentées par les limites d'une chaussée, une voie de chemin de fer ou une clôture peuvent aussi vous mener jusqu'au point de fuite. Vous trouverez d'autres exemples de ce type dans la figure 8-7.

Perspective et profondeur



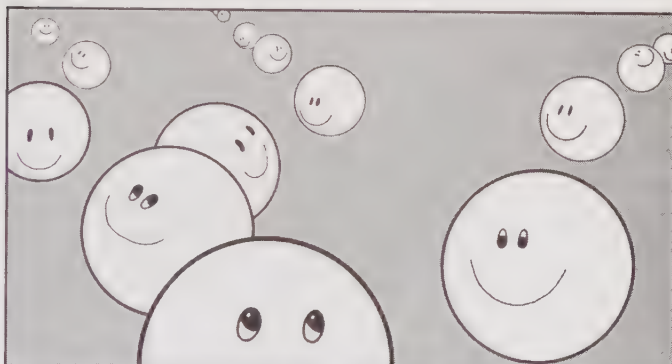
La perspective consiste à donner aux éléments d'un dessin non pas la dimension qu'on sait être la leur, mais celle que nos yeux perçoivent.

Dans la réalité, les faces souriantes représentées sur la figure 8-5 sont toutes de la même taille. Mais certaines occupent un vaste espace dans la page, alors que j'en ai dessiné d'autres en tout petit. Pour créer une illusion de profondeur, j'ai employé ici trois composantes de la perspective :

- ✓ **Les différences de taille.** Plus les sujets sont éloignés, plus ils rapetissent, et vice versa.
- ✓ **Le chevauchement.** Certains sujets plus proches de nous sont placés à cheval sur d'autres, ce qui identifie parfaitement leur position à nos yeux. Cherchez les visages qui se superposent dans l'illustration.
- ✓ **La disposition.** Dans la figure, la ligne d'horizon se situe au-dessus des visages. Il en résulte que les personnages les plus proches de l'observateur se trouvent dans la partie inférieure de son cadre de vision.

Les visages les plus grands et donc les plus proches sont placés en bas du dessin (la figure 8-7 en illustre un autre exemple).

Figure 8-5 :
Création d'un
effet de pro-
fondeur à
l'aide de la
perspective.



Disparition d'un personnage

La figure 8-6 illustre comment un personnage est représenté de plus en plus petit, au fur et à mesure qu'il s'approche du point de fuite – ici, il finit par disparaître carrément !

Imaginez que les rayures tracées au sol symbolisent un pont qui s'étende jusqu'au point de fuite. La taille des sujets présents sur ce pont diminue jusqu'à en devenir imperceptible.

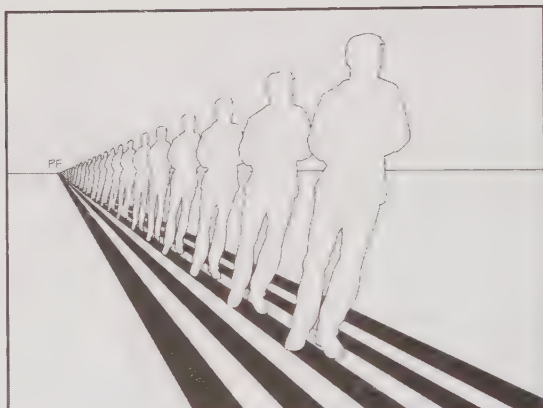
Observez la première silhouette de la file et sa position par rapport au point de fuite. Tracez mentalement deux lignes qui relient respectivement le sommet de son crâne et la pointe de son soulier au point de fuite. L'espace entre ces deux droites se restreint à mesure qu'elles convergent vers ce point de fuite.

Les lignes horizontales du corps du personnage (celles qui passent par les coudes ou les genoux, par exemple) respectent elles aussi les lois de la perspective géométrique car elles convergent vers un point de fuite sur la même ligne d'horizon.



Figure 8-6 :

Les sujets rapetissent plus on approche du point de fuite, jusqu'à disparaître.



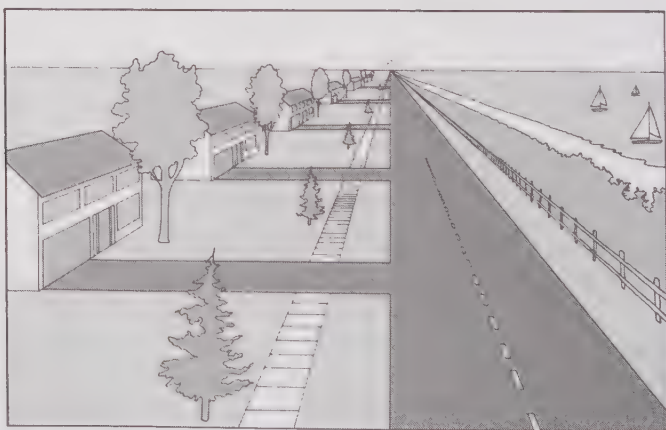
Disparition d'éléments du décor



Dans la figure 8-7, j'ai réuni des sujets naturels et des objets créés par l'homme pour illustrer la façon de déterminer la perspective d'une scène imaginaire. Les indications suivantes vous y aideront :

Figure 8-7 :

Divers éléments de cette scène semblent disparaître au point de fuite.



- ✓ Tous les objets disparaissent de la vue au même point de fuite (PF).
- ✓ Les arbres, maisons et bateaux paraissent d'autant plus petits qu'ils sont plus loin.

- ✓ La largeur de la chaussée, du trottoir, de la clôture et de la plage se rétrécit.
- ✓ Les grands arbres se superposent aux maisons et semblent donc plus proches de nous que celles-ci.
- ✓ La cime des petits arbres chevauche les allées menant aux maisons, ce qui indique leur position par rapport à ces allées.
- ✓ Les objets les plus volumineux et les espaces les plus vastes se trouvent dans la partie inférieure du dessin et semblent les plus proches de l'observateur.
- ✓ La ligne d'horizon (où la terre semble rejoindre le ciel) est placée en haut du dessin, donnant l'impression que nous regardons la scène depuis un endroit situé en hauteur.

Autres techniques de perspective

Pour créer une illusion de profondeur, il faut comprendre non seulement la perspective géométrique, mais aussi deux autres techniques :

- ✓ **La perspective atmosphérique** (appelée *perspective aérienne*). Plus un sujet se trouve éloigné, plus il s'éclaircit, tandis que ses formes et contours deviennent moins nets.
- ✓ **Le raccourci**. Plus l'angle de vision est extrême, plus l'image des sujets est déformée.

Perspective aérienne

Par beau temps, une brume d'atmosphère, chargée de poussière ou de pollen, masque les éléments les plus lointains du paysage. En cas de brouillard, de pluie, de neige ou de pollution, la visibilité diminue encore.

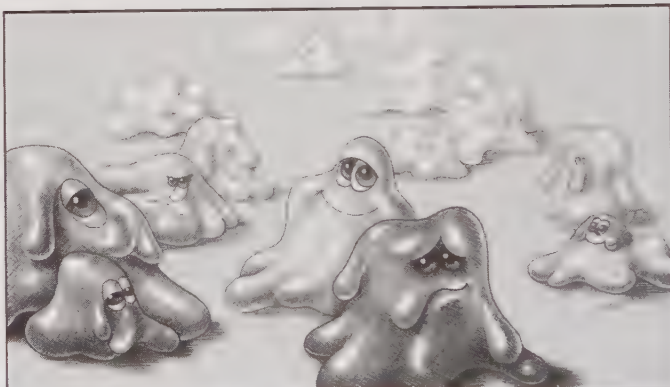
Dans la figure 8-8, vous allez faire connaissance avec les Glob et leurs cousins, les Blob, tous entourés d'une brume légère.

Bill Blob (le grand timide à l'avant-centre, un brin crispé par le trac) vous apparaît nettement, car il est le plus proche de vous. En revanche, vous distinguez moins bien les détails physiques de ses congénères, surtout les plus éloignés.



Figure 8-8 :

Les cousins Glob et Blob illustrent la perspective atmosphérique : plus ils sont éloignés, moins on les distingue nettement. À l'arrière-plan, ils deviennent presque invisibles.



Dans la figure 8-9, j'associe perspectives atmosphérique et géométrique pour que le paysage soit aussi réaliste que possible. Vous remarquerez les éléments suivants :

- ✓ Les arbres du premier plan présentent des valeurs plus contrastées que ceux du fond : leurs ombres sont plus foncées, et c'est l'inverse pour les parties claires.
- ✓ Les arbres les plus proches sont représentés avec davantage de détails que ceux de l'arrière-plan.
- ✓ Les arbres les plus proches sont de plus grande taille.
- ✓ Plus les arbres sont éloignés, plus leur pied se trouve en hauteur sur le papier.

Raccourci

Le raccourci fait paraître un sujet plus court lorsqu'on le regarde selon un angle extrême. Il s'observe en particulier sur des sujets de forme allongée.

Figure 8-9 :

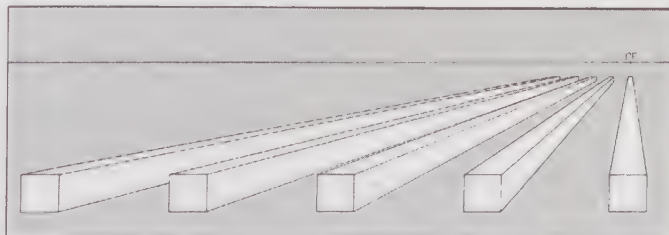
Selon la perspective atmosphérique, les sujets les plus éloignés sont plus clairs et moins détaillés.



La perspective géométrique alliée au raccourci permet de rendre les objets plus fidèlement qu'en se fiant à la perception visuelle.

Figure 8-10 :

L'effet de raccourci donne l'impression que les poutres de droite sont plus courtes que les autres.



Les poutres illustrées dans la figure 8-10 sont censées mesurer toutes la même longueur. Pourtant, celles de gauche ont l'air plus longues que celles de droite. Vous remarquerez que celle qui se trouve juste en dessous du point de fuite semble la plus courte, car elle pointe directement vers l'observateur.

Lorsque le sujet est complexe (un personnage, par exemple), le raccourci devient plus difficile. Dans la figure 8-11, mon ami Rob se contorsionne dans une posture plus qu'inhabituelle, illustrant à merveille la technique du raccourci.

De taille moyenne et bien proportionné, Rob est ici transformé par le raccourci. Si je n'avais pas reproduit cette distorsion telle que je la voyais, je n'aurais pas pu rendre sa pose de façon fidèle et crédible.



- ✓ Observez comme les cuisses, le haut du bras, le torse et la main droite semblent courts.

Figure 8-11 :

Le raccourci renforce l'illusion de la profondeur par une distorsion des proportions entre les différents éléments.



- ✓ Seuls le bras gauche et le visage paraissent reproduits dans les bonnes proportions.
- ✓ Il existe même une disproportion entre les différentes parties du corps. Par exemple, le pied droit a l'air minuscule par rapport à la main droite.

Projet 8 : Perspective à un ou deux points

La *perspective à un point de fuite* (ou *perspective frontale*) s'emploie lorsque la face frontale d'un objet (un cube, par exemple) est la plus proche de vous, tandis que ses arêtes latérales, s'enfonçant dans l'espace, convergent en un point de fuite unique (voir figures 8-3 et 8-7).

La *perspective à deux points de fuite* (ou *perspective oblique*) s'utilise lorsqu'un angle formé par la rencontre de deux faces d'un objet (comme un cube) se trouve plus proche de vous

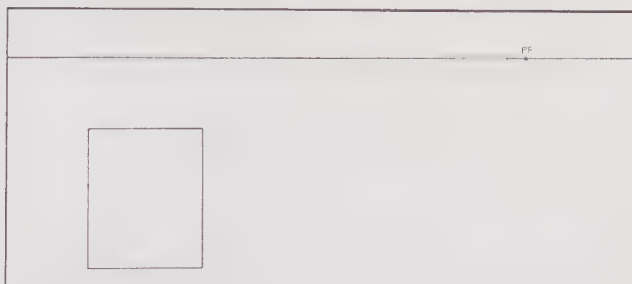
que les faces en question. Les arêtes de ces faces mènent vers deux points de fuite différents, sur la même ligne d'horizon.

Perspective à un point



Cet exercice consiste à dessiner un quadrilatère à l'aide d'une perspective à un point de fuite. Il suffit de procéder pas à pas :

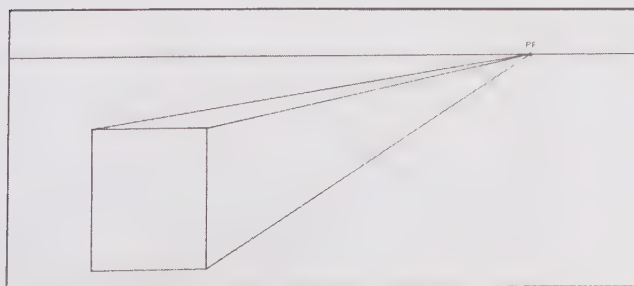
1. Pour créer la ligne d'horizon, tracez une ligne horizontale sur votre papier.
2. Pour figurer le point de fuite (« PF » sur mon dessin), faites un petit point sur la ligne d'horizon.



3. Légèrement en dessous de la ligne d'horizon, tracez un carré ou un rectangle.

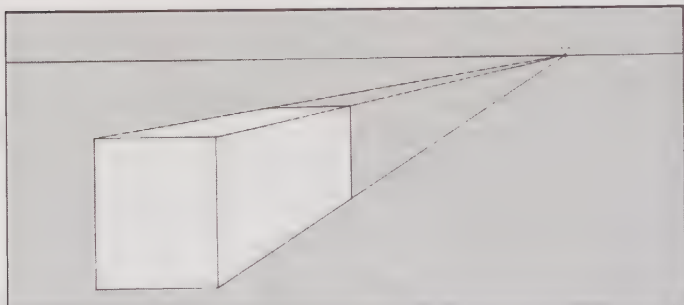
Les côtés supérieur et inférieur du quadrilatère doivent être parallèles à la ligne d'horizon, et les côtés verticaux perpendiculaires à celle-ci.

4. À l'aide d'une règle, tracez, à partir de trois angles du quadrilatère, trois droites qui se rejoindront au point de fuite.



5. Pour terminer votre forme en trois dimensions, reliez les diagonales par des droites.

Celle d'en haut doit être parallèle au bord supérieur du rectangle, et celle du côté parallèle au bord latéral.



Perspective à deux points

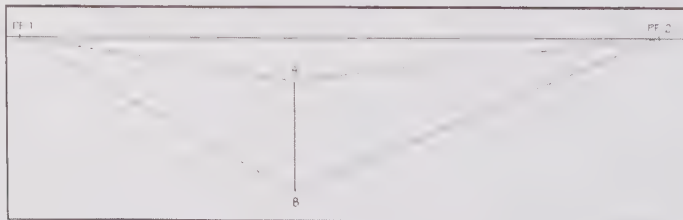


Lorsque l'angle d'un bâtiment (ou toute autre forme cubique) se trouve plus près de l'observateur que ses côtés, aucun d'entre eux n'est parallèle à la ligne d'horizon. La perspective à deux points de fuite sert à le reproduire correctement.

Pour vous faire la main, vous allez dessiner un rectangle à l'aide de la perspective oblique.



1. Tracez la ligne d'horizon et placez-y deux points de fuite (comme sur le dessin ci-après).
2. Tracez une ligne AB verticale qui représentera l'angle de votre objet.



3. Reliez chaque extrémité de la droite AB à chaque point de fuite.
4. Tracez des lignes CD et EF, parallèles à la ligne AB.

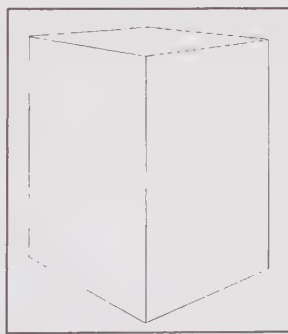
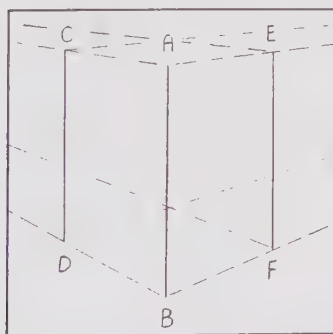


Leurs extrémités se situent sur les lignes de fuite.

5. Reliez les points C et D au point de fuite PF 2, et les points E et F au point de fuite PF 1.

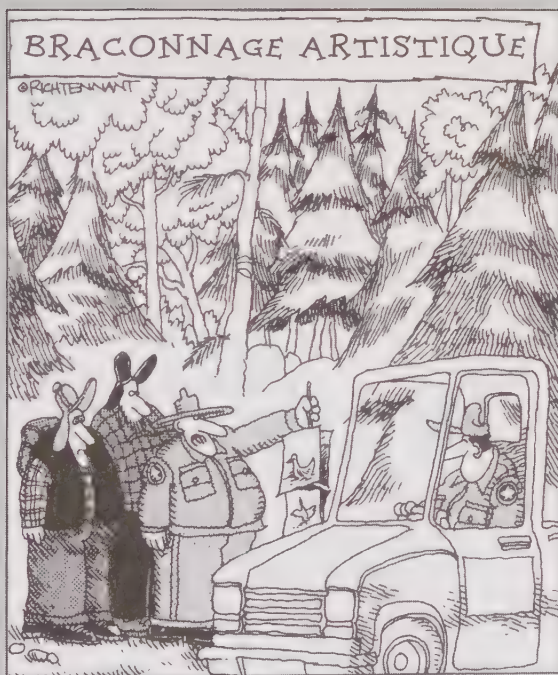
Tous les côtés de votre objet sont maintenant en place.

6. Rectifiez les côtés du parallélépipède, puis effacez les lignes de perspective, dont vous n'avez plus besoin (voir les dessins suivants).



Troisième partie

À vos crayons, pour de bon !



« Ils ne font que se promener, soi-disant. Avec des porte-mine de calibre 12 et même un semi-automatique. Il y a des rognures de gomme partout dans la forêt. Sans compter ces canards dans leurs sacs... Tout ça, sans permis de dessiner. »

Dans cette partie...

Pour employer une métaphore gastronomique, disons que nous en arrivons maintenant au plat de résistance. Pour vous ouvrir l'appétit, imaginez-vous face à un gigantesque buffet artistique. C'est vous qui choisissez ce dont vous raffolez le plus.

Pour faire tenir toutes ces victuailles dans votre assiette (ou sur votre feuille de papier), il faut un minimum d'anticipation. En d'autres termes, nous allons examiner diverses façons de préparer un dessin. Cette phase de votre travail est particulièrement passionnante car elle autorise tous les rêves, tous les espoirs, mais offre aussi toutes les chances de transformer les créations de votre esprit artistique en œuvres visibles.

À vous de picorer tout ce que vous voulez retrouver sur votre papier ! Votre assortiment comprendra à la fois des objets inertes – fruits, bibelots et tous les éléments qui peuvent composer une nature morte – et d'autres, bien vivants, qui poussent, fleurissent, s'agitent, volent, s'étirent en ronronnant ou se cachent sous votre lit. La dimension n'entre pas en ligne de compte : vous pouvez largement vous servir en montagnes ou en océans. Le ciel lui-même n'est pas une limite puisque rien ne vous empêche d'en faire le thème d'un dessin.

D'autres sujets potentiels demeurent enfouis dans votre mémoire, attendant d'être révélés au grand jour : vacances, sorties en famille ou entre amis, trouvailles issues du grenier, toiles d'araignée comprises !

Gardez aussi une petite place pour les fruits de votre imagination ! Votre inspiration se nourrira à l'infini des succulents produits de votre exotique et foisonnante cuisine intérieure.

Chapitre 9

Un dessin, ça s'anticipe

Dans ce chapitre :

- Les bases de la composition
- Les types de composition classiques
- Quelques outils pour composer plus facilement vos dessins

Avant d'embarquer pour l'aventure, le voyageur avisé se munit d'une carte et établit son itinéraire. De même, un dessinateur doit anticiper mentalement son travail. Dans ce chapitre, je vous apprendrai à préparer un dessin à l'aide de précieux outils, une fois acquises les bases de la composition.

Éléments fondamentaux de la composition

La *composition* est l'agencement de différents éléments dans le cadre d'une œuvre picturale. Elle a pour finalité d'attirer le regard du spectateur sur le sujet principal, tout en créant un ensemble esthétique.

Une composition puissante exerce une attraction intuitive sur l'observateur. Il existe de nombreuses règles en la matière, mais il ne faut leur accorder qu'une valeur indicative. Votre goût et votre intuition comptent tout autant.

Pour décider à l'avance de l'aspect général d'un dessin, il faut connaître les notions suivantes :

- ✓ **Le point de convergence.** C'est le point où se trouve le principal centre d'intérêt d'un dessin.
- ✓ **La superposition des plans.** Les différents éléments se superposent selon qu'ils se trouvent au premier plan, au second ou à l'arrière-plan du dessin.

- ✓ **Le vide.** C'est la zone du dessin non occupée par un point de convergence ou un sujet principal du dessin.
- ✓ **Les lignes directrices.** Ces « outils de navigation » servent à guider l'observateur d'un élément à l'autre du dessin.
- ✓ **L'équilibre.** Il consiste en l'organisation et la répartition cohérentes et harmonieuses des différents éléments d'une composition.
- ✓ **Le contraste.** C'est l'opposition entre valeurs claires et foncées qui contribue à rendre les formes et motifs figurant dans une composition.
- ✓ **Les proportions.** Ce sont les espaces respectivement attribués aux différentes parties d'un dessin ou d'un sujet.

En vedette, le sujet principal

Pour qu'un dessin acquière tout son intérêt, il faut qu'il possède un *point de convergence* où l'auteur place son sujet principal et focalise donc l'attention du spectateur.



Vos travaux reflètent le choix que vous avez fait d'un sujet, illustré selon un point de vue qui vous est propre. Réfléchissez à ce que vous voulez exprimer par l'intermédiaire de votre dessin et décidez d'un sujet central qui véhiculera votre message.

Dans un portrait, on attirera l'attention du spectateur sur les yeux du personnage, par exemple, tandis que dans un paysage, ce sera sur une fleur, un arbre... Il est possible d'avoir plusieurs sujets principaux dans un même dessin, et donc de fixer deux points de convergence, un primaire et un secondaire.



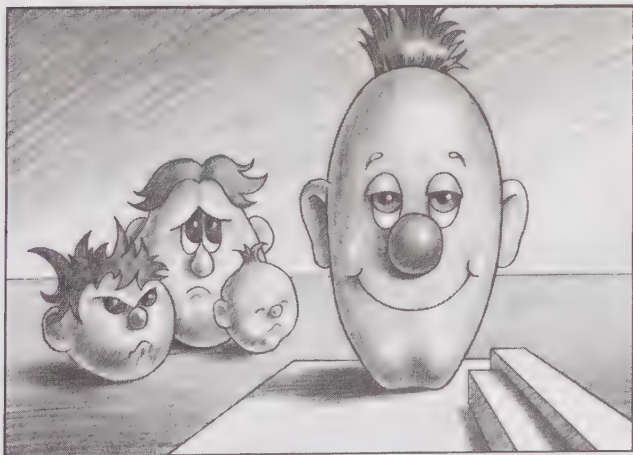
Une fois ce(s) point(s) de convergence défini(s), vous disposez de tout un éventail de techniques ou d'effets artistiques pour mettre en valeur le sujet que vous y avez placé. Le Clan des Grosses Têtes que je représente dans la figure 9-1 a pour but d'illustrer les astuces suivantes :

- ✓ **Décalez toujours le point de convergence par rapport au centre de la composition.** Pour une fois, « taper dans le mille » est tout à fait indésirable, à moins de rechercher un effet artistique ou expressif particulier. Tout objet placé exactement au milieu de la feuille monopolise le

regard, au détriment d'autres éléments importants. Résultat : le travail perd de son impact. Dans la figure 9-1, le personnage principal est décentré sur la droite. D'instinct, le spectateur portera d'abord les yeux sur lui, puis il s'arrêtera ensuite sur les autres membres du groupe.

- ✓ **Tirez parti des points de convergence secondaires.** Placer des sujets d'intérêt secondaire à proximité du premier a pour effet d'attirer sur celui-ci l'œil du spectateur. Dans la figure 9-1, le regard se porte vers le petit groupe de personnages à gauche, mais les regards de ceux-ci le ramènent directement au sujet central.
- ✓ **Disposez des objets axant le regard sur le sujet central.** Dans la figure 9-1, les droites formant les deux marches de droite incitent le spectateur à regarder le personnage principal.
- ✓ **Apportez à votre sujet central plus de détails et un plus fort contraste qu'aux autres éléments de la composition.** Pour la Grosse Tête qui forme mon premier plan, j'ai davantage détaillé le modelé des cheveux, des yeux et du nez. En outre, j'ai donné une valeur très foncée aux pupilles, ainsi qu'à l'ombre du personnage.

Figure 9-1 :
Dans la famille Grosse Tête, le grand frère (point de convergence primaire) tient la vedette par rapport aux autres personnages (points de convergence secondaires).



Superposer les plans pour plus de profondeur

L'étagement des sujets en différents plans et leur superposition accroissent l'effet de profondeur. En outre, cela confère au dessin une impression d'unité, tout en contribuant à l'esthétique de la composition.

Avant de saisir votre crayon, observez attentivement votre sujet pour prévoir à quels endroits vous allez superposer des sujets, ce qui consiste tout simplement à dessiner ceux du premier plan devant ceux qui se situent sur un plan plus éloigné. Supposons que deux arbres se trouvent côte à côte. Il suffit de faire légèrement chevaucher l'un sur l'autre pour créer efficacement l'illusion d'un espace en trois dimensions.

Dans la figure 9-2, le gamin hilare se trouve au premier plan, le grand frère aux cheveux clairs ainsi que le bébé au second plan, et le frère à l'air renfrogné, à l'arrière-plan.

Des contours et des lignes

Dans la figure 9-1, les personnages et objets présentent de véritables contours. Et les droites qui forment les marches pointent vers le sujet central. Mais, contrairement aux figures de bandes dessinées ou à celles des albums de coloriage, les personnes et objets qui nous entourent dans la vie réelle n'ont pas de contours !

Figure 9-2 :
La superposition des plans contribue à l'effet de profondeur.



Il n'empêche que les contours implicitement dessinés par les limites mêmes des sujets renforcent une composition.

Suivez les lignes directrices

La présence de lignes directrices dans un dessin incite l'observateur à pénétrer dans l'espace de l'œuvre, à en explorer le sujet principal ainsi que tous les détails.

Dans un dessin imaginaire (un dessin humoristique, par exemple), les lignes et les contours peuvent être véritablement tracés sur le papier. En revanche, lorsqu'on représente la réalité, ils doivent généralement demeurer implicites. Dans un paysage, par exemple, il s'agira d'un chemin, d'un cours d'eau, d'une rangée d'arbres, d'une clôture. Si la composition est correctement établie, l'œil du spectateur entre tout droit dans le dessin, simplement guidé par ces lignes directrices.



En général, on commence à regarder une œuvre par le coin en bas à gauche. C'est donc l'endroit le plus indiqué pour faire débiter une ligne directrice.

Si, à l'inverse, vous placez les lignes directrices à droite de votre dessin, vous risquez d'attirer le regard en dehors de la composition. Abstenez-vous, par ailleurs, de les situer juste à un angle car, telles des flèches, elles orienteraient le spectateur vers l'extérieur. Autant dessiner une pancarte « Sortie » !

Des lignes pleines d'expression

L'orientation et le tracé des lignes influencent l'atmosphère de vos compositions et les émotions qu'elles suscitent chez le spectateur.

- ✓ Les courbes expriment la beauté, la douceur et le calme. Un tracé en forme de S donne une impression d'équilibre et de grâce.
- ✓ Les lignes horizontales inspirent un sentiment de stabilité, de paix et de sérénité.
- ✓ Les lignes verticales créent un effet de force, de noblesse et de dignité.
- ✓ Les diagonales traduisent mouvement et énergie. Quand elles se rencontrent et dessinent une forme de flèche, elles peuvent orienter, voire détourner, le regard du spectateur.

Équilibrez les différents sujets de la composition

La qualité d'un dessin et le plaisir esthétique qu'il procure dépendent dans une large mesure de l'équilibre entre ses différents éléments, qui doit être soigneusement réfléchi à l'avance. Ce travail de préparation doit tenir compte de la taille, de l'emplacement et des valeurs des différents sujets représentés.

Jouez à la balançoire

Supposons que vos sujets soient placés sur une balançoire. S'ils sont de dimension identique, ils s'équilibrent parfaitement à distance égale du point central, comme dans le premier dessin de la figure 9-3. En revanche, un petit sujet contrebalancera un sujet plus important, à condition de se trouver plus éloigné du centre, comme l'illustre le second dessin.

Mal équilibré, un dessin procure une impression bancale, peu harmonieuse. Bien entendu, cela peut être voulu, pour créer une ambiance pénible, discordante.

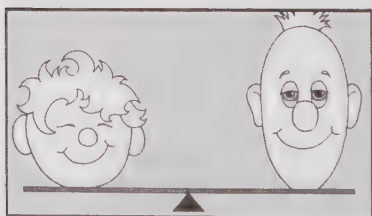
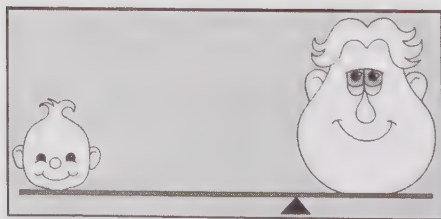


Figure 9-3 :
Équilibrage
de sujets de
masses
égales ou dif-
férentes.



Le choix du format

Le format de votre dessin influe lui aussi sur sa composition. En général, les débutants optent pour le traditionnel rectangle des feuilles de papier ou carnets de croquis. Mais, dans ce domaine comme dans les autres, gar-

dez l'esprit ouvert aux multiples possibilités qui s'offrent à vous. Par exemple, pourquoi ne pas choisir une forme qui suive les contours de votre sujet principal ?



Disposez vos sujets de façon asymétrique. Les plus grands gagnent généralement à être groupés d'un côté.

Équilibrez formes et valeurs

Les masses de valeurs claires et foncées engendrent des formes, qu'il convient de visualiser avant de commencer un dessin.



De même qu'il faut répartir les sujets de manière équilibrée sur le papier, il convient d'équilibrer les zones de valeur claire et foncée. Si vous groupez tous les objets sombres ou clairs d'un seul côté, il en résultera une absence d'harmonie. Il suffit parfois de déplacer un peu un élément, de l'éclaircir ou de le foncer légèrement pour aboutir à une composition bien équilibrée.



Les groupes de nombre impair rendent un effet plus artistique que les sujets réunis par nombre pair. Par exemple, disposer trois objets d'un côté d'une composition et cinq de l'autre est beaucoup plus intéressant que quatre de part et d'autre.

Décidez des proportions de vos sujets

Lorsque vous réfléchissez à un futur dessin, pensez aussi à la dimension respective que vous attribuerez à ses éléments, et qui dépend de l'importance que vous souhaitez leur accorder.

Le choix des proportions de vos sujets vous appartient entièrement, à vous et à votre créativité. Pour cela, posez-vous les questions suivantes :

- ✓ Dans cette composition, quel est l'élément auquel j'attribue le plus d'importance ? La réponse à cette question décidera sans doute du point de convergence choisi.
- ✓ Où dois-je placer mon point de convergence et quel espace doit-il occuper par rapport à l'ensemble du dessin ? En général, les débutants accordent le plus vaste espace à leur sujet principal.
- ✓ Quelle part dois-je réserver au fond (autrement dit, au vide) ? Il faut savoir que le vide a aussi pour fonction de reposer les yeux de l'observateur.

Secrets de la composition : règles de base

L'œil semble préférer certaines compositions à d'autres. Voici un petit échantillon de types de composition classiques qui vous aideront à réaliser vos premiers dessins.

Le juste milieu

Toujours aussi respectable malgré son ancienneté, le principe du *juste milieu* repose sur la définition du rectangle parfait selon les Grecs. L'application de cette règle classique amène le spectateur à porter le regard sur le point de convergence.

La règle des tiers

Pour ceux qui n'ont pas la bosse des maths, ce qui suit va peut-être raviver des souvenirs douloureux. Mais ne sautez pas cette section pour autant : mes explications vous aideront dorénavant à trouver l'emplacement idéal pour les points de convergence.

On appelle parfois *règle des tiers* cette version du principe du juste milieu.



1. Dessinez un rectangle horizontal de 12 x 20 cm.

Il délimitera votre cadre de travail pour vous faciliter la tâche.

2. Divisez verticalement votre rectangle en trois parties égales.
3. Divisez de nouveau votre rectangle en trois parties égales, mais horizontalement cette fois.



Regardez les quatre intersections de lignes sur la figure 9-4 (signalées par des cercles). Tous ces points conviennent pour placer un sujet principal, les deux meilleurs étant ceux de droite. En effet, chez nous qui sommes habitués à lire de gauche à droite, c'est par le coin en bas à gauche que l'œil pénètre le plus souvent dans un dessin. Puis il se dirige spontanément vers la droite.

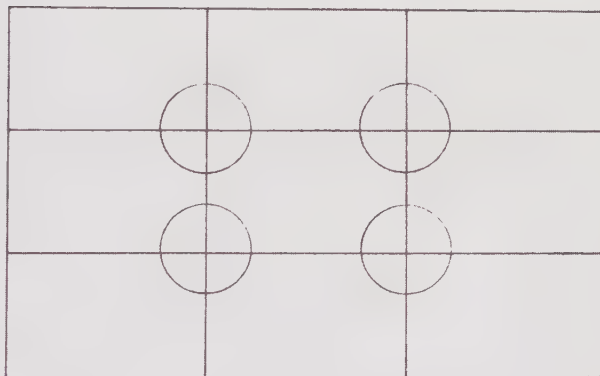


Figure 9-4 :
Quatre excellents points de convergence.



Encore d'autres points de convergence

Voici une autre méthode, simplifiée, pour trouver où situer correctement vos sujets principaux selon le principe du juste milieu. Tracez dans votre album de croquis un nouveau cadre, de mêmes dimensions que le précédent.

1. Divisez votre rectangle par une diagonale.

Cette ligne partage le rectangle en deux triangles égaux, comme sur la figure 9-5 (peu importe que vous traciez l'une ou l'autre des diagonales).

2. Reliez l'un des angles à la diagonale par une autre ligne, perpendiculaire à la première.

La jonction des deux droites, comme illustré dans le deuxième dessin, constitue un excellent endroit pour un point de convergence.

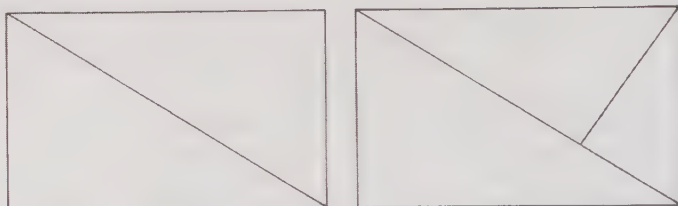
Vous disposez maintenant de trois triangles de tailles différentes. Si vous trouvez des objets s'inscrivant



approximativement dans chacun d'entre eux, vous obtiendrez une composition harmonieuse.

Figure 9-5 :

La triangulation au service de la composition, pour placer les points de convergence.



Pour utiliser des variantes de cette formule, tournez votre papier d'un quart de tour ou d'un demi-tour. Vous pouvez aussi inverser l'image (c'est-à-dire dessiner les triangles « en miroir »).

Composez de la « S.O.U.L. » !

Voici quatre modèles de composition classiques qui portent bien leur nom en forme de lettres de l'alphabet.

Compositions en S

Ce type de composition, où les sujets sont disposés suivant une courbe en S, dégage un sentiment de douceur, de fluidité et d'harmonie. On peut obtenir cet effet, par exemple, à l'aide de la courbe et de la contre-courbe formées par un chemin, une rivière ou une rangée d'arbres.

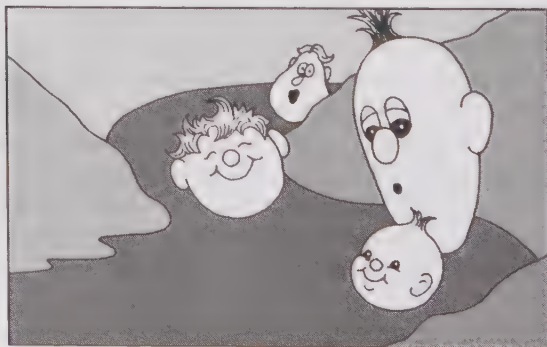


Figure 9-6 :

Les compositions en S sont fluides et harmonieuses.

Dans la figure 9-6, ma bande de Grosses Têtes se promène sur un chemin en forme de S. J'adore ce genre de composition qui invite à pénétrer dans la scène.

Compositions en O

Dans la figure 9-7, un membre de la famille Grosse Tête s'est assoupi contre l'un des arbres formant le O de la composition. Le paisible mouvement circulaire qui anime le dessin incite notre regard à ne pas le quitter.



Figure 9-7 :
Les compositions en O sont paisibles et sereines.

Disposez des objets, des masses de valeur ou des lignes de façon à former votre O. Placez ensuite vos sujets principaux à l'intérieur du O.

Compositions en U

Ce type de composition dynamique comporte des éléments verticaux disposés de part et d'autre, ainsi qu'une ligne horizontale correspondant au bas de la lettre U. L'espace intérieur servira, au choix, d'emplacement idéal pour un point de convergence ou de lieu de repos pour l'œil. La figure 9-8 montre comment attirer le regard sur un sujet principal en le disposant dans le U.

Figure 9-8 :
Les compositions en U dessinent un cadre idéal pour un sujet principal.



Compositions en L

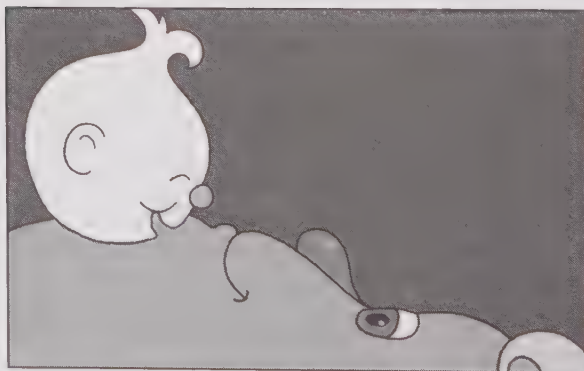
Une base horizontale, à laquelle s'ajoute une masse verticale, occupant un côté du dessin et équilibrée par un espace ouvert de l'autre côté, forme un L. Ce modèle puissant ancre fermement les sujets de part et d'autre du cadre pictural.

Le sujet principal peut s'inscrire dans l'espace libre ou encore servir de masse verticale, comme dans la figure 9-9. Ici, de même que dans l'exemple précédent, c'est le petit dernier qui joue les vedettes.

Autres types de composition

Voici quelques-unes de mes compositions préférées.

Figure 9-9 :
La masse verticale d'une composition en L coïncide ici avec le sujet principal.



Tunnel

Le sujet principal est vu par une fenêtre, au fond d'un couloir, encadré par des arbres, niché entre des montagnes...

Groupe

Plusieurs objets de tailles, de formes et de valeurs différentes s'associent en un arrangement agréable à l'œil. Ce style de composition est particulièrement prisé des auteurs de natures mortes.

Composition rayonnante

Plusieurs lignes directrices convergent vers un même point, emplacement parfait pour un sujet principal, mais qui peut aussi être laissé vide pour reposer simplement les yeux du spectateur. Un toit, une route, une barrière et une rangée d'arbres peuvent s'associer en une composition rayonnante, par exemple.

Licence artistique et autres outils préparatoires

Il est tout à fait acceptable de viser à reproduire un sujet à l'identique. Mais le dessin n'obéit à aucune règle et se limiter ainsi reviendrait à fermer bien des portes à sa créativité. De nombreux artistes s'aident de cadres, de quadrillages ou de photographies, notamment pour élaborer de solides compositions.

Il est fréquent de rencontrer un sujet de dessin idéal, mais placé par la nature ou par l'homme dans un cadre à la composition imparfaite. Qu'à cela ne tienne ! Rien ne vous empêche de le déplacer, voire de l'extraire complètement de son environnement.

Un cadre pour mieux cerner le sujet

Un simple cadre de carton est un précieux outil de composition car il sert à évacuer d'une scène les éléments risquant d'en distraire le regard. De plus, il permet d'essayer les compositions les plus diverses sans toucher à un crayon : il suffit de le tenir devant vos yeux et de contempler le sujet qui vous



intéresse comme à travers le viseur d'un appareil photo, en le déplaçant afin de trouver le meilleur cadrage.

Procurez-vous du carton et des ciseaux ou un cutter, ainsi que deux gros trombones, pour fabriquer votre cadre selon les instructions suivantes :

- 1. Découpez deux morceaux de carton identiques, en forme de L, de la largeur que vous voudrez.**

Plus votre cadre sera large, plus vous évacuerez d'objets indésirables de la scène observée.

- 2. Réunissez les deux morceaux de carton à l'aide de trombones, comme sur la figure 9-10.**

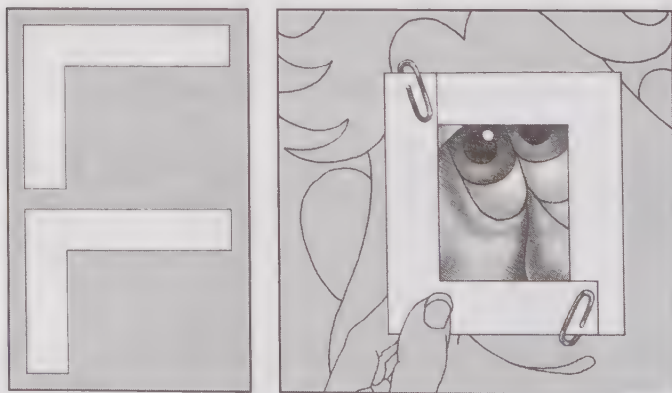
Ainsi, vous pourrez facilement modifier la taille du cadre, proportionnellement au format de votre feuille de papier.

Il ne vous reste plus qu'à rechercher, à travers votre cadre, la composition idéale.

Composition d'après photo

La photo permet de fixer une composition qui vous plaît pour la retravailler ensuite chez vous jusqu'à complète satisfaction.

Figure 9-10 :
Deux simples
L de carton,
pour cadrer
vos compositions.



Quadrillage du terrain

Quadriller une photographie (ou toute autre image) est un excellent moyen de reproduire fidèlement des proportions. Ce procédé s'appelle la « mise au carreau ».

Commencez par tracer un quadrillage régulier sur votre photo, comme sur la figure 9-11. Les lignes qui le composent seront d'autant plus rapprochées que l'image est détaillée. À l'inverse, vous pouvez les espacer si votre sujet est relativement simple.

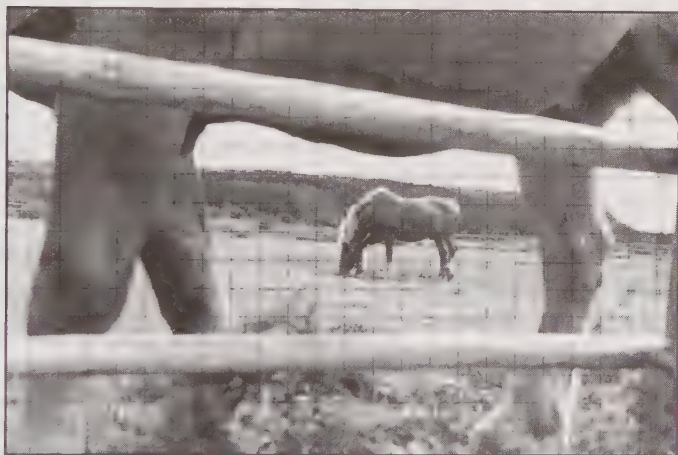


Figure 9-11 :
Une scène
étroitement
quadrillée.



Tracez à la règle votre quadrillage sur la photo (ou sur une photocopie) à l'aide d'un stylo-bille ordinaire, non effaçable. Il fera moins de bavures qu'un feutre et donnera des traits plus visibles qu'un crayon, qui risque juste de rayer l'image.



Inscrivez des lettres dans la première rangée de carreaux en bas du quadrillage, et des chiffres dans la première rangée verticale. Il vous sera plus facile de reporter dans le bon carreau, sur le papier, la partie de photo correspondante.

Changement d'échelle

Pour adapter la taille de votre sujet à celle de votre feuille de papier, il faut jouer sur l'échelle de votre mise au carreau, par rapport à celle de la photo. Si vous souhaitez agrandir le sujet, vous devez tracer sur le papier un quadrillage proportionnellement plus grand, et vice-versa.

Pour décider de la taille définitive du dessin, mesurez votre photo, puis multipliez ou divisez ses dimensions en conséquence.

Préparation du support

Quand vous avez choisi la dimension de votre dessin par rapport à celle de la photo, et calculé la grandeur des carreaux en conséquence, tracez le quadrillage sur le papier à l'aide d'une règle. Marquez des traits légers afin de ne pas entamer le papier et de pouvoir les effacer sans l'abîmer.

Attribuez aux premiers rangs des carrés verticaux et des carrés horizontaux des numéros pour les uns et des lettres pour les autres, correspondant à ceux inscrits sur la photo, en veillant à les indiquer en dehors de l'espace du dessin. Le report des motifs vous sera ainsi beaucoup plus facile.

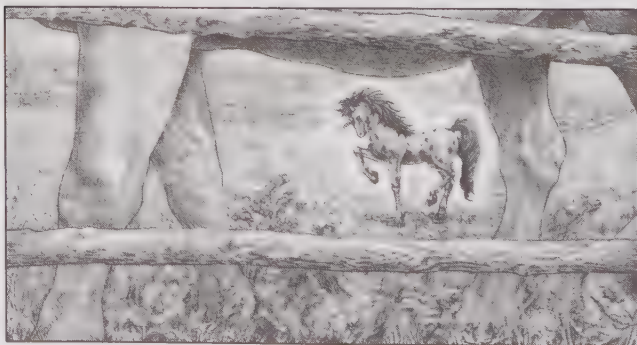
Report des motifs

Dessinez dans chaque carreau ce que vous voyez dans le carreau correspondant de la photo. Vérifiez que tous les éléments sont bien en place avant d'effacer vos lignes.

Modifications

Si vous vous contentiez de copier votre photo, vous vous priveriez de la part la plus amusante de la création ! La photographie de la figure 9-11 a inspiré la licorne de la figure 9-12...

Figure 9-12 :
Avec un peu d'inventivité, un cheval représenté sur une photo se transforme en licorne dans un dessin.



Projet 9 : Une composition bien préparée

Dans ce projet, nous allons suivre toutes les étapes du travail de composition, de la conception du projet d'après photo à sa concrétisation sous forme d'œuvre originale. Au fur et à mesure, je vous aiderai à résoudre d'éventuels problèmes :

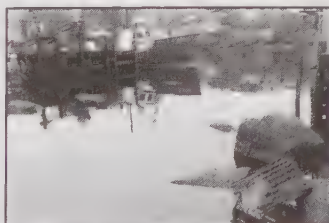
- ✓ J'ai deux photos (voir figure 9-13) que j'aime bien, mais leur composition ne me plaît pas. À partir de ces images, je voudrais créer un dessin mieux équilibré, qui exprime la fluidité et la sérénité.
- ✓ Ces photos sont trop encombrées de détails, il faut que j'en élimine dans chacune.
- ✓ En fait, la nasse abandonnée au premier plan de la photo de gauche est le sujet que je préfère dans ces deux images. J'aimerais en faire le thème principal de mon dessin.



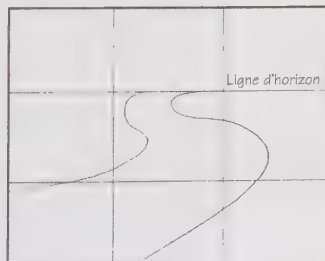
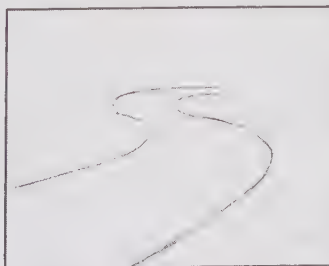
L'examen des deux photos indique qu'il suffit de quelques modifications pour dégager une composition en S, efficace et esthétique. Le dessin original reproduit ici mesure 10 x 12,5 cm, mais vous pouvez adapter le format à votre goût.

Figure 9-13 :

En sélectionnant les meilleurs éléments de deux images, on peut aboutir à une composition harmonieuse.



1. Esquissez une composition en S.



2. Tracez deux lignes verticales et deux horizontales afin de diviser l'espace du dessin en neuf rectangles.

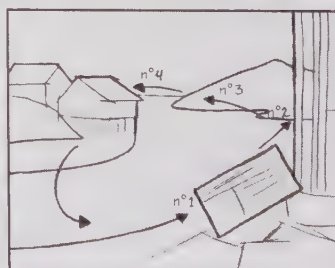


J'ai choisi de faire coïncider la ligne d'horizon avec la ligne horizontale supérieure. Les quatre points d'intersection des droites offrent de parfaits emplacements pour des sujets principaux et secondaires. Je dois décider maintenant de ce qu'il convient d'inclure et d'exclure de mon dessin. Ensuite, je devrai mettre chaque chose à sa place.

Par scannage ou photocopie, tirez plusieurs exemplaires de formats différents. Puis découpez les éléments que vous souhaitez retenir, dans la dimension la mieux adaptée au dessin envisagé. Fixez-les maintenant sur le papier avec du ruban adhésif. Choisissez bien l'emplacement des sujets principaux, puis cherchez pour les autres éléments la disposition la plus adéquate.

3. Dessinez à traits légers les contours de la nasse (sujet principal) et des rochers qui l'entourent (sujet secondaire), en bas à droite, à l'avant-plan.

Regardez sur la première illustration mon projet de dessin, réalisé à l'aide d'éléments découpés dans les photos. Le point de convergence défini à l'aide de la règle des tiers se situe à l'intersection des lignes en bas à droite. J'ai déplacé deux gros rochers pour les disposer devant la nasse. Je suis assez satisfaite de ce premier essai de composition, mais le bateau donne un résultat vraiment pitoyable : il sabote mon S ! Il faut le retirer.



4. Ajoutez les cabanes de pêcheurs et le ponton de la gauche (second plan), ainsi que le bras de terre et les constructions du fond (arrière-plan).

Repérez les points de fuite sur la ligne d'horizon, puis dessinez les maisons en vous aidant de la perspective géométrique comme nous l'avons appris au chapitre 8.

Examinons maintenant la disposition du projet, pour vérifier que tout « fonctionne ». La nasse (n° 1) est l'élément principal de la composition. L'œil pénètre naturellement cette dernière par le coin du bas à gauche, puis arrive directement sur le sujet principal. Le sommet arrondi des rochers, au premier plan, dirige le regard vers le haut. L'angle supérieur droit de la nasse fait lui aussi l'effet d'une flèche, qui nous mène vers le haut et la droite, pour découvrir l'angle d'un bâtiment.

Cet angle (n° 2) sert de butoir, incitant l'œil du spectateur à ne pas poursuivre son chemin vers la droite, au risque de sortir de la composition. J'ai prévu un second butoir, sous la forme d'une planche horizontale faisant saillie de cette construction, et que j'ajouterai par la suite.

Préparez vos compositions

Pour réussir vos dessins, n'oubliez pas les règles de la composition :

- ✓ Placez votre sujet principal ailleurs qu'en plein centre de la composition.
- ✓ Utilisez de tous les moyens à votre disposition (équilibre des masses, proportions, modelé, chevauchement...) pour attirer l'œil du spectateur sur le sujet principal.
- ✓ Dans un groupe, réunissez dans la mesure du possible un nombre impair d'éléments.
- ✓ Rassemblez des éléments de textures, formes et dimensions diverses.
- ✓ Disposez vos sujets de façon asymétrique. En général, les objets de grande taille font meilleur effet s'ils sont groupés d'un seul côté.
- ✓ Jouez la carte de la simplicité ! Une surabondance d'éléments nuit à l'harmonie d'un dessin.

Le bras de terre (n° 3) qui dépasse à gauche des constructions fait lui aussi office de flèche, dirigée vers les cabanes du second plan.

Les cabanes de pêcheur (n° 4) seront suffisamment détaillées pour inviter le spectateur à y poser les yeux quelques instants. Je dois faire en sorte maintenant que son regard reste dans ma composition, au lieu de la quitter par la gauche. Je prévois donc de mettre l'accent sur les reflets et les ondulations de l'eau, afin de le ramener vers la nasse. J'aurai ainsi réalisé une composition circulaire complète.

- 5. Maintenant que votre composition est correcte, complétez votre dessin en lui apportant du modelé.**



Il est temps d'ajouter à votre esquisse des valeurs foncées ou claires, que vous équilibrerez dans chaque partie du dessin. Sur le mien, j'ai posé les plus sombres sur le sujet principal et autour. De part et d'autre du dessin, j'ai joué sur la totalité de la gamme, en cherchant à répartir de manière équitable les différentes valeurs pour assurer l'harmonie de la composition.

- 6. Pour parachever votre œuvre, reprenez chaque partie dans le détail.**

Une gomme de plastique vous servira à effacer les tracés inutiles, et une gomme mie de pain à éclaircir l'ensemble du dessin.

Chapitre 10

Nature vivante et bien vivante

Dans ce chapitre :

- Traduisez en dessin la beauté des fleurs
- Sachez apprécier les tempéraments divers des arbres

Dans ce chapitre, nous étudierons la forme et la texture des fleurs. Puis nous découvrirons, à l'aide d'une série d'exemples, que chaque essence d'arbre a sa personnalité. Partez à la recherche de vos propres modèles, afin de vous exercer sur ces éternelles sources d'inspiration artistique.

Immortalisez les fleurs

Lors d'une prochaine balade dans la campagne, amusez-vous à découvrir des modèles floraux et à les dessiner sous différents angles. Captez l'imposante majesté du tournesol, la gracile humilité d'une simple marguerite ou la structure complexe d'une rose. Reproduisez sur le papier des vues en gros plan de la forme et de la texture de leurs pétales et de leurs feuilles, qui confèrent à chacune de ces fleurs ses qualités particulières.

Un portrait n'est tout simplement pas crédible si l'on déforme le nez du personnage ou si l'on place ses yeux au mauvais endroit. Les sujets floraux sont moins exigeants : même quand on modifie légèrement le dessin des pétales ou qu'on les dispose en prenant quelques libertés vis-à-vis de la botanique, le résultat sur le papier ressemble toujours à une fleur.



Portrait de soleil

La haute élégance du tournesol fait depuis toujours de cette fleur l'un des modèles favoris des artistes. Cette plante, dont la stature peut dépasser celle d'un adulte, s'orne d'une énorme fleur, rendue familière par Vincent Van Gogh dans l'un de ses plus célèbres chefs-d'œuvre.

Sur la figure 10-1, je vous présente un superbe spécimen de « soleil », dont la graine a un jour bondi d'une mangeoire à oiseaux à l'un de mes pots de fleurs. Sur ce dessin réalisé d'après photo, comparez les différentes textures : feuilles veinées, pétales lisses et cœur plus irrégulier.



Figure 10-1 :

Un tournesol
et la diversité
de texture de
ses pétales,
de ses
feuilles et de
son cœur.

Au cœur de la rose

J'envisage les dessins de fleurs comme s'il s'agissait de portraits. En effet, leur croissance physique et les sentiments qu'elles inspirent les apparentent, selon moi, à des êtres

humains. Ma fleur favorite, la rose blanche, symbolise l'innocence et la bienveillance, doublées d'une profonde complexité. Dans une étreinte aimante et expressive, ses pétales extérieurs en embrassent le cœur, tandis que ses épines lui offrent leur protection.

Rassemblez vos fournitures, nous allons dessiner un bouton de rose. Ma version mesure environ 15 x 12 cm, mais rien ne vous oblige à choisir ce format.



1. Esquissez les principales lignes du bouton et des feuilles.

Regardez la première illustration de la figure 10-2. Cette esquisse a pour fonction de disposer votre sujet dans le cadre de votre dessin.

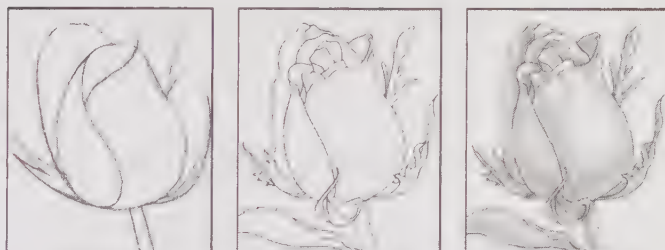


Figure 10-2 :

Un bouton de rose conservé pour l'éternité.

2. Estompez les traits esquissés puis redessinez le bouton en détail.

N'appuyez pas trop sur la mine de votre crayon : les traits noirs et grossiers ne conviennent pas à ce sujet tendre et délicat !

3. Ajoutez quelques valeurs claires.

Pour cela, utilisez la méthode des hachures et contre-hachures examinée au chapitre 7.

À l'aide d'un crayon HB ou 2B, complétez par quelques valeurs plus foncées (comme dans le premier exemple de la figure 10-3).

Figure 10-3 :
Une rose en bouton ... puis totalement épanouie.



La figure 10-3 illustre le développement de notre rose, de l'état de bouton à son épanouissement.



Pour dessiner correctement une fleur, il convient de l'avoir inspectée sous toutes les « coutures ». Au cas où vous souhaitez travailler d'après photos, prenez-en sous différents angles et sous un éclairage satisfaisant.

Captez la personnalité des arbres

Chaque arbre est unique. En l'observant attentivement, vous parviendrez à capter sa personnalité propre.

Figure 10-4 :
L'« imperfection » apparente d'un arbre traduit un message d'une force profonde.





Sujets inspirateurs s'il en est, les arbres symbolisent les luttes et les miracles qui animent la nature et la rendent si émouvante. En soulignant leurs imperfections et leur vulnérabilité, vos dessins dépasseront le simple rendu technique pour atteindre à une profonde réflexion sur le vivant.



Lorsque j'ai aperçu au bord d'une route le magnifique arbre reproduit à la figure 10-4, j'ai fait demi-tour pour le photographier. Malgré sa mort prochaine, les branchettes du bas à droite s'agrippaient vaillamment à la vie. Vous observerez que certaines branches se superposent à d'autres ou bien au tronc.

Remarquez aussi la courbure des branches, qui se ramifient en V et non à angle droit.

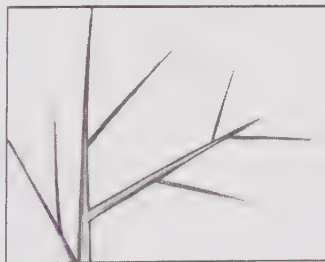
Quiconque sait tracer la lettre V est capable de dessiner correctement des branches. Vérifiez-le par vous-même à l'aide d'un exemple simple.

1. **Esquissez les contours des principales branches (comme sur la figure 10-5).**



Figure 10-5 :

Des branches d'arbres réduites à leur plus simple expression : quelques lignes en forme de V.



2. Avec la gomme mie de pain, estompez votre croquis.
3. Affinez votre dessin en traçant des courbes et en représentant de manière plus réaliste la jonction des branches. Vous obtiendrez la forme générale de l'arbre.

Dans le second dessin de la figure 10-5, j'ai amélioré cette forme en donnant à l'arbre une silhouette plus détaillée.

4. Ajoutez les branchettes, sous forme de petites ramifications en V.

Les branchettes deviennent d'autant plus petites, courtes et minces qu'elles poussent loin du tronc.



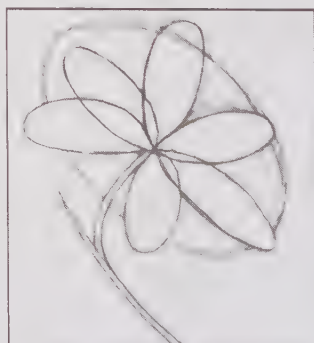
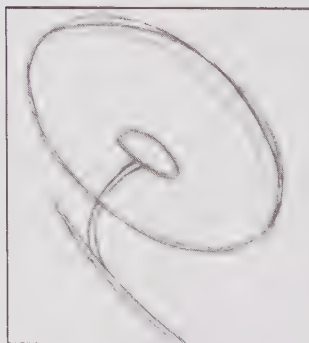
Comme pour les fleurs, la représentation des arbres n'exige pas une fidélité scrupuleuse. Laissez libre cours à votre créativité et reprenez, dans votre modèle, les aspects propres à souligner l'émotion que vous souhaitez susciter.

Projet 10 : Fleur de lis

Dans ce projet, je vais vous montrer comment simplifier une fleur complexe, afin de n'en retenir que les traits essentiels. Ensuite, le travail de modelé vous permettra d'en rendre les volumes et la personnalité.

1. Tracez un grand ovale qui situera la tête de la fleur.

Dans le modèle qui suit, observez l'inclinaison de l'ovale. Le dessin d'une fleur se fonde généralement sur une forme circulaire, vue selon tel ou tel angle.



2. Pour marquer le centre du lis, ajoutez une petite ellipse au milieu de la grande.

3. Représentez la tige par de simples traits.

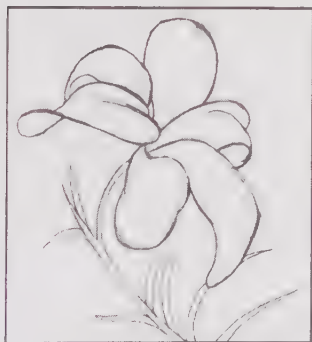
La tige centrale part du bas à droite et se dirige vers le haut à gauche. Une tige secondaire diverge vers le haut à droite. Les courbes qui la forment rejoignent la base du lis.

4. Esquissez les six pétales à partir du centre de la fleur.

Certains pétales se terminent à l'intérieur du grand ovale, d'autres dépassent. En raison de la perspective, certains semblent plus grands que d'autres.

5. Estompez à la gomme mie de pain tous les tracés de l'esquisse.**6. Détaillez davantage chaque pétale et ajoutez quelques feuilles étroites partant de la tige.**

Regardez le premier des deux exemples qui suivent. Certains pétales se superposent aux autres, sans quoi le dessin manquerait de réalisme. Vous remarquerez que, comme les feuilles, ils se recourbent dans différents sens.

**7. Gomez les traits de l'esquisse de façon à ce qu'ils deviennent à peine perceptibles.****8. Perfectionnez maintenant votre dessin à l'aide de lignes fines et bien nettes, suivant les traces de l'esquisse.**

Commencez par ajouter l'étamine, puis quelques fines feuilles dans la partie basse de la tige. Le lis est doucement éclairé par en haut.

9. Grisez les pétales à l'aide de hachures simples.

Dans le premier dessin qui suit, j'ai posé des hachures simples sur le contour de chaque pétale pour lui donner son modelé. Nous avons vu comment poser un modelé à l'aide de hachures et contre-hachures au chapitre 7.

10. Pour compléter le modelé, ajoutez des contre-hachures sur les feuilles, la tige et l'étamine.

N'oubliez pas d'apporter des valeurs plus foncées aux parties restant dans l'ombre.

11. Pour caractériser votre lis, parsemez ses pétales de petites taches.



Dessinez des taches de formes et dimensions différentes, et à distance variable les unes des autres – sinon, elles donneraient l'impression de pois ! Pour les taches comme pour le reste, jouez sur les valeurs claires et sombres.



Chapitre 11

Le ciel et la Terre dans un carton à dessin

Dans ce chapitre :

- Le ciel et ses sautes d'humeur
- La campagne, la montagne et la mer

Balades au grand air et sac à dos bien rempli de fournitures sont synonymes d'une abondante production picturale. Dans ce chapitre, vous allez embarquer pour un petit voyage visuel autour de chez vous, afin de redécouvrir le monde qui vous entoure avec de nouveaux yeux d'artiste.

Multiples ciels, multiples paysages

Sortez de chez vous, la nature et ses infinies séductions vous appellent ! Représenter un sujet aussi intangible que le ciel est une gageure à laquelle se sont attaqués bien des peintres ou dessinateurs.

Le ciel et ses sautes d'humeur

À la moindre occasion, que vous sortiez ou jetiez un coup d'œil par la fenêtre, prenez le temps d'observer les formations nuageuses. Analysez leur forme, ainsi que la gamme des valeurs des nuages et du ciel.

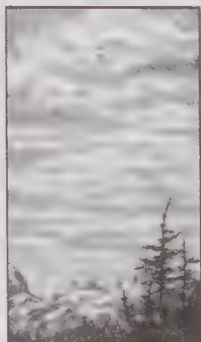
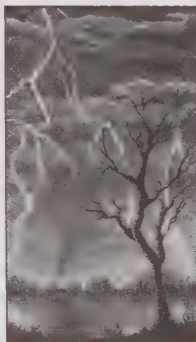
Dans les trois dessins reproduits ci-dessous, j'ai rendu trois atmosphères différentes :



- ✓ **Claire et calme.** L'illusion de la distance, dans un ciel dégagé, est rendue grâce à la perspective atmosphérique (évoquée au chapitre 8). Dans le premier dessin de la figure 11-1, j'ai représenté le ciel par un dégradé qui, assez sombre en haut, atteint des valeurs très claires juste au-dessus de la ligne d'horizon. Cela confère un effet de profondeur à cette scène chaude et paisible.
- ✓ **Orageuse.** Dans le deuxième dessin de la figure 11-1, l'énergie tumultueuse qui se déchaîne dans le ciel exprime une colère de mauvais augure. Le ciel, très sombre et envahi de nuages, est déchiré d'éclairs qui se reflètent dans l'eau. L'un des nuages se prolonge jusqu'à terre, laissant planer la menace destructrice d'une tornade.
- ✓ **Cotonneuse et pittoresque.** Dans le troisième dessin, les nuages qui moutonnent dans le ciel ont l'air bien inoffensifs. Pourtant, un risque de changement de temps radical plane toujours.

Figure 11-1 :

Les multiples humeurs du ciel vous inspireront de multiples dessins.



Considérez les nuages comme des objets en trois dimensions (nous avons vu comment les dessiner au chapitre 6). Observez combien la lumière du soleil en modèle les reliefs, plus ou moins éclairés. Bien entendu, si le vent souffle, vous devrez vous dépêcher de dessiner, car ils auront vite changé de forme !



La perspective (étudiée au chapitre 8) influence la forme des nuages tout autant que celle des objets solides. Pour créer l'illusion que les nuages situés au-dessus de la ligne d'horizon sont plus éloignés que ceux qui vous surplombent, faites-les plus petits, plus rapprochés les uns des autres, et plus clairs.

Voyagez dans toutes les contrées possibles



N'importe où que vous vous trouviez sur la planète, des paysages aussi beaux qu'uniques inspireront votre art. Reproduisez-les fidèlement sur le papier ou transformez-les au gré de votre créativité. Vous pouvez même en extraire les éléments les plus frappants pour composer une vue complètement imaginaire. Et n'hésitez pas à les animer d'une présence humaine.

Une présence humaine

Souvent, le dessinateur intègre dans ses œuvres une présence humaine, ou sa trace. Celle-ci se limite parfois à de subtiles références : une vieille route pavée à travers bois, des traces dans la neige ou le sable, par exemple. Elle peut aussi se manifester par touches

plus concrètes, sous la forme d'un banc, d'une mangeoire, d'un canoë... qui s'intégreront de façon discrète à la scène. Enfin, un personnage, absorbé dans son activité, se transformera volontiers en sujet central de votre paysage.

Coucher sur le papier une scène véritablement observée est un merveilleux moyen d'en conserver le souvenir, pour notre joie et notre réflexion ultérieures. Pendant des vacances, j'ai été fascinée par la beauté de cette superbe rivière, un souvenir que j'ai conservé par le dessin de la figure 11-2. Le soleil était éclatant, comme l'indique l'ombre nette du fauteuil, qui invite le spectateur – vous – à contempler cette scène paisible.

Figure 11-2 :
Le dessin
préserve un
paysage de
l'oubli.



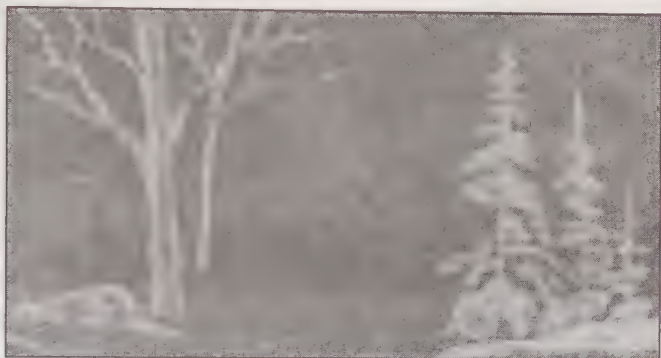
Que cela ne vous dissuade pas d'exprimer votre inventivité, en modifiant, voire en bouleversant totalement les composantes d'un sujet qui vous inspire !

Projet 11 : Rêve d'hiver



Ce projet va vous demander d'effacer, plutôt que d'ajouter, car vous allez rendre les valeurs claires à l'aide de votre gomme. Quant aux ombres, vous les dessinerez au fusain. Comme matériel, il vous faut du papier, des gommes plastique et mie de pain, un bâtonnet de fusain et un crayon-fusain, ainsi que du papier essuie-tout.

1. **Délimitez un rectangle d'environ 20 cm sur 10.**
2. **Avec le bâtonnet de fusain, grisez la totalité de ce cadre.**
Tenez le bâton de côté, vous irez plus vite. Pour le moment, posez un ton de gris moyen, sachant que vous l'éclaircirez à l'étape suivante.
3. **Avec un morceau de papier absorbant, frottez toute la surface de façon à obtenir un gris homogène.**
4. **Avec la gomme mie de pain, commencez à « évider » les parties claires.**



Sur la gauche, j'ai « dessiné » deux feuillus, un grand et un petit. À droite figurent trois conifères de tailles différentes. Leurs branches à tous sont plus claires du côté gauche, car c'est de là que vient la lumière. N'oubliez pas les deux autres zones claires, représentant la neige au pied des arbres.

5. À l'aide de la mie de pain, ajoutez de la neige.

Laissez toutefois intactes les parties sombres et notamment le torrent.

6. Toujours à la mie de pain, éclairez le ciel.

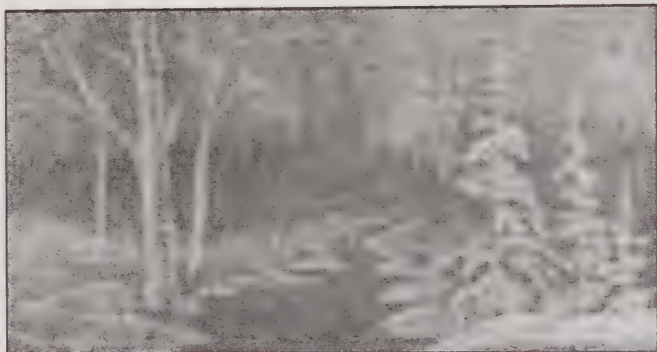
En estompant le ciel, j'ai dégagé quelques silhouettes d'arbres, à l'arrière-plan. Demeurant d'un ton foncé, elles se détachent sur les valeurs claires du ciel.

7. Prenez maintenant la gomme en plastique, dont vous aurez taillé un coin, pour extraire de nouvelles parties claires : les bords du torrent, certains détails dans les arbres, etc.

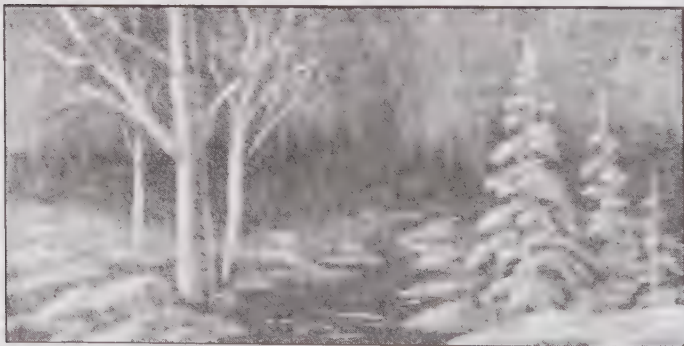
8. Avec le bord aiguisé de la gomme, éclairez encore le côté gauche de tous les arbres.

9. Faites de même pour la neige (sauf les parties dans l'ombre) qui couvre le sol et les sapins.

10. À gauche, ajoutez le tronc mince d'un feuillu.



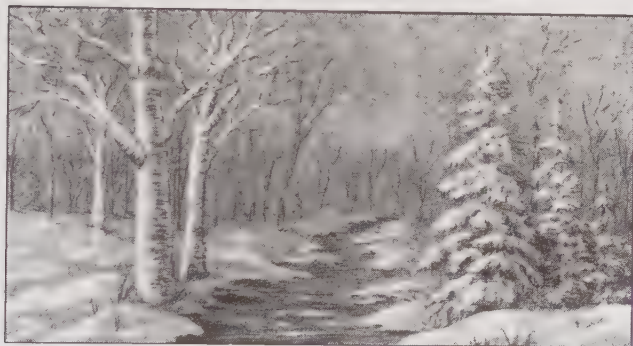
11. Toujours avec le côté taillé de la gomme de plastique, ajoutez des branches aux bouleaux.
12. Afin de bien définir la limite des troncs de bouleaux, ajoutez quelques rehauts très clairs sur leur partie gauche.
13. Avec la gomme en plastique, ajoutez quelques touches très blanches dans la neige au sol et sur les branches des sapins.
14. Taillez bien votre gomme de plastique et, avec ce coin aiguisé, tracez quelques lignes blanches dans le torrent pour former des fragments de glace.



15. Avec le crayon-fusain, insérez ombres et détails de ton foncé.

16. Complétez par d'autres détails : branches, ombres sous les rives du torrent, arbres lointains et texture des écorces.

Retouchez tout élément qui ne vous donnerait pas satisfaction en ajoutant (ou en supprimant) des détails.



Chapitre 12

Capturez des animaux dans vos dessins

Dans ce chapitre :

- Reproduisez pelages et plumes
 - Donnez de la vie à vos dessins animaliers
-

Depuis l'époque où nos ancêtres préhistoriques commencèrent à orner les parois des grottes, les animaux n'ont cessé d'être un des sujets de prédilection des artistes, en herbe ou confirmés. Ces sympathiques sujets à poils ou à plumes ne manquent pas autour de vous, que ce soit au parc, au zoo ou dans le jardin des voisins. Sans parler de vos compagnons familiers.

Il est rare qu'un animal à quatre ou à deux pattes apprécie de prendre la pose. Je vous conseille donc de réaliser de rapides croquis de vos modèles, ou de les photographier sous tous les angles avant de les peindre. Dans ce chapitre, nous accorderons la part belle aux animaux de compagnie et aux oiseaux familiers, plus facilement accessibles que la faune sauvage.

Tous poils ou plumes

Sauf exception, mammifères et oiseaux portent un « costume complet ». Leurs goûts vestimentaires variant d'une espèce à l'autre, ils offrent à nos talents artistiques une multitude de textures et de motifs, qui parfois même varient d'une saison à l'autre.



Pour rendre la texture d'un pelage ou d'un plumage, souvenez-vous des points suivants :

- ✓ Observez attentivement le sens de pousse des poils ou plumes, puis posez votre modelé dans ce même sens.
- ✓ Pelages et plumages semblent bien plus réalistes lorsqu'on les dessine par traits de longueurs et d'épaisseurs variables.
- ✓ Pour rendre les volumes de l'animal, effectuez votre modelé à l'aide de traits courbes.
- ✓ Veillez non seulement à la texture, mais aussi à la lumière et aux ombres.

Au quart de poil



Le poil des animaux prend les aspects les plus divers : long ou court, raide, bouclé ou frisé, doux ou rêche, mat ou brillant, uni, tacheté ou zébré ! Quoi qu'il en soit, suivez les conseils ci-après :

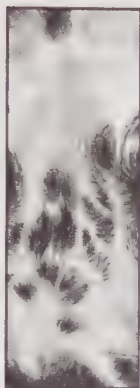
- ✓ La pose de hachures simples (étudiée au chapitre 7) est la technique idéale pour rendre la plupart des pelages.
- ✓ Pour un pelage court, posez des hachures courtes, généralement courbes. Pour une fourrure à poil long, les hachures seront longues et courbes.
- ✓ Des traits empâtés et hardis donnent l'illusion d'un pelage dru et épais, tandis que des hachures délicates produisent un effet soyeux.

Poil court

Dans la figure 12-1, la chienne Shadow a le pelage court et soyeux. Shadow perd chaque mois assez de poils pour emmitoufler le chihuahua le plus dénudé !

Figure 12-1 :

Reproduire un pelage tacheté requiert un hachurage minutieux et l'emploi d'une échelle de valeurs complète.



Regardez comment le modelé du court pelage de Shadow reflète la structure osseuse de son crâne et de son museau. Observez les gros plans de la figure 12-1 : des taches noires sur fond blanc et des taches blanches sur fond noir. Les poils poussent en tous sens. Pour les reproduire, j'ai employé toutes les valeurs possibles, du blanc au gris moyen pour les parties claires et du gris moyen au noir pour les parties foncées.



Dans la figure 12-2, caricature du chat Pacha, remarquez la douceur du poil, bien plus fin et soyeux que celui d'un dalmatien, et ses diverses orientations. Les yeux sont fidèles à la réalité, mais pour le nez j'ai choisi la liberté artistique, en lui donnant une forme en bouton. Pacha y gagne une expression particulière, proche de celle d'un chat de dessin animé ou d'une peluche.



Figure 12-2 :

Un poil court et soyeux, poussant en tous sens.

Poil long

Les poils longs sont généralement plus difficiles à dessiner car ils ont tendance à se recourber en tous sens et à se chevaucher.

La figure 12-3 est le portrait de Rosey, mon Wheaton terrier, tellement adorable avec son pelage doux, ondulé et souvent ébouriffé.

Une fourrure épaisse ne laisse pas apparaître la structure osseuse de l'animal autant qu'un pelage ras. Mais le contraste entre zones claires et sombres permet de rendre le modelé élémentaire de la tête.

Figure 12-3 :
Portrait d'un
animal à poils
longs et
doux.



Sous le poil, le volume

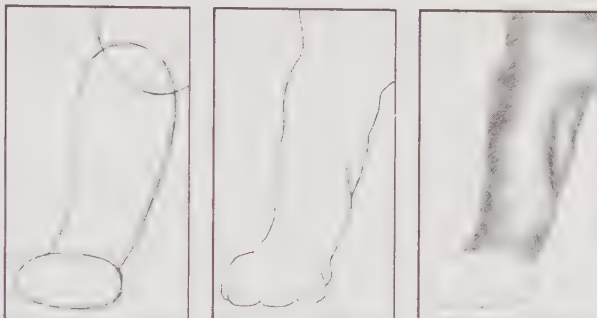


Dans cet exercice, vous allez dessiner une patte de chiot. Les mêmes principes s'appliquent à toute autre partie du corps d'un animal à poil ras.

- 1. Esquissez trois formes, selon le modèle de la figure 12-4.**

La forme visible en haut du croquis est une partie du corps du chiot, la forme allongée est la patte, et l'ovale du bas, l'extrémité de celle-ci.

Figure 12-4 :
Forme et texture d'une
patte d'animal
à poil ras.



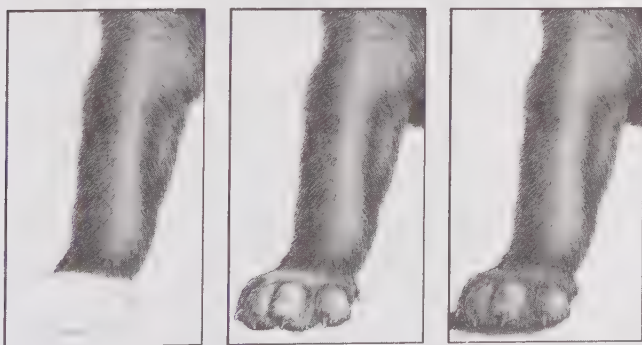
2. Avec la gomme mie de pain, estompez les traits esquissés, puis redessinez plus précisément les contours.
3. Avec votre crayon HB, commencez à poser des hachures pour représenter le pelage.

Observez bien le sens des poils dans le troisième dessin de la figure 12-4. Ils poussent verticalement au milieu de la patte et s'orientent en oblique sur les côtés, en suivant un mouvement courbe.

4. Au crayon 2B, foncez le modelé dans les parties ombrées de la patte (voir figure 12-5).



Figure 12-5 :
Une patte de
plus en plus
détaillée.



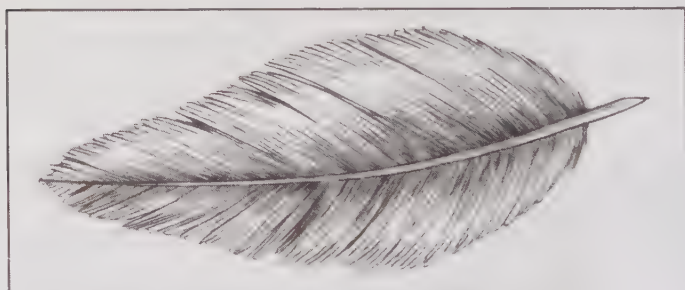
5. Ajoutez les parties claires de la patte, puis tracez le contour des griffes (voir le deuxième dessin de la figure 12-5).
6. Ombrez le pelage à la jonction de la patte et du corps.

7. Au crayon 2B, ajoutez les valeurs sombres de la patte, ainsi que son ombre (comme dans le troisième dessin).

Dessinez avec des ailes

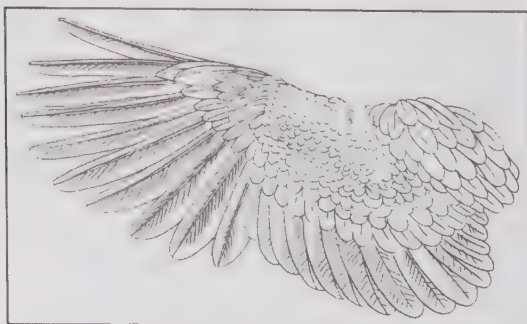
La figure 12-6 reproduit un dessin de plume que j'ai exécuté sans modèle. Une fois qu'on a compris la forme et la structure de base d'une plume, on peut dessiner les nombreuses plumes d'une aile avec précision. Saluons au passage celle qui sert d'outil au dessinateur et d'instrument d'écriture pendant des siècles, grâce à son penne creux que l'on trempait dans l'encre.

Figure 12-6 :
Gros plan sur
une plume.



Il existe des plumes de toutes formes et dimensions, des minuscules et délicates plumes du colibri à celles de l'aigle, immenses et puissantes. La figure 12-7 illustre la structure élémentaire d'une aile. On peut l'adapter à toutes les créatures à plumes, des oiseaux aux anges, en passant par les dragons et les cochons volants !

Figure 12-7 :
Structure
élémentaire
d'une aile.





Pour rendre la texture des plumes, je vous conseille une association de hachures courbes (qui contribuent au réalisme des plus grandes) et de tortibouillis.

Donnez vie à vos dessins animaliers

Si l'on ignore texture, éclairage et contraste, et qu'on s'efforce de pénétrer la personnalité du sujet, un dessin animalier peut dégager beaucoup d'émotion et toucher au portrait.



Une source de lumière puissante et dominante a pour effet de souligner les volumes et textures du sujet, tout en créant des ombres intéressantes. En outre, les contrastes qu'elle produit contribuent à la force expressive de l'œuvre (nous avons abordé les contrastes au chapitre 6).

Faute de contraste, un oiseau blanc sur fond blanc peut respirer l'ennui. Dans la figure 12-8, j'ai noirci le papier derrière la tête et le cou de l'oie afin que ceux-ci ressortent plus que le reste de l'animal. Bien entendu, si j'avais représenté un oiseau noir, j'aurais créé le contraste par le procédé inverse.

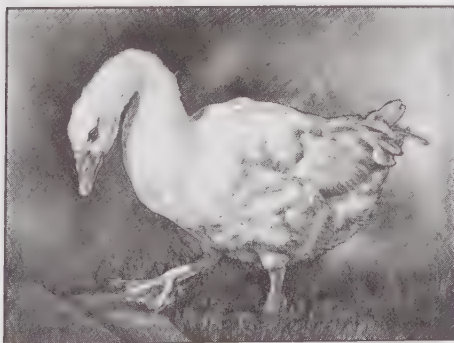


Figure 12-8 :

La tête et le cou de l'oie contrastent avec un arrière-plan très foncé.



Le tendre dessin de la figure 12-9 représente le charmant chaton Moumousse. Observez la façon dont j'ai rendu le contraste, l'éclairage et la texture dans ce portrait :

➤ Pour reproduire le pelage tigré du chaton, j'ai opposé des valeurs contrastées.

- ✓ Avec une lumière douce et diffuse, j'ai créé une ambiance paisible. En cette journée couverte, Moumousse n'est éclairé que par une lumière verticale, filtrée par les nuages.
- ✓ Les ombres du chaton et des fleurs se limitent à la partie basse du dessin. Par contraste, leurs valeurs foncées mettent en valeur la fourrure duveteuse de Moumousse.
- ✓ Des grisés fortement contrastés soulignent les yeux, dont les reflets indiquent que l'éclairage provient du haut.

Figure 12-9 :

Une lumière verticale et diffuse vient souligner la douceur du chaton.



Les chiens parlent avec leurs yeux. D'un regard, ils nous disent s'ils ont faim, envie de jouer ou s'ils nous aiment, tout simplement.

Figure 12-10 :

Une position de biais reflète mieux qu'une posture droite, toute la vivacité de cette chienne.



Sur la figure 12-10, ce regard est celui de Maggie, la « petite dernière » de mes voisins. Ici, la lumière vient de la droite, son abondant pelage prenant des valeurs plus foncées du côté gauche du dessin.



Un portrait animalier gagne en intérêt quand le modèle est représenté de biais, la tête légèrement inclinée. Chez Maggie, cette attitude révèle un tempérament vif et joueur. On se demande ce qu'elle contemple de ce regard brillant et curieux.

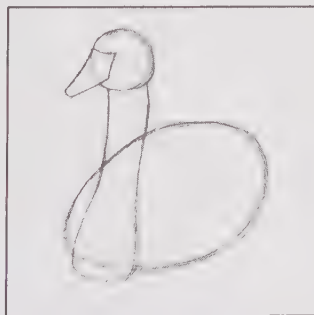
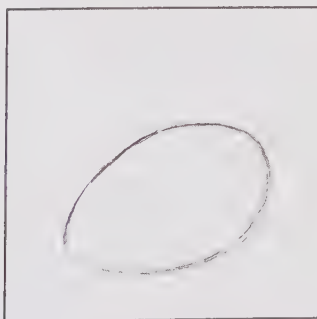
Projet 12 : Reflets d'ailes



Qui était là le premier, de l'œuf ou de la poule ? Ici, la poule cède la place à un cygne, mais tout commence cependant par un œuf. Voici comment procéder pour le transformer en magnifique oiseau blanc. Tracez dans votre album de croquis un cadre carré.

1. Avec un crayon 2H, esquissez très légèrement une forme ovoïde.

Comme vous le voyez, la pointe de l'œuf est orientée vers le bas à gauche. Décentrez l'œuf vers le bas de la feuille, afin de laisser assez de place pour le long cou et la tête du cygne. Le trait doit être léger car vous l'effacerez par la suite.



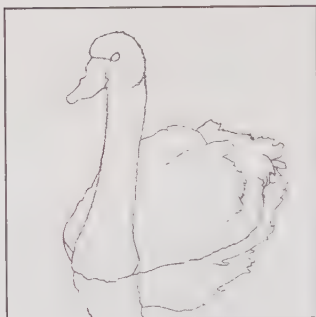
2. Dessinez le cou.

Veillez à ce qu'il soit plus large en bas qu'en haut.

3. En haut du cou, tracez un petit cercle pour la tête.

4. Ajoutez le bec.

5. Estompez tous les traits esquissés en tapotant le papier avec une gomme en plastique.
6. Dessinez le cygne en détail avec un crayon HB.



Repassez le contour du bec d'un trait continu, puis dessinez les yeux. Par petites touches duveteuses, dessinez le contour des ailes, de la queue et du reflet dans l'eau. Ainsi, vous rendrez déjà la texture des plumes.

7. Au crayon HB, posez un modelé gris clair sur le corps et sur la tête, sous forme de brèves hachures.

La source lumineuse se situant à droite, les valeurs les plus foncées sont à placer à gauche. Observez bien le sens des plumes.

8. Indiquez la texture des plumes par un modelé de valeurs claires sur le corps, les ailes et la queue.

Ma technique du tortibouillis servira à représenter les parties couvertes de petites plumes, comme le cou et la tête. Pour les longues plumes des ailes et de la queue, essayez de longues hachures incurvées.

9. Détaillez le modelé de la tête (voir les deux dessins suivants).

Les parties en relief, front et joues, sont plus claires.



10. Ombrez davantage les parties foncées du cou et du corps, avec un crayon 2B.

Observez le grisé en haut à droite du cou. Veillez à ce que les plumes du bas du cou semblent plus grandes que celles du haut. Pour créer cet effet, posez dans cette partie des hachures plus longues, plus marquées et plus foncées.

11. Grisez le bec, qui contient une échelle complète des valeurs.

Avant de commencer, délimitez les zones claires et foncées (comme nous l'avons vu au chapitre 7).

12. Remplissez l'œil.

La partie supérieure de l'œil est plus foncée que le reste. Laissez le reflet en blanc.

13. Sur la totalité de l'arrière-plan, posez quantité de traits horizontaux, droits et très légers.

N'hésitez pas à vous servir d'une règle. Si vous dessiniez les ondulations de l'eau de manière oblique, votre dessin perdrait en réalisme.

14. Remplissez le reflet du cygne (voir dessin suivant).

L'eau est elle aussi rendue par des hachures horizontales. Observez sur le modèle les différentes valeurs utilisées pour les parties sombres et éclairées. Le gris est plus clair en haut du dessin, et un peu plus foncé sur les côtés.

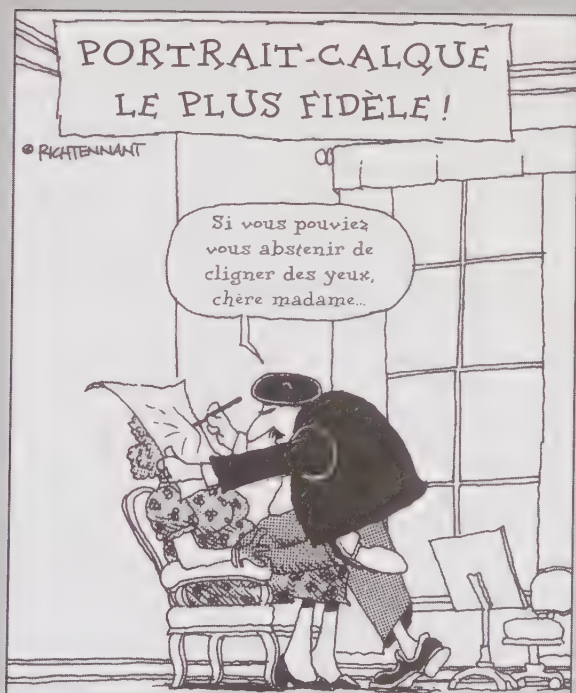


Près du cygne, le modelé des ondulations de l'eau indique le déplacement de l'oiseau. Ici aussi, on utilise des hachures simples, parallèles. La forme circulaire des ondes est rendue par des différences de valeurs.

- 15. Ajoutez des hachures horizontales dans l'eau autour du cygne.**

Quatrième partie

Un genre à part, le portrait



Dans cette partie...

Enfin, place au dessert !... Et à ma friandise favorite : les gens. Non, je ne suis pas anthropophage, c'est juste une façon de dire que j'adore le portrait, tout en restant dans la métaphore alimentaire. Les êtres humains sont multiples par la couleur, la taille, les formes, les saveurs (c'est encore une image, bien entendu). Des millions d'individus, chacun doté d'une beauté à nulle autre pareille, nous offrent une palette de choix infinis.

Dans le portrait, la cerise sur le gâteau, c'est la variété des chevelures, la multitude des expressions faciales, les déclinaisons infinies de la caricature, la passionnante étude du vieillissement... Nous allons nous amuser à étudier un par un les éléments du visage, puis à les rassembler, comme pour une pièce montée !

Bref, nous partagerons bientôt la même passion du portrait. À peine aurez-vous franchi les étapes propres à intimider le débutant – et compris qu'il s'agit en fait d'une technique simple – que vous serez aussi « accro » que moi !

Chapitre 13

Les multiples visages de l'âge adulte

Dans ce chapitre :

- ▶ Redécouvrez la diversité des visages humains
- ▶ Transformez des parties de visage ou de corps en portrait

Si nous avons tous la même apparence, l'espèce humaine serait sinistre ! Heureusement, chacun d'entre nous est tiré à exemplaire unique. Pas étonnant que la diversité des visages humains fascine les artistes et les inspire autant !

Vive la différence !

Sauf exception, nous possédons tous deux yeux, deux oreilles, un nez et une bouche. Malgré cette similitude, nous ne nous ressemblons guère les uns les autres. Même entre de « vrais » jumeaux, on trouve de minimes différences quand on les dévisage attentivement.

Lorsqu'on rencontre quelqu'un pour la première fois, on remarque éventuellement certaines caractéristiques physiques qui aident à reconnaître cette personne : longueur du nez, couleur des yeux ou des cheveux... Le dessinateur accorde tout autant d'importance à d'autres aspects, comme les angles dessinés par la silhouette, l'espacement ou les rapports entre tel et tel élément du visage.



Diversité des crânes, visages et profils



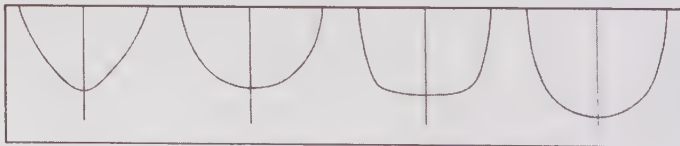
Pour l'anthropologue comme pour le médecin légiste, un crâne humain révèle une quantité d'informations sur un individu : le sexe, le mode de vie, l'origine, voire, dans certains cas, l'identité ne sont que quelques-uns des secrets qu'il recèle.

Les figures 13-1 et 13-2 reproduisent quatre exemples de têtes d'adulte, en demi-vue frontale. Non seulement ces têtes diffèrent les unes des autres, mais il est également possible d'en créer un grand nombre d'autres en réunissant les hauts et les bas des visages. Les lignes verticales médianes servent d'axe de symétrie. Prenez crayon et papier et amusez-vous à mélanger les hauts et les bas. Il suffira de les doter de quelques traits et d'une chevelure pour obtenir une bande bigarrée de personnages tout à fait dissemblables !

Figure 13-1 :
Différents
hauts de
visage.



Figure 13-2 :
Différents
bas de
visage.



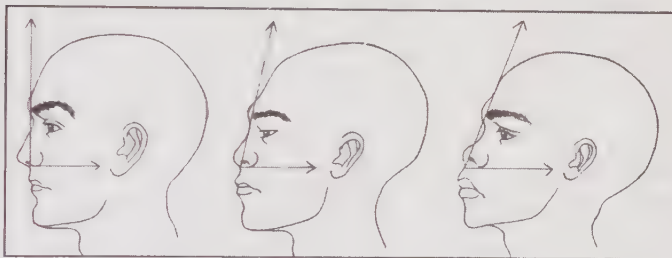
Pour constater la multiplicité de structure des têtes humaines, vous pourriez aussi vous raser le crâne, et en faire autant avec vos voisins et amis. L'expérience risque de ne pas susciter leur enthousiasme ? Examinez les têtes illustrées dans ce chapitre et dans le reste du livre, en essayant de trouver de quel exemple elles se rapprochent le plus dans les figures 13-1 et 13-2.

La variété des têtes humaines se vérifie également sur les profils et, en particulier, dans leur angle d'inclinaison, établi du sommet des dents supérieures au front.



Sur la figure 13-3, un échantillon de trois profils illustre cette diversité. J'en indique l'angle d'inclinaison par des flèches. Comme vous le voyez, le premier exemple est presque à angle droit, tandis que les deux autres profils sont plus inclinés.

Figure 13-3 :
Des profils à
l'inclinaison
différente.



La prochaine fois que vous vous trouverez dans un lieu public, profitez-en pour observer les gens qui vous entourent. Remarquez les différences de forme d'un crâne à l'autre, et d'inclinaison des profils.

Différences homme-femme

Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, hommes et femmes présentent généralement, de face comme de profil, un grand nombre de différences.

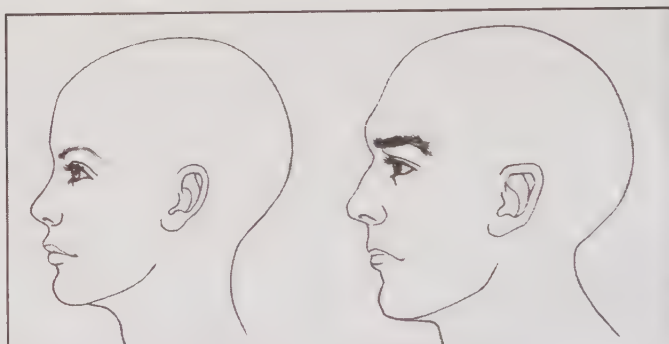


Sur la figure 13-4, comparez les deux profils types de femme et d'homme. On constate que :

- ✓ chez la femme, la tête est plus petite, de même que chacun des éléments qui la composent ;
- ✓ elle a le front plus bombé et plus vertical ;
- ✓ chez l'homme, les arcades sourcilières sont plus proéminentes.

Mon fils Ben mesure près de deux mètres pour cent kilos, tandis que ma fille Heidi est toute menue et dépasse à peine le mètre soixante. Pourtant, ils ont indubitablement un air de famille. Je m'en suis donc servi de modèles pour vous montrer certaines différences typiques entre le visage d'un homme et celui d'une femme.

Figure 13-4 :
Différences
entre profils
féminin et
masculin.



Remarquez les différences suivantes sur la figure 13-5 :

- ✓ Le visage de l'homme est plus grand, de même que chacun de ses éléments considéré individuellement, y compris les oreilles.
- ✓ La moitié inférieure du visage féminin est proportionnellement plus petite que celle du visage masculin, en raison de la taille plus menue de l'os maxillaire.
- ✓ Le visage de la femme et ses composantes sont plus rebondis, car elle est généralement dotée de plus de graisse recouvrant muscles et ossature. À l'inverse, le visage de l'homme est plus anguleux car ses muscles et ses os ressortent davantage sous la peau.
- ✓ L'homme a un cou plus large, plus musculeux. Au centre, on aperçoit la pomme d'Adam.
- ✓ Les lèvres des femmes sont habituellement plus pleines que celles des hommes.
- ✓ Les hommes ont les sourcils plus fournis, plus épais et plus sombres.
- ✓ De façon générale, ils possèdent un menton plus large, plus carré et plus prononcé.

Proportions faciales chez l'adulte

Les artistes ont établi diverses règles destinées à mémoriser les proportions faciales des adultes. Bien sûr, ma préférée est celle donc je me souviens le plus facilement. Chez les adultes,

je distingue deux moitiés plus trois tiers ! Pour mieux comprendre, reportez-vous à la figure 13-6.

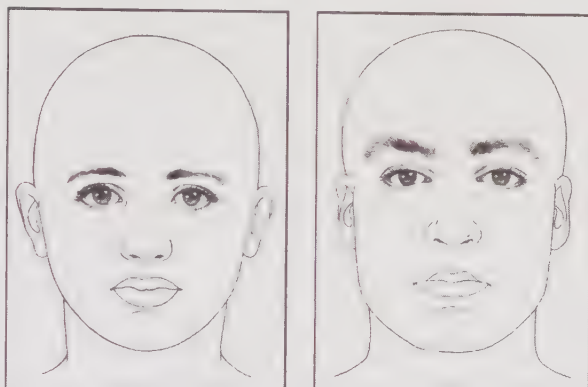


Figure 13-5 :
Différences
faciales entre
ma fille et
mon fils.



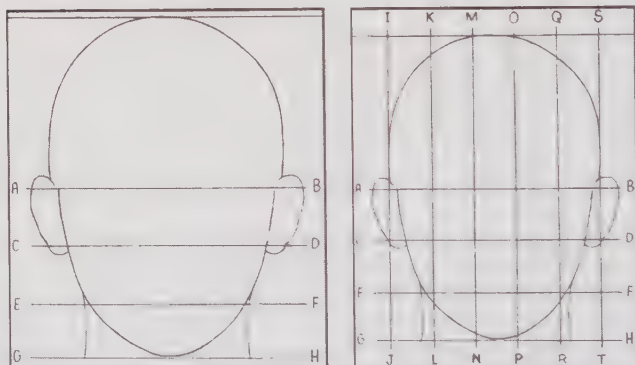
Avant de vous lancer et de composer un visage sur le papier, mieux vaut définir une sorte de plan qui vous aidera à en situer les différents éléments. Les recommandations suivantes s'appliquent aux proportions tant féminines que masculines. Dessinez en même temps que moi, en vous référant à la figure 13-6.

1. Tracez une forme ovoïde (premier dessin de la figure 13-6).
2. À peu près à mi-hauteur, ajoutez le contour des oreilles.
3. Tracez deux lignes horizontales marquant le sommet du crâne et le bas du menton.
4. Indiquez les lettres G et H à chaque extrémité de la ligne du bas.
5. À mi-chemin entre le haut de la tête et le bas du menton, tracez une nouvelle ligne horizontale. Inscrivez A et B de part et d'autre de la ligne.
6. Mesurez l'écart total entre les lignes AB et GH, divisez-le par trois, puis marquez les points correspondants sur le papier.
7. Dessinez encore deux autres lignes horizontales, CD et EF, passant par ces points.

8. Trouvez la partie la plus large du visage. Délimitez-la par deux lignes verticales, IJ et ST (comme sur le second dessin de la figure 13-6).
9. Mesurez l'écart entre les lignes IJ et ST.
10. Divisez cet écart par cinq et marquez un point aux endroits correspondants.
11. Pour compléter votre plan, ajoutez quatre verticales, KL, MN, OP et QR, passant par chacun de ces points.

Figure 13-6 :

Un quadrillage permet de mieux placer les éléments d'un visage.



Voici où placer les éléments du visage, chez la femme et chez l'homme, comme illustré dans la figure 13-7 :

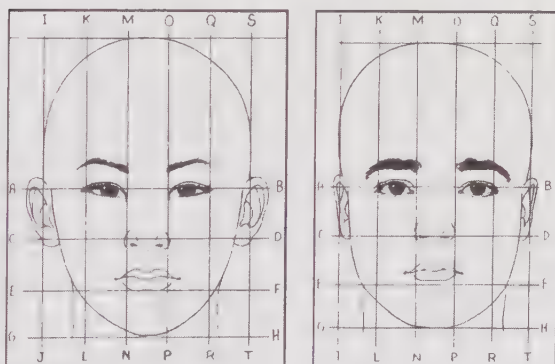
- ✓ La ligne AB indique la hauteur des yeux et du sommet des oreilles, à mi-distance entre le sommet de la tête et la base du menton (ligne GH).
- ✓ La partie inférieure du nez et des oreilles est traversée par la ligne CD.
- ✓ La lèvre inférieure se situe contre ou juste au-dessus de la ligne EF.
- ✓ L'œil droit s'inscrit entre les verticales KL et MN et l'œil gauche entre les verticales OP et QR.
- ✓ Le nez est placé entre MN et OP.

Sur les deux visages de la figure 13-7, observez les points suivants :

- ✓ Les oreilles sont à peu près de la même longueur que le nez.
- ✓ La longueur d'un œil s'inscrit dans l'un des cinq segments délimités ci-dessus.
- ✓ La plus grande largeur du visage équivaut à cinq fois la longueur d'un œil.
- ✓ Les coins de la bouche se trouvent dans l'alignement des iris.

La prochaine fois que vous vous trouverez parmi un groupe d'adultes, étudiez leur visage afin de vérifier les règles ci-dessus.

Figure 13-7 :
Placement
correct de
chaque élé-
ment du
visage.



Composez un portrait d'adulte

Pour réaliser un portrait ressemblant, il est capital de reproduire fidèlement le visage du modèle. Mais dans une composition créative, les bras et les mains, voire le corps entier, peuvent aussi jouer un rôle important. Grâce à une observation attentive, vous parviendrez même à refléter sur votre dessin certains traits de caractère de cette personne.

Le choix préalable de la composition

Il importe avant tout de choisir l'espace que vous allez réserver au visage de votre modèle dans l'ensemble du dessin.



Dans les deux exemples de la figure 13-8, comparez la place que tient le visage par rapport au reste du portrait. Sur le premier, pour faire tenir mon amie Claudette en entier, il fallait que son fin minois occupe un espace proportionnellement petit dans la feuille. Sur le second, j'ai taillé un morceau de la casquette de Rob pour faire un plan aussi rapproché que possible sur son visage.

Lunettes, couvre-chef, accessoires vestimentaires et autres objets personnels ajoutent de l'intérêt et de la personnalité à un portrait. Dans le sien, Rob arbore non seulement un chaleureux sourire, mais aussi sa casquette et sa veste habituelles.

Figure 13-8 :

À étudier :
l'espace
réservé au
visage par
rapport à
l'ensemble
du portrait.



Une particularité aussi simple que l'inclinaison d'un visage contribue dans une large mesure à la qualité d'une composition. Elle peut même être révélatrice d'un aspect de l'individualité du modèle. L'arrière-plan peut lui aussi comporter un élément d'information sur cette personne.

Sur la figure 13-9, portrait d'un ami peintre, le fond tourmenté contraste avec l'expression du jeune homme. Cela reflète son tempérament complexe, au-delà de son apparence physique.

Visages, bras et mains

Les éléments d'un visage adulte sont plus grands que ceux d'un enfant. La majeure partie du blanc de l'œil est visible,

donnant l'impression que l'iris est beaucoup plus petit. À l'âge adulte, la forme du nez est plus définie. Pour le nez comme pour les lèvres, par exemple, la technique de modelé utilisée demeure toutefois la même.



Regardez le portrait de couple de la figure 13-10. L'éclairage puissant souligne le front, le nez, la bouche et le menton de la jeune femme, qui ressortent sur le visage de son compagnon, partiellement dans l'ombre. Chez celui-ci, la forte lumière produit aussi un contraste marqué, notamment dans les yeux. Une source lumineuse dominante, l'emploi d'une vaste échelle de valeurs et une composition inhabituelle comme celle-ci accentuent l'effet de relief du portrait.

Figure 13-9 :

L'inclinaison de la tête et le travail en arrière-plan contribuent à la puissance d'un portrait.



Même si vous excellez à dessiner les visages, vous ne pourrez pas aller bien loin sans travailler aussi le cou, les bras et les mains. Si, faute de technique, vous vous abstenez de les représenter, votre œuvre risque de perdre en force expressive.



Le premier dessin de la figure 13-11 représente mon élève Philip. En incluant les bras dans ce portrait, je poursuivais une intention artistique bien définie : faire contraster la douceur naturelle du jeune homme, visible dans son expression, avec son allure de « gros dur » produite par les bras et leurs tatouages. Remarquez au passage le modelé du cou et la jonction entre celui-ci et la tête.

Figure

13-10 : Ici, c'est la disposition originale et un contraste marqué qui accentuent la force du portrait.



Figure

13-11 : La position des bras exprime elle aussi une émotion.



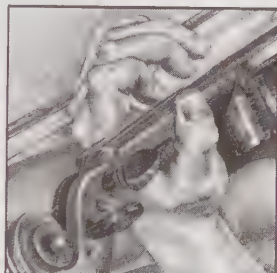
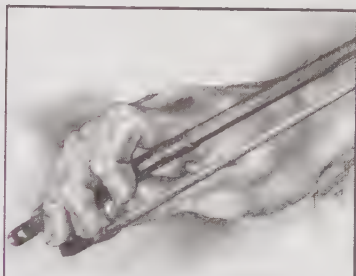
Les deux autres illustrations de la figure 13-11 montrent les nombreux volumes créés par l'ossature et la musculature dans un bras d'homme (chez la femme, ces volumes sont généralement moins visibles). Observez la jonction entre les mains et les bras.

Il y a bien longtemps, je faisais du dessin de mode pour une agence de publicité. Je m'efforçais de faire poser mes modèles de telle sorte qu'on ne voie pas leurs mains. Mais j'ai vite compris que cela limitait mes possibilités créatives. Je me suis donc décidée à apprendre à les dessiner, et je m'en félicite encore ! Les mains en disent souvent autant sur une personne que son visage.



Sans les mains, le gros plan sur un violoniste perd une grande partie de son intérêt ! Sur la figure 13-2, j'ai cherché à traduire la tension et les infimes détails qui définissent un mouvement. J'ai mis l'accent sur le bout des doigts, et j'ai exagéré le contraste entre valeurs claires et foncées pour attirer le regard sur les mains du musicien.

Figure 13-12 : Gros plan sur des mains de violoniste.



Le portrait de groupe

Le travail du portraitiste se complique lorsqu'il entreprend de dessiner non pas une personne, mais un groupe, car il doit trouver comment refléter chaque personnalité (voir le portrait d'un couple, figure 13-10).

Faites appel à votre créativité pour illustrer chaque visage selon un point de vue particulier. Tirez parti d'éclairages inhabituels, produisant de forts

contrastes et exagérant les traits de chacun. N'hésitez pas à superposer en partie les personnages et à les représenter sous des angles différents. Recherchez la puissance de la composition. En préparant mentalement celle-ci, gardez à l'esprit qu'un portrait perd en dynamisme quand on place l'un des sujets en plein milieu du dessin.

La figure 13-13 représente le propriétaire des mains de la figure 13-12, qui se trouve être le plus talentueux violoniste du monde – mon jugement manque sans doute d'objectivité car c'est mon ami Chris ! Ses mains sont presque aussi expressives que ses yeux malicieux.

Figure**13-13 :**

Contribution
expressive
des mains
dans un por-
trait de
violoniste.

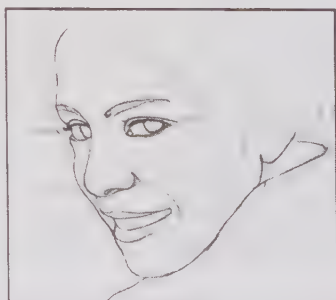
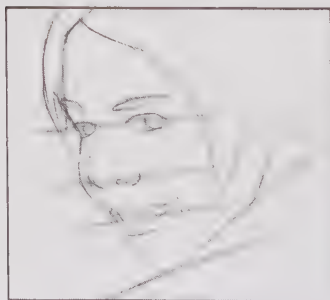


Projet 13 : Portrait de jeune femme

Pour ce portrait d'une de mes amies, j'ai choisi une pose de trois quarts, bien plus intéressante ici qu'une vue de face ou de profil. Prenez vous aussi plaisir à jouer sur la lumière et sur les ombres pour modeler un visage.

Pour réaliser ce projet, il n'est pas nécessaire de recourir à une mise au carreau. La marche à suivre est la même que si vous dessiniez d'après nature. Pas de panique ! Nous allons procéder étape par étape.

1. Esquissez le visage, les cheveux et le vêtement.

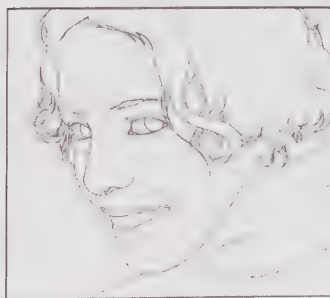


Pour réaliser correctement un portrait de trois quarts, comme ici, observez soigneusement l'orientation des différents volumes et les rapports des uns avec les autres (voir le premier dessin). Par exemple, la ligne du front est verti-

cale, tandis que le contour du visage, de la pommette au menton, suit un axe oblique. Vous remarquerez que les différents éléments du visage sont placés sur des lignes parallèles les unes aux autres, mais légèrement obliques par rapport à la verticale du front.

2. Utilisez une gomme mie de pain pour estomper les traits esquissés, puis redessinez-les comme sur le deuxième dessin.
3. Estompez de nouveau ces tracés.
4. Améliorez le tracé des contours, puis ajoutez celui des boucles encadrant le visage (comme dans le premier dessin qui suit).
5. Estompez de nouveau (vive la mie de pain !).
6. Au crayon HB, posez des hachures pour rendre les valeurs claires et intermédiaires de certaines boucles (comme dans le second dessin qui précède).

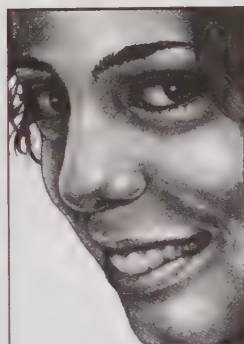
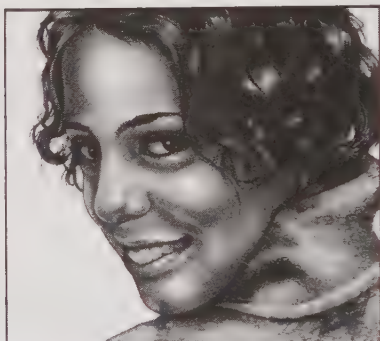
Faites bien attention au sens des boucles et rectifiez vos traits autant que nécessaire.



7. Rendez les valeurs claires du visage et du vêtement à l'aide de hachures.

Nous avons vu au chapitre 7 comment réaliser un modelé.

8. Pour les valeurs intermédiaires et foncées du visage, des cheveux et du vêtement, réalisez des contre-hachures aux crayons 2B et 4B (voir l'avant-dernier dessin).



Pour réviser les contre-hachures, revenez au chapitre 7.

9. Finissez d'ombrer les yeux, le nez et la bouche.



Pour bien rendre les dents... il faut les dessiner le moins possible ! Exécuter le modelé des lèvres et des gencives, et poser les ombres créées par la source de lumière, suffit à les définir. Les dents des côtés paraissent plus foncées car elles sont moins éclairées.

Ne tracez jamais de ligne entre les dents pour éviter l'effet de damier dans la bouche ! Représenter correctement une dentition est difficile même pour un dessinateur accompli. Par conséquent, ne le prenez pas trop à cœur si vos premiers essais ne sont pas concluants. Vous y parviendrez mieux avec la pratique.

Chapitre 14

Variations sur des visages

Dans ce chapitre :

- Diversité des visages et des chevelures
- Un visage d'âge en âge
- Portrait pour rire, la caricature

Si des extraterrestres débarquaient chez nous aujourd'hui, je pense que les êtres humains les amuseraient au plus haut point. Aucun film de science-fiction n'a jamais dépeint avec autant de diversité les habitants d'une planète, tous si différents par leurs traits, leurs expressions et leur chevelure.

Dans ce chapitre, je vous apprendrai comment reproduire mes types de chevelure préférés, ainsi qu'une série de physionomies comiques que j'aime croquer. Vous verrez combien une barbe ou une moustache peut transformer un visage. Puis je vous révélerai l'art et la manière de rendre les traits caractéristiques de chaque âge de l'existence. Enfin, je vous initierai à la caricature. Gardez vos fournitures sous la main, je parie que vous aurez hâte d'essayer !

Chevelures et expressions en tout genre

La prochaine fois que vous ferez vos courses, prendrez le métro ou passerez par tout endroit très fréquenté, accordez-vous le temps et le plaisir d'observer les multiples physionomies qui vous entourent, et la variété des chevelures. Imaginez que vous soyez un Martien découvrant l'espèce humaine. Remarquez la créativité que déploient hommes et femmes pour exprimer leur individualité en jouant de leur apparence. Essayez de mémoriser certains visages afin de les reproduire par la suite.

Cheveux : un peu, beaucoup ou pas du tout ?

On croit avoir tout vu en matière d'invention capillaire... et on en rencontre un exemple inédit ! La coiffure est un moyen créatif d'exprimer sa personnalité. La figure 14-1 reproduit quelques spécimens de mes styles de chevelure favoris, à travers trois générations.



Sortez vos fournitures du placard et, en vous inspirant de la figure 14-1, dessinez vos chevelures préférées sur un album de croquis. Simplifiez au maximum les traits des personnages car l'accent doit ici porter sur les cheveux – ou sur leur absence. Essayez de reproduire l'exercice avec autant de membres de votre entourage que possible. Vous pouvez même en dessiner de nouveaux, tout droit sortis de votre imagination. Plus vous dessinerez de styles de coiffures et de textures de cheveux différents, plus vous vous ferez la main !

Laissez s'exprimer les visages

Vous ne vous en rendez peut-être pas compte, mais vous êtes expert en analyse d'expression pour ce qui concerne vos proches. Vous n'avez qu'à voir la tête qu'ils font pour savoir ce qu'ils ressentent. Par ailleurs, lorsqu'on fait connaissance avec quelqu'un, la première impression à son sujet nous est donnée par ses expressions faciales. Nous cherchons d'instinct sur le visage d'autrui des indices de ce qu'ils sont et de leur attitude envers nous.

À l'occasion, observez chez les gens comment les muscles du visage produisent les expressions les plus diverses. Tâchez de traduire ce que vous voyez sur le papier. Vous pouvez aussi imaginer des figures de bande dessinée et leur donner des expressions bien à elles.



Voici neuf expressions. Comparez chacune d'entre elles au dessin correspondant, en analysant les éléments qui la définissent :

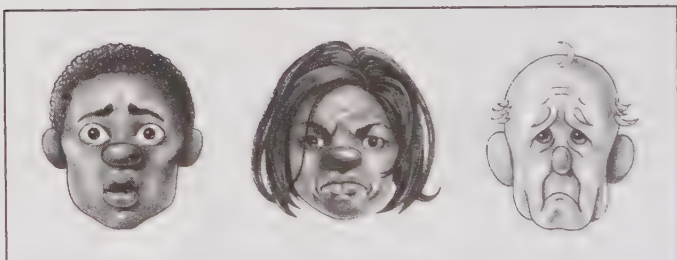
✓ **Terreur.** Les yeux sont écarquillés et les sourcils relevés, surtout du côté interne. Le front est barré de plis verticaux et horizontaux. Parfois, le personnage a la bouche ouverte (voir le premier dessin de la figure 14-2).



Figure 14-1 :
Douze chevelures et trois générations.

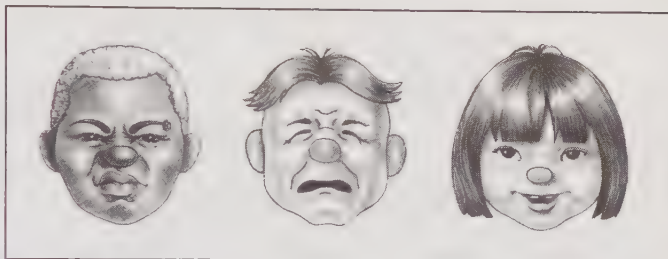
- ✓ **Contrariété.** Les yeux sont écarquillés aussi, mais les sourcils, froncés, couvrent en partie les paupières supérieures. Le front est plissé dans le sens horizontal et vertical. La bouche, close, est pincée, ce qui l'étire et en abaisse les coins. La crispation du menton le fait saillir (deuxième dessin).
- ✓ **Tristesse.** Les paupières remontent du côté interne, de même que les sourcils. Le front est marqué de plis verticaux et horizontaux. Les coins de la bouche tombent (troisième dessin).

Figure 14-2 :
Peur, contrariété,
tristesse.



- ✓ **Dégoût.** Les yeux sont mi-clos. Le froncement des sourcils forme des plis entre les yeux. Un des coins de la bouche se retrousse en un pli méprisant. La lèvre inférieure et le menton se relèvent légèrement (premier dessin de la figure 14-3).
- ✓ **Chagrin.** Les yeux se ferment, leurs coins externes se plissent. Les sourcils s'abaissent vers le centre en formant des plis. La lèvre supérieure se déforme vers le bas, sur une bouche ouverte. Le menton est crispé (deuxième dessin).
- ✓ **Joie.** Les paupières s'abaissent, les sourcils sont détendus. Les dents du haut sont visibles, la bouche s'élargit, les coins relevés en direction des oreilles (troisième dessin).

Figure 14-3 :
Dégoût, cha-
grin, joie.



- ✓ **Hilarité.** Les yeux sont fermés, les sourcils détendus, la bouche grande ouverte et la majeure partie des dents du haut visibles (premier dessin de la figure 14-4).
- ✓ **Séduction.** Les paupières sont mi-closes, les sourcils relevés et le personnage fait la moue (deuxième dessin).
- ✓ **Sournoiserie.** Les yeux se rétrécissent, les sourcils se froncent, couvrant en partie les paupières, la bouche s'étire en direction des oreilles (troisième dessin).

Figure 14-4 :
Hilarité,
séduction,
sournoiserie.



Une barbe ou une moustache, ça vous change un homme

D'une génération à l'autre, l'originalité et l'inventivité des barbes et moustaches semblent inépuisables. C'est là encore un moyen de marquer son individualité par sa présentation physique.

Au cas où cela passerait inaperçu à vos yeux, sachez que les portraits des figures 14-5 et 14-6 représentent tous mon ami Rob. Par la magie du dessin, il arbore sur chacun une coiffure

et un ornement pileux différents. Cela donne une idée de la façon dont les apparences peuvent être trompeuses.

Décryptage d'émotions

Depuis des siècles, les peintres transmettent une émotion à travers l'expression de leurs modèles. La *Joconde* et l'interprétation de son sourire ont suscité mille et une théories. Trouvez-en une reproduction et tentez, vous aussi, de décrypter ses pensées et ses sentiments.

En bibliothèque ou sur Internet, prenez le temps d'examiner les portraits des nombreux artistes qui ont pratiqué ce genre. Étudiez les multiples expressions dépeintes selon l'émotion recherchée.

Sur le premier dessin de la figure 14-5, Rob a un style plutôt décontracté et naturel. Au second, il est transformé par sa nouvelle coiffure, sa petite moustache, ses épais lorgnons rafistolés avec du sparadrap et son nœud papillon !

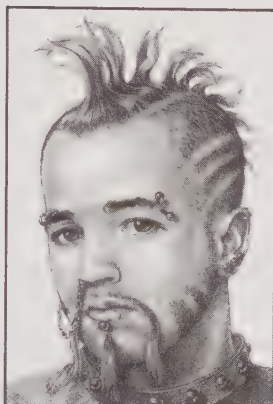
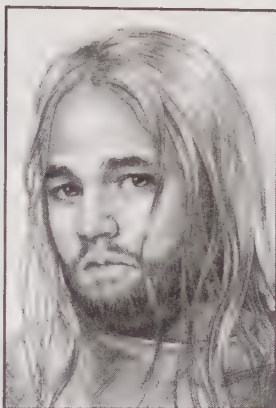
Figure 14-5 :
Changement
de coiffure,
barbe et
moustache,
pour un per-
sonnage
transformé.



Sur la figure 14-6, Rob adopte un style capillaire à la mode à deux époques contemporaines. Dans le premier dessin, il semble arriver tout droit de Woodstock, avec ses longs cheveux et sa barbe fournie. Dans l'autre, ce chef d'œuvre créatif, bien dans le ton d'aujourd'hui, a dû lui demander des heures de travail devant le miroir !

Figure 14-6 :

Les cheveux, la barbe et la moustache sont le reflet d'une génération et d'un style personnel.



Comme l'indiquent les deux figures précédentes, une once d'inventivité suffit à transformer le portrait, genre traditionnel s'il en est, en occupation des plus ludiques. Trouvez des modèles de bonne volonté ou travaillez sur des photos de vos proches, dont vous dessinerez d'abord une image fidèle. Puis amusez-vous à en modifier l'apparence en vous inspirant des idées précédentes. Mais attention ! tante Marie risque d'oublier votre prochain anniversaire si vous l'affublez d'une barbe touffue.

Un visage à travers le temps

Il est passionnant de chercher à quoi nous ressemblerons dans quelques décennies – un vrai voyage à travers le temps.

Dans cette section, mon ami Rob me sert une fois de plus de cobaye. Je l'imagine ici de quatorze à quatre-vingt-cinq ans (en réalité, il se situe quelque part entre ces deux âges, mais plus près de quatorze). Autrement dit, je le soumets à des techniques de rajeunissement et de vieillissement.

Bien entendu, ces méthodes s'appliquent également aux femmes. Les indications qui suivent vous serviront, en outre, à apprendre à tirer le portrait sans vieillir ni rajeunir.



De quatorze à vingt ans

La figure 14-7 illustre l'évolution du visage d'un jeune homme entre quatorze et vingt ans. À l'adolescence, le rapport entre masse faciale et masse crânienne se rapproche de celui de l'adulte.

Vers cet âge, un duvet apparaît sur les joues du jeune garçon, mais il faut parfois une loupe pour s'en apercevoir. Son visage commence à perdre les formes rebondies qui masquaient son ossature et sa musculature faciales.

Autour de la vingtaine, la mâchoire et le menton sont fermement dessinés. La forme du crâne devient plus visible, en particulier au niveau de l'arcade sourcilière. Le bout du nez est moins rond, et ses ailes sont plus définies. Le cou devient plus robuste, et la pomme d'Adam se remarque de plus en plus. L'apparition de la barbe n'est plus un motif de réjouissance, maintenant qu'il connaît la corvée quotidienne du rasage !

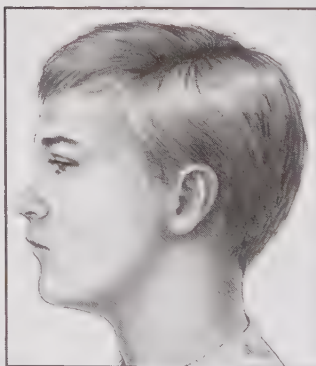


Figure 14-7 :
De quatorze
à vingt ans.

La trentaine

Vers trente ans, Rob est devenu un bel homme. En comparant les figures 14-7 et 14-8, remarquez les changements suivants :

- ✓ En haut du nez, le profil se creuse. De ce fait, les yeux semblent plus enfoncés dans leurs orbites.

- ✓ De premières ridules apparaissent sur le front et autour des yeux.
- ✓ La bouche, la mâchoire, les pommettes et le menton sont fermes et nettement dessinés.
- ✓ Le cou est devenu plus musclé et plus épais.



Figure 14-8 :
La trentaine.

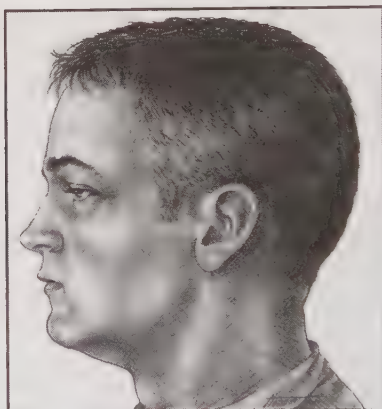
Vers quarante-cinq ans

À l'âge mûr, les cheveux de Rob commencent à s'éclaircir. Ses tempes se dégarnissent. Quelques cheveux blancs apparaissent. Observez également sur la figure 14-9 d'autres changements :

- ✓ Des rides se forment sur le front, autour des yeux (pattes d'oie) et aux coins de la bouche.
- ✓ Autour des orbites, la structure osseuse est plus marquée.
- ✓ Les chairs autour et en dessous de la mâchoire deviennent moins fermes et plus visibles.
- ✓ Le cou s'épaissit. La nuque présente un début de pli.

Figure 14-9 :

Vers
quarante-
cinq ans.



Indiquer des rides sur un visage ne suffit pas à en rendre fidèlement le vieillissement. Celui-ci apparaît dans l'évolution des volumes extérieurs, donnés par la structure osseuse, et par l'effet de la force de gravité sur la peau, la graisse et les muscles.

Pour vous exercer à tracer des rides, prenez pour modèle un morceau de tissu épais, souple et fripé... Considérez une ride comme un pli léger de la peau. Examinez les rides des personnes âgées de votre entourage.

La soixantaine

Les traits juvéniles de Rob sont arrivés à maturité (voir figure 14-10), avec les changements suivants :

- ✓ Le front et les tempes se dégarnissent de plus en plus. Les cheveux restants grisonnent. Vers soixante ans, de nombreux hommes sont quasiment chauves.
- ✓ Les orbites se creusent. Les pattes d'oie et les poches sous les yeux s'accroissent.
- ✓ Le creux entre les yeux s'approfondit. La structure osseuse du nez se définit de plus en plus nettement.
- ✓ Les chairs perdent leur fermeté ; paupières, joues et oreilles ont tendance à s'affaisser.

- ✓ La structure crânienne étant plus visible, les arcades sourcilières, les pommettes et le menton deviennent plus proéminents.
- ✓ Le dessin de la mâchoire est moins net, les joues et la peau des mâchoires deviennent flasques.
- ✓ Le cou, moins ferme, se couvre de rides latérales. Le repli sur la nuque est plus prononcé.

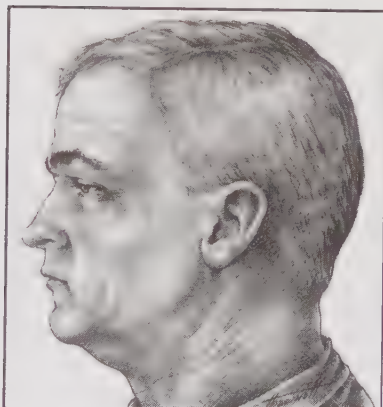


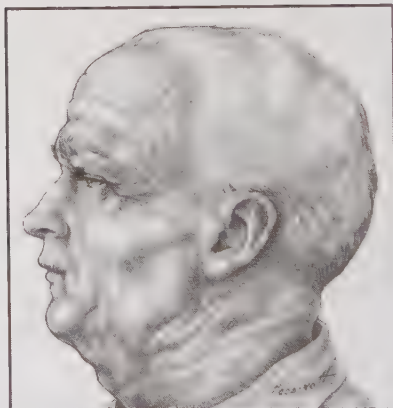
Figure
14-10 : La
soixantaine.

Vers quatre-vingt-cinq ans

Maintenant âgé de quatre-vingt-cinq ans, Rob n'a même plus besoin de sortir sa carte Senior pour obtenir des réductions ! Observez sur la figure 14-11 la beauté de son visage marqué par les ans et notez les points suivants :

- ✓ Rob a désormais une plus grande surface à débarbouiller car l'implantation de ses cheveux, de plus en plus dégarnis, recule toujours plus.
- ✓ Ses sourcils deviennent plus longs, plus broussailleux et blanchissent. Il a des poils dans les oreilles.
- ✓ Les orbites se creusent, les paupières supérieures s'affaissent considérablement.
- ✓ La structure osseuse est encore plus visible, les joues se creusent.

- ✓ Plis et rides s'accroissent, en particulier sur le cou, ainsi qu'autour de la bouche et des yeux.
- ✓ Lorsqu'il est assis, la tête s'incline sur la nuque.
- ✓ La structure sous-jacente du nez se marque de plus en plus. Le nez paraît plus long.
- ✓ Les lèvres s'amincissent. La bouche s'entoure de rides verticales.



Figure

14-11 : Vers quatre-vingt-cinq ans.

L'art de la caricature

Une caricature est un dessin humoristique où sont exagérés les traits et autres caractéristiques physiques d'un individu. Les dessinateurs de presse s'amuse ainsi comme des fous à souligner les petits défauts des hommes politiques et autres célébrités. Ces multiples caricatures adoptent des styles variés dans les journaux et magazines.



Pour faire une caricature, il faut posséder un bon niveau en dessin, doublé de connaissances approfondies en anatomie. Jetez un coup d'œil sur les personnages qui illustrent la première partie de ce chapitre. Leurs yeux sont placés à peu près à mi-hauteur du visage, exactement comme dans un portrait réaliste.

Curieuse de savoir à quoi ressemblerait telle ou telle personne sous l'apparence d'une poupée ou d'une marionnette, j'ai créé

mon propre style de caricatures, que j'ai baptisées « fourirecatures » (inutile de chercher ce terme dans le dictionnaire).

La figure 14-12 donne deux exemples de ces inventions. L'une m'a été inspirée par un jeune acteur de cinéma dont je me suis longuement amusée à dessiner la chevelure et les vêtements. L'autre représente un ami à moi, avec son air malicieux.



Figure
14-12 : Ma
version de la
caricature.



Dessinez la caricature d'une personne de votre connaissance d'après photo, ou d'après nature si votre modèle est patient. Dans le second cas, attendez-vous à partager quelques fous rires ! C'est ainsi que m'est venu le terme de « fourirecatures » ! Faciles à mettre en œuvre, les instructions qui suivent vous aideront à vous faire la main :

1. **Observez la forme générale de la tête et du visage. Vous l'exagérerez sur le papier.**
2. **Mettez en place chaque élément du visage sous forme d'esquisse.**

Dans un portrait réaliste, l'exactitude des proportions de cinq espaces du visage assure la ressemblance avec le sujet. Exagérés, ces mêmes espaces servent de repères afin que la caricature obtenue ressemble elle aussi au modèle. Voici les cinq espaces dont il importe de tenir compte :

- ✓ hauteur du front, de la racine des cheveux aux sourcils ;
- ✓ écart entre les coins internes des yeux ;



- ✓ largeur du visage, de l'extérieur d'une pommette à l'autre ;
- ✓ écart entre la base du nez et le bord de la lèvre supérieure (espace le plus important des cinq) ;
- ✓ écart entre le bord de la lèvre inférieure et le bas du menton.

Cherchez systématiquement dans le visage de votre modèle les particularités sur lesquelles forcer le trait. Ne soyez pas trop méchant : un jour, votre victime pourrait bien vous caricaturer à son tour !



Voici quelques exemples d'exagération. Votre sujet a les yeux écartés ? Écartez-les encore. Il a des sourcils très noirs et broussailleux ? Rajoutez-en ! Il a un gros nez ou les oreilles décollées ? Accentuez leur prééminence. Elle a les cheveux épais et rebelles ? Faites-en une véritable crinière.

3. Modifiez votre dessin jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat.

Projet 14 : Fourirecature



Ce projet est un exemple de « fourirecature » réalisé d'après la physionomie d'une de mes amies. Je vous propose une mise au carreau pour vous rendre la tâche plus facile, mais rien ne vous empêche de travailler à main levée. Utilisez les crayons que vous voulez, mais sans trop appuyer car certains traits doivent être estompés ou effacés.

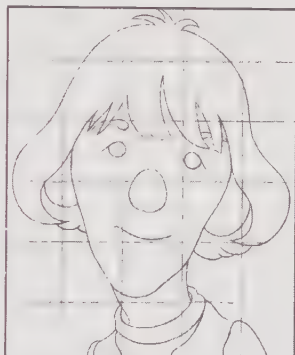
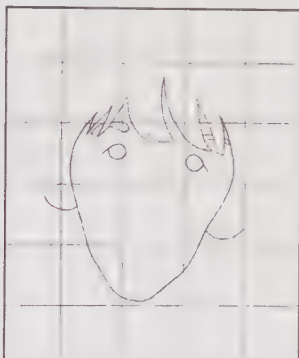
1. À la règle, tracez un rectangle divisé en 30 carrés : 6 carrés en hauteur sur 5 en largeur.

Ces carrés mesurant 2,5 cm de côté, le portrait fait 15 x 12,5 cm. Mais vous pouvez doubler ces mesures, par exemple.

2. Esquissez la frange.
3. Esquissez le contour du visage.
4. Ajoutez les yeux, les sourcils et le bas des oreilles.
5. Esquissez le nez et la bouche, en veillant à respecter leurs proportions (selon le deuxième exemple).
6. Dessinez les cheveux, sur la tête et sur les côtés.

7. Observez le cou et les vêtements, puis dessinez-les.

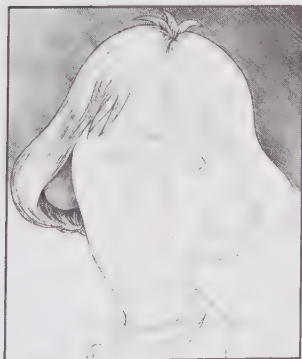
Comparez le placement de tous les éléments de mon dessin et du vôtre. C'est le moment le plus indiqué pour apporter un changement ou ajouter quelque chose que vous avez oublié.



8. Effacez avec soin tout le quadrillage.

9. Grisez la moitié supérieure du fond par des hachures.

Regardez l'arrière-plan (le vide) dans le premier dessin de la dernière série de deux. Il est plus foncé en haut à droite. (Nous avons étudié les dégradés au chapitre 7.)



10. Tracez les lignes claires de la chevelure, à gauche du dessin.

Des lignes légèrement recourbées indiquent la texture et le mouvement des cheveux.

11. Ombrez l'oreille du côté gauche du dessin.

Le modelé donne l'impression que l'oreille se situe en dessous des cheveux et en arrière par rapport au visage.

12. Complétez la frange comme dans le modèle.

13. Continuez à griser le fond, en veillant à l'éclaircir vers le bas.

14. Tracez le modelé du visage à l'aide de hachures.

Dans ce portrait, la lumière vient de la droite. Le côté gauche est donc plus ombré que le droit. Pensez à reproduire l'ombre du nez sur le visage. Le modelé donnera leur volume aux pommettes, au menton et aux parties voisines de la bouche.

15. Tracez le contour des pupilles et des reflets dans les iris.

16. Grisez les iris.



Les iris sont de couleur plus foncée du côté du rehaut (le reflet).

17. Au crayon 6B, noircissez les pupilles.

18. Ajoutez quelques poils dans les sourcils.

19. Posez le modelé du nez.

Je laisse une partie du nez en blanc.

20. Tracez la limite entre les lèvres et ajoutez du modelé pour représenter celles-ci.

21. Tracez le reste des cheveux.

Comme vous le voyez dans le dernier dessin, la chevelure du côté droit est proche de la source lumineuse. Elle est donc de valeur plus claire et laissée presque entièrement en blanc.

22. Au crayon HB, grisez l'autre oreille.

L'oreille se trouve dans l'ombre des cheveux, et est donc plus foncée à proximité de ces derniers.

23. Ombrez un peu plus le dessous de la lèvre inférieure.

24. Observez bien le cou et les vêtements, puis finissez de les griser.

25. Achevez l'arrière-plan.

Le dégradé s'éclaircit en diagonale, en direction du coin en bas à gauche.

Cinquième partie

La partie des Dix



Dans cette partie...

Installez-vous confortablement et imaginez que nous devisions au coin du feu en savourant un cognac. Chut ! ne le répétez à personne, j'ai un secret à vous confier. À vrai dire, j'en ai même plein, sans compter tout un tas de précieux tuyaux.

J'ai beau être parfaite ... mon grand âge m'a fourni quelques occasions de me tromper. À moins que vous adoriez commettre des erreurs, voire saboter vos dessins, cette expérience que j'ai acquise en la matière peut vous être utile. Si vous trouvez plus instructif de tirer leçon de vos propres maladroites, passez cette partie !

Outre le récit des plus calamiteux déboires de ma carrière, je vous suggérerai quelques idées propres à vous faire gagner du temps, à vous éviter des frustrations et à élargir vos horizons créatifs. Ensemble, nous franchirons aussi chaque phase de la naissance d'une œuvre d'art.

Pour approfondir votre pratique, vous allez vous divertir en compagnie de sympathiques compagnons sur papier, en dix projets (de niveaux de difficulté variés) qui renforceront votre nouvelle passion : le dessin. Enfin, un dernier chapitre vous ouvrira de nouvelles perspectives sur l'art pictural.

Chapitre 15

Dix conseils et autres petits secrets

Dans ce chapitre :

- Profitez de mes erreurs
- Maîtrisez toutes les étapes d'un dessin, du travail préparatoire à la signature

Comme le dit le proverbe, « mieux vaut prévenir que guérir ». Protéger une œuvre des petits incidents ou grandes catastrophes est infiniment plus facile que de réparer des dégâts ! Je l'ai appris à mes dépens et sur le tas. Bien entendu, dès lors qu'on se lance dans une nouvelle discipline, certains déboires surviennent inévitablement. Vous échapperez à d'autres, je l'espère, en profitant de mon expérience.

Dans ce chapitre, je vous indiquerai comment épargner à vos dessins les effets dévastateurs du temps, des accidents et d'autres nuisibles ! Je vous prodiguerai aussi divers conseils pour apprendre à signer vos travaux, à effectuer une mise au carreau correcte, à vous servir d'une gomme à bon escient ou à respecter la symétrie. Enfin, je vous révélerai un petit secret, afin que vous sachiez reproduire certaines textures peu courantes.

Mesures anti-catastrophes

J'en ai perdu, des dessins, pour cause de bourdes aussi stupides qu'évitables ! Heureusement, je ne les ai pas commises deux fois. Il se peut que vous « inventiez » des erreurs inédites. Mes conseils vous éviteront au moins de reproduire les miennes.



Dès que vous cessez de travailler à un dessin, rangez-le en lieu sûr ! Un bambin de ma connaissance a jugé bon de colorier une de mes sanguines... et je n'ai jamais réussi à effacer totalement les fruits bariolés de son propre talent artistique.

Prévoyez une plaque spécialement destinée à la découpe de vos supports et veillez à ne jamais y poser l'un de vos dessins, même si vous êtes en train de lui fabriquer un renfort de carton. Un portrait sectionné en deux n'a plus qu'à atterrir à la poubelle.

Ne posez jamais de verre ou de tasse contenant une boisson sur votre plan de travail. Imaginez que votre labrador entende la sonnette de la porte et fonce vers l'entrée en bousculant votre table... votre chef-d'œuvre en cours serait réduit à l'état de bouillie brunâtre.

Mesures anti-bavures

Paradoxalement, la main est le pire ennemi du dessin ! Rien n'est plus rageant que d'essayer de remettre au propre un travail barbouillé de bavures, ou taché de gras ou autres saletés. Après en avoir jeté des tas, j'ai adopté des mesures préventives et vais partager avec vous quelques petits « trucs » pour éviter les dégâts.



Quand vous dessinez, placez toujours une feuille de papier sous votre main. Déplacez-la chaque fois que vous commencez à travailler sur une nouvelle partie du dessin, de manière à garder sans cesse la main posée dessus. De cette façon, vous éviterez les bavures ainsi que les marques dues à la transpiration.

Tenez vos dessins par les bords et demandez à votre entourage d'en faire autant. Il ne faut en toucher la surface que si nécessaire, y compris avant même d'y poser la pointe du crayon. Les sécrétions naturelles de la peau et autres impuretés endommagent le papier. Cela ne se remarque pas sur le moment, mais quelques mois, voire des années plus tard, des taches jaunâtres risquent d'apparaître sur le dessin.



Avant de montrer vos œuvres à un admirateur potentiel, expliquez-lui qu'un dessin est très fragile et qu'il suffit de le toucher pour l'abîmer irrémédiablement. Et gardez l'œil, au cas où il oublierait vos recommandations ! Il arrive très souvent que les gens pointent le doigt sur un détail, puis le fassent machinalement glisser sur le papier. Les abominables grosses bavures qui en résultent sont à peu près irréparables.

Mesures conservatoires

Il existe des produits et accessoires destinés à préserver les œuvres picturales des dégradations causées par le temps ou les accidents. L'expérience m'a démontré que le léger supplément de dépense, surtout en ce qui concerne la qualité des papiers, est largement compensé par la perrénité qui s'ensuit.



Lorsque vous vous ravitaillez en papier dans un magasin, prenez le temps de vous renseigner sur les qualités proposées. Abstenez-vous de choisir des papiers ne portant pas la mention « sans acide ». Ceux qui en contiennent (comme le papier journal) deviennent friables et jaunissent vite dès qu'ils sont exposés à la lumière.

Ne stockez pas vos dessins au contact de carton ondulé ou de papier adhésif. En l'espace de quelques semaines, ils seraient définitivement décolorés et abîmés.

Si vous encadrez l'un de vos dessins, veillez à ce que le fond et le passe-partout soient eux aussi garantis sans acide. Sachez en outre qu'un dessin doit toujours être protégé sous verre. Vous tenez particulièrement à votre œuvre ? Choisissez un verre spécial pour conservation, vendu dans les commerces de fournitures pour encadrement. Et, si vous en avez les moyens, offrez-vous l'encadrement d'un professionnel.

N'exposez jamais un dessin directement à la lumière du soleil, même si vous le croyez bien protégé. Deux précautions valent mieux qu'une !

Fixatif

Une fois votre dessin achevé, vous pouvez le protéger en vaporisant un fixatif, qui évitera les bavures dues à des frottements accidentels. J'utilise un de ces produits depuis une vingtaine d'années et, même après tout ce temps, mes travaux n'ont jamais jauni. Bien entendu, je n'utilise que des papiers et cartons sans acide.

Veillez à ne vaporiser ces produits que dans une pièce bien aérée. Personnellement, j'effectue presque toujours cette opération à l'extérieur.



Ne fixez votre dessin qu'après finition complète. Même s'il est mentionné sur les bombes qu'il reste possible de gommer ensuite, je sais par expérience que le résultat n'est pas satisfaisant. Les fabricants affirment aussi qu'on peut travailler par-dessus une couche de fixatif. Pour ma part, je trouve que le produit modifie la texture du papier. En particulier, le graphite n'adhère plus aussi bien à la surface après vaporisation.



Lisez attentivement les instructions du fabricant. Il est préférable d'appliquer deux ou trois couches minces, à intervalles de dix minutes, plutôt qu'une seule couche épaisse.

Textures inhabituelles ou difficiles

La texture de certains objets s'avère parfois difficile à reproduire en deux dimensions. C'est le cas, par exemple, d'un coquillage ou d'un morceau de bois d'épave.



Je vous conseille de photocopier (ou de scanner, puis d'imprimer) une photographie en noir et blanc de l'objet. Il vous sera plus facile de dessiner la texture d'après son image sur le papier.

Deux gommes qui font équipe

Bien qu'il en existe d'autres types, une gomme en plastique et une gomme mie de pain devraient vous suffire.



La gomme en plastique convient parfaitement pour effacer de grandes surfaces, et même des traits foncés, sans abîmer le papier.

Avec la « mie de pain », estomper une esquisse est un régal ! Cette gomme peut aussi se modeler en forme de pointe, afin d'éclaircir ou d'effacer un détail. Dans les travaux au fusain ou au crayon Conté, elle fait aussi merveille pour dégager des rehauts.

En association, ces deux gommes constituent une excellente équipe, notamment pour supprimer un quadrillage. Utilisez le bord en biseau de la gomme en plastique pour effacer les lignes. Un pinceau doux et propre vous servira à débarrasser votre support des fragments de gomme. Tapotez ensuite le papier avec la mie de pain (qui récupérera les brisures de gomme restantes). Il ne vous reste plus qu'à repasser au propre les traits d'esquisse effacés.

Quadrillage sur transparent

Vous souhaitez reproduire sous forme de dessin l'une de vos photos favorites ? Voici comment procéder à une mise au carreau sans tracer de quadrillage disgracieux sur l'original. Il est facile de se procurer dans le commerce des feuilles de plastique transparent (rhodoïd), sur lesquelles vous tracerez des carreaux de tailles différentes. Le grand avantage de cette astuce, c'est qu'on peut réutiliser ces transparents à de multiples reprises ! Nous n'avez plus qu'à disposer le quadrillage qui convient sur votre photo.

Quadrillage à l'aide de papier millimétré



On peut aussi réaliser une mise au carreau à partir d'une photographie, si l'on ne craint pas de tracer un quadrillage sur celle-ci. Plutôt que de mesurer l'espacement de vos lignes, fixez le cliché à l'aide de ruban adhésif au milieu d'une feuille de papier millimétré. Il suffit ensuite de tracer les droites à la règle en prenant repère sur le quadrillage du papier, de part et d'autre de la photo. Malin, non ? De préférence, j'utilise pour cela un stylo à bille à pointe fine.

Une parfaite symétrie

Vous seriez surpris de la quantité de sujets qu'il faut prendre soin de tracer en toute symétrie. Qu'il s'agisse d'un vase ou d'un visage, par exemple, partagez d'abord votre papier en deux par un trait léger et vertical. Cette ligne vous permettra de juger, à l'œil, des espaces respectivement occupés par les deux moitiés du sujet. Si vous tenez à la précision, vous pouvez même en mesurer à la règle les différentes parties !

La signature de l'artiste

Rechercher une signature originale à apposer sur ses dessins fait aussi partie du plaisir procuré par cette nouvelle passion ! Décidez tout d'abord du nom que vous utiliserez : prénom, nom de famille, les deux, un surnom, un pseudonyme... Je me contente de mon nom de famille, Hoddinott, parce qu'il n'est pas courant et que j'aime son aspect sous forme de signature.

Prenez le temps d'expérimenter plusieurs tracés pour chaque lettre du nom choisi. Puis retenez une signature qui vous soit facile à inscrire désormais sur chacune de vos œuvres.



Le meilleur endroit, pour apposer votre signature, est l'un des deux coins inférieurs. Commencez par l'esquisser puis, si l'emplacement vous convient, inscrivez-la en caractères plus visibles.

Évitez les signatures trop encombrantes, qui détournent l'attention du dessin. Ne signez pas non plus en trop petit, votre nom serait difficile à lire.



Pour signer, utilisez l'instrument avec lequel vous avez exécuté le dessin. Par exemple, une œuvre au fusain doit être signée au fusain.

Chapitre 16

Dix étapes pour un dessin

Dans ce chapitre :

- ▶ À l'origine du processus créatif
- ▶ De l'esquisse au trait
- ▶ Du modelé à la signature

Certains « pros » achèvent un dessin en quelques minutes. D'autres, comme moi, consacrent parfois plusieurs jours à un seul projet. Un dessinateur possédant suffisamment de pratique accomplit d'instinct les phases successives du processus créatif. En attendant d'en arriver là, voici un récapitulatif des étapes que vous aurez à franchir pour atteindre au chef-d'œuvre !

Élaborez votre plan d'action

Commencez par le début : définir un plan d'action. Cela vous paraît peut-être d'un intérêt limité, mais sachez que ce travail préparatoire évite bien des ennuis et des déceptions.

- ✓ **Choisissez un sujet qui vous plaise.** Sinon, vous vous lasserez en cours de route et ne mènerez pas votre projet à bien.
- ✓ **Choisissez un sujet très, très facile à vos yeux.** Entreprendre un projet dépassant votre niveau serait courir à l'échec et à la frustration.
- ✓ **Si vous souhaitez dessiner d'après photo, ne vous contentez pas d'un cliché de votre sujet.** Photographiez-le sous tous les angles et à des distances différentes.

- ✓ **Si vous décidez de travailler d'après nature, tenez compte de la météo, de la lumière, de l'heure de la journée et de l'angle sous lequel vous regarderez votre modèle.** Le seul fait d'anticiper ces détails aide à les traduire sur le papier.
- ✓ **Réfléchissez à l'avance au format de votre dessin.** Faites votre choix entre format « portrait » ou « paysage » (vertical ou horizontal), et définissez le cadre dans lequel vous inscrirez votre dessin : rectangulaire, carré, ovale, circulaire ou autre.
- ✓ **Choisissez la medium et le type de papier les plus appropriés à votre sujet.** Vous avez un doute ? N'hésitez pas, en achetant vos fournitures, à demander conseil à un vendeur.

Organisez-vous

Certes, cette phase n'est pas la plus excitante du programme, mais c'est un mal nécessaire, comme dans la plupart des activités. Voici quelques recommandations pratiques :

- ✓ **Prenez rendez-vous avec votre modèle.** Vous avez l'intention de réaliser le portrait d'un de vos proches ? Encore faut-il coordonner vos emplois du temps respectifs.
- ✓ **Trouvez un endroit confortable et bien éclairé où installer votre sujet et votre matériel.** Organisez-le au mieux avant de commencer à dessiner, de façon à vous y sentir à l'aise et de ne pas avoir à vous déplacer en cours de travail.
- ✓ **Si vous devez réaliser votre projet hors de chez vous, vérifiez que votre atelier portatif est au complet.**
- ✓ **Faites en sorte de commencer à un moment où vous êtes disponible et au calme.** Autrement dit, évitez de vous plonger dans votre activité favorite juste au moment où les enfants rentrent de l'école !

Mettez vos moteurs créatifs en marche

Avant de lâcher la bride à votre crayon, visualisez précisément un plan de travail afin de régler les menus détails de votre projet.

Disposez vos sujets ou placez-vous de manière à en obtenir une vue agréable (nous avons étudié les règles de la composition au chapitre 9). Si vous travaillez d'après photo, définissez un format plus grand ou plus petit pour votre dessin.

Vous voulez effectuer une mise au carreau ? Établissez les rapports de taille entre le modèle et le cadre du dessin. Tracez ensuite un quadrillage sur la photo et sur le papier. Puis méditez sur la composition de votre œuvre.

Esquissez votre composition

Étudiez attentivement votre sujet, ses contours, ses proportions. Observez les rapports entre ses différents éléments.

En regardant votre papier, imaginez maintenant votre sujet sous forme de dessin. Par des traits légers (il faudra sans doute en effacer par la suite), délimitez approximativement les parties de votre composition.

Choisissez un sujet principal et trouvez en quoi vous allez le valoriser par rapport aux autres. Esquissez les grands volumes des différents éléments en respectant leurs proportions respectives. Envisagez déjà les moyens de créer un effet de profondeur, à l'aide de la perspective et du chevauchement de certains éléments.

Établissez la perspective

Votre esquisse préliminaire est terminée, tout est en place et votre composition vous satisfait. C'est le moment de centrer toute votre attention sur un élément capital pour la réussite de votre travail : la perspective !

Déterminez dans votre croquis les composantes auxquelles appliquer une perspective géométrique : maisons, clôture,

objets réunis dans une nature morte, etc. Définissez le point de vue du spectateur sur la scène, puis la hauteur de la ligne d'horizon (nous avons examiné ces questions au chapitre 9). Fixez les points de vue et dessinez vos sujets selon les lois de la perspective.

Vérifiez espacements et rapports

Tournez votre papier en tous sens afin de détecter toute anomalie. Incitez votre famille ou vos amis à donner leur avis sur cette première phase de votre travail – n'omettez pas l'avis des plus jeunes car vous serez surpris de la capacité de jugement d'un enfant de quatre ans, et de son impitoyable franchise !

Vérifiez à nouveau que tous vos sujets sont correctement définis, de même que la perspective. Observez les formes créées par les vides. Assurez-vous aussi que les proportions relatives des différents objets soient correctes, ainsi que la position des uns par rapport aux autres.

Délimitez des plages de valeurs

Dans cette étape, vos yeux représentent des auxiliaires plus précieux que jamais. (Nous avons appris à délimiter des plages de valeurs au chapitre 7.)

- ✓ En fonction de l'emplacement de la source lumineuse dominante, délimitez toutes les parties à laisser en blanc.
- ✓ Repérez de même les endroits où se réfléchit la lumière.
- ✓ Distinguez les zones de valeurs claires, intermédiaires et foncées.
- ✓ Identifiez les ombres portées sur les sujets en arrière-plan, qui recevront selon toute probabilité les tons les plus foncés.

Définissez votre méthode de modelé

Choisissez les parties que vous souhaitez détailler. Anticipez la méthode la plus appropriée aux différentes textures à représenter.



Sur un brouillon, faites des essais de texture avant de les réaliser sur le dessin lui-même.

Décidez, pour les sujets secondaires et pour les textures de l'arrière-plan, s'il convient d'utiliser des hachures simples ou des hachures et contre-hachures (vous avez découvert les techniques de modelé au chapitre 7).

Posez votre modelé

Une fois satisfait de votre travail, posez dans une partie du dessin une échelle entière de valeurs (du plus clair au plus foncé). Elle vous servira de modèle pour remplir les parties délimitées précédemment.

Commencez le modelé qui conférera du volume à vos sujets. Insistez sur les zones soulignant les contours.

De temps en temps, placez-vous à distance de votre papier afin d'obtenir une vue d'ensemble des valeurs posées jusque-là. Éclaircissez ou foncez certaines parties, le cas échéant.

Prenez votre temps. La fatigue ou le découragement vous gagnent ? Faites une pause. Vous regarderez ensuite votre dessin d'un œil neuf, afin d'y détecter les petits détails à rectifier.



Parachevez votre œuvre

Votre dessin est terminé ? (À moins que...) Il faut maintenant porter sur votre travail un regard critique, effectuer les dernières retouches et assurer la conservation de votre œuvre.

- ✓ Regardez votre dessin dans un miroir pour en obtenir une vue différente.
- ✓ Placez-le chez vous dans un endroit où il ne craint rien mais où vous pourrez l'observer à de nombreuses reprises dans la journée. Dès que vous remarquez un petit défaut, corrigez-le ou bien notez le problème afin d'y remédier plus tard. Invitez votre entourage à exprimer son opinion sur votre travail.

- ✓ Réfléchissez à ce que vous comptez faire de ce dessin. Souhaitez-vous l'encadrer ou simplement le conserver en lieu sûr ?
- ✓ Signez le chef-d'œuvre, datez-le au verso, réjouissez-vous de l'avoir achevé... et trouvez un autre projet tout aussi passionnant !

Index alphabétique

A

Abstrait, 21
Album de croquis, 31
Aliments, 55
Angles, 66
Animaux, 169
Arbres, 156

B

Barbe, 201
Bavures, 218
Bouche, 200, 212
Bras, 190

C

Cadre, 145
Carton à dessin, 28
 fait maison, 29
Cerveau, 47
Chagrin, 200
Chat, 171
Chevauchement, 120
Chevelure, 197
Ciel, 161
Composition, 41, 89, 133, 140, 189, 225
 en L, 144
 en O, 143
 en S, 142
 en U, 143

Contours, 136
Contrariété, 200
Contraste, 40, 82, 134
Contre-courbes, 71
Craies Conté, 32
Crâne, 184
Crayon, 31
 2B, 24
 2B, 31
 2H, 31
 4B, 31
 6B, 31
 HB, 31
 tenir un, 24
de couleur, 32
Crayons-fusains, 32
Croquis détaillé, 23
Cube, 89

D

Dégoût, 200
Dégradé, 97
complet, 99
Dessin animalier, 175
Diagonale, 64

E

Echelle de valeurs, 96
Eclairage, 28
Effet tridimensionnel, 82

Ellipses, 71
 Emotions, 202
 Encadrement, 289

F

Figuratif, 21
 Fixatif, 220
 Fleurs, 15, 153
 Format, 139
 Fourniture
 choisir ses, 30
 Fusain, 32

G

Gomme, 31, 32, 109
 en plastique, 221
 mie de pain, 221

H

Hachures, 80, 90
 Hémisphères, 48
 Hilarité, 201
 Horizontale, 64

I

Illusion, 162

J

Joie, 200

L

Ligne, 36, 63
 brisée, 63
 courbe, 63
 de fuite, 114
 d'horizon, 114
 droite, 63
 directrice, 137
 Lumière, 27, 79
 réfléchie, 88

M

Mains, 190
 Meuble de rangement, 28
 Mine de plomb, 33
 Modelé, 40
 technique du, 85
 Moustache, 201

N

Nature morte, 55
 Nuages, 57

O

Objets, 15
 Oeil, 33
 Ombre, 79
 Ombre portée, 81
 Oreille, 246

P

Papier, 33
 Papier millimétré, 221
 Papier pour aquarelle, 33
 Papillon, 21
 Pastel, 32
 Paysages, 15
 Perspective, 39, 89
 lois de la, 113
 linéaire, 113
 aérienne, 123
 atmosphérique, 123
 géométrique, 113
 Plan de travail, 24
 Point de convergence, 133
 Point de fuite, 114, 117
 Profil, 185
 Profondeur, 64, 120
 Proportions, 134, 139

Q

Quadrillage, 146

R

Raccourci, 123, 124

Rectangle, 127, 139

Règle, 32

à bord non biseauté, 64

Règle des tiers, 140

Ruban adhésif, 64

S

Séduction, 201

Signature, 222

Source lumineuse, 80

Sournoiserie, 201

Sphère, 85

Support, 148

Symétrie, 222

T

Table à dessin réglable, 28

Taille-crayon, 31

Technique mixte, 21

Terreur, 199

Texture, 40, 111, 220

Transparent, 221

Triangles, 90

Tristesse, 200

V

Valeur, 79

Vide, 134

Visage, 184, 186, 190, 197

Volume, 38

Vue, 19

ascendante, 116

frontale, 116

plongeante, 114

« Pour les Nuls »,
la collection de tous
les savoirs !



Disponibles dans la collection « Pour les Nuls »

Culture générale

Histoire

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
La Rome antique	Guy de la Bédoyère, Catherine Salles	22,90 €	978-2-7540-1822-7
La Grèce antique	Stephen Batchelor, Marie-Dominique et Marc Porée	22,90 €	978-2-7540-1602-5
La Seconde Guerre mondiale	Robert Belot, Klaus-Peter Sick	22,90 €	978-2-7540-0818-1
Le Gaullisme	Chantal Morelle	22,90 €	978-2-7540-0821-1
La Chine	Angéline Boulesteix	22,90 €	978-2-7540-1145-7
La Culture générale, 2 ^e édition	Florence Braunstein, Jean-François Pépin	22,90 €	978-2-7540-1628-5
La Culture générale illustrée, 2 ^e édition	Florence Braunstein, Jean-François Pépin	29,90 €	978-2-7540-1275-1
La Révolution française	Alain-Jacques Czouz-Tornare	22,90 €	978-2-7540-0811-2
Les Années 60	Stéphane Benhamou	22,90 €	978-2-7540-0610-1
Le Socialisme	Alain Bergounioux, Denis Lefebvre	22,90 €	978-2-7540-0817-4
La Mythologie illustrée	Collectif	29,90 €	978-2-7540-0989-8
Les Grandes Civilisations	Florence Braunstein, Jean-François Pépin	22,90 €	978-2-7540-0605-7
La Première Guerre mondiale	Jean-Yves Le Naour	22,90 €	978-2-7540-0616-3
La V ^e République	Nicolas Charbonneau, Laurent Guimier	24,90 €	978-2-7540-0620-0
Le Moyen Âge	Pierre Langevin	22,90 €	978-2-7540-0563-0
L'Histoire de la Suisse	Georges Andrey	22,90 €	978-2-7540-0489-3
Paris	Danielle Chadych, Dominique Leborgne	22,90 €	978-2-7540-0168-7
L'Égypte ancienne	Florence Maruéjol	22,90 €	978-2-7540-0256-1

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
La Mythologie	Christopher W. Blackwell, Amy Hackney Blackwell	22,90 €	978-2-7540-0257-8
L'Histoire de France illustrée	Jean-Joseph Julaud	29,90 €	978-2-7540-0110-6
Léonard de Vinci	Jessica Teisch, Tracy Barr	22,90 €	978-2-7540-0037-6
L'Histoire de France	Jean-Joseph Julaud	22,90 €	978-2-8769-1941-9

Religion

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
Le Coran	Malek Chebel, Sohaib Sultan	22,90 €	978-2-7540-0982-9
La Torah	Arthur Kurzweil, Victor Malka	22,90 €	978-2-7540-0978-2
Le Christianisme	Richard Wagner, Père Denis Metzinger	22,90 €	978-2-7540-0991-1
L'Islam	Malcolm Clark, Malek Chebel	22,90 €	978-2-7540-0531-9
Le Judaïsme	Josy Eisenberg	22,90 €	978-2-7540-0596-8
La Bible illustrée	Éric Denimal	29,90 €	978-2-7540-0274-5
Le Catholicisme	John Trigilio, Père Pierre Lartigue	22,90 €	978-2-7540-0182-3
La Franc-Maçonnerie	Christopher Hodapp, Philippe Benhamou	22,90 €	978-2-7540-0150-2
Le Bouddhisme	Jonathan Landaw, Stephan Bodian	22,90 €	978-2-7540-0062-8
La Bible	Éric Denimal	21,90 €	978-2-8769-1800-9
Sagesse et Spiritualité	Sharon Janis	21,90 €	978-2-8769-1769-9

Société

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
La Mondialisation	Francis Fontaine, Sylvie Goulard, Brune de Bodman	22,90 €	978-2-7540-0778-8
L'Instruction civique	Guillaume Bernard, Frédéric Monera	22,90 €	978-2-7540-0979-9
L'Europe, 2 ^e édition	Sylvie Goulard	22,90 €	978-2-7540-1213-3
L'Écologie	Franck Courchamp	22,90 €	978-2-7540-0554-8
La Géopolitique	Philippe Moreau Defarges	22,90 €	978-2-7540-0623-1
La Justice	Emmanuel Pierrat	22,90 €	978-2-7540-0553-1
La Philosophie, 2 ^e édition	Christian Godin	22,90 €	978-2-7540-0460-2
L'Économie	Michel Musolino	22,90 €	978-2-7540-0351-3
La Politique	Philippe Reinhard	22,90 €	978-2-7540-0335-3
La Géographie française	Jean-Joseph Julaud	22,90 €	978-2-7540-0245-5

Sciences et techniques

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
L'Histoire de l'aviation	Philippe Benhamou	22,90 €	978-2-7540-1146-4
L'Histoire des sciences	Vincent Jullien	22,90 €	978-2-7540-0977-5
La Physique	Dominique Meier (sous la dir. de)	22,90 €	978-2-7540-0915-7
La Conquête spatiale	Michel Polacco	22,90 €	978-2-7540-1143-3
Les Maths	Jean-Louis Boursin	22,90 €	978-2-7540-0093-2
L'Astronomie	Stephen Maran, Pascal Bordé	21,90 €	978-2-8769-1634-0

Beaux-arts

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
Le Louvre	Daniel Soulié	22,90 €	978-2-7540-1404-5
La Télévision	Marie Lherault, François Tron	22,90 €	978-2-7540-0976-8
Les Séries télé	Marjolaine Boutet	22,90 €	978-2-7540-0912-6
Le Rock	Nicolas Dupuy	22,90 €	978-2-7540-0819-8
L'Histoire de la peinture	Jean-Jacques Breton, Dominique Williatte	22,90 €	978-2-7540-0812-9
La Danse classique	Evelyne Cisneros, Scott Speck, Florence Balique	22,90 €	978-2-7540-1045-0
L'Histoire du cinéma	Vincent Mirabel	22,90 €	978-2-7540-0609-5
Le Jazz	Dirk Sutro, Stéphane Koechlin	22,90 €	978-2-7540-0779-5
L'Histoire de l'art illustrée	Jean-Jacques Breton, Philippe Cachau, Dominique Williatte	29,90 €	978-2-7540-0493-0
L'Histoire de l'art	Jean-Jacques Breton, Philippe Cachau, Dominique Williatte	22,90 €	978-2-7540-0229-5
L'Opéra	David Pogue, Claire Delamarche	22,90 €	978-2-7540-0244-8
La Musique classique	David Pogue, Claire Delamarche	22,90 €	978-2-7540-0151-9

Langue française

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
La Littérature française	Jean-Joseph Julaud	22,90 €	978-2-7540-0061-1
Le Français correct	Jean-Joseph Julaud	21,90 €	978-2-8769-1640-1

Régionalisme

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
La Bretagne	Jean-Yves Paumier	22,90 €	978-2-7540-1297-3
La Corse	Thierry Ottaviani	22,90 €	978-2-7540-1546-2

... en Poche

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
Sagesse et Spiritualité	Sharon Janis	11,90 €	978-2-7540-1758-9
L'Égypte ancienne	Florence Maruéjol	11,90 €	978-2-7540-1739-8
L'Histoire de France – tome 1 Des origines à 1789	Jean-Joseph Julaud	11,90 €	978-2-7540-0180-9
L'Histoire de France – tome 2 De 1789 à nos jours	Jean-Joseph Julaud	11,90 €	978-2-7540-0181-6
Paris Rive droite	Danielle Chadych, Dominique Leborgne	11,90 €	978-2-7540-0694-1
Paris Rive gauche	Danielle Chadych, Dominique Leborgne	11,90 €	978-2-7540-0695-8
La Culture générale – Histoire, géographie, art et littérature	Florence Braunstein, Jean-François Pépin	11,90 €	978-2-7540-0798-6
La Culture générale – Sciences, sports, loisirs et spiritualité	Florence Braunstein, Jean-François Pépin	11,90 €	978-2-7540-0799-3
La Franc-Maçonnerie	Philippe Benhamou	11,90 €	978-2-7540-0696-5
Le Bouddhisme	Jonathan Landraw, Stephan Bodian	11,90 €	978-2-7540-03148
La Philosophie – tome 1 Antiquité, Moyen Âge et Renaissance	Christian Godin	11,90 €	978-2-7540-0796-2
La Philosophie – tome 2 Du XVII ^e siècle à nos jours	Christian Godin	11,90 €	978-2-7540-0797-9
L'Astrologie	Rae Orion	11,90 €	978-2-8769-1999-0
La Littérature française – tome 1 Du Moyen Âge au XVIII ^e siècle	Jean-Joseph Julaud	11,90 €	978-2-7540-0611-8
La Littérature française – tome 2 Du XVIII ^e siècle à nos jours	Jean-Joseph Julaud	11,90 €	978-2-7540-0612-5
Le Français correct	Jean-Joseph Julaud	11,90 €	978-2-8769-1924-2

Langues

Méga kit audio

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
L'anglais	Collectif	49,90 €	978-2-7540-2023-7

Méthodes de langues

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
L'hébreu	Jil Jacobs, Shifra Jacquet-Svioni	22,90 €	978-2-7540-1752-7
Le latin	Clifford Hull, Steven Perkins, Tracy Barr, Danièle Robert	22,90 €	978-2-7540-0881-5
La Grammaire anglaise	Géraldine Woods, Claude Raimond	22,90 €	978-2-7540-0564-7
Le russe	Vincent Bénét, Oleg Chinkarouk, Serafima Gettys, Andrew Kaufman	22,90 €	978-2-7540-0813-6
Le portugais	Karen Keller, Ricardo Rodrigues	22,90 €	978-2-7540-0831-0
L'arabe	Amine Bouchentouf, Sylvie Chraibi, Aboubakar Chraibi	22,90 €	978-2-7540-0312-4
Le japonais	Eriko Sato, Vincent Grépinet	22,90 €	978-2-7540-0495-4
Le néerlandais	Margreet Kwakernaak, Michael Hofland, Annick Christiaens	22,90 €	978-2-7540-0313-1
Le chinois	Wendy Abraham, Joël Bellassen	22,90 €	978-2-7540-0212-7
L'allemand	Paulina Christensen, Claude Raimond	22,90 €	978-2-7540-0038-3
L'anglais	Gail Brenner, Claude Raimond	22,90 €	978-2-8769-1973-0
L'espagnol	Suzanna Wald, Anne-Carole Grillot	22,90 €	978-2-8769-1974-7
L'italien	Francesca Onufri, Sylvie Le Bras	22,90 €	978-2-7540-0039-0

Guides de conversation

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
L'espagnol des affaires	David Terradas Agea	5,90 €	978-2-7540-1708-4
L'alsacien	Bénédicte Keck, Léon Daul	5,90 €	978-2-7540-1848-7
Le corse	Jean Chiorboli	5,90 €	978-2-7540-1843-2
L'espagnol du voyageur	David Tarradas	5,90 €	978-2-7540-1709-1
L'anglais des affaires	Claude Raimond	5,90 €	978-2-7540-1519-6
L'anglais du voyageur	Claude Raimond	5,90 €	978-2-7540-1520-2
Le Parler québécois	Marie-Pierre Gazaille, Marie-Lou Guévin, Yannick Resch	5,90 €	978-2-7540-1476-2
Le chtî	Pierre-Marie Gryson	5,90 €	978-2-7540-1475-5

Le basque	Jean-Baptiste Coyos, Jasone Salaberria	5,90 €	978-2-7540-1239-3
Le breton	Hervé Le Bihan, Gwendal Denis, Martial Ménard	5,90 €	978-2-7540-1240-9
Le japonais	Eriko Sato, Vincent Grépinet	5,90 €	978-2-7540-0653-8
L'arabe	Amine Bouchentouf, Sylvie Chraïbi, Aboubakr Chraïbi	5,90 €	978-2-7540-0839-6
Le portugais	Karen Keller, Ricardo Rodrigues	5,90 €	978-2-7540-1016-0
Le russe	Vincent Bénét, Oleg Chinkarouk, Serafima Gettys, Andrew Kaufman	5,90 €	978-2-7540-1010-8
L'allemand	Paulina Christensen, Claude Raimond	5,90 €	978-2-7540-0324-7
L'italien	Francesca Onofri, Sylvie Le Bras	5,90 €	978-2-7540-0325-4
Le chinois	Wendy Abraham, Joël Bellassen	5,90 €	978-2-7540-0485-5
Le néerlandais	Margreet Kwakernaak, Michael Hofland, Annick Christiaens	5,90 €	978-2-7540-0484-8
L'espagnol	Suzanna Wald, Anne-Carole Grillot	5,90 €	978-2-7540-0178-6
L'anglais	Gail Brenner, Claude Raimond	5,90 €	978-2-7540-0177-9

Kits audio

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
Le japonais	Eriko Sato, Vincent Grépinet	17,90 €	978-2-7540-1624-7
Le néerlandais	Michaël Hofland	17,90 €	978-2-7540-1623-0
L'italien	Teresa L. Picarazzi	17,90 €	978-2-7540-1328-4
Le chinois	Mengjun Liu, Mike Packevics	17,90 €	978-2-7540-1329-1
L'anglais	Gail Brenner	17,90 €	978-2-7540-0963-8
L'espagnol	Jessica Langemeier	17,90 €	978-2-7540-0964-5

... en Poche

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
L'anglais correct	Claude Raimond	11,90 €	978-2-8769-1923-5

Parascolaire

Juniors

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
L'Histoire de France	Jean-Joseph Julaud	14,90 €	978-2-7540-1978-1

Collège

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
Maths 6 ^e	Cédric Bertone	7,95 €	978-2-7540-1176-1
Maths 5 ^e	Yann Gélébart	7,95 €	978-2-7540-1178-5
Maths 4 ^e	Jean-Charles Alvado	7,95 €	978-2-7540-1180-8
Maths 3 ^e	Yann Gélébart	7,95 €	978-2-7540-1182-2
Français 6 ^e	Dominique Rat, Anne Lavielle	7,95 €	978-2-7540-1175-4
Français 5 ^e	Nathalie Soihet	7,95 €	978-2-7540-1177-8
Français 4 ^e	Hélène Papiernick	7,95 €	978-2-7540-1179-2
Français 3 ^e	Hélène Papiernick	7,95 €	978-2-7540-1181-5

Lycée

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
Le Bac Philosophie, édition 2010	Christian Godin	12,90 €	978-2-7540-1633-9
Le Bac Français, édition 2010	Gilles Guilleron	12,90 €	978-2-7540-1631-5
Le Bac Histoire-Géo, édition 2010	Nicolas Arnaud, Hugues Vessemont	12,90 €	978-2-7540-1632-2
Le Bac Philosophie	Christian Godin	12,90 €	978-2-7540-1098-6
Le Bac Français	Gilles Guilleron	12,90 €	978-2-7540-1099-3
Le Bac Histoire-Géo	Nicolas Arnaud, Hugues Vessemont	12,90 €	978-2-7540-1100-6

Cahiers pour adultes

<i>Titre</i>	<i>Auteur</i>	<i>Prix</i>	<i>ISBN</i>
Cahier de Culture générale	Jean-Joseph Julaud	6,90 €	978-2-7540-1834-0
Cahier de Jeux d'esprit et de logique	Nicolas Conti	6,90 €	978-2-7540-1835-7



Achevé d'imprimer en septembre 2010
N° d'impression L 74009
Dépôt légal, septembre 2010
Imprimé en France

À vos crayons !

Vous pensez que pour dessiner, il faut un don, et que malheureusement les fées ne se sont pas vraiment penchées sur votre berceau ? Détrompez-vous : tout le monde est capable de dessiner, il suffit de se lancer !

Destiné aux artistes débutants ou un peu plus expérimentés, ce livre vous initie aux plaisirs du dessin. Des techniques de base (lignes, volumes, ombres, textures) aux techniques un peu plus poussées, vous découvrirez le dessin sous ses multiples facettes. Point de fuite, perspective et 3D n'auront bientôt plus de secret pour vous ! Grâce à des exercices clairs et amusants et à des modèles expliqués pas à pas, vous dessinerez bientôt des natures mortes, des paysages, des portraits plus vrais que nature !

À vos croquis !



Découvrez comment :

- Bien choisir votre matériel
- Maîtriser la perspective et jouer avec les ombres
- Dessiner des natures mortes, des paysages, et votre chat Pacha !
- Développer votre propre style
- Et bien plus encore !

L'ESPRIT DES NULS

- ✓ Le savoir et le savoir-faire des meilleurs spécialistes
- ✓ Une approche sans complexe des sujets traités
- ✓ Tout et seulement tout ce qui vous intéresse
- ✓ Un accès rapide à l'information grâce à un système d'icônes
- ✓ Une bonne dose d'humour



Retrouvez les Nuls
sur www.lesnuls.fr

FIRST
Editions

