

Le dessin d'après nature



Aide mémoire
pour aider les débutants à mieux maîtriser
le dessin d'après nature

Remarques

- Le **génie de la création** qui est en chacun de nous (... ? !), ne dispense pas du **travail quotidien**
- Vingt minutes **d'entraînement par jour sont nettement plus formatrices** que 3 heures d'affilée par semaine

Préliminaires

- **Apprendre à se concentrer...**
- Le dessin est plus un **problème de vision** qu'un problème d'habileté manuelle
- **Prendre le temps de regarder** la structure globale. Rechercher en permanence les **relations** remarquables
- **Avoir toujours du recul**, même pendant le rendu des détails, ne pas perdre la vision de l'ensemble
- Se forcer à **ne dessiner que ce qu'on voit**, pas ce qu'on croit être
- Cultiver sa faculté de **report visuel** (mémoire visuelle)

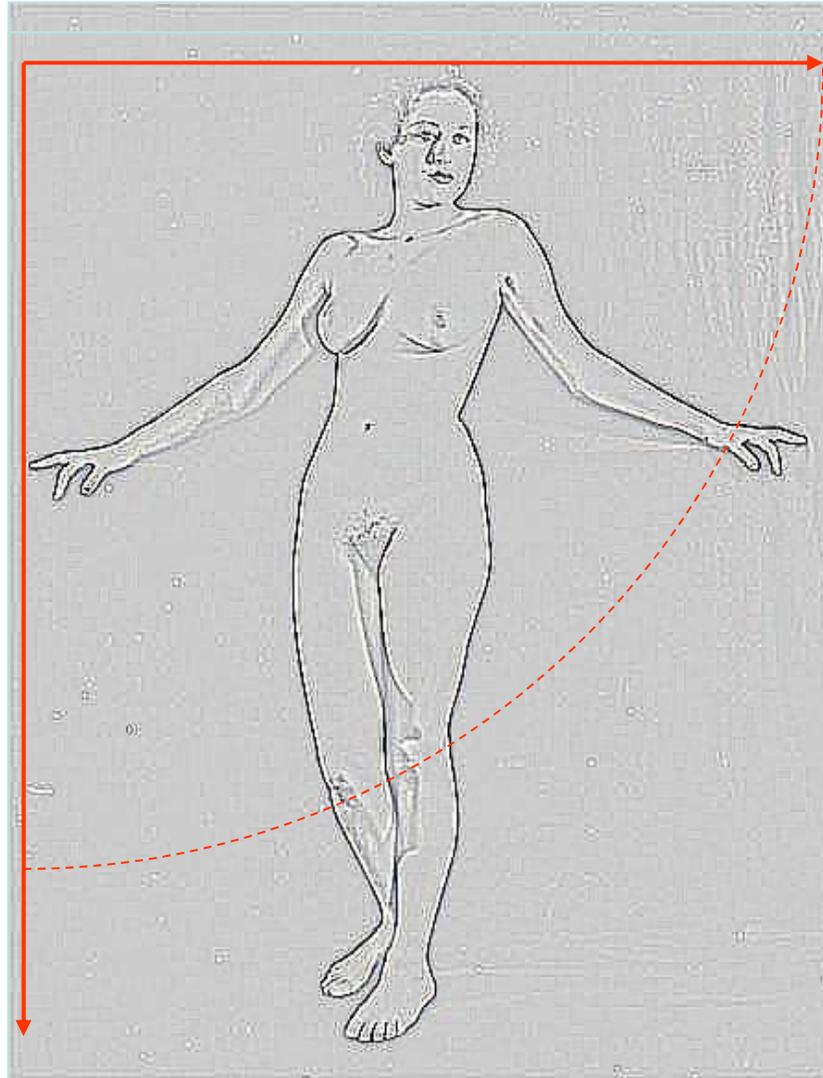
Le processus de dessin

- Le dessinateur dispose d'une succession « d'outils » sélectionnés par l'expérience
- Un ordre préférentiel est indiqué mais à adapter selon les circonstances et la personnalité de chacun
 1. Encadrement
 2. Aplomb
 3. Dichotomie
 4. Enveloppes globales
 5. Squelette
 6. Enveloppes rapprochées
 7. Dessin de contour
 8. Les valeurs

Encadrement/mise en page

L'intérêt est de prendre conscience du rapport hauteur/largeur réel du sujet

Ainsi on choisit la bonne mise en page et on assigne des proportions justes



Astuce : cadrer en mesurant

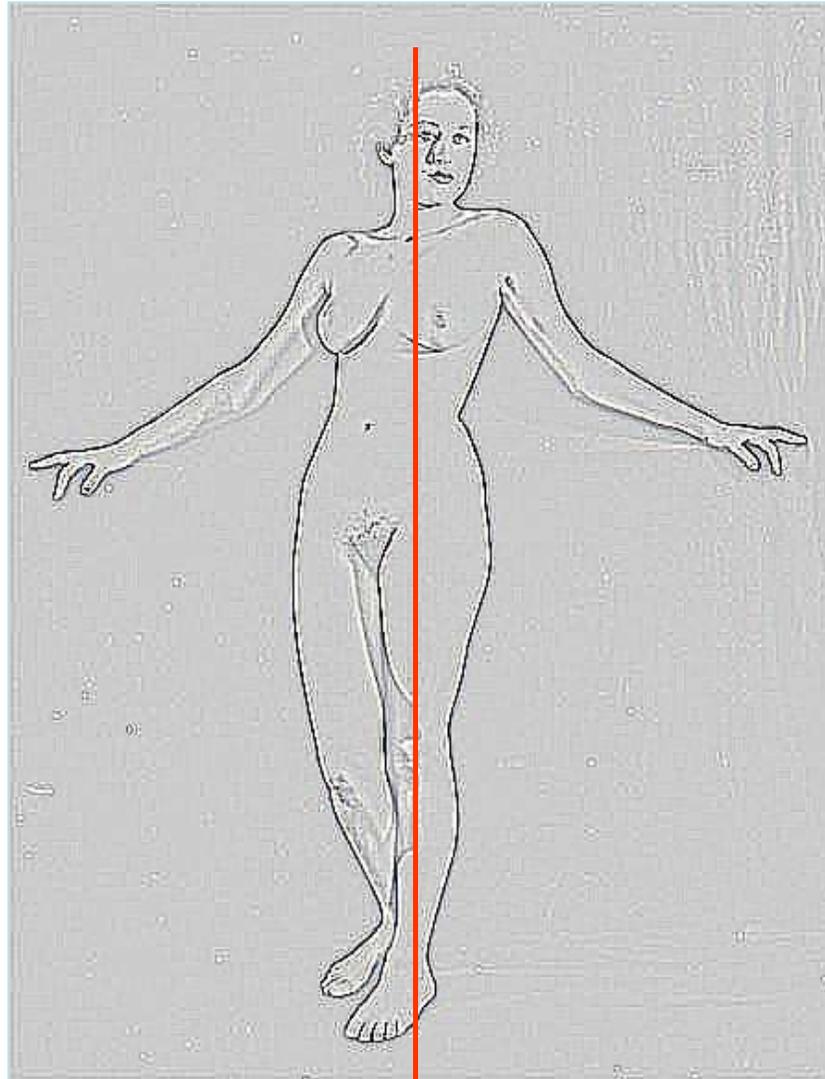
- avec les doigts en pince

- avec une baguette

Les sujets sont souvent plus « carrés » qu'on ne pense !

Aplomb

Dessiner
« autour » de
l'aplomb permet
d'obtenir une
figure qui tienne
« debout »



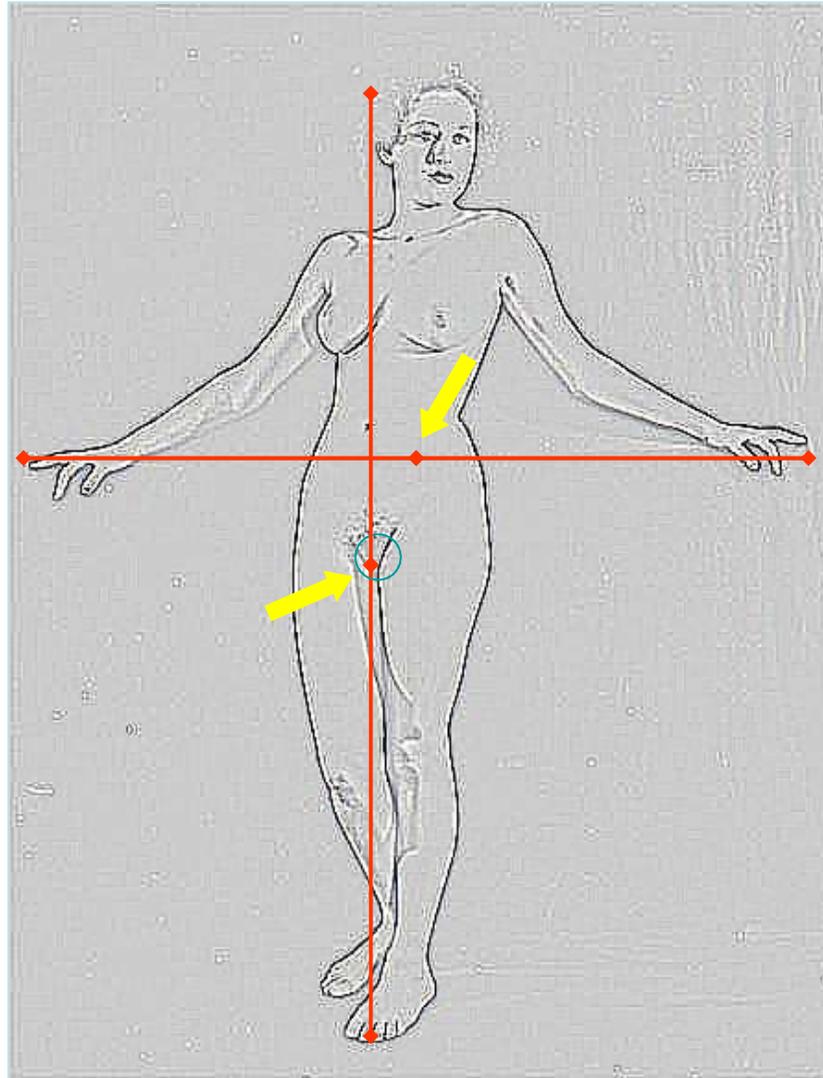
L'aplomb est aussi une référence simple et suffisante pour guider l'ensemble du dessin

On peut utiliser une règle tenue verticalement ou « voir » mentalement l'aplomb

Certains peintres dont Degas utilisaient explicitement un fil à plomb.

Dichotomie

Rechercher et placer le milieu du sujet ou de l'objet permet de garantir plus facilement des proportions globales justes

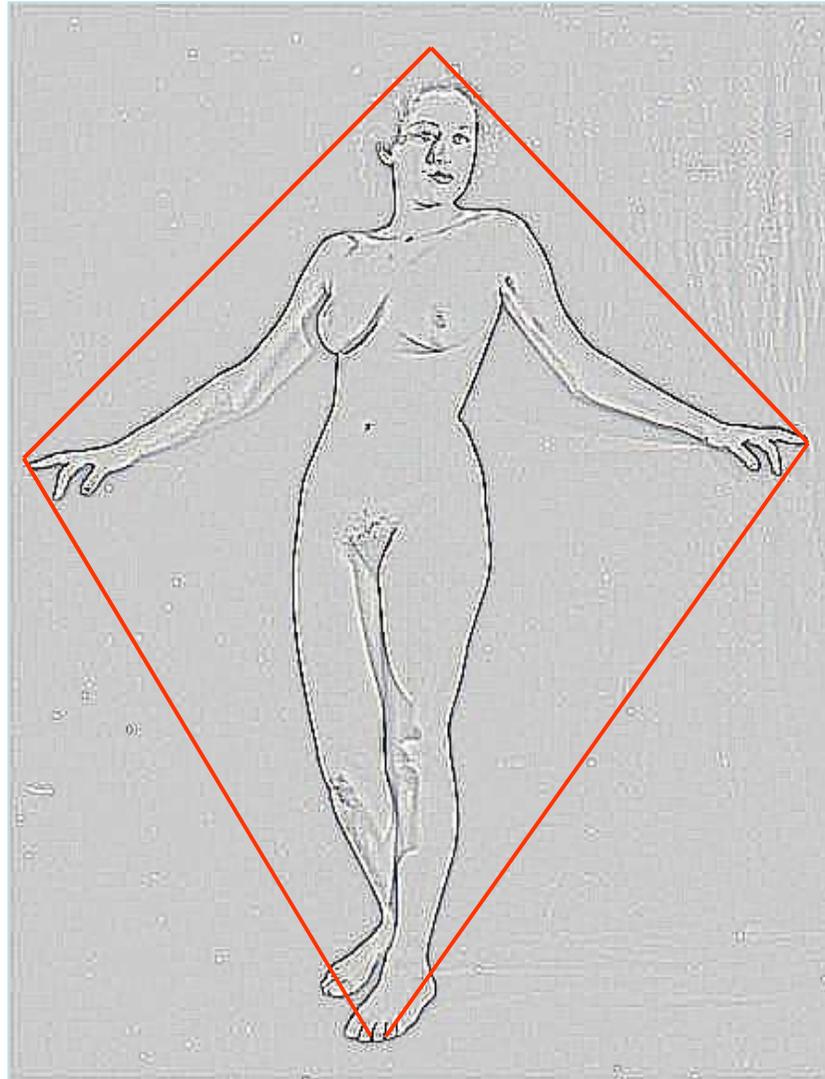


Le simple fait de rechercher ce milieu sur le modèle fait prendre conscience de l'extension réelle de ce dernier

On devrait utiliser ce « truc » simple très systématiquement car il évite bien des catastrophes

Enveloppes globales

Le tracé
d'enveloppes
globales permet
d'améliorer les
repères

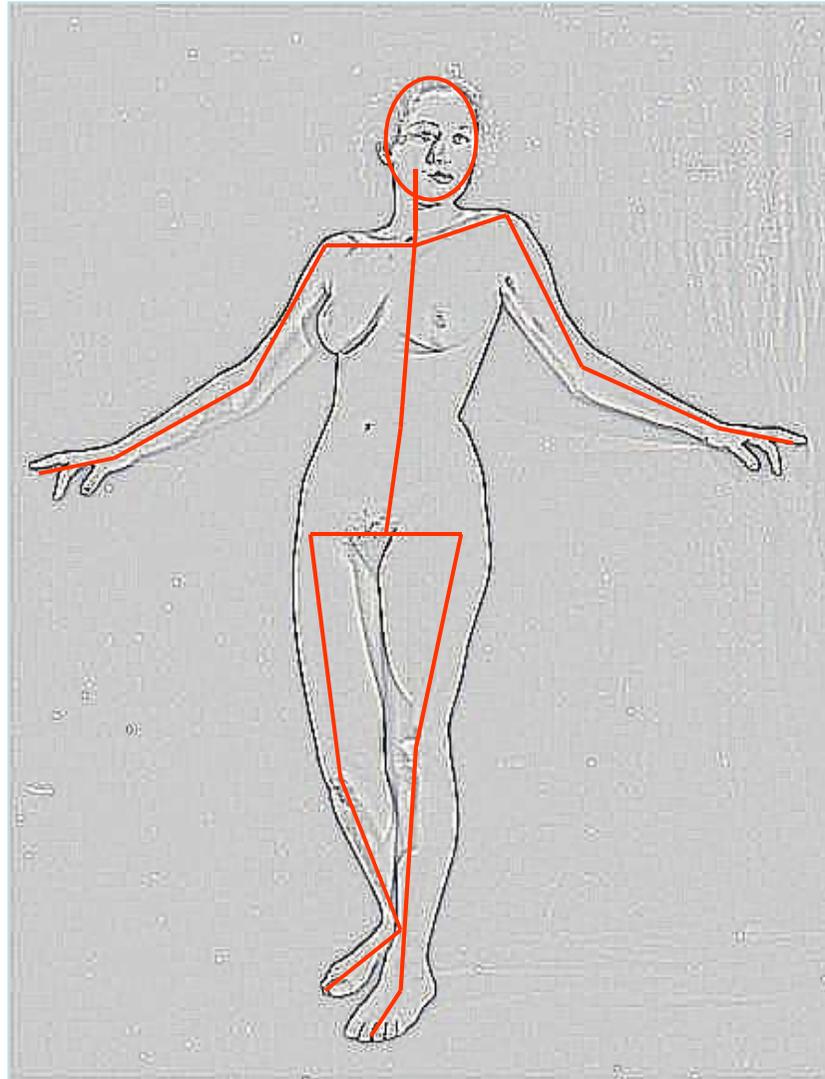


C'est un affinement de
l'encadrement
hauteur/largeur

On voit « où il n'y a
pas » de dessin

Squelette ou armature

Dessiner au départ un schéma « fil de fer » (armature) permet de placer le « mouvement » général



On place les traits pour visualiser l'attitude générale

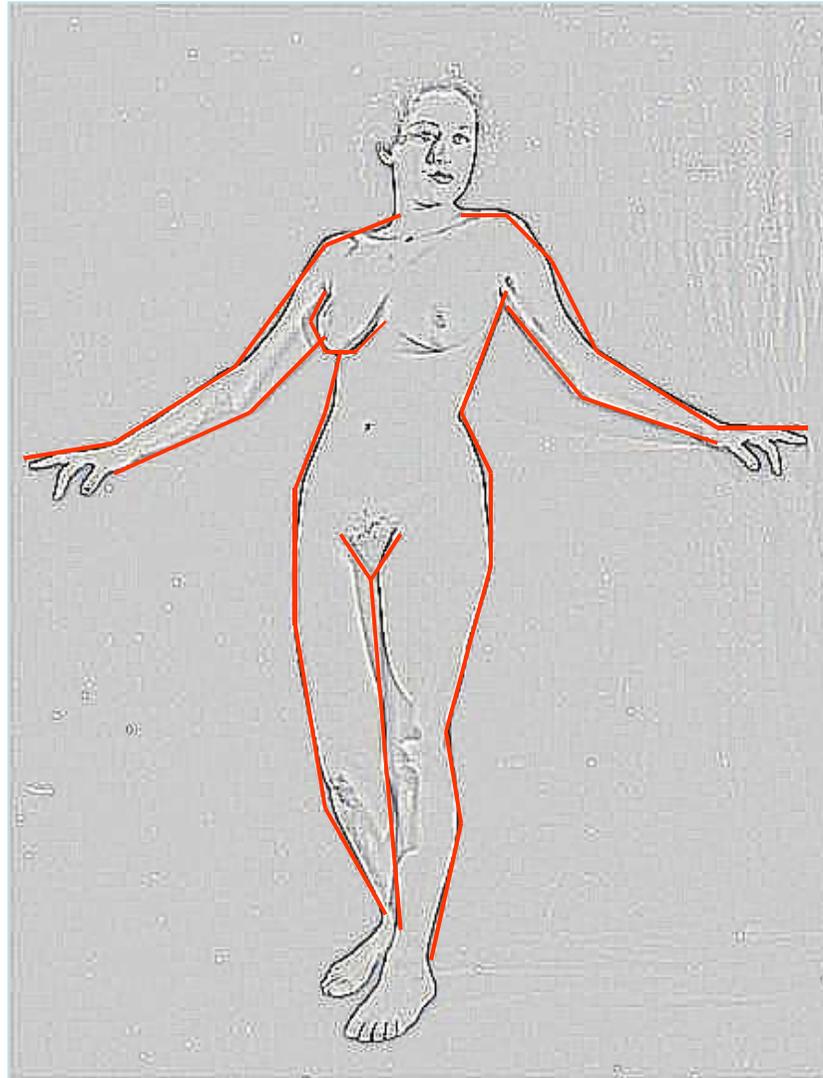
Puis on met la « chair » autour

Les « fils de fer » peuvent être courbes

Ne s'applique pas qu'à la figure

Enveloppes rapprochées

Autour du schéma fil de fer effectif ou simplement visualisé mentalement, on fait apparaître les grandes lignes des contours

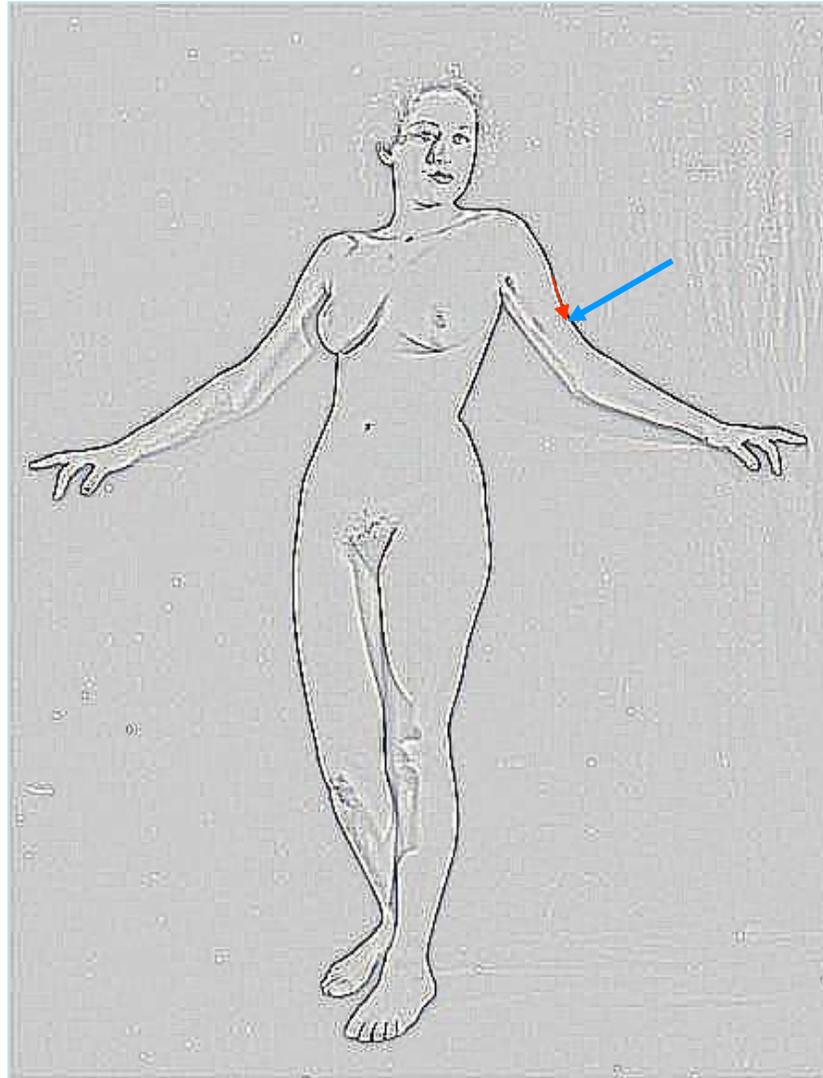


L'usage de segments droits permet de simplifier et de ne pas se perdre dans les détails de forme, mais ce n'est pas obligatoire

Cette vision par « silhouettes » a le défaut de faire abstraction de la perception des volumes. Mais ce n'est pas une raison pour ne pas l'utiliser

Dessin de contour

- Utilisé pour tracer les lignes avec plus de raffinement
- Nécessite un peu d'entraînement
- Consulter B. Edwards



Processus :

Regarder le modèle

Ne pas regarder le dessin (ou très peu)

Faire suivre à la pointe de son crayon la trajectoire « vue » du contour

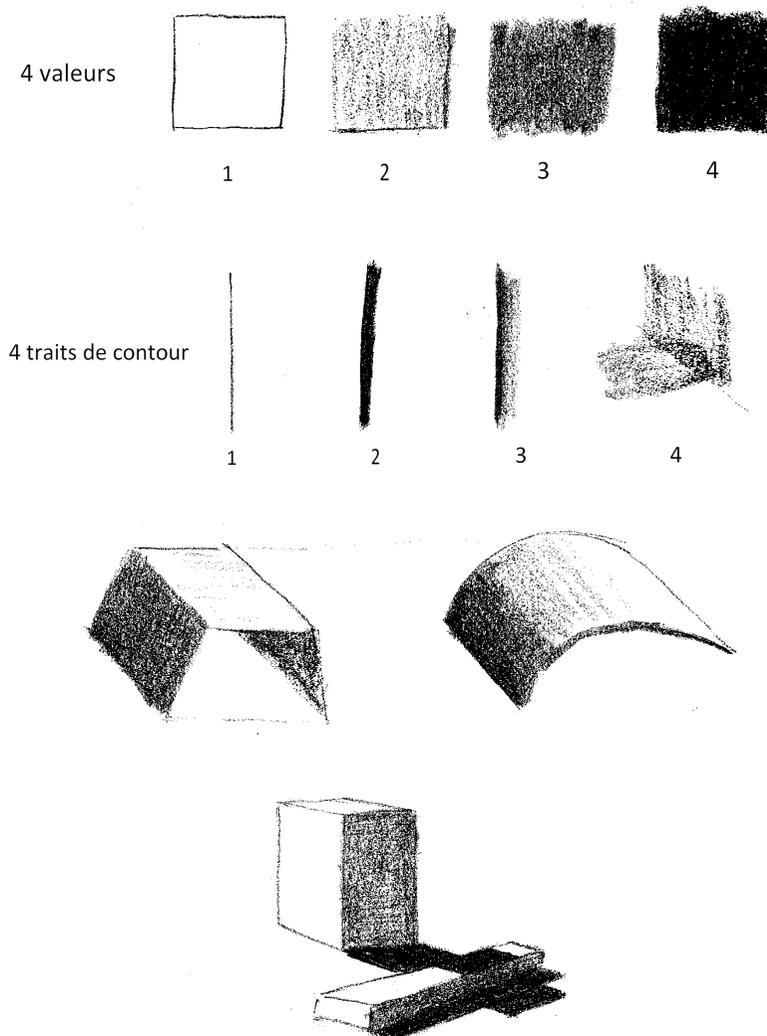
Se dire : le contour va à droite, va à gauche, est droit, il tourne ... et transcrire

« littéralement » cette trajectoire sans penser : c'est un bras, donc cela doit faire « cela »

Danger potentiel de polarisation sur les détails

Les valeurs

- S'aider le plus tôt possible des valeurs pour faire apparaître les volumes
- Différencier les zones par les valeurs
- Si deux zones adjacentes ont même valeur (blanc) ou pas de fond, on peut utiliser un léger trait de contour (qui traduit en fait une valeur de transition sur une surface fuyante)
- L'épaisseur du contour peut suggérer la lumière



« Mapper » toute la plage de valeurs possibles sur la plage de valeurs du modèle
Pour simplifier on peut quantifier

La valeur la plus claire dans l'ombre est plus foncée que la valeur la plus foncée dans la lumière

La valeur du ton local se compose avec la valeur résultant de l'éclairage

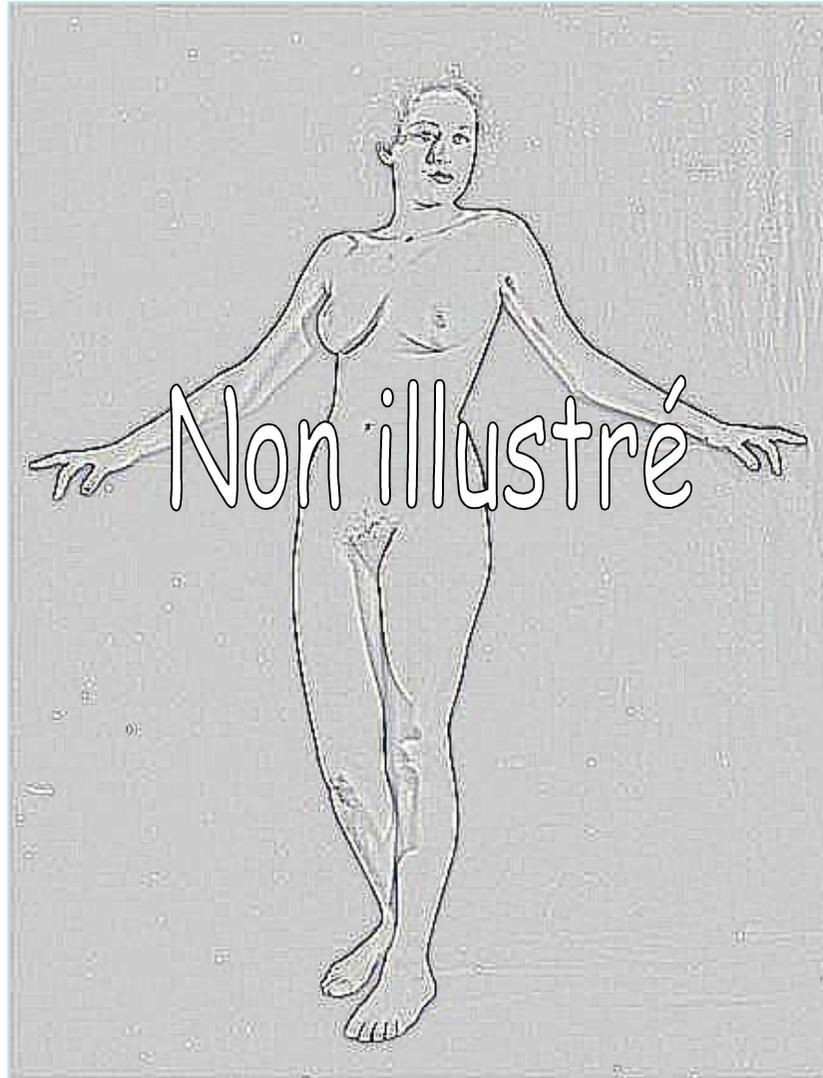
Un dessin peut commencer par les valeurs pour arriver au trait

Techniques de contrôle

- Ces techniques servent à évaluer et corriger son travail
- A utiliser à tout moment du processus de dessin
 1. Prendre une mesure
 2. Invariance des angles
 3. Identifier et dessiner les vides
 4. Les relations remarquables
 5. Aplombs de contrôle

Prendre une mesure

- Utilité : contrôler et corriger son dessin
- Pendant l'apprentissage ou l'étude, ne pas se contenter d'un joli « à peu près », corriger et corriger jusqu'à user le papier
- Pendant l'exécution travailler avec un maximum de liberté



Utiliser une règle (crayon tige, ficelle tendue) tenue à bout de bras

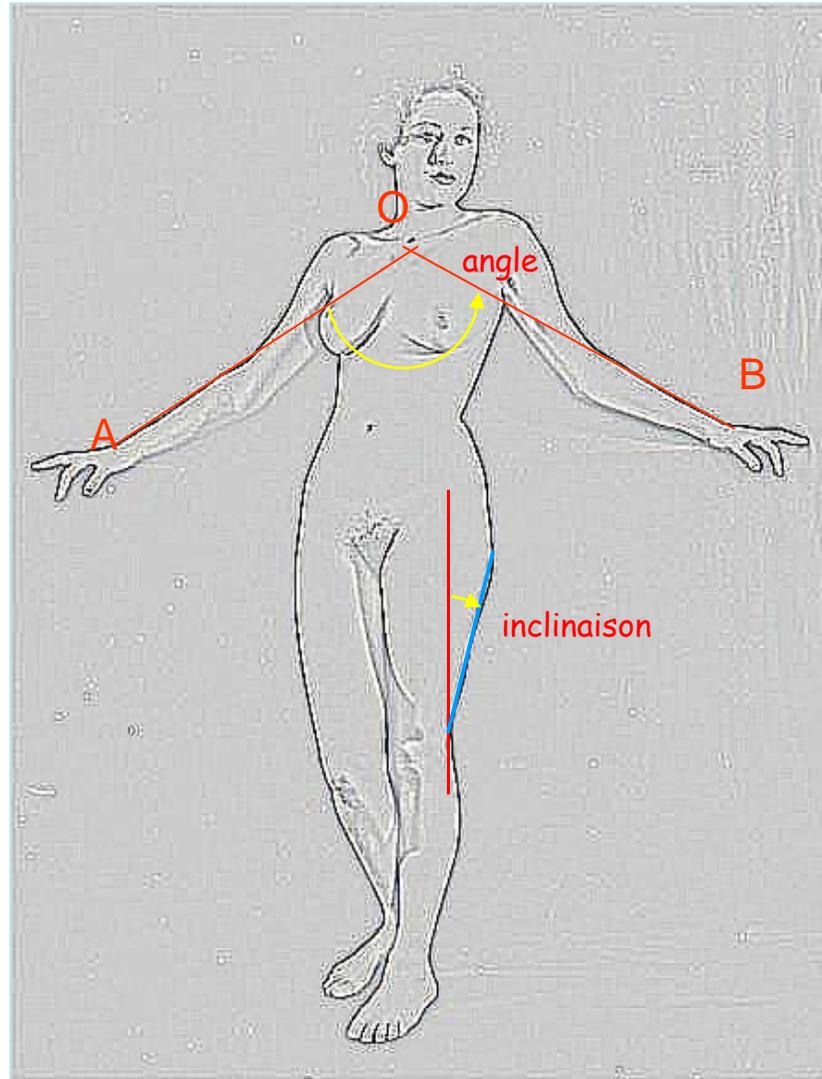
Garder toujours la même distance et la même position par rapport au sujet

Privilégier des égalités ou des rapports simples entre deux parties du sujet

Dans le paysage, la technique du « module » (Harpignies)

Invariance des angles

- Les angles et les inclinaisons sont toujours des invariants
- Il faut s'entraîner à les estimer correctement



Quelle que soit la taille du dessin, les angles apparents (c'est-à-dire vus) sur le modèle et sur le dessin sont les mêmes

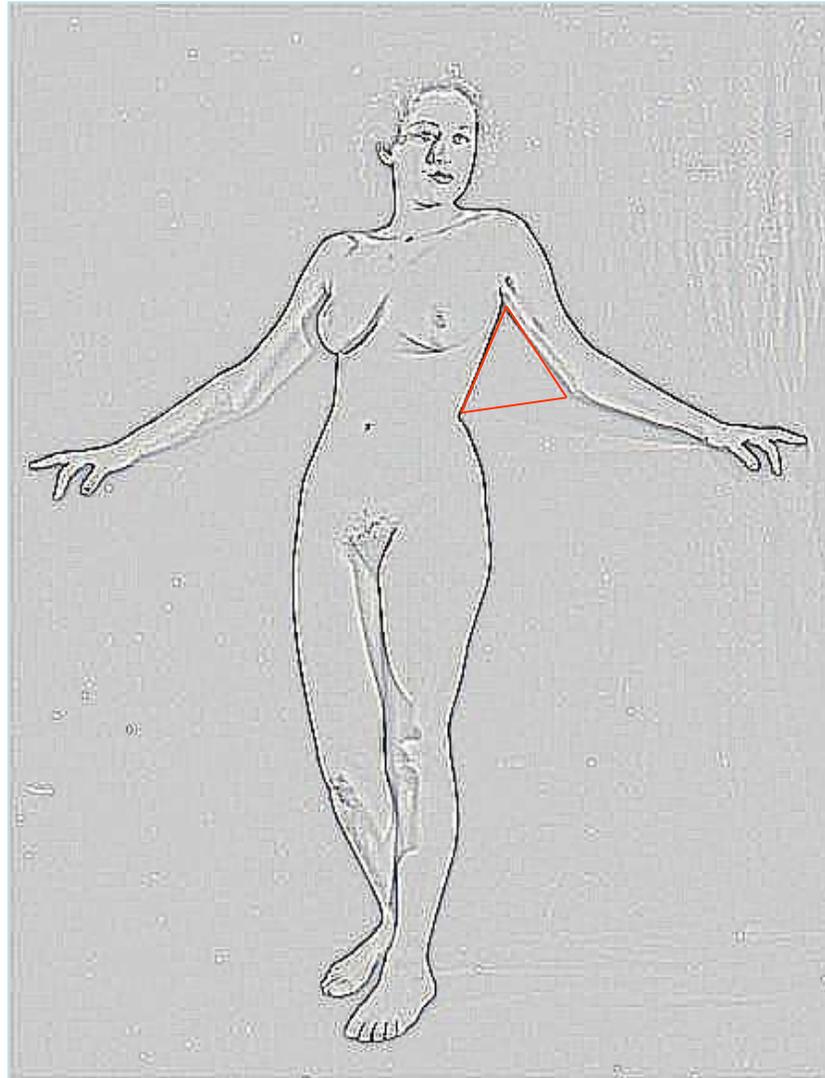
Une inclinaison est un angle par rapport à une verticale ou une horizontale

Une inclinaison est suffisante et plus facile à vérifier qu'un angle

Il suffit souvent de comparer l'angle à l'angle droit (90°) ou au demi angle-droit (45°)

Contrôler et dessiner les vides

- Utiliser les vides comme si c'était des objets



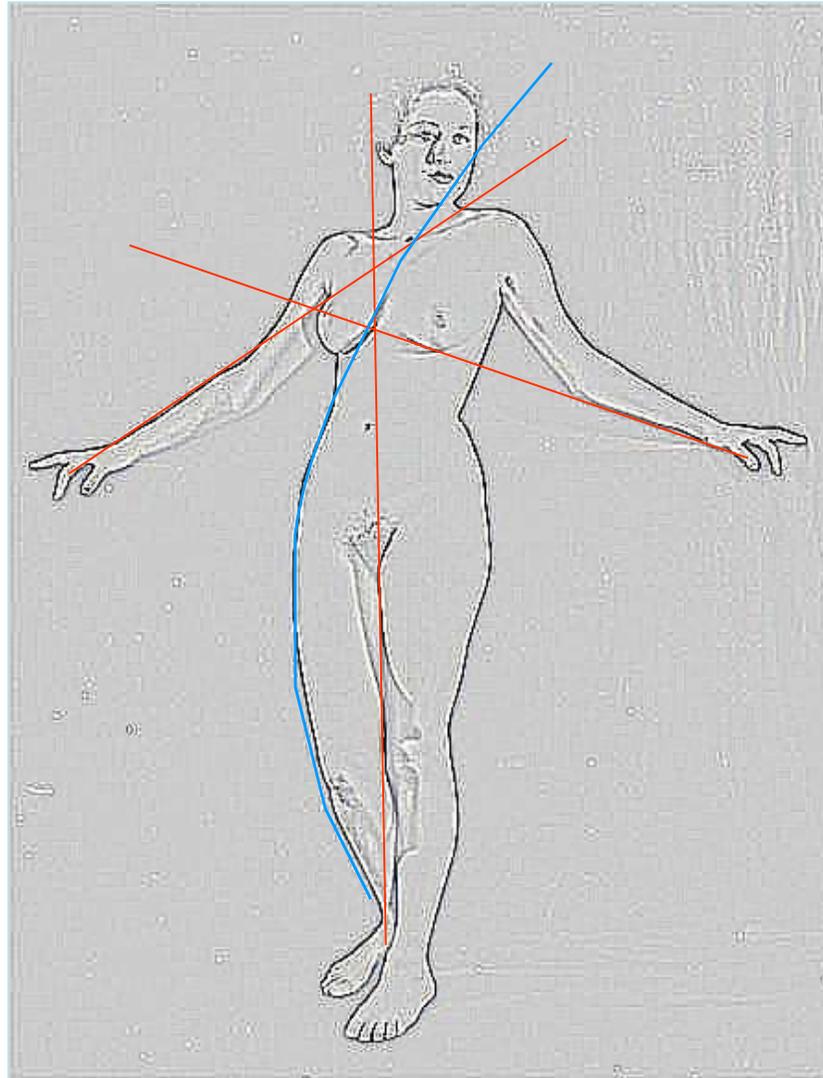
Quand on dessine un vide, on n'a pas d'a priori sur sa forme

Exemple : Dessiner le triangle plutôt que le bras permet de donner le bon écartement

Les vides « fermés » quand ils existent sont particulièrement pratiques (il n'y en a pas sur l'exemple)

Les relations remarquables

- Utilisation de coïncidences entre les trajectoires prolongée des lignes (axes, contour) pour vérifier le dessin
- Dépendent fortement de la pose



- Alignements
- Répartition sur une courbe
- Une courbe se continue ailleurs par une autre

Exemples :

La droite supérieure de l'avant bras droit passe par l'angle de l'aisselle droite et pratiquement par le creux sous la gorge

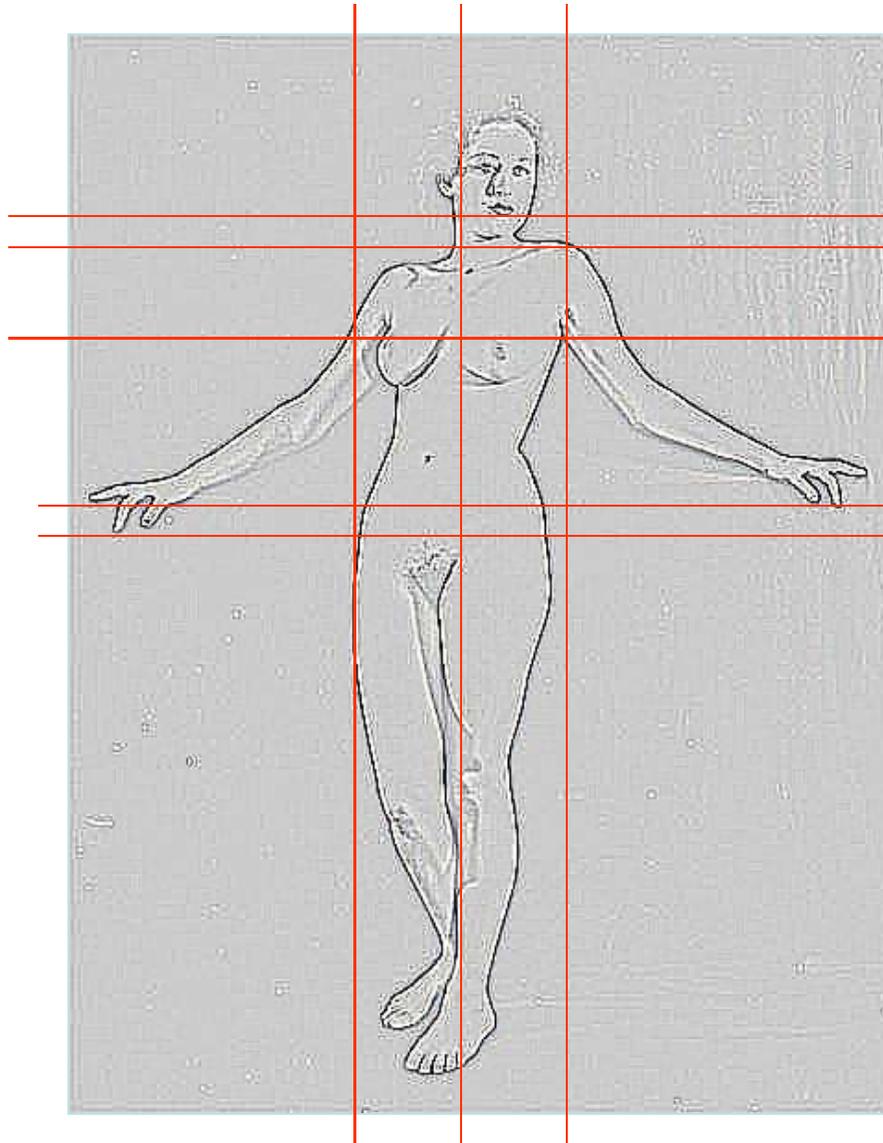
La droite inférieure de l'avant bras gauche passe par la pointe de sein gauche

La tête est entièrement à droite de la ligne de la jambe

Un grand arc de cercle passe par la cuisse, longe le sein droit et laisse pratiquement la tête à gauche

Contrôle par verticales ou horizontales

- Les alignements verticaux et horizontaux sont un moyen simple pour créer des relations remarquables



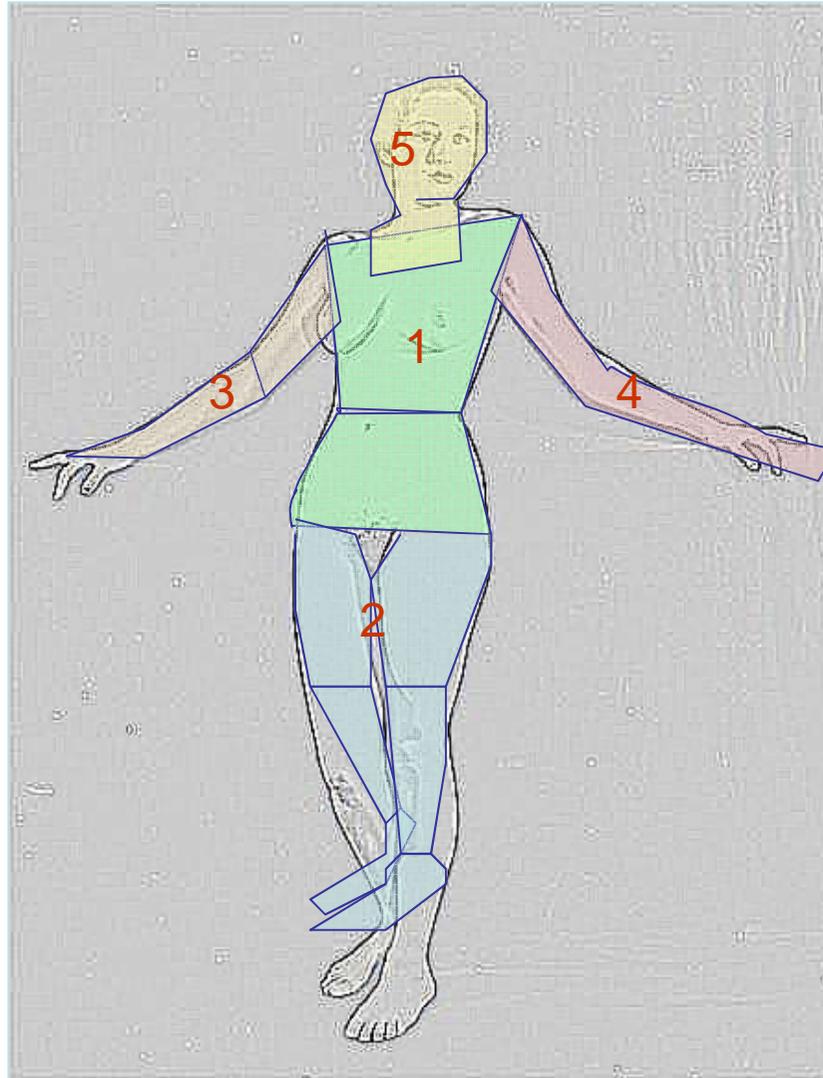
Vérifications par intersection des courbes du dessin avec des horizontales et des verticales

Les aplombs permettent aussi de vérifier les inclinaisons

Usage d'une baguette tenue verticale ou horizontale

Une méthode vicieuse

- Ne jamais dessiner par rapiècement de parties
- Sinon les $\frac{3}{4}$ du temps le dessin « sort » de la feuille



Dessiner par adjonction consécutive de « pièces » (1, 2, 3, 4, 5) sans repères absolus conduit à obtenir un dessin localement satisfaisant mais globalement faux

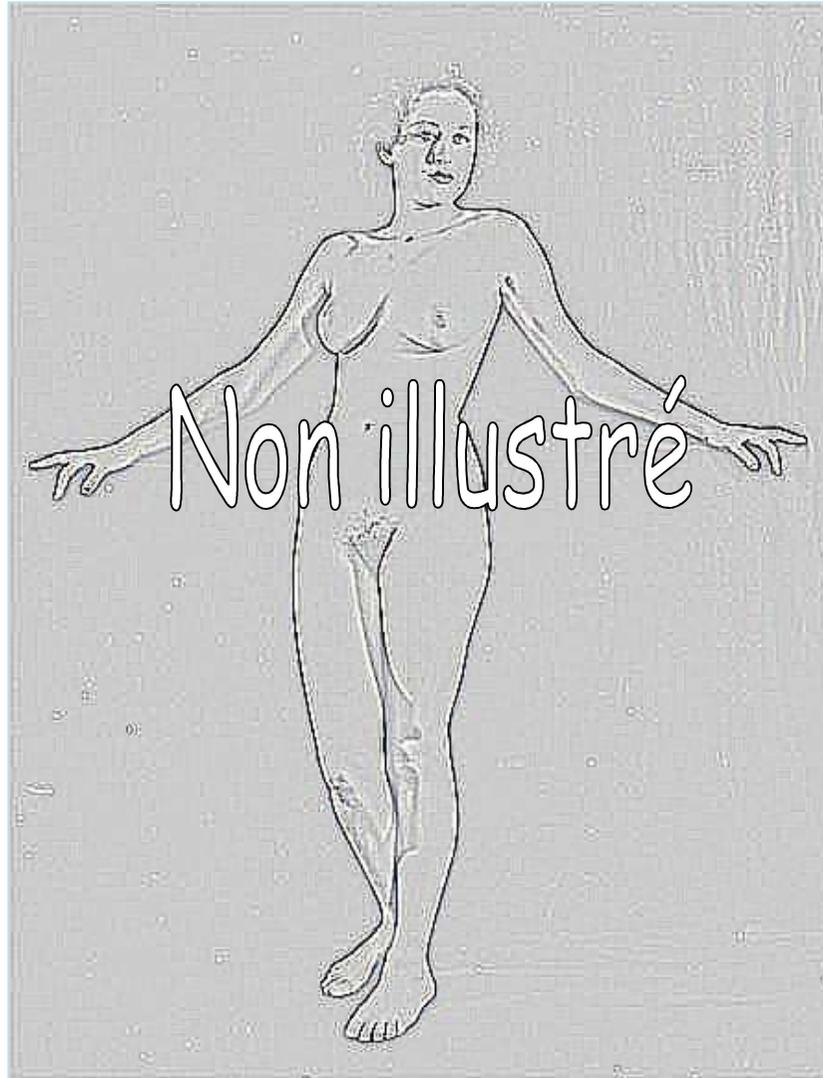
Le buste a été dessiné en premier. Son aspect est juste. Puis les jambes ont été ajoutées. Elles se raccordent au buste mais ont une longueur autonome.

Les bras pris séparément par rapport au buste pourraient être plausibles mais l'un apparaît trop long par rapport à l'autre. ¹⁹

Vision par volumes

Le but est de mieux percevoir la forme donc de mieux la rendre

Pour approfondir consulter en particulier B. Hogarth (Dessin de nus), G. Bridgman, Kchen



Voir le sujet non comme une silhouette projetée mais comme un assemblage de volumes : parallélépipèdes, cylindres, cônes, coins

Cette approche permet de comprendre la forme et de mieux la dessiner ensuite

Très utilisée dans le dessin d'imagination

Si nécessaire, le tracé de sections et de génératrices permet de « visualiser » chaque volume.

Les valeurs font ressortir les volumes

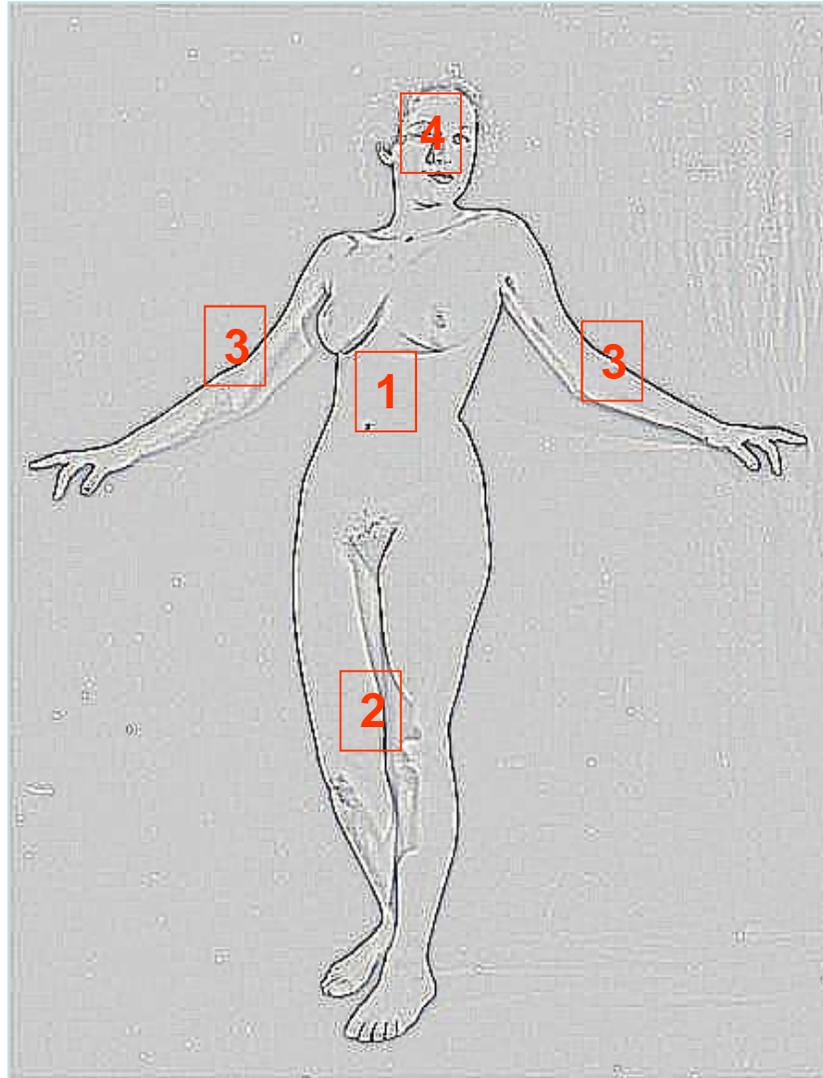
Cas de la figure

- En dessin, la figure est le terme consacré pour le personnage
 1. Ordre du dessin
 2. Invariants classiques (canons)
 3. Invariants principaux
 4. Invariants secondaires
 5. Jambes
 6. Bras
 7. Tête
 8. Main
 9. Pied

Ordre du dessin

L'approche « descendante » doit être appliquée : d'abord l'allure générale puis les détails

Mais comme à une étape donnée, on ne peut tout tracer en même temps, on constate qu'il est préférable de suivre l'ordre du plus stable au plus mobile



1-Le tronc positionne la figure dans l'espace, souple mais pas trop

2-Les jambes sont fortement subordonnées au tronc et en général le supportent

3-Les bras sont particulièrement mobiles autour du tronc

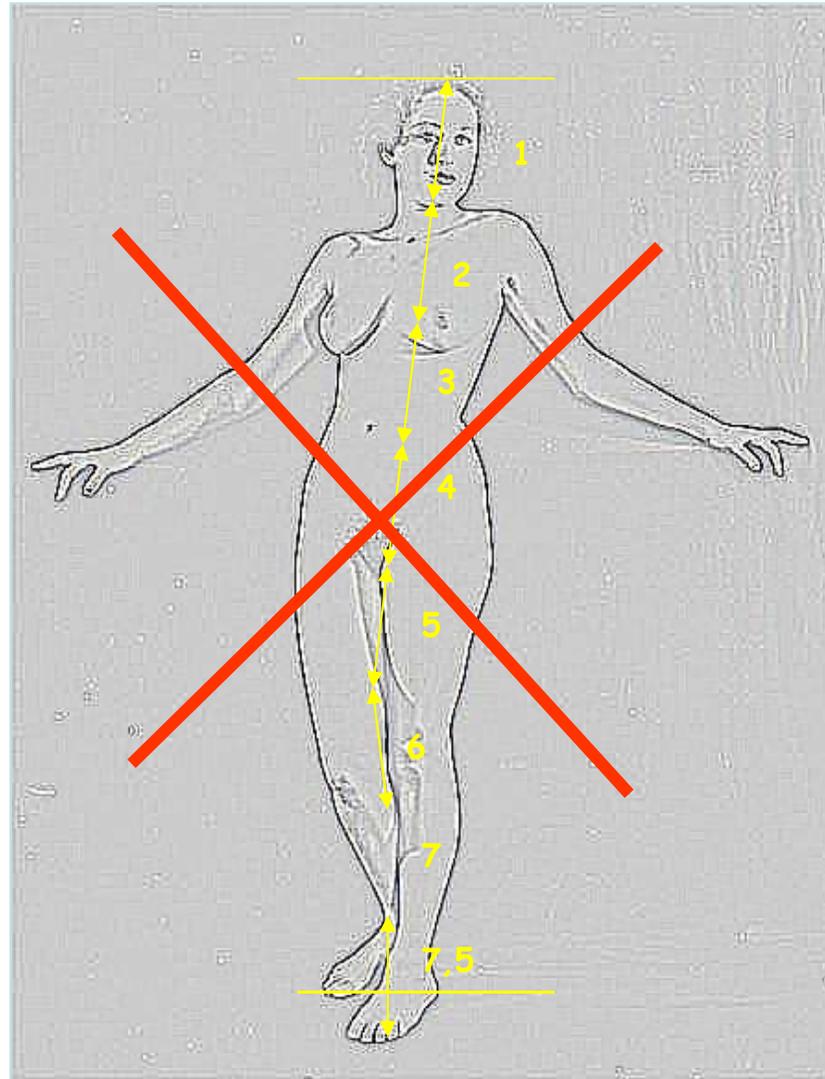
4-La tête « flotte » au dessus du tronc

N.B. Les parties doivent être dessinées sur une première mise en place globale, effective ou mentale

Invariants classiques (canons)

Le but est de vérifier la justesse par la connaissance d'invariants remarquables du corps humain

Le corps humain n'est bien sûr, pas standardisé, cependant ces invariants donnent de très bons repères



Dans les ouvrages théoriques, il est d'usage de référencer toutes les dimensions par rapport à la hauteur de la tête (canons à 7, 7,5 ou 8 têtes)

Ceci n'est pas commode parce que :

1-la donnée première n'est pas la tête mais la hauteur totale de la figure sur la feuille

2-la tête doit, en principe, se dessiner en dernier

3- la tête est relativement petite ce qui donne des facteurs de comparaison élevés difficiles à évaluer au jugé

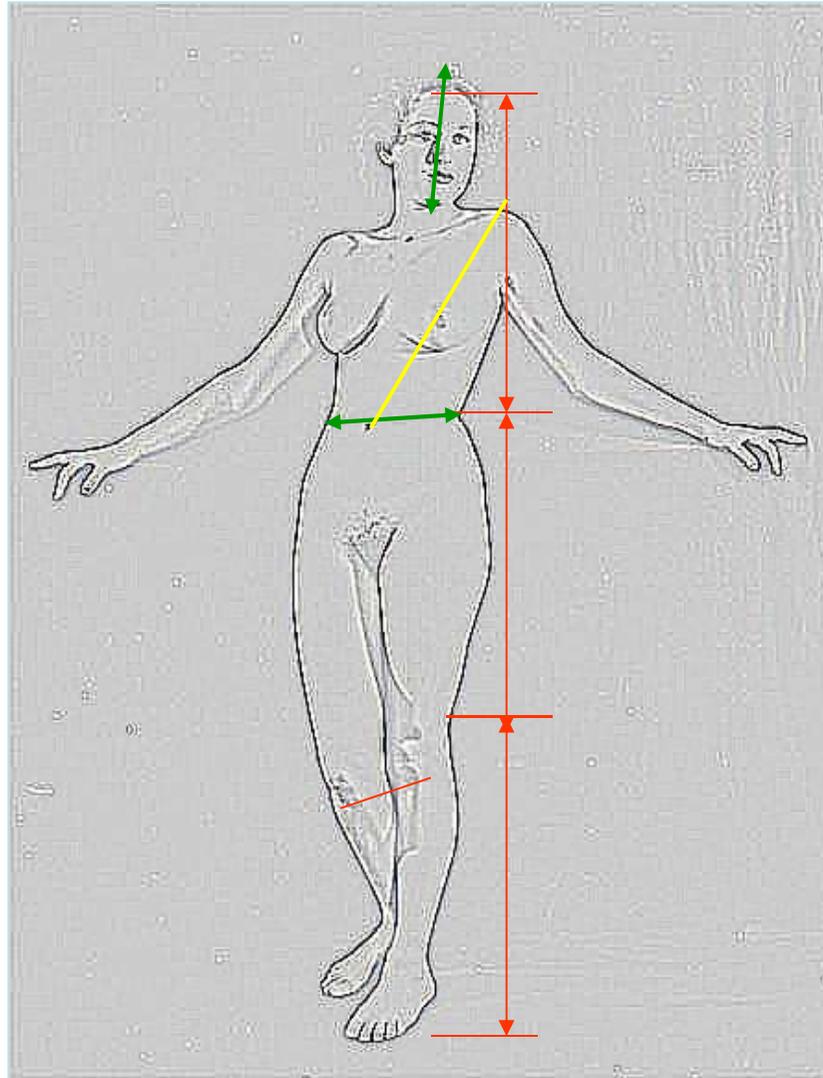
On utilisera donc d'autres mesures de rapports modérés (1, 1,5, 2 ou 3)²³

Autres invariants

Autres invariants

A compléter selon ses choix et sa capacité de mémorisation

Consulter : B. Hogarth (Anatomie)



Il est souvent difficile de proportionner la largeur et la hauteur d'une figure

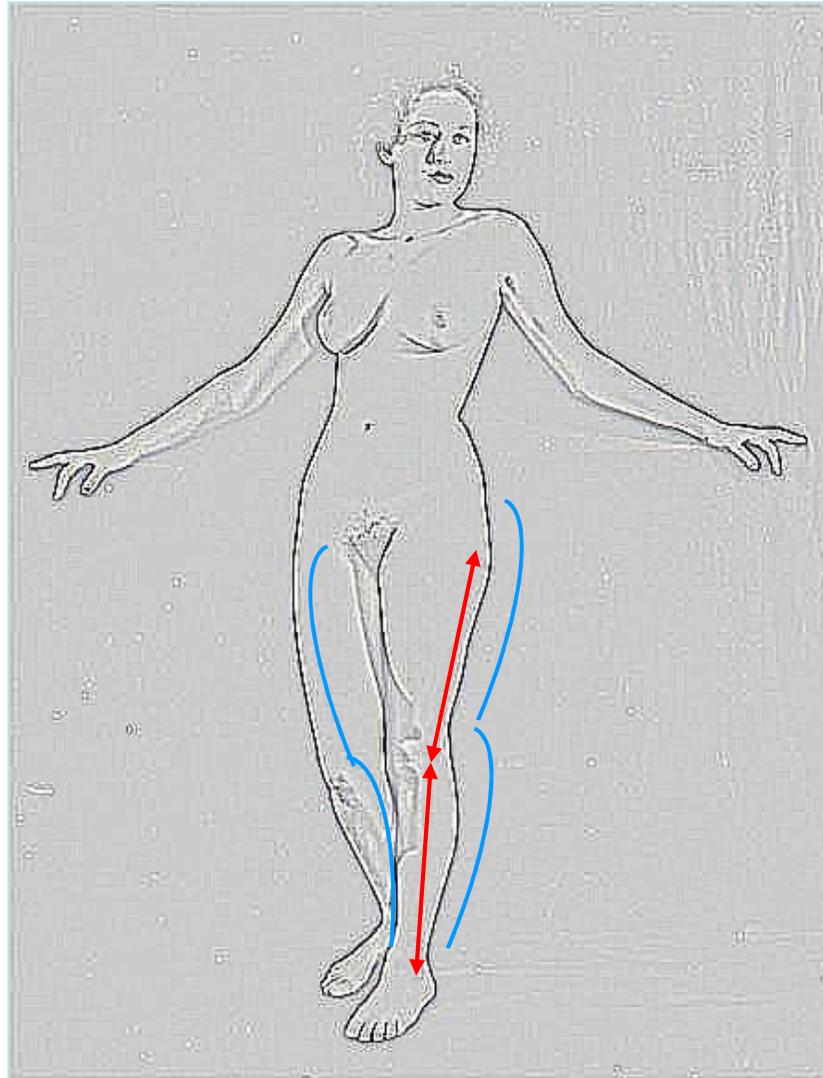
Pour un modèle féminin:

- La largeur au niveau des épaules est à peu près égale à deux fois la hauteur de la tête
- La largeur de la taille est égale à la hauteur de la tête
- La longueur du bras de l'épaule jusqu'au poignet est pratiquement égale à la longueur de la jambe du haut de la fesse à la cheville
- Le nombril, le téton, l'angle de l'épaule sont à peu près alignés vus de face

Invariants des jambes

- Membres inférieurs très subordonnés au tronc

Consulter B. H. (Anatomie)



Le S ou le B de la jambe + cuisse (invariant de forme)

L'arc prononcé de la jambe

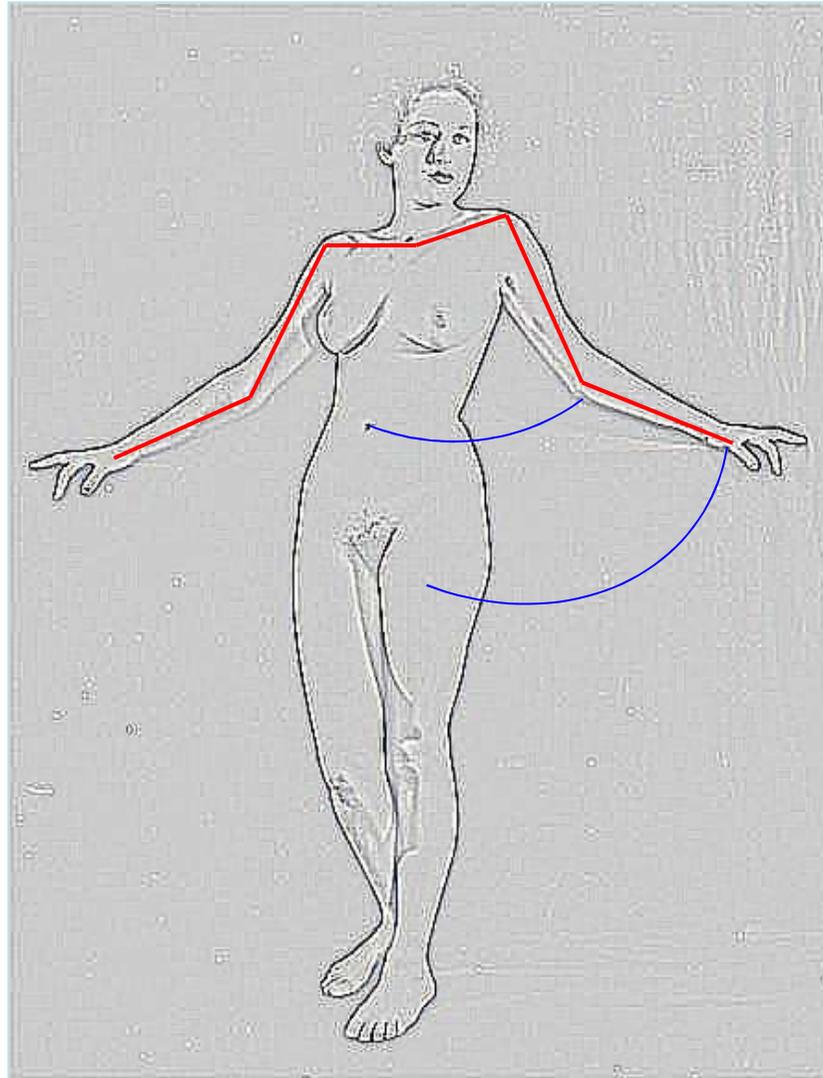
L'égalité de longueur jambe-cuisse

Les angles inversés du mollet et de la cheville

La ligne du pied est en continuité avec la jambe

Invariants des bras et avant bras

- Membres supérieurs très mobiles
- B. H. (Anatomie)



Bras et avant-bras sont associés en deux courbes qui « embrassent » (pas visible sur l'exemple)

La ceinture scapulaire doit être intégrée au bras

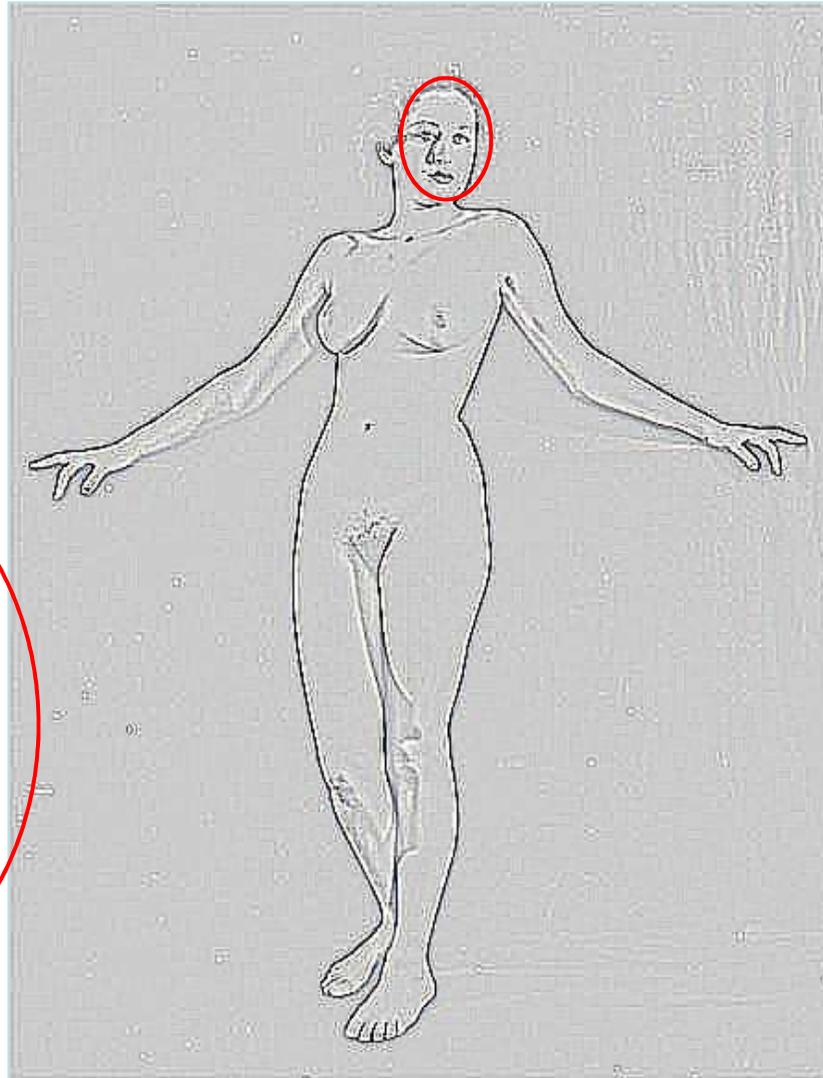
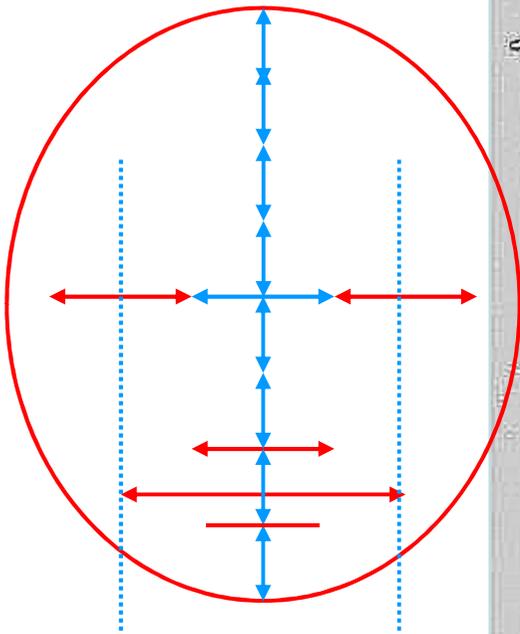
De l'épaule à la main, bras et avant-bras donnent l'impression d'être de plus en plus fins

Le coude se rabat sur la crête iliaque et le nombril

L'extrémité des doigts se rabat au milieu des cuisses

Invariants de la tête

- Beaucoup de facteurs 1 ou $\frac{1}{2}$ = facile !
- B. H. (Anatomie)



La tête sera correctement orientée par le simple placement de l'oreille (très important)

Ligne des yeux au milieu de la hauteur totale

Bas du nez au milieu de l'espace yeux-bas du menton

Bas de la lèvre inférieure au milieu de l'espace bas du nez-bas du menton

Oreille = entre ligne des yeux et base du nez

Espace entre yeux = largeur œil

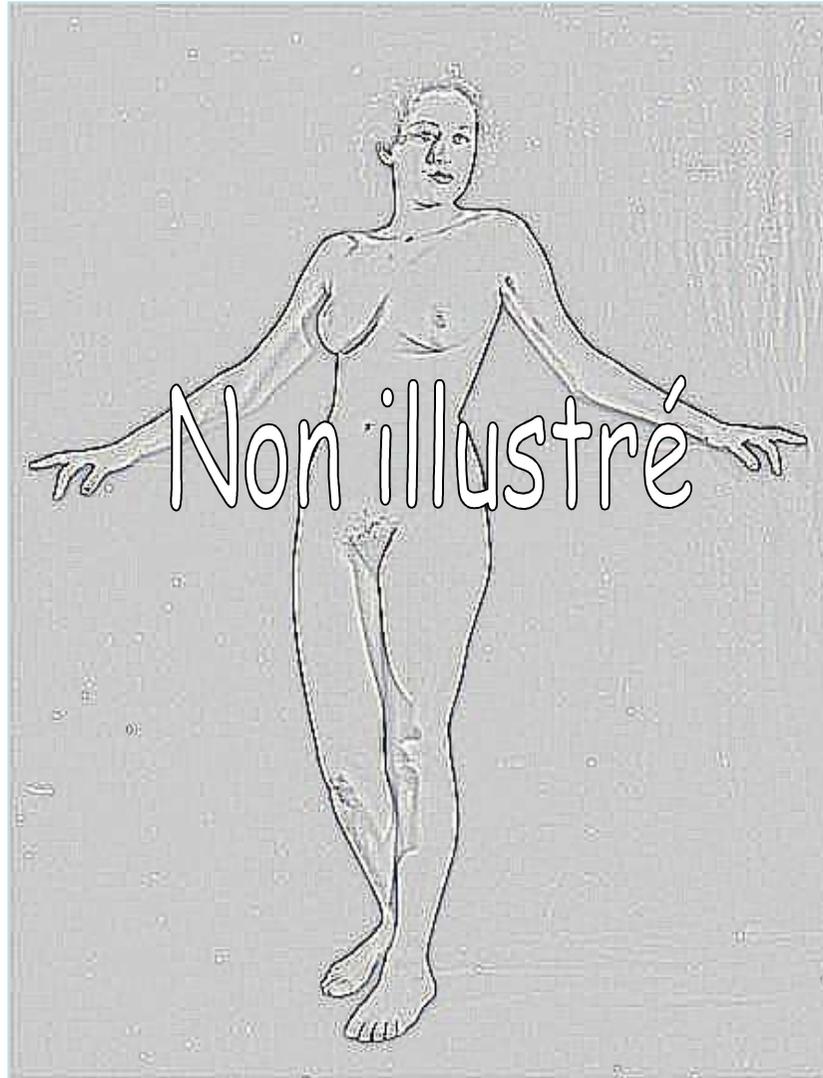
Largeur du nez (base) = entre-yeux

Coin des lèvres coïncide en largeur avec milieu des yeux

Etc, Etc.

Invariants de la main

- Le plus difficile
- Beaucoup d'éléments
- Difficile de faire l'économie du volume des doigts
- B. H. (Anatomie)



Main plus courte que la tête (3/4)

Longueur du majeur égale à la longueur de la paume

Doigts :

Cylindres (ou mieux parallélépipèdes) emboîtés

Le majeur est le plus long

L'index et l'annulaire plus court (une demi-phalange)

L'auriculaire le plus court (1 phalange/annulaire)

Extrémité du pouce = milieu première phalange de l'index

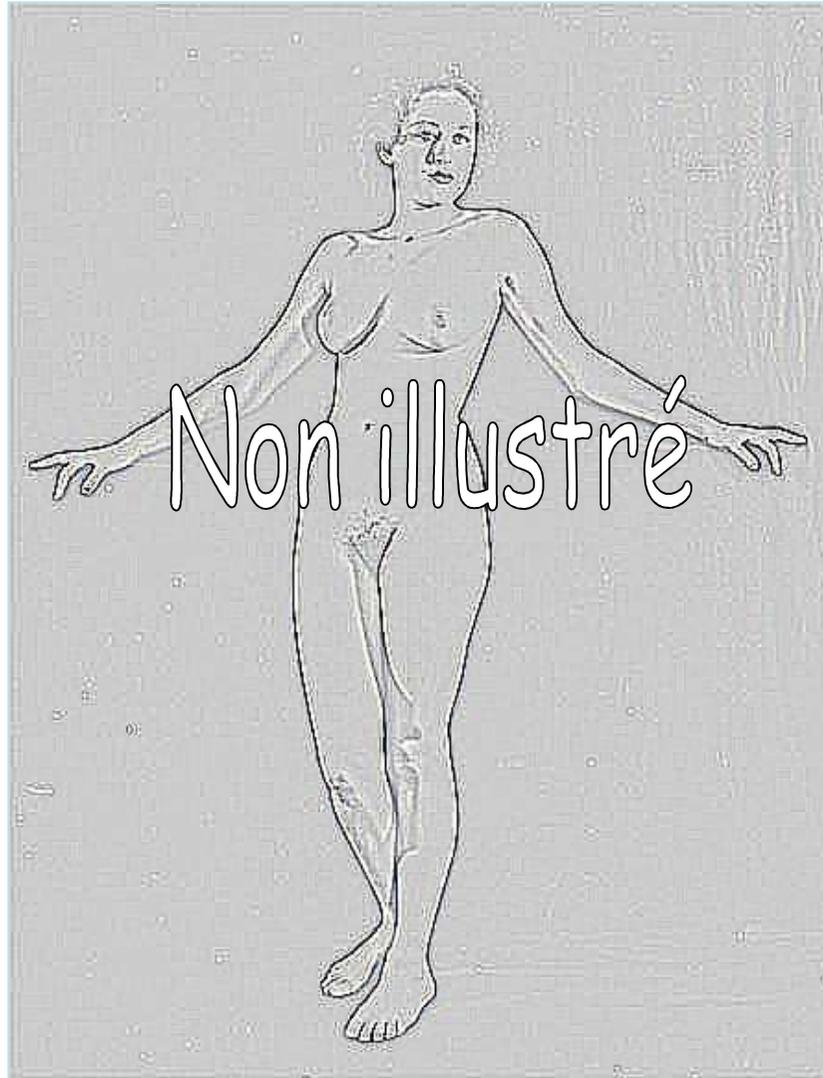
Première phalange du pouce = creux de la paume

Courbures des doigts en pinces, doigts refermés en courbes convergentes

Ongles : moitié de la phalange

Invariants du pied

- Le pied a une structure voisine de celle d'une chaussure
- B. H. (Anatomie)



Pied = troisième section du membre inférieur (voir chien, cheval,...)

Pied = chaussure = talon + semelle

Voute plantaire crée la bosse du cou de pied

Liaison en clé de la jambe au pied

Les quatre-quarts : orteil, semelle, voute, talon

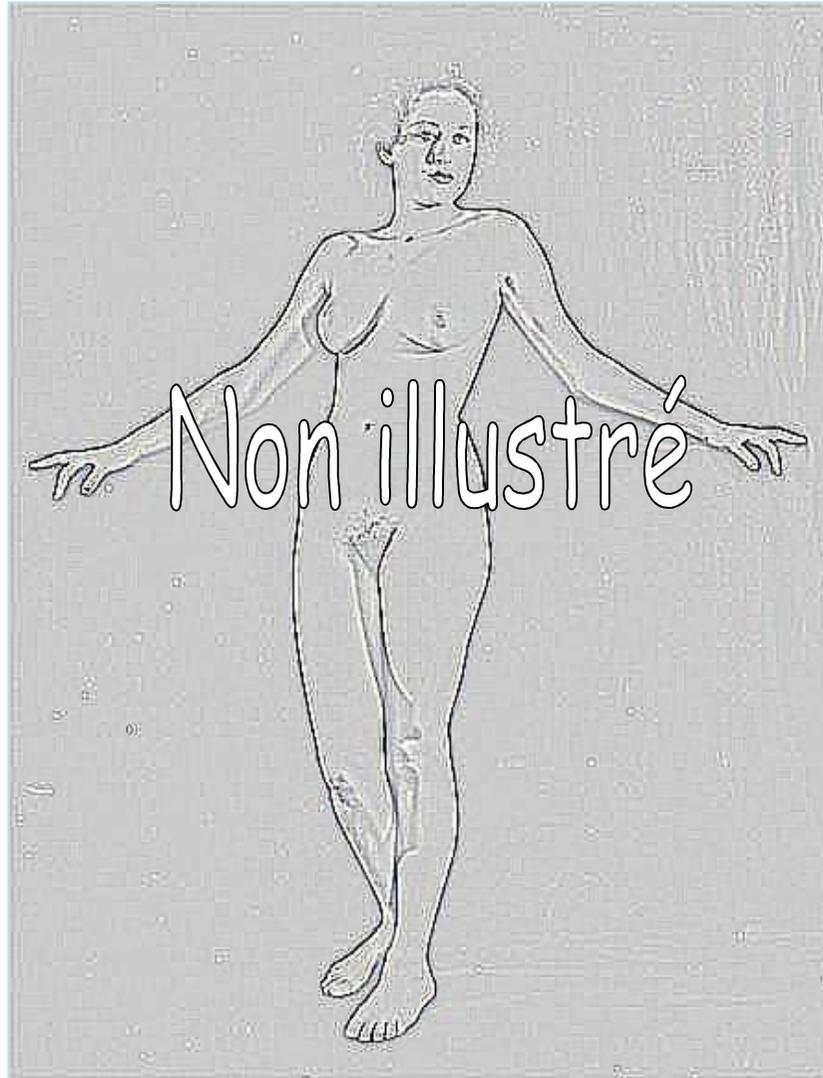
Le gros orteil rebique vers le haut, les petits rebiquent vers le bas

Approches complémentaires

- Ce sont des méthodes pour l'entraînement à la *justesse de la vision*
- Très efficaces
 1. Le « sight-sizing »
 2. Méthode dite de Bague

Le « sight sizing »

- Principe : faciliter le dessin par vision en dimensions apparentes égales
- Intérêt : prendre conscience du niveau de précision utile pour le dessin



Placer la surface de dessin à la verticale (chevalet)

Choisir et fixer une distance par rapport au dessin tel que le modèle et le dessin puissent avoir visuellement même dimension apparente

Utiliser cette particularité pour comparer facilement le dessin au modèle en « zappant » les yeux rapidement de l'un à l'autre

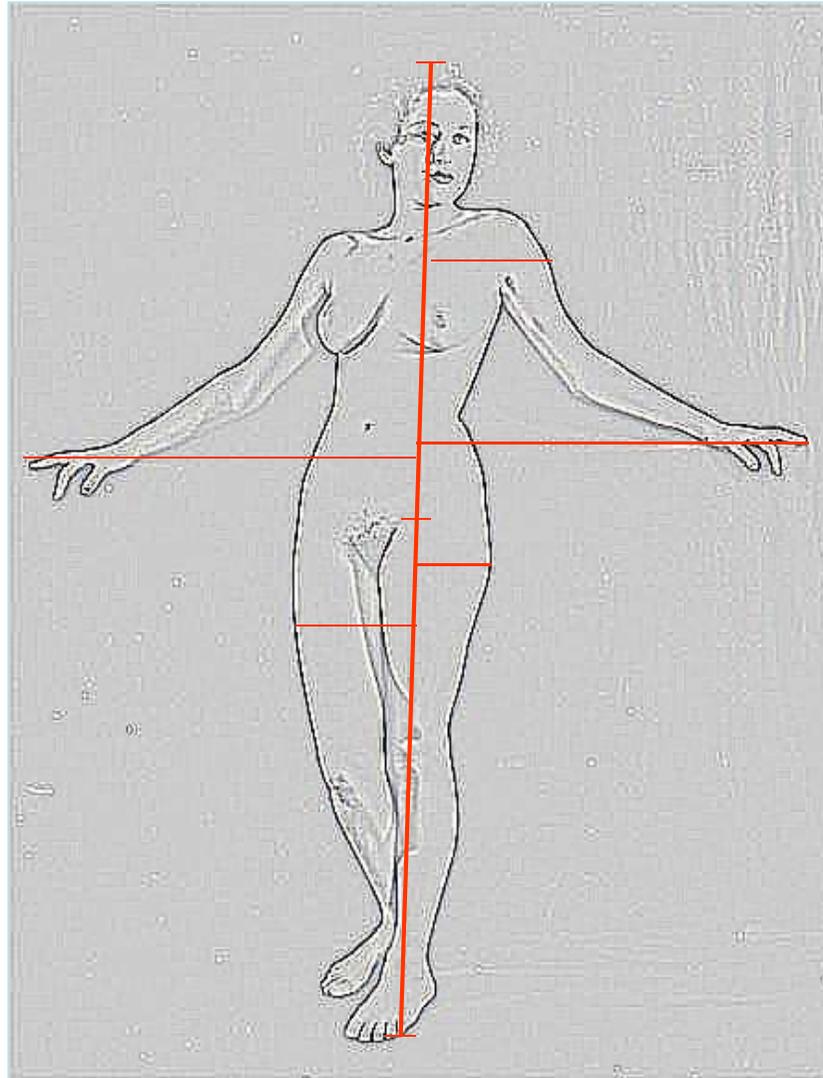
Mémoriser le trait ou la correction et dessiner en s'approchant du chevalet

Le sight-sizing est un artifice pour faciliter les comparaisons dessin-modèle

On peut ensuite dessiner comme on veut

Entraînement au « sight sizing »

- Cet exercice est utile pour s'entraîner au sight-sizing
- Permet un dessin analytique très précis
- Aucune ambition artistique...
- **Mais exercice exigeant, très formateur de l'acuité de la vision**



Choisir un axe vertical (fil à plomb recommandé) sur modèle, tracer l'axe homologue sur sa feuille

Positionner sur l'axe le point haut et le point bas, ainsi que la dichotomie

Positionner des points d'extension maximale droite et gauche par rapport à l'axe

Pour cela, prendre des mesures apparentes à l'aide d'une baguette ou d'un fil tendu

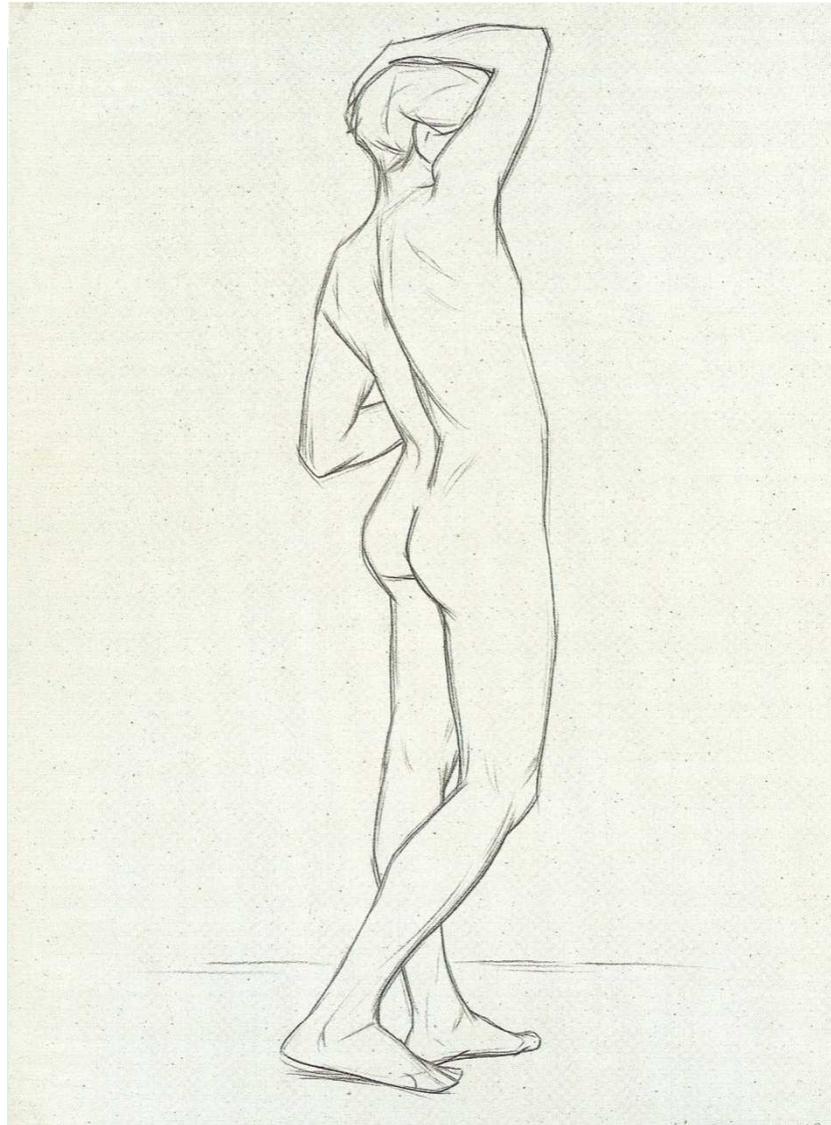
En déduire des enveloppes plus ou moins rapprochées qui serviront de guide

Si les repères sont insuffisants, ajouter des points latéraux

Poursuivre le dessin à l'estime mais corriger la moindre erreur détectée (1 mm est inacceptable)33

Méthode dite de Baryue

- Charles Baryue est l'auteur de dessins-types (lithographies) à copier avec une précision extrême avant d'aborder le modèle vivant
- Trois catégories de dessins
 - Morceaux
 - Dessin de maîtres
 - Figures

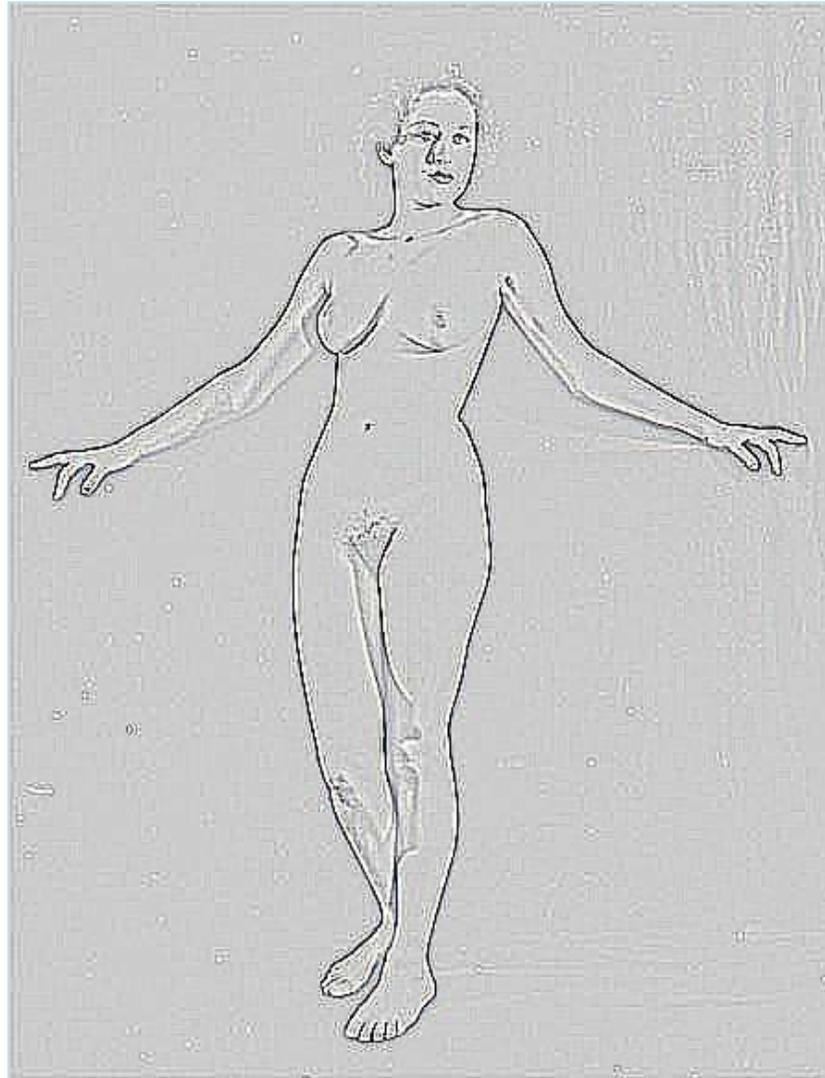


Bien qu'à première vue, un peu stupide (simple copie de dessins) la méthode se révèle d'une très grande efficacité pratique pour s'échauffer, acquérir de l'aisance et de la précision

Aujourd'hui, les adeptes associent cette méthode avec le « sight-sizing »

Importance de la mémoire

- Lecoq de Boisbaudran (pédagogue du dessin) accorde une grande importance au développement de la mémoire visuelle.



La méthode consiste à reproduire sans aide un dessin précédemment appris

Il ne s'agit que de développer des facultés mentales. Ce n'est pas un but en soi

Bibliographie

- Burne Hogarth : « Le dessin sans peine », Evergreen-Taschen
 - bonne référence [de travail](#) à mon avis pour la figure et l'anatomie artistique
- Andrew Loomis : « Figure drawing for all it's worth »,
 - ouvrage épuisé, disponible uniquement en téléchargement gratuit (légal)
 - le professionnalisme américain (trois autres ouvrages super-intéressants en particulier « Fun with a pencil », tous épuisés mais téléchargeables)
- Doug Higgins : « The Frank Reilly school of art »
 - vendu en ligne, version réduite gratuite disponible en téléchargement
 - des notes de cours d'un étudiant en art, très condensées mais pertinentes
- Charles Bargue, Jean Léon Gérôme : « Cours de dessin », ACR Edition
 - L'auteur est en fait G. M. Ackerman
 - C. Bargue est l'auteur des lithographies de travail
 - pour personnes averties des intérêts et pièges de la méthode
 - les « planches » de Bargue ont (paraît-il) été à la base de la formation de Van Gogh et de Picasso
- Betty Edwards : « Dessiner grâce au cerveau droit », Mardaga
 - pour décoincer les débutants...

N.B. : Il s'agit d'ouvrages de formation au dessin, pas à l'art

C'est tout pour aujourd'hui !

- Ce document n'est qu'un aide mémoire simplifié. Des explications d'accompagnement sont nécessaires
- Les informations ont été collectées dans diverses références et testées personnellement
- On pourrait en ajouter d'autres, mais je préfère la concision ...
- Pour d'autres références me contacter à l'atelier de modèle vivant de l'association « Les Ateliers Thém'arts »