Lise Herzog

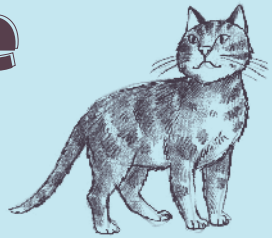
DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT

Le dessin réussi

Techniques pour parfaire ses dessins
Méthode pour rectifier ses erreurs

MANGO

sommaire



Comment fonctionne cette méthode 4
Qu'est-ce qu'un dessin raté ? 6

UNE MÉTHODE ET DES OUTILS / 8

Se donner toutes les chances de réussir 10
Quel outil choisir ? 12
Les supports 12
Les outils 13
Corriger et finaliser son dessin 17

RÉUSSIR LES ANIMAUX / 20

Le dauphin 22
Le lapin 24
La souris 26
Le chat 28
Le grand félin 30
Le petit chien 32
Le grand chien 34
Le loup 36
Le cheval de profil 38
Le cheval qui se cabre 40
Le cheval qui galope 42
La girafe 44
La vache 46
L'éléphant 48
L'ours 50
Le petit oiseau 52
Le grand oiseau 54

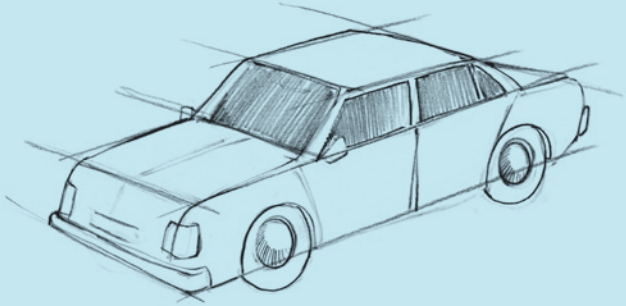
RÉUSSIR LES PERSONNAGES / 56

Le corps masculin 58
Le corps féminin 60
Le corps vu de profil 62
Les enfants 64

Un personnage vu de trois-quarts 66
Un personnage qui marche 68
Un personnage couché 70
Un mouvement de rotation du corps 72
Des personnes à différentes distances 74
Un groupe de personnes 76
Les vêtement 78
Les bases de la main 80
La main en action 82
Les bases du pied 84
Le visage vu de face 86
Le visage vu de profil 88
Le visage vu de trois-quarts 90
Le visage vu de dessus ou de dessous 92
Les expressions du visage 94
Un visage jeune ou vieux 96

RÉUSSIR LA NATURE / 98

Un arbre 100
Différentes formes d'arbres 102
Une rose 104
Un buisson fleuri 106
Une vague 108
Les reflets sur l'eau 110
Un paysage de campagne 112
Un coin de forêt 114
Une marine 116



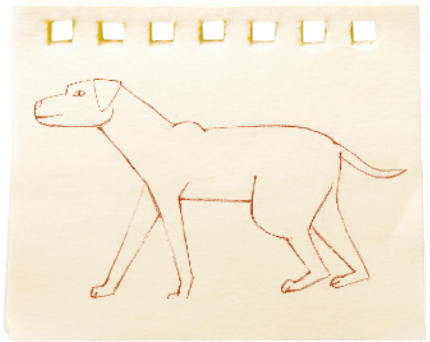
RÉUSSIR LES OBJETS ET LES ÉLÉMENTS D'ARCHITECTURE / 118

Une table vue de face 120
Une boîte vue de trois-quarts 122
Une chaise 124
Une pile de livres 126
Une maison 128
Une bouteille et des verres 130
Une voiture 132
Une composition d'objets 134
Transparence et reflets 136
Les ombres portées 138
Un damier 140
La pente d'un toit 142
Un escalier 144
Un intérieur 146
Une rue 148
Une ville vue d'en haut 150
Des immeubles vus du sol 152

Terminer son dessin, savoir s'arrêter 154
Les différents plans 156
Un dessin réussi… 158

COMMENT FONCTIONNE CETTE MÉTHODE

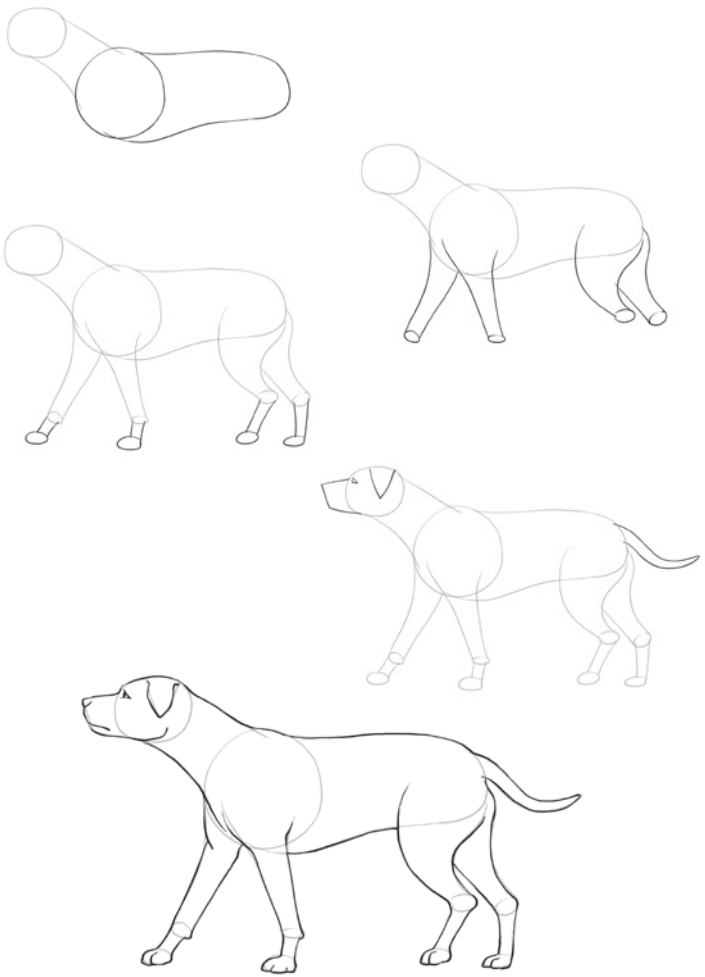
Pour améliorer un croquis, deux choix s'offrent à vous : le refaire entièrement ou le modifier en usant de diverses techniques de dessin. Dans ce livre, pour chaque modèle, vous pouvez choisir l'une ou l'autre option.



REFAIRE SON CROQUIS

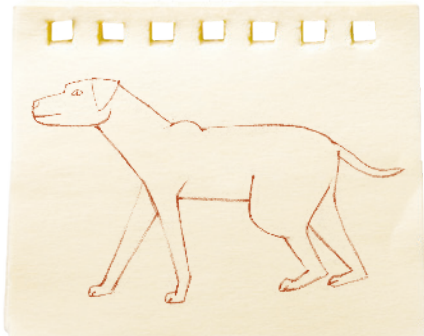
En page de gauche, un croquis est placé au centre de la page. Les défauts qu'il présente sont classiques : tous les dessinateurs sont confrontés aux mêmes difficultés. Vous jugerez parfois, à juste titre, que vous êtes capable de faire mieux ! Ces croquis n'ont qu'un but : mettre en évidence les écueils auxquels se heurtent les débutants, mais aussi des dessinateurs un peu plus exercés. Vous en évitez sans doute déjà certains, mais d'autres vous échappent encore. C'est ainsi que vous risquez de reproduire chaque fois les mêmes erreurs. Une certaine habitude du dessin rendra ces erreurs moins flagrantes ; cependant, elles demeureront.

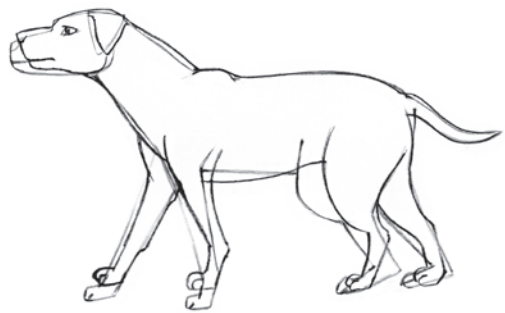
Un dessin est un tout, il serait donc vain d'attirer d'emblée votre attention sur telle ou telle maladresse : là, la perspective est faussée ; ici, tel élément est disproportionné… Se focaliser sur une partie du dessin n'aide pas à progresser. Il vous faudra donc observer le croquis central dans sa globalité puis le comparer avec chacune des étapes dessinées tout autour pour en tirer un enseignement. Ainsi guidé, vous comprendrez mieux comment tous les éléments s'articulent et vous prêterez attention à chacun sans perdre de vue l'ensemble.

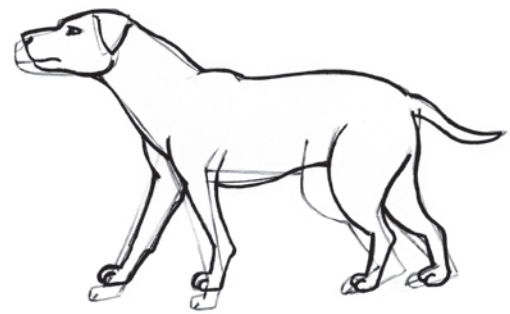


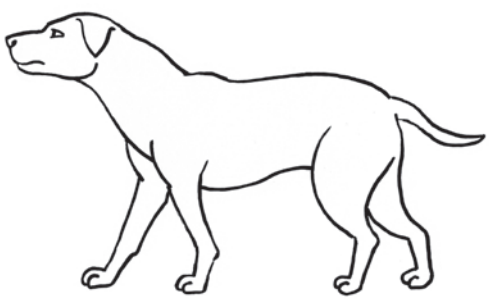
MODIFIER SON DESSIN

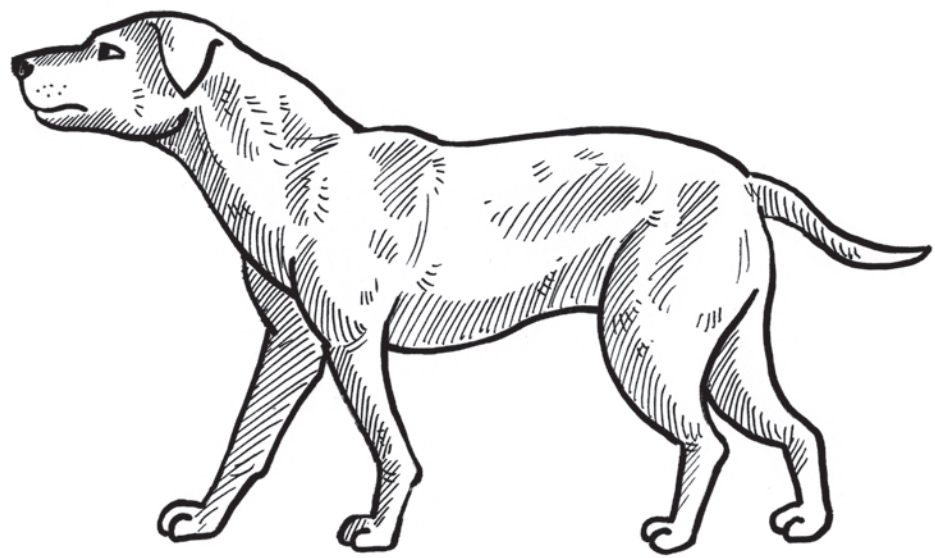
En page de droite, vous apprendrez à rectifier un croquis sans tout effacer. Au crayon, au stylo à bille, au feutre, à la mine de plomb, vous travaillerez les ombres, vous corrigerez certains tracés, vous rééquilibrerez les volumes et passerez ainsi d'une esquisse imparfaite à un dessin finalisé en découvrant les principales techniques du dessin artistique. Le résultat ne sera pas celui que vous auriez obtenu en partant d'un croquis impeccable mais l'amélioration sera évidente et vous progresserez tout autant qu'en refaisant le croquis de départ.







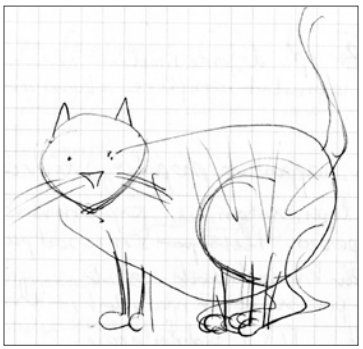


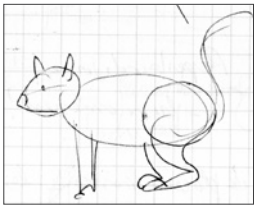


QU'EST-CE QU'UN DESSIN RATÉ ?

Un enfant dessine un chat. Il est fier de son dessin et le trouve réaliste. Quand on le regarde, on trouve que ce chat ressemble à une patate hérissée, mais on s'extasie. Si nous avions, nous, dessiné cette « chose », nous n'en aurions sans doute pas été aussi satisfait… Pourquoi ? Parce que tout se passe dans notre regard qui, nourri par tout ce qu'il croise au fil de la vie, change et juge. Mais selon quels critères ?

En partie selon notre observation du monde qui s'affûte, créant ainsi l'attente d'un résultat précis. L'enfant prend un jour conscience que son dessin de chat ne ressemble pas à un chat. Et il va se mettre à copier des images. On pourrait se dire que c'est dommage, que ça freine la créativité… mais cela fait partie de l'apprentissage du dessin et de l'observation. Si l'on souhaite que ce chat soit ressemblant, il va bien falloir lui donner les quelques attributs de son espèce. Et puis, avec le temps, on prend conscience du trait, du style, des techniques… Et on ne peut plus se contenter d'un chat qui a la queue bien formée et les oreilles au bon endroit, on veut dessiner un beau chat. Mais que veut dire beau ? Immense et vaste sujet ! Chacun a sa vision de ce qui est beau et de ce qui ne l'est pas. Mais cette envie de faire un beau dessin nous gâche le plaisir et nous freine terriblement.





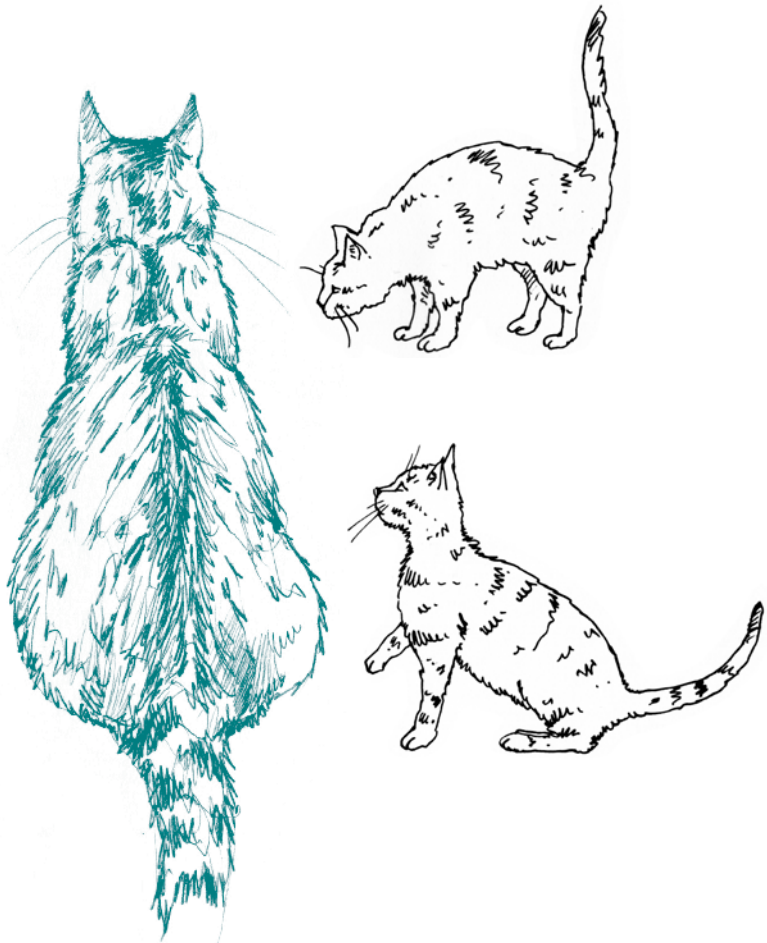
Ce qui nous énerve en premier, c'est notre trait hésitant. Nous imaginons que notre crayon va tracer une belle ligne, souple, continue et, finalement, le résultat est un trait truffé d'angles, tremblant et fragmenté. On a alors envie de froisser notre feuille et de recommencer, ou bien de gommer et réessayer. Mais on ne peut éternellement recommencer ce premier trait. Comment le rendre plus souple ? Avec de la pratique. Et pour en avoir, il faut dessiner.

Deux solutions s'offrent alors à nous. On peut tracer plein de traits fins ou épais sur une autre feuille, des lignes, des spirales, des points, etc. pour se délier la main, prendre confiance, oser se jeter à l'eau, dédramatiser le premier trait raté, faire ses gammes.

L'autre option est de ne pas trop appuyer sur ce premier trait hésitant. Puis, avec plus d'assurance, car ce trait est là, on peut s'en servir de guide et repasser par-dessus. Pourquoi est-ce plus facile ainsi ? Parce qu'on ne peut pas toujours avoir conscience des difficultés avant de les rencontrer. Voir notre trait morcelé nous montre, noir sur blanc, ce qui ne nous convient pas, et nous pouvons faire mieux lors de cette deuxième étape. Et c'est valable pour toutes les « erreurs » possibles qu'il sera plus facile d'éviter la fois suivante, mais pas forcément du premier coup.

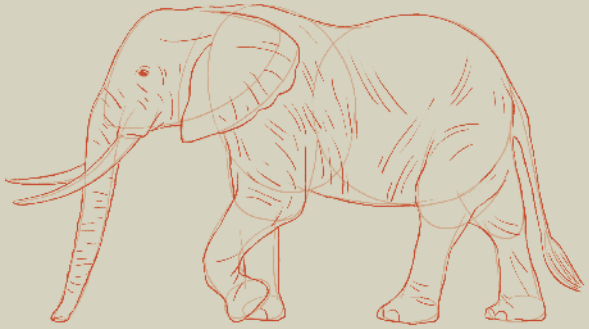
Ainsi, pour réussir son dessin, le plus simple est de commencer par le rater. Et c'est forcément ce que nous ferons, car il est très rare d'être satisfait. Les meilleurs conseils que je puisse vous donner pour rassembler toutes les chances de « réussir » votre dessin, c'est d'être indulgent avec vous-même, d'être patient, de ne pas vous décourager. Ce n'est pas grave ni définitif, si vous n'aimez pas votre dessin aujourd'hui. Il y a toutes les chances pour que vous aimiez plus celui de demain. Mais pour qu'il existe, il va falloir surmonter l'insatisfaction et faire un nouveau dessin.
Un beau dessin n'est pas un objectif de départ. Il le deviendra, presque par miracle. Il n'y a pas que le trait ou le style, un dessin raconte notre histoire, le chemin que nous parcourons, les efforts fournis, la persévérance, nos progrès…

La seule vraie règle est d'observer avant de dessiner : le monde qui nous entoure, toutes sortes d'images, d'autres dessins, car il est impossible de dessiner les yeux fermés. Faites le tri entre les grandes lignes et les détails, analysez votre sujet et choisissez ce qui est important à vos yeux.
Et enfin, posez -vous des questions : suis-je bien installé ? Est-ce que cet outil me convient ? Ce sujet me plait-il vraiment et pourquoi ? Tout le reste se résoudra avec la pratique et l'expérience.
Le geste de dessiner est une aventure, une expérience, une écriture. On n'obtient pas un roman du premier coup. C'est un chemin passionnant qui nous permet de mieux nous connaître, de découvrir le monde et de le partager.

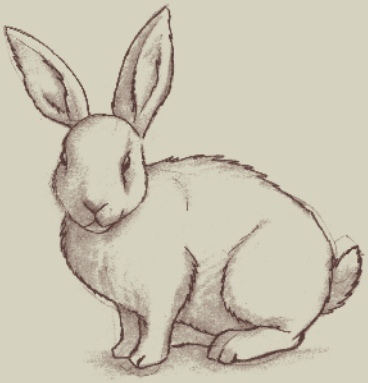


Dessiner un animal, c'est représenter un être en mouvement. Pour y parvenir, il ne faut pas trop s'attarder sur le trait, ne pas chercher d'emblée à faire trop joli et trop propre. Les gestes doivent rester souples pour saisir le vivant.

Commencez en douceur, l'accumulation de traits légers vous aidera à donner une sensation de mouvement. Observez bien et questionnez-vous : en quoi un chat est-il différent d'un chien ? Quelles sont ses postures habituelles, sa manière de se déplacer ? Ce seront l'attitude, le style de pelage, les quelques éléments caractéristiques qui le rendront identifiable à coup sûr. Et ainsi, vous aurez plus de chance d'être satisfait de votre dessin !



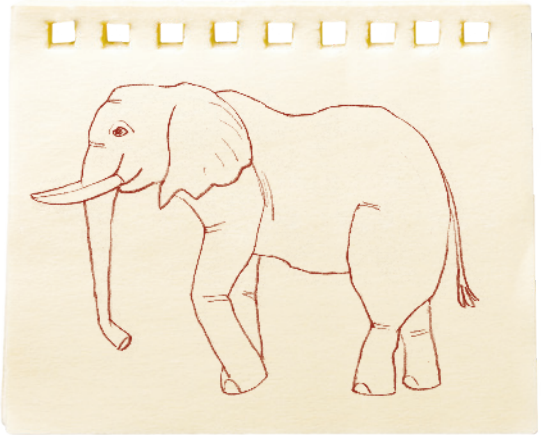
Réussir les animaux

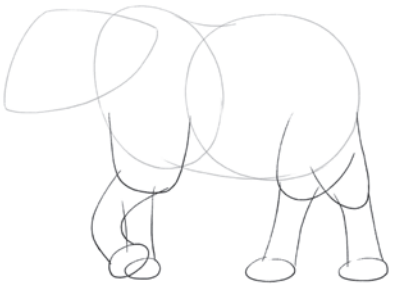


L'ÉLÉPHANT

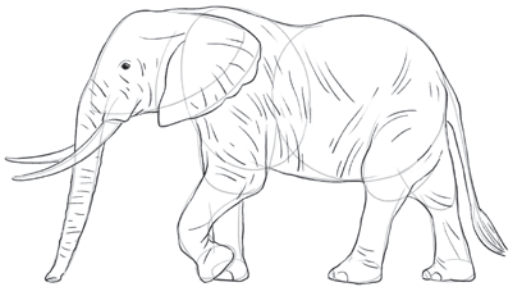
Perché sur ses pattes assez fines, l'éléphant est un animal imposant et lourd. Son corps s'inscrit dans une forme de 8, avec les creux peu marqués. La souplesse est apportée par la trompe, la délicatesse des défenses et toutes les lignes de plis sur la peau. Il ne faut donc pas hésiter à donner de l'ampleur à notre dessin, à arrondir les volumes.

La tête en triangle s'accroche directement aux épaules.

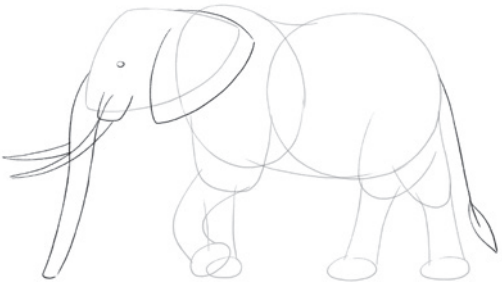




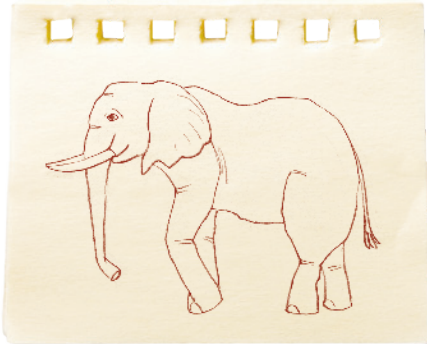
Le bas des pattes se termine par de petits ovales un peu plats.



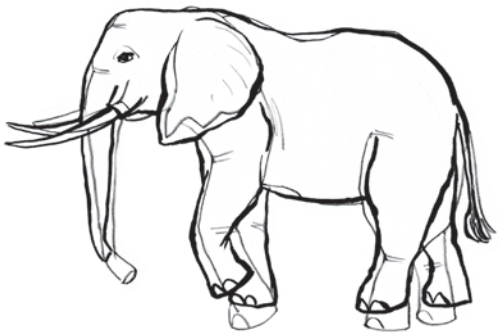
Les nombreux plis de la peau souligneront les différents volumes.

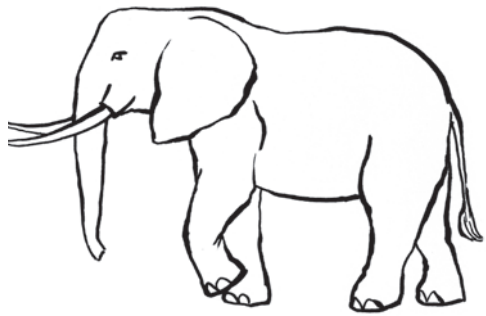


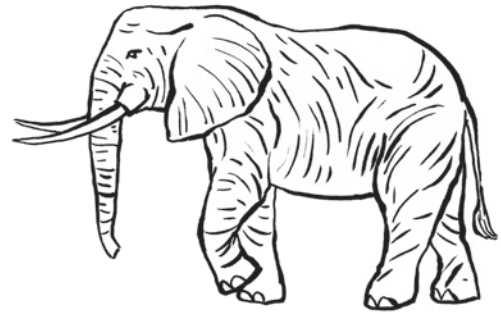
La trompe, les défenses et la queue apportent des formes linéaires à l'ensemble très volumineux. Les oreilles sont triangulaires.



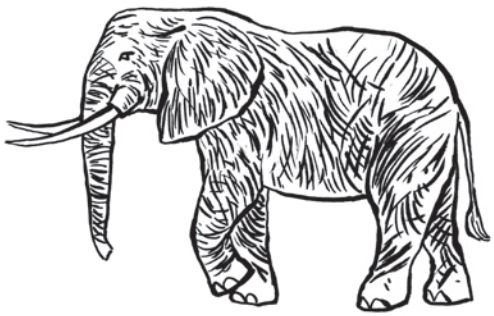
Un gros feutre pinceau permettra d'apporter de la lourdeur au sujet, tout en souplesse grâce aux différentes épaisseurs de trait. Comme cet outil est bien noir, on pourra gommer sérieusement le dessin de départ et le faire disparaître.



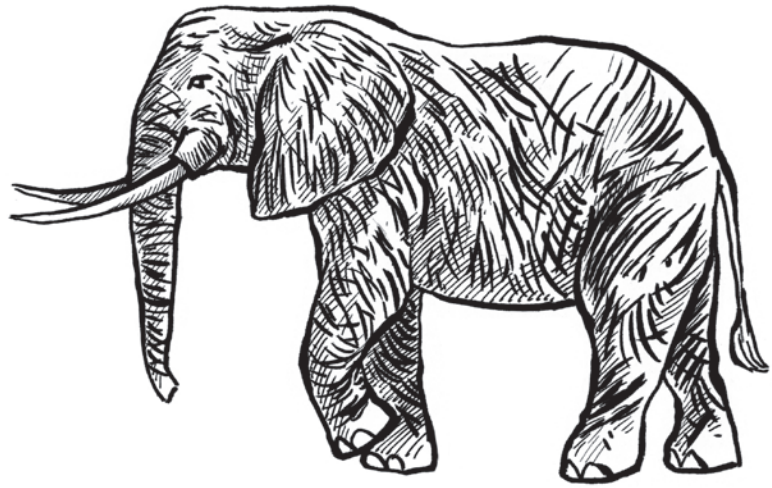




On en profite pour corriger la longueur des pattes et de la trompe.



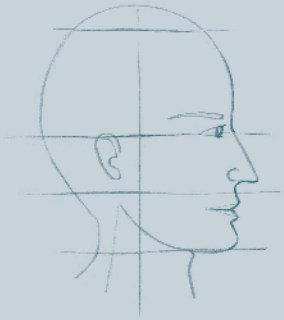
Plus il y aura de plis, plus la peau semblera fripée.



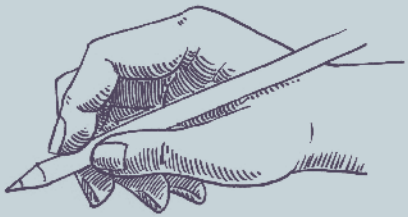
On peut ajouter les ombres avec un outil plus fin pour les différencier des plis de la peau.

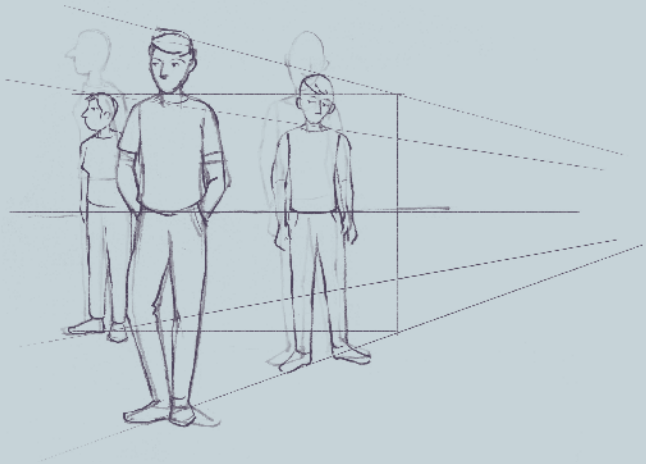
Dessiner un personnage peut sembler bien compliqué. Notre regard reçoit beaucoup d'informations, il est attiré par de nombreux détails qui nous éloignent facilement de la vision d'ensemble. On a également tendance à oublier les volumes qui galbent chaque partie du corps et cela se termine avec un dessin de personnage tout filiforme et raide.

Pourtant, le corps est composé des mêmes formes simples que tout ce qui nous entoure et l'on peut s'aider de quelques repères de proportions pour donner du volume et de la stabilité à notre personnage. Ainsi, on chemine d'un bout à l'autre de notre dessin, en observant et en comparant chaque élément, en construisant notre personnage de l'intérieur et non en suivant les contours de la silhouette. Et avec le temps, on va s'approprier les proportions de base et donner vie à toutes les attitudes imaginables, tout en gardant de la stabilité et des volumes.



Réussir les personnages



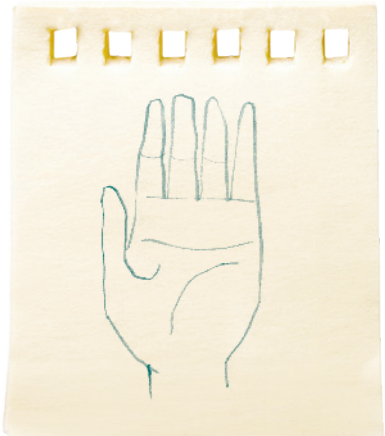


LES BASES DE LA MAIN

Malgré sa petite taille, la main est composée d'un gros volume un peu carré, la paume, et de petits volumes allongés et articulés qui sont les doigts. C'est l'équilibre de proportions entre ces volumes et la justesse de leur orientation, selon la position de la main, qui rendra le tout crédible et harmonieux.

On peut ajouter des ronds pour l'amorce des doigts et un ovale pour le pouce, qui indiqueront leur point d'accroche et donneront un volume à souligner lors de la finalisation du dessin.

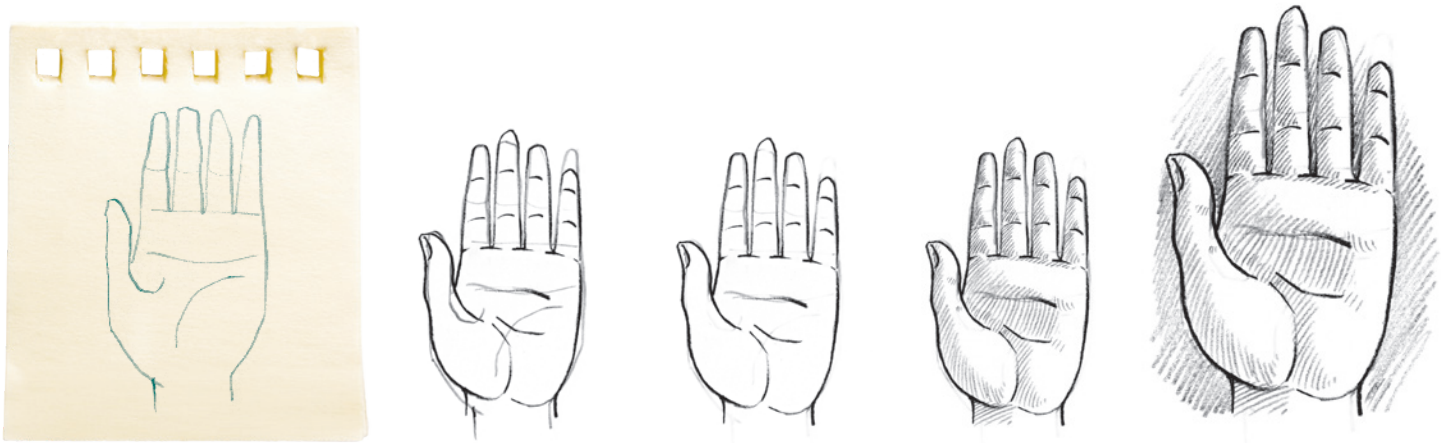
De profil, le volume de la paume est beaucoup plus fin.



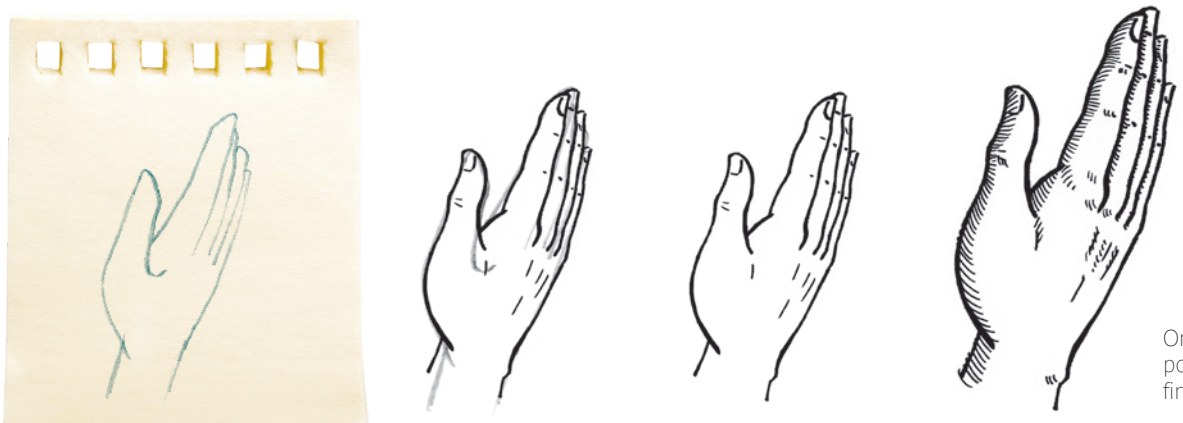
On peut dessiner les plis de l'intérieur de la paume, pour apporter de la souplesse à ce gros volume dont seule la peau peut se plier.

Tous les doigts ne sont pas visibles, certains étant cachés. On peut ajouter un petit rond pour souligner l'os du poignet.

Il vaut mieux commencer son dessin sans trop appuyer sur le crayon. Il sera plus facile ensuite d'appuyer plus fort pour corriger les lignes et rendre bien visibles celles qui sont plus justes.



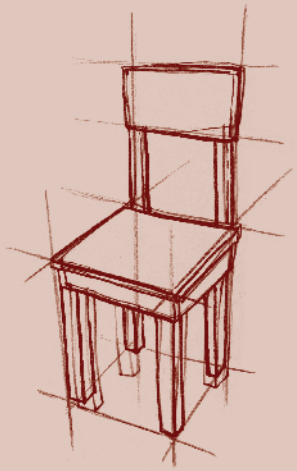
La longueur des doigts n'est pas égale, la base du pouce est plus large.



On peut utiliser un feutre épais pour les contours et un feutre fin pour les ombres.

Il arrive que notre objet représenté paraisse manquer de tenue, que notre vue d'immeubles semble pencher. Cela est lié au fait que, contrairement à tous les autres sujets, la majorité des objets et des éléments d'architecture sont fabriqués dans des matériaux durs. Ils ont donc des lignes de contours plus lisses et droites.

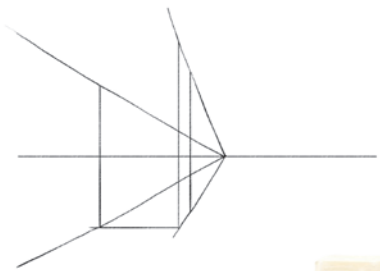
S'il est fréquent que notre dessin d'objet ou d'architecture ne nous convienne pas tout à fait, c'est parce que nous n'avons pas assez tenu compte de la perspective. Pourtant, ce n'est pas quelque chose de si compliqué et il suffit de retenir la règle suivante : ce qui se trouve près de nous est plus grand que ce qui est situé à l'arrière-plan. Ensuite, il faut imaginer un point au loin et essayer de relier toutes les lignes horizontales vers ce point. Si on a suffisamment de place, il est très utile de construire quelques lignes de perspective au fur et à mesure de notre dessin. Mais si cela n'est pas possible, on peut alors se contenter de l'imaginer. L'essentiel est que l'ensemble soit crédible et stable.

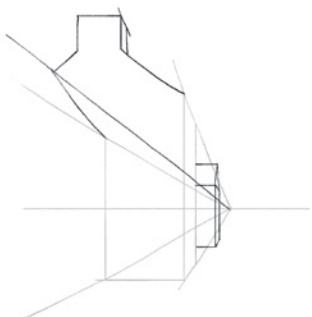


Réussir les objets et les éléments d'architecture

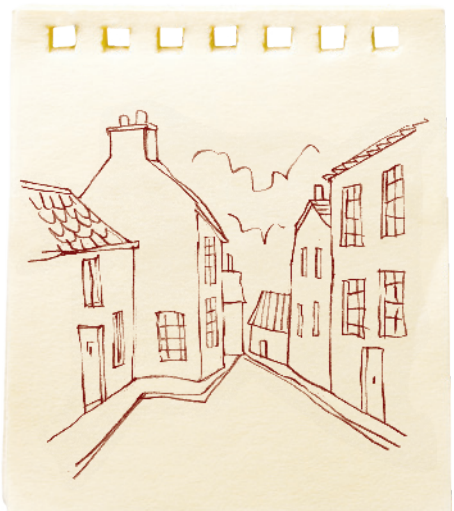
UNE RUE

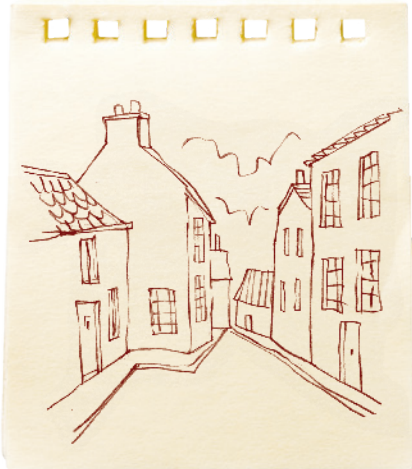
Lorsque nous nous trouvons au centre d'une rue, toutes les lignes horizontales des maisons fuient vers le même point de fuite central. Cela peut fortement pencher les lignes et si on ne construit pas la perspective, on aura tendance à les redresser et même à donner à chaque maison sa propre pente… Ce qui sous-entendrait qu'elles ne sont pas alignées le long de la rue.





Cela peut aider de dessiner un réseau de lignes de fuite sur lequel on pose les maisons.





Pour corriger la pente des lignes horizontales, on peut donc rechercher le point de fuite et ajouter quelques lignes de fuite. On sera surpris par l'inclinaison choisie sur notre premier dessin. S'il y a beaucoup de corrections, on peut passer un léger coup de gomme sur l'ensemble pour y voir plus clair, sans pour autant perdre les choix de style du premier dessin.

C'est l'occasion de travailler les ombres. Comme pour un objet simple, on choisit l'orientation de la lumière. Cela va nous donner la découpe des ombres au sol.

TERMINER SON DESSIN, SAVOIR S'ARRÊTER

Lorsqu'on termine un dessin, il n'est jamais facile de savoir quand s'arrêter. Un dessin qui nous plaisait au départ peut être gâché par l'ajout abusif de matière, d'ombres et de texture. On risque ainsi d'étouffer notre image et de perdre les détails. Le dosage concerne autant les contours que l'intérieur du dessin. Il est important de donner du contraste à certains éléments pour les faire ressortir. Mais, si ce qui entoure ces éléments est également trop présent, cela ne va pas suffire et ceux-ci vont se noyer dans la masse. Il faut donc trouver le juste équilibre, avancer progressivement, prendre du recul, et arrêter de travailler certaines parties de l'image avant qu'il ne soit trop tard.

La végétation est une grosse masse de détails qui peut alourdir une image si on la travaille trop. Parfois, il est plus judicieux de ne presque pas lui apporter d'ombres, surtout si elle se trouve au bord de l'image. Cela va ouvrir l'ensemble vers le blanc du papier et apporter de la lumière vers l'intérieur. On peut en faire autant avec la végétation à l'intérieur de l'image, pour apporter de la lumière et faire ressortir les autres éléments.

Il en va de même pour ce qui se trouve au loin. Trop de détails brouillerait ce qui se trouve au premier plan. Il faut aussi veiller à nuancer une grosse masse de même couleur, comme ici le toit et les stores du café, à lui donner un peu de lumière sur les angles. Cela va faire ressortir ce qui est plus sombre.

Le dessin réussi

Du croquis maladroit au dessin abouti

Lorsqu'un dessinateur n'est pas satisfait de son croquis, deux choix s'offrent à lui : le refaire entièrement ou le modifier en usant de diverses techniques. Quand on débute, il faut être guidé pour identifier ses erreurs, les rectifier et ne plus les reproduire !

Pour chacun des modèles de ce livre, un croquis vous est proposé qui présente des défauts classiques. En le comparant à une version redessinée étape par étape, vous visualiserez ce qui pose problème et apprendrez à éviter certains écueils. Mais un croquis peut aussi bien être rectifié sans tout effacer ! En usant des principales techniques du dessin artistique, vous apprendrez ainsi à finaliser un dessin tout en l'améliorant.

Progrès garantis !

17,50 €
MDS : MN00113
9 782317 020339

MANGO www.mangoeditions.com