DÉBUTANT
CONFIRMÉ
EXPERT

LISE HERZOG

MANUEL COMPLET DU DESSINATEUR

MANGO

LISE HERZOG

MANUEL COMPLET DU DESSINATEUR

MANGO

sommaire

Avant-propos 8

PARTIE 1 - LE DESSIN

AVEC QUOI ET COMMENT DESSINER / 15

Support 16
Les outils 18
L'installation 25
La méthode des formes 26
Les étapes du dessin 27
Enrichir et finaliser un dessin 28

DESSINER LES ANIMAUX / 31

Le chat 32
Les félins 36
Focus technique 39
Le chien 40
Focus technique 43
Le loup 44
Focus technique 46
Le renard 47
Le lapin 48
La souris et le rat 50
Focus technique 51
L'écureuil 52
Le cheval 53
Focus technique 55
Les équidés 56
La girafe 58
La vache 60
L'éléphant 61
Focus technique 62
L'ours 63
Le panda 65
Les oiseaux 66
La basse-cour 71

DESSINER LES PERSONNAGES / 73

Les proportions du corps 74
Le mouvement 78
Déformations 80
La main 81
Le pied 84
Les vêtements 85
Le visage 86
Les expressions 88
Visages du monde 93
L'autoportrait 94
La caricature 98

DESSINER LA NATURE / 101

Les arbres 102
Focus technique 111
Les fleurs 112
Stylisation 117
Massifs fleuris 118
L'eau 120
Les paysages 122

PARTIE 2 - LA PERSPECTIVE ET LA COMPOSITION

AVANT DE VOUS LANCER / 129

La perspective 130
La lumière, l'ombre, la couleur 132
Les étapes du dessin 138

LES BASES DE LA PERSPECTIVE / 143

Le regard 144
La position 146
La vue de face 148
Un point de fuite 150
Deux points de fuite 151
Trois faces visibles 153
Du carré au cube 155
Focus technique 159
Le triangle et la pyramide 161
Focus technique 162
Le cercle et la sphère 163
Focus technique 166
Les mélanges de formes 168
Exercices 170

LES DIFFERENTES PERSPECTIVES / 173

Les objets en perspective 174
Le damier 176
La perspective depuis le sol 178
La perspective aérienne 179
Les scènes d'intérieur 182
La perspective centrée 184
Les scènes horizontales 188
Les scènes verticales 190
Les pentes et les escaliers 192
Les ombres et les reflets 196
Ressentir la perspective 200
Jouer avec la perspective 202

LE POINT DE VUE / 205

Ressentir l'espace 206
Les échelles de taille et de distance 208
La typicité d'un lieu 210
Notre vision 212
Le format du papier 214
L'exemple de la photographie 216
L'orientation de la vision 218

LA COMPOSITION, METTRE EN SCENE / 229

Le sens de lecture 230
La règle des tiers 234
La taille des éléments 240
Valoriser, mettre en avant 242
Les différents plans 254
Les contours du dessin 270
La couleur et l'atmosphère 278

PRENDRE SON ENVOL / 287

Le carnet de travail 288
Le carnet de voyage 304

Conclusion 314

avant-propos

Vous rêvez de savoir dessiner. Vous pensez que vous n'en serez jamais capable, que c'est trop dur. Et vous admirez ceux qui semblent dessiner si facilement, comme si c'était magique. Mais il n'y a pas de magie, pas de secret. Il n'y a que de la patience, beaucoup d'envie et de persévérance.

Le dessin est une gymnastique du regard. Vous souhaitez apprendre à dessiner, mais vous allez surtout apprendre à observer. Si vous regardez bien, si vous vous posez les bonnes questions, dessiner sera beaucoup plus facile.

Quand j'étais enfant, je dessinais des personnages. Je dessinais le visage, en me disant « là c'est parfait, tout à fait réaliste ». Puis, plus tard, je n'étais plus tout à fait sûre et trouvais une autre manière de dessiner le visage de mon bonhomme, et me disais alors « ah là, c'est parfait, tout à fait réaliste »…

On n'obtiendra jamais le dessin parfait. On peut avoir de la satisfaction, être content du résultat, à un moment de notre progression, avec notre regard, nos possibilités. Ensuite, on progresse et on avance. Et parfois, on est déçu, on cherche, on se bagarre avec notre crayon, notre vision. On est frustré. C'est difficile. Alors, il ne faut pas se décourager. Chaque dessin est une étape, facile ou difficile, mais toujours vers un nouveau dessin, qui sera nourri de celui d'avant.

Essayez de ne pas imposer à votre dessin d'être de suite beau et réussi. Laissez-vous guider. Un dessin peut être beau pour un tas de raisons.

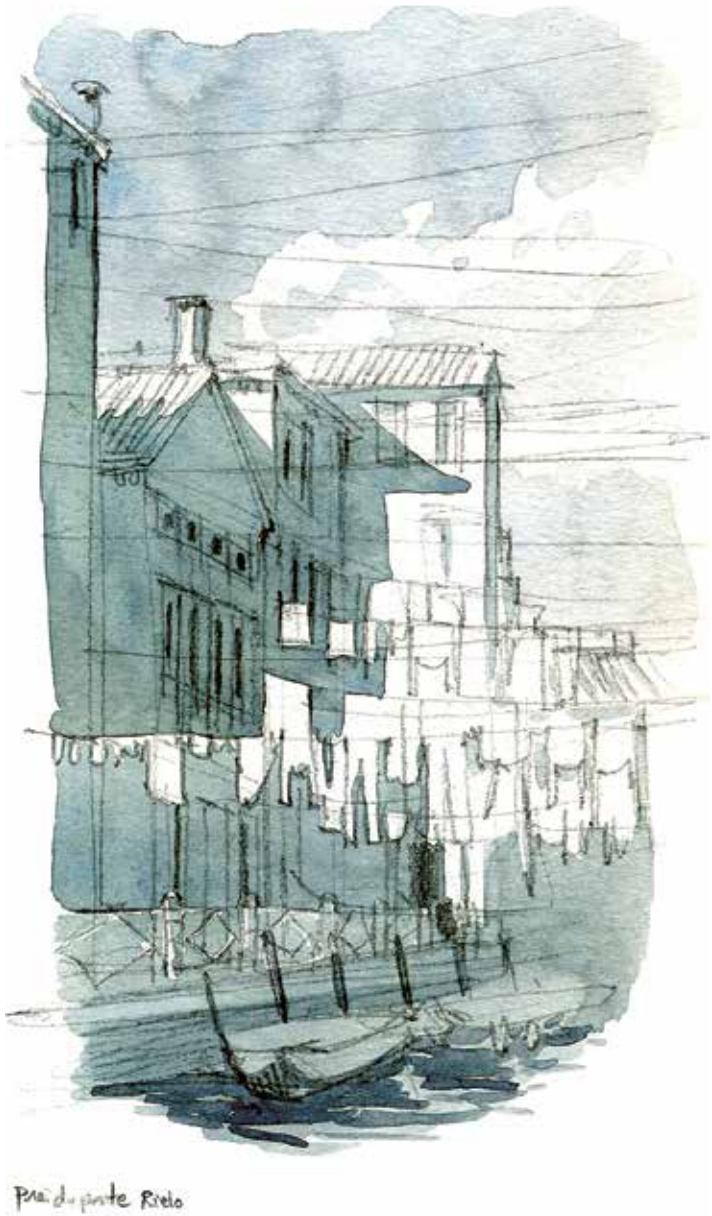
Ne jetez pas votre dessin, ne le déchirez pas lorsque vous n'en êtes pas content. Laissez-le reposer, et une prochaine fois, vous y trouverez des informations intéressantes qui vous feront avancer. Et sinon, vous pourrez le regarder en vous disant que vous avez vraiment progressé.

Même en dessinant « réaliste », chacun a son style. Sa petite manière à soi de dessiner quelque chose autrement qu'un autre. En dessinant, faisant des essais, expérimentant, vous allez toujours un peu plus découvrir quel est votre style à vous.
Cette expérimentation passe aussi par la copie de dessins qui vous plaisent, de styles, de manières, de techniques.

Le meilleur conseil que je puisse vous donner : regardez bien !

Regarder, observer, cela veut dire se poser des questions. Quelle taille a cet élément, par rapport à celui-ci ? Quelle forme ? Où ?
Et cela dans de petits détails également, la place de l'œil par rapport au nez, la courbe de la joue…
Mais observer peut aussi être ressentir une atmosphère, ce que raconte une scène, les émotions que l'on pourra essayer de retranscrire avec des traits durs ou doux...

Et certains jours, vous sentirez ce petit moment de grâce qui fera apparaître sur votre feuille, un dessin qui vous semblera vraiment vivant et réussi.



Vous prendrez rapidement plaisir à dessiner des personnages, des vues de chez vous ou de vos voyages, des paysages, votre chat dans le salon… Vous saurez observer les proportions et la construction de ce qui vous entoure.
Mais il se peut que vous ressentiez de la frustration et de l'insatisfaction sans comprendre pourquoi votre dessin ne vous plait pas tout à fait ou pourquoi la personne qui le regarde ne perçoit pas ce que vouliez transmettre, ne ressent pas la même émotion. Quelles peuvent en être les raisons ?

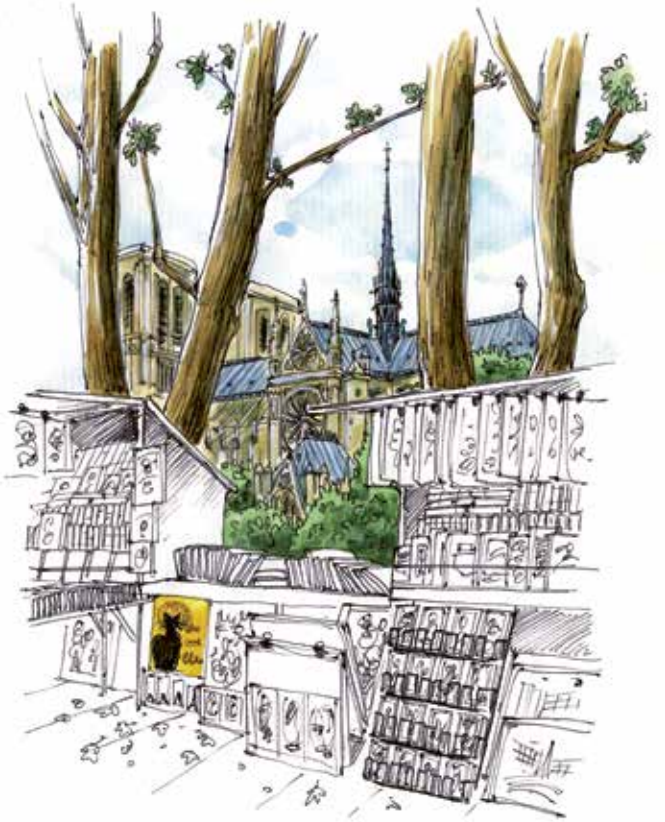
Souvent, nous dessinons intuitivement, dans un élan. Nous déroulons un fil, commençons d'un côté de la feuille et terminons de l'autre, sans vraiment réfléchir, simplement en regardant la scène face à nous ou en suivant notre imaginaire. Nous nous concentrons sur les dimensions et les formes des éléments afin qu'une maison ne penche pas ou que les proportions d'un personnage semblent justes.

Mais qu'y a-t-il dans notre dessin ? Que raconte-t-il ? Pourquoi avons-nous choisi de dessiner cette vue en particulier ou de nous positionner à ce coin de rue ? Nous posons-nous ces questions avant de dessiner ? Pas toujours. Et cela peut m'arriver, je l'avoue.
En règle générale, notre regard est attiré par un détail. En avoir conscience et l'identifier va nous permettre de mieux composer notre image pour le mettre en valeur. Ainsi, les premières questions à se poser concernent le choix de la vue et le détail qui nous a plu, car le dessin découle d'une envie.
Il peut également s'agir d'une émotion ou d'une impression. La reconnaître va nous permettre d'orienter toute notre image en fonction de ce ressenti et de créer une atmosphère.

Une fois que nous avons trouvé quel sens donner à notre dessin et la raison pour laquelle nous avons envie de dessiner, vont se poser les questions de composition. À nous de trouver les bonnes questions, pour obtenir les réponses adaptées à ce dessin en particulier.
Lorsque nous dessinons, nous faisons une multitude de choix : cadrage, place des éléments, type de perspective, couleurs, taille, distance, angle de vue… Mais il arrive très souvent que nous n'en ayons pas conscience et, de ce fait, nous ne nous dirigeons pas forcément dans la direction que nous aurions souhaitée si nous avions réfléchi à ces notions au préalable.

Que notre dessin soit réalisé d'après nature ou selon notre imaginaire, il comportera toujours une part de réalisme et une part de narration. En dessinant une vue réelle, nous racontons une histoire. Quant au monde imaginaire, il emprunte inévitablement des éléments à la réalité de notre monde. Dans les deux cas, nous faisons des choix de composition et d'agencement qui nous sont propres, en fonction de ce que nous voulons raconter. Il n'y a pas de dessin « clinique ».

Dessiner, ce n'est pas uniquement appliquer des techniques, il s'agit aussi de savoir regarder pour comprendre comment les choses sont construites et observer ce qui les relie les unes aux autres. Si nous rencontrons des difficultés techniques, ce sont

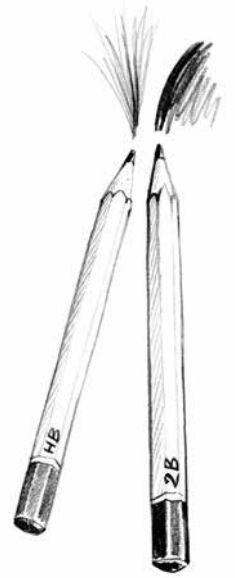


l'observation et la pratique qui peuvent les résoudre. Et si le problème vient de la narration, c'est que nous ne nous sommes pas posé les bonnes questions ou que nous n'avons pas trouvé les bonnes réponses.
La réussite d'un dessin repose sur nos choix de composition. Il nous faut donc apprendre à déplacer des éléments, les agrandir ou les réduire, changer l'angle de vue, etc.
Ainsi, en prenant conscience de ces choix possibles avant de commencer à dessiner, nous prendrons l'habitude de nous poser les bonnes questions. Mieux, nous pourrons créer des images au plus près de ce que nous souhaitons.

Avec quoi et comment dessiner

Il existe une infinie variété de supports et d'outils. Avec le temps, vous privilégierez ceux avec lesquels vous êtes le plus à l'aise et qui vous apportent le plus de satisfaction, en fonction de vos projets. Ensuite, vous allez découvrir que tout ce qui nous entoure est composé et construit à partir des mêmes formes simples. Qui deviennent des volumes simples. Ces formes sont comme une charpente sur laquelle on peut échafauder une structure plus complexe.

LES OUTILS



Les crayons graphites de qualité seront plus facile à gommer. Il existe différentes mines. Les « tendres », 2B, 3B… donnent des traits plus sombres. Les « dures », 2H, 3H… offrent des traits plus clairs et légers. Le crayon de base est le HB.

Les crayons de couleur peuvent être secs ou aquarellables.

Le fusain et la sanguine sont intéressants pour travailler les ombres, les valeurs. Si vous utilisez des outils poudreux comme le fusain, pensez à fixer votre dessin avec un fixatif en spray et de préférence à l'extérieur ou en aérant bien la pièce.

LA GOMME

Vous pouvez choisir une gomme plastique ou mie de pain. La gomme plastique convient au crayon graphite et crayon de couleur. La gomme mie de pain est indispensable pour le fusain, mais convient également aux autres crayons. On ne l'utilise pas en frottant mais en tamponnant. Mieux vaut garder une gomme propre pour éviter de gâcher son travail par de grosses traces grises.

Pour nettoyer une gomme classique, frottez-la sur un tissu ou à l'eau savonneuse. Il faut bien la sécher.

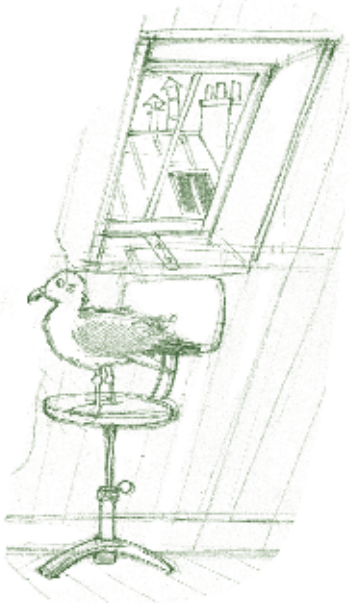
La gomme mie de pain se nettoie en la malaxant. Quand la gomme est trop remplie de graphite, il faut la changer.

Si vous n'êtes pas sûr de la propreté de votre gomme, faites un essai sur un coin de papier.

Le choix de nos outils dépend de ce que nous souhaitons exprimer et il est difficile de figurer des impressions différentes en utilisant toujours le même matériel. Des traits à la plume ou au crayon à mine dure, par exemple, donneront plus de dynamisme à une scène que des traits réalisés au crayon tendre ou au pinceau. En testant différents outils, nous apprenons à mieux les connaître et les maîtriser afin de faire le meilleur choix possible.

LE CRAYON À PAPIER

Le crayon graphite se décline en une large palette de mines de différentes duretés. Les mines « tendres » de la gamme B (B, 2B, 3B…) permettent d'obtenir des traits sombres et gras et les mines « dures » de la gamme H (H, 2H, 3H…) des traits plus clairs et légers. L'intermédiaire étant une mine HB.



LE CRAYON DE COULEUR

Le crayon de couleur peut servir d'outil de dessin. À cet effet, on pose directement au trait très léger les volumes des éléments de notre dessin sur le papier, créant ainsi d'emblée une atmosphère colorée.

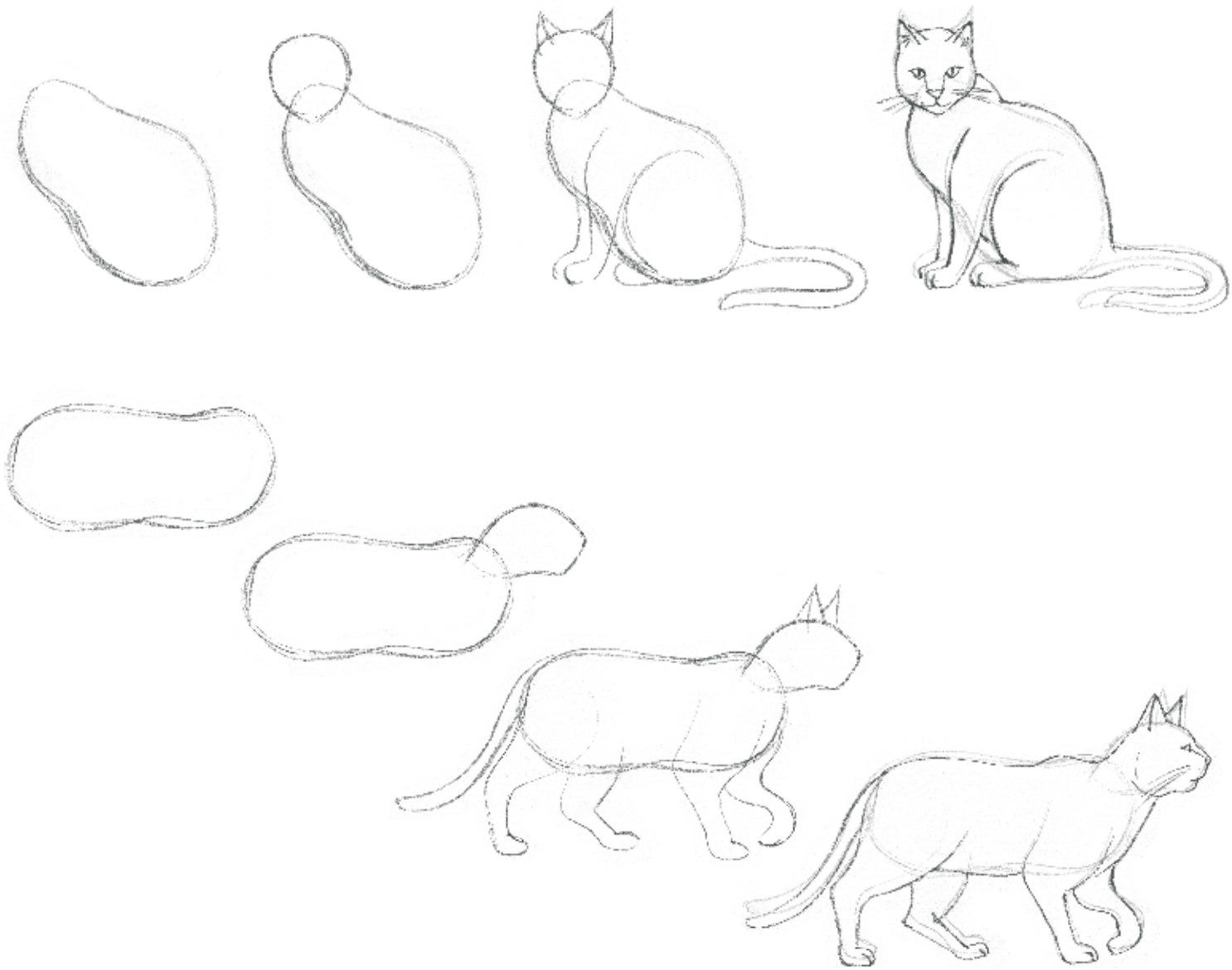
Dessiner les animaux

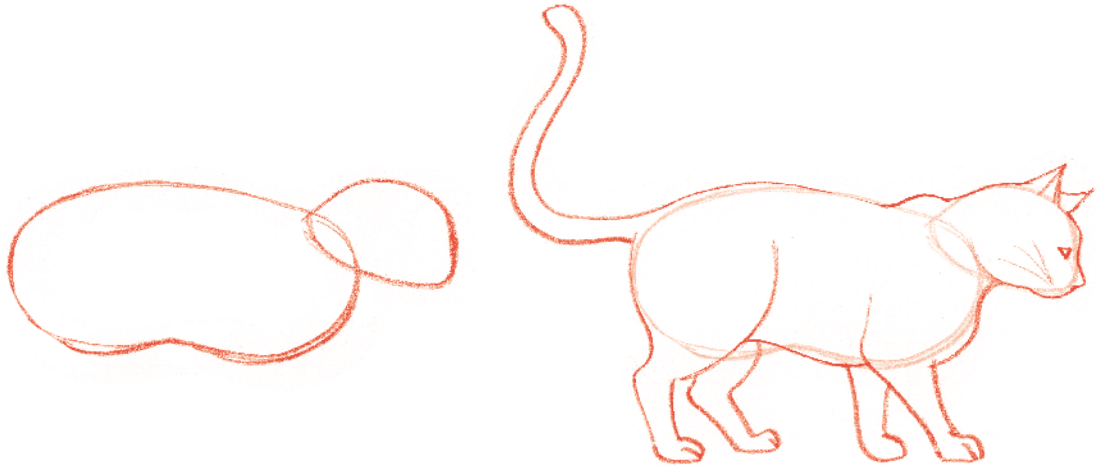
Dessiner un animal, c'est jouer avec des formes en mouvement, des volumes souples. Ne cherchez pas à « faire joli » ou « propre », laissez votre main s'emparer librement du sujet. Pour représenter l'animal avec justesse, essayez aussi d'identifier ce qui exprime son tempérament, observez ses habitudes, ses postures récurrentes. En le dessinant dans une attitude caractéristique, vous le rendrez identifiable à coup sûr et semblerez saisir un fugace instant ; cela rendra le dessin plus vivant.

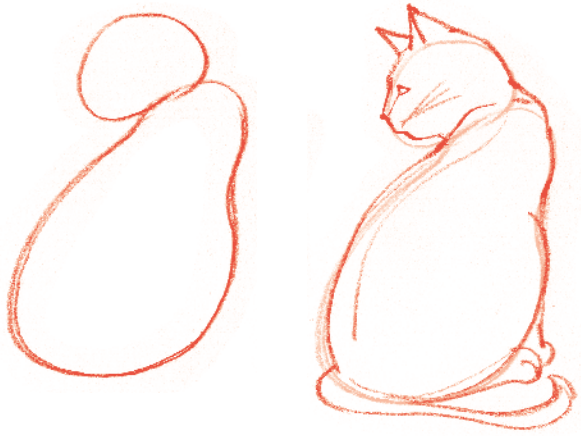
LE CHAT

Très souple, il peut se ramasser sur lui-même ou s'étirer tout en longueur. Mais quelle que soit sa position, il présente un volume plus important dans le bas du dos.

Plus le chat est ramassé, plus ce volume grossit. Il faut imaginer que la forme est alourdie par un poids à l'arrière et fermée par une petite boule (la tête).







La tête est assez petite, ronde, et le museau à peine pointu. La queue apporte de l'expression, ainsi que l'orientation des oreilles. Les pattes sont tordues à l'inverse de nos jambes. Le genou semble se plier vers l'arrière.

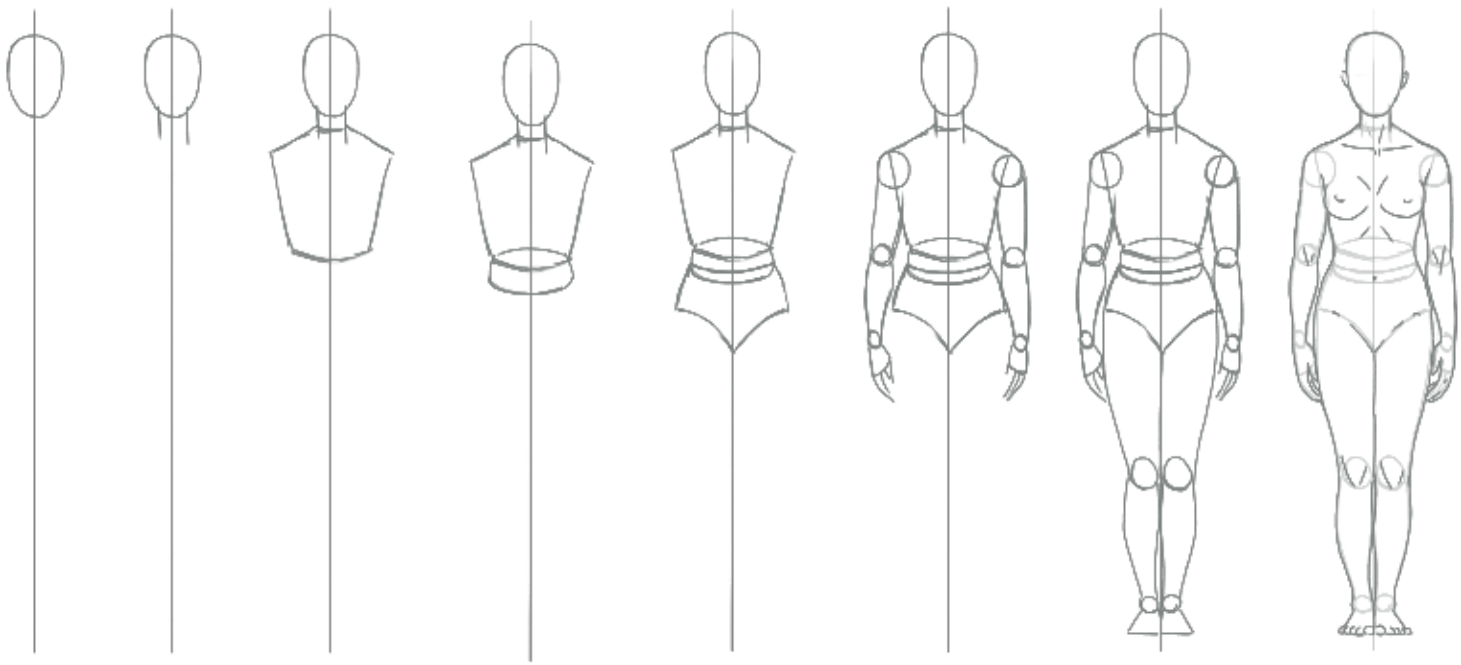
Dessiner les personnages

Dessiner un personnage est plus simple qu'il n'y paraît. N'essayez pas d'obtenir des proportions parfaites et ne commencez pas par les contours. Volumes, courbes, lignes, mouvements et attitudes… C'est l'ensemble de ces éléments qui va donner de la vie à votre personnage. À mesure que vous progresserez, vos dessins gagneront en réalisme… Vous pourrez alors vous affranchir de la réalité et inventer, déformer, modifier au gré de vos envies !

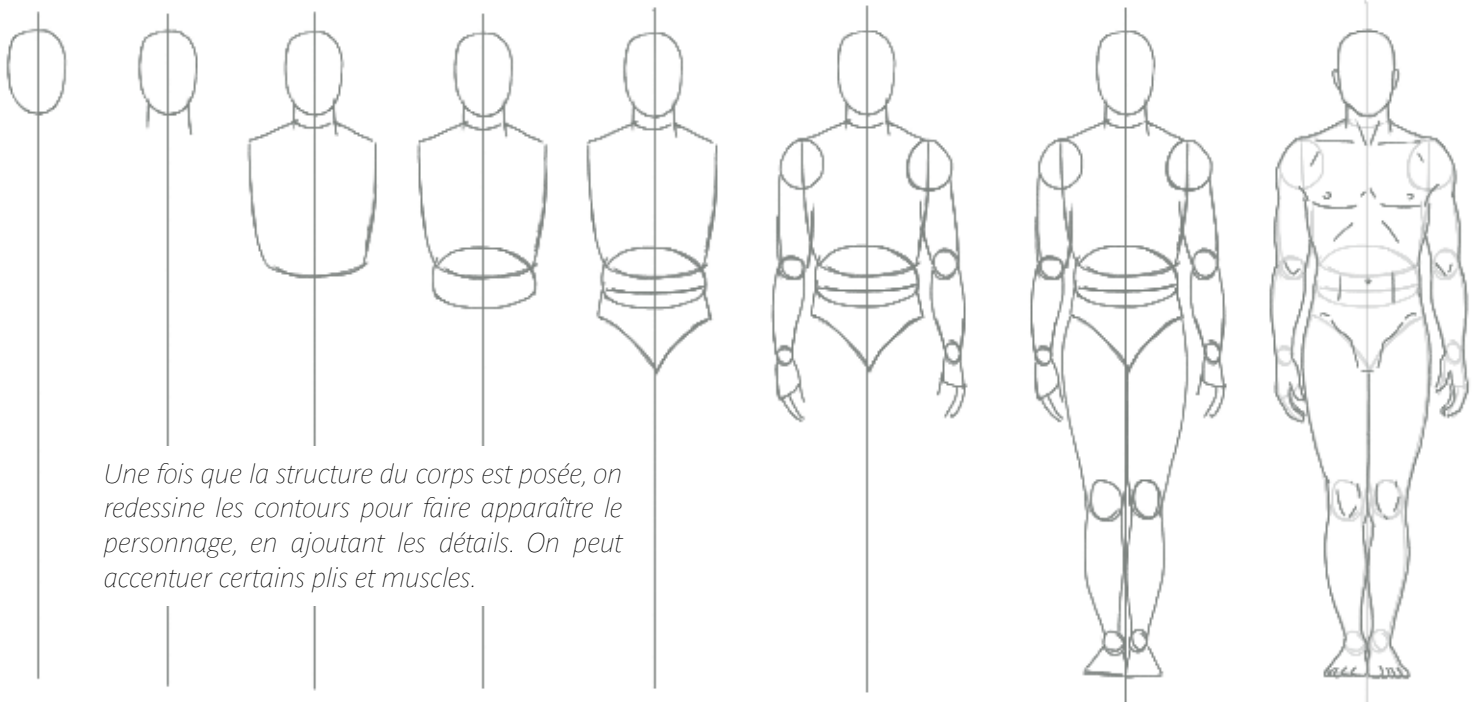
LES PROPORTIONS DU CORPS

Pour dessiner un personnage, on peut se baser sur des proportions idéales et calculées. Mais la vraie règle, c'est l'observation. Plus on observe, plus on voit juste. Pour commencer, posez-vous ces quelques questions : Quelle est la taille de ma tête par rapport à la largeur de mes épaules ? Quelle est la pente de mes épaules ; la largeur de mes épaules ? La longueur de mes bras par rapport au reste de mon corps ?

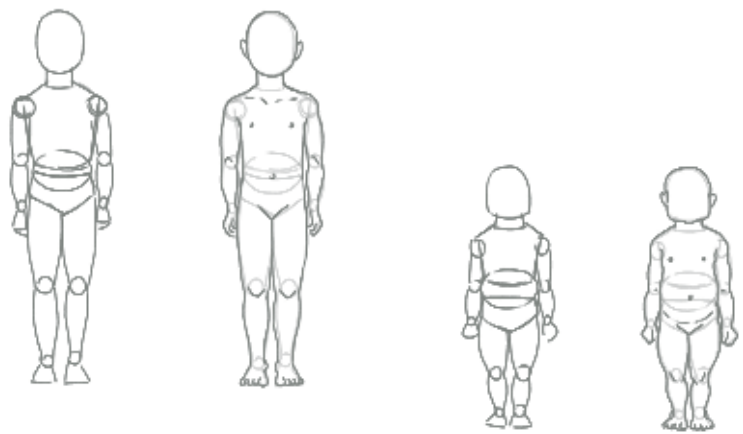
À chaque étape, interrogez-vous ainsi toujours en comparant une partie du corps par rapport à une autre. Ensuite, vous modulerez librement ces proportions « idéales » : même si un personnage dessiné n'a pas les proportions académiques, il peut être juste, beau, vivant et réussi.



La différence entre une femme et un homme se situe principalement dans la largeur des épaules, le torse plus large et des hanches plus fines. On peut imaginer qu'un homme est grand et musclé, et que tout est plus fin chez une femme, mais la réalité du modèle est parfois bien différente.



Une fois que la structure du corps est posée, on redessine les contours pour faire apparaître le personnage, en ajoutant les détails. On peut accentuer certains plis et muscles.



Chez l'enfant, le corps en devenir n'est pas encore galbé ; les hanches sont minces, les muscles sont peu marqués. Chez le très petit enfant, à plus forte raison chez le bébé, le corps est tout en courbes, comme si les volumes étaient encore ramassés avant de s'étirer pour pousser en hauteur.

Les exercices ci-dessus et ci-contre donnent une idée des proportions de base, des volumes et des points mobiles du corps. Chaque étape du dessin se fait en comparaison de la précédente. Sur un axe, commencez par la tête et déroulez ensuite chaque partie du corps, associée à un volume. Le volume de la poitrine est fermé par la pente des épaules, les côtés s'affinent vers la taille qui est un peu arrondie pour accueillir le ventre.
Le ventre-taille est une forme ovale. Le bassin et bas-ventre, une sorte de culotte. Les bras sont accrochés aux épaules par de petits cercles que l'on retrouve aux coudes pour faire la liaison avec les avant-bras et aux poignets avant les mains. Ces petits cercles sont les points de mobilités. De même pour les genoux et chevilles. On peut à volonté moduler le volume et le galbe des muscles.

Avant de vous lancer

Vous commencez à acquérir un style, une manière de dessiner et avez des outils de prédilection. La palette d'outils est tellement vaste, qu'il est intéressant d'en expérimenter de nouveaux pour exprimer au mieux notre sujet. Il en va de même pour la mise en couleur et l'éclairage des scènes, que nous avons tendance à figurer selon des habitudes parfois ancrées.

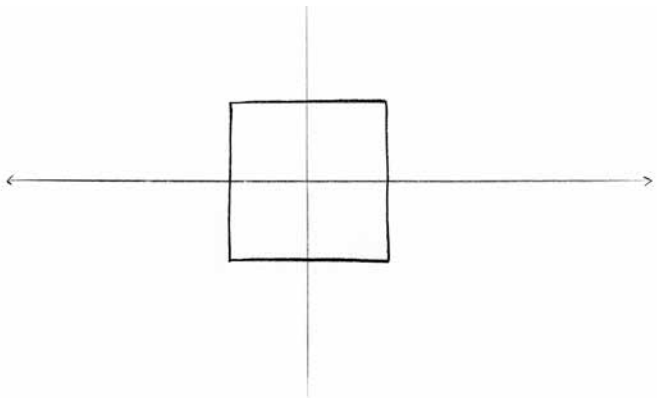
C'est pourquoi nous devons essayer de dessiner davantage selon ce que nous voulons raconter, qu'en nous installant dans le confort des outils et façons de procéder que nous connaissons.

Tout au long de cette seconde partie, des petits croquis vous seront proposés. Ils vous permettront de comprendre, selon le sujet, chaque notion de composition et de perspective, ainsi que les questions à vous poser avant de construire votre dessin. Amusez-vous à faire vos propres petits croquis pour expérimenter ces notions et trouver vos propres réponses pour vous rapprocher le plus de vos envies.

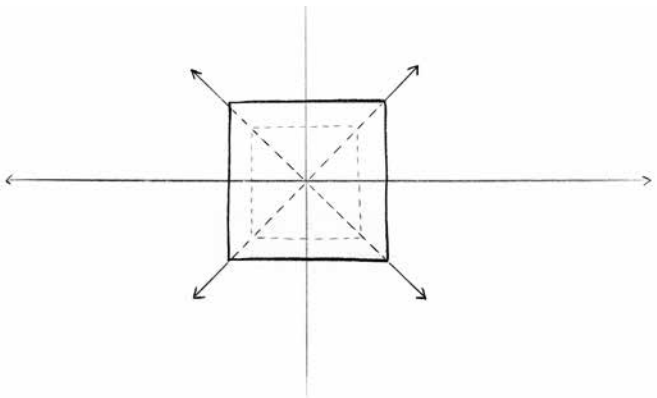
LA VUE DE FACE

Lorsque l'on construit la perspective de son dessin, il faut ramener les éléments (objets, décors, personnages…) à des lignes et formes simples.
Et dessiner en transparence aide à mieux percevoir les lignes de fuite qui relient tous les bords et coins des éléments au point de fuite.

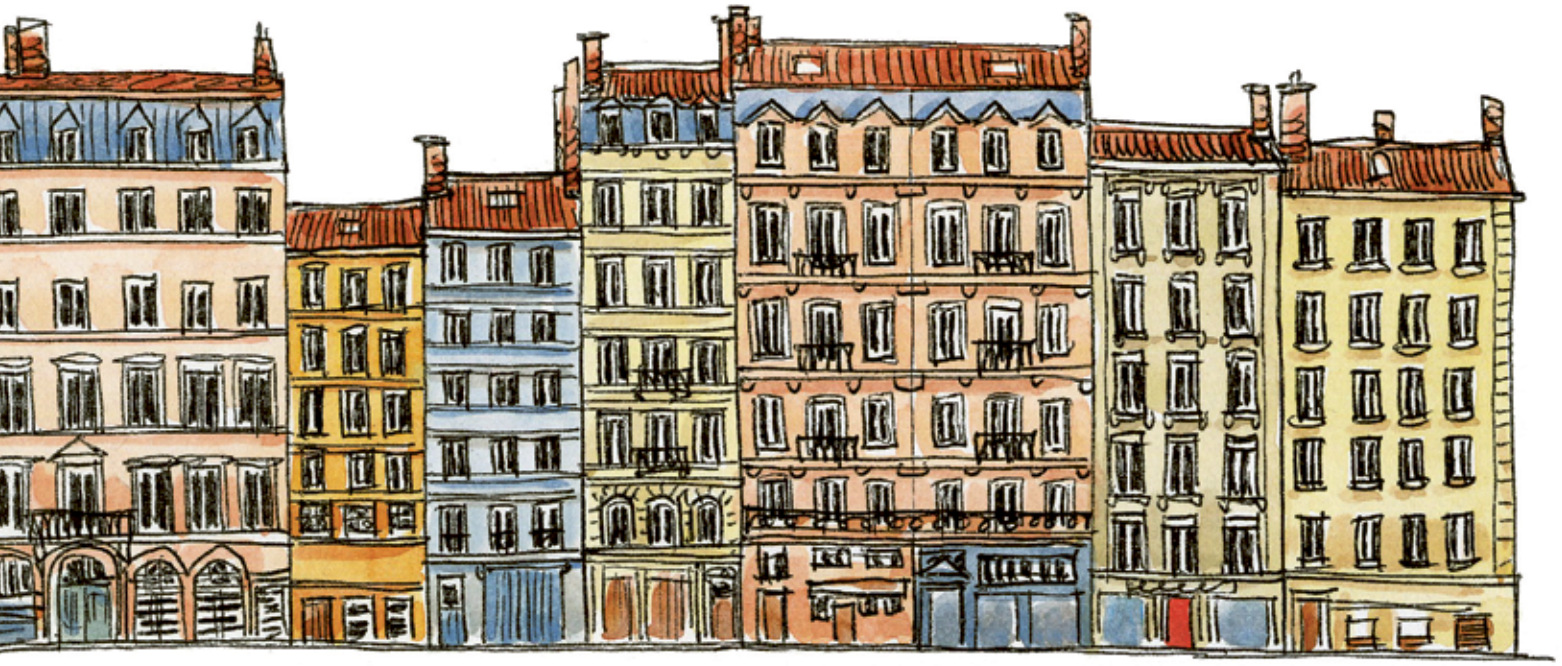
Prenons l'exemple d'un cube, la vue frontale nous place face à l'objet. La ligne d'horizon et la ligne de fuite s'entrecoupent au centre de l'objet.



Cette perspective ne nous permet pas de voir les côtés du cube dessiné. Toutes les lignes de fuite sont cachées par l'objet. Il n'y a donc aucune sensation de perspective.
Autrement dit, le volume de ce cube vu de face est caché par une de ses faces. On dit alors qu'il n'y a qu'une dimension.



C’est ainsi que l’on crée un panoramique de maisons, par exemple.
On commence par se placer face à la première maison, puis, on se déplace pour dessiner la suivante en se retrouvant bien en face de celle-ci. Ainsi on déplace avec nous le point de fuite qui viendra, à chaque fois, se placer derrière la maison en cachant la perspective.



La composition, mettre en scène

Lorsque nous avons choisi notre position dans l'espace face à ce que nous allons dessiner d'après nature ou dans notre imaginaire, quelques choix restent à faire pour mettre en scène notre « histoire ». Le placement des éléments dans l'espace de la feuille, mais aussi dans la narration, ainsi que leur importance, ne sont pas forcément encore déterminés. Et comment nous assurer que l'impression obtenue sera bien celle que nous souhaitions ?

LA COULEUR ET L'ATMOSPHÈRE

Même si nous utilisons peu de couleurs, nous choisissons lesquelles et la manière de les poser pour créer des effets et une atmosphère. Que notre dessin soit d'après nature ou imaginaire, nous aurons sans doute envie de lui donner une tonalité particulière. À quel moment de la journée sommes-nous ? Quel temps fait-il ? Quelle est l'atmosphère du moment ? Quelles émotions ressentons-nous ?

Les couleurs se mettent au service de la composition. Même si nous percevons chacune d'elles selon notre propre ressenti, notre vécu, notre culture, nous pouvons essayer de proposer une association entre les couleurs et leur effet sur nos émotions.

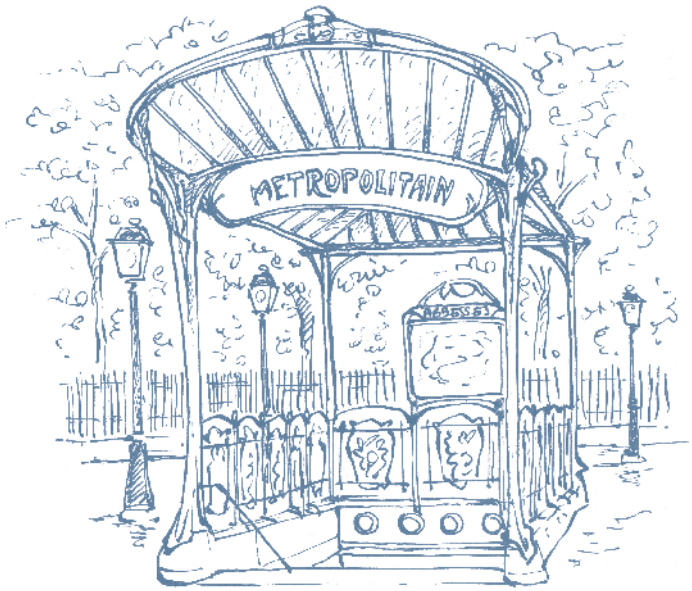
On pense généralement que les couleurs chaudes sont celles du soleil : le jaune, rouge et l'orange. Selon le contexte, elles peuvent évoquer la chaleur, la force, le courage, le dynamisme, l'amour, la violence, la colère, l'interdit…

Les couleurs froides, quant à elles, sont plutôt celles de l'hiver : le bleu, le mauve, le vert. Selon la situation, elles peuvent évoquer le calme, l'apaisement, la sérénité, le sérieux, l'espace, le froid, le sommeil, la tristesse…

Les couleurs chaudes semblent diffuser vers le spectateur. À l'inverse, les couleurs froides paraissent se contracter et s'en éloigner.
En tenant compte de ces effets, on peut, par exemple, accentuer la profondeur d'une image en mettant des couleurs chaudes au premier plan et des couleurs froides à l'arrière-plan

Une simple touche de couleur peut attirer l'attention autant visuellement qu'émotionnellement.

Deux couleurs peuvent suffire à évoquer une atmosphère. Le choix de ce jaune et de ce gris crée une ambiance douce et une image bien lisible, reflétant le jeu des ombres et de la lumière.

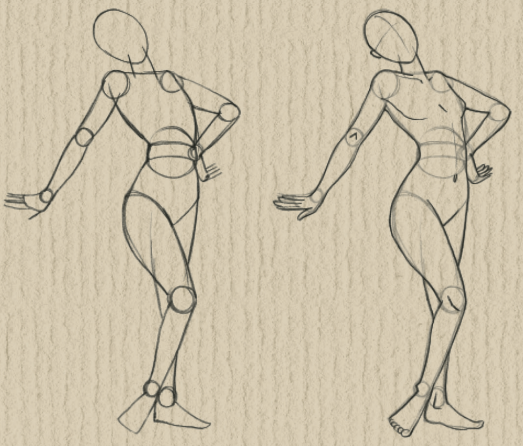


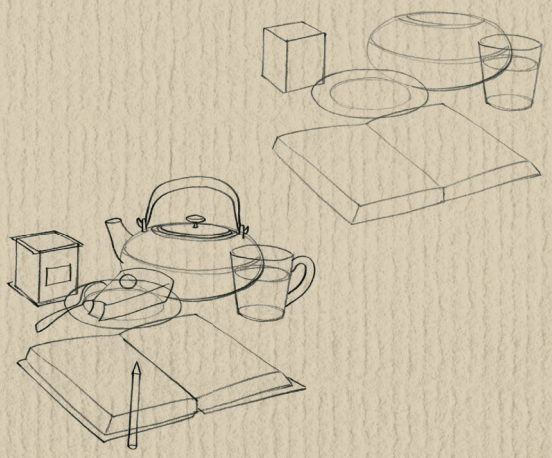
Direction : Guillaume Pô
Direction éditoriale : Tatiana Delesalle
Édition : Hélène Raviart
Contribution rédactionnelle : Valérie Monnet
Mise en pages : Vincent Fraboulet
Couverture : Cyril Terrier
Direction de fabrication : Thierry Dubus
Suivi de fabrication : Marie Guibert
1re édition - N° édition : M17178
ISBN : 9782812504259
Code MDS : 63501

Achevé d'imprimer en août 2017 par DZS en Slovénie
© Mango, 2017
Dépôt légal : octobre 2017
www.mangoeditions.com

Les deux livres réunis en cet ouvrage ont été publiés initialement sous les titres suivants :
Le Dessin facile © Mango, 2016
Perspective et composition faciles © Mango, 2016

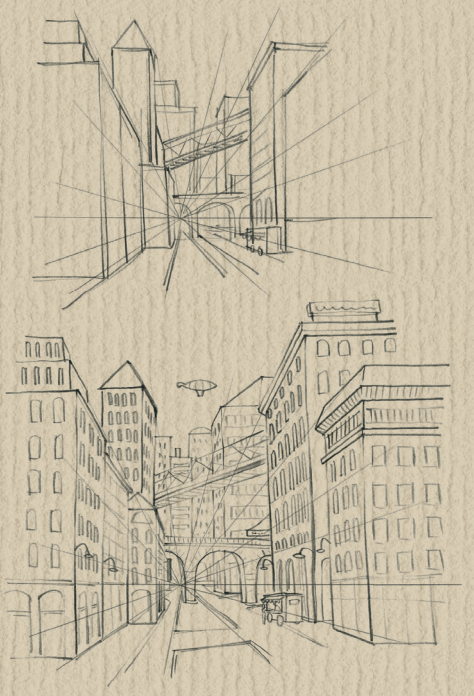
Lorsque que l'on débute en dessin,
on a envie de tout représenter :
personnages, animaux, bâtiments, objets…
À travers des centaines d'exercices en pas à pas
et d'exemples commentés, ce manuel complet
vous donne les clefs d'un dessin réussi !





Chaque sujet est décomposable en formes
très simples. Une fois les volumes principaux
combinés dans le respect des proportions,
il ne reste qu'à ajouter quelques détails.
Vous pourrez ainsi représenter aussi bien
un félin à l'affût qu'un visage expressif
ou un véhicule…

Pour agencer les éléments en perspective et équilibrer
votre composition, vous apprendrez ensuite très
simplement à placer les points de fuite, à jouer
sur le cadrage, les proportions et même la couleur !



24,95 € TTC MDS : 63501
9 782812 504259
MANGO