

1 Le dessin

1.1 Deux façons de traiter le dessin

Il faut distinguer deux façons d'envisager le dessin à but artistique :

- le *dessin d'observation* (académique) recherche la transcription fidèle et sensible de la chose vue avec un rendu soigné des volumes,
- le *dessin de chic* recherche une transcription plus proche de l'écriture, avec possibilité de l'intervention de l'imagination.

1.2 Origine du document

Ce document rassemble un certain nombre « d'outils » permettant de faciliter l'acquisition de compétences pratiques en dessin.

Le corps humain est le sujet de référence. Ce document ne sera profitable que si on a pratiqué auparavant le dessin et en particulier le modèle vivant.

La matière de ce document a été inspirée par les démonstrations effectuées par Kchen¹ pendant ses cours de dessin. Sur les concepts, on trouve une parenté avec Hogarth, Loomis et Reilly.

1.3 Aspects cognitifs

Apprendre à dessiner, c'est développer à la fois des facultés mentales et physiques comme pour un sport. Le dessin est piloté par les yeux et exécuté par la main sous le contrôle de l'esprit (du cerveau).

Quand on débute dans le dessin, on fait des erreurs car on a tendance à dessiner ce que l'on sait et non pas ce que l'on voit. Il faut donc d'abord apprendre à *voir la vérité*. Plus tard, il vaut mieux connaître ce qu'on dessine pour le voir mieux. Ce retour peut sembler un paradoxe.

Les études d'après nature du corps humain permettent d'assimiler, c'est à dire de mémoriser des concepts pratiques à appliquer. L'objectif est atteint lorsque la mémorisation n'est pratiquement plus consciente. La mémorisation est stimulée par la multiplication des cas et par la multiplication des exercices de variantes. Plus que d'acquérir un savoir, on acquiert un savoir-faire.

Les parties « classes » de ce document sont présentées à partir d'une succession de travaux d'élèves, ordonnée par séances et non pas logiquement. On relèvera des redites. Cette façon de procéder permet de revenir plusieurs fois sur des points importants ou difficiles de manière à améliorer l'assimilation. Les séances consacrées à la tête étaient entrelacées avec les séances consacrées au corps. Cependant, pour une meilleure compréhension, elles ont été séparées dans ce document.

À chaque fois, l'apport d'information s'appuie sur une difficulté rencontrée par les participants.

Copier sert essentiellement à mémoriser par la répétition des actes. Dessiner plusieurs fois le même sujet ou mieux jouer avec des variantes permet de mémoriser les concepts à assimiler.

On s'est beaucoup emballé -à juste titre au départ- lors de la publication de l'ouvrage de Betty Edwards : « Apprendre à dessiner avec le cerveau droit. » Ceux qui l'ont prit un peu trop au pied de

¹ <http://conceptart.org/forums/showthread.php?1432-Anatomy-Studies-Demo-quot-Figure-Studies-quot>

la lettre nous feraient croire que le cerveau gauche serait un organe pervers dont il vaudrait mieux faire l'ablation. Le modèle avec deux parties de cerveau différentes plait assez au grand public. On peut lui concéder un intérêt mnémonique². Je préfère parler de deux façons d'aborder une activité intellectuelle. Bien sûr, pour dessiner juste, il faut se rééduquer mentalement, se reprogrammer en quelque sorte. Il faut apprendre à voir, apprendre à voir juste sans a priori mental.

1.4 Quelques concepts

L'artiste doit apprendre à reconnaître et à structurer les formes en les simplifiant de manière à les utiliser à la manière d'un alphabet.

Des termes sont utilisés dans ce document :

- La *modélisation* consiste remplacer un élément de l'objet à dessiner par une association d'objets géométriques facilement identifiables, dont les propriétés sont connues (sphère, cylindre parallélépipède, coin, ...). Cette modélisation est une approximation de la forme. Elle peut être réalisée sur les volumes ou sur les contours.
- L'*idéalis*ation est une modélisation simplifiée.
- La *symbolisation* est le remplacement de la forme par un symbole qui signifie la même chose, sans nécessairement la représenter vraiment. On est à la frontière de l'écriture

Les domaines d'application de ces trois termes se recouvrent partiellement.

1.5 Savoir-faire à acquérir

1.5.1 Découvrir le plaisir du crayon

Tracer lentement, avec concentration. Quand on *veut* un trait droit, on obtient un trait droit. On mène le crayon, ce n'est pas lui qui nous mène. Plus on trace, plus on aime tracer. Quel que soit le sujet qu'on dessine, quelle que soit le mode adopté : d'après nature, d'après copie, les facultés graphiques s'éveillent au fur et à mesure de la pratique. Quelques exercices de mise en condition matinale sont particulièrement bénéfiques.

1.5.2 Apprendre à voir la vérité

- Voir ce qui est et non ce qu'on imagine ou ce qu'on croit savoir³. Apprendre à voir les formes telles qu'elles se projettent dans notre œil : les « silhouettes » (formes 2D).
- L'astuce des espaces négatifs, pour contrôler les proportions.
- Cultiver la technique du dessin de contour.
- Apprendre à notre cerveau à voir et à voir juste. Comparer en permanence, les proportions les directions, etc.
- Cas particulier indispensable : les ellipses n'ont pas de bouts pointus !

1.5.3 Directions et relations

- Apprendre à identifier les directions : horizontale (ligne d'horizon ou sol), verticale (aplomb), axes principaux, directions évidentes du dessin, éventuellement des courbes.

² Néanmoins je conseille la lecture de ce livre aux débutants.

³ Betty Edwards : « Dessiner avec le cerveau droit »

- Apprendre à voir les relations entre les objets : la façon dont les formes sont géométriquement reliées entre elles, alignements et courbes remarquables. les relations ont souvent une cause : action, pensée, ou pesanteur.

1.5.4 Proportions

- Apprendre à estimer et à transcrire à estimer avec justesse les proportions. Si les proportions sont négligées, le placement, le poids, la forme, la ressemblance seront approximatives. Pour aider à rechercher les proportions significatives s'aider d'une baguette de mesure, s'aider de la connaissance des canons.
- Privilégier les rapports simples : unitaire (cas particulier : inscription dans un carré, le module de Harpignies), la dichotomie.

1.5.5 Penser les formes en 3D

- Préalable : apprendre à dessiner un cube, un parallélépipède, un coin, un cylindre, un cône, une sphère en perspective dans les variantes tronquées et pas tronquées. Passer du 3D au 2D. Des connaissances préalables en géométrie élémentaire et en géométrie dans l'espace font le plus grand bien.
- Apprendre à visualiser et à penser tout sujet dans l'espace à trois dimensions. En d'autres termes à percevoir en « volumes ». Apprendre à reconnaître des primitives de modélisation dans le corps humain : parallélépipède, sphère cylindre, cône (tronqué) sphère tronquée, coin (pyramide tronquée)
- S'entraîner à passer des volumes aux formes perçues (silhouettes) en toutes perspectives et à l'échelle relative.
- Savoir exprimer les volumes par la perspective et la lumière.
- Mettre en relief (faire ressortir un volume) par les contours, par l'ombre et la lumière. Dessiner l'espace et l'air autour du modèle. Savoir utiliser la perspective atmosphérique.

1.5.6 Recouvrements et perspective

- Apprendre à expliciter la profondeur (troisième dimension) et la relation spatiale entre les formes. Quoi est devant quoi ? Les emmanchements sont un cas particulier de recouvrement. Identifier les recouvrements (ou superpositions) avec leur corollaire : les emmanchements.

1.5.7 Tout-ensemble

- Apprendre à voir de simples amas de corps et à ignorer les détails. Voir l'idée essentielle. Le tout ensemble de Roger de Piles, la grappe de raisins⁴ de Rubens.
- Être capable d'insérer de petites formes dans une structure plus englobante sans perdre la vue générale. Intégrer les détails dans la forme et non pas les plaquer dessus.
- Hiérarchiser et harmoniser l'ombre et la lumière sur un sujet complexe.

1.5.8 La lumière

- Distinguer lumière solaire, lumière ponctuelle, lumière diffuse, reflet

- Comprendre les effets de la lumière sur les volumes (ombre portée, ombre propre, reflet)
- Apprendre comment la lumière éclaire les corps et comment l'utiliser pour mieux exprimer les volumes. En fonction de ce qu'on veut montrer, quel type d'éclairage doit-on utiliser ?
- Quantification de la lumière (4 niveaux)
- Ombres sur une roue dentée : application au relief du corps humain

1.5.9 Idéalisation par facettes (ou par plans)

- Préciser des informations sur une forme régulière (cylindre, sphère par exemple) en la divisant en plans pour s'approcher de la forme réelle.
- C'est une étape dans la visualisation par volumes (voir § [Penser les formes en 3D](#))

1.5.10 Textures et matières

- Faire sentir la texture des objets : rugueuse, lisse, glacée, mouillée, rayée..., papier, étoffe, béton... par la facture et la lumière.

1.5.11 Langage des formes

- Composer l'image avec les éléments de base en 2D, avec la lumière et des formes d'ombre. La mise en page. Comment composer l'image afin de mieux organiser ce que l'on veut montrer. Comment exprimer une sensation, un sentiment par les formes abstraites ? Comment utiliser les contrastes pour doser l'expression ? Danger des clichés.

1.6 Pourquoi s'intéresser à la morphologie ?

La morphologie pratique est une base de connaissance sur le corps humain utile pour le dessin. Connaître la morphologie permet de rechercher et d'identifier plus rapidement les éléments significatifs du corps humain : directions, proportions, formes, volumes (certains sont peu perceptibles à cause de l'éclairage, de l'éloignement, de la qualité de notre vue)

Assimiler la morphologie pratique permet :

1. pour le dessin d'après nature de faciliter la compréhension du corps humain afin d'apprendre à sélectionner les éléments qui font vrai (dessiner, c'est choisir), parfois de compléter les défaillances de la vision ;
2. pour le dessin de chic, d'apprendre à reconstruire un être humain plausible sans modèle.



⁴ Le dessin d'une grappe de raisins n'est pas la juxtaposition du dessin des grains individuels.