

Apprendre à Dessiner :

Le Programme

Yoann Bomal

Ce livre est sous licence Creative Common 4.0 « Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International », ce qui signifie que vous êtes libre de le distribuer à qui vous voulez, à condition de ne pas le modifier, et de toujours citer l'auteur Yoann Bomal comme l'auteur de ce livre, et d'inclure un lien vers <http://apprendreledessin.com/>



« Apprendre à Dessiner: Le Programme » de Yoann Bomal est mis à disposition selon les termes de la [licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/). Les autorisations au-delà du champ de cette licence peuvent être obtenues à <http://apprendreledessin.com/contact/>

Remerciements

Je tiens à remercier les personnes suivantes qui m'ont apporté leur aide pendant l'élaboration de ce projet et qui m'ont apporté leur soutien pendant les années d'apprentissage !

Merci à Mélody Cisinsky, Cynthia Flores, Magali Heu, Caroline Corbisez, Anna Lubinski, Nicolas Capitaine, Matthieu Gosselin, Kristof Serrand, Glen Vilppu, Steve Mason, Dan NGuyen, Jean-Claude Tran, Andrew Gordon, Sandro Cleuzo, Carlo Vogele, Lloyd Price, Andy Symanowski, Dawn Ernster Yamazi, Emily Metcalfe, Augustin Clermont, Hélène Leroux, Nölwenn Roberts.

Plus généralement Merci à tous les profs et intervenants à Gobelins, aux artistes rencontrés aux studios Aardman, à Pixar Animation Studios et à Nicolas Prothais des Walt Disney Studios.

Merci aux artistes qui m'ont inspiré et motivés, Walt Disney, Chuck Jones, Tex Avery, Milt Kahl, Frank Thomas, Ollie Johnson, Ward Kimball, Marc Davis, Glen Kean, Andreas Deja, Aaron Blaise, Jim Kim, John Nevarez, Sandro Cleuzo, Kristof Serrand, Nicolas Marlet, Octavio Rodriguez, Mael Gourmelen, Franquin, Peter de Sève, Leo Matsuda, Shane Glines, Shane Prigmore, Stan Prokopenko, Brittney Lee, David Colman, Charlie Chaplin, Michael Jackson.

Merci à mon père Yvon, ma mère Gisèle et mon grand-père Robert.

Je dédie ce livre à mes frères Alexis et Victor, qu'ils trouvent aussi en eux la force de transformer leur rêve en réalité.

Avant-Propos

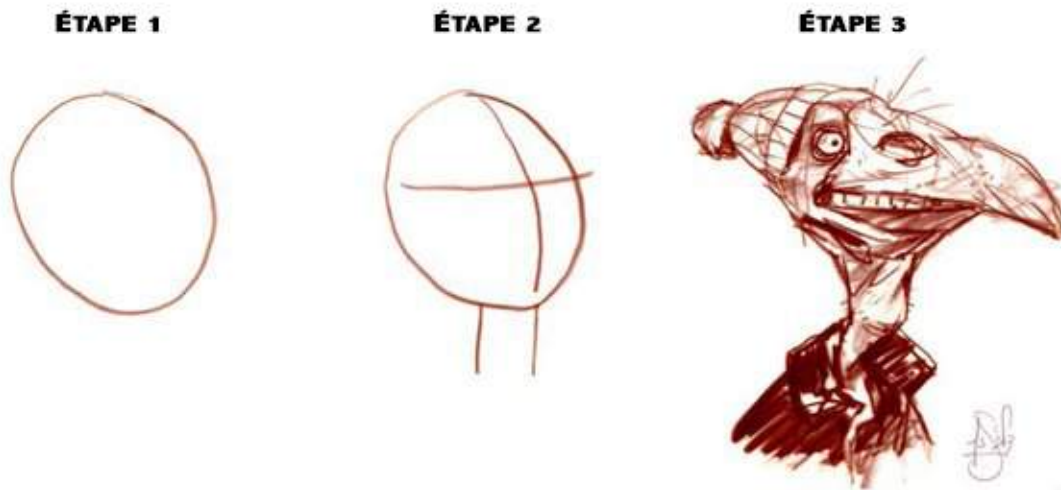
Hello !

Avant de commencer, je tiens à vous remercier d'avoir téléchargé le PDF de mon livre "Apprendre à Dessiner : Le Programme". Je partage dans ce livre le "Programme" c'est-à-dire ma version de la méthode qui m'a permis de faire progresser de façon fulgurante mon niveau de dessin en peu de temps. Ce programme vient en grande partie de l'enseignement de MyLyDy dont j'ai suivi les cours et qui a également été mon "entraîneur" en me poussant à travailler sans relâche pour atteindre mon objectif : réussir le concours des Gobelins. Vous trouverez dans ce livre toutes les informations nécessaires pour obtenir les mêmes résultats que moi, il ne tient qu'à vous de suivre ce Programme avec la ténacité et la vigueur qu'il faut pour atteindre vos propres objectifs ! Avec du travail et de la discipline, tout est possible ! Cheers !

Yo

Apprendre à Dessiner : Le Programme	2
Remerciements	4
Avant-Propos	5
Chapitre 1	10
Enfance et premiers pas dans le dessin.....	10
Chapitre 2	14
La préparation aux Gobelins.....	14
Chapitre 3	19
Les Principes du Programme	19
Chapitre 4	23
Echauffement.....	23
Chapitre 5	25
Morphologie	25
Apprendre à VRAIMENT dessiner.....	27
Pioche, mélange, invente.....	28
Pourquoi faut-il aussi étudier le squelette et pas seulement les formes en surface ?.....	29
2D vs 3D	29
Chapitre 6	31
Gesture.....	31
Chapitre 8	48
Etude d'Univers Graphique	48
Comment trouver son style.....	48
Qu'est-ce qu'une BIR ?	49
Pourquoi faut-il absolument se constituer une banque d'images ?	49
Chapitre 9	54
Etude de Composition.....	54
Tenir son carnet de Croquis	62
Epilogue	69

Introduction



©Peter de Sève - peterdeseve.blogspot.fr

Peut-être avez-vous déjà essayé les plates-bandes des méthodes miracles qui vous promettent de pouvoir dessiner en 10 leçons ou en 3 jours. Peut-être en êtes-vous revenus en constatant la supercherie de l'accroche et l'inconsistance de la méthode. Vous avez certainement compris qu'apprendre à dessiner ne se résume pas à une succession de 10 exercices simples qui, réalisés une fois, même avec application, permettent de rejoindre le niveau d'un Michel-Ange. Il n'y a pas de secret caché pour savoir dessiner, la réponse est dans la question. Comment faire pour apprendre à bien dessiner ? Et bien il faut dessiner, dessiner et dessiner. Comme pour beaucoup de choses dans la vie, c'est en faisant qu'on apprend. C'est donc la seule chose que l'on peut concéder à ces méthodes, la première partie de leur promesse : Apprendre à Dessiner... Si vous lisez ces lignes, vous devez sûrement déjà en être convaincu mais tordons définitivement le cou à cette fausse idée, OUI savoir dessiner, je veux dire savoir VRAIMENT dessiner comme les plus grands artistes actuels, cela s'apprend ! J'irai même plus

loin, il n'est ici aucune question de talent, le talent est seulement synonyme de facilité. Oui, certains naissent avec une certaine facilité pour dessiner. Nous avons tous autour de nous des personnes qui nous disent qu'ils dessinent depuis qu'ils sont en âge de tenir un crayon. Depuis leur plus tendre enfance, ils redessinent les personnages des films de Disney avec une facilité déconcertante ou font des caricatures plus vraies que nature de leurs camarades de classe. Ces personnes chanceuses auront moins à travailler pour atteindre un bon niveau en dessin, je vous l'accorde. Pour toutes les autres, il reste le travail, l'apprentissage, qui permettra à terme de dessiner avec le même "talent", avec la même dextérité, facilité et surtout avec le même résultat. Les "Happy Few", comprenez, les "Quelques Heureux élus" que l'on qualifie souvent de Génies dans leur domaines, seront ceux qui allieront à un talent précoce un travail acharné et passionné tout au long de leur vie pour atteindre une forme d'excellence. En jetant un oeil sur l'histoire et dans différents domaines, les noms de Mozart, Michael Jackson ou encore Michael Jordan viennent à l'esprit, ces personnes qui ont su ne pas se reposer sur un talent précoce mais fructifier leur art, décupler leur facilité par un travail acharné. Nous voyons donc les deux faces de la pièce qui nous permettra d'atteindre un niveau proche de l'excellence. Premièrement, le travail qui ne se mesurera pas en nombre d'exercices mais en nombre d'heures passées à gratter le papier. Deuxièmement, la passion pour le dessin comme moteur. Ce programme s'adresse donc à 2 catégories de personnes dont j'espère vous faites partie.

- Les personnes passionnées par le dessin. Des personnes qui ont peut-être eu un talent précoce et donc ont déjà un petit niveau. Mais qui stagnent et qu'il veulent passer à la vitesse supérieur et atteindre l'excellence grâce à une méthode et plus de technique.

- Les personnes qui ne savent pas dessiner, qui n'ont peut-être jamais tenu un crayon de leur vie, mais qui ont une motivation sans faille pour atteindre également le niveau de l'excellence.

Nous posons donc les premières pierres de notre méthode. C'est en dessinant beaucoup que l'on progresse et c'est en aimant dessiner que l'on dessine beaucoup.

Revenons un peu sur ces personnes qui ont eu un talent précoce pour le dessin ... Ces personnes aiment dessiner depuis qu'ils sont en âge de tenir un crayon. Effectivement, ils ne peuvent pas passer une journée sans faire un petit dessin quelque part sur une feuille de papier qui traîne, un coin de cahier ou un carnet. C'est le moteur de la passion qui les fait progresser et devenir au bout de quelques années d'excellents dessinateurs. Cependant, il est possible de transformer ce principe de base pour qu'il puisse s'appliquer à n'importe qui. Il suffit de remplacer la passion pour le dessin par la motivation de réussir. Ce fut mon cas, bien que je dessinais un peu étant petit je n'ai jamais réellement pris de plaisir à dessiner. Ma passion c'était l'Art de l'Animation, le dessin "animé" donc ! C'est ma passion pour le cinéma d'animation qui m'a forcé à apprendre à dessiner de façon professionnelle. Aussi, c'est en suivant à la lettre le programme que je vais vous dévoiler que j'ai pu apprendre à dessiner en moins d'une année et réussir l'un des concours d'école d'Art les plus difficiles au monde, celui des Gobelins, l'école de l'image à Paris qui me permis ensuite de réaliser mon rêve d'enfant : Travailler dans les studios d'animation Disney-Pixar.

Chapitre 1

Enfance et premiers pas dans le dessin.

Ma passion pour le dessin-animé est apparue extrêmement tôt chez moi. Tous les enfants regardent des dessins-animés, certes, mais seule une partie d'entre eux essaieront de percer le secret derrière la magie de l'animation, du dessin qui s'anime. Comment ça marche ? Comment est-ce possible ? Dans quel univers parallèle Bugs Bunny vit-il ? Car oui, s'il y a bien une certitude, c'est que Bugs Bunny, Mickey Mouse ou les Tortues Ninjas sont vivants... quelque part. À mon époque, le numérique n'existait pas encore, et les caméscopes vidéos que nous possédions ne permettaient pas de filmer image par image. Heureusement pour moi, j'ai eu la chance d'avoir un père et un grand-père merveilleux qui allaient faire tout leur possible pour répondre à mes désirs d'enfant curieux. Mon grand-père avait une de ces vieilles cameras Super 8, une vraie camera comme il n'en existera plus jamais, avec de la pellicule et qui permettait donc de filmer image par image. Je commençais donc mes tests. Dans un premier temps avec mes jouets, mes figurines de Batman et mes petites voitures commençaient peu à peu à prendre vie une fois que la pellicule était développée. Mais je voulais surtout faire du dessin animé, je voulais animer mes dessins. C'est alors que je fus confronté à un problème bien plus énorme que celui de l'enregistrement image par image. J'étais bloqué par mon niveau en dessin. Je n'avais que 8 ans évidemment, et peu d'enfants savent dessiner à cet âge-là, du moins avec le niveau de rendu que je visais. Cela constituait un réel obstacle à mes ambitions : faire un vrai cartoon à la Disney. Je commençais alors à dessiner ou plutôt, à redessiner. Redessiner les images de mes livres pour enfant, *Mickey*, *Pinocchio*, *Le Roi Lion*, etc. C'est à cette époque que mon père me fit une surprise, en m'emmenant à une exposition de dessins originaux de Disney non loin de chez

nous. Mon père me dit d'emporter avec moi mes reproductions qui avaient gagné en qualité avec le temps, on ne sait jamais. J'ai donc passé une bonne après-midi à sélectionner le meilleur du meilleur de mon oeuvre. Je me rappelle très peu de l'exposition je dois l'admettre, en revanche je me rappelle avoir fait une rencontre qui allait avoir un impact très important sur ma vie.

Pierre Lambert était un nom que je connaissais bien car il est l'auteur d'une série de livres absolument magnifique sur la production des films Disney. Mon père m'avait acheté ses livres à chaque Noël, ils étaient pour moi la source de mon éveil pour le métier d'animateur. On peut effectivement retrouver dans ces livres tous les dessins de préparation, d'animation, de décors, de recherches des vieux films Disney et cela dans une qualité d'impression remarquable. C'était l'ancêtre des Art Book qui se sont beaucoup développés par la suite. Beaucoup des dessins que je gardais sous mon bras étaient copiés à partir d'images de ses livres. Je m'avançais donc vers ce monsieur qui m'impressionnait beaucoup et une fois introduit par mon père qui lui expliquait ma passion en deux mots, je lui tendais mes dessins en espérant une réaction au minimum équivalente à : "Génial, tu as un talent énorme, je n'ai jamais vu cela ! Il faut absolument que je montre tes dessins aux studios Disney à Los Angeles. Viens avec moi, on prend l'avion. Hein ? Tu as 10 ans ? Ce n'est pas grave, l'administration américaine est très ouverte, il y a des dérogations pour ceux qui souhaitent vivre le rêve américain. Come On ! Tu vas animer sur le prochain film des studios Disney". Curieusement, la réaction de l'écrivain fut tout autre. Il inspectait mes dessins, aucune lueur ne semblait naître dans ses yeux et semblait avoir décidé de mon sort dès le premier dessin de la pile. Il me regarda dans les yeux et me dit la chose suivante : "C'est très bien tes dessins, mais pour apprendre vraiment à dessiner, tu dois arrêter de copier les dessins des autres. Tu dois apprendre à dessiner par toi même, à dessiner ce qu'il y a autour de toi. Tes dessins manquent de volume. Si tu veux devenir animateur, tu dois pouvoir dessiner un

personnage à partir de rien, dans tous les angles de vue possible et faisant toute les actions possibles. Pour cela, il faut que tu dessines beaucoup, tous les jours." Il prit alors un livre qu'il avait écrit et que j'avais apporté pour l'occasion où il apposa la dédicace suivante : "Bravo pour ces premiers dessins. Dessiner tous les jours permet de progresser très vite ! Amicalement ! Pierre Lambert."

Je rentrais chez moi un peu déçu, ne percevant pas encore la puissance du conseil qui était gravé à la première page de mon livre. Cela ne m'intéressait pas de dessiner le pot de fleur sur la table, ou même ma tante assise dans le canapé. Je voulais dessiner Aladdin et l'animer. L'animation était pour moi une passion, le dessin était trop loin d'en être une. Je fus découragé et je lâchais le crayon pour les 15 prochaines années.

Pau Joann,
Avec vos ms vœux de réussite pour la future
carrière dans le demi-anime - Deminez vous les Jeux
permet de progresser très vite.

Bravo pour les premiers dessins
très réussis -
Amicalement

Pierre Van der



Chapitre 2

La préparation aux Gobelins

À l'âge de 24 ans, je n'ai pas avancé d'un iota dans la réalisation de mes rêves d'enfant. A l'âge de 24 ans, je ne sais pas dessiner, je suis encore plus nul que lorsque j'avais 10 ans. Recopier un dessin ? Oui, je pouvais faire illusion, mais dessiner vraiment d'observation ou d'imagination, c'était Beyrouth, la cata! Par fainéantise de m'y mettre vraiment, j'ai donc abandonné mon rêve et me suis tourné vers des études de Cinéma à l'université Paris 7 Denis Diderot, beaucoup plus confortables. Regarder des films pour avoir son diplôme, tchek ! Je me dirigeais tout droit dans le mur, vers un chômage certain et bientôt irrémédiable. Voyant la catastrophe arriver, j'avais créé avec deux amis une société de production de films, Yeti Hunters (Les Chasseurs de Yéti) - Nous faisons quelques films de promotion pour des entreprises, pour des soirées électro à Paris et mêmes des films de campagnes politiques pour quelques éléphants dont je tairais le nom. En 2008, nous avons décroché notre plus gros contrat avec la chaîne de télévision MEZZO qui nous commanda 1h de courts-métrages mettant en scène Paris sur des musique de Bach et Debussy. C'est avec ce projet que je me suis remis à l'animation ! Non pas dessinée, mais en stop-motion, en pixilation.... La magie de l'image par image m'est revenu en pleine face ! Il y avait comme un feu au fond de moi qui se ravivait, qui renaissait de ses cendres... et si, tout n'était pas encore perdu ?

« Il est temps de vivre la vie que tu t'es imaginée. » – Henry James

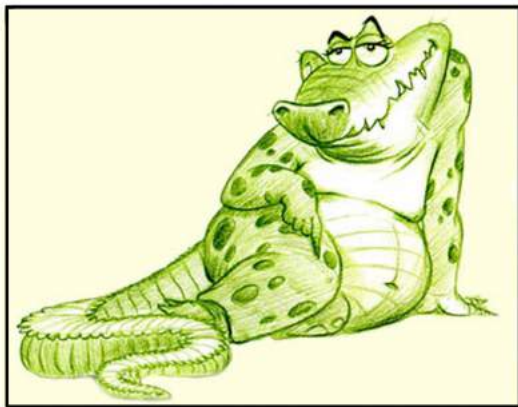
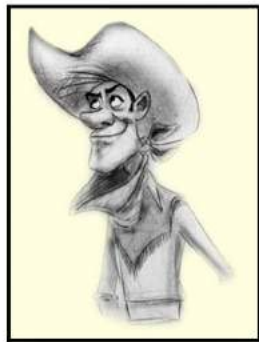
D'après vous, combien de temps cela prend-il pour changer de vie ? Une année ? Un mois ? Cela prend une demi-seconde ! C'est le temps qu'il faut pour décider de prendre sa vie en main et de réaliser ses rêves. À ce moment précis, je décide de tout arrêter (la Fac, la boîte de prod) et de concentrer tout mon temps et toute mon énergie à un objectif simple : ***Réussir le concours d'entrée à l'École des Gobelins***, encore récemment élue meilleure école d'Animation au monde.

Dessiner 10H par jour pendant 9 mois...

Je rencontre ma mentor Mylydy, une élève des Gobelins. Elle me donne des exercices et un programme que je suis tant bien que mal. Là, ça ne rigole plus, je dessine 10h par jour pendant près de 9 mois. Je suis ses cours de dessin, des cours oui, mais surtout je suis *le programme*. J'ai deux cours de nu par semaine. Je suis les cours de morphologie de Glen Villpu chaque matin... Cette année est assez éprouvante mentalement et physiquement, mais je n'ai pas le choix : l'âge limite pour passer le concours est *25 ans*. J'ai *25 ans*, je n'aurai pas de deuxième chance.



9 mois plus tard - Avril 2010



En avril 2010, je me présente pour le concours accompagné de mon book.
Mon niveau est encore fragile mais en juin les résultats tombent : *Je suis pris en section Animation à l'Ecole des Gobelins.*

Chapitre 3

Les Principes du Programme

Le Programme que je vais vous dévoiler est basé sur 4 principes fondamentaux qui sont : La *Pratique*, la *Technique*, le *Storytelling* et la *Référence*. Ce sont les 4 piliers qui garantissent une progression optimale de votre niveau en dessin. Revenons sur ces fondamentaux un par un.

La Pratique

J'imagine que ce pilier à lui seul peut soutenir le programme. Les autres ne sont là que pour optimiser la progression. Pour apprendre à dessiner, il faut dessiner, c'est une donnée sine qua non pour progresser. Évident ? En théorie oui, mais dans la pratique c'est plus difficile. La progression en dessin n'est pas linéaire, il y a des jours de forte progression et des jours où l'on n'avance pas, voire où on a l'impression de régresser ! Pratiquer régulièrement le dessin demande donc une forte volonté psychologique. Il faut absolument suivre le précepte du peintre grec Apelle de Cos "Nulla dies sine linea - Pas un jour sans une ligne". Rappelez-vous du conseil de Pierre Lambert dans sa dédicace : "Dessiner tous les jours permet de progresser très vite". Il n'y a pas de secret, ou s'il en est, c'est celui-ci. Si vous n'êtes pas prêt à dessiner au moins une fois par jour, vous pouvez dès maintenant lâcher ce livre, il ne vous sera d'aucune utilité pour progresser en dessin.

Le Storytelling

Notre conception sur cette forme d'art si particulière est que un dessin raconte TOUJOURS quelque chose, qu'il DOIT toujours raconter quelque chose. Certains pourront être en désaccord mais c'est cette voix que je porte : l'histoire avant TOUT ! Un dessin seulement basé sur l'esthétique captera peut-être l'attention quelques secondes... un dessin qui raconte quelque chose d'intéressant pourra captiver l'attention de l'humanité pendant des siècles. Pourquoi pensez-vous que la Joconde est le tableau le plus célèbre de l'Histoire ? D'où vient cette fascination transgénérationnelle ? Voilà probablement le portrait, genre d'ordinaire non narratif, qui a fait couler le plus d'encre. Qui est-elle/il ? Que ressent-elle ? Et bon sang de pipe en bois, pourquoi elle sourit comme ça ? Quand on est face à une oeuvre, on a un besoin primaire de comprendre ce que cela nous raconte, quelles sont les émotions en jeu.

Fun Fact : En 2005, un logiciel de reconnaissance des émotions a analysé la courbure des lèvres et la forme des yeux et sourcils et les a corrélé avec les 6 émotions de base. Le sourire de la Joconde traduirait à 83% le bonheur, à 9% le dédain, à 6% la peur, 2% la colère, 1% la neutralité et 0% la surprise.

Si l'on dessine sans raconter quelque chose, c'est-à-dire, sans y mettre du sens, c'est un dessin en vain.

La Technique

L'autre face de la pièce est bien entendu la technique. Il n'est pas possible de mettre de côté les règles de base de la perspective, de la morphologie. Il nous faut apprendre ces règles, savoir représenter un volume dans l'espace. Savoir vraiment dessiner signifie que l'on veut pouvoir dessiner tout et n'importe quoi, que l'on veut pouvoir dessiner ce qui existe et inventer ce qui n'existe pas. On veut pouvoir dessiner un personnage ou un animal dans n'importe quelle

position et vu sous n'importe quel angle. Avoir une solide connaissance de la morphologie et au moins quelques notions sur la perspective est à ce titre nécessaire. On ne peut dessiner que ce que l'on comprend vraiment, analyser en profondeur le corps humain et animal, c'est la base.

La Référence

La référence tient un rôle très important dans notre apprentissage car elle nous permet de nous nourrir en tant qu'artiste. Il est impossible de partir d'une page blanche. Nous devons avoir une bibliothèque mentale et physique dans laquelle nous allons piocher pour créer, pour libérer notre art. Les grands artistes ont toujours fonctionné comme ça ! Même les hommes des cavernes ont commencé par dessiner dans les grottes ce qu'ils observaient dans la nature. Il est très important de rester ouvert et de découvrir de nouvelles formes et influences dans le spectre le plus large possible. Il est toujours intéressant par exemple de mixer le nouveau et l'ancien. À terme, cela nous permettra de créer notre propre style graphique qui sera un mixe de toutes nos influences.

Entrons dans le dur maintenant et voyons comment ces 4 points fondamentaux sont travaillés à travers des exercices concrets.

Le programme que j'ai suivi pour préparer les Gobelins. Ce programme représente une journée type de 10h de travail de 9h à 20h incluant une pause déjeuner d'une heure.



Le Programme

Du Lundi au Vendredi

07:00 - Reveil

08:00 - **Echauffement** - 1h

09:00 - **Anatomie / Morphologie** - 2h

11:00 - **Gesture** - 2h

13:00 - Pause Déjeuner

14:00 - **Etude d'Univers Graphique** - 1h

15:00 - **Dessin d'Observation** - 3h

18:00 - **Etude de Composition** - 1h

+ 2 fois par semaine

19:00 - cours de nu académique - 2h

+ 1 fois par semaine

19:00 - cours de couleurs - 2h

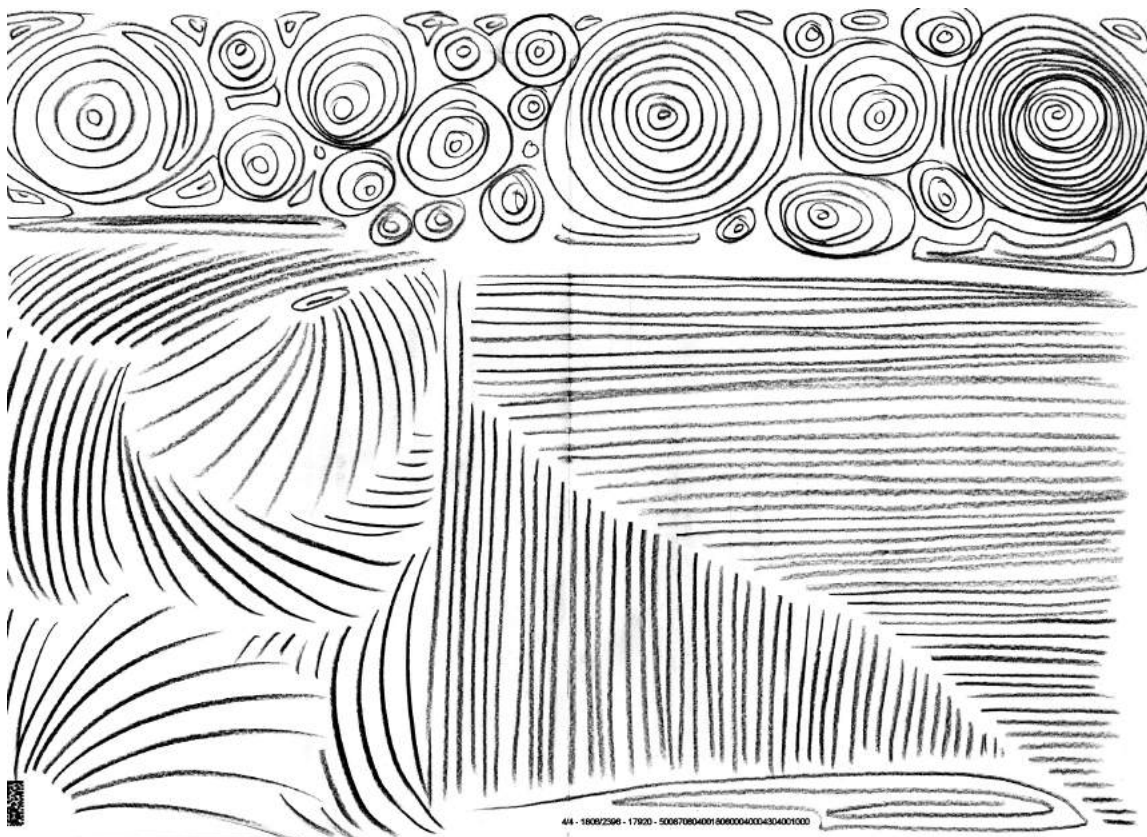
Je vais maintenant revenir en détail sur chacun des exercices du programme.

Chapitre 4

Echauffement



Comme tout bon sportif qui prépare une grande compétition, la journée commence par de l'entraînement. On a besoin de réveiller ses muscles, ses yeux, sa tête. On commence par quelque chose de très simple, on travaille son trait. Des cercles, des lignes droites, des courbes... on fait des gammes et on en remplit une feuille entière.



Ensuite, l'idée est de dessiner ce que l'on veut, se laisser aller, se faire plaisir. Le but étant de recracher ce que l'on a appris la veille et les jours précédents. Souvent en début de journée, cette heure de "détente" pouvait aussi arriver en fin de journée.

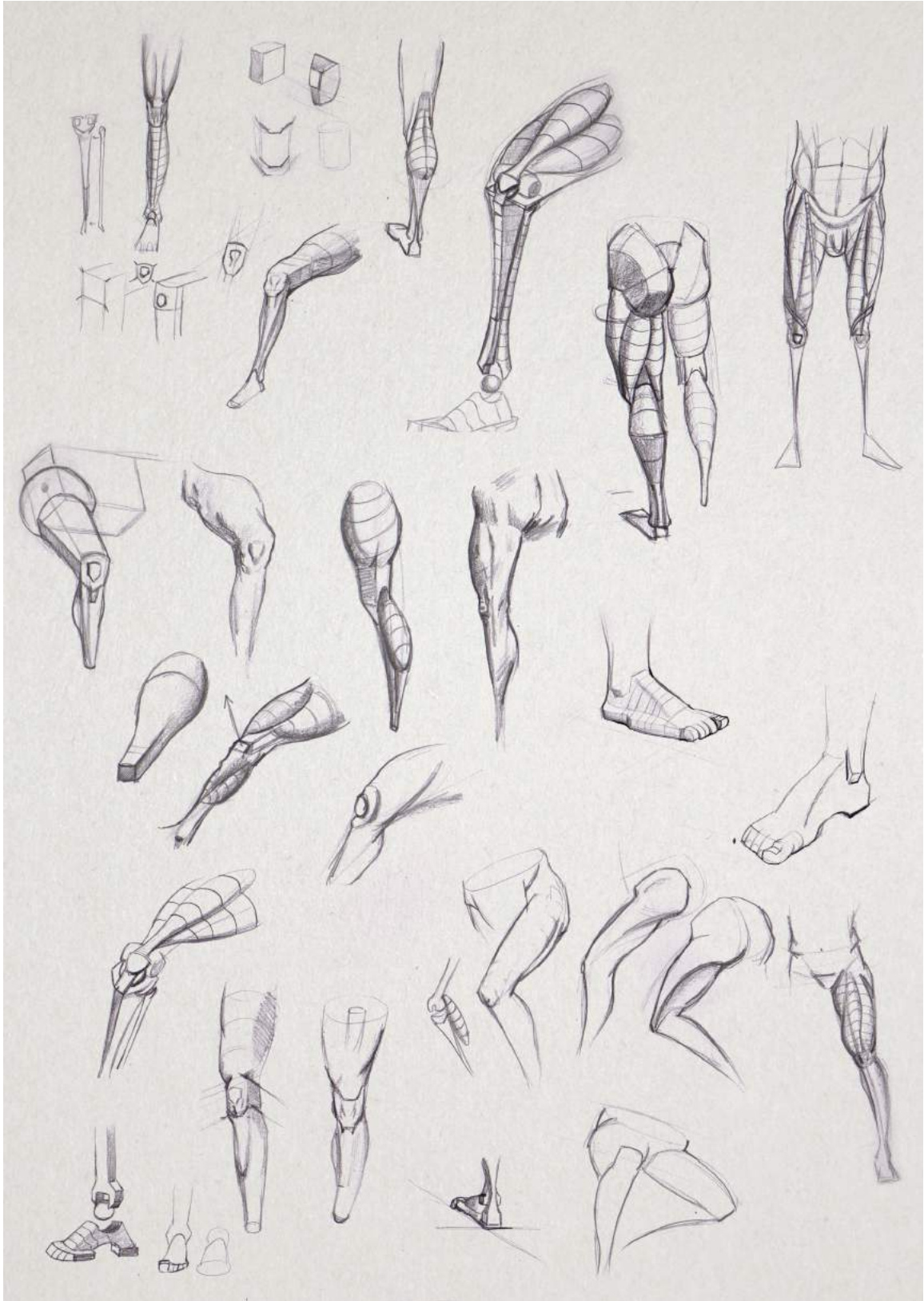
Chapitre 5

Morphologie



On rentre dans le dur avec cette partie du programme. Il n'y a pas d'exercice type, il faut se former soi-même. On ouvre les livres d'Anatomie, on regarde des photos, on ressort son dictionnaire de latin, on se tâte le corps (hmmm...), on regarde les cours de Glen Villpu et on apprend chaque jour un nouveau muscle, un nouveau joint, une nouvelle partie du corps. Il faut apprendre comme on apprenait notre cours de SVT, du par coeur ! On se pose les questions : Quels sont les volumes du corps ? Comment s'emboitent les volumes des os/muscles/tendons/graisse entre eux ?

Voici un exemple d'étude que je pouvais faire en recopiant intelligemment (c'est-à-dire en comprenant ce que l'on copie) des images d'anatomie dans des livres, sur internet, etc... Ce jour-là : les jambes.



... Je vois déjà la sueur couler sur votre front.... Vous pensez que ce n'est pas nécessaire ? Laissez-moi vous expliquer.

Si vous demandez à n'importe quel grand artiste qui maîtrise le dessin de personnage, il vous dira que la morphologie est probablement l'une des choses les plus importantes à connaître pour pouvoir dessiner. Malheureusement, l'anatomie est souvent négligée par beaucoup, avec ce programme on veut apprendre à dessiner comme un Dieu, on veut être le nouveau Glen Keane ou Mignola, on n'a pas froid aux yeux du coup...

Apprendre à VRAIMENT dessiner

Il ne devrait y avoir aucune partie du corps qui soit un mystère pour nous. Si c'est un mystère, nous ne serons jamais capables de le dessiner correctement sans copier la référence ou simplement inventer des choses qui n'existent pas. J'ai failli appeler ce livre "Apprendre à VRAIMENT Dessiner" parce qu'on cherche à apprendre à *vraiment* dessiner, cela veut dire que l'on veut pouvoir dessiner tout et n'importe quoi, tout simplement. Principalement des personnages, mais absolument tout ce que notre imagination nous permet de concevoir, nous ne voulons avoir aucune limite ! Et pour cela, nous avons besoin de connaître le corps humain sur le bout des *digitus* (nom latin pour doigts), nous n'avons tout simplement pas d'autres choix.

Avec ce savoir nous pourrons *designer* le corps en faisant des changements. Nous pourrons décider quoi exagérer, quoi éliminer, ou quoi ajouter qui n'est pas visible sur la référence. **Si on est capable de changer notre référence, on n'est plus esclave de la référence.** Nous pouvons nous servir de ce savoir quand nous en avons besoin. Et nous pouvons créer notre unique œuvre artistique, notre vision unique du personnage et de l'histoire que nous voulons raconter.

Par exemple, le bras est levé en haut sur une photo référence mais on a besoin que le bras soit posé au sol pour une meilleure composition. Yes We Can ! Quand une jambe ou une autre partie du corps est trop remplie de détails inutiles, on peut relaxer les muscles et ne montrer que les formes simples. On peut montrer plus de structure dans un personnage que l'on souhaite plus solide et lourd. Nous pouvons créer des personnages qui n'existent pas dans la vraie vie, car si nous devions chercher un modèle pour dessiner Maui, Hulk ou un zombie, on aurait du mal.

Pioche, mélange, invente...

En parlant de créativité, notre aisance à maîtriser ces notions techniques nous permettra d'être bien plus créatif. Nous pourrons piocher dans nos vastes connaissances en anatomie pour trouver des idées **et les combiner d'une nouvelle façon**. C'est de cette façon que Glen Keane a créé le personnage de la Bête, dans *La Belle et la Bête*. C'est aussi comme cela qu'il a pu créer le personnage de Tarzan, en exagérant la morphologie et les poses du personnage, pour la faire ressembler à celle d'un singe ! Un artiste fluide avec ces principes travaille plus vite et a un processus de création plus naturel et évident.

Connaître l'anatomie ne vous permet pas seulement de modifier les poses de vos références ou de dessiner d'imagination. Cela aide avant tout à dessiner le corps humain de façon naturelle, crédible, et de donner une impression forte de vie. Nous pouvons alors voir des subtilités qu'un œil non entraîné ne verrait pas, mais que le cerveau inconscient pourrait noter. On comprend pourquoi le corps humain est comme ça et pas autrement, et on sait comment le dessiner de la sorte. Si on ne se base que sur la copie, on va mal interpréter beaucoup de choses et on pourrait passer à côté de choses qui sont pourtant très importantes.

Pourquoi faut-il aussi étudier le squelette et pas seulement les formes en surface ?

Les formes du squelette sont très importantes car elles sont les fondations du corps. Les repères des os sur le corps nous aident à repérer les muscles. Et les muscles sont attachés au squelette, donc si vous connaissez le squelette et où les muscles sont attachés sur le squelette, les muscles deviennent bien plus faciles à dessiner. CQFD ! Aussi, il est intéressant de constater que le squelette reste relativement constant d'une personne à l'autre. Les muscles et la quantité de graisse peuvent énormément varier entre deux types de corps, et du coup on peut se raccrocher au squelette pour mieux comprendre ce que l'on voit. Un bodybuilder, une personne obèse ou un cycliste auront globalement le même squelette et les repères seront aux mêmes endroits.

Comprendre chaque joint veut dire que l'on comprend la façon dont s'articule et bouge chaque joint. Et cela vous aidera à comprendre comment ce mouvement affecte les formes en surface.

Les muscles profonds ont peu d'intérêt pour nous, nous cherchons à connaître l'anatomie dans un but purement artistique et non médical. À moins que l'on souhaite dessiner des zombies... Ce que je ne peux que fortement vous recommander pour étudier l'anatomie de façon ludique. De plus, cela vous sera utile pour mieux appréhender l'ennemi le jour où l'invasion sonnera.

2D vs 3D

Le corps est composé de plusieurs types de formes : os, ligaments, muscles, tendons, gras. Ces formes se chevauchent les unes aux autres, s'insérant en dedans et s'entourant les unes les autres. Le corps humain est un empilement de calques très complexes, et du coup, les volumes en surface sont aussi très

complexes. Ce n'est pas suffisant d'étudier à quoi ressemble le corps humain de face, de côté, de dos ou de $\frac{3}{4}$ comme on peut le voir dans les livres d'anatomie.

La façon dont ces formes se chevauchent les unes les autres apparaît très différemment en 2D selon l'angle observé. Pour pouvoir dessiner n'importe quelle forme vue sous n'importe quel angle, nous devons absolument comprendre les formes et les relations entre elles. Cela ne suffit pas de mémoriser le contour 2D. Le corps marche de la même façon, les muscles se chevauchent les uns les autres, de sorte que, vus sous différents angles, ils peuvent apparaître de façons très différentes. Connaître le diagramme 2D du corps n'est absolument pas suffisant. Il faut avoir une compréhension tridimensionnelle de l'anatomie. C'est ce que j'essaye de vous donner dans mes articles et tutos sur le blog et la chaîne YouTube. Nous traquerons où s'insèrent les muscles sur le squelette, et comment ils se chevauchent les uns les autres. Et surtout, comment les muscles évoluent en fonction des différents mouvements du corps humain. C'est bien de savoir où commence et où s'arrête un muscle, mais à quoi ressemble-t-il lorsqu'il est compressé ou tendu ? Et in fine, à quoi cela ressemble en surface, une fois que l'on rajoute la peau dessus.

Après avoir étudié les choses en profondeur, après avoir compris la complexité et la subtilité du corps, nous allons nous en extirper pour le prochain exercice afin de trouver la véritable essence de ce que nous dessinons.

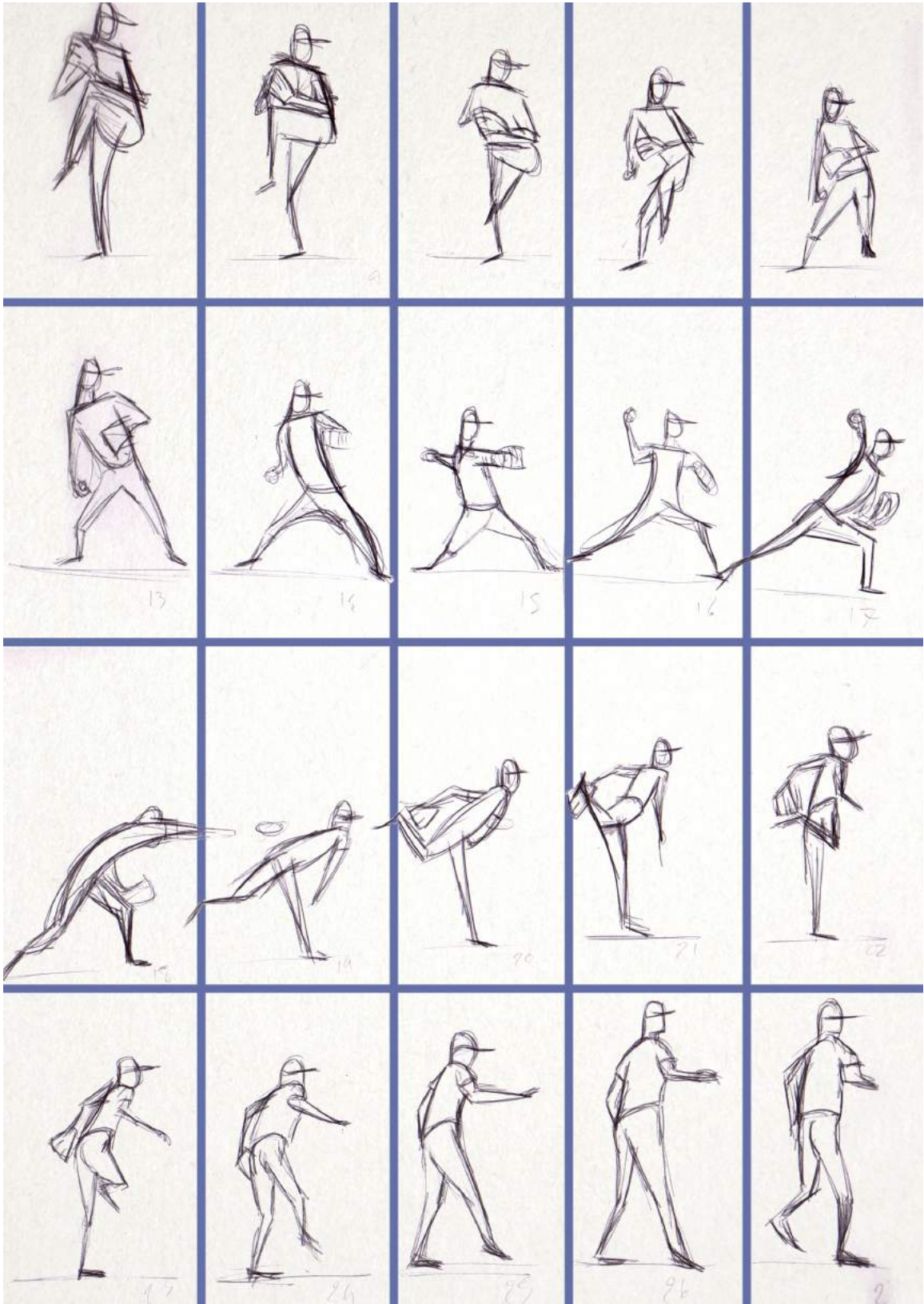
Chapitre 6

Gesture

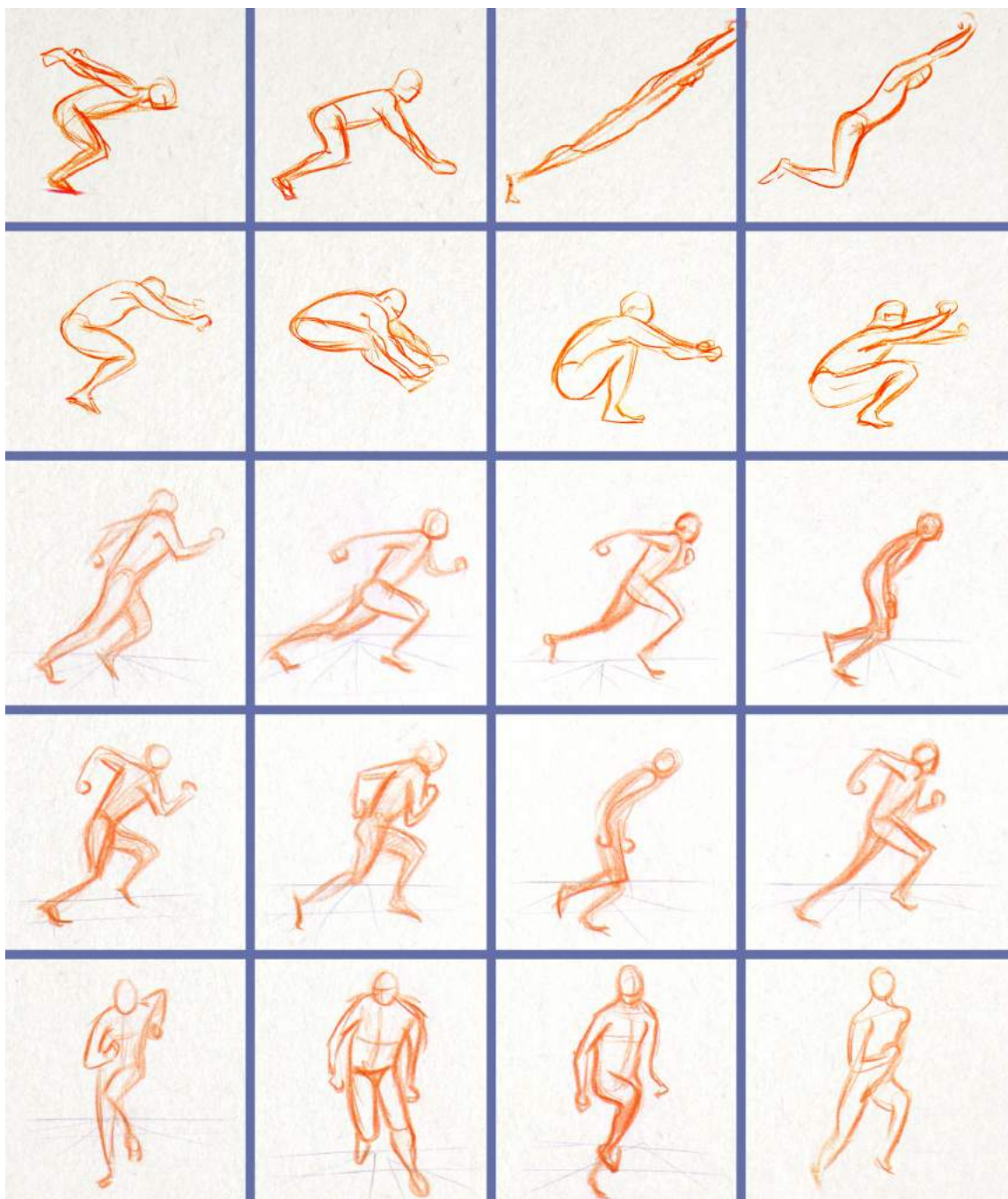


Pour faire simple, l'objectif de cet exercice est d'apprendre à dessiner vite ! Concrètement pour réaliser cet exercice, on prend la vidéo d'une action, sportive ou autre, et on la joue image par image. Le hic ? On n'a qu'une minute pour dessiner chaque image. C'est comme cela qu'on apprend à dessiner vite, en se focalisant sur l'essentiel et en oubliant les détails. On cherche à comprendre le mouvement, à le synthétiser en quelques courbes. On pense **mouvement global**. Cet exercice a aussi comme intérêt de nous autoriser à nous désinhiber.

Voici mes premières tentatives encore bien maladroites sur cet exercice.

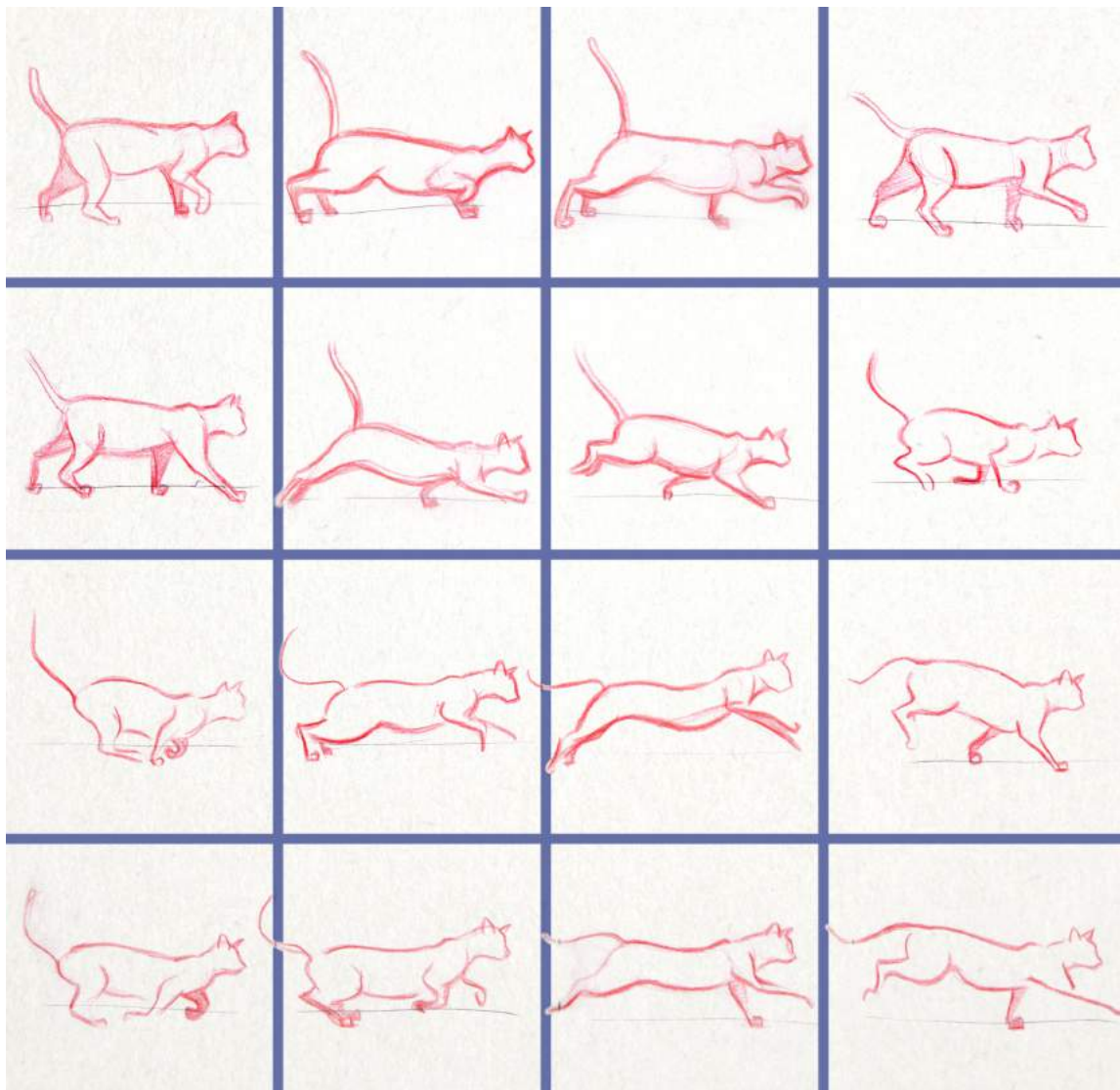


Quelques semaines plus tard...



Très souvent les progrès se font sentir au cours d'une même séance. Par exemple, cette séance avec la course du chat. Regardez comment les premiers dessins sont trop sages, trop dans la maîtrise et pas assez dans le lâché-prise,

puis petit à petit ce n'est presque plus le chat mais l'essence de la course du chat qui prend le dessus. Les lignes sont plus simples, plus douces, plus fluides.



On ne cherche pas à faire de beaux dessins. Au début ça ne ressemble à rien puis, peu à peu on commence à ressentir les poses, on ressent leur essence. Hmm cela devient peut-être un peu ésotérique, revenons un peu en arrière et rentrons dans le dur de la Gesture.

Quand on veut dessiner un personnage et qu'on débute en dessin, on se retrouve souvent confronté au problème du "bonhomme bâton". Comme son nom l'indique, le bonhomme bâton est RIGIDE comme du bois ! Or, on voudrait trouver facilement des poses naturelles et dynamiques pour nos personnages.

La Gesture en Question ?

C'est quoi le délire avec la Gesture ? Une contraction du mot "geste" et du mot "voiture" ? NON. Ce mot ne veut rien dire en français, il est emprunté à la langue anglaise car nous n'avons pas réussi à trouver quelque chose de mieux dans les 200 000 mots que compte notre langue. Toujours difficile à expliquer, il est pourtant facile à comprendre. Gesture, rythme, mouvement, ligne d'action, flow - tous ces mots sont utilisés de façon interchangeable et veulent fondamentalement dire la même chose. Dans Gesture il y a "geste" et cela indique donc d'emblée l'idée de mouvement. On parle ici d'énergie, celle qui est à l'intérieur des formes.

Pour faire simple, voici ma définition de la Gesture :

C'est une forme rapide de dessin qui utilise un minimum de traits, pour transmettre à la fois l'idée de mouvement et d'action.

C'est aussi facile à comprendre que difficile à mettre en pratique lorsque l'on commence à dessiner, surtout lorsque l'on se risque à dessiner un personnage en pied. On est tellement tenté de dessiner les détails de l'anatomie, des vêtements et toutes les petites aspérités du contour car on pense que l'accumulation de tous ces détails rendra notre dessin meilleur. Grossière erreur mon jeune ami ! La réalité est très simple, les détails ne sont **RIEN** sans la Gesture, et j'irai même plus loin, un dessin n'est rien sans la Gesture ! Alors commence par la gesture et oublie le reste.

Booster son niveau en dessin de personnage ?

Rien de plus simple : Il faut s'exercer à dessiner des gestes de personnages jusqu'à ce que cela devienne une seconde nature. Ce n'est pas pour rien que les poses de 1 ou 2 minutes sont très pratiquées dans les écoles d'Art et les cours de nu. Faire cet exercice encore et encore et encore nous permettra de faire des dessins dynamiques de façon naturelle, sans même y penser. Ensuite, on aura tout le temps de se concentrer sur les détails et les volumes. Dans un premier temps, la gesture est purement un exercice de simplification 2D.

Le voyage pour maîtriser les "quicksketch" sera un voyage long mais excitant ! À chaque fois, nos dessins s'amélioreront si l'on y met le temps et l'effort. Dans le cadre du Programme, il est toujours bon de faire des sessions de 25 à 100 dessins.

Nous avons déjà expliqué l'importance de raconter une histoire dans nos dessins, eh bien la gesture est l'outil ultime pour raconter une histoire en capturant le langage du corps. Tu veux utiliser tout le corps et pas simplement des mots pour communiquer des idées et des émotions ? Voilà ce que la Gesture doit capturer. Qu'est-ce que ce personnage est en train de faire ? Que ressent-il ? Qu'est-ce qu'il vient de faire, ou s'apprête à faire ? Tout ceci peut être raconté en seulement quelques traits dont tout le monde pourra reconnaître le corps et identifier les émotions.

Une bonne idée est d'exagérer les poses pour mieux raconter. Plus on s'améliorera dans l'exagération des poses, plus on sera capable de capturer toutes les subtilités des poses.

Le syndrome du bonhomme bâton

NON, il ne faut surtout pas dessiner de bonhomme bâton, cela pourrait rendre ton dessin rigide et tout moche : les traits ne sont pas des bâtons, ce sont des lignes droites et même majoritairement des courbes, un peu comme des vagues. J'aime beaucoup la façon dont Glen Vilppu dessine ses gestes, elles représentent vraiment ce concept de vague. Il parle de flow.

"Gesture is the single most important element in the drawing." - La Gesture est l'élément le plus important dans le dessin - Glen Vilppu

Donc oublie le bonhomme bâton et pense : "Bonhomme Eau" !

Observer les poses et analyser le mouvement. Ce qui nous intéresse c'est moins ce à quoi ça ressemble que comment on le ressent. Plus tard nous ajouterons plus de structure à ces dessins, pour que les personnages semblent plus solides et réels.

Rappel : un dessin de Gesture n'a pas pour but d'être un dessin fini, il s'agit avant tout d'un exercice pour pratiquer un concept, une base pour un dessin poussé. On entraîne son esprit à percevoir le rythme, le mouvement dans tout ce que l'on dessine, au-delà des contours.

La Ligne d'Action

La Gesture devrait être dessinée avec le moins de traits nécessaires à capturer l'idée. Si l'on veut simplifier à l'extrême, on peut réduire la gesture à une simple ligne d'action. Une simple ligne qui relie le corps de la tête aux orteils. Elle se voit le mieux sur les personnages longilignes car elle fait écho au sens de la colonne vertébrale du personnage. Elle n'a pas besoin d'être complexe : simple,

et directe, elle est très efficace. Il est possible d'utiliser des "props" (accessoires), des vêtements ou autres pour prolonger la Ligne d'Action.

Toutes les poses ne peuvent pas être simplifiées à cet extrême, mais il y a toujours une ligne principale qui montre la direction du flow de la pose. Cette ligne d'action donne du sens, elle donne l'énergie de la pose mais elle raconte surtout l'histoire, l'émotion du personnage. Cependant, nous avons encore besoin de lui rajouter nos autres courbes CSI pour pouvoir "humaniser" le flow de cette Ligne d'Action et communiquer ce que nous voulons.

CSI

Nous voulons simplifier au maximum, éliminer toute information de détail superflu. N'utilisez jamais des formes plus compliquées que des courbes en C, des courbes en S ou des lignes droite en I. Pour souligner une tension nous pouvons occasionnellement utiliser une forme angulaire en V, c'est selon chacun. Utilisez une combinaison de ces courbes en descendant le long du personnage, mais essayez de le faire avec le moins de traits possible. S, C, I ou V.

Les courbes relaxées et tendues

La sinuosité ou la dureté de la courbe que l'on dessine change la façon dont on ressent la gesture. Une longue courbe fluide reflète l'idée de relaxation et permet à l'œil de se diriger facilement grâce au flow du trait. Plus on tord la courbe, plus on donne de l'énergie et de la tension à la gesture. Eventuellement, on peut créer des angles et utiliser un "zig zag". Le zig zag va indiquer une idée de tension. Des angles abruptes et soudain ça change le mouvement général.

On retrouve ce concept de design dans la nature avec l'eau. Quand l'eau est calme, les vagues sont des courbes en S avec un flow continu. Mais durant une

tempête, l'eau est remplie d'énergie et les vagues deviennent plus angulaires avec un effet de zig zag menaçant. Pour faire simple, quand on veut de la tension, de l'énergie, on pense "zig zag". Quand on veut quelque chose de plus relax et détendu, on pense courbe en C et S.

L' asymétrie des lignes

La notion de rythme est également très importante, comme dans la musique, elle évoque répétition et variation. Elle relie chaque note pour en faire une forme harmonieuse. Pour appliquer cela au dessin, **il faut penser le corps en terme asymétrique**. L'erreur classique du débutant est de penser le corps humain comme une représentation symétrique. ON OUBLIE ! Si l'on regarde le corps de côté, on voit bien qu'il n'y a rien de symétrique. On veut absolument éviter l'effet bonhomme Michelin.

Les formes du corps s'alternent et se répondent de haut en bas. On passe d'une courbe en C à un I puis S, et cela pousse l'œil à suivre ce mouvement le long du corps. Comme le courant d'une rivière.

Maintenant que l'on a bien travaillé toute la matinée sur la Morpho et la Gesture. Nous avons en mainsbh tout ce qu'il faut pour dessiner des personnages. Il est temps de sortir un peu pour aller se confronter au monde réel.

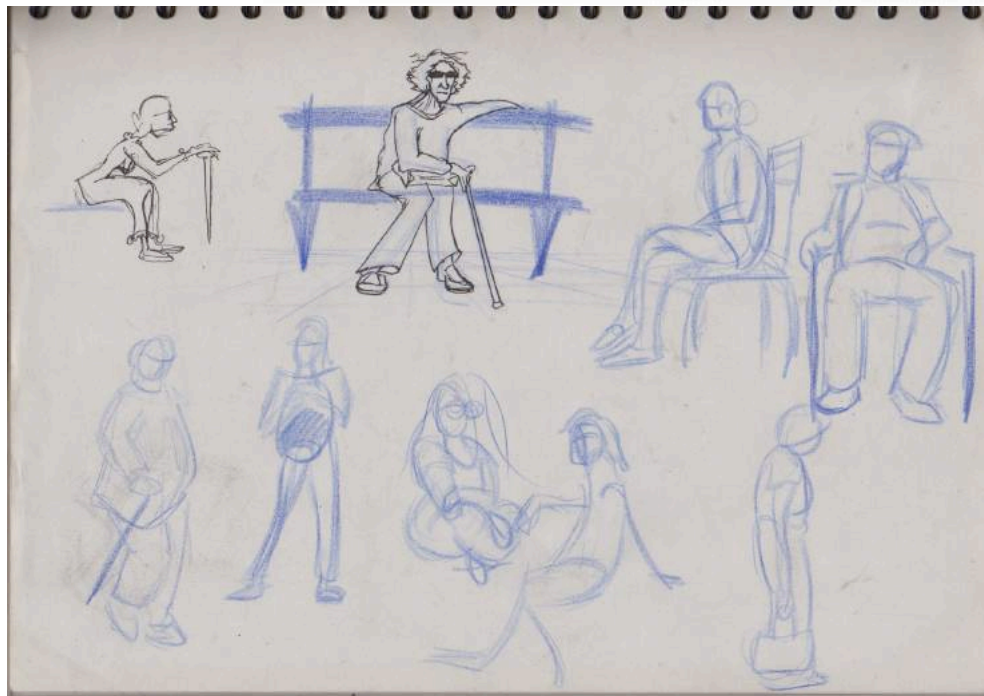
Chapitre 7

Le Dessin d'Observation



C'est le gros de la journée. On bouge, on sort, on se pose dans un parc, dans un bar, dans un musée. Il m'est même arrivé récemment de sortir mon carnet de croquis pendant une pièce de théâtre soporifique et de dessiner les acteurs pendant leur représentation. On dessine de tout, des personnages, beaucoup de visages, des corps en pieds mais aussi du décor pour travailler notre perception de la perspective. On se donne des défis, se poser pendant 2-3h et dessiner une façade d'immeuble. Le but est d'entraîner son sens de l'observation et sa concentration. La patience est très importante même s'il faut dessiner vite. Encore une fois on ne veut pas se perdre dans les détails. Il faut dessiner "globalement" et seulement ensuite aller vers les détails. C'est le gros de la pratique, c'est là que l'on voit les progrès. Dessiner tout et n'importe quoi nous permet de nous désinhiber, de ne plus avoir peur de rien.

Voici quelques exemples de mes premiers carnets de croquis :



Le dessin d'Observation c'est la mère de toutes les batailles. L'intérêt principal de cette pratique est qu'elle est assez immédiatement gratifiante. On a plus de chance de faire un dessin qui ressemble à quelque chose quand il est devant nous que lorsque nous le dessinons d'imagination. Comme dirait la Compagnie des

îles : C'est bon, bon... c'est bon, bon... c'est bon pour le moral ! Néanmoins, il y a souvent un piège dans lequel tombe le dessinateur débutant et qui peut freiner durablement sa progression.

Lorsque l'on commence à dessiner d'observation, nous tombons très souvent dans le piège du *trop plein de détails*. Nous nous attardons à dessiner tous les poils de notre chat en pensant que cela le rendra plus réaliste. Grosse erreur! Il faut à tout prix sortir de ce piège, car les détails nous empêchent d'avoir une bonne vue d'ensemble de notre dessin et nous finissons généralement avec un dessin bancal. C'est le fameux principe de la cerise sur le gâteau, nous la mettons à la fin car si nous la mettons trop tôt dans la recette, la pauvre cerise finira cuite et perdue au fin fond de la pâte à gâteau. Les détails, c'est la cerise.

Croquis d'Observation



Croquis d'Observation



Lorsque l'on dessine d'observation, nous devons apprendre à regarder différemment, nous devons essayer de faire abstraction des détails. Pour les débutants et les plus expérimentés en la matière, je conseille donc d'avoir une approche du dessin beaucoup plus simple. Si vous dessinez quelqu'un dans la rue, partez de formes simples, ignorez les détails du costume, les muscles, les cheveux ou autres détails inutiles. À l'inverse, étudier la pose général, la gesture et décomposez-la en formes simples, pensez en terme de silhouette. C'est un paradoxe mais nous devons tendre vers une certaine abstraction et penser à ce qui est le plus important. N'allez pas chercher combien de carreaux se trouvent sur cette chemise ni combien de cheveux il y a sur la tête à Mathieu. Allez chercher l'énergie dans la pose, allez chercher la vérité !

Croquis d'Observation



Trouver la vérité

Dessinez des idées, pas des "choses", des actions, pas des "poses", la *gesture* et non la structure anatomique, c'est en faisant cela que vous ferez naître l'émotion.

Un dessin bien construit doit avoir chaque partie bien placée et de façon harmonieuse, mais ce n'est pas ce que l'on voit lorsque l'on regarde un dessin. Ce que l'on doit voir, c'est l'émotion. Dans le dessin d'un homme affamé, vous devriez voir la peur, la faim et le désespoir en regardant le dessin. Et nous devrions même les ressentir. Le dessin que nous regardons doit pouvoir faire naître une émotion chez celui qui le regarde. *C'est l'objectif ultime vers lequel nous devons tendre en tant qu'artiste.*

Évidemment, je ne dis pas que l'anatomie, la construction en volume, la perspective ne sont pas importantes, au contraire, elles sont tout aussi

fondamentales. Mais il ne faut jamais oublier qu'un dessin bien construit dans l'espace, anatomiquement juste et respectant les règles de perspectives peut être tout à fait froid et sans intérêt. En revanche, un croquis griffonné en quelques secondes d'un homme qui rit aux éclats peut être beaucoup plus réussi que le dessin parfaitement exact et réaliste du corps humain de votre livre de SVT. Autrement dit, *cherchez l'émotion avant les proportions.*

Une allumette a été brûlée vive



Il y a ce fameux exemple donné par Walt Stanchfield dans ses célèbres notes données aux animateurs Disney dans les années 90. Faites cette expérience : prenez une allumette et regardez-la. Si vous deviez dessiner une allumette brûlée, vous ne vous diriez pas « *Ok, donc ça, c'est la structure d'une allumette, et...* » Non, vous vous diriez ceci « *C'est une allumette dont la structure a été brûlée et a twisté en une forme noire et agonisante. Si je ressens ce qui est arrivé à cette allumette comme si c'était arrivé à moi-même, alors voilà le sentiment que je dois retranscrire dans mon dessin, voilà l'émotion que je dois représenter.* »

Nous devons nous mettre dans un état émotionnel lié à ce que nous dessinons, sinon nous ne représenterons que des choses, peut-être anatomiquement et structurellement justes, mais froides et sans aucun intérêt artistique.

"Construire un personnage de façon à ce que sa pose exprime ce qu'est son âme. La Gesture est un mouvement non pas du corps mais de l'âme."

- Leonard de Vinci (cité par Walt Stanchfield)

Croquis d'Observation



Quand je dessine dans le métro ou dans un parc, je ne réfléchis pas à l'emplacement de l'omoplate du monsieur que je croque, ni aux muscles du trapèze qui s'enroulent autour de son cou. Je cherche à distiller mes impressions sur une feuille pour dire ma version de ce que j'ai vu en cette personne. Prendre une photo, c'est enregistrer les faits, dessiner c'est enregistrer la vérité. Alors ouvrez les yeux et allez chercher la vérité.

Croquis d'Observation



Une dernière note : Le passage obligé pour toute personne sérieuse dans son désir de progresser en dessin est de **prendre des cours de Nu académique**. Prendre au moins 1 cours de nu par semaine est un minimum, 2 cours par semaine est l'idéal pour faire des progrès rapides. La plupart des grandes villes proposent des cours à des tarifs attractifs, il faut savoir chercher ! Si cela vous est impossible de trouver des cours de nu près de chez vous, il vous reste alors le dessin d'après photo. Moins efficace que la "réalité" à fortiori mais dans l'impossibilité de faire autrement, le dessin de nu minuté d'après photo reste une très bonne école !

Chapitre 8

Etude d'Univers Graphique & Comment trouver son style



On passe du temps sur les blogs, on découvre de nouveaux talents, d'anciens artistes de génie, on feuillette les livres, on va dans les musées, on regarde des BD, des livres d'illustrations, on enrichie son vocabulaire graphique, on s'inspire, on mélange et on crée ! Bref, on se constitue sa bibliothèque mentale et sa Bibliothèque d'Images Références.

Je me dois d'appuyer sur un élément absolument ESSENTIEL dans l'apprentissage du dessin qui est souvent négligé ou mal compris. Pourtant c'est cet élément qui a provoqué un déclic chez moi lorsque je préparais les Gobelins : La création et l'utilisation de ma BIR, ma Banque d'Images Références. Je voudrais insister sur l'importance capitale d'en constituer une et cela pas

seulement pendant l'application de ce programme mais bien tout au long de votre vie.

Qu'est-ce qu'une BIR ?

Une Banque d'Images Références est un dossier numérique, contenant une multitude de dossiers bien rangés et intelligemment classés de tous les dessins, illustrations, photos, vidéos, articles internet, etc. que vous aimez et qui vous inspirent.

Il faut bien comprendre qu'une Banque d'Images de Référence ne sera jamais terminée (comme Disneyland), c'est un travail constant, votre BIR ne cessera de s'étoffer, de s'agrandir et cela pendant toute votre vie d'artiste. Vous devez sans cesse penser à nourrir votre BIR.

Pourquoi faut-il absolument se constituer une banque d'images ?

Il y a 3 raisons principales de constituer votre BIR :

- Pour l'**Apprentissage**

"Study the Greats and become greater" -

Etudie les Grands maîtres et deviens encore meilleur. - Michael Jackson

Nous savons bien que le problème majeur de la plupart des dessinateurs en herbe est le passage de la copie au dessin d'imagination. Nous avons tous commencé à dessiner en recopiant trait après trait les dessins des autres. Cela nous permet de nous sentir bien, d'avoir l'impression que nous savons dessiner mais dès qu'il faut dessiner sans modèle, c'est la CATA ! Nous sommes perdus, découragés, incapables de faire un dessin qui ressemble à quelque chose. La

copie est une illusion qui peut nous tromper sur la valeur de notre niveau en dessin. MAIS, il existe ce que l'on appelle la copie intelligente (à opposer à la copie bête et méchante), celle qui permet de comprendre comment les « Grands Maîtres » font. Alternier la copie intelligente de dessins avec des exercices d'observation et de mémoire permet de progresser très vite.

- Pour l'**Inspiration**

Si vous vous asseyez à votre table à dessin en vous disant « Je vais faire le meilleur dessin du monde » vous pouvez être sûr que rien ne se passera. Vous avez plus de chance de voir un jour voler des Chicken Nuggets dans le ciel que de trouver l'inspiration de cette façon. Néanmoins, Brad Bird (réalisateur des *Indestructibles 1 & 2*, *Ratatouille...*) aime à dire qu'il est possible de contrôler notre environnement pour favoriser l'inspiration. Il veut dire que l'on peut se mettre dans les meilleures conditions possibles, celles qui nous stimulent le plus pour faire venir l'inspiration. Pour certains comme moi ou Picsou, marcher en tournant en rond aide à réfléchir.

Les oeuvres d'art ne viennent jamais de nulle part. Les personnages d'Arielle et Raiponce ont été inspirés à Glen Keane par sa femme et sa fille. On peut même aller jusqu'à dire que la Joconde a été inspirée par Mona Lisa. Les artistes s'inspirent donc avant tout du réel qui les entourent mais ils s'inspirent également des artistes qui les ont précédés. On sait par exemple à quel point Paul Cézanne a influencé les artistes de la peinture contemporaine ou comment Manet fut fortement influencé par les oeuvres de Goya ou Velasquez. À son tour Manet influença les peintres impressionnistes Degas, Cézanne, Renoir, Monet etc, avant d'être lui-même influencé par eux, le rendant un peu plus sensible aux jeux de lumière. Bref, l'influence est permanente chez les artistes, elle coule et ruissellent entre chacun d'eux, elle se teinte des qualités des uns et des autres

pour à chaque fois produire quelque chose de nouveau. Un exemple concret, le célèbre tableau *Olympia* d'Edouard Manet est en réalité très fortement inspiré du tableau de Titien *La Vénus d'Urbain*. La confrontation des deux tableaux est un choc visuel sans pareil, un jeu des 7 différences qui peut nous en apprendre beaucoup.



La ressemblance des deux tableaux saute aux yeux autant que leurs différences : la pose plus redressée, affirmée de l'Olympia, sa main plus ferme et sa tête bien droite qui soutient notre regard avec force contrairement à la Venus du Titien qui est toute *lazy*. Evidemment c'est aussi le style des deux peintres qui opposent ces deux versions du "même" sujet (j'écris "même" entre guillemets, car là où Titien peignait une figure divine, Manet peint, lui, une courtisane). Mais le plus intéressant c'est que lorsque Manet découvre le tableau du Titien à Florence en 1857, il pense d'abord en faire une copie à la main. C'est-à-dire que 6 ans avant de peindre l'Olympia, Manet peint une « pale copie » de la Vénus d'Urbain. Il fait cette copie pour s'en souvenir évidemment, à l'époque les moyens de reproductions rapides sont encore en cours d'élaboration, mais il la fait surtout pour la comprendre, pour se mettre dans les pas de Titien, pour voir ce que l'artiste a vu. En copiant cette peinture, Manet la fait sienne, il mettra 6 ans à la digérer pour créer à son tour un tout nouveau chef-d'oeuvre, *Olympia*.



Il est donc primordial d'avoir une source dans laquelle puiser notre inspiration, et devinez quoi ? Vous avez toute la vie pour vous forger cette source d'inspiration, cette Banque d'Image. Parfois je parle de bibliothèque mentale pour dessiner, mais il faut également avoir une bibliothèque physique ou numérique d'images.

- Pour **Trouver/créer son style**

Souvent les dessinateurs débutants me demandent comment trouver leur style. Rassurez-vous, la réponse est simple: le style vient tout seul. Il n'est pas nécessaire d'y réfléchir et d'y passer trop de temps. Mais voilà, cette réponse laisse souvent sur sa faim, un peu comme lorsque vos parents vous disaient quand vous étiez petit : « Tu comprendras quand tu seras grand ». Aussi... si vous insistez vraiment, je peux vous donner une piste à suivre...

Le style est souvent la conjugaison des styles des artistes que l'on aime et qui nous inspirent. Il est donc possible de faire volontairement la démarche de mettre dans un dossier nommé « Style » des images qui vous plaisent particulièrement dans leur rendu. En regardant ces images régulièrement avant de dessiner, vous vous imprégnez inconsciemment de ces styles qui se retrouveront dans vos dessins, mélangés avec le temps pour faire un extraordinaire cocktail : Votre style unique.

C'est bien pour cela qu'il est dangereux de faire une fixette sur le travail d'un seul artiste, votre dossier « Style » doit contenir le travail de plusieurs artistes afin de créer quelque chose de nouveau et original. À chaque fois que vous placez une nouvelle image dans ce dossier vous devez vous poser ces questions : Pourquoi vous aimez cet artiste ? Qu'est-ce que vous aimez dans son style particulièrement ? Ensuite, vous devez puiser en vous-même pour savoir qui vous êtes. Quel artiste êtes-vous ? Quel style vous ressemble ? Ce travail prendra des mois, voire des années, et un jour lorsque vous n'y penserez même plus, vous regarderez un dessin tout frais et vous aurez la révélation divine : Ça y est, j'ai trouvé mon style!

Chapitre 9

Etude de Composition



Cet exercice consiste à redessiner de façon succincte et minimaliste les compositions d'images de films ou de tableaux. L'idéal étant d'en faire 10 pendant l'heure allouée à l'exercice. L'important est de vraiment être précis sur les proportions de la composition mais aussi de comprendre la perspective et l'entrelacement des volumes. Qu'est-ce qui est devant quoi ? On s'habitue à comprendre l'aspect 2D primitif de toute composition dans un espace 3D.

Pourquoi étudier la composition ? Nous avons besoin de maîtriser l'image que nous créons, de contrôler le regard du spectateur pour RACONTER quelque chose. S'il y a une seule chose que vous devez retenir de ce livre programme c'est que :

DESSINER = RACONTER UNE HISTOIRE

"Pour faire un film, premièrement, une bonne histoire, deuxièmement, une bonne histoire, troisièmement, une bonne histoire." - Henri-Georges Clouzot

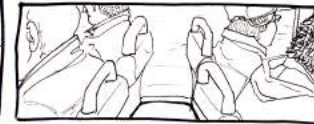
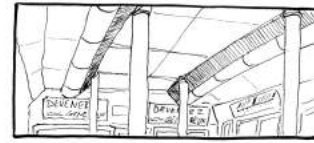
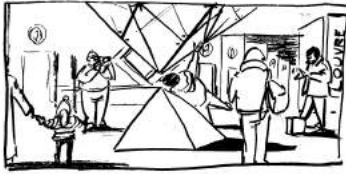
Vous connaissez certainement cette célèbre citation (que l'on a attribué à différentes personnalités soit dit en passant). Il n'y a rien de plus vrai. Sans histoire, il n'y a rien. L'histoire c'est la vie. Pour le dessin c'est pareil. Sans histoire, un dessin n'est rien ou sinon pas grand chose d'intéressant. Oui un dessin peut être anatomiquement juste, avoir une bonne compréhension des volumes et être complètement sans vie. Un dessin parfaitement juste est ennuyeux !

Quel est l'objectif de votre dessin ?

Vous devez vous poser ces questions :

Pourquoi est-ce que je dessine ? Dans quel but ? Quelle idée je veux faire passer ? Qui est le personnage que je dessine ? Que ressent-il ?

Croquis d'Observation



Quand une personne regarde votre dessin, vous attendez une réaction de sa part. Si une personne passe en revue vos dessins sans montrer le moindre signe d'excitation sur son visage, vous n'allez pas être très content. Pourquoi ? Parce que ce que vous cherchez en tant qu'artiste c'est créer une connexion avec les autres êtres humains. Cette connexion vous voulez la faire à travers l'esthétique de votre art, certes, mais vous voulez aussi que votre dessin soit vecteur d'émotion. Vous tentez de faire naître une réaction ou une émotion chez un autre être humain, que ce soit le rire, la surprise, la tristesse, la réflexion, etc. Vous devenez un grand artiste lorsque vos traits sont vecteurs d'émotions. Et ce qui crée l'émotion, c'est le fameux storytelling.

Qu'est-ce que l'on entend par histoire ?

Il y a plusieurs façons de faire du storytelling avec un seul dessin, mais évidemment, tout dépend si vous faites une illustration, un tableau, un storyboard, une BD, un portrait, un croquis rapide dans le métro, etc. Avant l'invention du Cinéma, les gens allaient dans les galeries pour qu'on leur raconte des histoires devant UN tableau... c'est-à-dire une seule image. Peut-être qu'ils restaient 1h50 devant ces tableaux car on oublie parfois tout ce qu'une seule image peut raconter. C'est là que l'Art de la composition rentre en jeu.

Raconter sans personnage ?

Même lorsque vous faites un dessin sans personnage vous pouvez raconter quelque chose ! Lorsque vous faites un croquis de rue, un décor, des objets, il est toujours possible de raconter une histoire en fonction de votre composition. Voici une illustration que j'ai faite pour un exercice de design aux Gobelins. Il s'agit de la Bibliothèque de Nosferatu le vampire.



La composition de l'image est verticale. On contrôle les yeux du spectateur, du haut vers le bas, du vide au plus dense. On amène du storytelling dans un décor ou un lieu en rendant cet espace hanté par la présence supposée, passée ou future de personnages qui y vivent. Comment ai-je amené de la

caractérisation dans ce décor ? Comment la personnalité et l'histoire de Nosferatu ressort à travers ce lieu vide ?

Il y a évidemment le tableau immense du guerrier au dessus de la cheminée qui témoigne du passé humain du vampire. La hauteur de la salle, de la bibliothèque, l'immense cheminée en marbre, les moulures, etc, donne une indication immédiate sur le niveau social du propriétaire des lieux, Nosferatu est riche ou du moins l'a été dans le passé. Une des idées principales est de montrer l'obsession de Nosferatu : le temps qui passe. On le voit à travers la grande horloge en plein centre mais bien sûr à travers les innombrables livres qui s'entassent dans la pièce. C'est une bibliothèque qui déborde, ses livres débordent des étagères tellement ils sont nombreux. Oui, Nosferatu doit passer le temps, l'éternité, il a donc malgré l'immensité de sa bibliothèque trop de livres pour ses étagères. On comprend alors que Nosferatu s'ennuie, qu'il passe son temps à lire, à se réchauffer au coin du feu... mais pas que... En témoigne la chaussure de femme négligemment oubliée devant la cheminée.

L'idée est que la présence de Nosferatu soit partout malgré son absence physique. Il n'est pas là et pourtant partout à la fois, ce dessin parle de lui. Maintenant, voyons ce qu'il faut faire pour raconter au travers des personnages eux-mêmes.

Moins d'Anatomie, plus de Story !

L'idée est dans le titre : dans un premier temps, oubliez l'anatomie, les volumes, la perspective, oubliez la technique et concentrez-vous sur la composition de votre image, son énergie, et sur les sentiments de votre personnage. Parce que le Story prime sur l'Anatomie, ne développez pas trop les formes de vos personnages ou la morpho au début... prenez un personnage extrêmement simple et explorez différentes idées, toutes les possibilités

d'acting. Pensez également à théâtraliser ! N'ayez pas peur de pousser une idée encore et encore, allez au bout de vos idées. On a souvent tendance à être rapidement séduit par ce que l'on fait. Il faut pousser les poses, c'est pour cela que l'exercice de Gesture est si important.

On se fiche de la qualité du trait, dessinez vite et léger. Tentez de saisir une énergie. Le but est de se faire plaisir, amusez-vous avec différentes situations et histoires. Vous pouvez suggérer des vêtements ou des ombres si cela aide votre histoire mais restez le plus élusif possible.

Les interactions entre plusieurs personnages sont souvent une source infinie de possibilités. Il y a histoire dès qu'il y a problème, dès qu'il y a conflit.



Pensez plutôt au feeling général de la pose et moins à comment chaque partie du corps s'emboîte. On est dans un travail de gesture, guidez l'oeil du spectateur pour qu'il voit ce que vous voulez qu'il voit et dans l'ordre que vous souhaitez.

Dans l'exemple ci-dessus, il s'agit encore de Nosferatu. Voyez comment votre regard se déplace le long du dessin pour voir la menace de Nosferatu. Il y a un travail de composition dans tout dessin même s'il n'y a pas de cadre ! Son nez pointu aide à diriger le regard vers le cou, puis l'on découvre le visage de cette jeune femme qui finalement fait semblant de dormir. En quelques fractions de secondes, on peut passer d'une vision d'un acte dangereux qui mettrait la fille en péril à une situation où cette dernière semble maîtriser la situation et y prendre un certain plaisir. Ces quelques éléments racontent une histoire entre les personnages, le rapport de force qu'il peut y avoir et suffisamment d'espace pour imaginer autre chose.

Si vous trouvez que vos dessins sont ennuyeux, injectez de la vie, de la caractérisation. Rien ne doit être laissé au hasard. Il faut donner de l'énergie dans votre travail car cela se voit sur le papier après. Pensez à dessiner des situations caucasses, cela surprend les gens et si le public est surpris, il est *entertained*.

Je ne le répèterai jamais assez : insufflez de l'énergie et de la vie à vos dessins avant de penser perspective ou supination du biceps de l'avant bras. Si vous voulez être un grand artiste vous devez assumer un parti pris fort, proposer une histoire qui captivera vos fans.

Chapitre 10

Tenir son carnet de Croquis



Nous avons vu l'ensemble des exercices qui composent le Programme mais je voudrais rajouter cet ultime chapitre qui fait suite en quelque sorte au chapitre précédent sur l'intérêt de contrôler la composition de vos images. C'est-à-dire comment vous présentez votre dessin, comment vous le donnez à voir. Ce chapitre peut également vous aider en ce qui concerne l'exercice d'Observation.

Dès le début j'ai essayé de composer les pages de mon carnet de croquis de façon agréable à l'oeil et pour que l'on ne soit pas perdu.

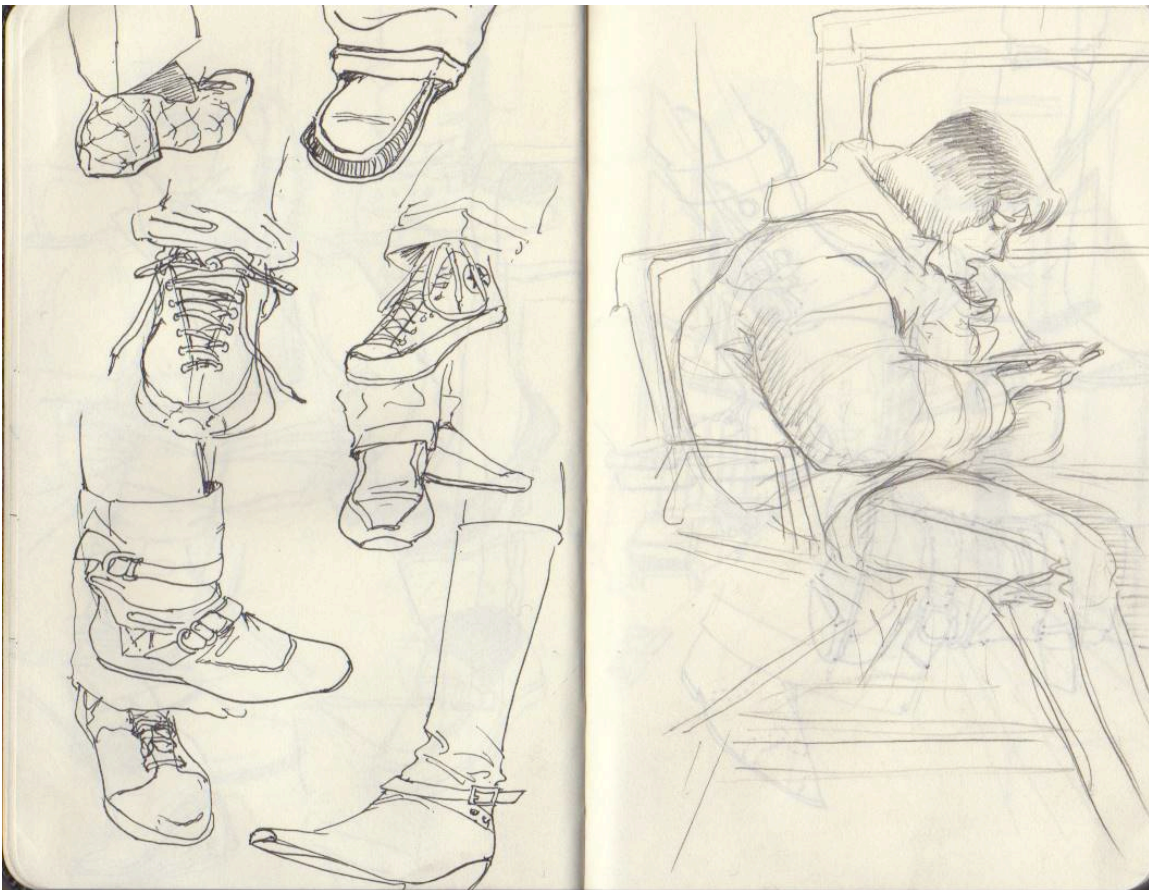




Si vous n'êtes pas un preneur de notes, devenez-en un ! Dessiner d'observation dans son carnet de croquis est au dessinateur ce que les gammes sont au musicien et les entrainements quotidiens au sportif. Mais pour le débutant c'est également l'exercice incontournable pour apprendre à dessiner. Comme le dit Robert Kaupelis, le carnet doit devenir une extension de vous-même.

"Je suggère que vous épousiez complètement votre carnet de croquis pour qu'il devienne presque une extension de vous même. Et ensuite, ce que vous devez faire c'est dessiner et dessiner et regarder vos dessins et dessiner et dessiner et regarder vos dessins et dessiner..." - Robert Kaupelis

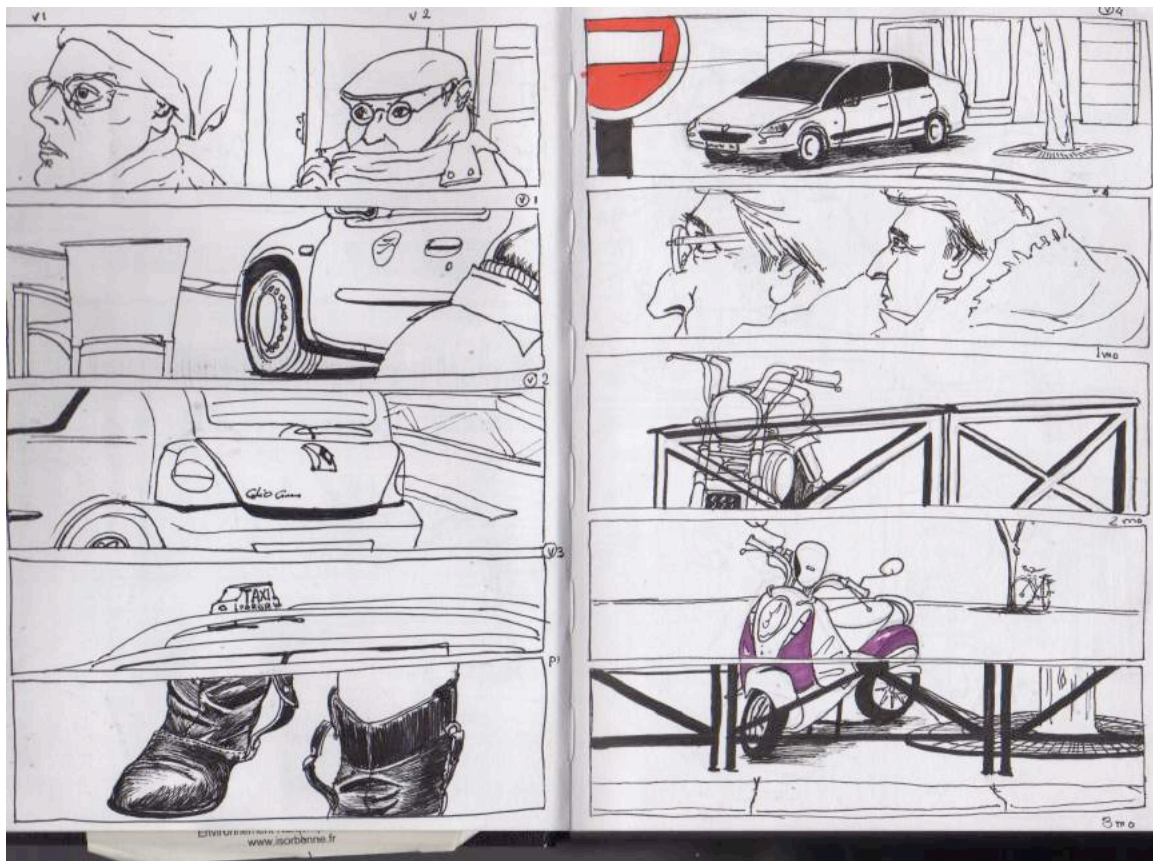
Gardez-le toujours avec vous, en toute circonstance et rappelez-vous que toute circonstance est bonne pour sortir votre carnet. Les gens doivent s'habituer à vous voir avec votre carnet comme si vous portiez des lunettes. Si les gens autour de vous vous voient sans votre carnet ils doivent réagir. Par exemple : « Hmm il y a quelque chose de changé chez toi, tu es allé chez le coiffeur ? » Tous les plus grands dessinateurs ne s'arrêtent jamais de dessiner, ce sont des machines. Devenez une machine à produire du dessin.



Dessiner en permanence, dans le métro, en regardant la télévision, dans les bars, les cafés. Les événements sportifs sont particulièrement fun à dessiner. Dessiner constamment, votre intérêt pour la vie ne vas faire que grandir et cela

fructifiera votre jus créatif. Il y a une barrière psychologique à franchir, il ne faut pas avoir peur de dessiner dans les espaces publics tels les musées, les restaurants, les parcs... Ne laissez pas le vent, la pluie ou le froid vous refroidir. Paradoxalement, certaines conditions climatiques vous poussent à vous lâcher plus, ce qui mène parfois à de meilleurs croquis. Sortez de votre zone de confort ! Je me rappelle par exemple avoir fait un dessin en Italie en marchant ; ce dessin avait fini dans mon book pour le concours des Gobelins !

Pour savoir dessiner d'imagination, vous devez connaître les lois de la physique, de la perspective, des volumes, bref de la réalité sur le bout des doigts. Cela est, somme toute, assez logique. Il faut apprendre la réalité par coeur pour pouvoir la reproduire les yeux fermés. Dessiner d'observation dans un carnet de croquis est l'outil qui permet au dessinateur de se forger cette bibliothèque interne. Tout simplement : **dessiner d'observation = apprendre à dessiner.**



Votre carnet de croquis

Il existe un débat sur le fait d'utiliser un carnet de croquis basique et peu cher ou d'utiliser un carnet de meilleure qualité et donc à un prix plus élevé. Je vous laisse vous faire votre propre opinion là-dessus sachant évidemment que cela dépend de la bourse de chacun. Il est très clair pour moi que la plus basique des feuilles A4 destinée à la photocopieuse et le petit crayon *Ikea* suffit pour dessiner. Une fois qu'on a dit ça, par expérience je pense qu'il vaut mieux mettre un peu d'argent dans un beau carnet de croquis Moleskine et de bons crayons. Pourquoi ? Je me suis rendu compte qu'en mettant un peu d'argent dans mon carnet de croquis, je fais plus attention à ce que j'y mets. Mon inconscient me dit de réfléchir à deux fois avant de faire un trait foireux. Jim Rohn disait ceci à propos du Journal Intime : « *Pourquoi je paye \$26 pour un livre vide ? Pour me forcer à trouver quelque chose de valeur à mettre dedans !* »

Faites de votre carnet de croquis un objet d'art

Dites-vous que de la première à la dernière page, votre carnet de croquis est destiné à être regardé par d'autres personnes. Pensez qu'il s'agit de votre autobiographie graphique. Au-delà des dessins, pensez à la propreté de vos dessins, n'en raturez aucun ! Surtout s'il est raté et qu'il vous fait honte ! Vous êtes là pour progresser, et il est important de laisser une trace de cette progression. Lors des moments d'égarément, de baisse de motivation voire de découragement, ces dessins seront là pour vous aider à relativiser et constater concrètement votre progression. Pouvoir mesurer votre progression sera la clé de votre succès.

Pensez votre carnet de croquis comme un livre d'art et d'illustration signifie que vous devez également faire attention à la composition des pages.

Comment composer élégamment vos pages ?

Vous pouvez faire des cadres et à l'intérieur de ces cadres faire des compositions, racontez des histoires. Faites des gros plans, des plans larges, votre page de croquis se transforme en planche de BD, une BD d'observation. Variez les rendus, crayons de couleur, crayon noir, marqueur, encre de chine, aquarelle, etc... Rendez votre carnet vivant, agréable à l'œil.



Pensez également à bien varier les sujets de vos études, voici quelques idées en vrac : des visages, des posings de corps en entier, des parties du corps, mains, pieds, chaussures, sac à main, sac à dos, banc, personne dans son

environnement, arbre, bouche de métro, monuments, immeubles, des fleurs, des plantes, etc. La liste est infinie...

EPILOGUE

Voilà, vous venez de découvrir en détail un programme phénoménalement puissant et efficace pour apprendre à dessiner. Pour terminer ce livre, je vais maintenant répondre à la question qui vous brûle les lèvres depuis le début :

Que faire si on n'a pas 10h par jour à consacrer au dessin ???

Effectivement, c'est la question à un million. Tout le monde ne peut pas tout abandonner comme je l'ai fait en 2009 pour apprendre à dessiner.

Comment appliquer efficacement ce programme si vous avez un travail pendant la semaine ? La réponse est simple : vous n'avez pas besoin de faire 10h par jour pour progresser rapidement, ni 6h, ni 3h... Ce dont vous avez besoin c'est de FAIRE tous les jours. Tous les jours est la clé ! Rappelez-vous des mots de Pierre Lambert. En revanche, **ce programme vous donne un idéal, un modèle de programme à adapter à votre situation personnelle et selon les objectifs que vous vous fixez**. Un élément en revanche à prendre en compte est l'importance de chaque exercice dans le programme. Je vais donc reformuler le programme en pourcentage.

Echauffement - 10%

Anatomie / Morphologie - 20%

Gesture - 20%

Etude d'Univers Graphique - 10%

Dessin d'Observation - 30%

Etude de Composition - 10%

Prenons un exemple concret, vous avez une heure par jour à consacrer au dessin ? Parfait ! Est-ce que cela veut dire qu'il faut faire 20 minutes d'Anatomie, 20 minutes de Gesture, 10 minutes d'étude de composition, etc ? Absolument pas ! Cela aura une efficacité toute relative, vous n'aurez jamais le temps de rentrer dans le dur des exercices. Il faut du temps pour progresser. Au lieu de cela, répartissez les pourcentages sur une semaine par exemple. 1h par jour puis un peu plus le week-end.

Lundi - **Etude d'Univers Graphique** - 1h

Mardi - **Anatomie / Morphologie** - 1h

Mercredi - **Dessin d'Observation** - 1h

Jeudi - **Anatomie / Morphologie** - 1h

Vendredi - **Etude de Composition** - 1h

Samedi - **Dessin d'Observation** - 2h + **Gesture** - 1h

Dimanche - **Gesture** 1h - **Echauffement** - 1h

De cette façon, vous réalisez tout le programme de façon intelligente et équilibrée. Le Lundi vous commencez par une bonne dose d'inspiration, vous écumez les blogs, les livres, vous redessinez ce que vous voyez. Les Mardi et Jeudi, vous apprenez de façon studieuse vos cours d'Anatomie, si possible vous les mettez en pratique lors de la séance de dessin d'observation du Mercredi. 1h dans un parc, un café ou le train du retour. Le vendredi vous étudiez la composition d'image, pourquoi pas devant un film si vous êtes rapide et multitâche. Le Samedi vous sortez au Zoo, au musée et vous rempilez pour 2h de croquis d'observation. Vous vous asseyez une bonne partie de l'après midi devant la Gare Centrale et vous dessinez ! Le dimanche, on se fait plaisir avec un peu de Gesture et d'Echauffement, ce qui équivaut finalement à dessiner ce que l'on veut, à recracher ce que l'on a appris pendant la semaine. On évalue notre progression semaine après semaine.

Si jamais vous êtes vraiment motivé et que vous pouvez vous le permettre, la solution la plus efficace pour appliquer le programme de façon optimale est de faire 1h par jour pendant la semaine de travail comme vu précédemment et de faire la totalité des 10h du programme réparties sur le week-end. 5h le samedi, 5h le dimanche par exemple. Ou si vous êtes vraiment motivé, faites les 10h samedi et à nouveau 10h dimanche. Vous arrivez alors facilement à 30h de dessin hebdomadaire et vous pouvez être certain que votre niveau en dessin va progresser de façon drastique. Peut-être même de façon encore plus efficace que ma progression pour la préparation aux concours. Je m'explique. Premièrement, nous sommes tous inégaux par rapport à nos capacités d'apprentissage. Je ne crois pas au talent, mais il est clair que nous avons chacun plus ou moins de facilité selon les domaines. Mais surtout deuxièmement, lorsque je faisais les 10h de programme par jour, j'avais vraiment la tête dans le guidon. Je ne faisais QUE ça, j'avais très peu de place pour prendre du recul, pour m'aérer l'esprit et j'ai eu beaucoup de moments "bad" ! J'avais régulièrement des périodes de démoralisation, au fond du trou, comme des burn out si vous voulez. Dans ces moments là, l'efficacité du programme était inexistante. Je pense toujours que dessiner 10h par jour pendant 9 mois est vraiment ce qui m'a permis de progresser aussi vite, mais avec le recul, je pense qu'il est possible d'avoir une progression tout aussi efficace et tout aussi rapide en allégeant le programme. Ou plutôt en allégeant son esprit. **L'important est la régularité et la concentration pendant les exercices.** Pendant une journée de 10h de dessin, il est impossible d'être vraiment concentré pendant 10h d'affiler. Quelque soit l'activité d'ailleurs. Si vous réussissez à vous imposer 1h de dessin par jour et être 100% investi pendant cette heure quotidienne, je suis persuadé que vos progrès peuvent être du même ordre qu'ont été les miens !

Il ne tient qu'à vous aujourd'hui d'appliquer avec discipline ces exercices. Et c'est, je ne vous le cache pas, la partie la plus difficile. Ce Programme n'est finalement que le sommet de l'Iceberg mais peu importe, maintenant vous avez une carte, une destination à rentrer sur le GPS. Vous pouvez soit suivre le chemin que je vous montre, soit choisir le vôtre. Tout est possible ! Vous avez le pouvoir d'avoir du talent par la force de votre travail !

Je vous souhaite le meilleur dans ce voyage excitant qu'est l'apprentissage du dessin et j'ai l'absolue certitude qu'avec du travail et de la discipline vous ferez vôtre l'étoffe dont sont faits les plus grands artistes. Il est temps pour vous de poser ce livre maintenant, de prendre une feuille de papier, un crayon..... Respirez un grand coup.... et dessinez.

Yoann Bomal