

LAROUSSE

# PEINDRE & dessiner

MÉTHODE  
PROGRESSIVE

J.M. PARRAMÓN

HEBDOMADAIRE N° 2

Apprendre  
à regarder

Ombre  
et lumière



BORDAS

LAROUSSE

GRATUIT



# PEINDRE & DESSINER

**U**ne nouvelle méthode de LAROUSSE, complète et progressive, qui rend accessible à tous le plaisir de créer. PEINDRE & DESSINER, c'est chaque semaine un cours particulier à domicile, avec des conseils de spécialistes pour vous guider, des explications détaillées et des exercices variés pour progresser étape par étape, à votre propre rythme.

Conçue et réalisée par une équipe d'artistes, la méthode PEINDRE & DESSINER est un véritable apprentissage par l'exemple ; elle respecte la démarche des cours académiques classiques.

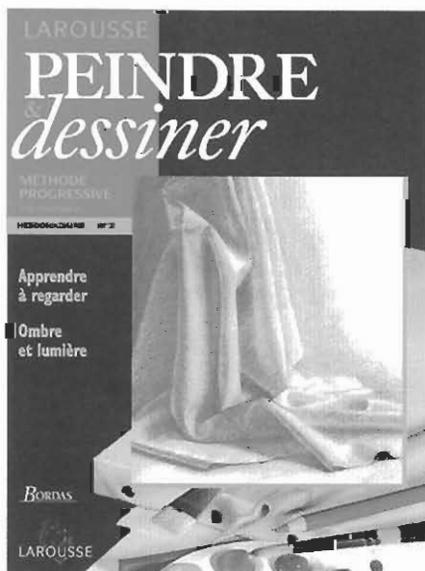
Semaine après semaine, vous découvrirez :

• Les bases fondamentales du dessin et de la peinture : la théorie de la couleur, la composition des formes, la perspective, les ombres et la lumière, les expressions du visage, le mouvement du corps...

• Toutes les techniques artistiques : crayon, fusain, encres, pastel, aquarelle, peinture à l'huile, acrylique, gouache...

• Les sujets que vous aimez : paysages, natures mortes, nus, portraits, marines...

Tous les quatre numéros, un fascicule d'entraînement "Études et perfectionnement", vous aidera à améliorer votre technique pour mieux laisser libre cours à votre créativité.



## SOMMAIRE

Numéro 2

### ÉDUCATION DU REGARD

Introduction  
p. 17

Le calcul des distances  
p. 18 et 19

Comment mesurer avec un crayon  
p. 20

Le calcul des proportions  
p. 21

Les formes géométriques  
p. 22

Observer, analyser et ajuster  
p. 23 et 24

### OMBRE ET LUMIÈRE

Nuancer avec les doigts et l'estompe  
p. 26

Le clair-obscur. Étude élémentaire  
p. 27 et 28

Étude des drapés  
p. 29 à 32

## PEINDRE ET DESSINER

est publiée par la Société des Périodiques Larousse (SPL)  
143 rue Blomet - 75015 Paris  
Tel : (1) 53 68 41 51

Directeur de la publication : Bertil Hessel  
Direction éditoriale : Françoise Vibert-Guigou  
Coordination éditoriale : Catherine Nicolle  
Couverture : Olivier Calderon ;  
Photo Tant de poses, © SPL 1995  
Fabrication : Annie Betrel  
Service de presse : Suzanna Frey de Bokay

La méthode PEINDRE ET DESSINER est tirée du  
*Cours complet de dessin et peinture*, publié chez Bordas.

Direction éditoriale : Philippe Fournier-Bourdier  
Édition : Colette Hanicotte  
Traduction française : Claudine Voillereau  
Coordination éditoriale : Odile Raoul  
Correction-révision : Marie Thérèse Lestelle  
© Bordas, S.A., Paris 1995 pour l'édition française.

Édition originale : *Curso completo de Dibujo y Pintura*  
Directeur de collection : Jordi Vigué  
Conseiller éditorial : José M. Parramón Vilasalo  
Chef de rédaction : Albert Rovira  
Coordination : David Sanniguel  
Textes et illustrations : équipe éditoriale Parramón  
© Parramón Ediciones, S.A., 1995.  
Barcelone, Espagne. Droits exclusifs pour le monde entier.

## VENTES

Directeur du marketing et des ventes : Édith Flachaire

Directeur des abonnements : Laure Sassié

### Service abonnement Peindre et Dessiner :

68, rue des Bruyères - 93260 Les Lilas  
Tel : (1) 43 62 10 51  
Étranger, établissements scolaires, n'hésitez pas à nous  
consulter.

Cette méthode vous est proposée, au choix, avec ou sans  
vidéo. Les n°1/2, 3/4, 7, 11, 15, et ainsi de suite tous  
les 4 numéros, sont accompagnés d'une cassette vidéo.  
Dans le prix de vente de ces numéros sont inclus, d'une part,  
le prix du fascicule (19,50 FF) et, d'autre part, le prix de la  
cassette vidéo (49,50 FF).

### Service des ventes (réservé aux grossistes, France) :

PROMEVENTE - Michel Jataca  
Tel : Numéro Vert 05 19 84 57

### Prix de la reliure (12 numéros) :

59 FF / 410 FB / 19 FS / 410 FL / 9,95 SCAN.

### Distribution :

Belgique : AMP / Suisse : Naville S.A. / Luxembourg :  
Messageries P.Kraus.

### À nos lecteurs

En achetant chaque semaine votre fascicule chez le même  
marchand de journaux, vous serez certain d'être immédiate-  
ment servi, en nous facilitant la précision de la distribution.  
Nous vous en remercions.

### En vente chaque semaine

Impression : Printer à Barcelone, Espagne (Printed in Spain).

Dépôt légal : 1<sup>er</sup> trimestre 1996.

S.N.L.B. 26954-1994

# Éducation du regard

Tous les artistes et, a fortiori, tous les débutants qui font leurs premiers pas dans l'univers du dessin et de la peinture, ressentent souvent une véritable panique devant la feuille blanche.

Notre apprenti observe cette feuille et se pose une multitude de questions: « Comment m'y prendre ? Par où vais-je commencer ? J'ai le modèle devant moi, mais j'ignore tout du premier geste à effectuer... » Ce dessinateur débutant a entendu parler de la composition. On lui a dit que le secret résidait dans la manière de considérer chaque élément comme un tout, de les intégrer dans des formes géométriques qui permettront de les construire. Mais notre dessinateur doute toujours: « Comment dessiner les formes ? A quel endroit ? De quelle dimension ? »

Permettez-nous de dire à ce dessinateur, et à vous si vous vous trouvez dans la même situation, que la clé pour résoudre ce problème est de se convaincre, surtout lors des premiers essais, que le résultat ne devra rien au hasard, ni à une soudaine illumination. Un dessin est un produit de l'intelligence. *Pour dessiner, il faut raisonner.* Ces raisonnements sont simples, mais parfaitement logiques. Observez l'exemple de droite et demandez-vous:

« Où vais-je placer l'axe vertical du tableau ? »

« A quelle hauteur dois-je situer les éléments de la composition par rapport à la bouteille ? »

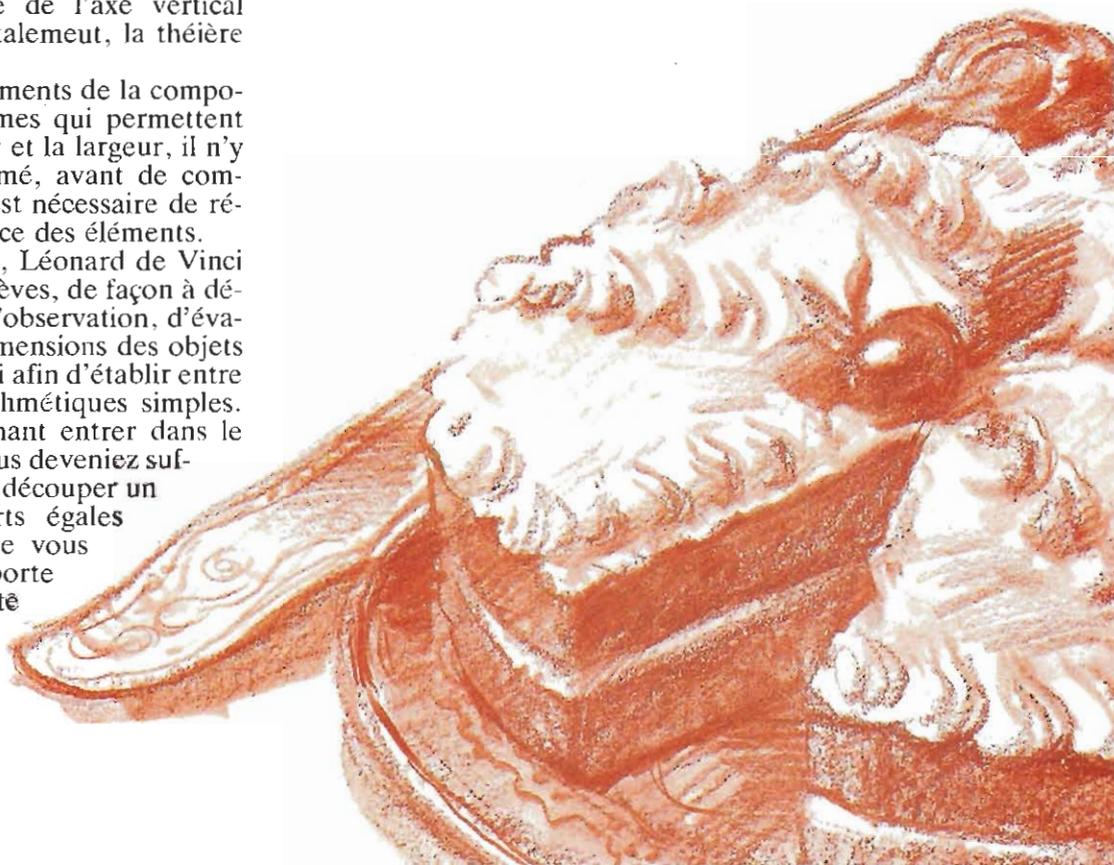
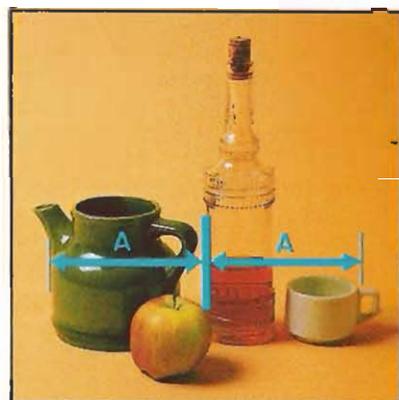
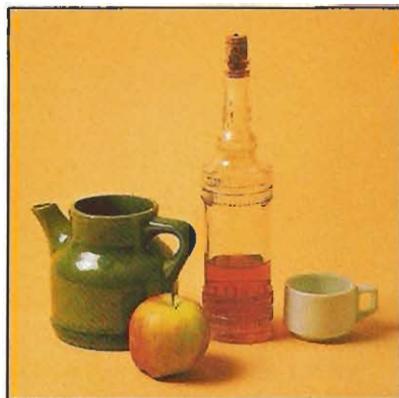
« Quelle hauteur a la théière par rapport à la bouteille ? »

« A quelle distance de l'axe vertical dois-je situer, horizontalement, la théière et la tasse ? »

De là à situer les éléments de la composition grâce à des formes qui permettent de délimiter la hauteur et la largeur, il n'y a qu'un pas. En résumé, avant de commencer à dessiner, il est nécessaire de réfléchir à la mise en place des éléments.

Il y a cinq cents ans, Léonard de Vinci conseillait déjà à ses élèves, de façon à développer leur sens de l'observation, d'évaluer à vue d'œil les dimensions des objets et de comparer celles-ci afin d'établir entre elles des relations arithmétiques simples.

Nous allons maintenant entrer dans le vif du sujet afin que vous deveniez suffisamment habile pour découper un gâteau en douze parts égales sans hésitation, et que vous puissiez cadrer n'importe quel objet ou n'importe quelle composition à l'aide de quatre traits rapides et précis.



# Le calcul des distances

Observez cette illustration. C'est un sujet simple, sans complication, qui vous aidera à mieux comprendre les principes du calcul des distances.

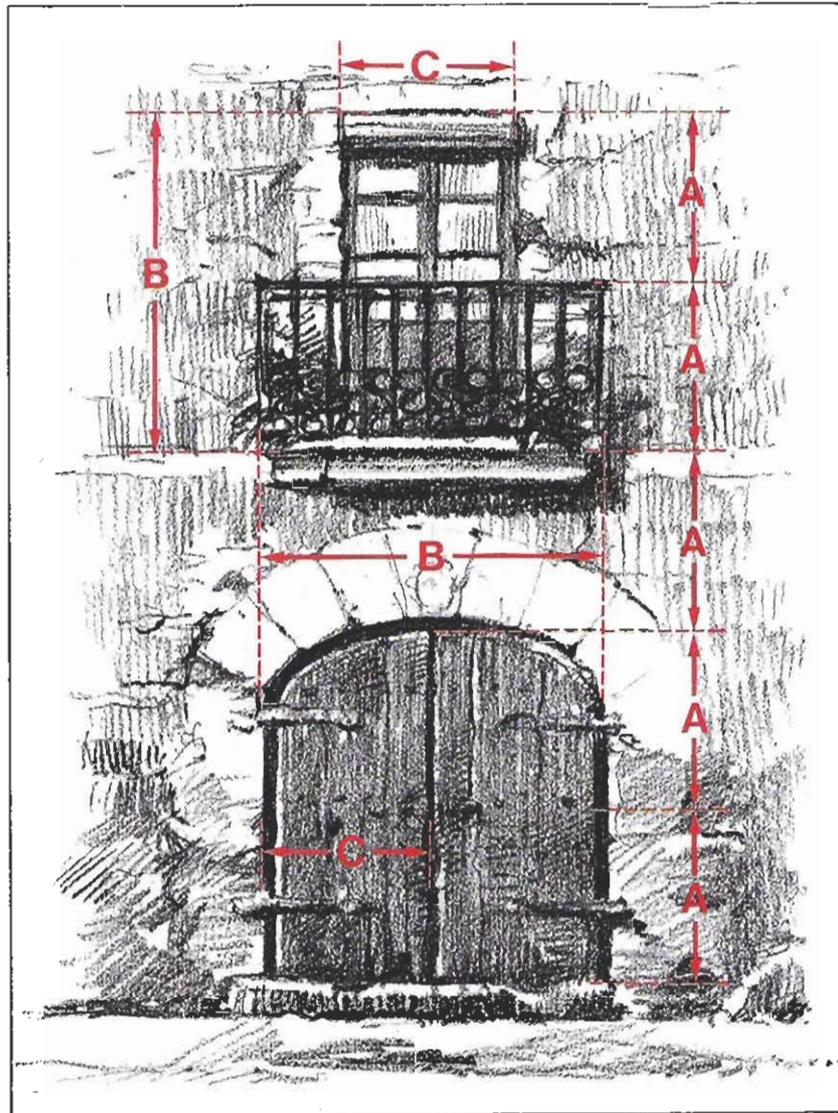
Vérifiez, par exemple, que la distance comprise entre le bas de la porte et le linteau de la fenêtre peut se diviser en cinq parties égales. La hauteur d'une de ces parties correspond à celle de la rambarde du balcon. Cette observation nous permet de définir la hauteur des principaux éléments du sujet, ainsi que leur largeur.

Nous constatons, en effet, que la largeur du linteau (C) est égale à la hauteur (A) et que, par conséquent, la largeur (B) est égale à  $2A$ .

Il est donc possible d'établir, pour tous les sujets, des rapports précis en comparant les distances entre les différents éléments, par multiple ou par fraction du module de base. Ce travail d'analyse, de comparaison de mesures et d'esquisse préalable est indispensable avant d'attaquer la réalisation définitive de l'œuvre. Le temps que nous consacrons à cette étude n'est pas du temps perdu.

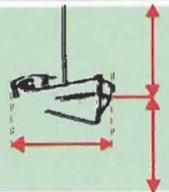
Il est bien évident que certaines dimensions seront difficilement comparables au module que nous avons défini au départ. Il faudra donc les déterminer approximativement, ce qui ne devrait pas être trop difficile.

Faudra-t-il, à chaque fois que je dessine, que je résolve ce problème des mesures ? Peut-être est-ce la question que vous vous posez à l'instant même. Nous ne pouvons y répondre que par oui ou par non. Oui, car toute construction exige une réflexion sur les principales mesures du modèle et sur ses proportions. Et non, car il est bien

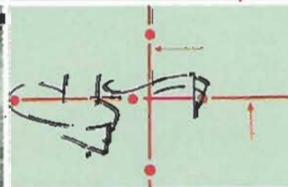


## LE CALCUL DES DIMENSIONS

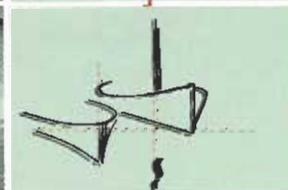
Pour ce calcul, il faut comparer les distances entre elles;



s'appuyer sur les points de référence venant d'être définis pour tracer les principales lignes;



établir, au moyen de lignes imaginaires, les positions respectives des formes.



évident que notre œil s'habitue peu à peu à apprécier les distances, le crayon les reporte sur le papier avec une assurance croissante et sans que nous ayons à réfléchir. Il arrivera un moment où votre œil « saura » que telle distance est égale à telle autre, sans que vous ayez à vous poser des questions au préalable et sans avoir à établir des comparaisons.

**En haut.** Nous avons mis en évidence, sur cette illustration, le fait qu'il suffit de comparer des distances pour découvrir des relations entre elles et établir ainsi des rapports de proportions qui permettront de

déterminer avec précision les hauteurs et les largeurs. Ceci est la clé du dessin.

# Le calcul des distances

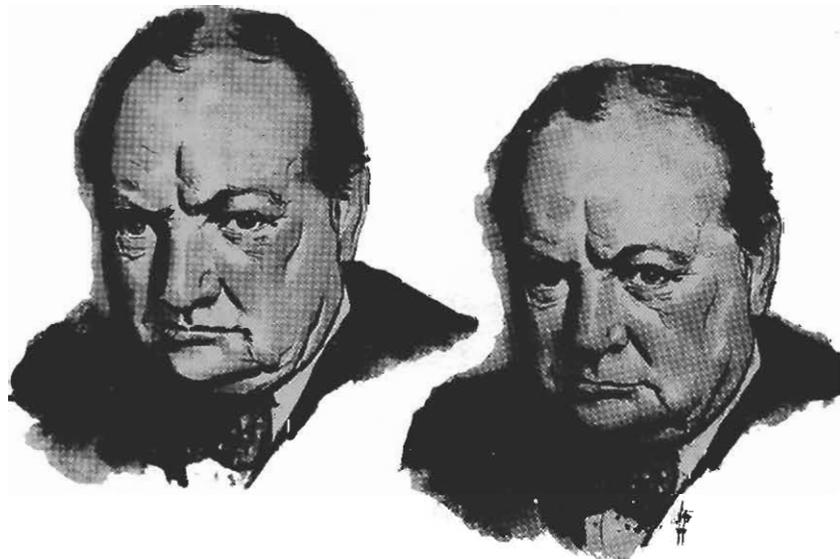
Les idées que nous vous présentons sur cette page ne sont qu'un aperçu de la très grande variété d'exercices qu'il est possible de réaliser sur ce sujet. Les types de papier et de crayon utilisés ici n'ont que peu d'importance. Il est en revanche essentiel de travailler à une certaine distance du support, le bras tendu et le crayon bien en main.

Dessinez sur un papier de grand format (un morceau de papier d'emballage, par exemple) et dites-vous que, quelles que soient les difficultés que vous allez rencontrer, vous devrez avant tout acquérir l'indispensable maîtrise de l'appréciation des distances à l'œil nu. Reprenez sans cesse ces exercices et inventez-en d'autres pour vous exercer jusqu'à ce que vous obteniez un résultat correct.

1. Tracez une ligne horizontale et divisez-la en deux à vue d'œil. Essayez avec des lignes de longueurs différentes.
2. Tracez une ligne horizontale, puis reportez-la à côté, en conservant la même longueur.
3. Tracez à nouveau une ligne horizontale et reportez cette fois la moitié de cette longueur.
4. Tracez une ligne horizontale puis, à côté, deux lignes parallèles d'une longueur égale à la moitié de la première ligne.
5. Dessinez un carré en suivant le schéma.
6. Le carré sera cette fois partagé en deux.
7. Tracez une ligne verticale, puis une croix en X dont le centre se trouvera au milieu de la verticale. Dessinez un carré à partir des diagonales.

## DE L'IMPORTANCE D'UN MILLIMÈTRE

Nous avons cherché, dans ces deux dessins, à réaliser le portrait de Winston Churchill. Si vous observez les résultats obtenus, vous constaterez l'importance d'une erreur d'un millimètre dans un dessin. A gauche, le portrait de Churchill comporte des erreurs de proportion. Les distances entre les yeux, et entre le nez et la bouche sont fausses. Ce n'est pas Churchill, n'est-ce pas? A droite, le portrait est ressemblant, les proportions sont correctes.



# Comment mesurer avec un crayon

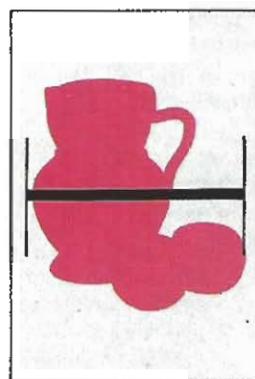
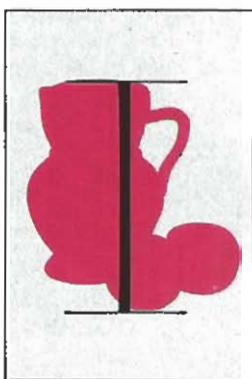
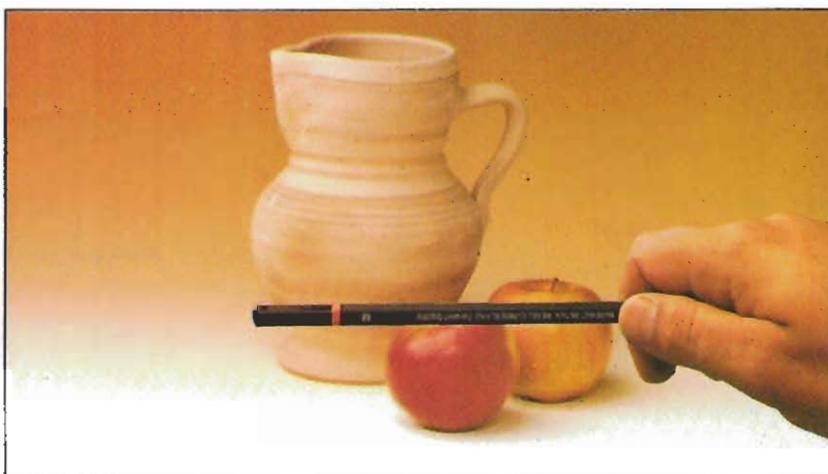
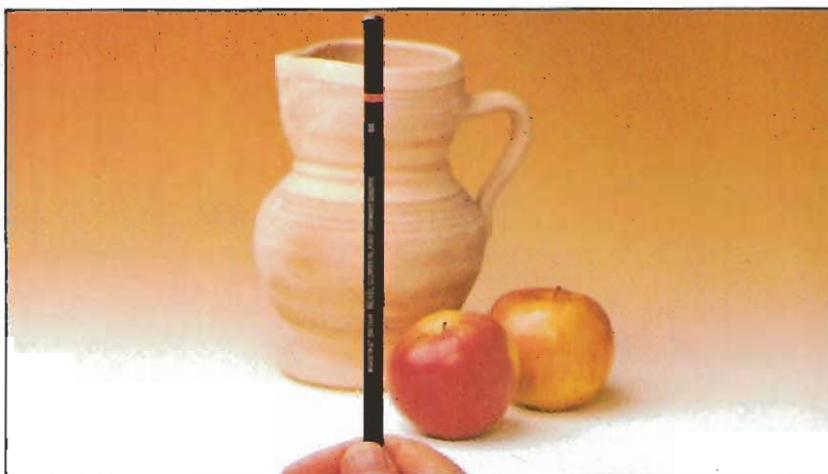
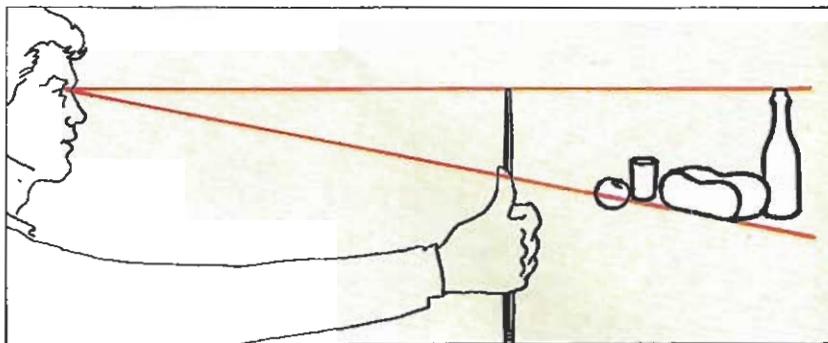
Nous reproduisons rarement un modèle grandeur nature. Les objets dessinés sont en général plus petits, quelquefois plus grands que dans la réalité. Mais il est bien évident que, dans tous les cas, nous reproduisons toujours tous les rapports de proportion que nous trouverons sur le modèle.

Il est fréquent de se servir d'un quadrillage pour reproduire un dessin ou une photographie. Il s'agit là d'un moyen que les étudiants connaissent fort bien et que les professionnels ne dédaignent pas non plus.

Comment pouvons-nous établir des rapports de proportion d'après un modèle vivant ? Le procédé le plus courant consiste à utiliser un simple crayon, le manche d'un pinceau ou une règle. Regardez le sujet en élevant le crayon à la hauteur des yeux et en tendant bien le bras — reprenez cette position à chaque fois que vous aurez à prendre une mesure —, déplacez votre poignet de haut en bas jusqu'à ce que la partie visible du crayon coïncide avec la mesure. Vous obtenez donc une longueur de crayon proportionnelle au modèle. Transposez cette mesure sur le dessin en cours de réalisation et recommencez l'opération pour les autres mesures.

Travaillez avec minutie en ajustant les proportions, en comparant les mesures et en notant les points de repère. A un moment donné, sans trop savoir pourquoi, vous découvrirez que votre esprit applique cette méthode avec une logique absolue.

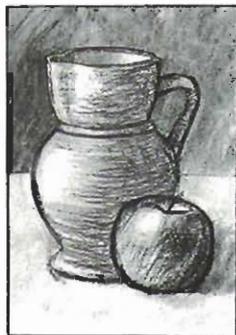
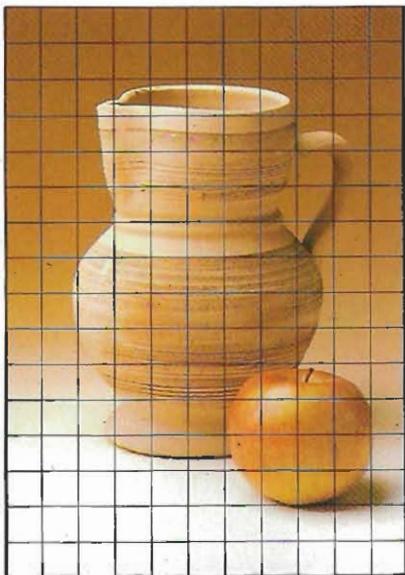
Rappelez-vous que vous devez alterner le calcul des mesures horizontales avec celui des verticales, en les comparant entre elles et sans modifier la distance du bras par rapport au modèle. Commencez par appliquer à des objets simples ce procédé du calcul des distances et du rapport des proportions. Un vase, une fenêtre ou un pot de fleurs feront l'affaire. Vous pourrez ensuite vous consacrer à des réalisations plus importantes.



*Nous apprenons à nous servir d'un crayon pour comparer les dimensions d'un sujet donné. Observez la position du crayon et la méthode de comparaison des dimensions : la hauteur est-elle plus grande que la largeur, ou bien sont-elles égales ?*

## L'EMPLOI DU QUADRILLAGE

En utilisant un quadrillage pour reproduire une photographie, il n'y a pas d'erreur possible en ce qui concerne la grosseur relative de la pomme, mais en travaillant d'après nature, le dessinateur n'a pas d'autre recours que sa perception visuelle... qui, ici, lui a fait défaut!



Il est fondamental de savoir proportionner correctement un dessin. Pour illustrer notre propos, nous vous présentons, sur la figure de gauche, deux croquis traitant le même sujet : une cruche et une pomme. Vous remarquerez d'emblée que nous n'avons pas respecté le rapport de proportion existant entre ces deux éléments.

La photographie nous sert de modèle. En haut à droite, la dimension de la pomme est erronée, celle-ci est proportionnellement plus grande que dans la réalité. En revanche, la pomme de l'autre croquis est beaucoup trop petite. Il s'agit donc là de dessins dont les proportions sont fausses.

De la même façon, nous dirons d'une personne qu'elle a une tête disproportionnée, ou un corps trop petit par rapport à celle-ci. Les artistes de la Grèce antique ont résolu ce problème du rapport des proportions en établissant des canons du corps humain, où toutes les mesures étaient calculées à partir d'un module qui permettait d'établir des rapports arithmétiques très simples.

## L'INVENTION DE DÜRER

Albrecht Dürer (1471-1528), dessinateur, peintre et graveur allemand, mit au point quelques instruments lui permettant de résoudre les problèmes de dimensions et de proportions qui se posaient à lui. Comme nous le voyons sur cette gravure, l'un de ces instruments consistait en un verre quadrillé, entouré d'un cadre et posé entre l'artiste et le modèle.

Dürer traçait un quadrillage régulier sur le papier — les carrés pouvaient alors être plus ou moins grands, mais toujours identiques entre eux — puis, tout en conservant un angle de vue constant, il dessinait le modèle en s'aidant de ce quadrillage.

Le système, pour être très simple, n'en fonctionnait pas moins. Ce n'était, après tout, qu'une transposition du quadrillage au dessin d'après nature. Mais ces applications de quelques principes géométriques élémentaires (dans le cas présent, des rapports de proportion), propres à satisfaire les inquiétudes des hommes de la Renaissance, n'ont jamais remplacé la vision et la maîtrise des formes que tout artiste se doit de posséder.



*Gravure de l'époque où l'on voit Albrecht Dürer dessinant à l'aide d'une vitre quadrillée. Notez le repère placé devant ses yeux qui lui permet de conserver le même point de fuite.*

# Les formes géométriques

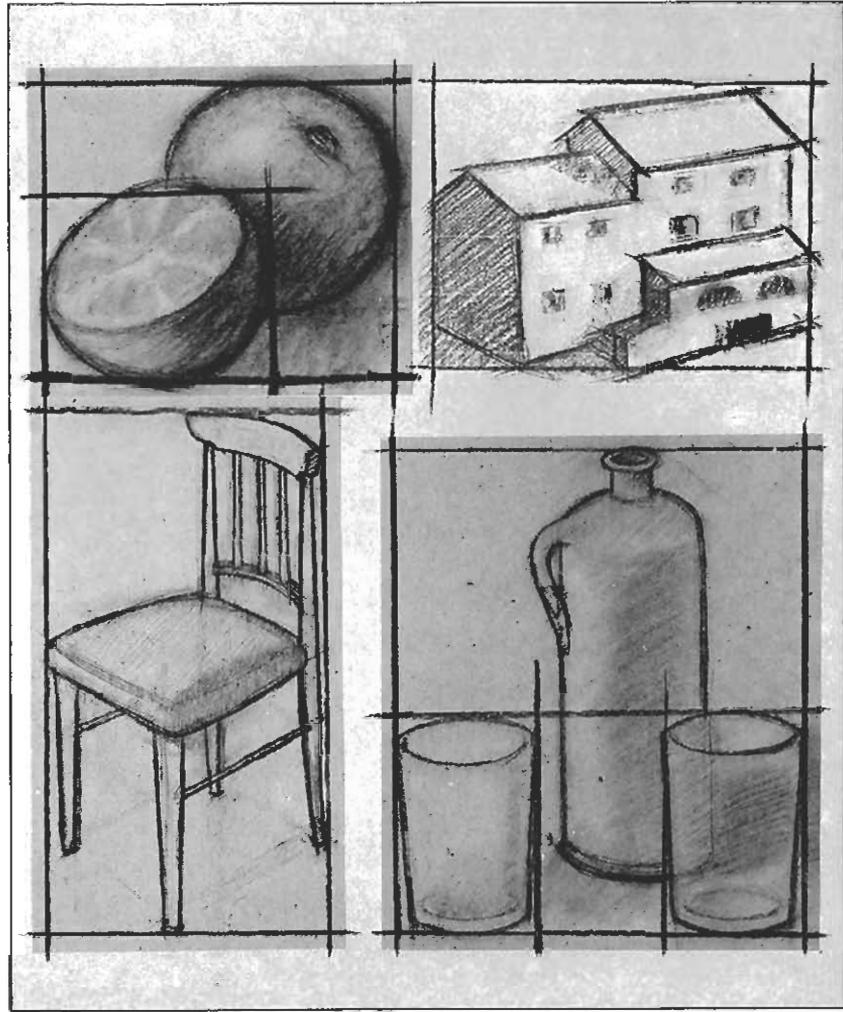
## Pourquoi utiliser des figures géométriques ?

Cézanne affirmait que « tous les éléments de la nature doivent être vus comme s'il s'agissait de cubes, de sphères ou de cylindres ».

C'est la vérité. Vérifiez-le en regardant autour de vous. Tout ce qui nous entoure peut être contenu dans une forme carrée, rectangulaire ou sphérique : une table, une orange, un pichet, un vase... tout peut être enfermé dans des figures géométriques et donc dessiné dans un « cadre » précis. Ce système simplifie la réalisation graphique des dimensions fondamentales du modèle : la largeur, la profondeur, la hauteur.

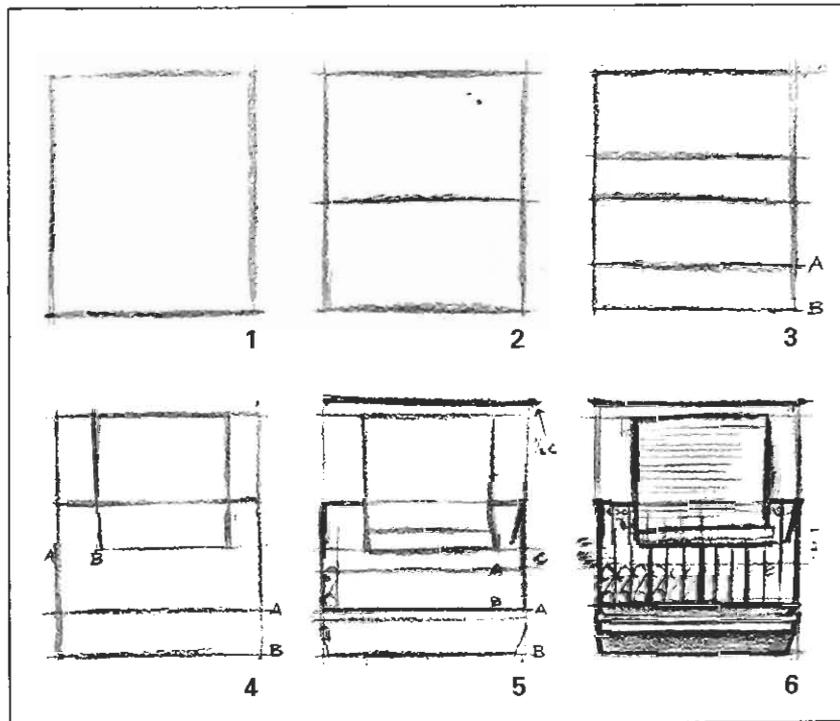
Mettre dans des figures géométriques ne signifie pas cependant que nous allons construire une figure d'une dimension telle que nous y introduirons tout le modèle. L'artiste doit savoir choisir les formes les plus importantes afin de les inclure dans cette figure. Regardez les illustrations ci-contre et observez combien il est avantageux de calculer les dimensions en traçant au préalable une figure géométrique simple.

En résumé, nous pouvons affirmer que toute personne capable de dessiner un cylindre, un cube ou une sphère est également apte à dessiner quoi que ce soit, à condition évidemment de savoir apprécier visuellement les distances et de posséder une main capable de tracer les formes les plus importantes du modèle qui restituent, sur le dessin, les proportions de celui-ci.



1. Pour dessiner ce balcon muni d'un store, vous avez tracé un rectangle qui l'enferme en respectant la hauteur et la largeur.
2. Vous avez remarqué que la limite inférieure du store est un peu en dessous du milieu du rectangle.
3. Avec la méthode du crayon, vous avez calculé l'épaisseur de la corniche (distance AB) et vous avez tracé l'horizontale qui passe par le point A.
4. La distance AB, prise sur la verticale de gauche, vous indique la limite latérale du store.

- Vous avez alors tracé les deux verticales.*
5. Vous avez constaté que le module AB vous permettait de situer le niveau de la rambarde du balcon en partant de la corniche. Vous avez reporté la distance AB, puis la moitié de AB pour obtenir la hauteur C, et enfin à nouveau le module AB.
  6. Pour situer les barreaux de la balustrade, vous avez d'abord divisé la largeur en deux, puis en quatre et en douze parties égales. Quelques détails encore et le balcon sera parfaitement esquissé.



Vous reconnaissez cet homme, n'est-ce pas? En effet, c'est Humphrey Bogart, l'un des personnages mythiques du cinéma. Eh bien, nous avons décidé de faire son portrait, non pas pour que vous le reproduisiez (il est peut-être trop tôt pour cela), mais pour vous donner un exemple de l'importance de l'éducation de la vision pour l'analyse d'un modèle, surtout pour un thème tel que le portrait, où le calcul des proportions s'avère très complexe. Il arrive que la ressemblance soit imparfaite à cause d'une erreur d'un millimètre (rappelez-vous le portrait de Churchill, page 19).

Dans le cas présent, nous vous demandons de ne pas dessiner, du moins pour le moment. Nous ne sommes pas opposés, bien sûr, à ce que vous copiez notre travail, mais nous vous recommandons pour l'instant de suivre le raisonnement du dessinateur professionnel qui réalise ce portrait de Bogart, en partant de la photographie ci-contre.

## Les premiers traits

L'artiste s'est muni d'un crayon 2B, d'une gomme et d'une feuille de papier Canson, à grain moyen, de 22 x 30 cm environ.

Avant que le crayon ne se pose sur le papier, notre dessinateur consacre un certain temps à l'analyse du modèle. Il se rend compte ainsi que les axes verticaux et horizontaux de la photographie vont lui servir de référence pour situer tous les éléments du visage et lui permettre de calculer les distances. Il trace donc ces axes.

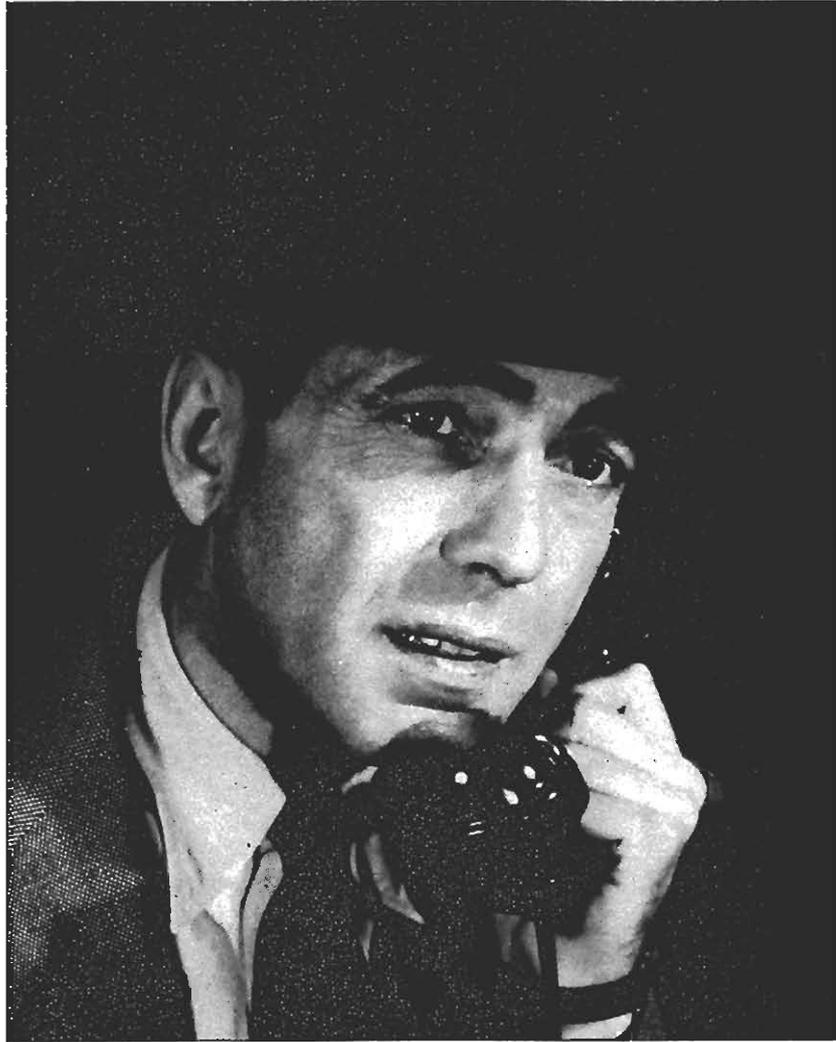
« L'oreille, le menton, la joue gauche et le ruban du chapeau forment un rectangle incliné par rapport aux deux axes que je viens de tracer — remarque-t-il — et je vais y englober la tête toute entière. »

De la même façon, il note que la main et la téléphone « entrent » dans un carré situé dans la partie inférieure droite du dessin, qu'il va également tracer (à l'œil nu) incliné par rapport aux axes. Le dessinateur a ainsi mis en place les deux quadrilatères, ce qui était l'objectif de cette étape que nous avons intitulée : les premiers traits.

## Les formes définitives

Il s'agit maintenant de situer les différents éléments du visage : les yeux, le nez, l'oreille, la bouche...

« Le contour supérieur de l'oreille et les pupilles — ajoute notre artiste — se trouvent sur une ligne inclinée qui part du quart supérieur gauche du rectangle et rejoint l'axe horizontal sur le bord droit de la



feuille. Cette ligne est parallèle aux côtés supérieur (le chapeau) et inférieur (le menton) du rectangle. »

Et il poursuit, tout en travaillant : « L'arête du nez m'indique une ligne pratiquement verticale qui passe juste au tiers de l'axe horizontal. »

C'est avec des raisonnements semblables que l'artiste a passé au crible son modèle afin de situer la bouche, les yeux, les sourcils, les doigts...

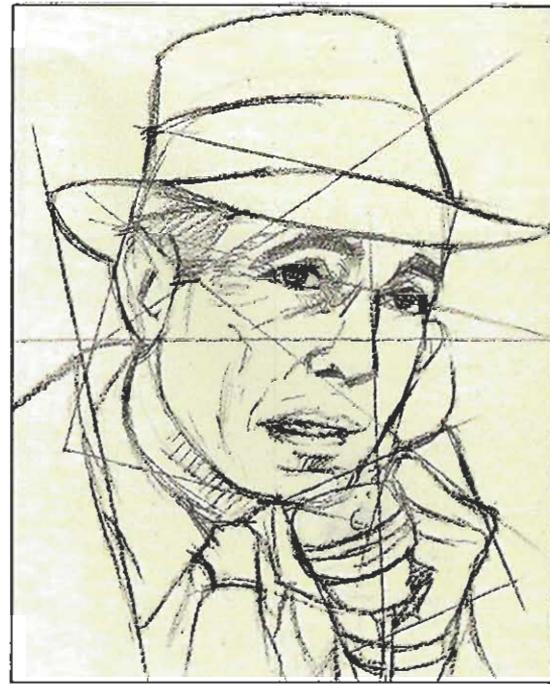
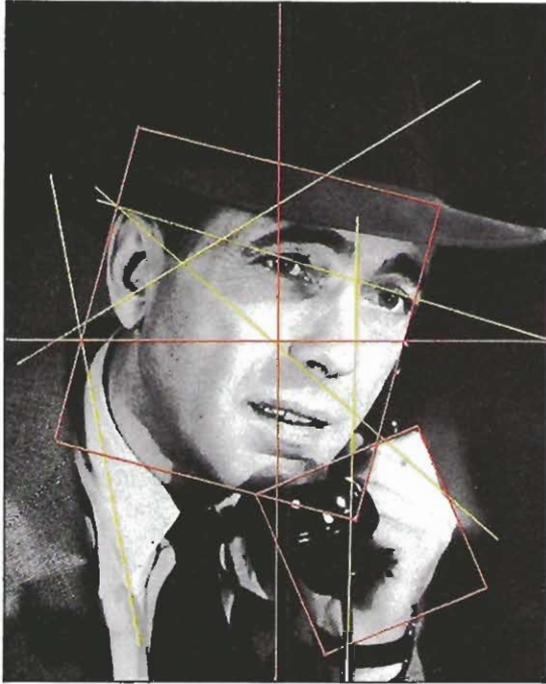
Nous considérerons donc que nous avons la possibilité d'analyser tout modèle (aussi complexes que soient les formes) comme s'il s'agissait d'un puzzle. L'important est de trouver, puis de distinguer, ces pièces qui, une fois réunies, forment un tout.

Il s'agit de trouver des figures simples, d'en fixer les proportions et de les situer sur la feuille.

C'est en répétant ceci plusieurs fois que nous en arriverons aux détails. Après avoir acquis la maîtrise des formes très

# Observer, analyser et ajuster

*Le calcul des distances commence dès que nous essayons d'analyser les formules les plus adéquates pour diviser l'image en secteurs limités par des lignes de référence. Celles-ci simplifient les mesures et nous permettent de situer facilement tous les éléments du modèle en un point précis sur le papier et de les intégrer ensuite facilement à notre dessin avant d'appliquer, pour conclure, les différentes valeurs.*



simples, nous dessinerons peu à peu des figures plus compliquées, ce qui, soyons sincères, est beaucoup plus facile à dire qu'à faire. Mais poursuivons avec Bogart et son portrait.

## Dernière étape

L'artiste a esquissé la position des doigts et de l'ensemble de la main. Il a tracé les limites des vêtements par des traits assurés, puis il a foncé avec précaution les zones d'ombre, par plans successifs.

C'est à ce moment, lorsqu'il est sur le point d'en finir avec les valeurs, que l'artiste va s'accorder quelques instants de repos, sans regarder son dessin. Il s'y remettra un peu plus tard et découvrira quelques erreurs qu'il corrigera avec assurance. Nous profitons de cette pause pour vous inciter à ne pas vous limiter à dessiner ce portrait de Bogart. Recherchez quelques autres portraits qui vous plaisent et analysez-les en suivant un raisonnement semblable à celui que nous vous avons proposé. Situez des axes de référence, dessinez des figures géométriques pour y placer les différents éléments, tirez des lignes pour définir la position des yeux, du nez, de la bouche, du menton, etc.



# Ombre et lumière

**A**insi que l'affirmait Edouard Manet en 1870: «Le personnage principal d'un tableau est la lumière.» Manet, comme tous les impressionnistes, considérait que la couleur est lumière. Nous allons parler maintenant des ombres et des lumières mais, en préambule, nous devons apporter quelques précisions théoriques sur les trois aspects de la lumière qui conditionnent le plus l'artiste lors du traitement du clair-obscur.

## La direction de la lumière

Un sujet est essentiellement éclairé par :

**La lumière frontale.** Celle-ci éclaire le sujet de face et ne produit pratiquement pas d'ombre.

**La lumière oblique.** Elle arrive par le côté, formant un angle de 45° avec le plan frontal. Cette lumière apporte un éclairage équilibré, avec une proportion égale de zones d'ombre et de zones éclairées.

**La lumière latérale.** Elle arrive d'un côté, laissant le côté opposé dans l'ombre. Elle dramatise le sujet et s'utilise lorsque l'on désire exagérer les contrastes.

**Le contre-jour.** La source lumineuse se trouve derrière le sujet. Les plans frontaux sont par conséquent dans l'ombre. Le contre-jour (ou demi-contre-jour) offre de grandes possibilités au paysagiste.

**La lumière zénithale.** C'est la lumière solaire qui provient d'une ouverture située sur le toit de l'atelier. Cette lumière est idéale pour dessiner ou peindre d'après nature.

**L'éclairage en contre-plongée.** Il n'est utilisé que dans des cas très particuliers, lorsque l'on cherche à dramatiser excessivement le sujet.

## La quantité de lumière

De cette quantité dépendent les contrastes de valeurs figurant sur le sujet et que, logiquement, l'artiste a l'intention de reporter sur le dessin. Dans le cas d'un sujet éclairé par une lumière intense, les ombres seront accusées. En revanche, une lumière faible diminuera le contraste et aura tendance à uniformiser la tonalité générale.

## La qualité de la lumière

Par qualité de la lumière, nous entendons les aspects de celle-ci qui dépendent de sa nature et des conditions sous lesquelles elle parvient jusqu'au sujet :

**La lumière naturelle,** c'est-à-dire la lumière apportée par le soleil.

**La lumière artificielle,** produite par les lampes électriques ou tout autre système d'éclairage.

**La lumière directe,** celle qui tombe directement sur le sujet, que ce soit une lumière naturelle ou artificielle.

**La lumière diffuse,** c'est-à-dire la lumière naturelle d'un jour nuageux, ou encore celle qui passe par une fenêtre ou une porte et qui tombe indirectement sur le sujet après s'être réfléchi sur une paroi, sur un toit, sur une terrasse, etc.

## Le vocabulaire sur la lumière

Lorsque les artistes parlent de la «lumière», ils se réfèrent à leurs dessins et à leurs peintures et utilisent des mots et des expressions dont la signification ne correspond pas toujours à celle admise par les scientifiques. Notons-en quelques-unes :

**Zone de lumière.** Partie du sujet directement éclairée par la lumière, sans être modifiée par des reflets.

**Éclat.** Effet produit par le contraste entre une surface blanche et les surfaces plus ou moins sombres qui l'entourent.

**Ombre propre.** Zone d'ombre appartenant à l'objet dessiné.

**Ombre projetée.** C'est celle qui, de par la présence même du sujet, apparaît sur les surfaces environnant celui-ci (le sol, les murs, les autres objets).

**«Bosse d'ombre».** Partie de l'ombre où l'obscurité est la plus accentuée.

**Pénombre.** Zone de tonalité intermédiaire située entre une zone de lumière et une autre d'ombre, propre ou projetée.

En résumé, lorsque l'on éclaire un sujet, il se forme des zones de lumière, de pénombre et d'ombre. Parallèlement, le sujet éclairé projette son ombre sur les surfaces et les objets proches. Les ombres propres et projetées peuvent être, de plus, modifiées par la lumière qui se réfléchit sur les surfaces proches du sujet.



# Nuancer avec les doigts et avec l'estompe

Étant donné que la qualité du jeu d'ombre et de lumière dépend, sur un dessin, de l'application correcte des différents tons, uniformes ou dégradés, nous pensons que l'exercice qui consiste à obtenir différentes valeurs avec un bâton de sanguine vous sera d'une grande utilité pour reproduire les ombres d'un sujet et concrétiser sur le papier les effets de lumière et d'ombre. La sanguine est un pigment constitué d'oxydes de fer et de craie que l'on trouve sous forme de crayon ou de bâton et qui donne une couleur brun-rouge.

Observez les illustrations sur la droite.

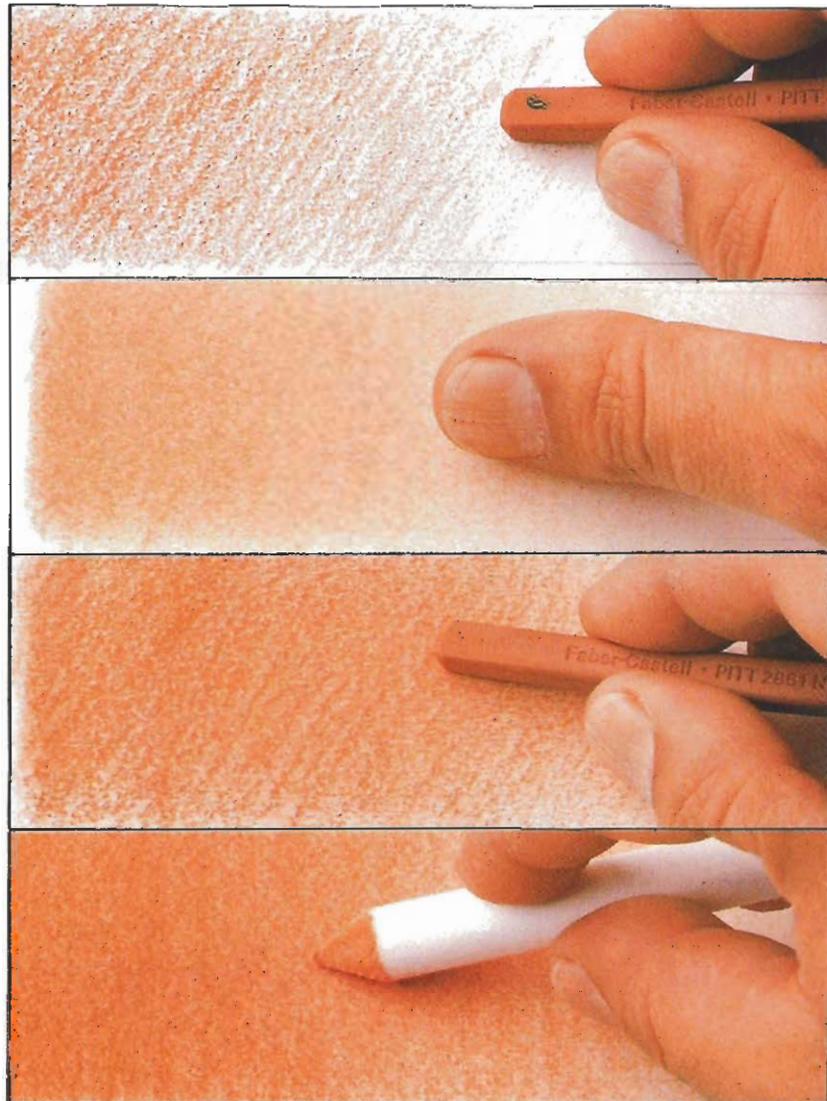
Nous appliquons d'abord la sanguine en passant des traits serrés, sans sortir des limites fixées.

Nous estompons avec le doigt, par des mouvements circulaires ou en zigzag, jusqu'à obtenir un ton uniforme sur toute la surface délimitée.

Nous appliquons à nouveau la sanguine et nous estompons tout en dégradant et en étendant la poudre vers la droite afin d'obtenir une surface d'une tonalité légère qui nous permet d'intensifier le dégradé, en travaillant toujours du plus foncé au plus clair.

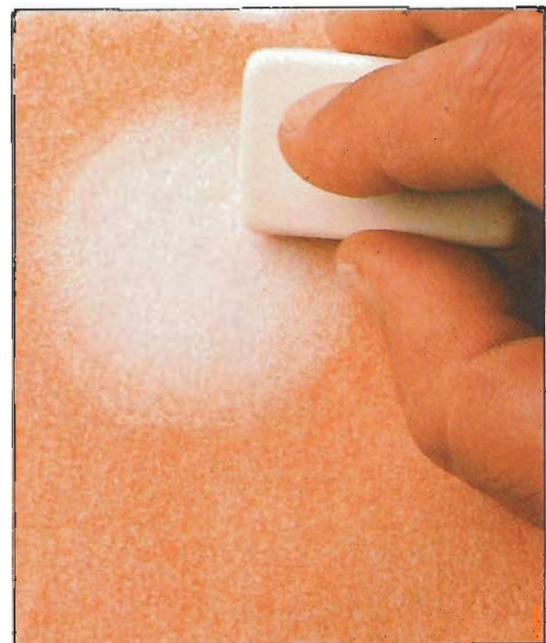
Pour compléter cet exercice, nous reprenons la sanguine, puis nous estompons avec le doigt et nous uniformisons le dégradé à l'aide de l'estompe.

Nous pouvons également dessiner avec la gomme. Entraînez-vous à obtenir des blancs de différentes formes en «ouvrant» des fonds uniformes.



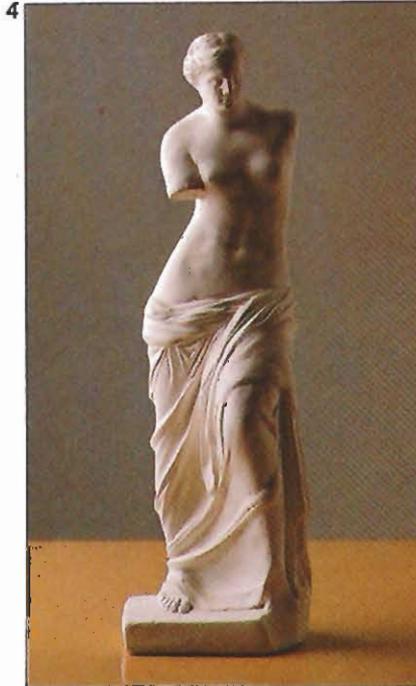
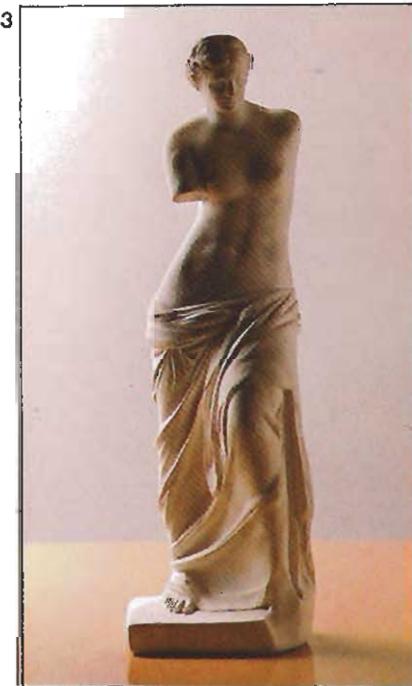
**A gauche.** Vous remarquez ici l'utilité de notre main pour effectuer des dégradés. N'oubliez pas la partie inférieure de la paume, très efficace pour uniformiser de grandes surfaces.

**A droite.** Aussi paradoxal que cela puisse paraître, la gomme est aussi un outil pour dessiner. Elle permet d'ouvrir des blancs, de former des angles et de préciser des limites. Nous avons ici utilisé une gomme ordinaire pour réaliser ce dégradé.



# Le clair-obscur. Étude élémentaire

*La lumière naturelle et diffuse confère aux ombres un modelé doux (photo de gauche). La lumière artificielle d'une ampoule accentue les contrastes (photo de droite).*



## Direction de la lumière

Nous allons vous proposer un premier exercice qui vous familiarisera avec la technique du clair-obscur. La direction et la qualité de la lumière joueront un rôle important dans cet exercice, comme dans tous les autres d'ailleurs. C'est pour cette raison que nous désirons que vous étudiez concrètement, au préalable, les différences d'aspect importantes d'un même modèle, en fonction de la direction et de la nature de la lumière.

Nous avons déjà noté que la lumière pouvait éclairer un sujet du dessus, du dessous, de face, de dos... et de toutes les directions intermédiaires possibles !

A titre d'exemple, observons les quatre possibilités extrêmes et les effets qu'elles entraînent sur une reproduction en plâtre de la célèbre Vénus de Milo.

**1. Lumière venant d'en haut.** Elle suscite des ombres propres très bien définies (à condition, bien sûr, d'être suffisamment intense) qui accentuent les volumes du modèle et lui donnent un aspect peu habituel.

**2. Lumière venant d'en bas.** Les ombres s'allongent vers le haut. L'effet obtenu est quelque peu fantasmagorique.

**3. Contre-jour.** La lumière arrive par derrière de telle sorte que les plans frontaux du modèle restent dans l'ombre, tandis que les contours sont éclairés d'un halo très caractéristique.

**4. Lumière latérale.** Elle arrive sur un côté de manière à ce qu'au moins la moitié du modèle reste dans l'ombre. Le volume et la profondeur sont ainsi accentués.

Dans tous les cas, on obtient une bonne perception du relief sur un dessin lorsque les valeurs reproduisent avec exactitude les contrastes entre les zones de lumière, d'ombre et de pénombre, et lorsque des fondus corrects marquent les transitions entre les unes et les autres, conformément à la direction et à la qualité de la lumière.

# Le clair-obscur. Étude élémentaire

## Jeux d'ombre et de lumière sur une sphère et un cylindre blancs

Il est facile de construire un cylindre avec du bristol blanc. Quant à la sphère, nous pouvons trouver aisément des boules en liège ou en tout autre matériau, que nous allons recouvrir ensuite d'une peinture blanche et mate.

Posez ces deux formes sur un fond également blanc et éclairez-les latéralement avec une source de lumière artificielle. Puis, avec un crayon HB, une gomme et un papier à grain fin, faites les exercices suivants :

1. Divisez le cylindre et la sphère en plusieurs parties approximativement égales puis, à partir de la ligne où vous considérez que commence la zone de pénombre, établissez des «bandes tonales» qui, tout d'abord d'un gris très pâle, seront de plus en plus foncées, jusqu'à la partie la plus à l'ombre.

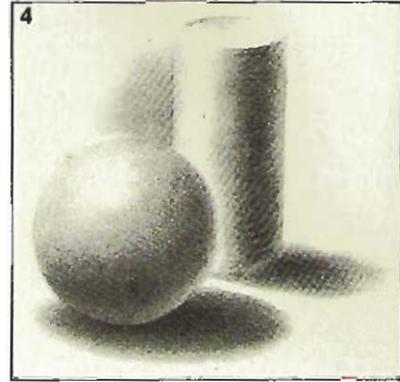
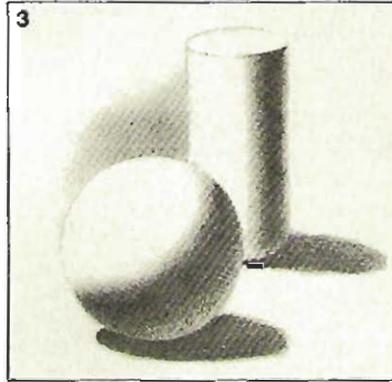
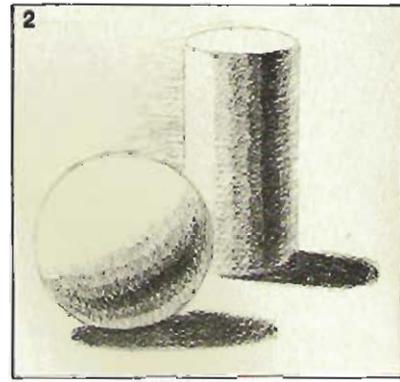
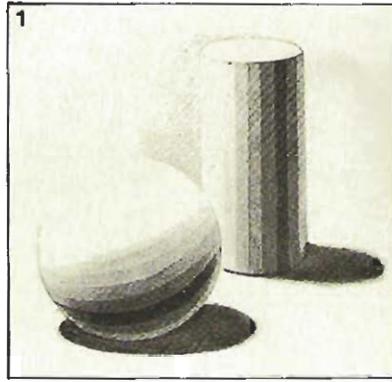
Observez que, du côté de l'ombre, les figures présentent une zone étroite de lumière réfléchie. Ne l'oubliez pas !

2. Répétez l'exercice précédent, en travaillant par «bandes», mais sans les délimiter au préalable par des lignes de séparation.

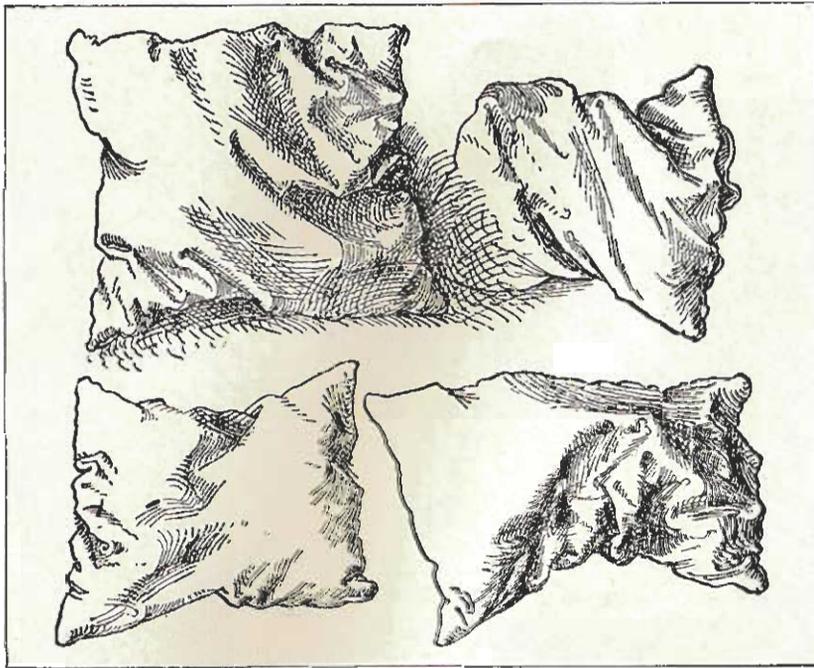
3. Reprenez l'exercice précédent en estompant les gris. Fondez-les ensemble afin d'obtenir que la transition entre la lumière, la pénombre et l'ombre soit rendue par un dégradé continu.

4. Il s'agit maintenant d'étendre les dégradés en agrandissant les zones de pénombre afin d'obtenir un clair-obscur plus approprié à un éclairage diffus, par opposition à l'exemple 3 qui correspond à un éclairage très intense.

La gomme se révèle d'une grande utilité pour rendre les zones les plus éclairées, ainsi que pour «découper» les zones d'ombre. Remarquez l'apparition d'une zone de pénombre bien visible autour des ombres projetées.



*A droite. Voyez les possibilités de l'estompage pour rendre, grâce au clair-obscur, la sensation de lumière et de modelé. Cette magnifique étude a été réalisée avec un crayon 2B sur papier Canson.*



Tous les grands artistes de l'histoire ont accordé la plus grande attention à l'étude des drapés dans de nombreux tableaux. Il suffit de se rappeler les célèbres nappes de Cézanne; ces surfaces incontournables sur lesquelles reposaient ses incomparables natures mortes. Aujourd'hui encore, dans toutes les écoles des beaux-arts, on continue à travailler les études de drapés, parce que ceux-ci composent des modèles parfaits pour apprécier les effets d'ombre et de lumière.

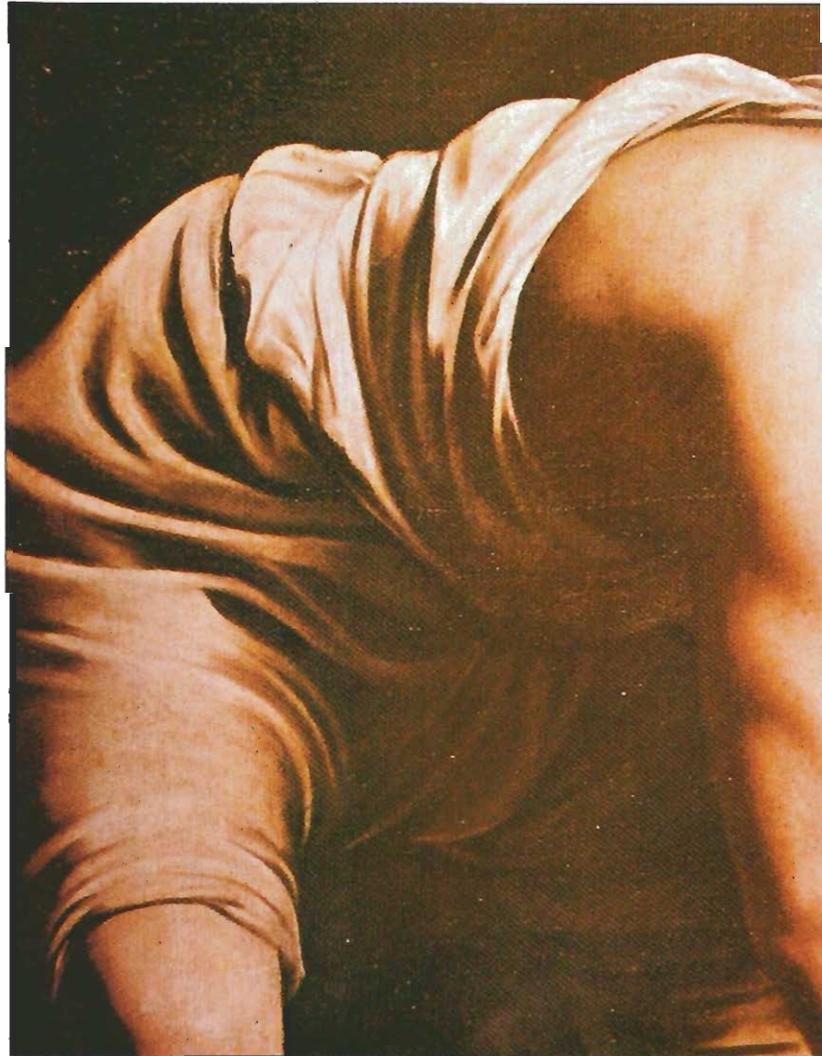
Nous voyons, sur l'illustration ci-contre des dessins d'oreillers réalisés par Dürer dans sa jeunesse. Il essayait alors de saisir par des traits «secs» les effets d'ombre et de lumière produits par les plis. Faites comme les grands maîtres : prenez un morceau d'étoffe blanche ou d'une couleur unie, placez-le sur une table ou suspendez-le au mur en formant des plis. Il s'agit alors de dessiner ces plis et de rendre les effets d'ombre et de lumière. Vous découvrirez la gamme infinie de nuances.



*Vous pouvez constater, sur ces deux détails, l'importance que les grands maîtres accordèrent aux drapés.*

**Ci-dessus.** La Vierge à l'Enfant, en compagnie d'un saint et d'un ange (*détail*), Andrea del Sarto (1486-1530), huile sur toile, 1,77 × 1,35 m. Musée du Prado, Madrid.

**A droite.** David vainqueur de Goliath (*détail*), Le Caravage (1573-1610), huile sur toile, 1,10 × 0,91 m, v. 1600. Musée du Prado, Madrid.



# Étude des drapés

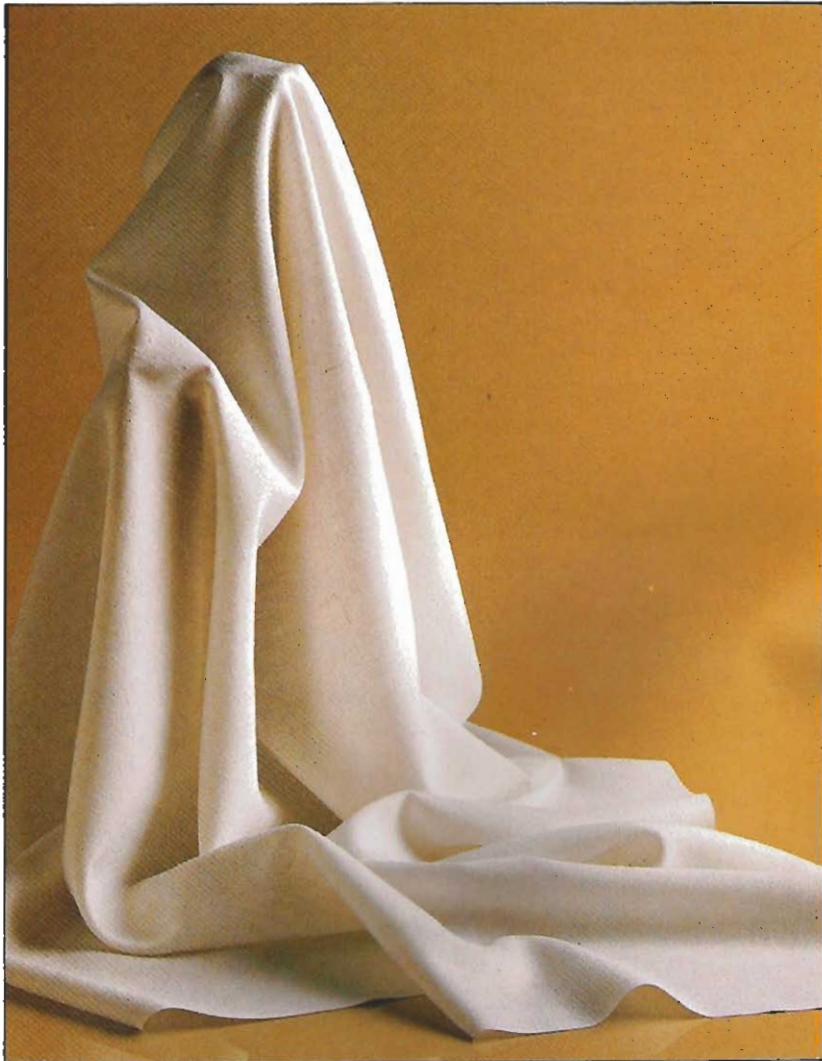
## Comment disposer le drapé

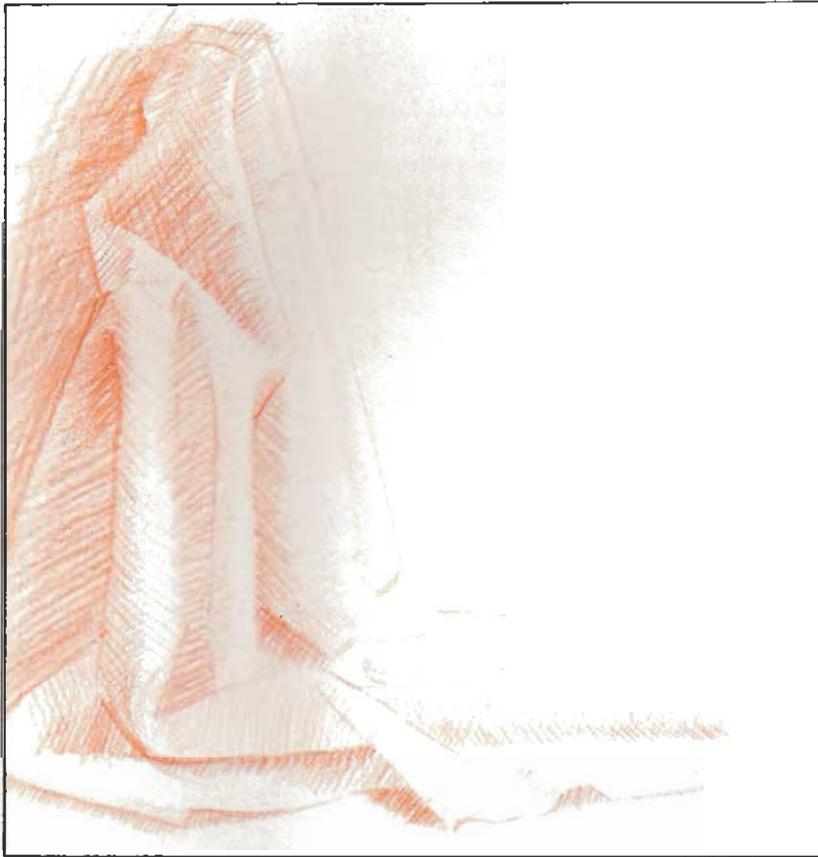
Nous allons prendre un grand morceau d'étoffe blanche afin de dessiner un drapé d'après nature. C'est un exercice obligatoire dans la plupart des écoles des beaux-arts. Nous vous montrons, sur cette même page, trois manières possibles de disposer le modèle; nous choisirons celle qui se trouve en bas, à droite. Nous insisterons, comme toujours, sur le fait que vous ne devez pas vous contenter du choix que l'on vous présente ici. Etudiez les différentes positions du tissu, recherchez les formes qui vous paraîtront les plus attrayantes, puis faites l'exercice avec le drapé que vous aurez choisi en vous appuyant sur les enseignements donnés dans les pages suivantes.



*En haut, dans le premier exemple, il est évident que la lumière arrive trop de face et que les plis de l'étoffe ainsi disposée ne produisent pas d'ombres intéressantes. En bas, à gauche, cette deuxième option est*

*meilleure mais la lumière ne nous satisfait pas. Nous retiendrons le dernier exemple, à droite: le contre-jour est excellent, les plis créent des ombres bien contrastées et la composition est parfaite.*

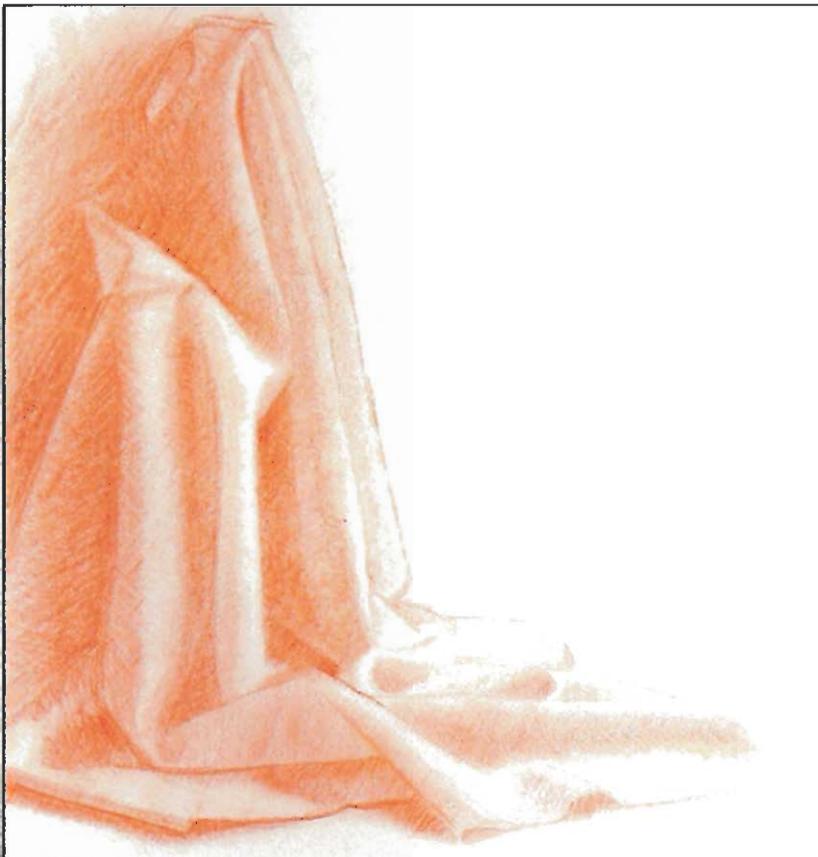




Nous allons dessiner le drapé que nous avons choisi parmi ceux de la page précédente. La sanguine sera la technique utilisée et le support, une feuille de papier à grain moyen ou, si vous préférez, une feuille de papier Ingres. Nous vous recommandons de réaliser cet exercice sur un format assez grand (50 × 70 cm, par exemple), ce qui vous laisse une bonne marge de manœuvre pour travailler avec le bâtonnet (ou le crayon) de sanguine, avec les doigts ou avec la gomme. Allons-y !

## Construction et valeurs de base

Nous indiquons les limites de chaque pli par des traits légers puis, en tenant compte du croquis obtenu, nous posons les valeurs de base afin d'obtenir une première répartition des zones d'ombre. Observez que l'inclinaison des traits permet de distinguer les différents plans et de mettre les plis en forme.



## Premier estompage

Nous estompons tout le dessin avec les doigts en assombrissant même les blancs — quoique très légèrement —, en intensifiant les valeurs à la sanguine et en effaçant les « bavures » avec la gomme.

Comparez le dessin dans sa phase actuelle avec l'image de la page suivante : ici, les blancs sont salis par un ton laissé par le passage continu des doigts, alors que sur le dessin achevé nous voyons deux blancs, celui que nous avons ici et un autre, plus intense, plus lumineux, qui nous a permis de rendre les contrastes des plis les plus lumineux. Ce dernier blanc a été obtenu avec la gomme.

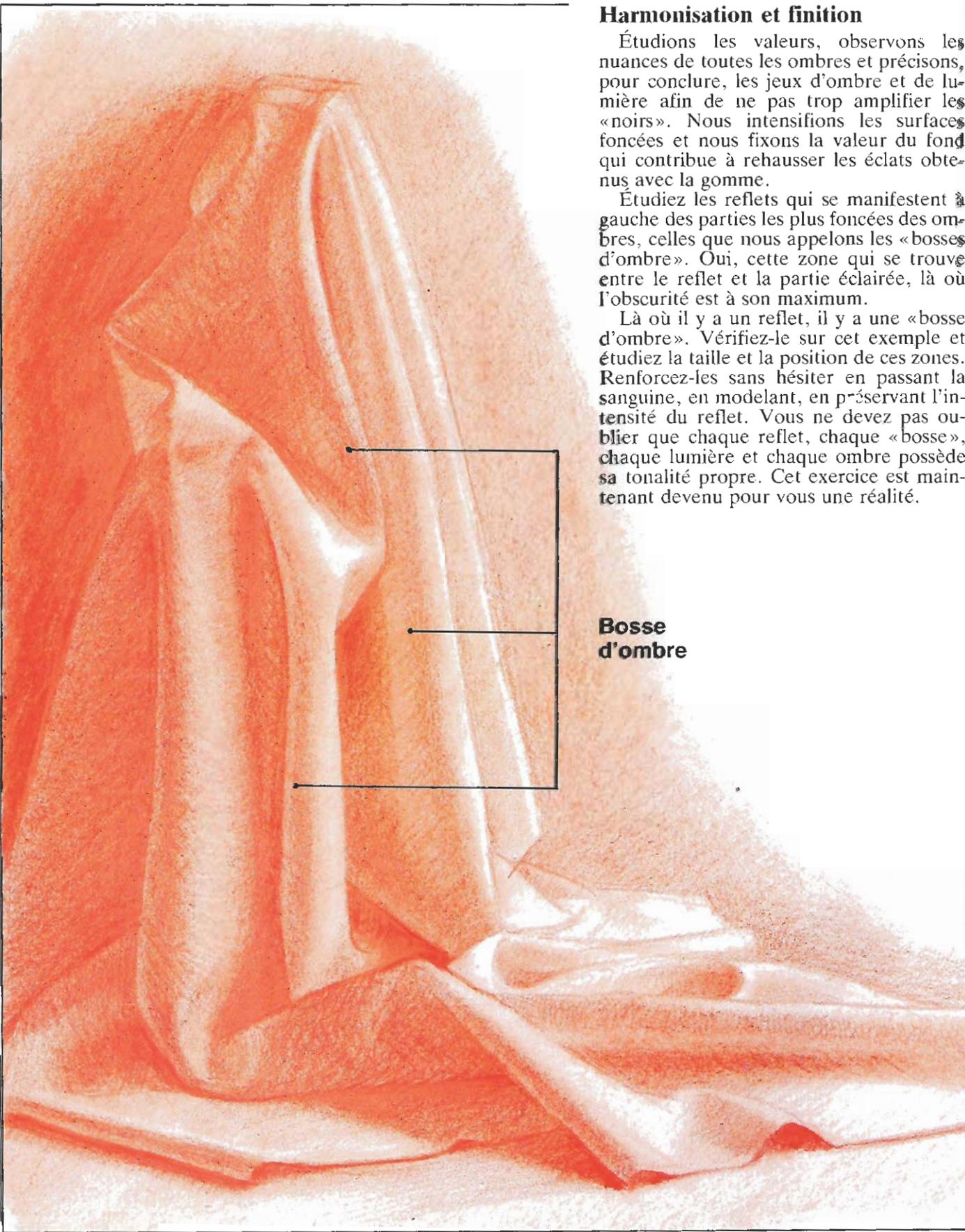
Rappelez-vous également l'avantage qu'il y a à estomper avec les doigts d'une manière circulaire, en enveloppant et en modelant la forme, mais sans vouloir faire disparaître tous les traits de l'étape précédente, car ils permettent de distinguer les différents plans. Cette étape peut se résumer en quelques mots : établir les valeurs, comparer, intensifier, harmoniser, travailler le dessin dans son ensemble sans discontinuité.

## Harmonisation et finition

Étudions les valeurs, observons les nuances de toutes les ombres et précisons, pour conclure, les jeux d'ombre et de lumière afin de ne pas trop amplifier les «noirs». Nous intensifions les surfaces foncées et nous fixons la valeur du fond qui contribue à rehausser les éclats obtenus avec la gomme.

Étudiez les reflets qui se manifestent à gauche des parties les plus foncées des ombres, celles que nous appelons les «bosses d'ombre». Oui, cette zone qui se trouve entre le reflet et la partie éclairée, là où l'obscurité est à son maximum.

Là où il y a un reflet, il y a une «bosse d'ombre». Vérifiez-le sur cet exemple et étudiez la taille et la position de ces zones. Renforcez-les sans hésiter en passant la sanguine, en modelant, en préservant l'intensité du reflet. Vous ne devez pas oublier que chaque reflet, chaque «bosse», chaque lumière et chaque ombre possède sa tonalité propre. Cet exercice est maintenant devenu pour vous une réalité.



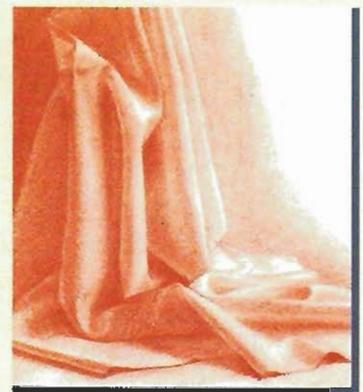
**Bosse  
d'ombre**

# LES PREMIERS NUMÉROS

La nouvelle collection  
Larousse  
**PEINDRE & DESSINER**  
est un cours complet  
et progressif  
qui vous permettra  
d'apprendre, pas à pas,  
toutes les techniques de base  
du dessin et de la peinture.  
Constituez-vous  
la série complète.



NUMÉRO 1  
Le matériel  
Les traits de base



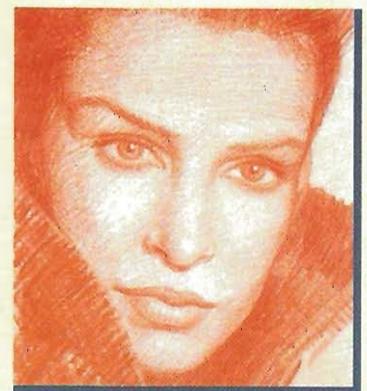
NUMÉRO 2  
Apprendre à regarder  
Ombre et lumière



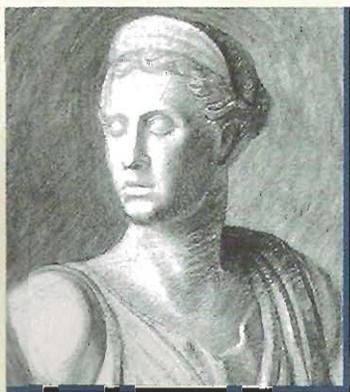
NUMÉRO 3  
La perspective  
Les formes géométriques



NUMÉRO 4  
Études et  
perfectionnement



NUMÉRO 5  
Le dessin de la tête  
Les traits du visage



NUMÉRO 6  
Le fusain  
La sanguine



NUMÉRO 7  
Étude de la main  
Le corps humain



NUMÉRO 8  
Études et  
perfectionnement

BORDAS



LAROUSSE