

LAROUSSE

PEINDRE & *dessiner*

MÉTHODE
PROGRESSIVE

J.M. PARRAMÓN

HEBDOMADAIRE N° 7

Le corps
humain

Étude
de la main



BORDAS

LAROUSSE

T 1234 - 7 - 19,50 F



137FB / 137FL / 5,90FS / 3,45\$ CAN

PEINDRE & DESSINER

Une 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.

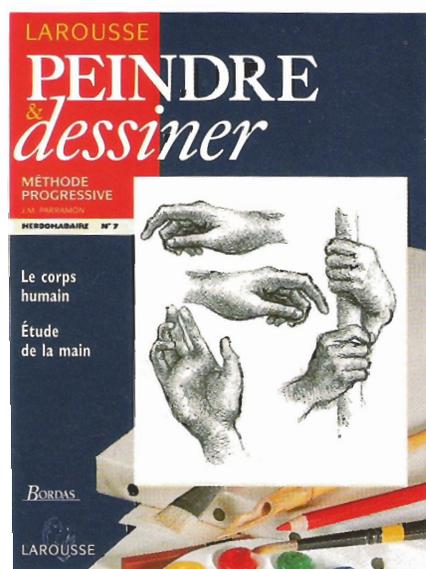
Semaine après semaine, vous découvrirez :

- 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, marines, natures mortes, portraits, nus...

- 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 7

LE CORPS HUMAIN

Introduction
p. 97

Les canons classiques
p. 98 à 100

Notions d'anatomie
p. 101 à 104

ÉTUDE DES MAINS

Introduction
p. 105

Trois exemples magistraux
p. 106

Le squelette de la main
p. 107

Les proportions de la main
p. 108

Étude de la main d'après nature
p. 109 à 112

PEINDRE ET DESSINER
est publiée par la Société des Périodiques Larousse (SPL)
1-3, rue du Départ
75014 Paris.
Tél. : (1) 44 39 44 20

La collection Peindre et Dessiner se compose de
96 fascicules pouvant être assemblés en 8 reliures.

Directeur de la publication : Bertil Hessel
Direction éditoriale : Françoise Vibert-Guigue
Coordination éditoriale : Catherine Nicolle
Couverture : Gérard Fritsch, Olivier Calderon ;
Photo : Tant de poses © SPL 1995
Fabrication : Annie Botrel
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 Sanmiguel
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 Flaichère

Service abonnement Peindre et Dessiner :
68 rue des Bruyères, 93260 Les Lilas
Tél. : (1) 43 62 10 51
Étranger, établissements scolaires,
n'hésitez pas à nous consulter.

Service des ventes (réservé aux grossistes, France) :
PROMEVENTE - Michel Janca
Tél. : Numéro Vert 05 19 84 57

Prix de la reliure :
France : 59 FF / Belgique : 410 FB / Suisse : 19 FS /
Luxembourg : 410 FL / Canada : 9,95 \$CAN

Distribution :

Distribuée en France : TP / Canada : Messageries de Presse
Benjamin / 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.

Impression : Printer à Barcelone, Espagne (Printed in Spain).
Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1995.

© I. B. 36954-1994

Le corps humain

Ci-dessous, de gauche à droite. Vous pouvez voir le Doryphore de Polyclète, appelé aussi le Canon, et l'Apollon du Belvédère de Léocharès. Nous avons superposé une règle sur les deux photographies, indiquant le rapport entre la hauteur du personnage et celle de la tête. Voyez (les deux lignes fines) que les canons ont, à partir de l'aîne, une longueur de trois modules et demi et pour le deuxième, de quatre modules et demi.

Les grands artistes se sont toujours préoccupés de l'expression de la beauté. Lorsqu'ils ont recherché celle-ci sur un corps d'homme ou de femme, ils ont orienté leurs efforts vers la formulation d'un canon, c'est-à-dire d'une suite de rapports mathématiques qui permettent de déterminer, à partir d'une relation très simple, toutes les autres mesures d'un corps idéal.

Les deux canons les plus connus et les plus acceptés dans les cultures d'influence gréco-latine sont dus à deux grands artistes de la Grèce classique. Il s'agit du canon de Polyclète (V^e siècle avant J.-C.) et celui de Lysippe (IV^e siècle avant J.-C.).

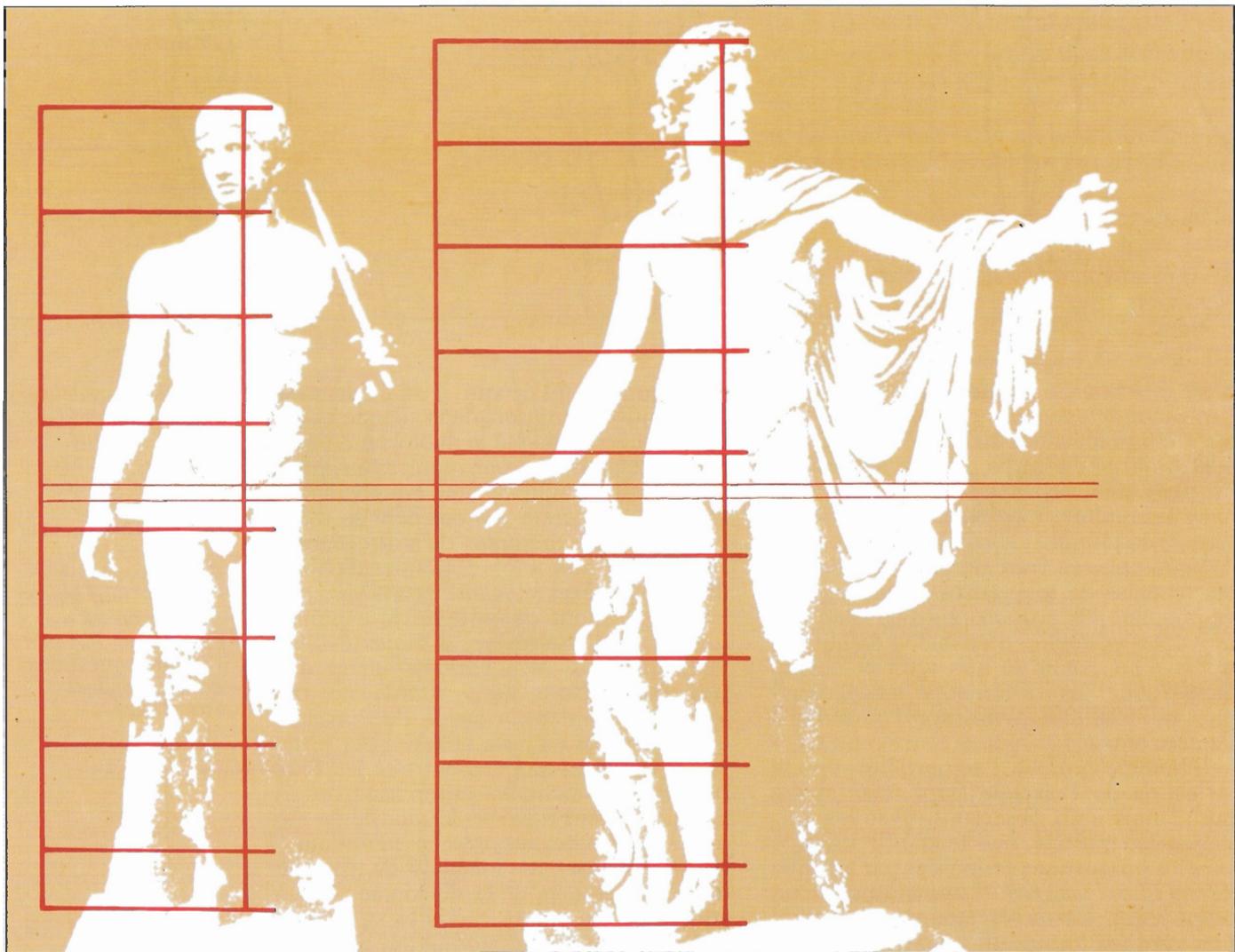
L'œuvre représentative du canon de Polyclète est la statue appelée le *Doryphore*, connue aussi sous le nom de *Canon*. Sur cette sculpture, toutes les mesures du corps obéissent à des rapports mathématiques très simples, obtenus à partir d'une première proportion : la hauteur totale du corps est égale à

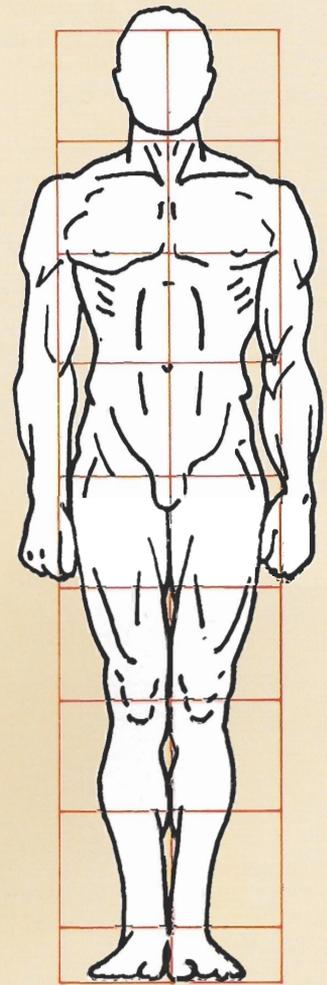
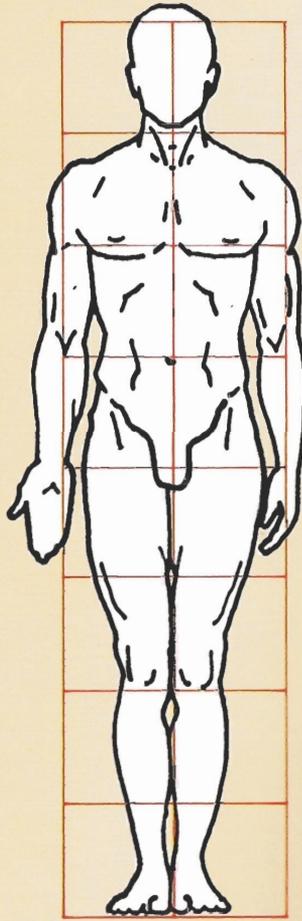
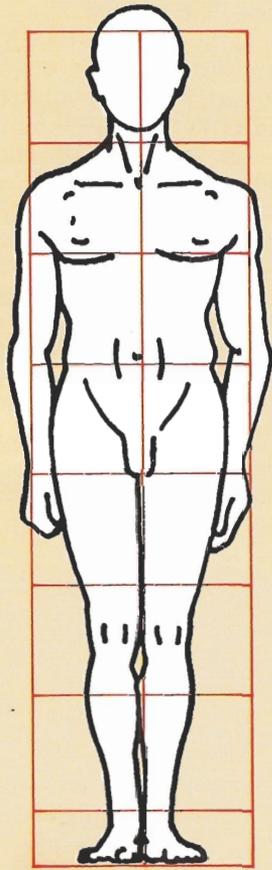
sept fois et demie la hauteur de la tête.

Le canon de Lysippe idéalise le corps humain en lui attribuant des formes plus sveltes. Le rapport de base est déterminé ainsi : la hauteur totale du corps est égale à huit fois la hauteur de la tête.

Lorsqu'un canon est supérieur à huit têtes pour la hauteur totale du corps, il détermine des proportions convenant davantage aux héros et aux demi-dieux qu'à des hommes (ou des femmes) normaux. Tel est le cas du célèbre *Apollon du Belvédère*, œuvre supposée de Léocharès, statue qui correspond à un canon de huit têtes et demie. Dans tous les cas, connaître et appliquer un canon pour dessiner un corps humain signifiera respecter les proportions qu'il détermine.

Sachez enfin que nous nous sommes limités, sur nos croquis, à présenter les proportions les plus courantes du canon (celles qui correspondent à la position des principales parties du corps), sans entrer dans les détails car nous considérons qu'il





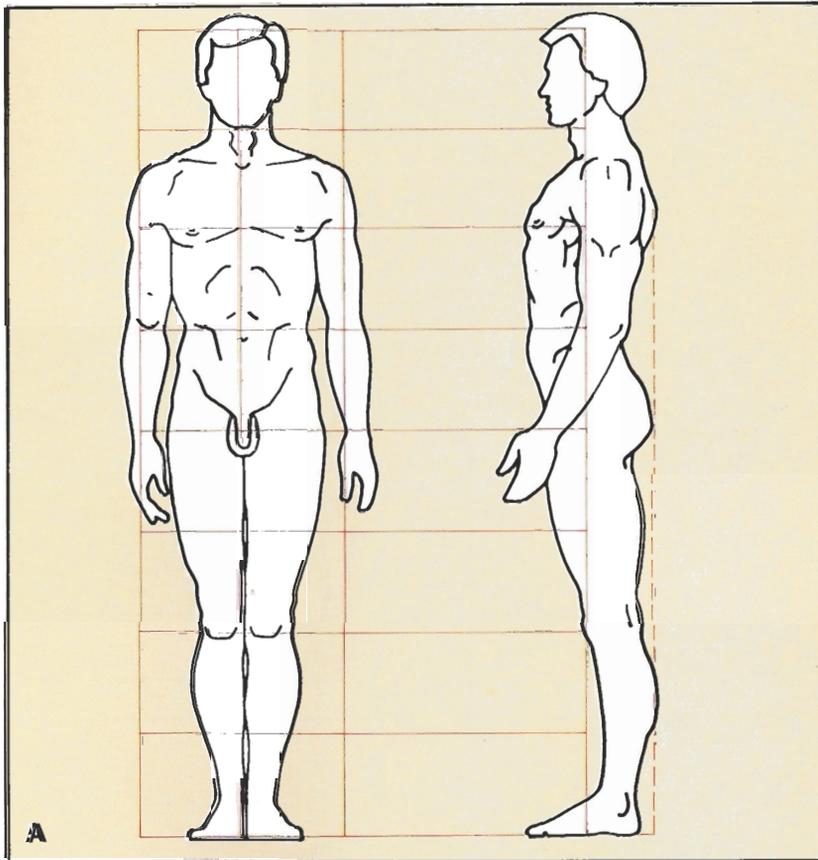
n'est pas bon de freiner ainsi l'intuition. Les canons classiques ne laissent, bien sûr, aucun problème en suspens. Quelle que soit la partie du corps humain à mesurer, on peut établir un rapport de proportion avec le module, c'est-à-dire avec la hauteur de la tête.

Vous pourrez voir, de gauche à droite, les schémas de trois corps masculins correspondant aux proportions d'un canon de sept têtes et demie, d'un canon de huit têtes et d'un canon de huit têtes et demie. Remarquez les différences morphologiques qui résultent du passage d'un canon à l'autre.

L'homme normal d'aujourd'hui répond au canon de Polyclète (sept têtes et demie), mais nous observons, avec les dernières générations, une tendance affirmée vers les proportions proposées par Lysippe au IV^e siècle avant J.-C. pour obtenir un corps idéal. La race humaine paraît évoluer vers des formes plus sveltes.

De notre point de vue, il est évident que nous pouvons utiliser, dans chaque cas, le canon qui correspond le mieux au type humain que nous désirons représenter. Mais, en général, lorsque aucune typologie n'est spécifiée, le canon qui convient le mieux aux normes esthétiques de notre époque est celui de huit têtes. Il permet d'obtenir des personnages élégants et sveltes, sans les exagérations qu'entraîne le canon de l'Apollon du Belvédère, à moins évidemment que nous recherchions l'image d'un surhomme. Nous nous attarderons plus loin sur l'examen du canon de Polyclète, qui représente un juste milieu. Pour le moment, observez simplement que les différences fondamentales entre les trois canons se situent à partir du quatrième module. Les jambes du premier canon ont (à partir de l'aîne) une longueur de trois modules et demi, pour le deuxième, la longueur est de quatre modules et pour le troisième, de quatre modules et demi.

Ci-dessus. Schéma des trois canons étudiés, de sept et demie, de huit et de huit têtes et demie. Le canon utilisé le plus couramment est celui de Lysippe (huit têtes). On réserve le canon de huit têtes et demie pour les cas particuliers, lorsqu'il s'agit de représenter des personnages « héroïques ».

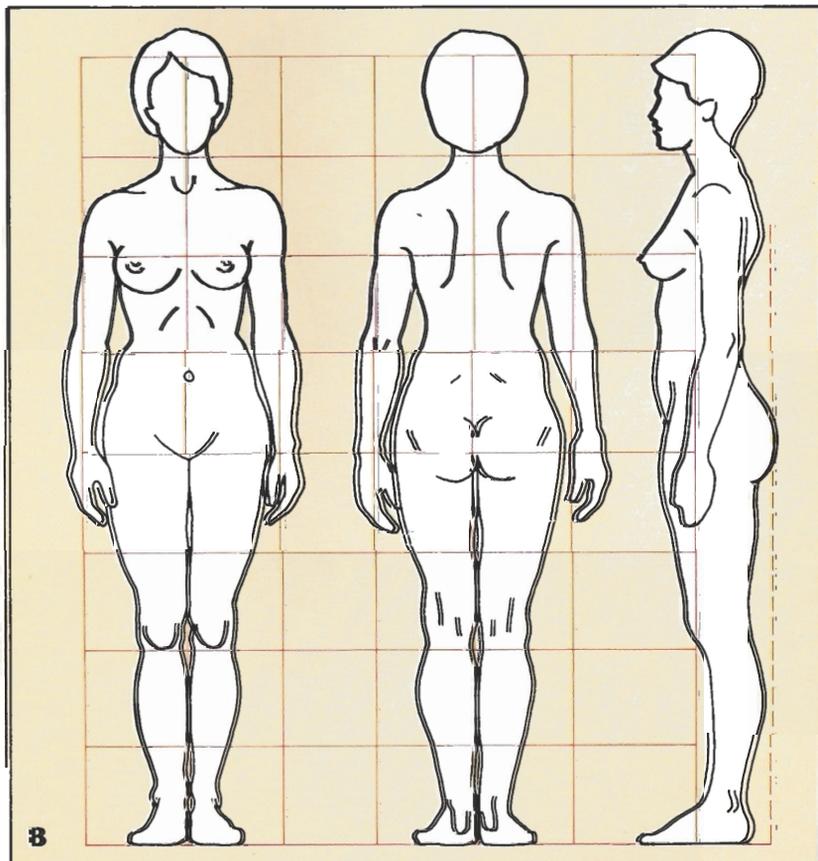


Attardons-nous sur le canon du corps humain. Nous avons réuni sur une même page le canon féminin et le canon masculin afin d'établir des comparaisons judicieuses.

Norme générale. La vue de face et la vue de dos du corps humain rentrent dans un rectangle dont les dimensions sont : *en largeur*, deux fois la hauteur de la tête et, *en hauteur*, huit fois la hauteur de la tête. La largeur du rectangle est donc divisée par un axe de symétrie et la hauteur par sept lignes horizontales déterminant huit modules dont la hauteur est égale à une tête.

A. Pour le corps masculin, notons les caractéristiques suivantes :

- Les épaules se situent un tiers en dessous du premier module.
- Les mamelons coïncident avec la ligne horizontale du deuxième module.
- La séparation entre les deux mamelons est égale à un module.
- Le nombril est situé un peu en dessous de la ligne du troisième module.
- Les coudes et les points d'inflexion de la taille sont sur la ligne horizontale du troisième module.
- Le pubis se trouve au point médian du corps, c'est-à-dire sur l'horizontale du quatrième module.
- Les genoux sont un peu au-dessus de la limite inférieure du sixième module.
- Le pli inférieur des muscles fessiers se situe approximativement un tiers au-dessous de la ligne horizontale du pubis.
- Vu de profil, le mollet est au niveau de la verticale qui passe par les omoplates.



B. Pour le corps féminin, contrairement à une idée répandue, les proportions ne sont pas si éloignées. Voici les principales différences morphologiques :

- En général, le corps féminin est plus petit que celui de l'homme, on estime la différence à environ 10 cm.
- Les épaules de la femme sont un peu plus étroites.
- La pointe du sein est un peu en dessous de la ligne du deuxième module.
- Le nombril se situe plus bas que celui de l'homme.
- La taille est plus étroite.
- Les hanches, en revanche, sont plus larges.
- Sur le corps de la femme, vu de profil, les fesses vont plus loin que la verticale qui passe par les omoplates et le mollet.

Canon pour les enfants et les adolescents

Lorsqu'un débutant essaie de dessiner un enfant ou un adolescent, il a tendance à représenter un «petit homme». Il en va ainsi car les proportions du corps humain que nous avons en «tête» (celles que nous connaissons le mieux) correspondent à celles d'un adulte. Les proportions du corps de l'enfant et de l'adolescent sont plus changeantes. Elles correspondent aux étapes de la croissance et nous ne nous retrouvons pas en elles.

Nous remarquons tout d'abord que la tête de l'homme est la partie de son corps qui se développe le moins. Nous naissons avec une grosse tête, un gros ventre et «court sur pattes». La tête représente un quart du corps d'un bébé. Son thorax et son ventre occupent presque deux autres quarts, de telle sorte que les bras et les jambes sont proportionnellement plus courts. A gauche (1), nous avons le canon d'un enfant âgé de huit à douze mois.

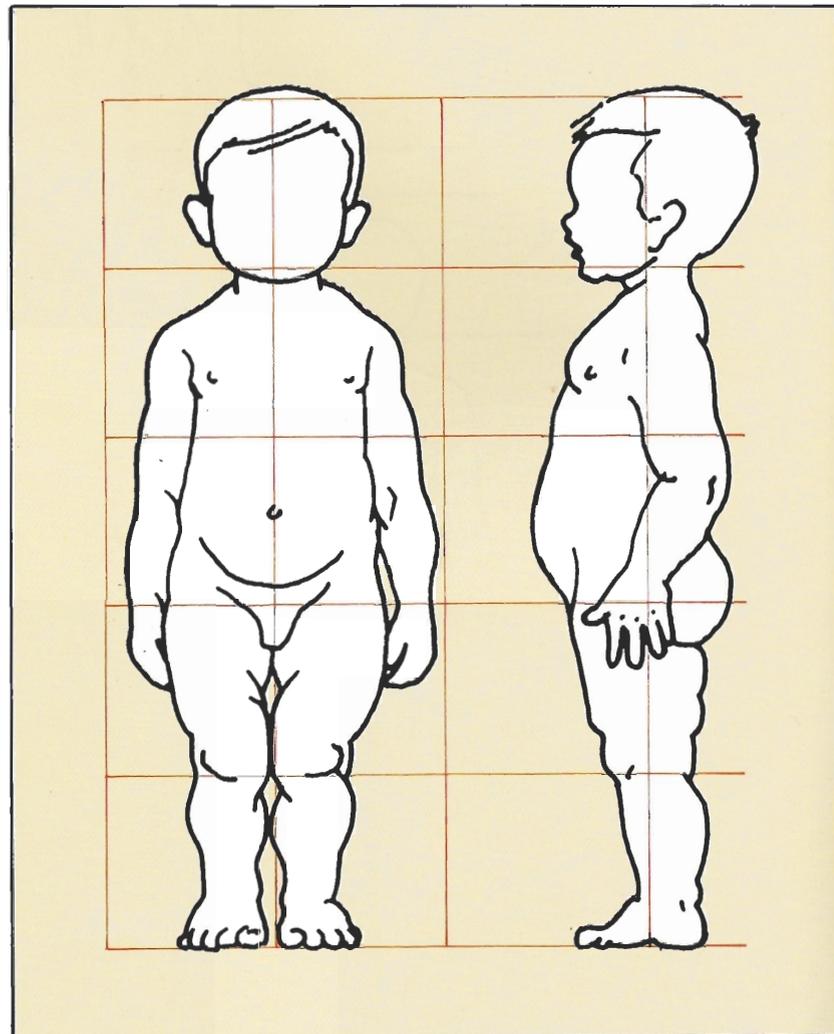
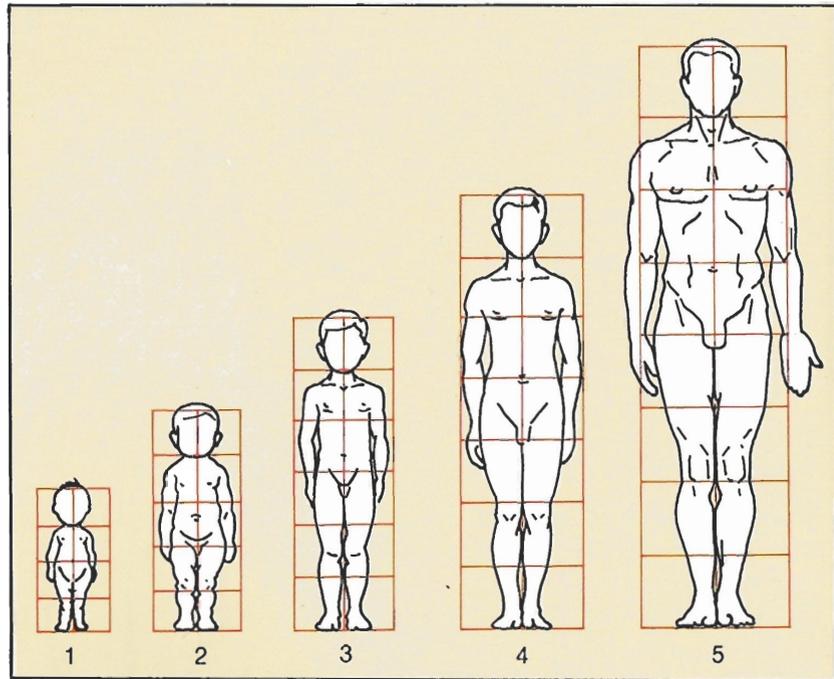
La croissance la plus importante est celle des membres. Entre dix-huit mois et deux ans (2), nous passons d'un canon de quatre modules à un canon de cinq, dans lequel, avec l'allongement consécutif du thorax et de l'abdomen, les bras et les jambes occupent deux modules.

Nous savons que le rythme de la croissance n'est pas le même pour tous les enfants mais, en moyenne, de deux à six ans les proportions de leur corps (en prenant toujours la hauteur de la tête comme module) vont évoluer vers un canon de six modules (3). Remarquez que les membres inférieurs sont la principale cause de cette croissance.

Le corps d'un adolescent bien formé correspond à un canon de sept têtes. Le développement du thorax et la croissance des membres (les jambes occupent maintenant trois modules entiers) le rapprochent des proportions de l'adulte. En réalité, nombreux sont les adultes qui ne parviennent pas à dépasser le canon de sept têtes. On peut affirmer que, de la puberté à la maturité, notre développement se manifeste par une croissance des jambes qui occupent d'abord trois, puis quatre modules. Lorsque l'on se réfère aux proportions, on doit noter que les différences entre l'adolescent et l'adulte se trouvent essentiellement dans la longueur relative des jambes.

Les plus grandes difficultés se présentent généralement au moment de dessiner de très jeunes enfants.

Ci-contre, le deuxième canon à plus grande échelle, l'un des plus utilisés dans toute l'histoire de l'art.



En bas, droite.

Études anatomiques du cou et des épaules d'un homme, Léonard de Vinci. Dessin à la plume et à l'encre. Bibliothèque royale, Windsor. Elles étonnent par leur clarté et leur précision.

Ci-dessous.

Étude d'un écorché, Alessandro Allori (1535-1607), dessin à la plume. Musée du Louvre, Paris.

Pour dessiner «quelque chose» il est nécessaire de savoir comment est fait ce «quelque chose». Élémentaire, direz-vous. Cependant, l'apprenti artiste n'en est pas toujours conscient. Même pour des sujets d'une aussi grande complexité de formes que le corps humain, il se fie le plus souvent à son intuition sans se préoccuper d'analyser auparavant les formes, alors que tous les grands artistes ont été d'accord pour affirmer que la maîtrise du dessin du corps humain passe par l'étude de l'anatomie du corps de l'homme et de la femme.

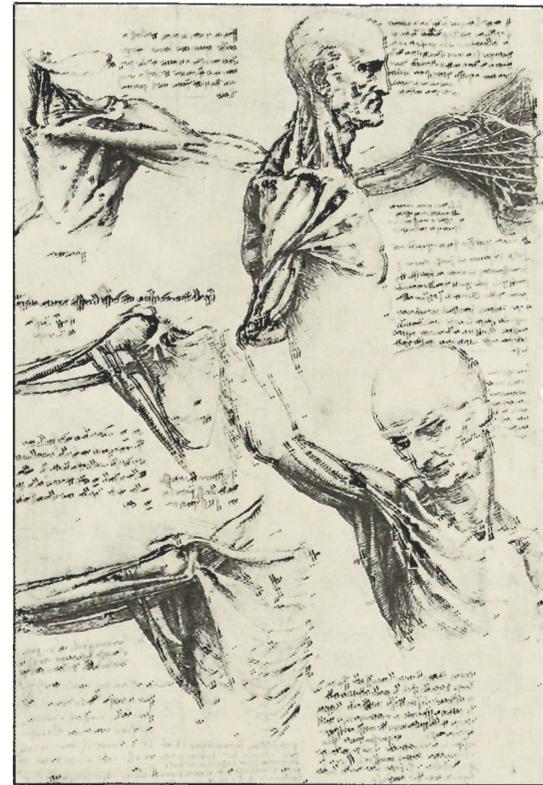
A partir de la Renaissance, l'anatomie artistique a été considérée comme une discipline indispensable pour la formation de

l'artiste. Aussi, nous vous conseillons de vous intéresser à ce sujet dont nous ne présentons ici qu'un aperçu pour des raisons évidentes : notre cours ne peut se transformer en un traité d'anatomie artistique.

Il existe d'excellents traités pour vous aider à «apprendre à voir» le modèle humain, à connaître le pourquoi des volumes et des creux de certaines formes lorsque l'on travaille d'après nature. Autrement nous reproduirions *ce que nous voyons* sans savoir *pourquoi nous le voyons ainsi*.

Connaître la cause interne des formes du corps humain est l'unique manière de les interpréter correctement. Et, puisque cette connaissance commence par l'étude de notre structure osseuse et musculaire, nous nous limitons à vous présenter un condensé, sous forme de liste, des principaux os et muscles (la forme extérieure de ceux-ci) qui constituent le corps humain. Nous espérons que ce «survol» sera un stimulant efficace pour vous amener à une étude plus approfondie de l'anatomie artistique.

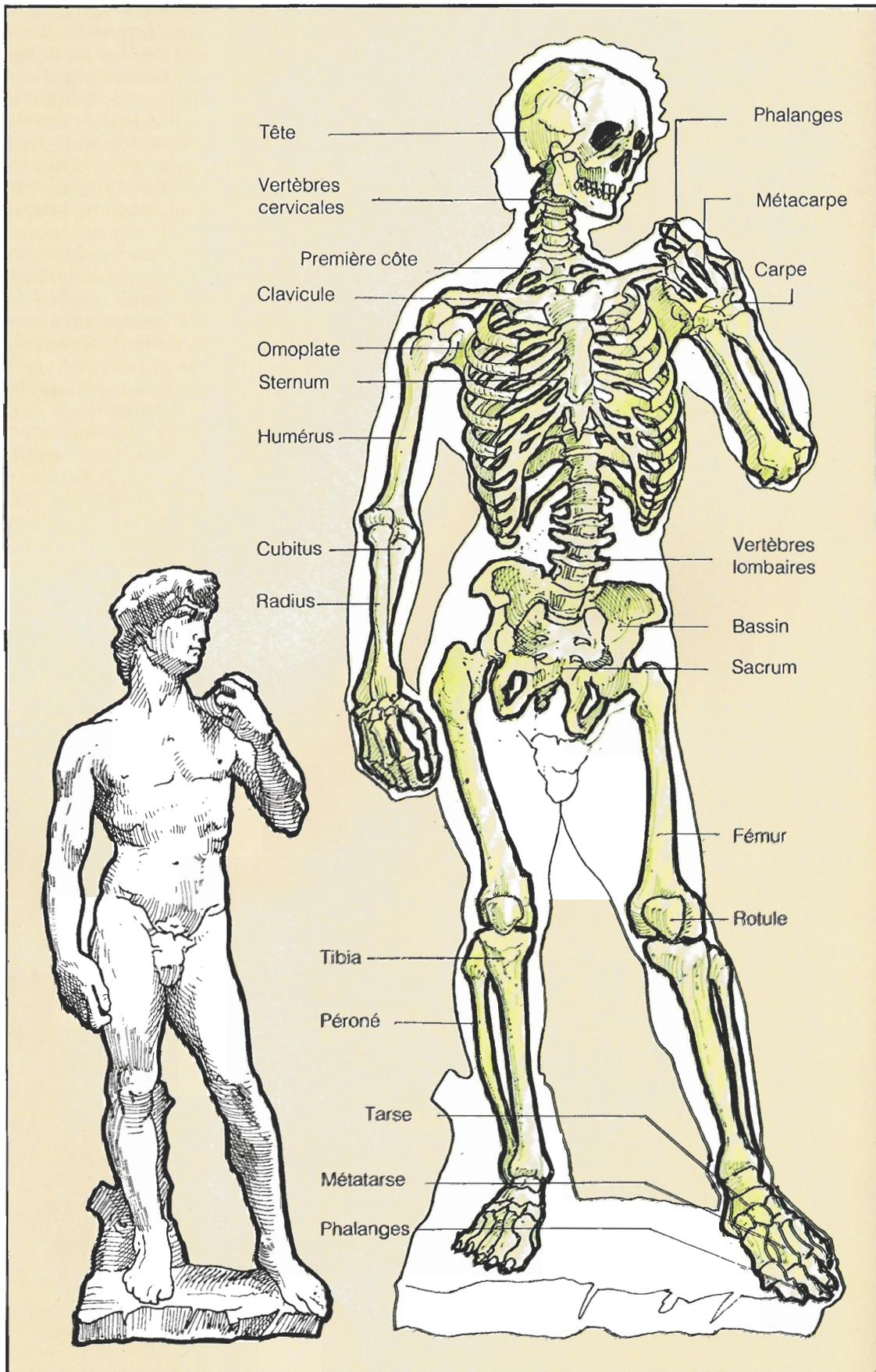
Chaque artiste, dans la limite de ses capacités, doit devenir un imitateur de Léonard de Vinci ou d'Alessandro Allori, pour citer les deux plus grands pionniers de l'étude systématique de l'anatomie humaine appliquée à l'art.

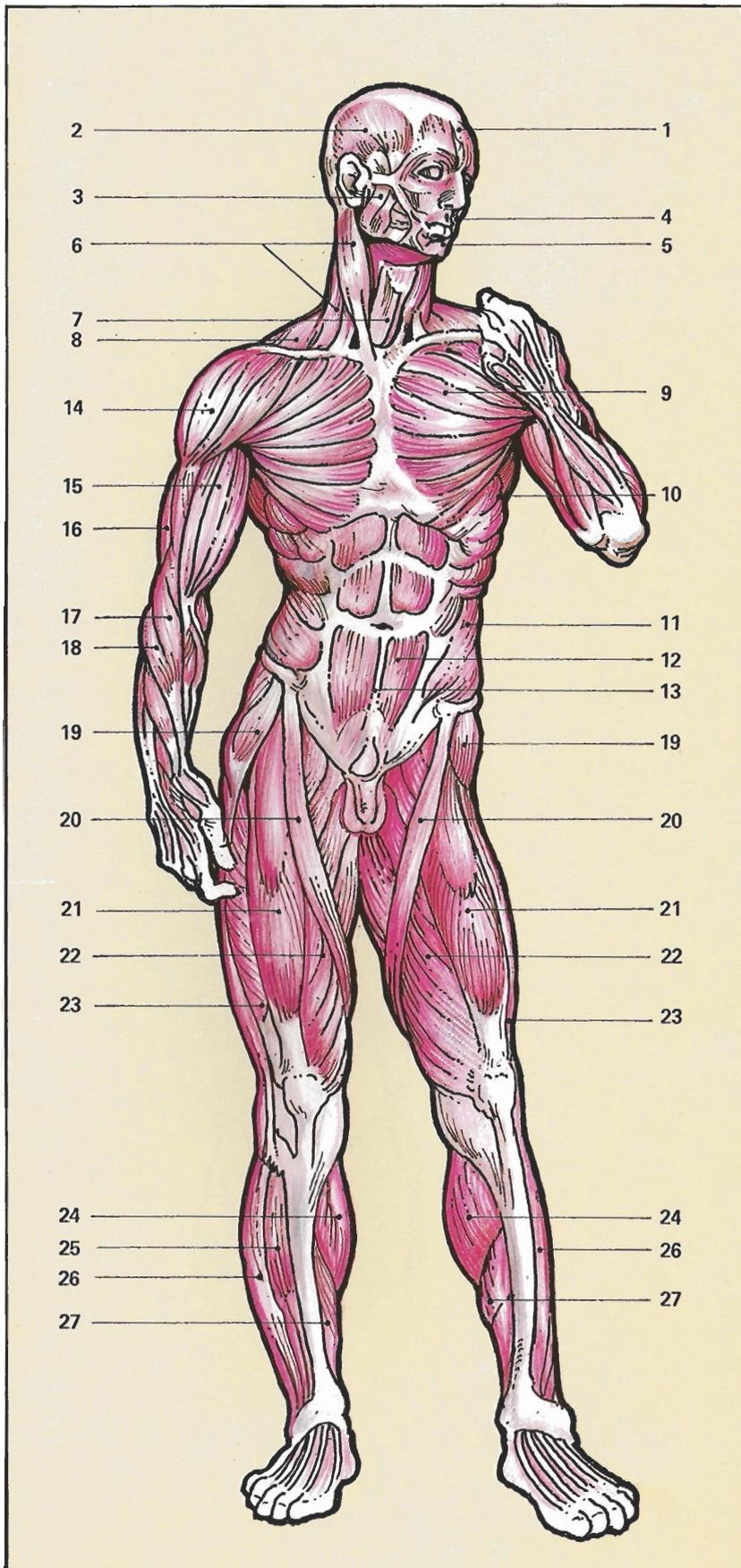


Le squelette

Le squelette est l'armature solide et articulée qui soutient les parties molles de notre corps (les viscères et les muscles), celles-ci sont maintenues en place grâce à la rigidité des os. Notre squelette, en outre, doit être considéré comme «un ensemble de leviers» qui, actionnés par les muscles, rendent possibles tout en limitant les divers mouvements du corps. Les articulations sont les principaux points de référence pour saisir une pose. Elles sont très importantes pour les raccourcis. Ces considérations deviennent évidentes avec le célèbre *David* de Michel-Ange dont nous vous présentons un dessin à la plume. Toutes les caractéristiques de la pose sont déjà présentes sur le squelette qui lui correspond.

Tous les détails de la pose sont présents sur le squelette, de même que les articulations qui permettent de construire et de définir les proportions correctes du dessin.





L'étude des muscles du corps humain peut se faire, bien sûr, à plusieurs niveaux. Du point de vue de l'anatomie artistique, vous devez porter une attention toute particulière aux muscles les plus apparents. En réalité, les formes que nous observons à la surface du corps sont le résultat du volume de tous les muscles, y compris les plus profonds. Mais il est évident que ce sont les muscles externes (ceux qui se trouvent immédiatement sous la peau) qui offrent le plus d'intérêt pour l'artiste. Nous vous présentons dans ces pages une vue de face et une vue de dos de la musculature du corps humain avec le nom de chaque muscle. Comme pour le squelette, nous utilisons la pose du *David* de Michel-Ange. Il est important que vous observiez la forme et le volume de chacun d'eux et que vous tentiez de les identifier sur le modèle lorsque vous dessinez d'après nature.

Face antérieure

Muscles de la tête: 1 - Frontal. 2 - Temporal. 3 - Masséter. 4 - Orbiculaire des lèvres. 5 - Triangulaire des lèvres.

Muscles du cou: 6 - Sterno-cléido-mastoïdien. 7 - Muscles hyoïdiens. 8 - Trapèze.

Muscles du thorax: 9 - Grand pectoral. 10 - Grand dentelé.

Muscles de l'abdomen: 11 - Grand oblique. 12 - Grand droit. 13 - Ligne blanche.

Muscles des membres supérieurs: 14 - Deltoïdes. 15 - Biceps. 16 - Triceps brachial. 17 - Long supinateur. 18 - Muscles radiaux.

Muscles des membres inférieurs: 19 - Tenseur du fascialata. 20 - Couturier. 21 - Droit antérieur. 22 - Vaste interne. 23 - Vaste externe. 24 - Jumeau interne. 25 - Jambier intérieur. 26 - Long péronier latéral. 27 - Soléaire.

Face antérieure des muscles les plus visibles du corps humain. Faites l'effort d'apprendre leur nom afin de les identifier sur un modèle vivant.

Les muscles

Face postérieure

Muscle de la tête: 28 - Occipital.

Muscle du cou: 6 - Sterno-cléido-mastoïdien.

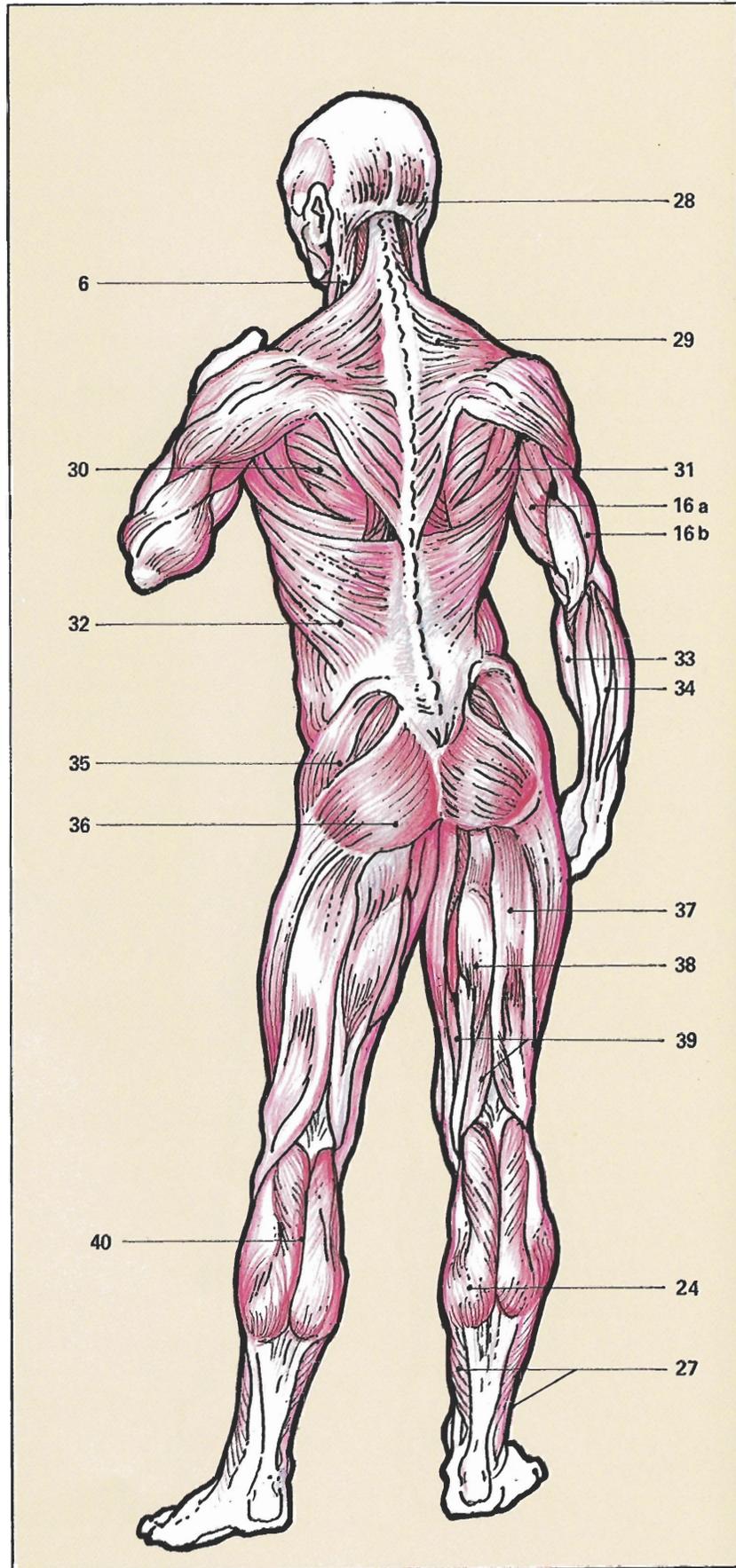
Muscles dorsaux: 29 - Trapèze. 30 - Sous-épineux. 31 - Muscle rond. 32 - Grand dorsal.

Muscles des membres supérieurs: 16a - Vaste interne du triceps brachial. 16b - Vaste externe. 33 - Cubital antérieur. 34 - Extenseur commun des doigts.

Muscles des membres inférieurs: 35 - Moyen fessier. 36 - Grand fessier. 37 - Biceps crural. 38 - Demi-tendineux. 39 - Demi-membraneux. 40 - Jumeau externe. 24 - Jumeau interne. 27 - Soléaire.

Comme toujours lorsque l'on se pose une question strictement théorique, le problème est de savoir s'il s'agit ou non de quelque chose qui va nous apporter une aide pratique. En ce qui concerne le canon, sa connaissance représente toujours le point de départ pour le calcul des mesures des différentes parties du corps humain par rapport à sa hauteur ou par rapport au module. Une norme rigoureuse s'avère absolument indispensable pour obtenir le dessin d'un corps harmonieux et svelte, que nous pourrons alors construire et corriger avec les connaissances anatomiques nécessaires qui nous permettront de situer chaque articulation et chaque muscle à sa place exacte.

La musculature de la femme est, bien sûr, exactement la même que celle de l'homme. Les différences morphologiques que nous distinguons entre un corps féminin et un corps masculin proviennent, d'une part, d'un développement différent et, de l'autre, des modifications de certaines parties du squelette. Le bassin de la femme, par exemple, est plus large que celui de l'homme. D'autres différences sont dues au fait que la femme a une couche de graisse sous-cutanée plus évidente que celle de l'homme, ce qui entraîne une plus grande douceur des formes du corps humain, y compris chez les gymnastes et les sportives, en général. Un athlète masculin possède toujours un corps plus « anguleux » qu'une athlète féminine, même avec un entraînement identique.



Face postérieure des muscles superficiels du corps humain.

Étude des mains ■

Les expressions de l'être humain, c'est-à-dire sa faculté à exprimer des sentiments et des émotions à travers son corps, se manifestent fondamentalement par l'intermédiaire des muscles faciaux. Cependant, si «le visage est le miroir de l'âme», comme le prétend le proverbe, les mains ont aussi beaucoup de choses à «dire».

Avez-vous analysé parfois l'extraordinaire mobilité de vos mains ? Avez-vous éprouvé la curiosité d'observer les multiples gestes que font les mains lorsque nous parlons, lorsque nous nous lançons dans une explication ?... Car les mains elles aussi parlent ! Les grands artistes ont bien compris tout ce qu'une main pouvait «dire» et, par conséquent, ils ont appris son anatomie et sa structure interne, et observé ses mouvements.

Recherchez des exemples dans l'histoire de l'art et étudiez-les avec attention, vous serez émerveillé par la beauté et la force d'expression des mains.

Dessiner une main (la dessiner correctement, bien entendu) est un des exercices les plus difficiles à maîtriser pour l'artiste. Mais, tout comme le visage, la main est l'un des «modèles» les plus passionnants que nous puissions rencontrer.

De plus, c'est un modèle que nous avons toujours à notre portée. Si nous dessinons avec notre main droite, la gauche est toujours disponible pour poser. Et si nous sommes gaucher, la droite sera notre modèle. Par conséquent, vous n'avez pas d'excuse, tentez l'expérience ! Nous consacrons ces pages au dessin de la main... De votre propre main !

La tâche n'est pas facile. La main n'est pas une seule forme mais un ensemble de formes capables de se mouvoir indépendamment, et que nous voyons le plus souvent avec des raccourcis très prononcés.

Dessiner de tels raccourcis suppose la connaissance de la structure osseuse du squelette de la main. Ses articulations sont les points de référence pour le calcul de toutes les proportions.

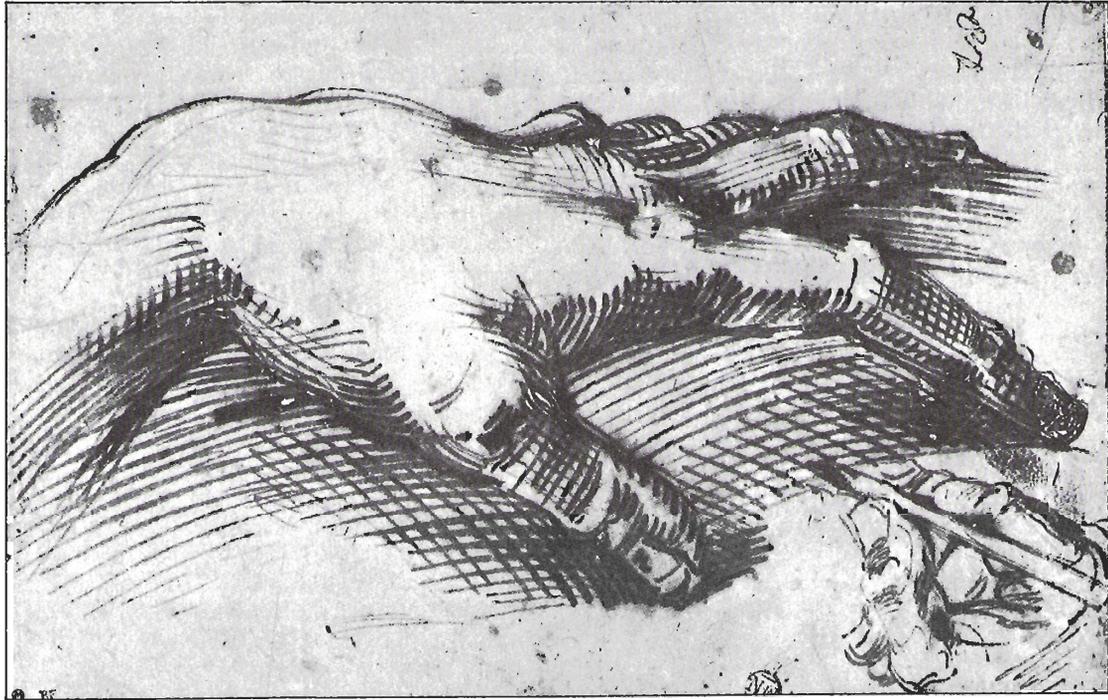
Préparez-vous, car vous allez devoir travailler dur.

Tandis qu'une main pose, l'autre dessine. C'est là une bonne méthode pour étudier « les formes » qui constituent une main, pour apprendre à connaître les multiples « poses » qu'elle peut adopter et pour arriver à acquérir l'aisance nécessaire pour saisir sa force d'expression.



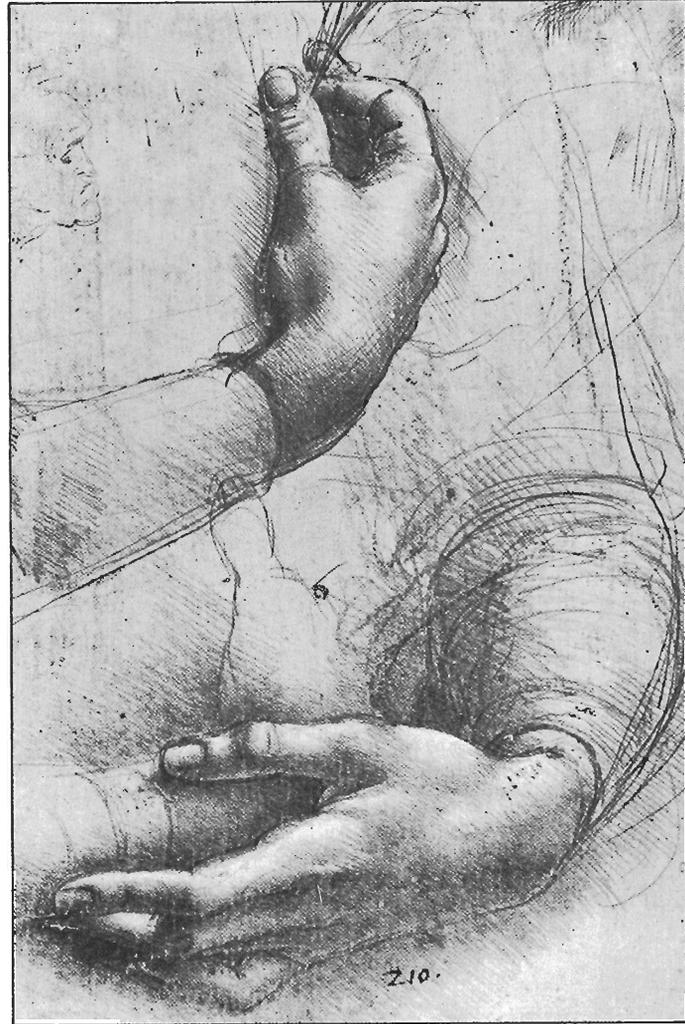
Trois exemples magistraux

A gauche. *Les Mains*, attribué à Michel-Ange, mais de Passeritti (1529-1592), dessin à la plume et à l'encre noire. Musée du Louvre, Paris.

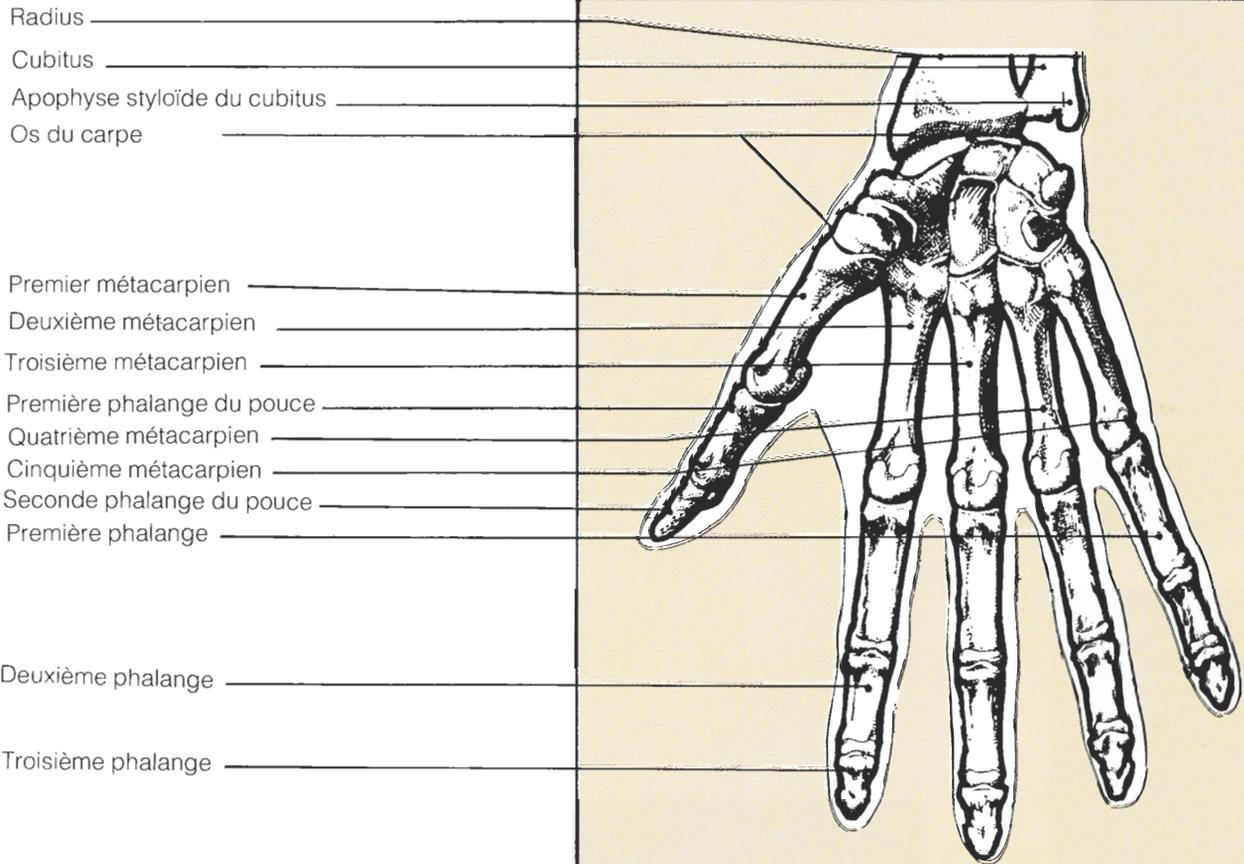


En bas, à gauche. Etude pour les mains de la Vierge, Federico Barocci (1535-1612). Crayon noir, craie blanche, sur papier bleu. Staatliche Museen, Berlin.

En bas, à droite. Etude de mains, Léonard de Vinci (1452-1519), dessin à la pointe d'argent. Bibliothèque royale, Windsor. Grattage rehaussé de blanc sur papier rose préparé.



Le squelette de la main

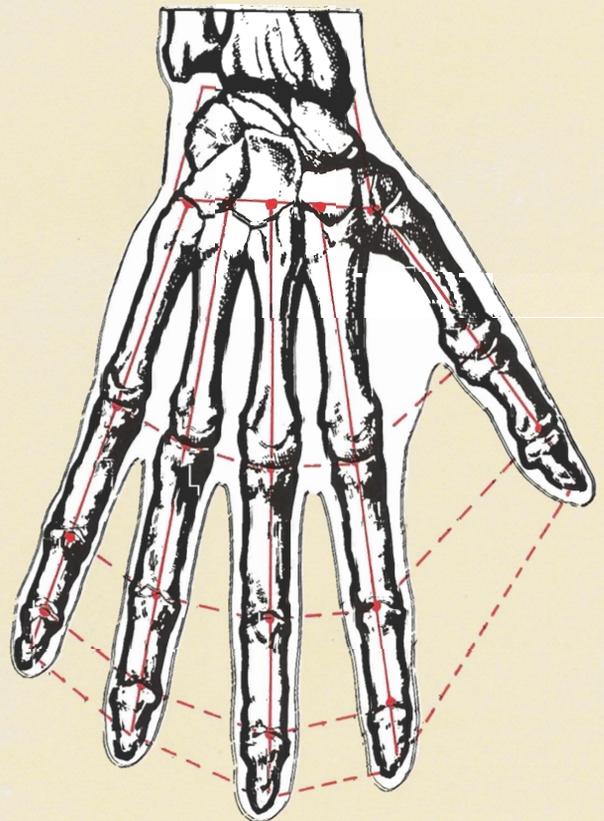


Vous voyez ici le squelette de la main droite dans une position considérée, en anatomie, comme normale. Observez qu'à la hauteur du poignet, l'apophyse styloïde du cubitus présente une forme visible. À partir de l'articulation du poignet, la main se compose de trois ensembles d'os bien distincts. Un premier groupe d'os de petite taille constitue le *carpe*. De là partent les cinq os allongés du *métacarpe*. Enfin, nous avons les os des doigts, ou *phalanges*: deux pour le pouce et trois pour les autres doigts. Il faut remarquer la grande mobilité du pouce.

Le schéma linéaire

Du point de vue du dessinateur, il est très important de mémoriser de schéma linéaire (dessin ci-contre) suggéré par le squelette de la main. A partir d'un trapèze (région carpienne), une série de cinq rayons (ayant pour centre le poignet) constitue les axes des cinq métacarpiens et des phalanges.

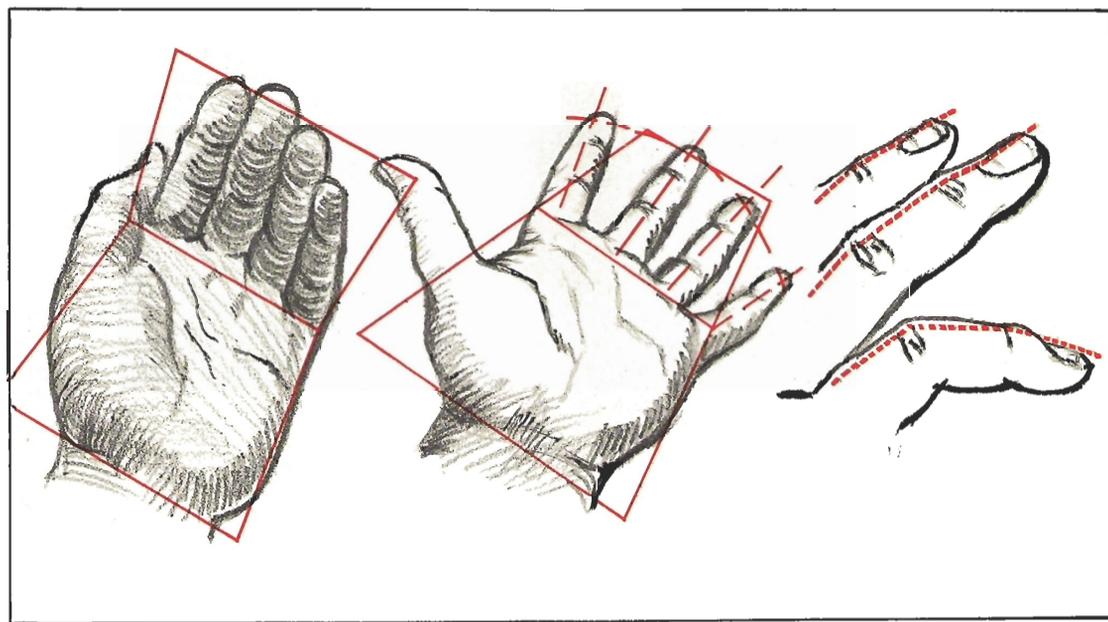
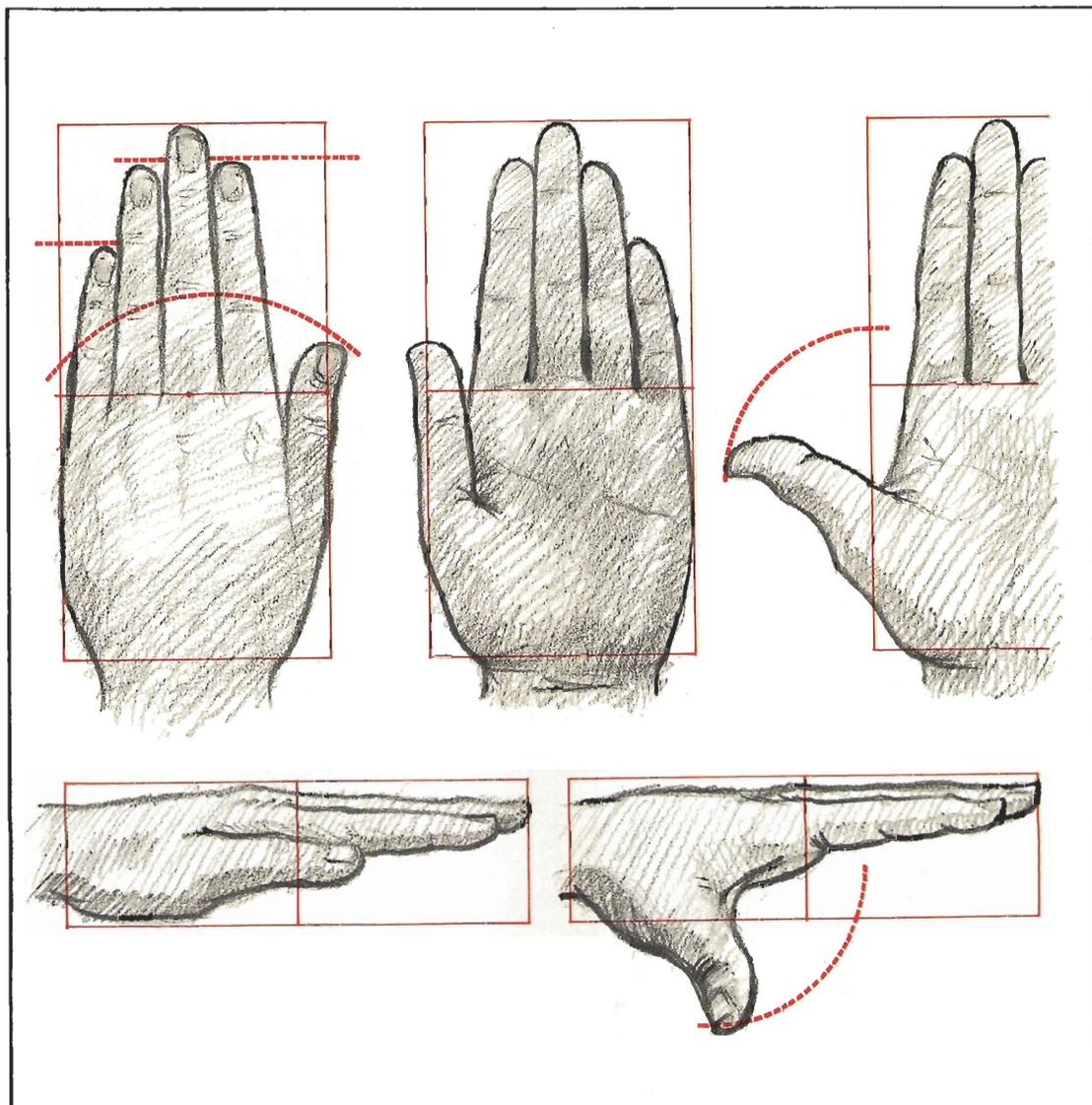
En joignant les articulations qui se trouvent sur les axes, nous obtenons plusieurs polygones dont il convient de se rappeler les formes lorsque nous rencontrons des difficultés pour dessiner une main.



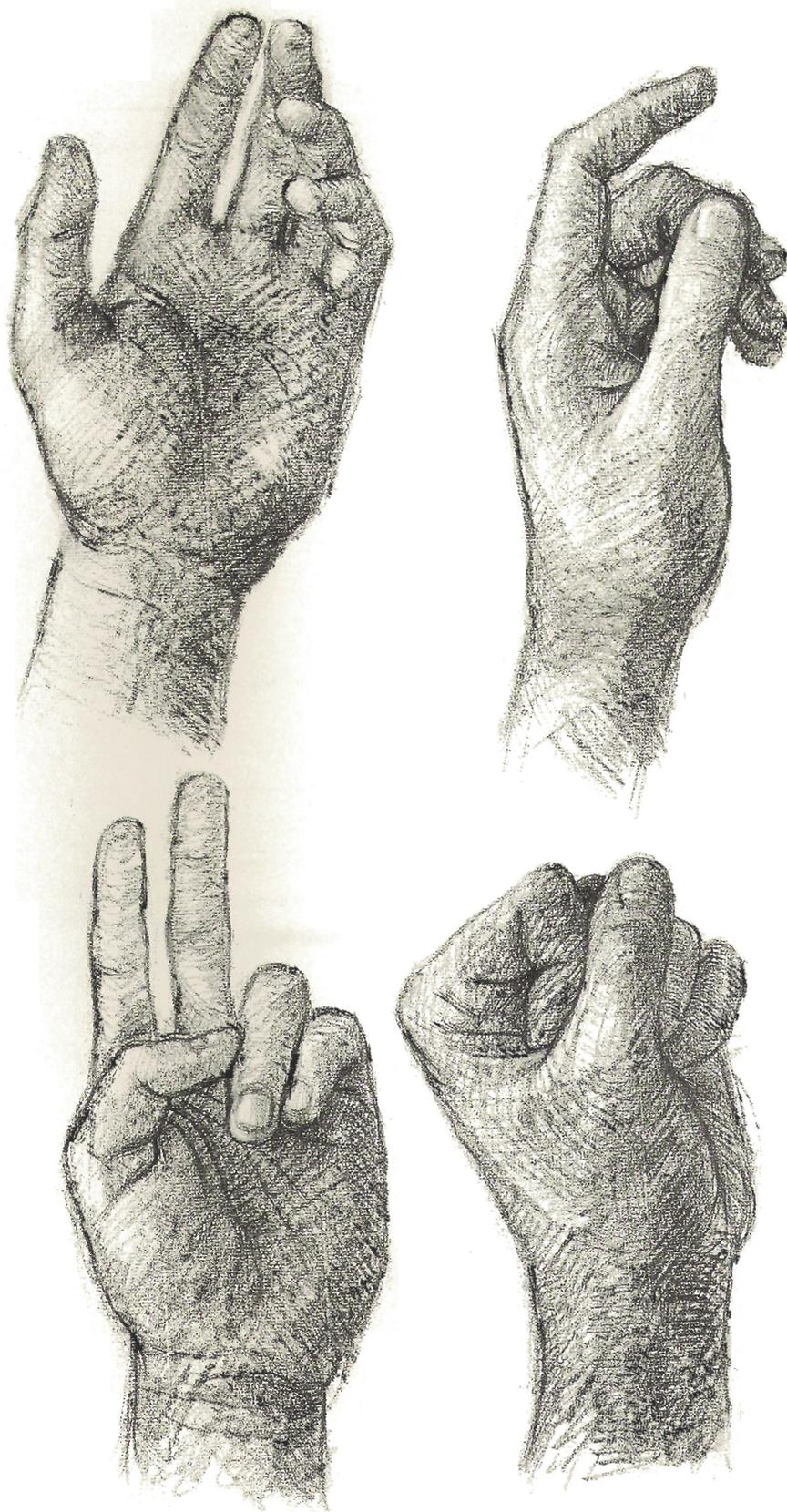
Les proportions de la main

Nous pouvons *grosso modo* établir un canon pour la main. Il sera constitué de deux modules carrés dont le côté commun se situe au niveau des articulations entre le métacarpe et les premières phalanges. Il ne s'agit pas d'un canon précis, mais plutôt d'une formule qui permet d'établir quelques rapports de proportion utilisables pour n'importe quelle main. Remarquez les diverses longueurs des doigts (toutes différentes), et qui se mesurent approximativement en divisant le côté du module en sept parties. Les modules restent égaux quelle que soit la position de la main, comme nous le notons sur les croquis en perspective. En outre, nous observerons rarement les éléments qui composent le second module (celui qui correspond aux doigts) sur le même plan. Les phalanges repliées le subdivisent en autant de plans successifs. Nous devons vous mettre en garde : dessiner une main n'est jamais facile. Mais vous devez vous lancer et commencer à dessiner dès maintenant.

Dessiner une main signifie presque toujours interpréter des détails très précis. Les articulations sont les points de repère qui nous permettent de reporter les proportions.



Étude de la main. Exercices d'après nature



Vous pouvez voir, sur cette page, quatre études au crayon (3B et 6B) de la main gauche. Quatre positions de la même main (en l'occurrence, la main gauche de l'artiste) que vous devrez recopier, mais en utilisant comme modèle votre propre main. Remarquez que, pour ces quatre études, la lumière vient de la gauche en créant des zones d'ombre et de lumière bien définies. Recherchez un éclairage qui ne complique pas le dessin, et faites en sorte que la lumière détache nettement les formes.

Travaillez soigneusement les raccourcis que présentent ces doigts. Observez, par exemple, l'annulaire et le petit doigt de la première étude et remarquez l'importance des « touches » de lumière au bout de chaque doigt ainsi que les plans éclairés de la première et de la deuxième phalange du petit doigt. Ces « lumières » contribuent beaucoup à souligner les raccourcis marquants de ces deux doigts.

Remarquez comment un raccourci peut être parfois correctement résolu par une touche de lumière savamment disposée.

Étude de la main d'après nature

L'intérêt des études de la page précédente résidait dans le geste et dans l'attitude de la main. Il s'agissait de saisir une main dans une de ses multiples «manières d'être».

Maintenant, sur ces nouvelles études, les mains ne se contentent plus d'«être», elles sont aussi en action. Voici une des choses les plus difficiles à obtenir : saisir l'effort, la tension des muscles de la main. Il n'est pas rare que le dessin d'une main ait une forme correcte mais qu'en revanche, il n'exprime rien, qu'il soit totalement inexpressif. La force de ces mains (la sensation de cette force) est obtenue en associant deux aspects du dessin : d'une part, en structurant la forme à partir des grands plans d'ombre et de lumière, y compris en faisant abstraction de nombreuses nuances, et d'autre part, en délimitant les formes par une ligne très nette et en même temps très fine. Il est bon parfois de voir le dessin en volume et de contempler les formes avec la perception du sculpteur.

Vous observerez que, sur le premier exemple ci-dessus, la pression exercée par la main cachée sur celle qui est visible se devine, outre les raisons citées dans le texte, par le déplacement de la peau.





Étude d'après nature de la main gauche

Observez la photographie : le dessinateur a appuyé sa main gauche sur sa cuisse gauche, de telle sorte qu'on la voit de haut, selon un angle de vue pratiquement frontal. Procédez de même si vous dessinez avec la main droite ou, si vous êtes gaucher, inversez l'ordre en appuyant la main droite sur la cuisse droite pour dessiner avec la main gauche.

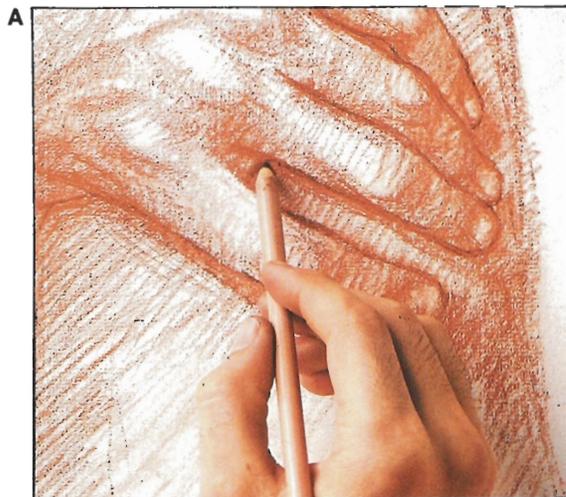
1. Avec une sanguine, réalisez une première construction avec des lignes très légères. Les observations et conseils des pages précédentes vous seront d'une grande utilité.

2. Lorsque le premier travail vous semble correct, renforcez les contours en indiquant les principaux plans d'ombre (sur les doigts et sur le bras) afin d'obtenir une première idée du volume. Si vous observez attentivement les doigts, vous noterez qu'en fonction de la lumière qui éclaire la main de l'artiste, les valeurs de certains plans apparaissent comme très bien déterminées. Ainsi, vous avez une zone très foncée sur le plan constitué par les deuxième et troisième phalanges de l'index, du médium, de l'annulaire et de l'auriculaire. De même, les premières phalanges de ces mêmes doigts correspondent à un plan d'une valeur intermédiaire et, à la limite supérieure de ce plan, nous voyons se détacher les ombres des volumes, à la jointure des articulations du métacarpe avec les premières phalanges. Le pouce et le volume de la paume de la main déterminent un autre plan d'une valeur bien marquée.

Etude de la main d'après nature

Détail A.

Mise en valeur du volume en utilisant les contours pour faire ressortir celui-ci, c'est-à-dire en accentuant la limite entre le plan du doigt et celui sur lequel il repose (la cuisse). Les lignes doivent « vibrer »; faites-les varier en épaisseur et en intensité.



Détail B.

Rehaussez les volumes avec le bâton sanguine. La proéminence plus ou moins marquée des veines qui courent sur le dos de la main est un aspect de la « personnalité » de celle-ci.



3. Vous allez maintenant mettre en valeur les plans que vous avez définis dans la phase précédente. Étudiez avec soin les volumes et les creux résultant de l'anatomie de la main : les jointures des articulations, les tendons et les veines qui, sur une main adulte, se révèlent être des formes très expressives. Vous devez essayer d'obtenir un bon dessin d'après nature sans tomber dans un réalisme « affecté ». Vous pouvez rendre la texture de la peau sans pour autant vous perdre dans des détails minutieux.

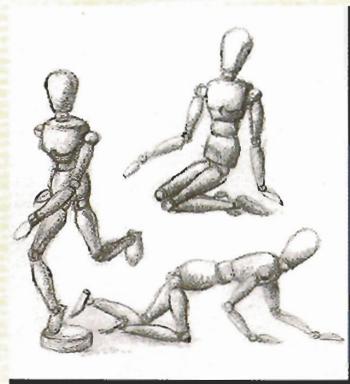
Ci-contre. Avec uniquement de la sanguine, il est possible d'obtenir des dessins très expressifs dans lesquels les détails sont traduits avec peu de traits.

LES PROCHAINS NUMÉROS

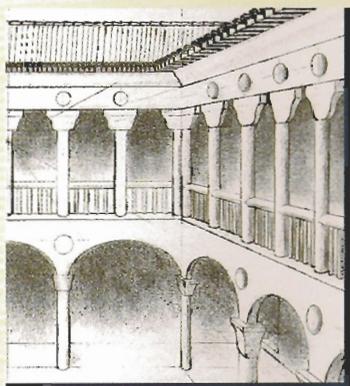
La nouvelle collection
Larousse
PEINDRE & DESSINER
est un cours complet
et progressif
qui vous permettra
d'apprendre, pas à pas,
toutes les techniques de base
du dessin et de la peinture.
Constituez-vous
la série complète.



NUMÉRO 8
Études
et perfectionnement



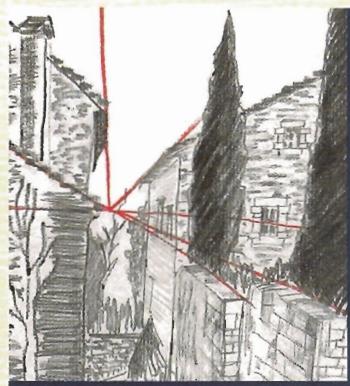
NUMÉRO 9
Le mannequin articulé
Le nu, étude des valeurs



NUMÉRO 10
L'art du portrait
La profondeur en perspective



NUMÉRO 11
Un personnage en perspective
Soleil et ombres



NUMÉRO 12
Études
et perfectionnement



NUMÉRO 13
La technique mixte
Le dessin aux 3 crayons

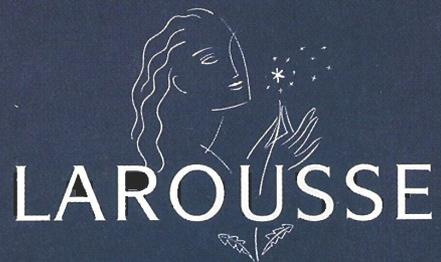


NUMÉRO 14
Le corps humain
Le squelette



NUMÉRO 15
Les muscles
L'Écorché de Houdon

BORDAS



LAROUSSE

LAROUSSE

PEINDRE

& dessiner

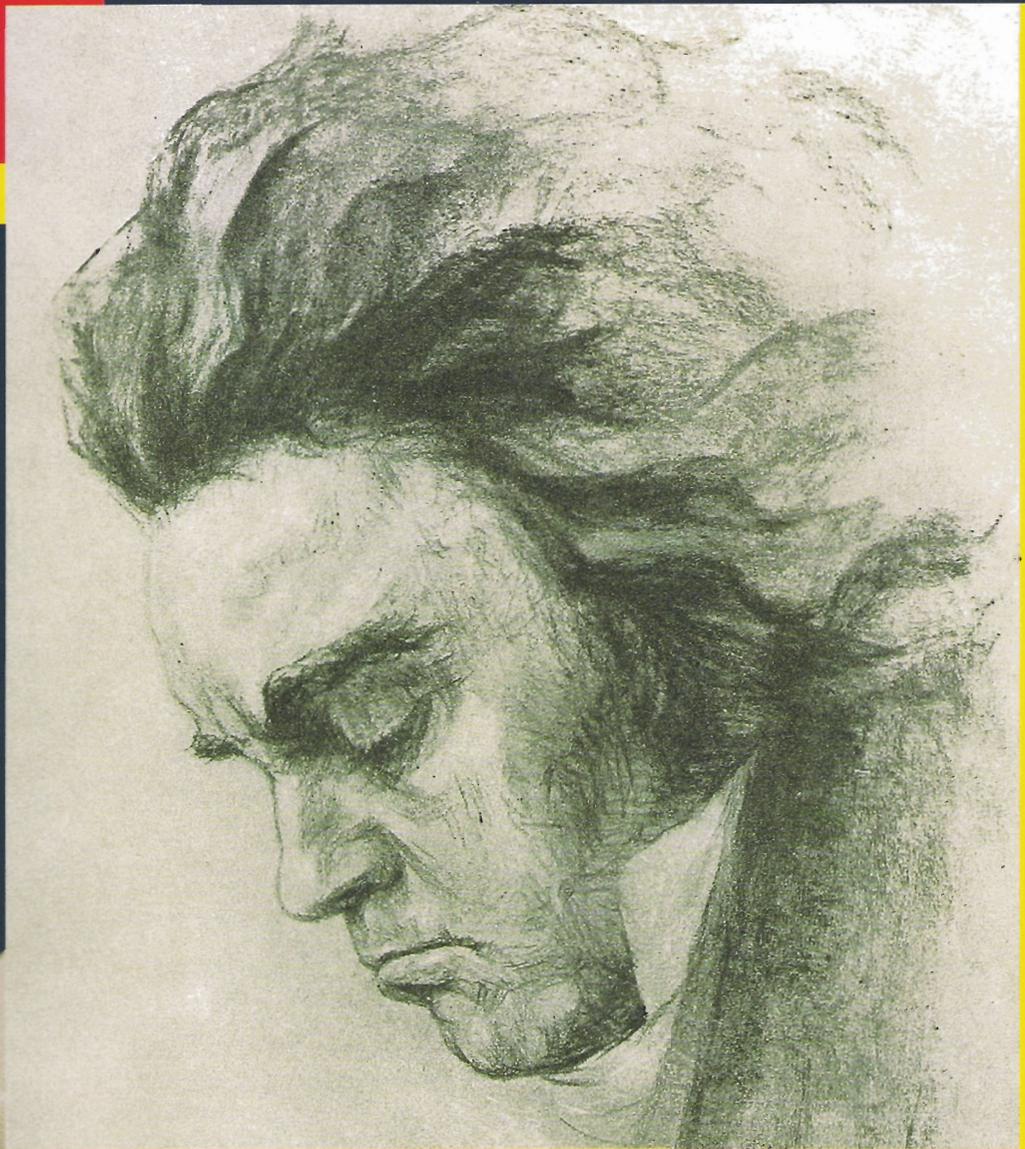
MÉTHODE
PROGRESSIVE

J.M. PARRAMÓN

HEBDOMADAIRE N° 8

Études et
perfectionnement

Dessin
d'une tête



BORDAS

LAROUSSE

T 1234 - 8 - 19,50 F



137FB/137FL/5,90FS/3,45\$CAN

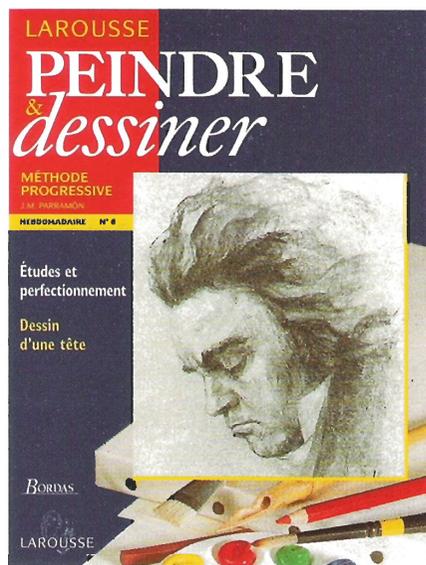
PEINDRE & DESSINER

Une 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 8

ÉTUDES ET PERFECTIONNEMENT

Le modèle
p. 113 et 114

Matériel et éclairage
p. 115

Application du canon
p. 116 et 117

Calcul des proportions
p. 118

Premiers grisés
p. 119

Étude des valeurs
p. 120

Effacement et reconstruction
p. 121

Harmonisation
et construction définitive
p. 122 à 125

Un portrait de trois-quarts
p. 126 à 128

PEINDRE ET DESSINER

est publiée par la Société des Périodiques Larousse (SPL)

1-3, rue du Départ

75014 Paris.

Tél. : (1) 44 39 44 20

La collection Peindre et Dessiner se compose de 96 fascicules pouvant être assemblés en 8 reliures.

Directeur de la publication : Bertill Hessel

Direction éditoriale : Françoise Vibert-Guigue

Coordination éditoriale : Catherine Nicolle

Couverture : Olivier Calderon ; Photos de couverture :

Tant de poses © SPL 1995. Portrait de Beethoven, fusain,

par M. Katzaroff ; Bibliothèque nationale, Paris.

Fabrication : Annie Botrel

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 Vilasaló

Chef de rédaction : Albert Rovira

Coordination : David Sanmiguel

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 Flaichaire

Service abonnement Peindre et Dessiner :

68 rue des Bruyères, 93260 Les Lilas

Tél. : (1) 43 62 10 51

Etranger, établissements scolaires,
n'hésitez pas à nous consulter.

Service des ventes (réservé aux grossistes, France) :

PROMEVENTE - Michel Iatca

Tél. : Numéro Vert 05 19 84 57

Prix de la reliure :

France : 59 FF / Belgique : 410 FB / Suisse : 19 FS /

Luxembourg : 410 FL / Canada : 9,95 \$CAN

Distribution :

Distribuée en France : TP / Canada : Messageries de Presse

Benjamin / 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 immédiatement servi, en nous facilitant la précision de la distribution. Nous vous en remercions.

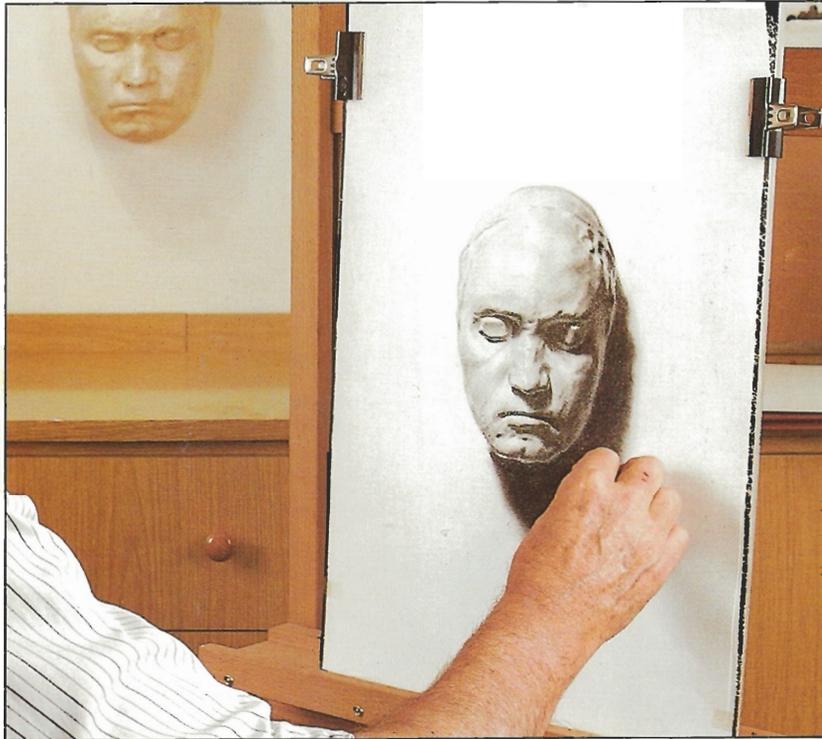
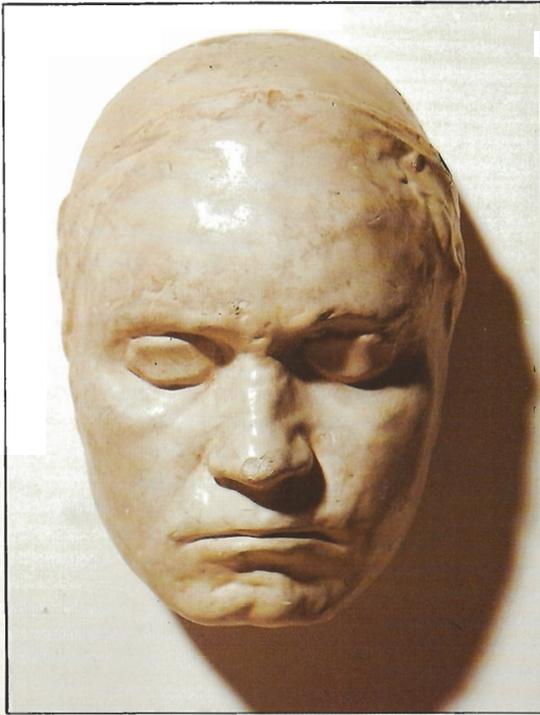
Impression : Printer à Barcelone, Espagne (Printed in Spain).

Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1995.

D.L.B. 36954-1994

Études et perfectionnement

Voici le modèle. Il s'agit du véritable masque mortuaire de Ludwig van Beethoven, reproduit en plâtre après sa mort, et conservé au musée Beethoven de sa ville natale, Bonn. Il existe d'autres versions plus ou moins exactes de ce masque, celle, par exemple, qui ajoute une couronne de laurier sur le large front du génie. Celle que vous voyez ici représente le vrai visage du grand musicien.



L'artiste apporte les dernières retouches au dessin du masque de Beethoven. Observez cette grande surface blanche qui entoure l'oeuvre ; elle permet à l'artiste de mouvoir la main, le poignet, le bras et l'avant-bras (avec lesquels il dessine) à l'intérieur de ce que nous pourrions appeler une aire de protection. Sur le fond, vous pouvez voir le modèle, éclairé par une lampe apportant une lumière latérale surélevée qui projette une ombre importante sur l'un des côtés du fond blanc.

Ce fascicule est consacré à l'approfondissement des techniques déjà acquises. Les deux exercices de perfectionnement qui suivent mettent en pratique les connaissances de base de l'art du portrait expliquées dans les numéros précédents de la méthode (nos 5, 6 et 7).

Ils portent plus particulièrement sur :

- Le canon de la tête humaine et son application.
- Le calcul des proportions et l'étude des valeurs.
- La technique du dessin au fusain et au crayon fusain.

Pour chaque exercice, le matériel nécessaire figure en encadré. De même, des encadrés « aide-mémoire » soulignent les règles principales qui vous serviront dans toutes vos esquisses. Essayez de les énumérer de mémoire, avant chaque exercice. Vous vous apercevrez que, peu à peu, vous les mettrez en pratique spontanément.

Introduction à l'exercice

Nous vous proposons de dessiner au fusain, sur papier vergé Ingres, un moulage du masque mortuaire de Ludwig van Beethoven, le génie de la musique.

Le fusain est sans aucun doute la technique de dessin qui offre le plus de possibilités pour la pratique du clair-obscur propre au dessin académique, surtout si l'on prend pour modèle des reproductions en plâtre d'originaux célèbres tels que celui-ci.

Observez comment est disposée et éclairée cette reproduction en plâtre provenant du musée Beethoven de Bonn. Étudiez également la position de l'artiste et celle de la feuille de papier par rapport à elle.

Cependant, puisque vous allez dessiner à partir d'une reproduction photographique de ce moulage, les conditions de travail vont changer quelque peu. A la place d'un modèle tridimensionnel, vous disposerez d'une image, et vous préférerez sans doute vous passer du chevalet et travailler sur une planche à dessin reposant sur vos genoux et appuyée sur le bord de la table. Nous vous recommandons d'utiliser un papier d'un assez grand format (50 x 70 cm), ce qui vous permettra de laisser beaucoup de blanc autour du dessin.

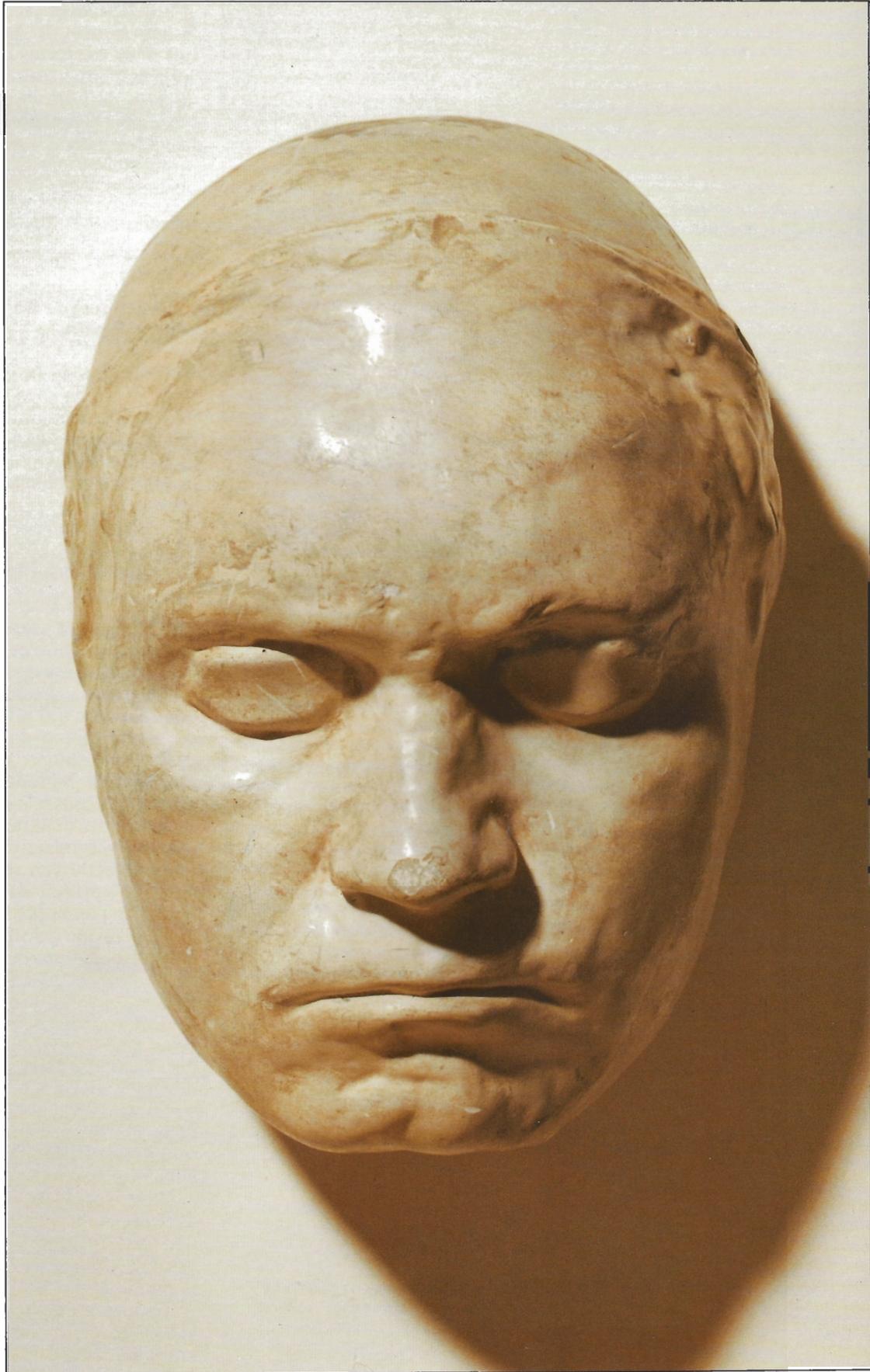
Ne croyez pas que vous pourriez travailler avec plus de précision en posant le support à plat sur la table. Ne faites pas cela ! Votre dessin serait très vite sali par le frottement de la main sur la poudre laissée par le fusain. Avec la planche reposant verticalement, si vous utilisez un chevalet, ou inclinée d'environ 30°, si vous l'appuyez sur la table, vous éviterez de nombreux problèmes.

Le modèle

Puisque vous allez dessiner ce masque d'après sa reproduction, nous avons choisi de vous présenter cette version agrandie qui vous servira de modèle.

Pour des questions d'espace, et pour ne pas vous présenter une reproduction trop petite du sujet lui-même, la photographie n'inclut pas toute la surface de papier qui entoure le visage. Toutefois, comme nous l'avons souligné à la page précédente, le papier à dessin doit avoir un format de 50 x 70 cm, ce qui est suffisant pour contenir la totalité de l'ombre projetée par ce moulage.

Le canon de la tête humaine constitue la base théorique qui vous permettra d'élaborer la construction de ce très beau visage, celui d'un des plus grands compositeurs.



Le matériel et l'éclairage



Afin que vous puissiez consulter aisément le modèle de la page précédente, ouvrez le fascicule à cette page et maintenez-le appuyé verticalement sur un carton à dessin, ou directement sur le mur, comme vous pouvez le voir sur l'illustration de gauche. Éclairez-le de telle sorte qu'une même source de lumière parvienne à la fois sur le modèle et sur la planche à dessin.

Le papier à dessin, fixé sur la planche par des punaises, doit reposer sur vos genoux et venir prendre appui sur le bord de la table.

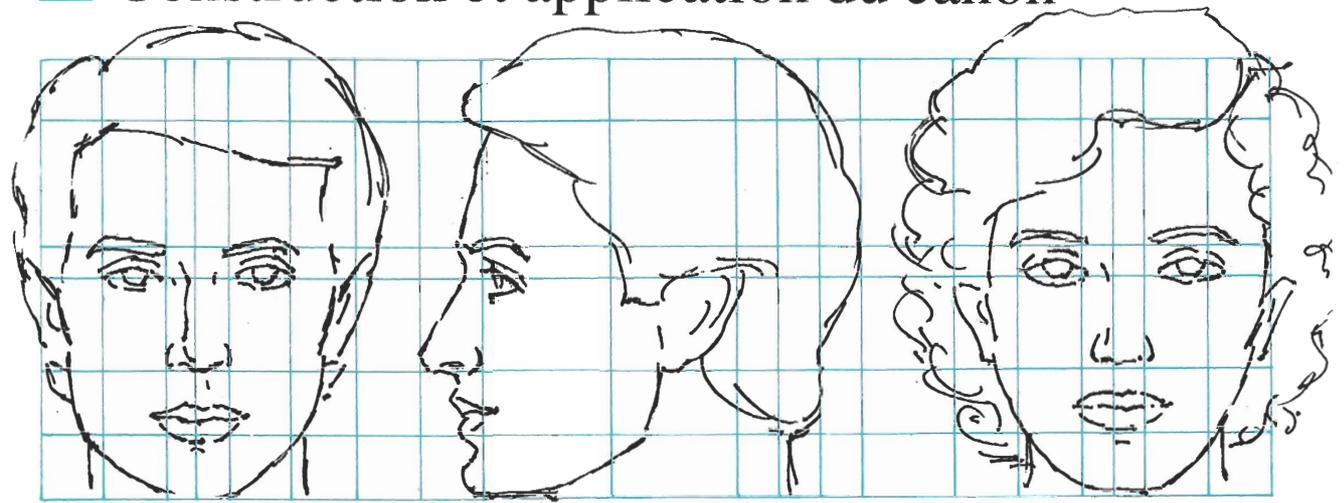
MATÉRIEL

- Un fusain et un crayon fusain.
- Un papier vergé Ingres (50 x 70 cm).
- Une planche ou carton à dessin, et des punaises.
- Une estompe.
- Un chiffon doux (ou mieux, un bout de serviette-éponge).
- Une lampe à dessin.
- Un fixateur aérosol ou un pulvérisateur (ou une bombe de laque pour cheveux).
- Une gomme souple.



Sur cette photographie montrant le matériel nécessaire à la réalisation de cet exercice, nous avons inclus une lampe à dessin orientable. Ce n'est pas un outil de dessin à proprement parler, mais elle fait partie des outils indispensables à tout atelier de peintre. Les multiples positions que peut prendre la source lumineuse, sans fixation sur la table, en font un auxiliaire très utile lorsqu'il s'agit d'éclairer des sujets avec un foyer de lumière principal s'imposant par-dessus l'éclairage ambiant. Observez, sur la photographie en haut de la page, la position que doit prendre la lampe par rapport à la reproduction du modèle.

Construction et application du canon



Rappel sur le canon

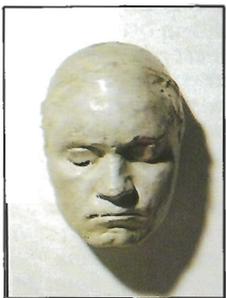
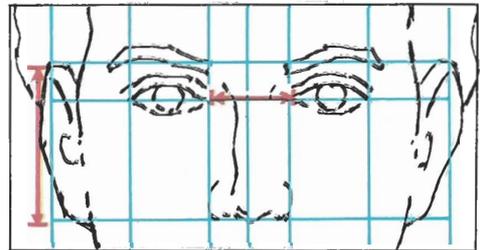
Le canon des proportions de la tête humaine est le point de départ de votre dessin. Rappelez-vous ce que vous avez étudié dans le fascicule 5. Comme vous le savez déjà, la hauteur du front est comprise trois fois entre le haut du crâne et la base du menton.

La construction initiale

Vous allez dessiner le visage de Beethoven à l'intérieur d'un carré d'environ 25 cm de haut sur 17,5 cm de large, que vous tracerez, bien sûr, au milieu de la feuille de papier à dessin de 50 x 70 cm.

Vous obtiendrez la figure de base contenant le sujet en traçant les lignes médianes de ce carré et en dessinant un ovale à l'intérieur. L'axe de symétrie verticale vous permettra de situer le nez, tandis que les yeux viendront se placer au niveau de la ligne médiane horizontale.

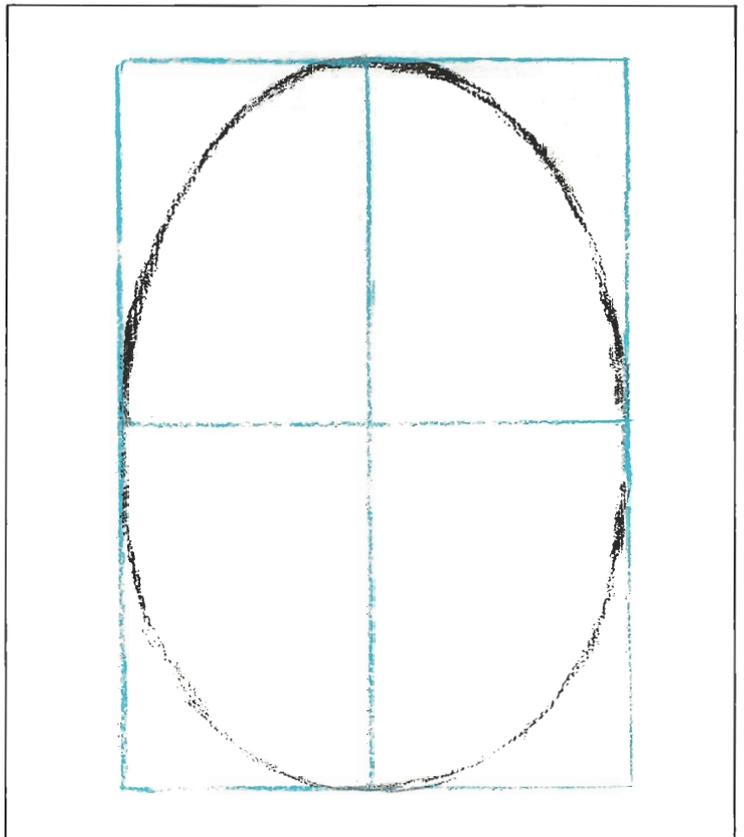
Voici la projection, sur un plan, du canon de la tête humaine que vous avez vu développé à partir d'une sphère.

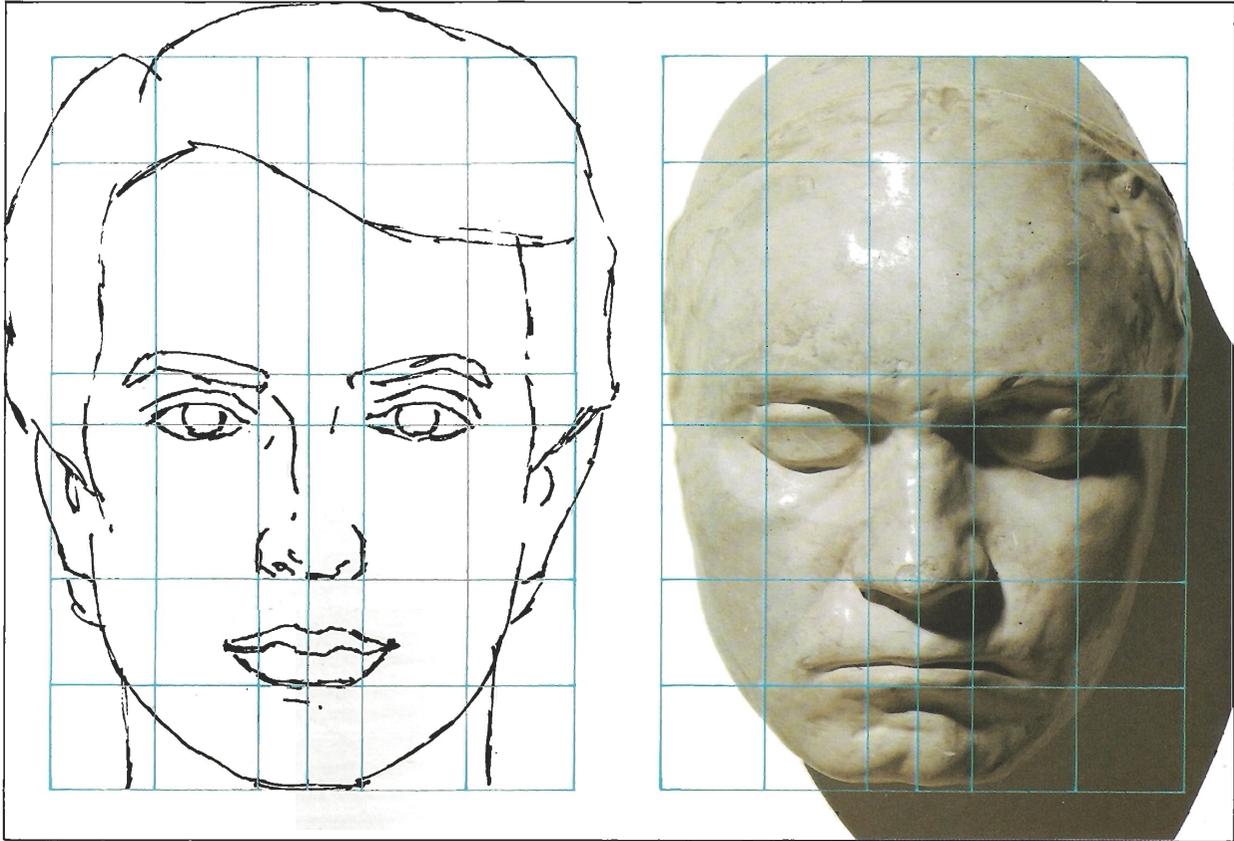


AIDE-MÉMOIRE

Les yeux se situent à la moitié de la hauteur totale de la tête, et la distance qui les sépare est très précisément égale à la largeur de l'un d'eux.

A partir de maintenant, ne quittez pas des yeux le modèle photographique que nous vous proposons. Tracez un carré proportionnel à la hauteur et à la largeur du masque mortuaire, puis une croix qui détermine l'axe de symétrie et la position des yeux. Ajoutez l'ovale pour suggérer les contours du visage.





Le canon appliqué à un modèle concret

Comme vous le savez, le canon de la tête humaine est une règle dont l'application nous permet de situer tous les éléments d'un visage « idéal », d'un modèle parfait, mais pas nécessairement ceux d'un visage réel, appartenant à un individu précis.

Ce canon de la tête humaine, comme tant d'autres éléments hérités de l'art grec, est un concept purement spéculatif. C'est le résultat intellectualisé d'une recherche de la perfection.

Naturellement, trouver un individu dont la tête correspond parfaitement à la norme définie par le canon est, sinon impossible, du moins très difficile. Chaque être humain présente des différences, plus ou moins accentuées, par rapport à ce canon. Pour autant, le principe même de la règle reste très utile à l'artiste pour construire et restituer les pro-

portions de n'importe quelle tête. Le canon reste une référence de départ.

Dans le cas du modèle qui nous intéresse, il est évident que dès que celui-ci est superposé au quadrillage du canon, un certain nombre de divergences apparaissent :

- Le centre des yeux se trouve un peu en dessous du niveau idéal.
- L'arc formé par les sourcils est un peu bas.
- Le nez, tant en largeur qu'en hauteur, sort des proportions fixées par le canon.
- La commissure des lèvres, qui sont très minces et larges, est très proche de la ligne supportant la lèvre inférieure.

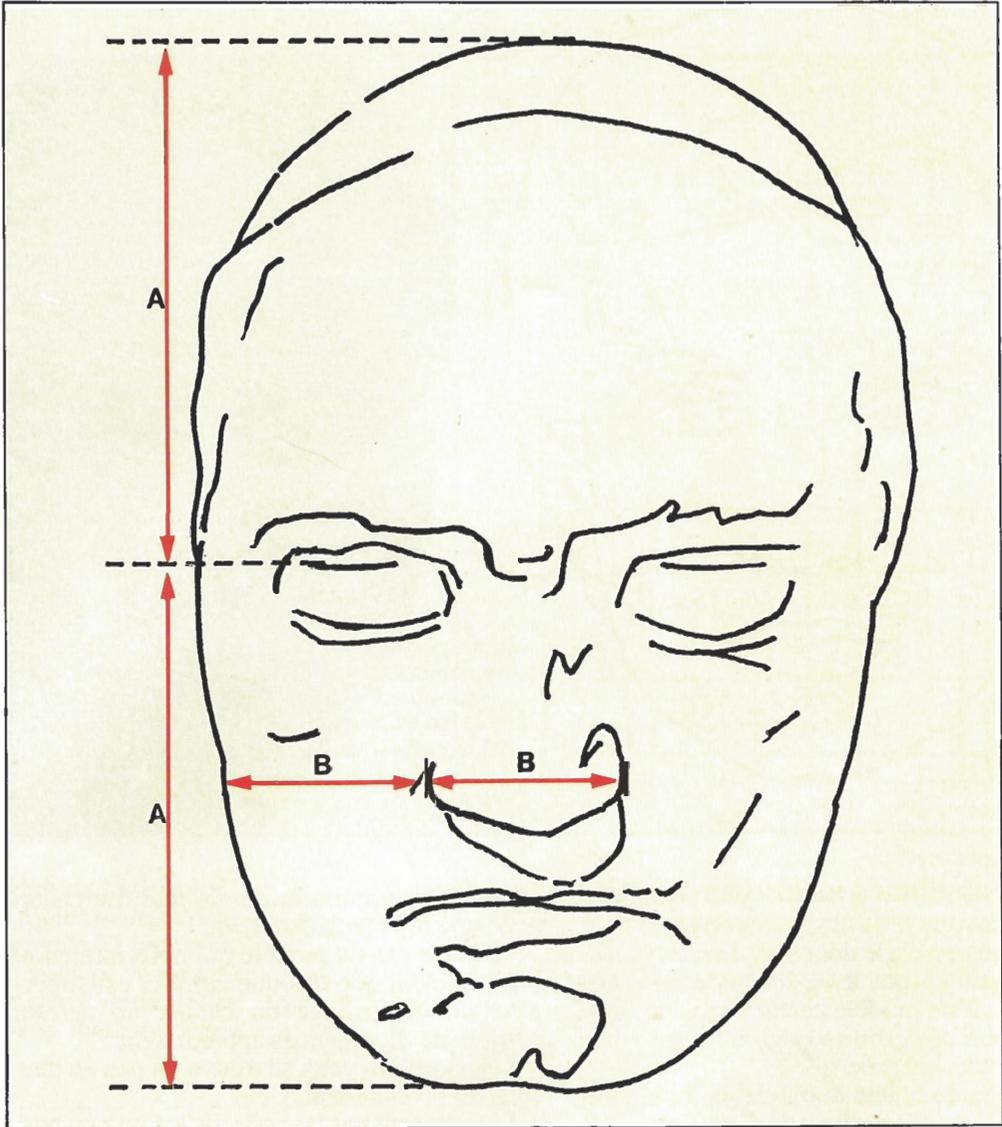
Nous pouvons déduire de ces observations que, à partir de la construction initiale de la page précédente, le canon va constituer une base pour établir des comparaisons permettant de parvenir à des conclusions applicables au cas qui nous intéresse.

Le modèle réel présente toujours quelques « anomalies » par rapport au canon théorique, ce qui ne veut pas dire que l'on ne doit pas l'utiliser comme référence de départ. Vous pouvez observer, sur cette illustration, les différences existant entre les proportions de notre modèle et celles que détermine le canon lorsque celui-ci est appliqué pour dessiner une tête idéale. Sur le modèle, par exemple, le front est plus large, le centre des yeux se situe un peu en dessous de la ligne qui, sur le canon, marque leur position ; il en est de même avec les narines, etc.

Calcul des distances et des proportions



Pour la construction définitive du masque de Beethoven, le canon de la tête humaine qui sert de base doit être complété par un calcul des distances et des proportions. Il est donc nécessaire de trouver des points de référence qui vous permettront de comparer des distances. Procédez à partir de lignes verticales et horizontales mettant en relation les différents éléments du visage.



Savoir dessiner revient, pour une grande part, à savoir comparer des formes entre elles et des distances entre elles ; ceci afin de pouvoir situer sur le papier les lignes et les points essentiels qui, peu à peu, vont donner sa structure au modèle que nous reproduisons. Vous appliquerez donc ici les connaissances que vous avez acquises dans le fascicule 2 sur le thème « Éducation de la vision ».

Par exemple, pour revenir à notre exercice, il s'agit de repérer les distances d'égale longueur sur le modèle. Vous constaterez ainsi, comme le montrent les lignes rouges du schéma ci-dessus, que la courbe supérieure des paupières se situe sur la ligne horizontale qui marque la séparation en deux parties égales (distances A) de la hauteur totale de la tête. De même, la largeur des narines (distance B entre les ailes du nez) est égale à la largeur de la joue à ce niveau.

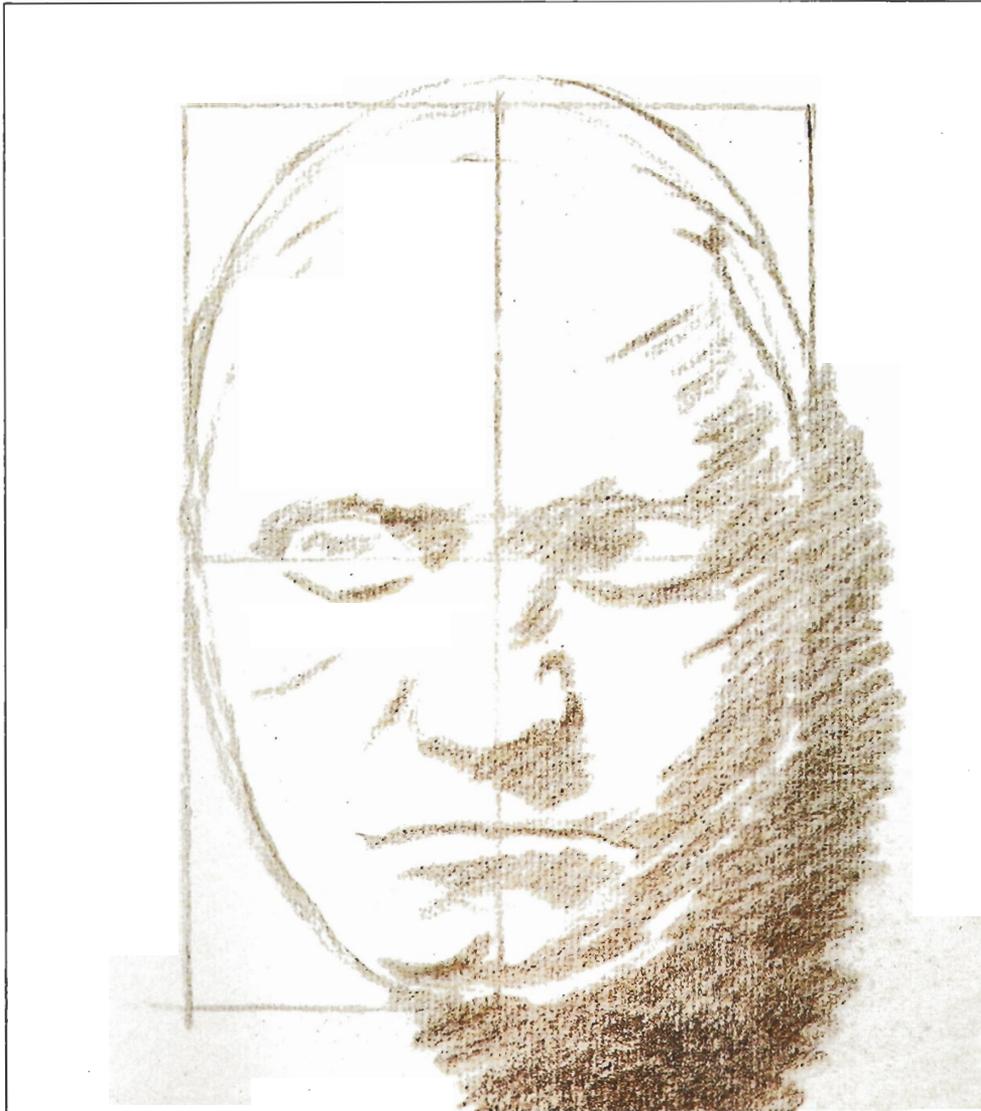
Plus vous progresserez dans votre dessin, plus il vous sera nécessaire d'affiner votre calcul des distances pour être certain de ne pas commettre d'erreurs dans ce minutieux travail de comparaison.

Dans ce but, utilisez la méthode consistant à imaginer des séries de lignes verticales et horizontales en recherchant des coïncidences et des points de référence.

Vous pouvez vérifier, par exemple, que la verticale tracée à partir d'une glande lacrymale passe presque exactement par l'aile du nez et par la proéminence du menton.

De même, la verticale tracée à partir du coin de l'œil et la ligne horizontale qui passe par la commissure des lèvres se rejoignent au point d'inflexion inférieur de la courbe de la joue.

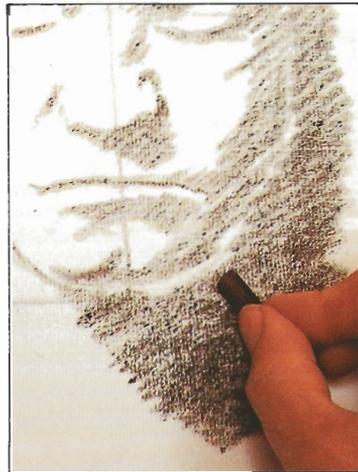
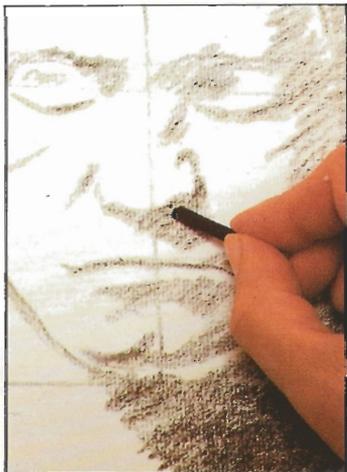
En ne vous servant que du fusain, sans estompe, ni chiffon, ni gomme (les doigts seuls interviendront), et en dessinant en diagonale,



C'est en travaillant avec la pointe du fusain, ou avec son extrémité plane, que vous obtenez cette première construction du sujet. Vous devez situer les ombres les plus intenses à l'aide de traits plus ou moins amples réalisés en déplaçant le fusain en diagonale.

AIDE-MÉMOIRE

Le canon des proportions doit servir de référence pendant les premières étapes de la réalisation. Nous avons éliminé presque toutes les lignes lors de cette construction, mais vous pouvez maintenir leur tracé si cela vous est plus facile.

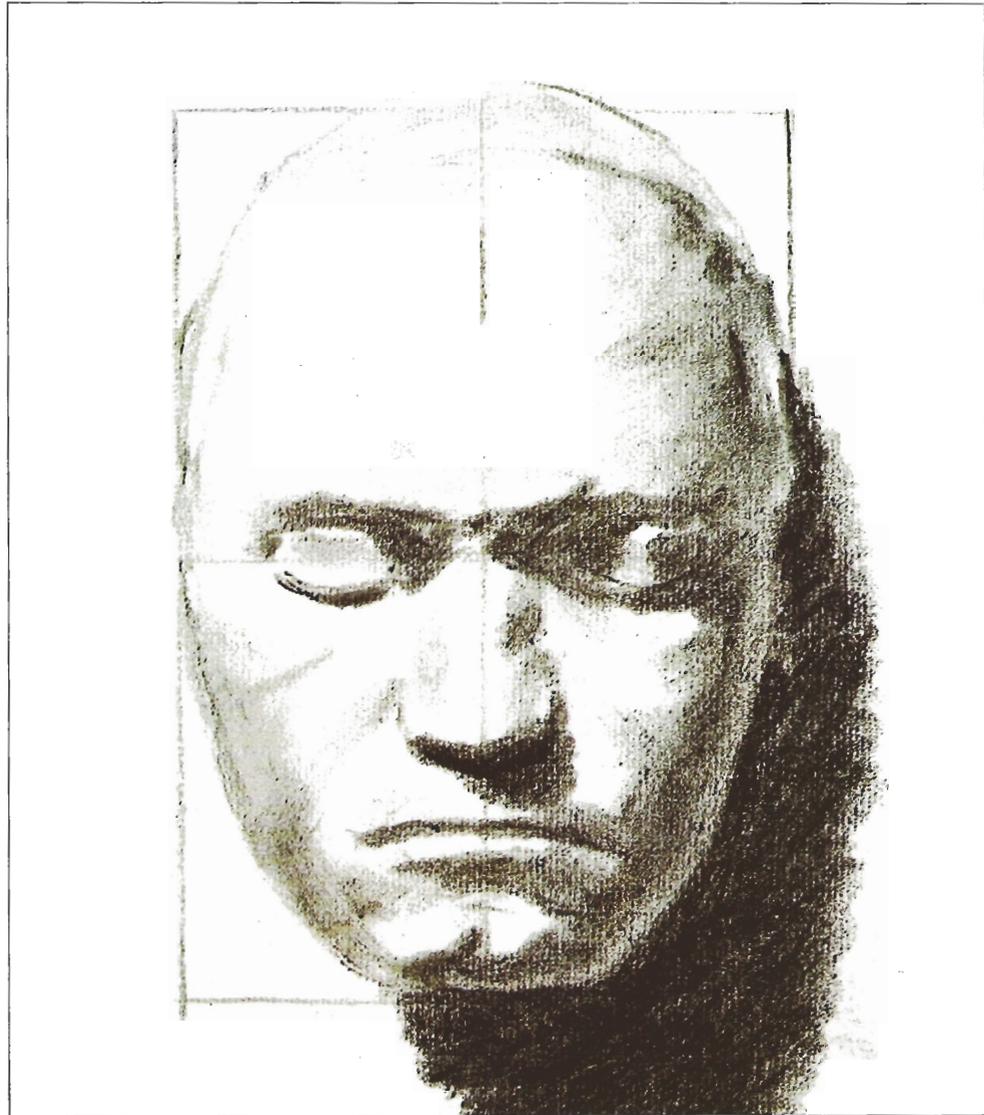


vous allez situer les principales ombres que présente le modèle. Votre attention ne doit porter que sur les parties les plus foncées. Ne recherchez que le contraste entre les ombres les plus intenses et les blancs, sans vous préoccuper pour l'instant des tonalités intermédiaires.

Il vous sera ensuite facile d'obtenir celles-ci à l'aide des doigts.

Arrivé à ce stade dans la réalisation de votre exercice, alors que vous commencez à réfléchir au clair-obscur suscité par l'éclairage, vous devez effectuer ce que nous pourrions appeler la «construction» des ombres qui restitueront les impressions de relief les plus fortes.

Étude des valeurs et premiers estompages

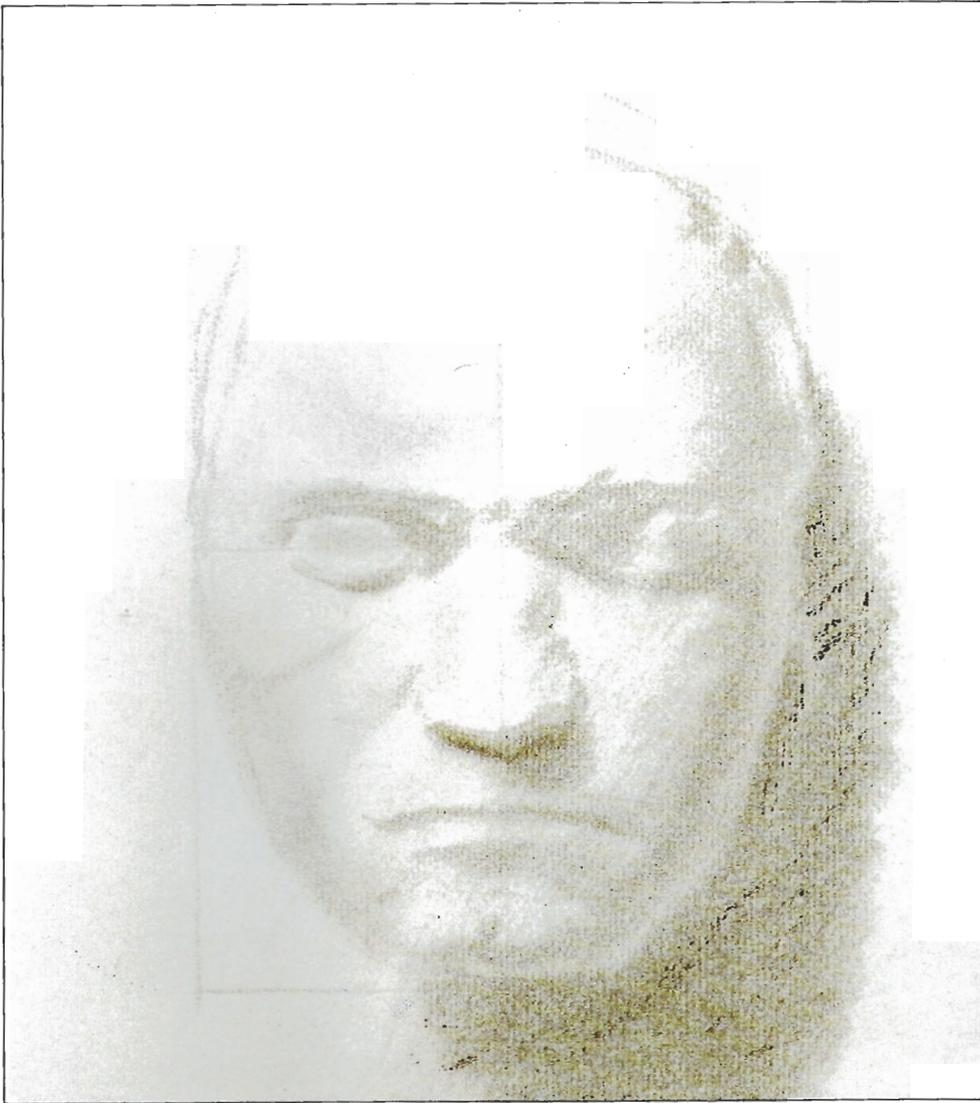


En travaillant seulement avec le fusain pour intensifier les ombres, tout en ajustant les formes à la réalité du modèle et en alternant ce processus avec des estompages au doigt, vous devez amener votre dessin à un état proche de celui que vous voyez sur la figure de droite sans avoir utilisé, pour le moment, le crayon fusain.

L'étape suivante consiste à étudier les valeurs au fusain et à les nuancer sans utiliser la gomme, en ne les estompant qu'avec les doigts pour obtenir les tonalités intermédiaires comme le montrent les deux détails ci-contre. Vous devez toujours vous en tenir, pour l'instant, à l'idée de réaliser un dessin contrasté en le structurant essentiellement à partir des «grands plans» qu'offre le modèle. Appliquez ici l'expérience acquise lors de vos premiers essais au fusain, lorsque vous avez étudié les ombres et les valeurs des formes géométriques de base.

Dégradez les grisés uniquement avec un doigt, puis éclaircissez les tonalités en passant un autre doigt, «propre» celui-là, soit délicatement, soit avec force, pour entraîner le fusain. Utilisez l'un après l'autre chacun de vos doigts plus ou moins recouverts de fusain. Travaillez sans hésitation. Pour bien apprendre à dessiner, il ne faut pas craindre de se tromper et de rectifier.





Voici à peu près l'aspect que doit présenter votre dessin, une fois éliminée avec un chiffon la poudre de fusain accumulée pendant le travail réalisé précédemment. En soufflant très fort, vous ôterez déjà une bonne partie de la poudre, puis vous achèverez l'effacement à l'aide du chiffon en frottant et en secouant doucement. Votre étude est maintenant prête à être travaillée au crayon fusain.

AIDE-MÉMOIRE

Le fusain disparaît facilement en soufflant avec force sur le dessin, en le secouant, ou en l'essuyant avec un chiffon. Cependant, rappelez-vous que vous ne pourrez jamais tout éliminer. Il reste toujours une «trace» suffisante pour reconstruire le dessin.

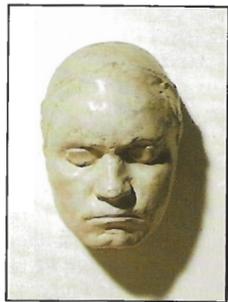
Quoi que vous pensiez du travail que vous avez réalisé jusqu'à maintenant, vous allez procéder à cet effacement préalable qui anticipe les étapes finales de tout dessin au fusain et au crayon fusain.

Secouez un chiffon ou frottez-le doucement pour éliminez la fine poudre de fusain, mais sans aller toutefois jusqu'à faire disparaître la structure générale du dessin.

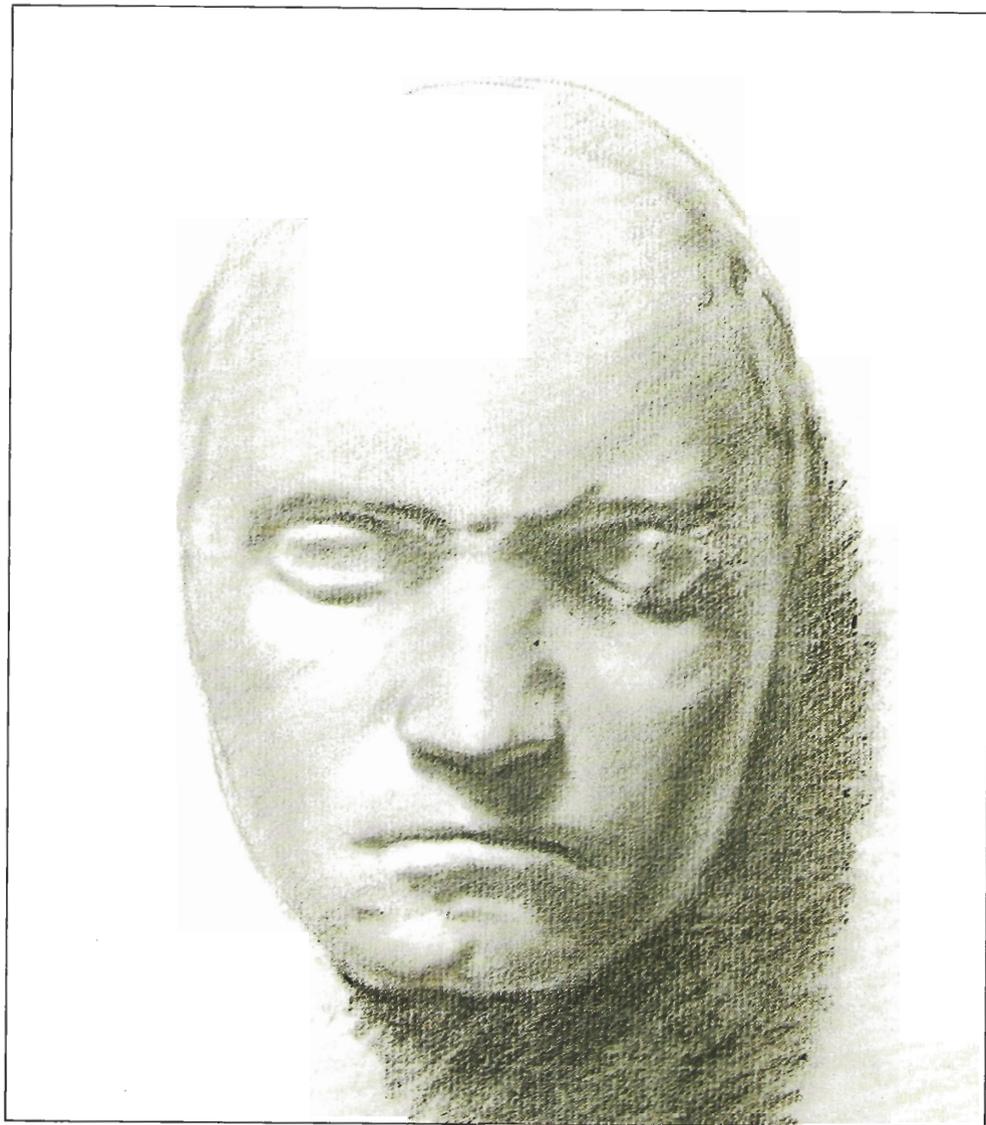
Si la ressemblance de votre dessin avec le modèle vous satisfait, n'effacez que légèrement. Mais si vous pensez qu'il est nécessaire de préciser les formes pour parvenir à un meilleur résultat, effacez à fond et reconstruisez votre dessin. Après l'avoir rectifié, reprenez le chiffon avant de commencer le travail définitif au crayon fusain.



Harmonisation et construction définitive



Pour que le dessin prenne cet aspect, vous travaillerez avec le crayon fusain afin de restituer aussi bien la ressemblance que les valeurs. A la fin de cette étape, ces dernières ne seront toujours, malgré tout, que provisoires pour ce qui concerne les contrastes intermédiaires et la définition de petits détails de forme.



Le dessin, après avoir été effacé partiellement, présente une apparence grisâtre, avec des contrastes très atténués. Il faut donc maintenant commencer à faire ressortir les blancs avec la gomme et reconstruire les formes en travaillant avec le crayon fusain.

Procédez selon cet ordre : faites d'abord ressortir les blancs (vous pourrez enlever sans difficulté les particules laissées par la gomme), puis dessinez avec la pointe du crayon bien affûtée afin de réaliser un travail minutieux.

Reprenez patiemment les valeurs à l'aide de petits traits en diagonale ou en forme de petites courbes, et veillez surtout à harmoniser, en grisant et en dégradant peu à peu, afin de passer sans rupture d'un gris à un autre.

Seules exceptions à cette règle d'harmonisation, les quelques endroits, tels que la commissure des lèvres, l'arc supérieur des paupières et la limite inférieure du nez, qui

réclament un noir presque absolu.

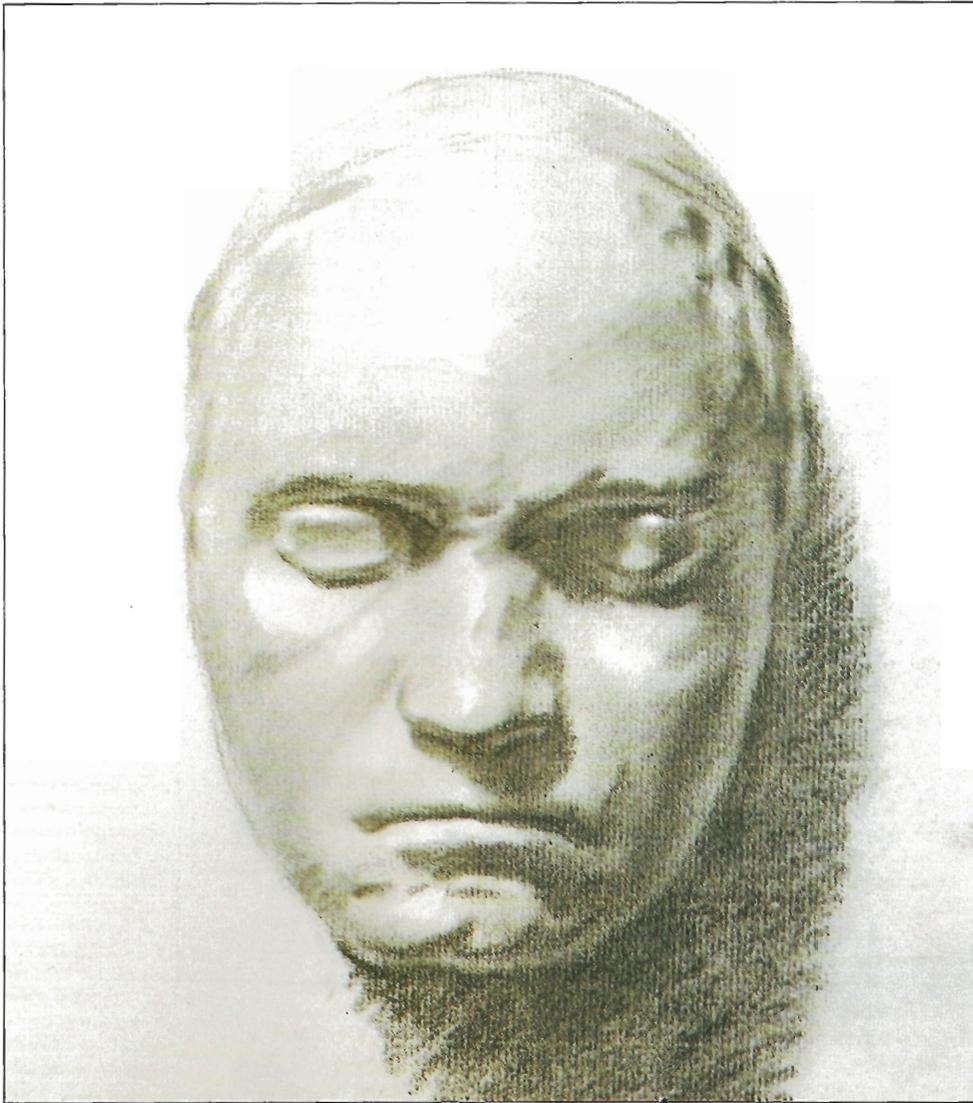
Durant toute cette étape, vous ne devez jamais estomper.

Vous ne devez considérer ce stade comme achevé que lorsque vous aurez obtenu un dessin assez précis et ressemblant, avec une reconstruction générale des ombres travaillée à l'intérieur d'une tonalité d'ensemble plutôt claire, et avec des blancs très bien définis.

Mise au point du clair-obscur

Le moment est venu de faire preuve de talent en exploitant toutes les ressources du crayon fusain et de l'estompage (avec les doigts, avec une estompe ou avec un chiffon), afin de restituer les nombreuses nuances d'ombre et de lumière du modèle.

Travaillez sans précipitation, en mettant un papier de protection sous votre main si vous devez l'appuyer sur la feuille de dessin.



Lorsque vous aurez atteint un résultat proche de ce dessin, à la fin de cette avant-dernière étape, tout est presque résolu. La plupart des formes ont été reconstruites au crayon fusain. De nombreux gris de tonalités différentes ont été fondus entre eux. Enfin, vous avez travaillé en cherchant à réaliser un dessin académique.

AIDE-MÉMOIRE

L'estompage est largement utilisé dans le dessin que l'on nomme académique, où la sensation de relief (celui de tous les détails de la forme) repose sur le parfait rendu du clair-obscur.

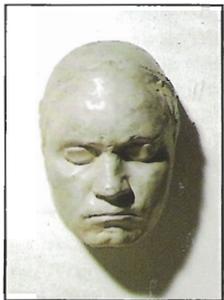


Reconstruisez les traits du visage et les ombres en utilisant surtout le crayon fusain, tout en pratiquant les estompages qui doivent peu à peu rendre le clair-obscur.

A ce stade, vous pouvez vous servir de la gomme, mais sans en abuser. Ne l'utilisez pas pour les dernières retouches.

L'estompage, en fin de compte, est un procédé qui complète la technique du dessin. Il vous permet d'adoucir le trait de crayon et de fondre entre elles différentes zones de gris en dégradant leur tonalité respective.

Pour reconstruire les ombres et rendre le clair-obscur, travaillez posément et par zones, en alternant — comme sur les détails ci-contre — le crayon de fusain et l'estompe.



Nous vous avons donné jusqu'ici tous les conseils qui vous ont permis de résoudre les aspects techniques de cet exercice de révision, que ce soit avec les premières pages portant sur le canon de la tête humaine, ou ensuite avec la technique du crayon fusain.

Vous avez donc dessiné le visage de Beethoven, et vous en êtes au stade où l'on se demande toujours : et maintenant, que dois-je faire d'autre ?

Voici quelques derniers conseils :

- Veillez à ne pas noircir excessivement votre dessin.

- Ne commettez pas l'erreur contraire : l'absence de nuances.

Achievez votre exercice de révision en cherchant à éviter ces deux extrêmes, représentés par les dessins reproduits ci-dessous. Étudiez le résultat final que nous vous donnons en exemple, et tentez d'obtenir un travail ayant une même richesse de nuances.

Soyez critique envers vous-même et demandez-vous si votre dessin est trop grisé ou si, au contraire, la peur du gris vous a amené à un résultat peu nuancé.

Demandez-vous aussi si les blancs que vous avez ouverts à la gomme sont corrects,

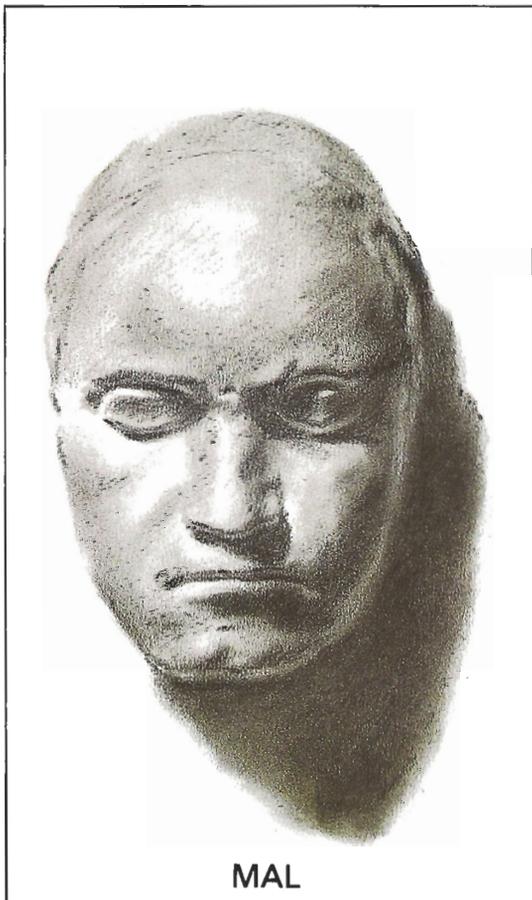
et s'ils sont à leur place... car il est très facile de pécher par excès. Ouvrir des blancs est divertissant mais, parfois, on force un peu la note.

Efforcez-vous, pour finir, de créer une atmosphère. Pour cela, estompez légèrement les contours, surtout ceux qui se trouvent du côté de l'ombre. N'oubliez pas l'étroite bande, d'une tonalité intermédiaire, qui sépare l'ombre projetée de l'ombre propre du relief !

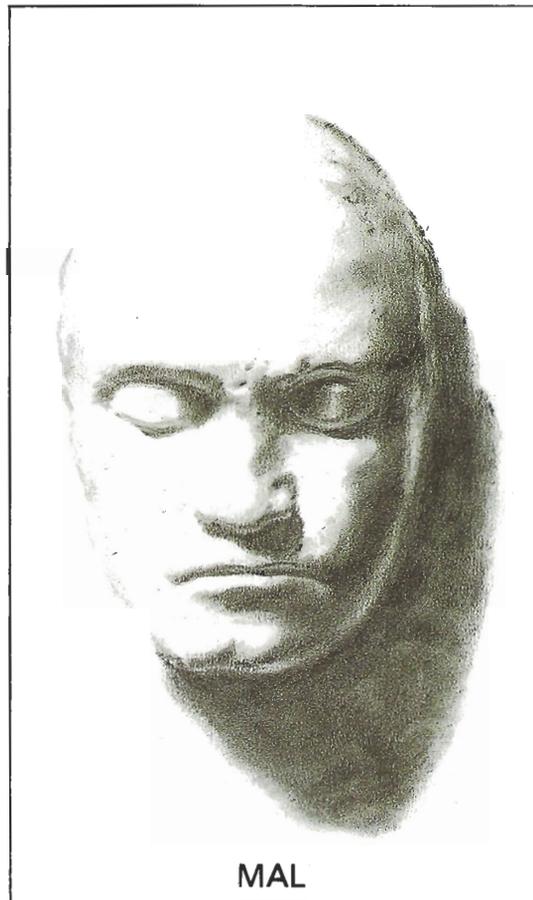
Fixez maintenant votre dessin en utilisant un fixateur en aérosol ou un pulvérisateur. Une bombe de laque pour cheveux est tout aussi efficace et plus économique. L'application du fixatif doit se faire à plusieurs reprises sur un dessin placé en position horizontale ; on pulvérise à 20 cm, on attend que le liquide s'évapore et sèche et on pulvérise à nouveau, etc., jusqu'à obtenir une invisible et très fine pellicule qui protège le dessin. Il est indispensable de réaliser cette opération lentement, avec le dessin à plat sur la table pour éviter que le spray soulève trop de poudre de charbon ou que le fixatif coule.

On peut aussi tenir le dessin dans une main tandis que l'autre applique le fixatif.

Voici illustrées deux erreurs dans lesquelles vous pouvez aisément tomber. Les dessins trop noircis (à gauche), mais aussi ceux qui négligent un trop grand nombre de nuances, de tons intermédiaires et de dégradés (à droite), sont également mal réussis. La première erreur trouve son origine dans l'étude préalable des valeurs. Si l'on appuie trop avec le fusain lors de cette étape, cela entraînera une trop grande accumulation de fusain. Lors du gommage, il sera impossible de l'éliminer sans détériorer le papier, surtout s'il a pénétré profondément le grain de celui-ci. Dans le second cas, l'erreur est par défaut, car on n'a pas été assez loin dans les valeurs foncées, on n'a pas osé noircir : le résultat s'avère timide, flou.



MAL



MAL

A ce stade, après une dernière vérification des blancs et des contours, il vous reste à fixer votre dessin pour le terminer. Votre réalisation du masque mortuaire de Beethoven est-elle proche de celle-ci ? Si vous avez obtenu une ressemblance aussi précise, ainsi qu'une gamme de gris identique à celle qui « modèle » ce visage, vous pouvez vous estimer satisfait de votre travail. Mais ne soyez pas trop déçu si vos efforts ne vous ont pas amené à un résultat aussi magistral que celui-ci. Vous n'êtes pas encore un maître, mais un étudiant... en train d'apprendre. Enfin, rares sont les artistes, qu'ils soient peintres ou dessinateurs, qui peuvent se distinguer dans tous les domaines. De très bons portraitistes sont des paysagistes médiocres, tandis que bien des artistes qui excellent avec les paysages et les marines, par exemple, ne seront jamais des spécialistes du corps humain. Comme tout étudiant en art, vous découvrirez vous-même votre spécialité.

AIDE-MÉMOIRE

La gomme ne peut pas s'utiliser pour éliminer de grandes surfaces grisées. Avec la technique du fusain, sa fonction se limite à ouvrir des blancs, à obtenir des reflets et, pour certaines zones précises et peu étendues, à éclaircir la tonalité d'un gris par de légers passages successifs.

Un portrait de trois-quarts

Une autre version du masque de Beethoven

Parmi les fausses versions du masque de Beethoven, certaines sont devenues si populaires chez les étudiants des Beaux-Arts qu'elles font maintenant partie des modèles en plâtre traditionnels.

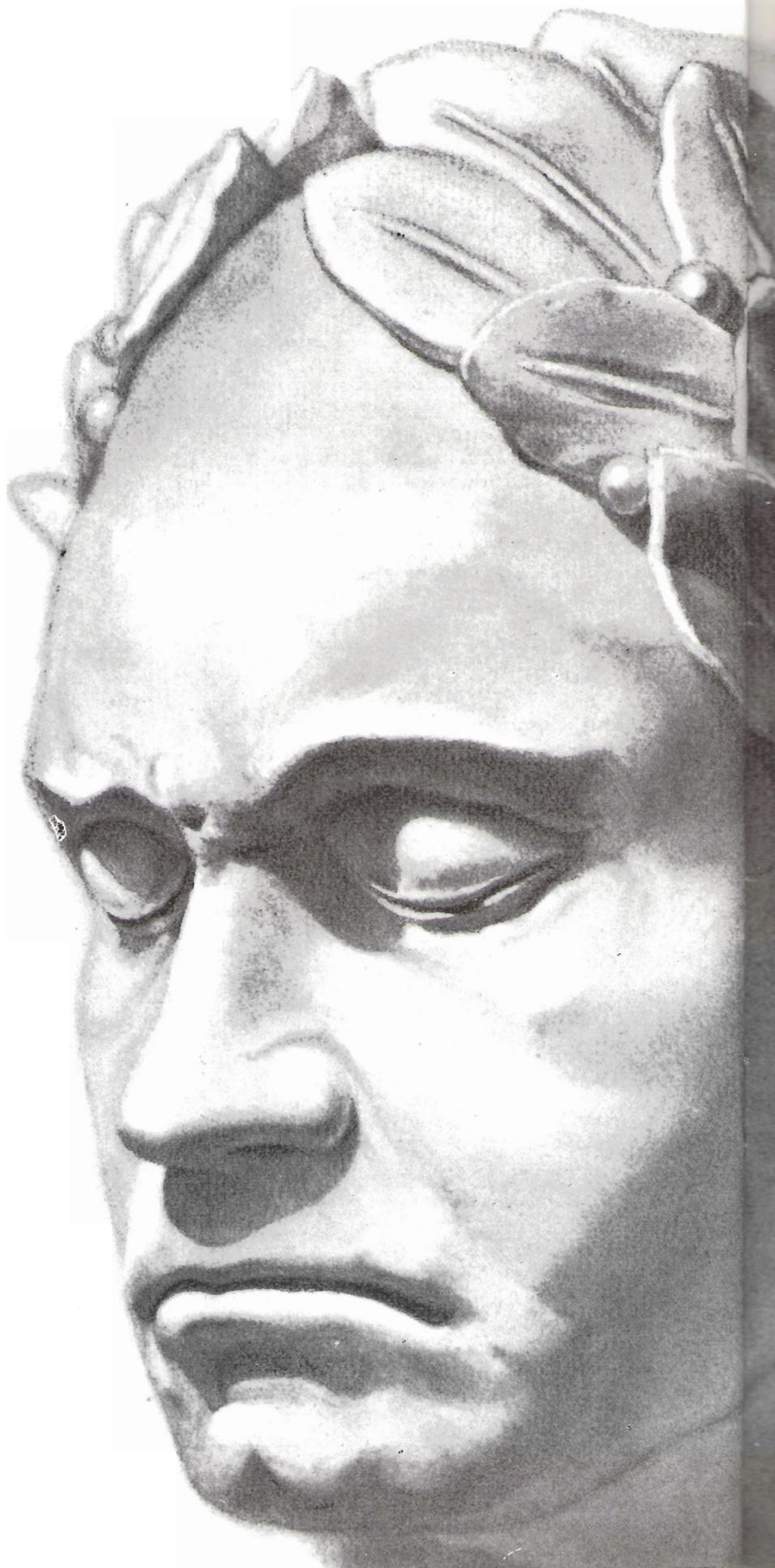
L'une d'elles ajoute une couronne de laurier, attribut du génie, au masque original. C'est celle que nous vous proposons maintenant de dessiner.

Les connaissances que vous allez réviser

Le modèle est ici vu de trois quarts ; votre mise en application du canon de la tête humaine sera donc différente de celle de l'exercice précédent. Les valeurs et le clair-obscur seront également autres.

La marche à suivre

Comme lorsque vous avez dessiné le masque mortuaire «authentique» de Beethoven, les différentes étapes sont la construction et l'application du canon de la tête humaine ; l'étude des valeurs et les premiers estompages ; l'effacement et la reconstruction du dessin ; la construction définitive et l'estompage ; enfin l'ajustement et la finition.



AIDE-MÉMOIRE

Le canon des proportions pour la tête humaine se base sur la distance qui sépare la partie supérieure du crâne (sans la chevelure) de la pointe du menton. Cette distance est égale à trois fois la hauteur du front.

Voici le dessin achevé. Prenez-le pour modèle. La présence de la couronne de laurier et le fait que le modèle est placé de trois quarts et non complètement de face comme le précédent, compliquent quelque peu l'exercice.

MATÉRIEL

- Fusain.
- Crayon fusain tendre.
- Papier vergé Ingres.
- Fixateur en aérosol, ou appliqué avec un pulvérisateur ; ou bombe de laque pour cheveux.
- Gomme, chiffon, estompe.

Application du canon

Pour construire ce modèle à partir du canon de la tête humaine, vous devez recourir à la version volumétrique de celui-ci, c'est à dire à celle qui structure la tête à partir d'une sphère. en appliquant l'étude du canon qui se trouve dans le fascicule 5, pages 68 à 70.

Vous avez, à droite, la construction définitive de notre modèle, réalisée «à l'intérieur» des lignes que nous donne le canon. Naturellement, plusieurs essais sont nécessaires pour parvenir à cette construction. La réalité du modèle impose de modifier légèrement les lignes théoriques du canon.

Étude des valeurs et premiers estompages

Définissez les gris de base, ainsi que les ombres qui contribuent à rendre la sensation de relief : celle de la cavité des yeux, les ombres projetées par le nez, par la lèvre inférieure et par le menton, la grande ombre des plans latéraux.

Effacement et reconstruction

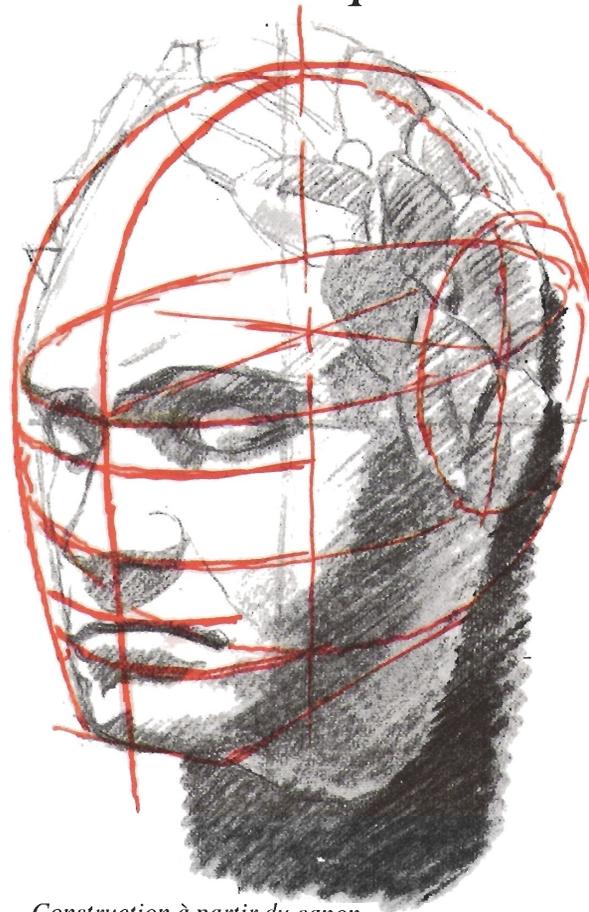
Passez un chiffon sur votre dessin et soufflez fort pour éliminer l'excès de fusain. Sur ce qui reste, reconstruisez les formes afin d'obtenir un meilleur modèle, comme le montre l'illustration page suivante (en haut à gauche).

Construction définitive au crayon fusain

Adoucissez les gris puis, uniquement au crayon fusain, achevez de concrétiser les formes et les tonalités de base. Utilisez la gomme pour éliminer les gris là où des reflets s'imposent (voir page suivante, en haut à droite).

Estompage et harmonisation

Tout en continuant à travailler au crayon fusain, commencez à estomper les gris avec le doigt, une estompe ou un chiffon. Lors de ces dernières étapes (en bas de la page suivante), l'action du crayon pour contourner ou intensifier les grisés, et celle de la gomme pour ouvrir des blancs afin de restituer les contrastes de lumière, doivent s'associer à l'action adoucissante de l'estompage afin d'obtenir l'harmonie définitive des formes et des valeurs. Fixez maintenant votre dessin.



Construction à partir du canon.



Étude des valeurs et premiers estompages.

Un portrait de trois quarts



Effacement et reconstruction



Construction définitive au crayon fusain



Estompage et construction finale



Ultime harmonisation et finition

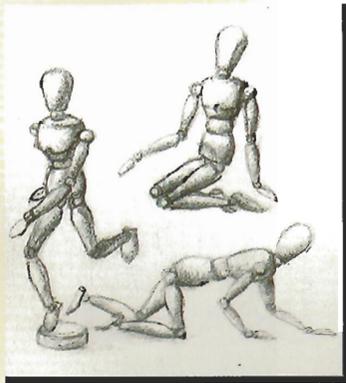
LES PROCHAINS NUMÉROS

La nouvelle collection

Larousse
PEINDRE & DESSINER

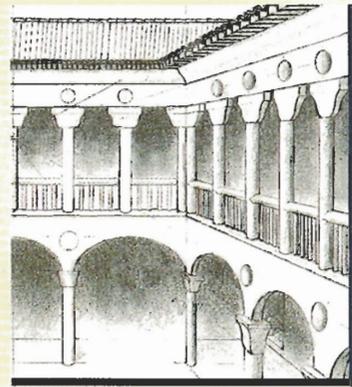
est un cours complet
et progressif
qui vous permettra
d'apprendre, pas à pas,
toutes les techniques de base
du dessin et de la peinture.

Constituez-vous
la série complète.



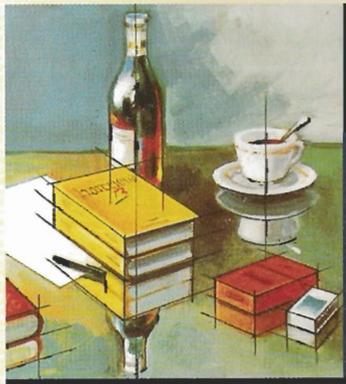
NUMÉRO 9

Le mannequin articulé
Le nu, étude des valeurs



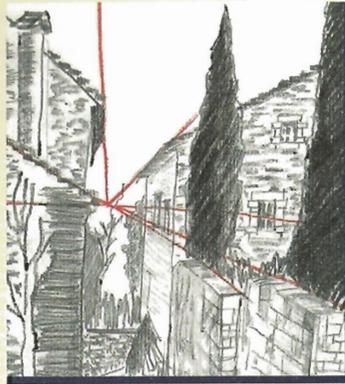
NUMÉRO 10

L'art du portrait
La profondeur en perspective



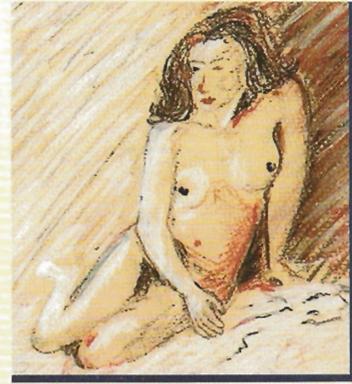
NUMÉRO 11

Un personnage en perspective
Soleil et ombres



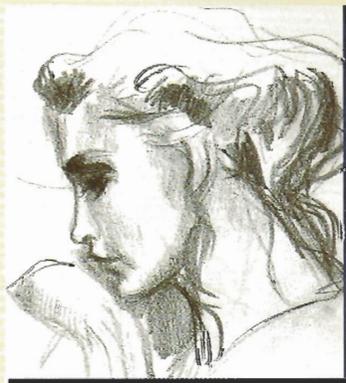
NUMÉRO 12

Études
et perfectionnement



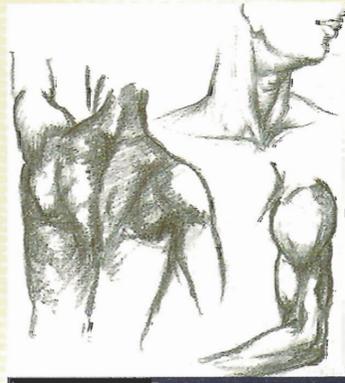
NUMÉRO 13

La technique mixte
Le dessin aux 3 crayons



NUMÉRO 14

Le corps humain
Le squelette



NUMÉRO 15

Les muscles
L'Écorché de Houdon



NUMÉRO 16

Études
et perfectionnement

BORDAS

