

LAROUSSE

PEINDRE & *dessiner*

MÉTHODE
PROGRESSIVE

J.M. PARRAMÓN

HEBDOMADAIRE N° 5

Le dessin
de la tête

Les traits
du visage



BORDAS


LAROUSSE

T 1234 - 5 H - 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.

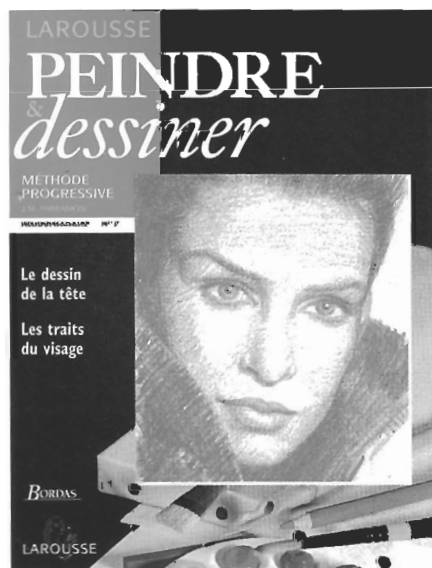
Semaine après semaine, vous découvrirez :

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 5

ÉTUDE DE LA TÊTE HUMAINE

p. 65

Le canon des proportions
p. 66-67

Construction de la tête
à partir d'une sphère
p. 68 à 71

Application du canon
p. 72

LES TRAITS DU VISAGE
p. 73

Trois exemples magistraux
p. 74 et 75

Les yeux
p. 76 et 77

Oreilles, nez et lèvres
p. 78 et 79

Dessin au crayon
d'un visage féminin
p. 80

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 Betrel
Service de presse : Suzanna Frey de Bokuy

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 Sammiquel
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

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 Jatca
Tél. : Numéro Vert 05 19 84 57

Pris de la reliure :
France : 59 FF / Belgique : 110 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. Kaas.

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.

D.L.B. 36954-1994

Étude de la tête humaine

Le mot « canon » est synonyme de règle ou de précepte. Par conséquent, établir un canon pour la tête humaine signifie fixer toutes les conditions qui doivent être réunies pour qu'une tête d'homme ou de femme se situe à l'intérieur de ces normes définies. Par principe, un canon a toujours valeur de règle générale, n'espérons donc pas qu'il s'applique avec exactitude dans tous les cas. Le canon des proportions pour la tête humaine, par exemple, constitue un guide très sûr pour dessiner des visages imaginaires et des archétypes ou pour orienter les premiers traits d'un portrait.

Mais il est évident que, dans de nombreux cas, nous ne pourrions pas appliquer rigoureusement le canon.

Celui que l'on utilise actuellement (il y en eut d'autres) se base sur la distance qui sépare la partie supérieure du crâne (sans la chevelure) de la pointe du menton. Cette distance que l'on appelle le module, ou unité de base du canon, est égale à trois fois la hauteur du front. Par des divisions successives, nous obtenons ainsi toutes les proportions.

Une tête d'adulte, vue de face, a une hauteur de trois modules et demi et une largeur de deux modules et demi (voir page suivante). Le premier module recouvre le front jusqu'à la limite inférieure des sourcils et le second indique la base du nez. Remarquez que l'espace entre les sourcils (la glabella), le nez et la bouche sont situés sur l'axe vertical du canon, tandis que les yeux se trouvent sur l'axe horizontal. Observons avec attention ce canon.

- La hauteur de l'oreille est d'un module et ses limites inférieure et supérieure coïncident avec la ligne des sourcils (C) et avec la base du nez (E).

- La distance qui sépare le sourcil du centre de l'oeil (C-D) est d'un quart de module.

- En partageant par le milieu la distance E-G (un module), nous obtenons la ligne F qui coïncide avec la base de la lèvre inférieure.

S'il est bien évident que, dans la réalité une tête ne se conforme que difficilement à l'ensemble du canon, il est intéressant de noter que certains proportions s'appliquent pratiquement à chaque fois. Par exemple:

L'écart entre les deux yeux est toujours égal à la largeur d'un oeil. Les trois modules verticaux recouvrent avec une relative exactitude le front, le nez et la distance entre celui-ci et la pointe du menton. De même, le rapport entre l'oreille et le nez est constant.

La Femme à la Perle, Jean-Baptiste Corot (1796-1875), huile sur toile (55 x 70 cm), vers 1868-1870. Musée du Louvre, Paris. Magnifique portrait

(qui, par l'attitude, rappelle la Joconde) où nous pouvons observer, outre ses valeurs plastiques, une application parfaite du canon étudié ici.

Le canon des proportions

A droite. Construction du canon de la tête.

A. Hauteur et largeur de la tête à partir du module de base (hauteur du front).

B. Tracé des axes frontaux, vertical et horizontal.

C. Limite de la largeur du nez et des yeux et profil de la lèvre inférieure.

Ci-dessous.

Position des éléments de la tête :

A. Niveau supérieur du crâne.

B. Racine des cheveux.

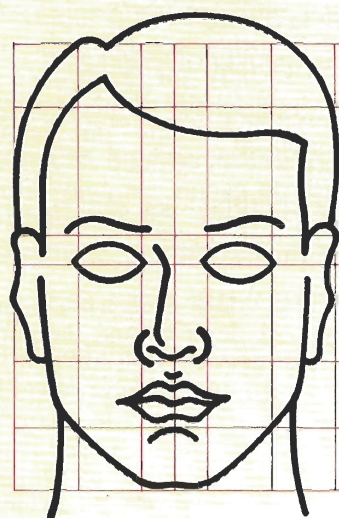
C. Niveau des sourcils.

D. Position des yeux.

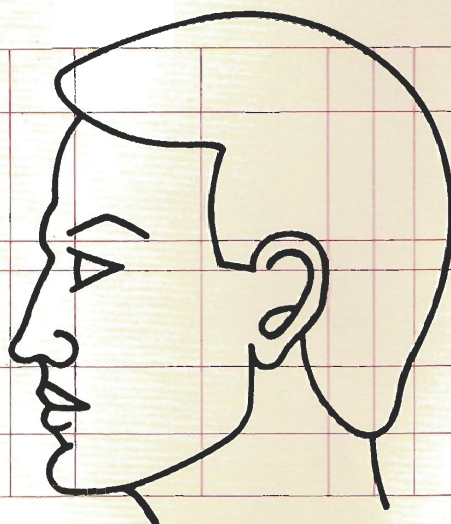
E. Base du nez.

F. Limite de la lèvre inférieure.

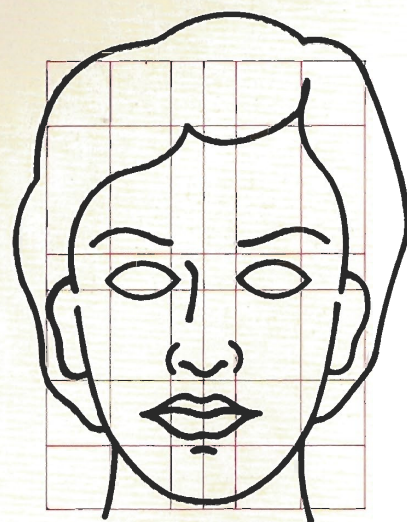
G. Pointe du menton.



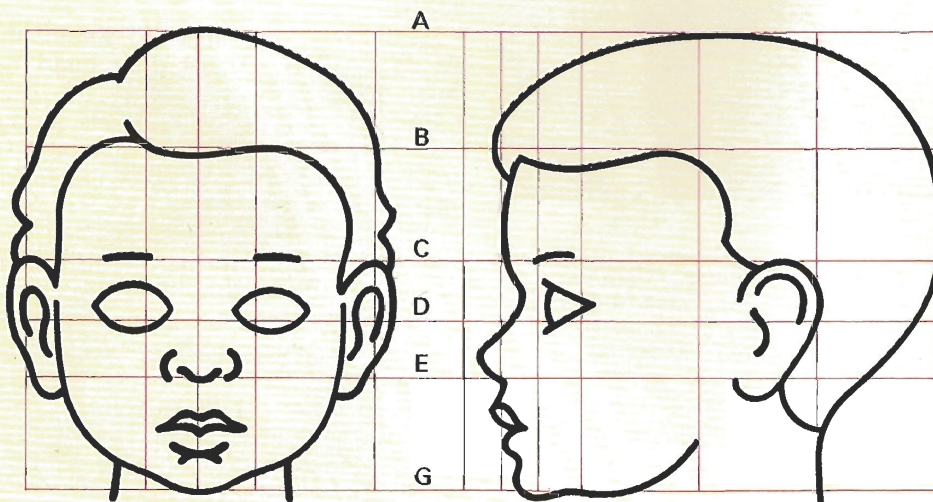
CANON FACE



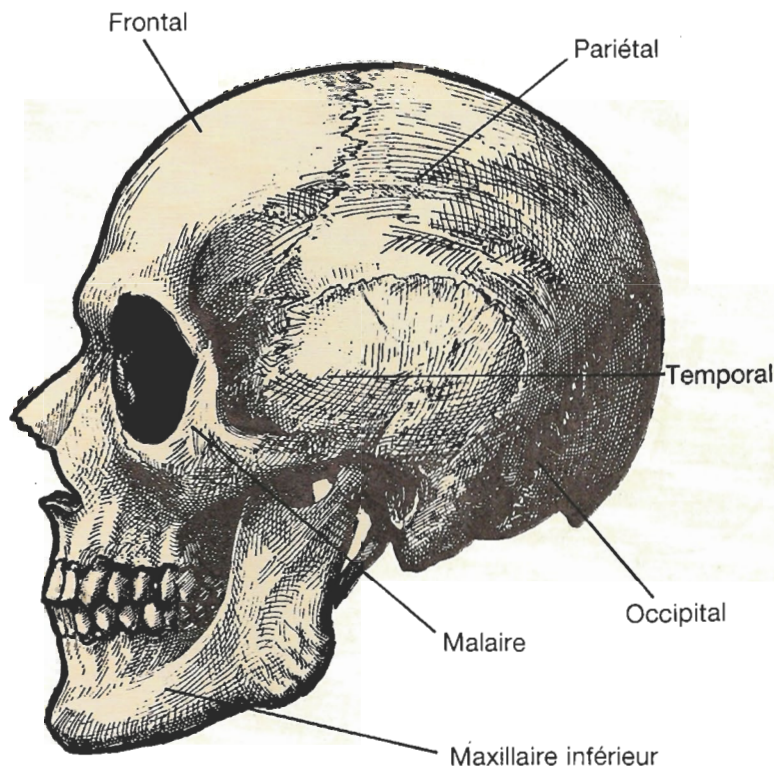
CANON PROFIL



EXEMPLE RÉEL

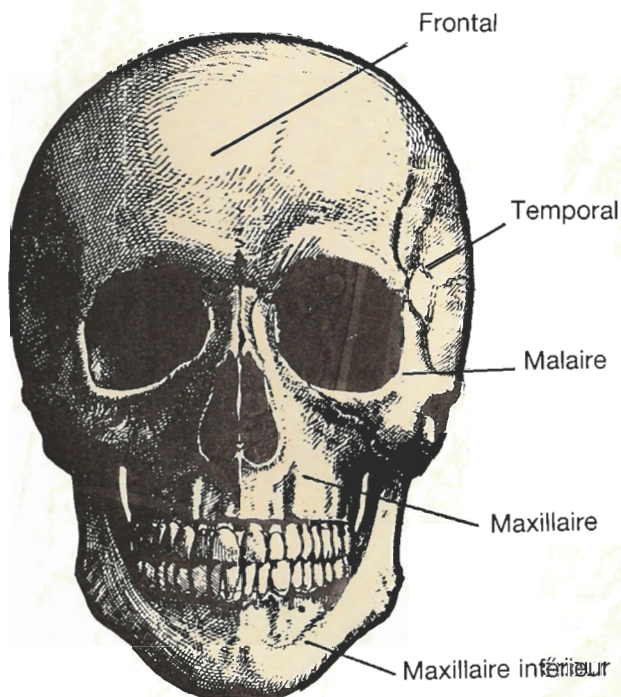


Canon pour une tête d'enfant (de deux à cinq ans), assez différent de celui de l'adulte. Observez que ce canon est de quatre modules et non de trois et demi comme celui de la tête d'adulte. Remarquez ensuite que ce sont les sourcils (et non les yeux) qui coïncident avec la moitié de la hauteur du visage. L'écart entre les yeux est plus important que chez l'adulte. Le front est plus large et la chevelure est peu abondante sur le dessus et sur les côtés. Le nez est retroussé, les oreilles sont proportionnellement plus grandes, le menton est arrondi...



L'armature de notre corps est le squelette et nos caractéristiques dépendent essentiellement de la forme des os. Cette dépendance est particulièrement évidente pour la forme de la tête. Le crâne, en effet, est une structure osseuse dont l'enveloppe musculaire est vraiment peu épaisse. On pourrait dire que la tête «résonne», ce qui ne se produit pas avec les autres parties du corps où le squelette supporte une musculature plus importante. Il est utile pour l'artiste, sans étudier ni mémoriser tous les os du crâne, d'avoir une vision très claire de sa structure puisque celle-ci constitue le support immédiat de la forme définitive de la tête de tout individu vivant. Nous pouvons affirmer que, pour le dessinateur, *le crâne est la forme de base sur laquelle il doit s'appuyer pour le cadrage du dessin de la tête.*

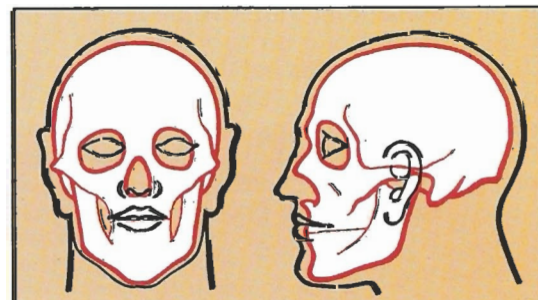
L'analyse de la forme du crâne nous amène à considérer que la tête est contenue, pour l'essentiel, dans une sphère qui enveloppe toute la boîte crânienne, à laquelle s'ajoute un appendice plus ou moins triangulaire qui comprend les deux maxillaires. Cette particularité est tout aussi évidente pour une tête vue de profil. Vue de face, la sphère est aplatie des deux côtés, marquant ainsi deux plans qui, sur le modèle vivant, sont partiellement occupés par les oreilles.



En bas

Nous trouvons dans la forme du crâne un support qui nous permet d'obtenir un cadrage correct pour le dessin d'une tête. Nous voyons, sur ces schémas, les détails décrits plus haut. Remarquez comment

les trois modules du canon sont déterminés à partir du sommet du crâne. Savoir ramener mentalement un crâne à la forme d'une sphère est un exercice nécessaire afin de pouvoir construire une tête quelle que soit sa position.



Construction de la tête à partir d'une sphère

Nous allons appliquer notre démonstration, valable dans tous les cas, à trois positions courantes de la tête: de trois quarts en regardant vers le bas, de trois quarts en regardant vers le haut et frontale en regardant vers le haut.

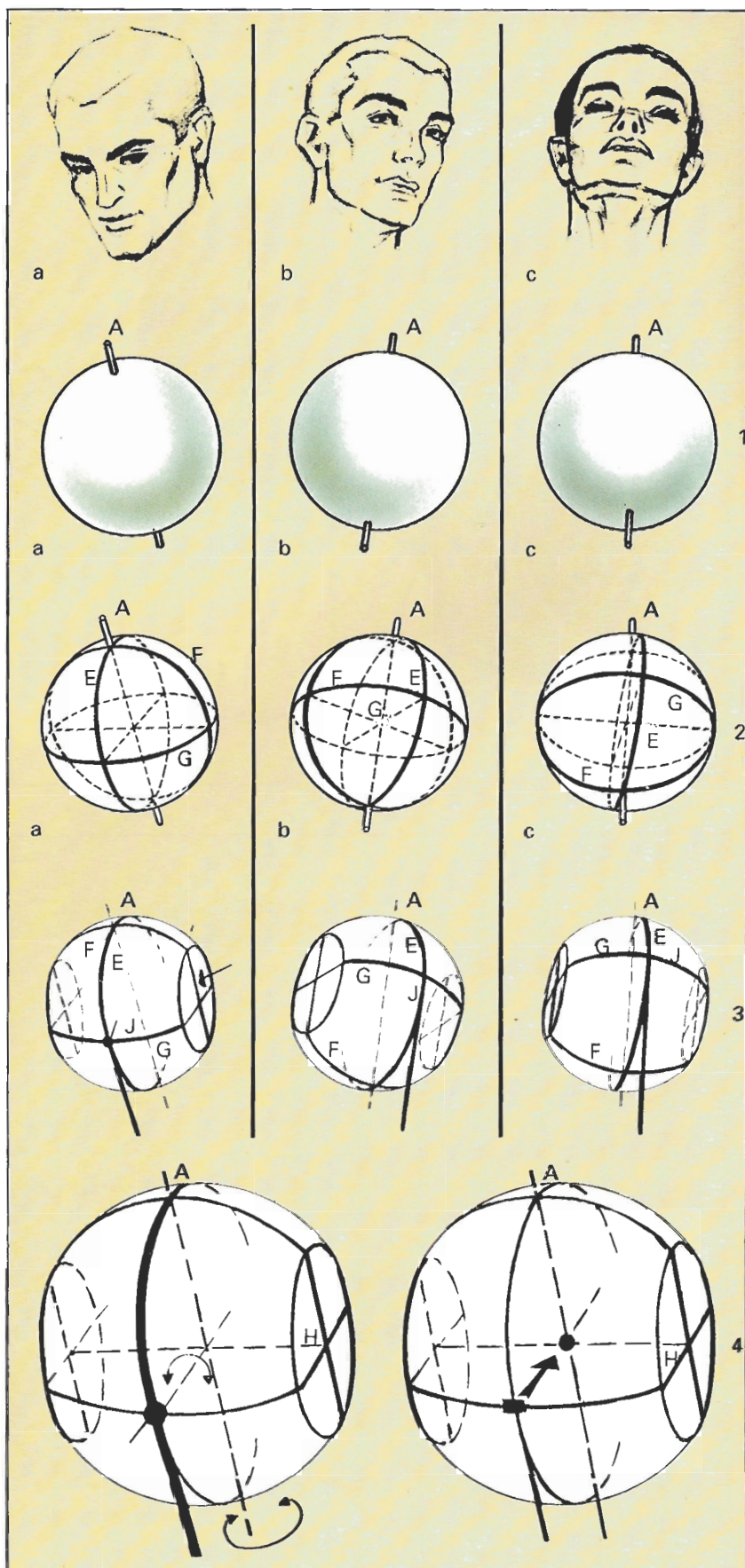
1. Nous devons, avant tout, imaginer que la sphère représentant le crâne est traversée par un axe A. Le voyez-vous ?

Cet axe, qui coïncide plus ou moins avec la ligne du cou, est suffisant pour nous donner une idée de la position adoptée par la tête que nous allons dessiner. La sphère a correspond à une tête vue de trois quarts et regardant vers le bas. La sphère b correspond également à une position de trois quarts, mais regardant vers le haut, et la sphère c est en position frontale regardant aussi vers le haut.

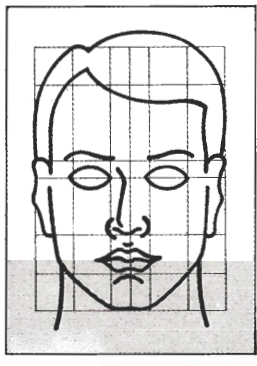
2. Il s'agit maintenant de diviser notre sphère (que nous imaginerons en volume) par trois cercles perpendiculaires entre eux et en respectant la perspective, afin d'obtenir le méridien E de symétrie frontale, la ligne de l'équateur G qui correspond à la ligne des sourcils, et un autre méridien F qui divise le crâne en une moitié antérieure (la face) et en une moitié postérieure ou occipitale. Il est fondamental, comme vous pouvez le voir, de se rappeler les perspectives du cercle et de la sphère. Observez les trois cercles E, G et F, chacun avec une perspective différente en fonction des positions a, b et c de la tête.

3. Rappelez-vous que la sphère du crâne n'est pas, en réalité, totalement ronde. Les zones correspondant aux oreilles sont toutes les deux des plans circulaires. Nous avons tracé sur ces cercles latéraux les diamètres signalés par une flèche et, à partir du point J d'intersection du cercle E avec le cercle G, nous avons tiré vers le bas une ligne parallèle à l'axe A de la sphère. Comme vous le constaterez, cette droite n'est rien d'autre que l'axe de symétrie de la face vue en perspective.

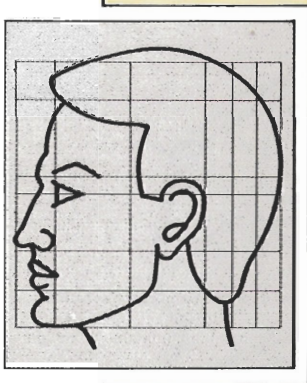
4. Résumons tous les axes obtenus: un axe A que nous pouvons appeler axe de rotation latérale vers la droite ou vers la gauche, un axe H, ou de rotation frontale vers le haut ou vers le bas, et un axe I pour le basculement latéral, lorsque la tête s'incline vers la droite ou vers la gauche. Ces axes fournissent des indications pour le cadrage mais, comme vous l'avez deviné, ils ne correspondent pas aux axes anatomiques de rotation de la tête qui, en réalité, pivotent sur les vertèbres «atlas» et «axis», au niveau de l'occiput.



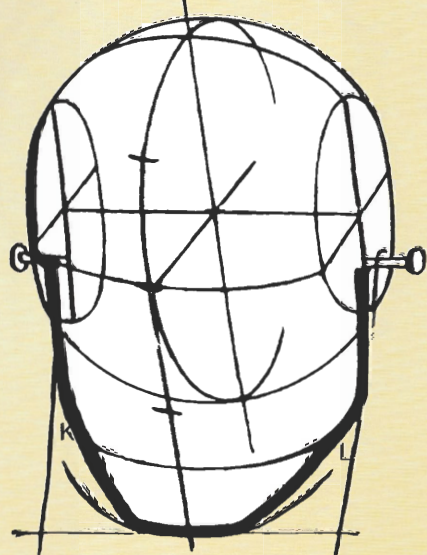
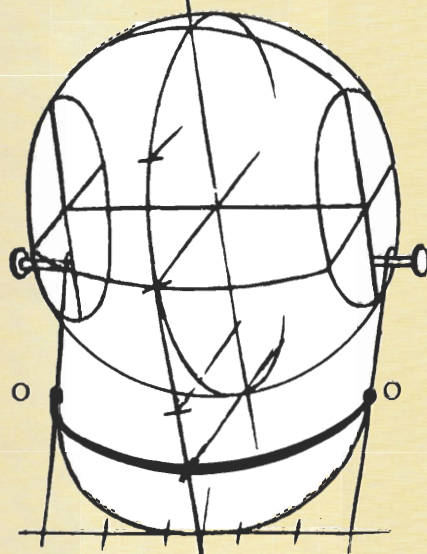
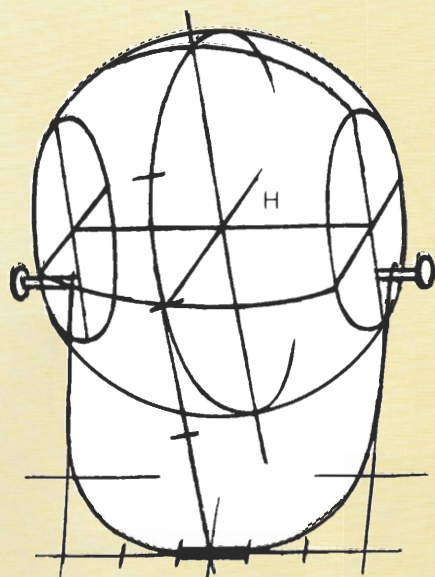
Construction de la tête à partir d'une sphère



5



6



7

Poursuivons la construction de la tête. Il est évident que l'étape suivante, que nous avons renoncé à illustrer, consistait à reporter les trois modules sur l'axe de symétrie frontal.

5. Situons la mâchoire inférieure. Concevons-la comme une sorte de fer à cheval pouvant pivoter sur deux axes situés un peu en dessous de l'axe H. Anatomiquement parlant, ces pivots seraient les deux condyles des articulations du maxillaire inférieur. Observez que la largeur du menton, égale à la distance qui sépare les deux yeux, représente un cinquième de la largeur totale de la tête. Nous l'avons souligné, sur notre croquis, par un trait plus épais.

6. Marquons maintenant le niveau de la bouche. La lèvre inférieure se situe, comme nous le savons, sur le point médian du troisième module, entre le menton et la base du nez. Si nous faisons passer par ce point un autre cercle en perspective, nous déterminons, outre la position de la bouche, les points O qui marquent la plus grande largeur de la mâchoire.

7. Complétons par quelques traits la schématisation de la mâchoire: en abaissant deux droites depuis les pivots jusqu'aux points O de chaque côté, puis en dessinant deux traits inclinés (K, L) pour marquer les limites latérales.

Arrivé à ce point, il est très possible que vous vous interrogiez sur la nécessité absolue ou non de suivre tout ce processus chaque fois que vous aurez à dessiner une tête humaine. En vérité, cela dépend du niveau et de l'expérience de l'artiste et surtout du type de dessin que vous aurez à réaliser. S'il s'agit d'un portrait, il est très possible que ces normes ne soient pas prises en compte ou qu'elles s'appliquent succinctement. Lorsque vous aurez la prétention de dessiner une tête imaginaire (en travaillant de mémoire), le canon vous sera très utile. Il vous sera indispensable dans tous les cas où la position de la tête vous obligera à résoudre des raccourcis très accusés.

A gauche des trois premiers dessins, nous avons reporté deux vues du canon de la tête humaine, l'une frontale et l'autre de profil. Comparez les lignes verticales et horizontales des modules avec les cercles qui leur correspondent sur le dessin en perspective.

Construction de la tête à partir d'une sphère

8. Sans renoncer pour autant aux cercles correspondant à la limite de chaque module et à celui que nous avons tracé pour la bouche, nous pouvons commencer à préciser les formes d'une manière plus définitive. Nous allons, par exemple, ébaucher l'oreille, souligner avec plus de précision les contours de la bouche, marquer l'angle formé par l'orbite, entre la limite extérieure du sourcil et l'arrondi de la pommette, etc. Nous pouvons également indiquer l'épaisseur de la chevelure.

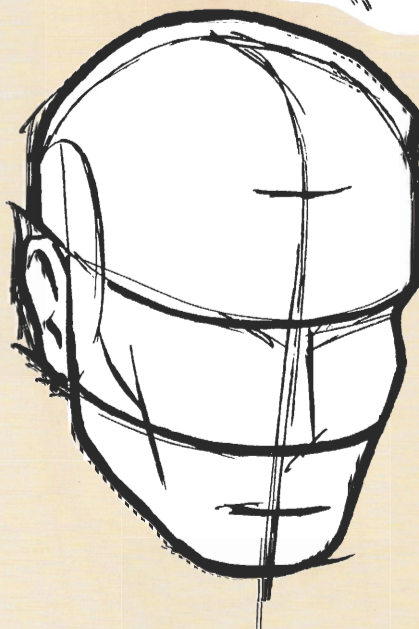
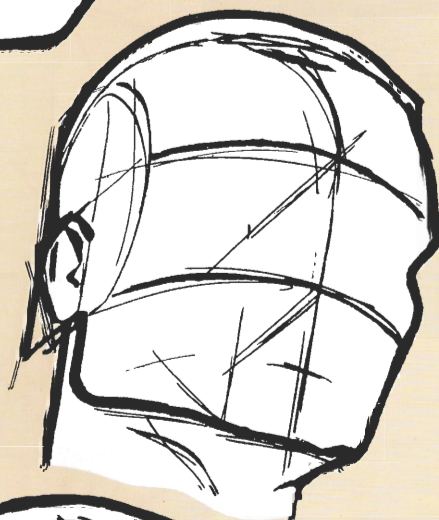
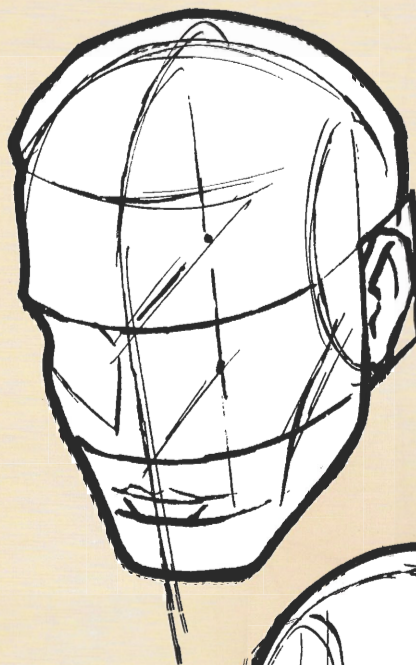
Nous avons, en définitive, toutes les indications du canon de la tête disposées en perspective. Les lignes de partage marquent la position des différentes parties du visage dont nous allons, maintenant qu'il est convenablement proportionné, commencer la réalisation finale. Observez comment se sont intégrés les lignes définitives de la bouche et le profil du nez sur les premier et troisième schémas de ce paragraphe huit.

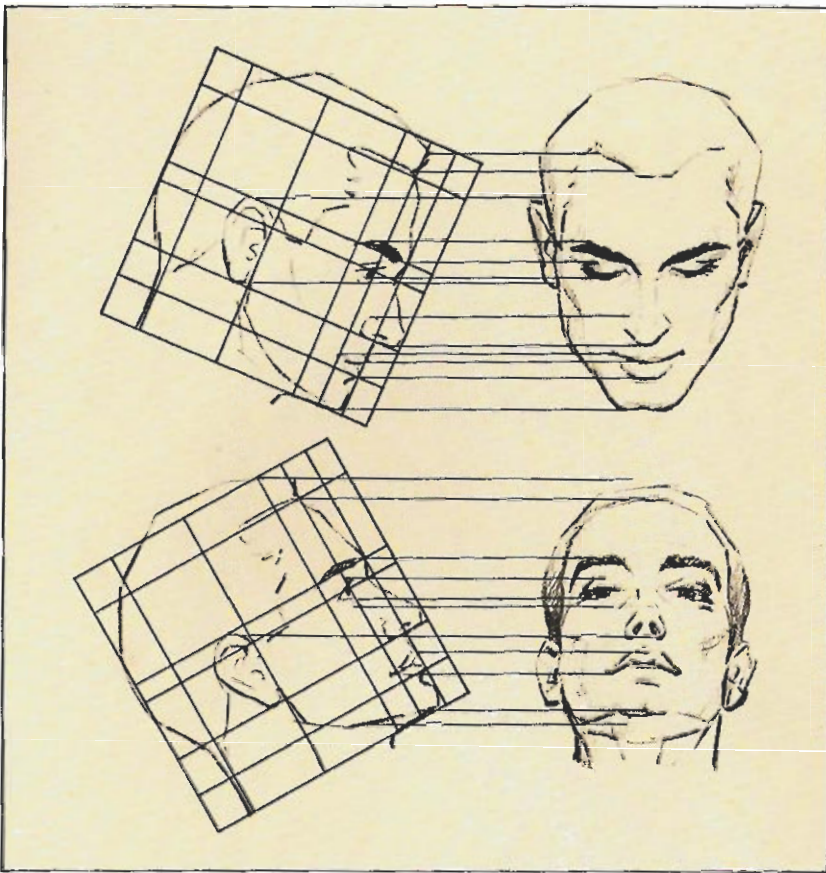
Pour dessiner les sourcils (sur la division médiane de la sphère), nous tiendrons compte du fait qu'ils ne forment pas un arc de cercle parfait mais une ligne droite inclinée vers l'intérieur, à laquelle s'ajoute une ligne courbe, également inclinée vers le bas mais beaucoup plus courte que la précédente. Vous le voyez sur les dessins des pages précédentes et sur celles qui suivent.

Nous savons que les yeux se situent à un tiers du module se trouvant au-dessous de la ligne des sourcils. De plus, nous veillerons tout particulièrement à leur position par rapport aux oreilles et au nez, quelle que soit l'orientation de la tête.

Nous vous recommandons de ne pas vous lancer dans le dessin « achevé » d'une tête humaine sans avoir réalisé auparavant un certain nombre d'exercices semblables à ceux que nous vous proposons à droite. Au début, ne recherchez pas la finition. Il importe avant tout d'obtenir des ébauches où les contours des sourcils, du nez et de la bouche sont parfaitement positionnés. Le travail des détails viendra ensuite.

8





Lorsqu'il s'agit de situer les yeux, le nez et la bouche, des problèmes peuvent provenir des raccourcis, lorsque la tête est inclinée vers le bas, par exemple. La forme globulaire de l'œil se « dérobe » sous les sourcils, la zone orbitale semble s'évaser, de telle sorte que les yeux ne sont plus séparés des sourcils. Cette déformation apparente due à la perspective trouve son explication graphique sur l'illustration ci-contre. Les différents niveaux du canon, vus de profil, doivent correspondre aux mêmes niveaux vus en perspective.

En résumé de cette étude du canon de la tête humaine, et aussi comme entraînement aux travaux futurs dont le sujet sera le visage humain, essayez de dessiner une tête en suivant ces instructions :

1. Sur un papier à dessin courant et avec un crayon 3B, tracez à main levée la sphère du crâne avec un diamètre d'environ 15 cm.

Déterminez l'inclinaison de l'axe A du crâne.

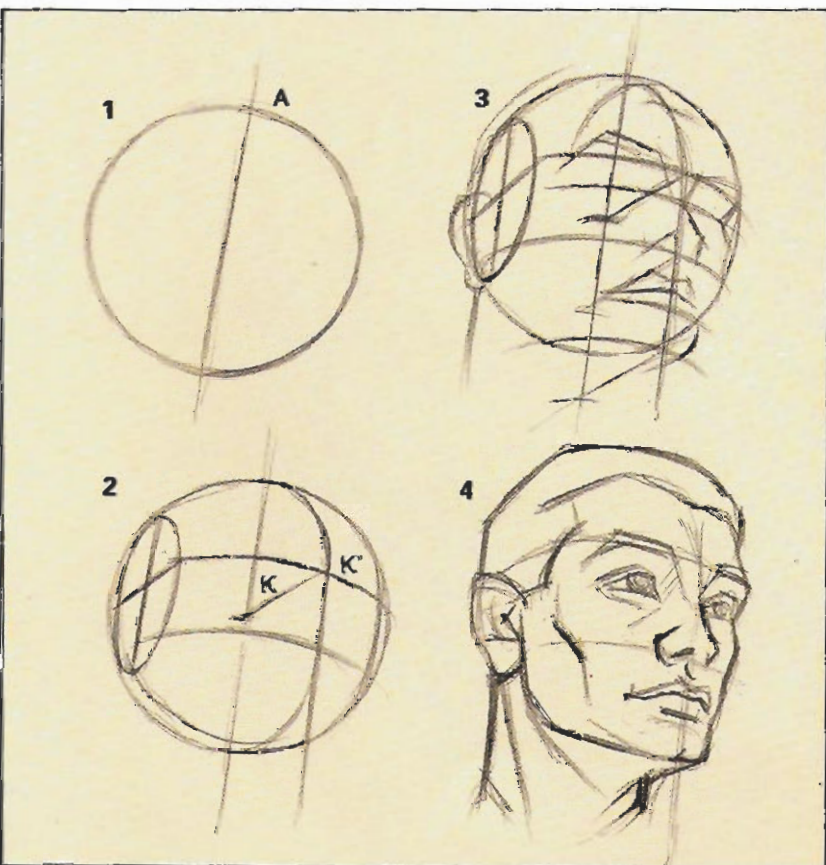
2. Marquez les plans des oreilles et tracez le cercle correspondant au niveau des sourcils.

A partir du centre K de la sphère, déterminez le point K' et marquez l'axe de symétrie frontal du visage passant par celui-ci (entre les sourcils).

3. Indiquez sur cet axe les niveaux correspondant à la base du nez, au menton et à la bouche (lèvre inférieure).

Commencez à gommer les lignes de construction à mesure que vous concrétisez les formes des différentes parties du visage.

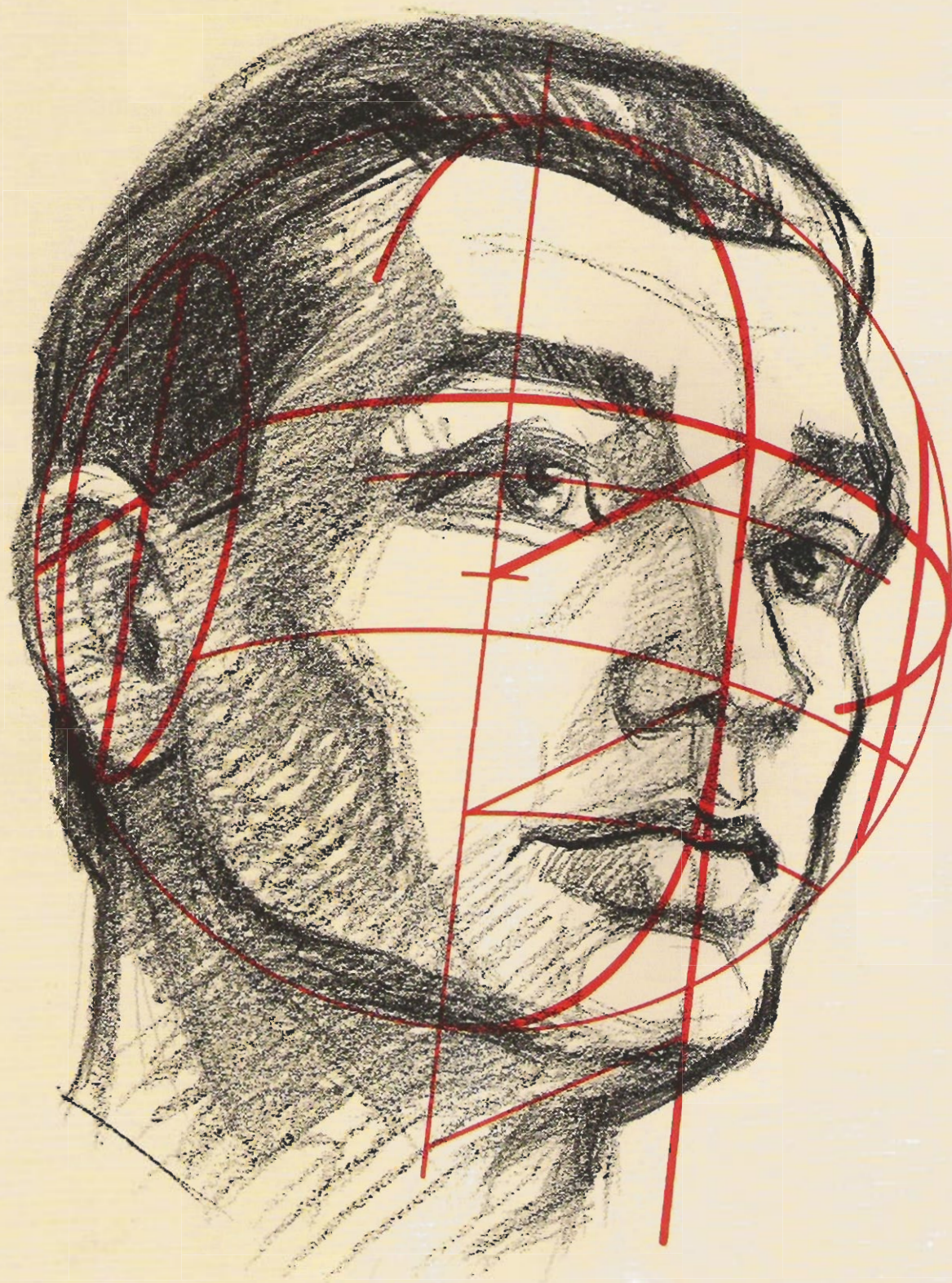
4. Tout en rectifiant au fur et à mesure autant qu'il sera nécessaire, laissez votre dessin prêt à recevoir les premières touches d'ombre. A ce propos, nous vous recommandons de n'indiquer que les principaux plans de lumière et d'ombre.



Suivez à la lettre nos instructions et vous pourrez vérifier que, en partant de la connaissance du canon et de ses multiples versions en perspective (une pour chaque position possible), construire une tête n'est pas une

tâche aussi ardue qu'il y paraît à première vue. Essayez d'obtenir un résultat semblable à l'illustration de la page suivante où, pour plus de clarté, nous avons souligné en rouge les principales lignes de construction.

■ Application du canon



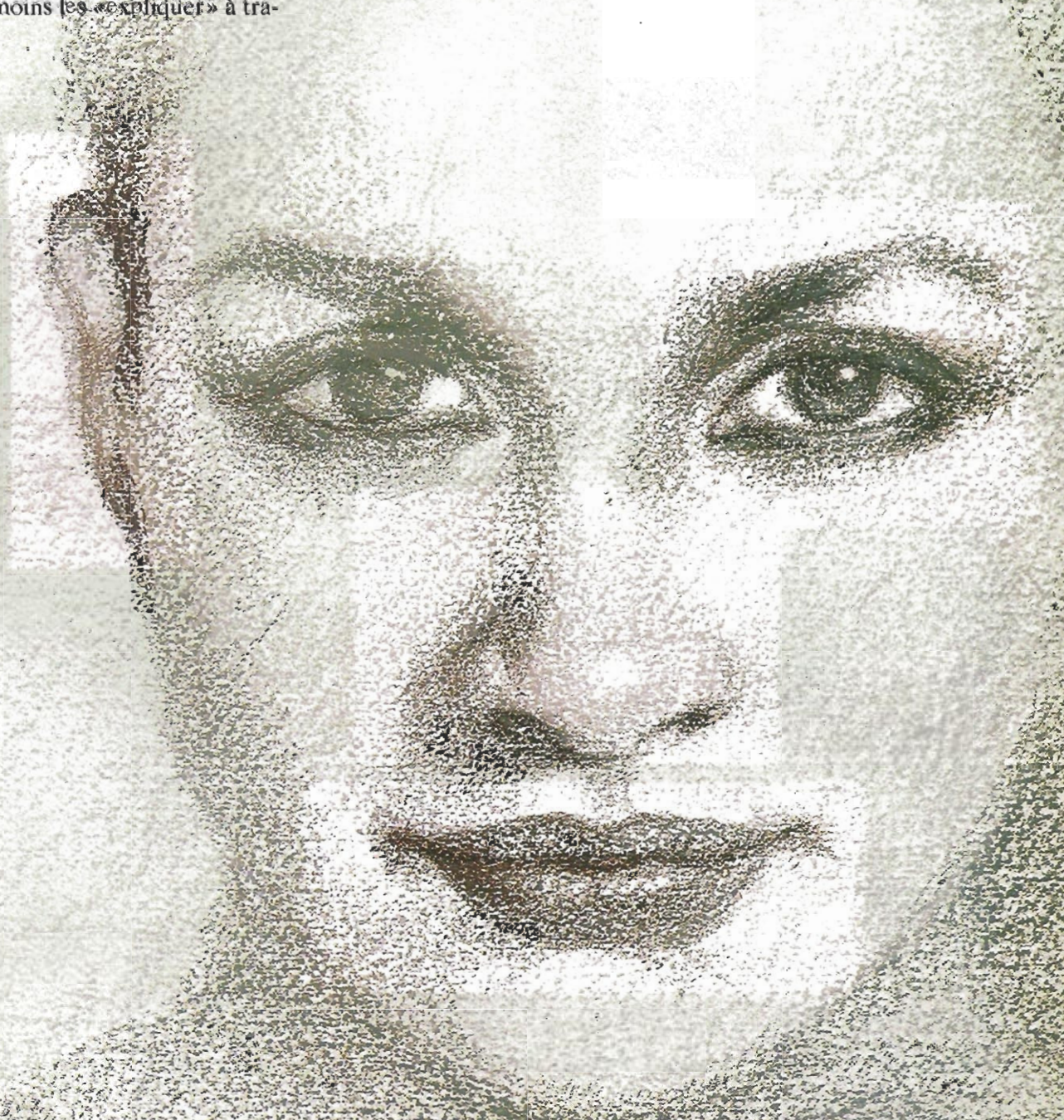
Les traits du visage ■

La connaissance du canon des proportions que nous venons d'étudier nous permet de structurer une tête humaine (réelle ou imaginaire) correcte dans ses proportions et dans la position exacte de ses différents éléments: les sourcils, les yeux, le nez et les oreilles principalement. Voici maintenant notre objectif: découvrir les formes de ces différentes parties du visage et apprendre à les dessiner.

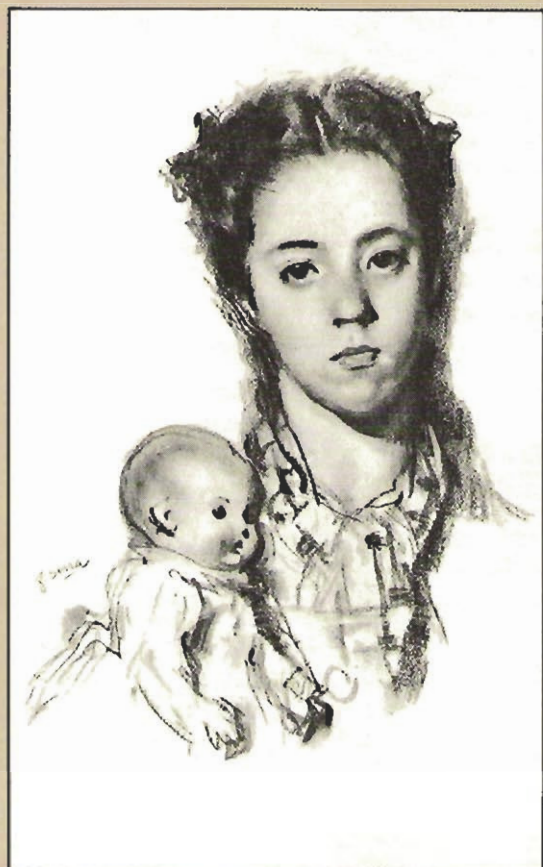
Curieusement, ce que nous regardons le plus chez nos semblables, ou sur nous-mêmes lorsque nous nous plaçons quotidiennement devant notre miroir, est ce que nous savons le moins bien observer. Il est rare que nous nous arrêtions pour étudier la forme du nez ou celle des yeux de la personne avec laquelle nous vivons. Et si nous ne connaissons pas ces formes, nous savons encore moins les «expliquer» à travers un dessin.

L'étude que nous entreprenons se rapporte, comme vous pouvez le comprendre, à des formes idéales, avec des exemples et des observations d'ordre général. Nous vous recommandons cependant de vous efforcer d'appliquer notre enseignement à vos propres traits. Mettez-vous devant un miroir et regardez-vous attentivement de face, puis en inclinant la tête, en levant ou en abaissant le menton. Vous devez découvrir sur les traits de votre visage les formes types que nous allons étudier, puis les modifier en fonction de vos propres caractéristiques.

Nous considérons que le travail du portraitiste consiste essentiellement à faire la démonstration de ses connaissances sur la forme générale du visage, à travers des caractéristiques spécifiques à ses modèles.

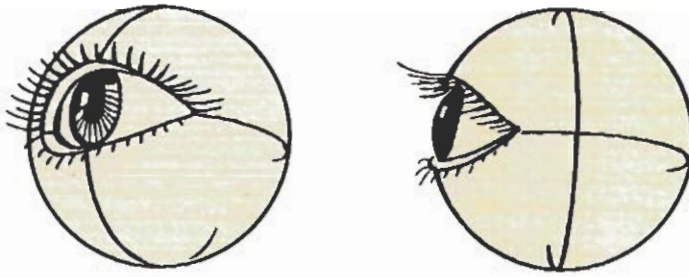


Trois exemples magistraux



A gauche. Portrait à la mine de plomb réalisé par Alfred Opisso. Même dans cette pose de trois quarts, les « constantes » du canon sont respectées. En guise d'exercice, vérifiez-le en traçant sur un papier transparent la construction de ce visage selon les règles du canon de la tête humaine que vous venez d'étudier.

Ci-dessus. Deux portraits à la mine de plomb par Francesc Serra. Très différents dans leur aspect, ils présentent des rapports de proportion presque identiques : dans chacun d'eux, la distance qui sépare la partie supérieure du front à la pointe du menton se divise en trois parties égales qui sont trois fois la hauteur du front. Ce ne sont pas les proportions qui les différencient, mais la forme particulière des yeux, du nez, etc.



La forme des yeux est sphérique

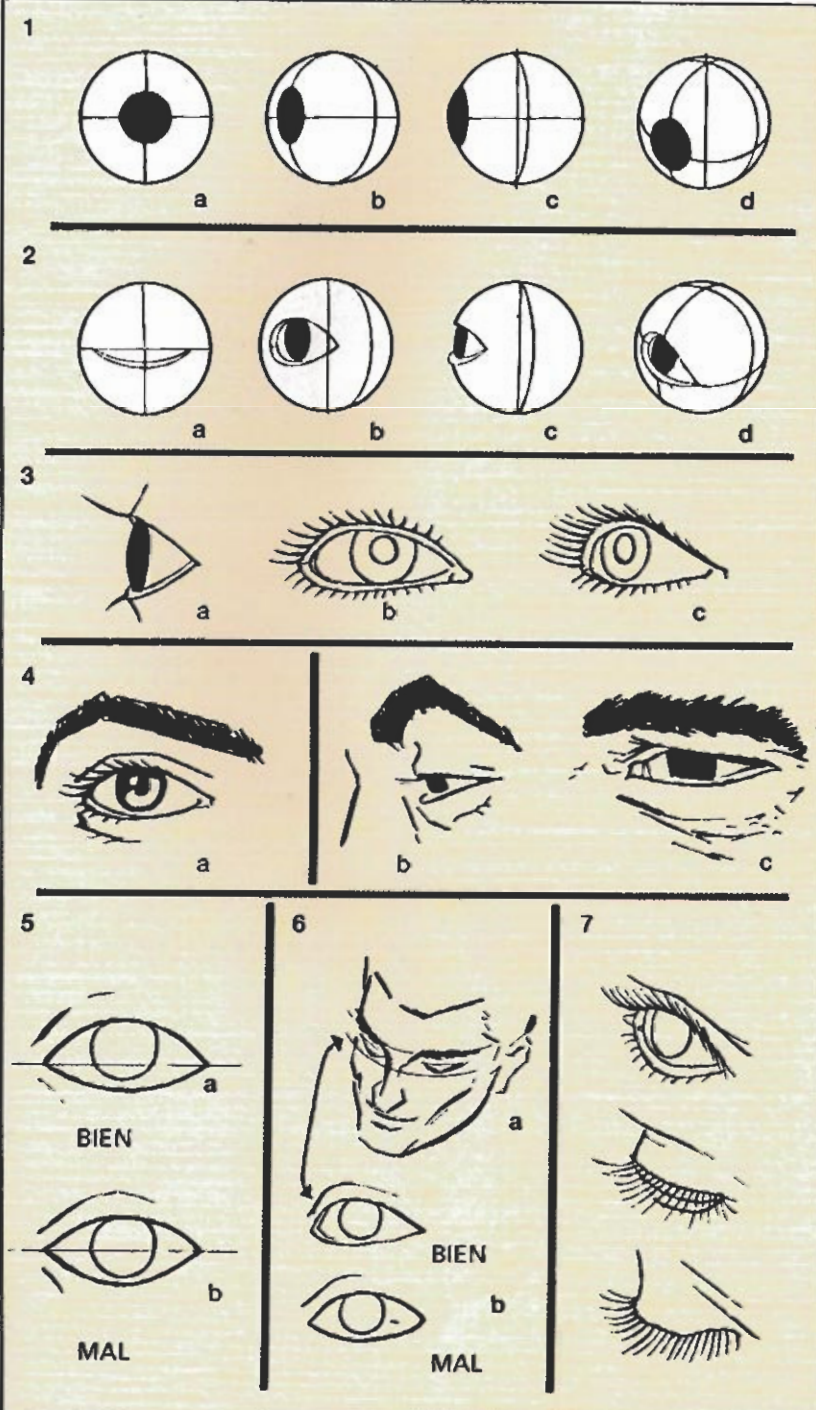
Première observation essentielle: la forme des yeux est celle d'une sphère à laquelle on a ajouté une petite calotte sphérique correspondant au cristallin.

Nous pouvons imaginer cette sphère avec sa calotte vue de face (1a), de trois quarts (1b), de profil (1c) ou encore de trois quarts mais tournée vers le bas (1d). Nous constatons que ces graphiques sont à l'origine du dessin de la partie visible du globe oculaire et de la forme prise par les paupières.

Imaginez (2) que cette sphère soit recouverte d'une substance élastique de 1 mm d'épaisseur et que nous y pratiquions une coupe transversale au niveau du cristallin. Si nous ouvrons cette coupe comme une boutonnière, nous obtenons une forme semblable à celle des paupières, dont nous verrons toujours, c'est important, l'un des bords. De l'extrémité de ce bord, nous faisons partir les cils en les disposant en rayon par rapport au centre de la calotte du cristallin (correspondant approximativement au centre de la pupille). Cette opération est décrite sur le schéma 3a, 3b et 3c.

Voyons maintenant la forme externe du globe oculaire. La limite supérieure est constituée par les sourcils, tout d'abord droits et ascendants, puis se recourbant vers le bas. La paupière supérieure se trouve immédiatement au-dessous des sourcils. Lorsque la peau de la paupière est tendue, celle-ci adopte la forme sphérique du globe qu'elle recouvre (4a). Cette forme disparaît derrière le pli que prend la peau dès que le sourcil descend sur la paupière (4b et 4c). L'œil s'ouvre et se ferme presque exclusivement sous l'effet de la paupière supérieure. La paupière inférieure ne participe que très peu à l'action. Lorsque l'œil est ouvert, l'arc formé par la paupière supérieure est beaucoup plus fermé que la courbe correspondante de la paupière inférieure. Celle-ci se rapproche beaucoup plus de la ligne horizontale qui passe par la glande lacrymale. En fait, l'«amande» qu'est l'œil n'est pas totalement symétrique. Observez-le en 5a.

Il faut tenir compte également du fait que les paupières s'ouvrent sur une surface courbe. Cela implique que nous pouvons presque toujours voir l'épaisseur d'un de leurs bords. D'autre part, remarquez qu'il n'y a pas non plus de symétrie parfaite par rapport à l'axe vertical de l'œil (6a et 6b). Pour finir, rappelez-vous la forme et la position des cils, ainsi que leur «trajectoire» radiale afin de savoir les dessiner à partir de n'importe quel point de vue (7).



Les yeux

Nous allons étudier maintenant les différentes valeurs de la région oculaire, tout en considérant que nos dessins sont suffisamment explicites pour se passer de discours.

1. Le sourcil qui entoure la cavité de l'œil est esquissé avec un crayon tendre pour nous donner une indication précise sur sa position. Il sera dessiné par la suite.

2. Poursuivez en concrétisant et en précisant les contours. Nous en sommes ici à rectifier la première construction et à la préparer à recevoir le clair-obscur. Remarquez que nous avons modifié l'ouverture de la paupière inférieure, tout d'abord trop incurvée vers le bas.

3. Le crayon dessine maintenant les reliefs en fonçant le pli des paupières et en recherchant leur courbure avec l'ombre dégradée qui se trouve sur la droite. Nous avons foncé la partie gauche de la cavité oculaire dont le point le plus profond correspond à la glande lacrymale, puis nous mettons l'iris en valeur, etc.

4. Remarquez que la finition consiste à compléter le travail précédent. Notons cependant ce qui suit :

- Il existe une ombre, à l'intérieur de l'œil,

projetée par la paupière supérieure et par les cils.

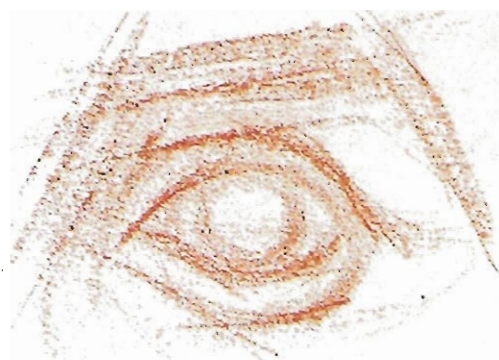
- L'aspect sphérique de l'œil entraîne un obscurcissement latéral de sa surface blanche.

- L'épaisseur des paupières est parfaitement visible.

- L'éclat de l'œil, exprimé par le point blanc situé sur le bord de la pupille, a une grande importance.

Les valeurs qui composent cet œil correspondent, bien sûr, à un éclairage déterminé. Un éclairage différent impliquera des valeurs différentes. Mais, dans tous les cas, les reliefs à représenter seront les mêmes et présenteront les mêmes surfaces courbes. On peut imaginer, par exemple, le même œil avec un éclairage plus latéral, venant de la droite. Les zones claires et foncées des paupières seront inversées, n'est-ce pas ?... Là où se trouvait l'ombre, nous aurons la lumière, et réciproquement. Pourquoi ne tenteriez-vous pas de le vérifier vous-même ?

1



2



3



4



La direction du regard

Nous avons jusqu'ici analysé la forme d'«un œil». Mais nous avons deux yeux, et nous devons les représenter le plus souvent ensemble. Si dessiner correctement un œil entraîne déjà des difficultés, lorsque nous devons réaliser les deux à la fois, les problèmes se multiplient. Pourquoi ? Tout d'abord parce que tout le visage est construit sur une surface courbe et que les yeux, qui eux sont sphériques, sont «encastrés» chacun dans un orifice de cette surface courbe.

Dans ces conditions, nous trouverons les deux yeux identiques uniquement lorsqu'il s'agira d'une vue parfaitement frontale. Dans tous les autres cas (la majorité), l'un des deux sera vu plus de profil que l'autre. Cela est évident sur les croquis 1 et 4, à gauche.

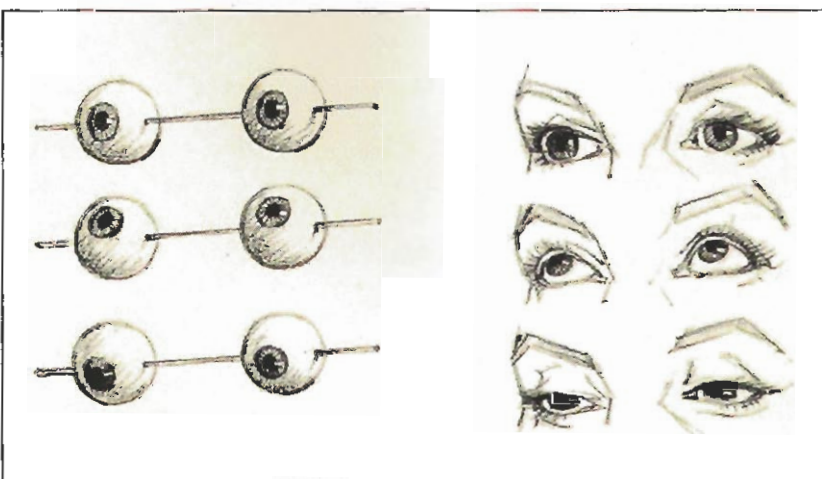
Nous allons maintenant examiner un autre aspect de la question avec les croquis 2, 3 et 5, à savoir : réussir à dessiner des yeux qui «regardent» vraiment, c'est-à-dire dotés d'un regard expressif. La direction du regard a pour cela une grande importance, au même titre que l'ouverture des paupières et le froncement des sourcils.

Les yeux, les sourcils et la bouche sont les éléments essentiels de l'expression du visage.

De plus, le regard indique une direction et nous devons veiller tout spécialement, en dessinant, à ce que les deux yeux *regardent dans la même direction*. Autrement, nous dessinerons un strabisme ou des yeux qui louchent.

Les yeux tournent ensemble vers le haut ou vers le bas, comme s'ils étaient situés sur un même axe horizontal (voir la figure en bas de la page). De même, ils se déplacent horizontalement comme s'ils étaient mus par un mécanisme semblable à celui de la direction d'une voiture. Ces problèmes n'ont en fait qu'une solution : pousser l'observation du modèle afin de comprendre ce que «disent» les yeux lorsque l'on dessine d'après nature, et être capable d'imaginer ces sphères mobiles à l'intérieur de leur orbite, à demi recouvertes par les paupières, lorsque nous devons travailler de mémoire.

Les yeux se déplacent ensemble, vers le haut et vers le bas, comme s'ils étaient fixés sur un même axe de rotation horizontal.



Oreilles, nez et lèvres

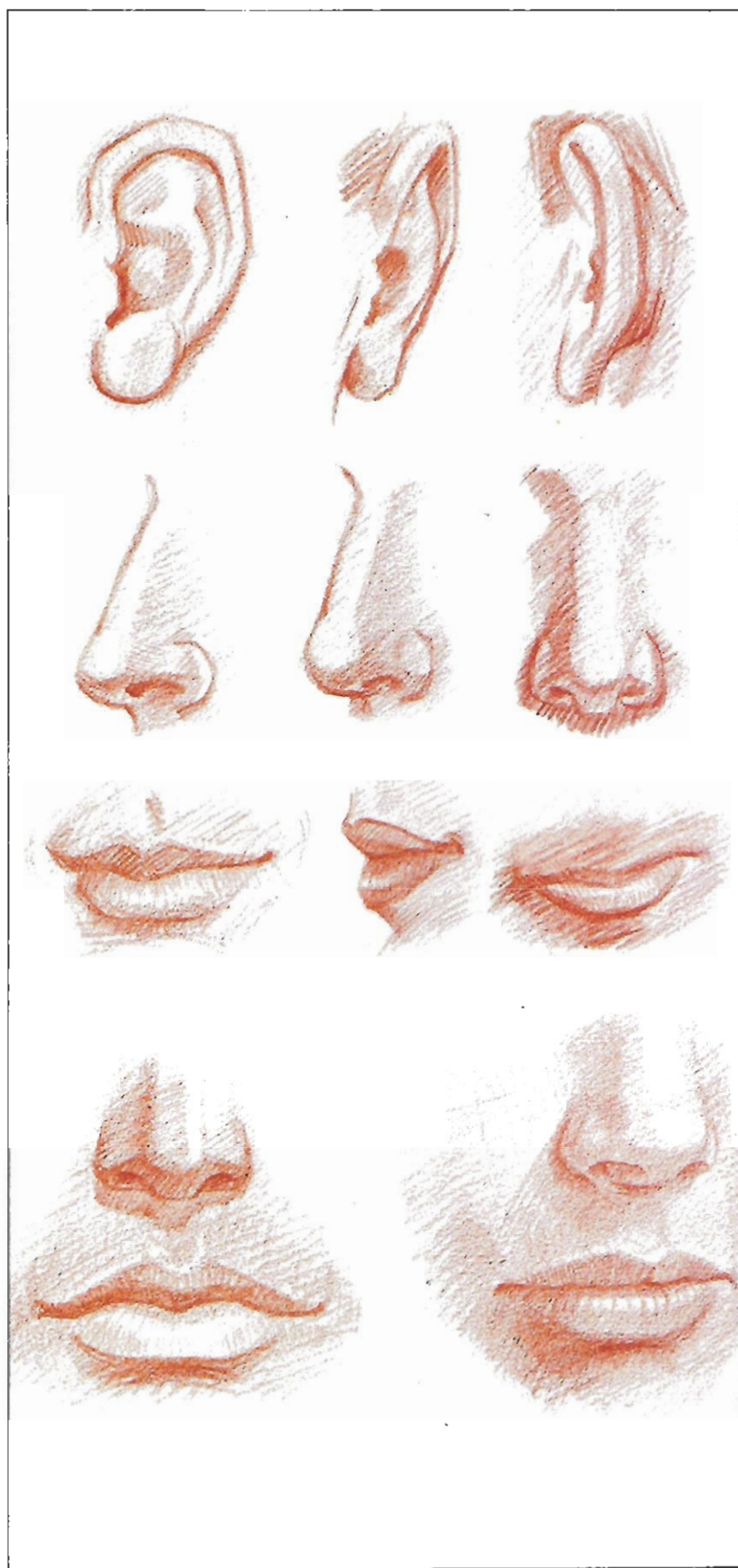
Quel que soit votre âge, le nombre de nez que vous avez pu voir dans votre vie est, sans aucun doute, incalculable. Cependant, vous lanceriez-vous dans la description précise de la forme d'un nez ?... Et nous pourrions en dire autant des oreilles et de la bouche. Le fait est que nous regardons sans le moindre effort d'analyse ce que nous avons constamment devant les yeux (précisément d'ailleurs à cause de cette présence constante). Nous pouvons dire que nous regardons... sans voir.

C'est une liberté que l'artiste ne peut se permettre. Celui-ci ne doit pas se contenter de regarder un nez, une bouche ou une oreille, mais il doit s'efforcer de saisir la forme de «ce» nez, de cette bouche ou de cette oreille en particulier. Les dessins de cette page constituent un bon point de départ pour acquérir la connaissance de ces formes. Considérez ces dessins (que vous devriez copier jusqu'à ce que vous soyez capable de les reproduire de mémoire) comme des formes de base à partir desquelles vous obtiendrez les caractéristiques d'un modèle précis. Nous nous sommes efforcés de préciser les principaux éléments qui «expliquent» la forme. Pour certains dessins, cette explication de la forme par éléments est volontairement exagérée, car ces formes sont en général très douces, surtout lorsqu'il s'agit d'un visage féminin.

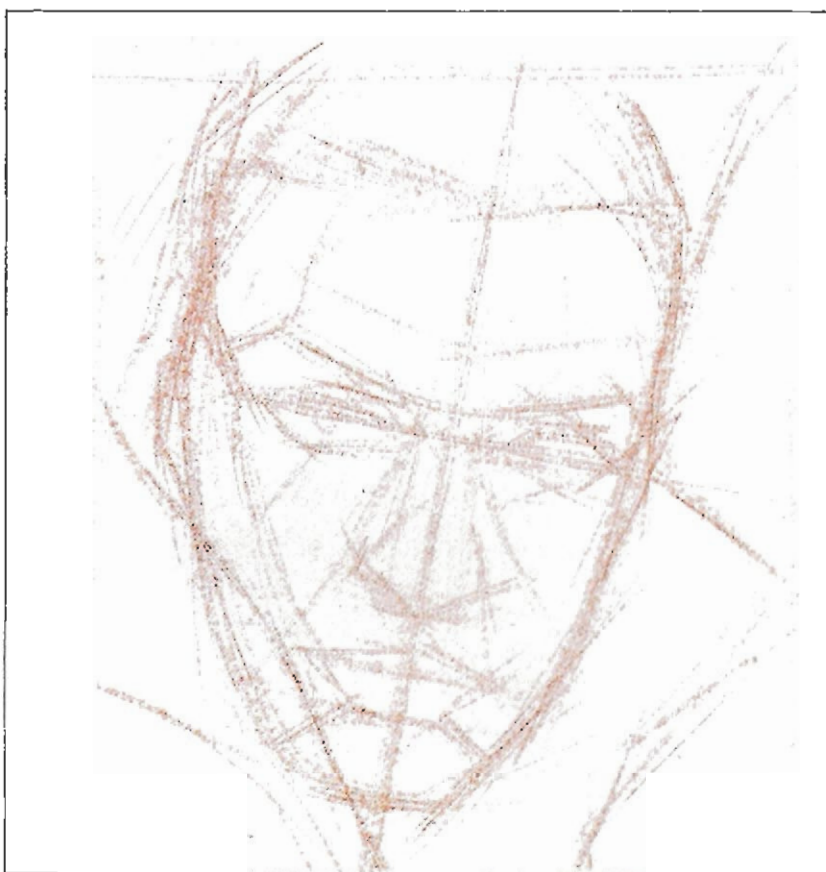
Essayez de dessiner d'après nature à partir de ces prototypes. Dessinez votre propre nez et votre propre bouche, de face et de trois quarts. Demandez à votre entourage de poser pour vous afin de dessiner seulement ces éléments si importants dans l'art du portrait.

Observez la forme des lèvres, les fossettes aux commissures de celles-ci dont le tracé est orienté vers le haut ou vers le bas, révélant ainsi différents états d'âme. Découvrez la différence de valeur entre la lèvre supérieure et la lèvre inférieure, due à ce que l'une d'elles (généralement la lèvre inférieure) reçoit plus directement la lumière. Remarquez aussi qu'en général certaines lèvres féminines ont une tonalité plus intense que celles d'un homme. De plus, on observe sur celles-ci davantage d'éclat, et les petits «sillons» caractéristiques de la peau des lèvres sont plus évidents. Nous insistons sur le fait que vous devez recommencer ces dessins encore et encore. Il s'agit d'arriver à vous mettre ces formes dans le crâne.

Utilisez différentes techniques : mine de plomb, sanguine, fusain, ainsi que divers moyens picturaux.



Dessin au crayon d'un visage féminin



Alors que nous avons encore présente à la mémoire l'étude détaillée du canon de la tête humaine, et après avoir consacré un moment à analyser les formes des éléments du visage (yeux, nez, bouche et oreilles), nous pensons que le moment est venu de vous initier à l'art du portrait.

Pour débiter, nous vous recommandons de travailler à partir de photographies afin de vous familiariser avec des traits et des expressions différents. C'est une bonne manière d'accéder au portrait d'après nature avec une expérience préalable.

Nous pouvons résumer en trois phases ou étapes des exercices comme celui qui illustre cette page. Chacune de ces étapes comprend, vous le savez, un bon nombre d'essais, d'erreurs et de rectifications, ainsi que des petites irritations contre soi-même. Tout cela fait partie du processus créatif.

1. Comme toujours, et devant chaque modèle, le crayon guidé par notre intelligence (et non par la magie) tracera les premières lignes de l'ébauche : axe de symétrie, ligne des yeux, ligne de la bouche, etc., en accord avec les règles du canon. Aussitôt après viendront les ovales et les formes des traits du visage adaptés aux proportions que l'on observe sur le modèle.

2. Tout un développement a été réalisé entre l'étape précédente et ce deuxième graphique. Les formes ont été précisées, en recherchant les différentes expressions par de nouveaux essais, de nouvelles observations et par des comparaisons entre ce que nous avons obtenu et ce que nous voyons. Les valeurs les plus importantes pour l'indication des grands plans du relief du visage ont été déterminées. A la fin de cette étape, notre dessin se rapproche du modèle. Il possède un certain « air de famille ». Celui qui, comme vous, ne voit pas la photographie originale, peut se demander s'il s'agit d'un homme ou d'une femme.

3. Nous voyons page suivante le dessin achevé. C'est bien une femme. A quoi devons-nous, dans cette dernière étape, la transformation de ce que nous avions précédemment, en un portrait ressemblant d'une certaine personne ?... Si vous vous rappelez que nous avons déjà obtenu les traits du visage dans l'étape précédente, vous comprendrez que le changement est, pour l'essentiel, dû au clair-obscur, à une modification des valeurs qui a adouci tous les plans en éliminant la dureté initiale, et à une plus précise délimitation des formes : le dessin des sourcils, les plis des paupières et les contours des yeux, la courbe des lèvres, du menton, etc.

Dessin au crayon d'un visage féminin



LES PROCHAINS NUMÉROS

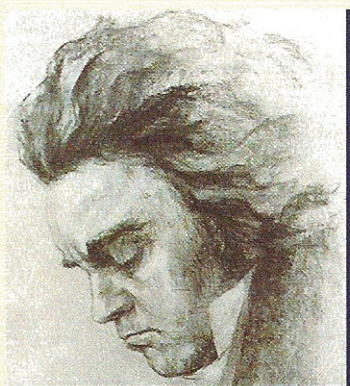
La nouvelle collection
Larousse
PEINDRE & DESSINER
est un cours complet
et progressif
qui vous permettra
d'apprendre, pas à pas,
toutes les techniques de base
du dessin et de la peinture.
Constituez-vous
la série complète.



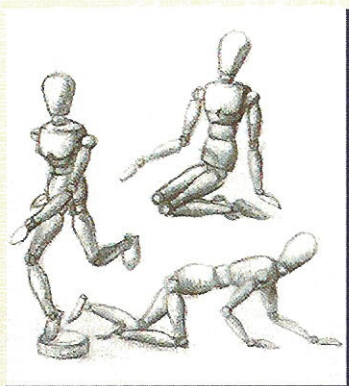
NUMÉRO 6
Le fusain
La sanguine



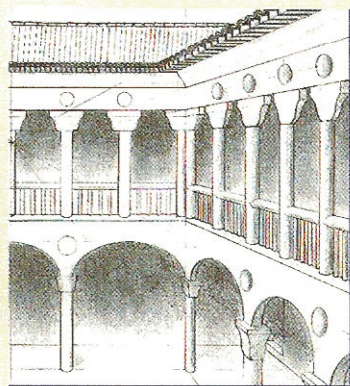
NUMÉRO 7
Étude de la main
Le corps humain



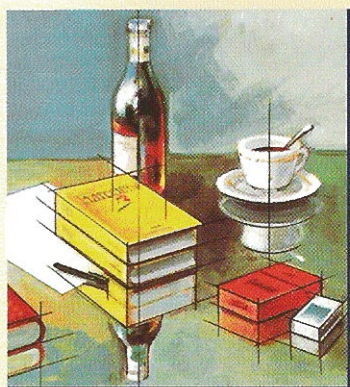
NUMÉRO 8
Études
et perfectionnement



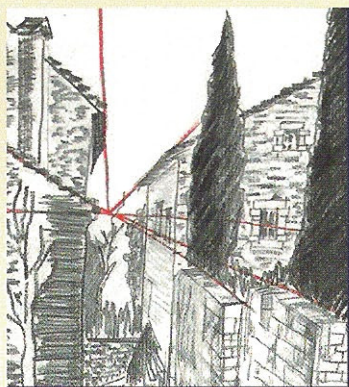
NUMÉRO 9
Le mannequin articulé
Le nu, étude des valeurs



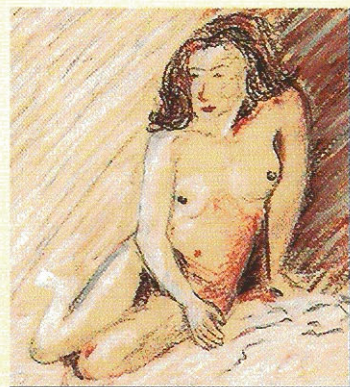
NUMÉRO 10
L'art du portrait
La profondeur en perspective



NUMÉRO 11
Un personnage en perspective
Soleil et ombres



NUMÉRO 12
Études
et perfectionnement



NUMÉRO 13
La technique mixte
Le dessin aux 3 crayons

BORDAS

