

# Dessin

# Cours pratique

Texte de Gabriel Martín Roig  
Adaptation française d'Emmanuelle Thomas

Nouvelle édition française

© Groupe Eyrolles, Paris 2011  
ISBN : 978-2-212-13310-3

**EYROLLES**



# Sommaire

## **Introduction, 6**

### **LA CONNAISSANCE DU MATÉRIEL, 8**

#### **Les techniques sèches, 10**

Le graphite : ligne, contrôle et caractère, 12

Le fusain : le matériau le plus ancien, 16

Techniques tonales au fusain, 20

Les craies d'art : chaleur et opacité, 24

La sanguine : force et originalité, 28

L'estompe : un outil aux multiples possibilités, 32

La gomme : un instrument très utile, 36

Les crayons de couleur : la passion du détail, 40

Le pastel : à mi-chemin entre le dessin et la peinture, 44

Les papiers à dessin : comment les différencier ? 48

#### **Les techniques humides : dessiner à la plume et au pinceau, 50**

Le lavis : tout un éventail de tons, 52

Quelques effets au pinceau, 56

Les encres : traits et effets, 58

Effets de textures au lavis, 62

### **LES PREMIERS PAS, 64**

#### **Comment obtenir un tracé professionnel, 66**

Éduquer les mouvements de la main, 68

L'apprentissage des principaux tracés, 70

Le dessin intuitif, 72

#### **Techniques pour apprendre à maîtriser le crayon, 74**

La fermeté de la ligne : volutes et dégradés, 76

Représenter le volume par le trait, 78

Les trames : possibilités et combinaisons, 80

Le tracé en anneaux : pour une forme tridimensionnelle, 84

Le pointillisme : la technique des divisionnistes, 86

La trame aléatoire et la silhouette, 88

Dessiner au crayon un objet proportionné, 90

Les traits et les contours, 92

Le paysage linéaire et le contrôle du trait, 94



## **CADRE ET COMPOSITION DU TEXTE, 96**

### **Les critères de choix dans un thème, 98**

- Composition et encadrement, 100
- L'évaluation des formes géométriques, 104
- Le calcul des proportions, 108
- Le quadrillage ou l'agrandissement proportionnel, 112
- La règle : méthode Lorrain ; , pour une composition harmonieuse, 114
- Le point de vue et les transformations du sujet, 116
  - schémas de composition : l'équilibre du dessin, 118
- Équilibre et rythme : l'ordre visuel, 120



## **LUMIÈRE ET ATMOSPHÈRE DANS LE DESSIN, 124**

### **Les techniques tonales, 126**

- Le grisé ou la mise en place des ombres, 128
  - Comment appliquer les ombres ? plans, tons et trames, 132
  - Comment contrôler la qualité du grisé ? 134
- Délimiter les zones tonales : le contrôle de l'ombre, 136
- L'importance du dégradé, 138
  - tons de couleur : le dessin sur papier teinté, 140

### **Contrastes et effets de volumes, 142**

- Indication des valeurs et modelé, 144
- Lumière et profondeur pour rendre l'atmosphère, 148
- Le clair-obscur : un contraste expressif entre ombre et lumière, 150

### **Les techniques d'estompage, 152**

- L'estompage ou la douceur des contours, 154
  - Comment utiliser la texture du papier ? 156
- Le repentir sans gommage, 158

### **Effets de profondeur dans le dessin, 160**

- Les bases de la perspective, 162
- Recréer une atmosphère
  - par estompage des formes et des couleurs, 168
- L'ajustement des plans successifs, 170
- Un premier plan contrasté, 172



## **LE DESSIN EN COULEUR, 174**

### **Dessiner aux crayons de couleur et au pastel, 176**

- Techniques conventionnelles du dessin au pastel, 178
  - élanges de couleurs, 182
- Techniques du dessin aux crayons de couleur, 184
  - élanges à base de trames :
    - les effets optiques de la couleur, 186
    - achures verticales et brunissage, 188
  - Le grattage ou sgraffite : le travail de l'empâtement, 190

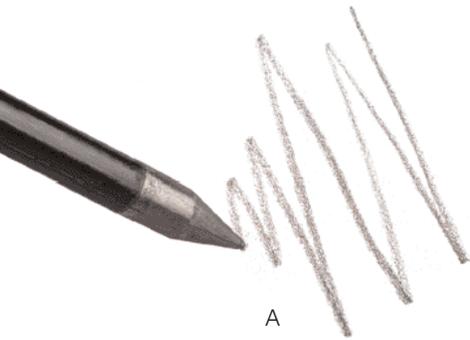


## **PAS À PAS, 192**

- Dessin d'un nu au fusain, 194
  - ature morte à la sanguine, 198
  - réer des rehauts de lumière à la gomme, 200
  - aysage sur fond gris, 202
- Dessin d'un intérieur en négatif, 204
- Trois couleurs : pour un dessin d'aspect pictural, 208
  - réer une impression de flou avec une estompe, 212
- Dessiner avec du pigment en poudre, 214
- Esquisse au crayon fusain, 216
  - ature morte et effets de clair-obscur, 218
- Rehauts à la craie blanche : une explosion de lumière, 222
- Effet d'atmosphère sur un paysage au graphite, 224
- Dessin d'une fleur au lavis : fluidité et ondulation, 226
- Un patio au lavis, 228
  - aysage avec traits et lavis, 230
- Dessin à la plume métallique : textures et trames, 234
- Effets à la plume de bambou, 236
- Dessin à l'encre blanche et noire sur un papier coloré, 238
  - ature morte avec des encres de couleur, 240
  - achures verticales et contrôle de la ligne, 242
- Dessin d'un animal aux crayons de couleur, 246
- Dessin d'une fillette aux crayons de couleur aquarellable, 248
- La technique du pastel sec sur un fond de couleur, 250
  - aysage urbain aux pastels gras sur un fond de couleur, 252

## **Index, 254**

# le Graphite : ligne, contrôle et caractère



A



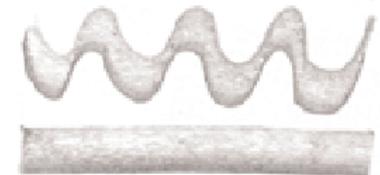
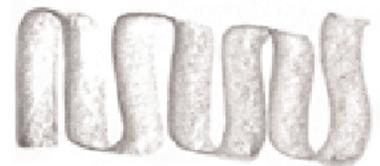
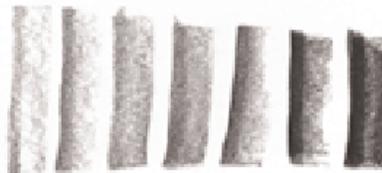
B



C

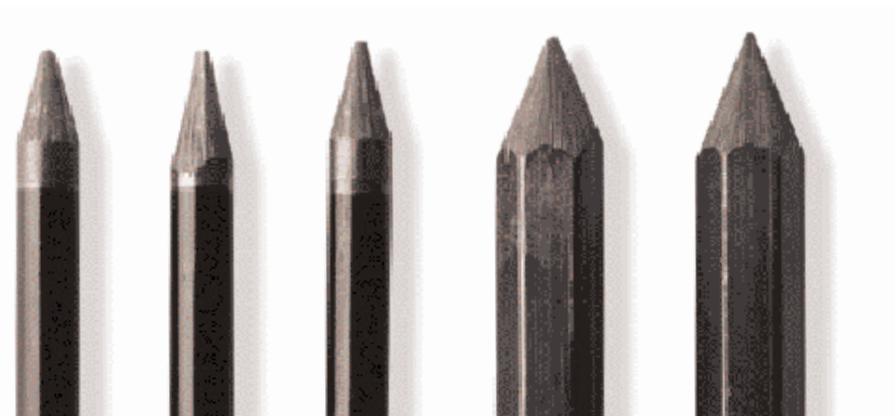
La forme de la pointe et la position du bâton de graphite par rapport au papier sont essentielles pour contrôler la qualité du trait. Les résultats sont différents avec une pointe bien taillée (A), une pointe mal affûtée (B) ou avec une inclinaison maximale (C).

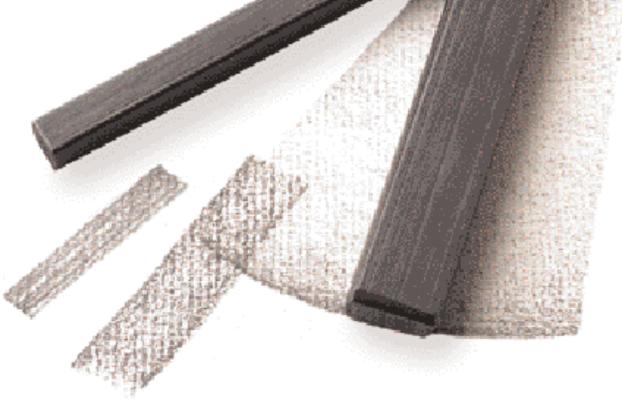
Le graphite est l'un des matériaux les plus populaires chez les étudiants en art et les professionnels en raison de son adhérence et de sa maniabilité. Matériau le plus accessible, versatile et sensible, il peut servir pour un croquis rapide ou un travail plus détaillé. Le graphite est fragile, gras et tendre au toucher. Il se présente sous différentes formes : barres, crayons, mines et en poudre. Il s'utilise sur presque toutes les surfaces et, de par sa composante grasse, il offre une excellente adhérence. Le graphite ne nécessite pas d'être fixé, sauf dans certains cas. Il offre des dégradés de gris à l'aspect doux et velouté ou plus intense et pénétrant si l'on accentue la pression sur le papier. Avec le graphite, l'artiste contrôle très précisément la ligne en l'effaçant et en la redessinant autant de fois que nécessaire.



Il faut explorer toutes les possibilités du graphite avec des crayons, des bâtons et des mines de différentes duretés.

Bâtons de graphite en forme de crayon ou de section hexagonale. Pour la dureté, il existe différentes graduations : les plus durs offrent un tracé doux et servent pour les dessins préliminaires, les plus tendres donnent un tracé plus intense et épais pour des croquis gestuels et contrastés.

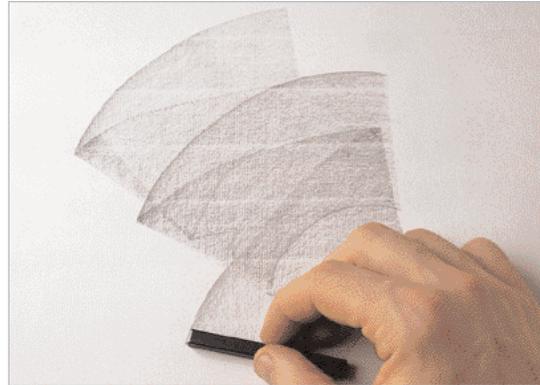




Il existe également des barres de graphite de section rectangulaire et carrée qui, comme les hexagonales, possèdent différents degrés de dureté.

### GRAPHITE EN BARRE CARRÉE OU RECTANGULAIRE

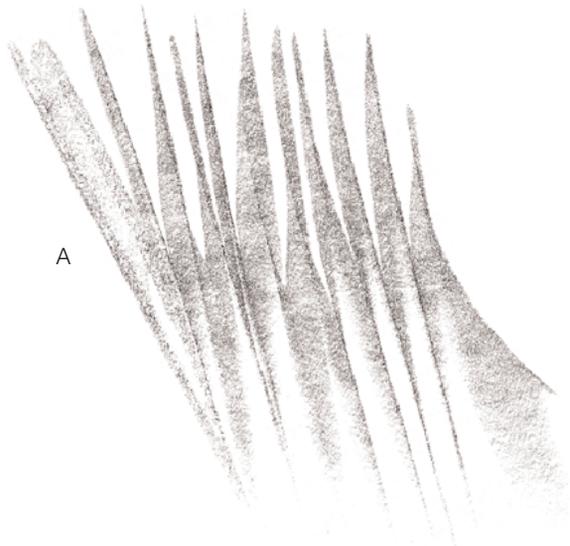
Certaines variétés de graphite se présentent sous forme de barres adaptées aux travaux de grande taille avec de vastes zones d'ombres. Ces barres sont très utiles pour réaliser une esquisse à partir de traits épais et intenses. Dans la majorité des cas, les barres de graphite n'ont pas de pointe et sont conçues pour être utilisées sur la tranche. Comme elles ne sont pas protégées par une enveloppe de bois ou de plastique, leur pointe n'est pas délimitée et on peut ainsi obtenir une grande variété de traits.



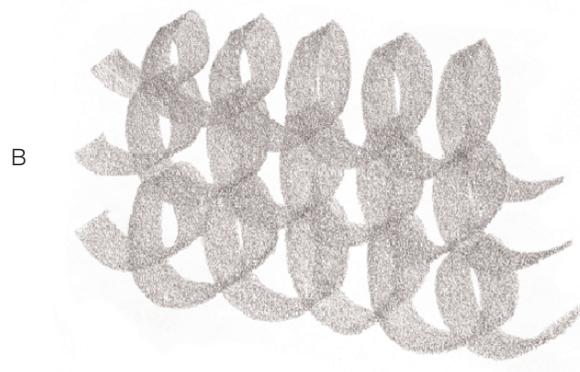
Le graphite en barre carrée traite de plus grandes surfaces. Avec la surface latérale de la barre, vous obtenez de larges grisés.



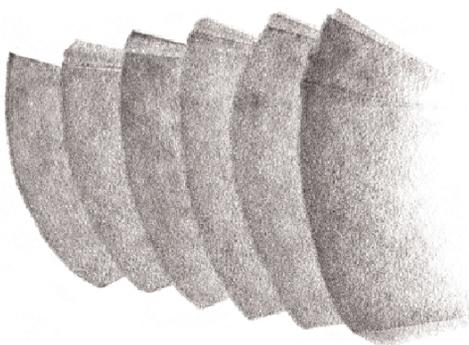
Avec la pointe de la barre, la bande de gris est plus étroite mais aussi plus intense.



A



B



C



D

Quelques traits et effets réalisés avec des barres de graphite carrées et rectangulaires : tracés linéaires où la barre est prise dans sa longueur (A), boucles avec la pointe de la barre (B), larges grisés avec toute sa surface latérale (C) et lignes amples et épaisses avec la barre tenue en appui sur son bout plat (D).

# dessiner au Crayon

## un objet proportionné

**P**our construire un dessin en respectant l'équilibre des proportions, vous aurez besoin d'étudier la situation des éléments qui composent les différentes formes. Les lignes sont esquissées, schématisées et finalement ajustées sur la base d'un « cadre » qui servira de guide tout au long du dessin, à l'intérieur duquel l'objet s'inscrira.

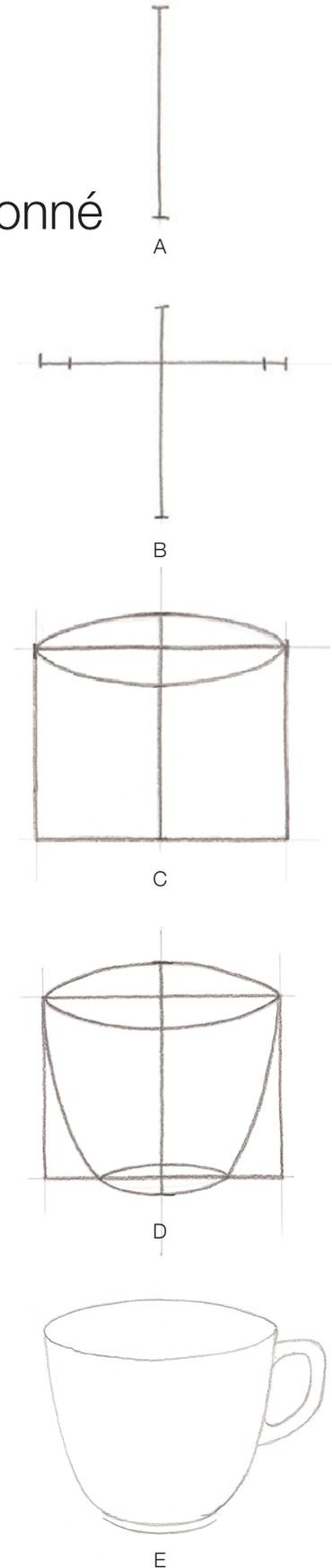
### OBJETS SYMÉTRIQUES

Essayons de dessiner un objet symétrique bien proportionné, par exemple une tasse. Installez-vous face au modèle et commencez par tracer une ligne droite représentant la hauteur de l'objet. Indiquez ensuite par deux segments les limites supérieure et inférieure de la tasse. Puis tracez une autre ligne droite, perpendiculaire à la première, pour préciser la largeur de la tasse ; puis, deux segments pour signaler les limites du bord supérieur. Servez-vous de ces quatre points pour dessiner le bord circulaire en traçant une ellipse parfaite. Projetez la ligne droite verticale et tracez un carré dans lequel s'inscrira la forme. Il vous faut dessiner ensuite le corps de la tasse en prenant pour référence la ligne droite verticale. Puis, comme pour le bord supérieur, définissez la base en traçant une nouvelle ellipse. Cette méthode est idéale pour les objets symétriques : bouteilles, tasses, cruches, etc. Elle aide aussi à appréhender beaucoup plus facilement la représentation de natures mortes. Le dessin préliminaire ne tient compte que des lignes indiquant de façon sommaire la position de chaque objet ; il ne prétend pas en définir précisément les contours.



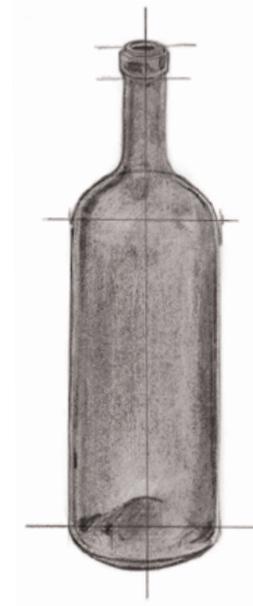
Le carré est très utile pour dessiner un objet, chaque côté offrant des points de référence pour tracer les contours.

*Cette séquence montre comment dessiner un objet en respectant ses proportions : tracez d'abord une ligne droite verticale pour la hauteur de l'objet (A). Superposez-lui une ligne horizontale représentant la largeur (B). Par projection de ces lignes droites, vous obtenez une forme quadrangulaire et dessinez une ellipse à partir de la forme en croix située dans la partie supérieure (C). Tracez ensuite les courbes reliant l'ellipse du bord supérieur à celle de la base (D). Il ne vous reste plus qu'à effacer la structure initiale, achever les contours et ajouter l'anse de la tasse (E).*

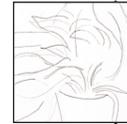


## DESSINER COMME SI L'OBJET ÉTAIT TRANSPARENT

Pour dessiner un objet, il faut bien connaître sa structure. Pour cela, il est parfois très utile de le dessiner comme s'il était transparent, c'est-à-dire de représenter également les faces normalement invisibles aux yeux du spectateur. Il est alors plus facile d'étudier la structure et la forme de l'objet et de les situer dans le tableau, pour ensuite développer le dessin à l'intérieur de ces lignes élémentaires.



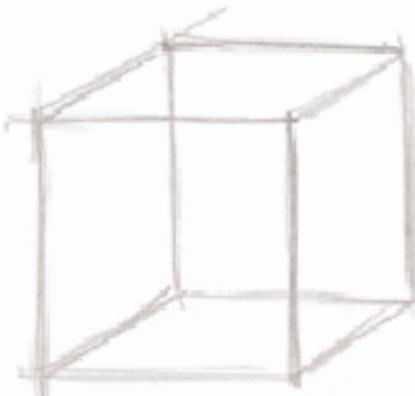
Dans le dessin préliminaire, choisissez de ne pas unifier les contours afin de respecter les transitions entre ombre et lumière.



À partir de deux axes (un vertical et un horizontal) et de quelques figures géométriques, vous dessinerez des objets symétriques dotés de proportions identiques.

En imaginant que les objets sont transparents, vous étudierez et comprendrez mieux leur structure interne.

Pour construire des formes un peu plus élaborées (ici une chaise), partez d'une forme géométrique simple et imaginez que ses faces sont transparentes comme le verre.



# Composition et encadrement

La composition correspond à la manière dont le thème est disposé dans le plan du dessin et établit l'harmonie. Avant de commencer à dessiner, esquissez et évaluez le thème, essayez de comprendre l'articulation des formes et des tons qui déterminent l'équilibre de la disposition, et réfléchissez sur ce qu'on entend par « mettre en valeur ». En outre, pour composer, il vous faut apprendre à encadrer. L'encadrement est la première étape du travail sur papier : il définit la structure formelle du modèle en tenant compte de ses limites et de ses proportions.

## RÉSUMER EN QUELQUES LIGNES

Toutes les formes de la nature sont schématisables en quelques lignes. Cette schématisation constitue un bon point de départ pour esquisser, c'est-à-dire pour situer le sujet à grands traits sur le papier. Quelques lignes simples et claires pour tracer des figures géométriques délimitent les formes. La meilleure méthode, c'est de partir de quelques figures élémentaires à décomposer progressivement en d'autres formes géométriques plus proches de la forme des éléments à représenter.

*Pour bien cadrer un sujet, inscrivez sa forme dans des « cadres » simples. Ces formes devront être planes et très schématiques.*



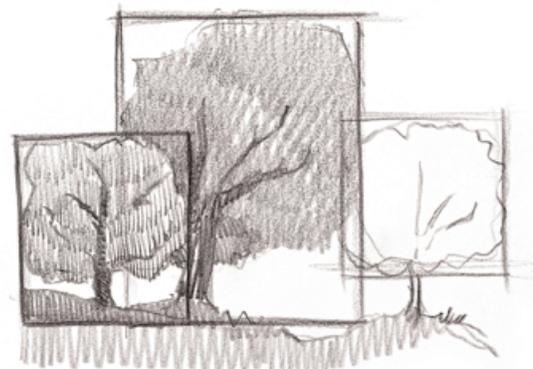
*Apprenez à synthétiser les objets en différentes figures géométriques simples. Voici trois exemples : un vase contenant un bouquet de fleurs peut être schématisé par un trapèze renversé et un cercle (A), une cruche s'inscrit dans un triangle (B) et un groupe d'arbres dans des carrés de différentes tailles (C).*



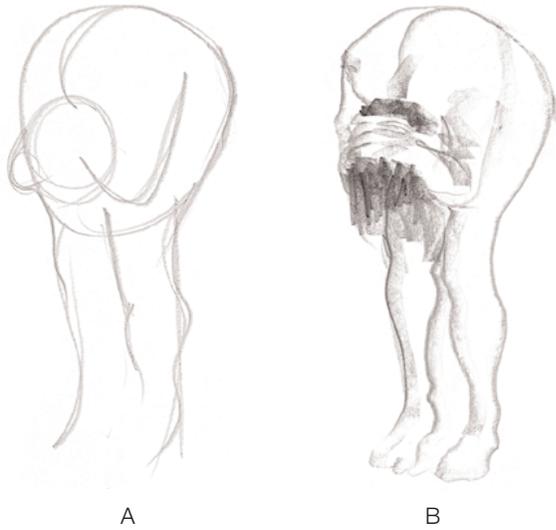
A



B



C



A

B

Ces deux dessins montrent la différence entre un cadrage structuré et un cadrage libre. Avec le premier (A), vous analysez la forme à partir d'un schéma préliminaire, alors que le second (B) est une sorte de banc d'essai, un dessin direct de la forme sans schéma préliminaire.

Le cadrage libre n'oblige pas à être trop attentif aux proportions et donne au dessin préliminaire plus d'expressivité.



### CADRAGE LIBRE

Le cadrage peut également s'effectuer sans aucune construction linéaire : vous dessinez directement la forme générale puis affinez le tracé jusqu'à obtenir la forme adéquate. Le tracé doit être très rapide et spontané et essayer d'appréhender à la fois la composition et les proportions. Ce type d'esquisse rapide facilite énormément la compréhension des formes du sujet et peut ensuite être utilisée comme référence (pour le sujet et les encadrements) pour exécuter un dessin plus élaboré. Les lignes des contours ne sont pas forcément fines ni élégantes, et sont parfois entrecoupées comme s'il s'agissait d'un banc d'essai. Pour encadrer le modèle, tracez spontanément l'ensemble du paysage sans vous attacher aux contours ou au modelé de chacune de ses formes. Repassez sur les lignes autant de fois que nécessaire, en sachant que quelques traits libres suffisent à définir la forme de chaque élément.

Sur un même dessin, employez des crayons de différentes graduations pour varier l'épaisseur et l'intensité du trait.



L'encadrement direct, sans découpage ni schématisation préalable, est adapté à des compositions simples. Il est en revanche fortement déconseillé pour des sujets plus complexes. Privilégiez alors un encadrement structuré, pour éviter des erreurs de formes ou de proportions entre les éléments du thème.

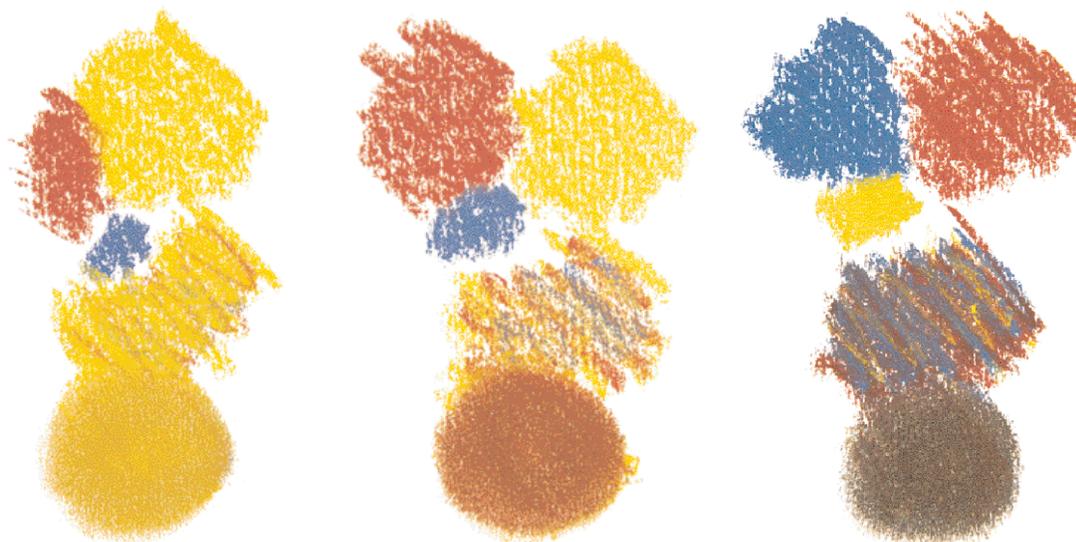
# Mélanges de couleurs

Un des plus grands attraits du pastel est la facilité avec laquelle il autorise les mélanges de couleurs pour créer des teintes douces et veloutées et de subtils dégradés, des couleurs les plus claires aux plus foncées. La personnalité de l'artiste se reflétera alors dans son œuvre, dans le matériel privilégié et son mélange des couleurs.

## LE MÉLANGE OPTIQUE

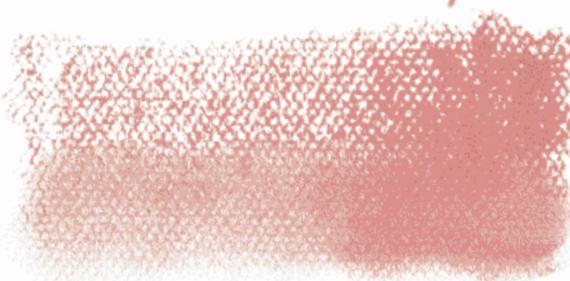
Le mélange par superposition de trames colorées au pastel est encore appelé « mélange optique ». Il s'effectue inconsciemment sur la rétine, dès lors que l'observateur se trouve à une certaine distance de l'œuvre. Pour mélanger les couleurs, dessinez des traits légers et aléatoires avec la pointe du bâtonnet (ou avec le plat pour des traits plus larges) sans jamais exercer une pression trop forte car, si le pigment est trop attaché à la surface du papier, le mélange sera plus difficile.

Prévoyez un petit chiffon de coton que vous étalerez sur la table pour y déposer les trois ou quatre couleurs utilisées pour le dessin. De plus, ce tissu protégera le dessin et pourra aussi effacer les souillures laissées par le passage des doigts ou le contact avec d'autres couleurs.



Les mélanges par fondus de plus de deux couleurs sont plus sales et moins nets que les aplats réalisés directement avec les couleurs manufacturées correspondantes.

Le fondu tend à réduire l'épaisseur de la couche de pigment et à adoucir les contrastes chromatiques sur le papier.





### TECHNIQUE DE MÉLANGE

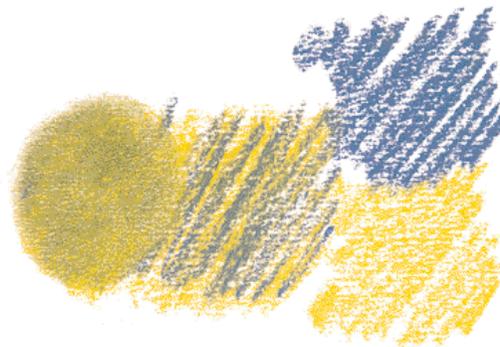
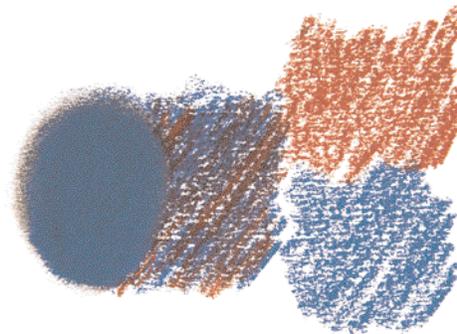
Pour effectuer un mélange de couleurs, vous pouvez également dessiner une série de traits avec la pointe du bâtonnet sans exercer une pression trop forte, avec les deux couleurs choisies pour le mélange. Puis, frottez au doigt la surface colorée pour avoir une couleur uniforme; le mélange agit alors comme un fond de couleur, ce qui accentue l'effet de profondeur et la délicatesse du dessin.

### LE FONDU

Le fondu est un autre procédé pour mélanger les couleurs, qui consiste à passer un doigt ou une estompe sur deux couleurs juxtaposées ou superposées. Mais à la différence de l'estompage, le fondu ne cherche pas à étaler la couleur ni à atténuer le contour du coloriage. Il cherche à mêler intimement différents pigments colorés. Le fondu et l'estompage peuvent se faire sur un dégradé. Avec l'estompage, vous éliminerez les contrastes trop vifs en réduisant l'épaisseur de la couche de couleur. En revanche, avec le fondu, vous essaieriez de conserver la même densité mais en atténuant les transitions chromatiques ou tonales trop accusées, grâce au mélange.

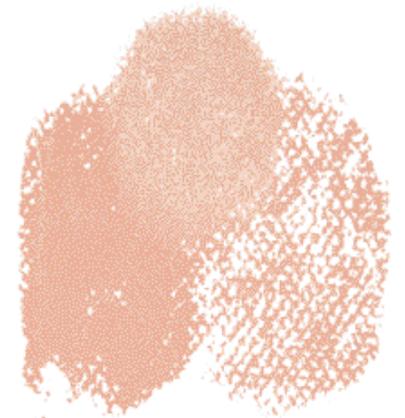


*Pour mesurer la quantité de pigment intervenant dans le mélange, contrôlez la pression exercée sur le bâtonnet et l'étendue de la surface colorée. Puis, commencez à fondre les tons.*



*Le fondu donne des dégradés d'une plus grande qualité que l'estompage et des transitions tonales plus progressives.*

*Avec le fondu, vous mêlerez intimement deux couleurs, par exemple avec l'index.*



Même si vous avez l'habitude de les ranger dans un endroit sûr, les bâtonnets de pastel sont fragiles et peuvent se casser au cours du travail. Les petits morceaux pourront néanmoins être réduits en poudre ou servir pour des traits plus ou moins épais.

# dessin d'une Fillette

## aux crayons de couleur aquarellables



Le dessin préliminaire répond aux techniques du crayon traditionnel, mais l'introduction de l'aquarelle a l'avantage de vous faire explorer toutes les possibilités offertes par le pinceau. Les crayons et les pastels aquarellables offrent une certaine fluidité et un meilleur contrôle de l'œuvre et des lavis, ces instruments flexibles ouvrent la voie à une interprétation fraîche et spontanée. Cet exercice de Mercedes Gaspar nous explique comment réaliser le portrait d'une fillette aux crayons aquarellables en associant traits et lavis.

1



**1.** Chaque fois que vous êtes devant un sujet *a priori* difficile à représenter, essayez de le réduire à des formes géométriques simples, elles vous aideront à mieux en comprendre la structure. Dans le cas présent, cette composition symétrique est dominée par la figure de la fillette et se résume facilement à un bloc composé de cercles et de lignes droites.

Lorsque la silhouette vous semble assez claire, abordez les détails de la figure, comme les traits du visage et la position des bras tenant la poupée.

2

**2.** Après un léger encadrement synthétique, faites le dessin préliminaire, c'est-à-dire développez un encadrement plus élaboré en vous arrêtant sur les détails du sujet. Commencez à dessiner avec un crayon de couleur, si possible de teinte moyenne. Les plus employées par les professionnels sont le violet, le rose, le bleu ou les couleurs terre, car ces teintes s'intègrent ensuite parfaitement à l'ensemble.

3



**3.** Cette première composition chromatique rend inutiles l'eau et le pinceau. Les zones bientôt aquarellées sont celles où les traits et les grisés sont plus réguliers. La couleur doit être appliquée avec parcimonie, en couches légères ; l'eau se chargera ensuite d'intensifier chaque ombre.

4



**4.** Aquarellez d'un geste rapide et assuré pour éviter un mélange excessif et une confusion des couleurs, et pour préserver le tracé original au crayon. Voyez comment un simple grisé se transforme en lavis sous l'effet d'un pinceau bien imbibé d'eau. L'eau ne fond pas complètement la couleur, mais elle offre un lavis uniforme tout en respectant le tracé parallèle réalisé au crayon aquarellable. L'association des traits et taches de couleur donne une texture originale au dessin.

5



**5.** Une fois le dessin terminé, associez les zones aquarellées avec les grisés et les dégradés dont les traits, mis en relief par la texture du papier, restent visibles. Puis, lorsque les lavis sont totalement secs, effectuez les dernières retouches au crayon (pour corriger un contour, définir une forme, intensifier un contraste) au moyen de traits qui apparaîtront dans le dessin final.