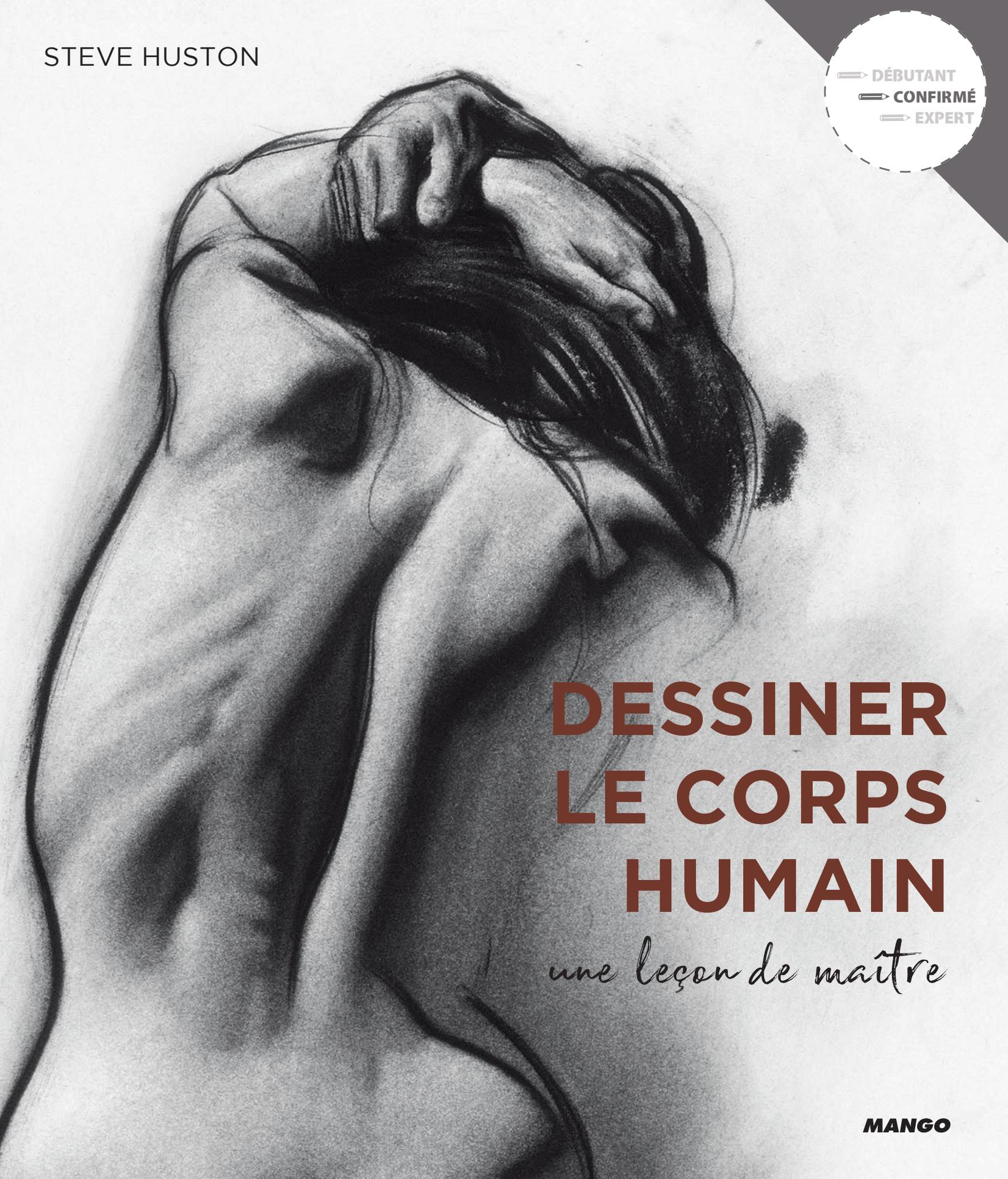


STEVE HUSTON

➤ DÉBUTANT
➤ CONFIRMÉ
➤ EXPERT



**DESSINER
LE CORPS
HUMAIN**

une leçon de maître

MANGO

«Steve Huston compte parmi les artistes les plus doués de sa génération... c'est un maître d'aujourd'hui. Cet ouvrage est une référence hors pair. Le regard de Steve sur le dessin et son amour pour cet art sont une véritable source d'inspiration. Chaque étudiant en art devrait posséder ce livre, mais il s'adresse à tous les artistes, amateurs comme professionnels.»

— **Carlos Huante**

dessinateur de personnages/directeur artistique de jeux et de films
tels que *Men in Black*, *Shrek* et *X-Men : L'affrontement final*

«Pour moi, le dessin est la technique artistique la plus importante, car elle permet d'aider les autres à voir; c'est ce que Steve a toujours fait, avec talent, à travers ses œuvres et ses enseignements.»

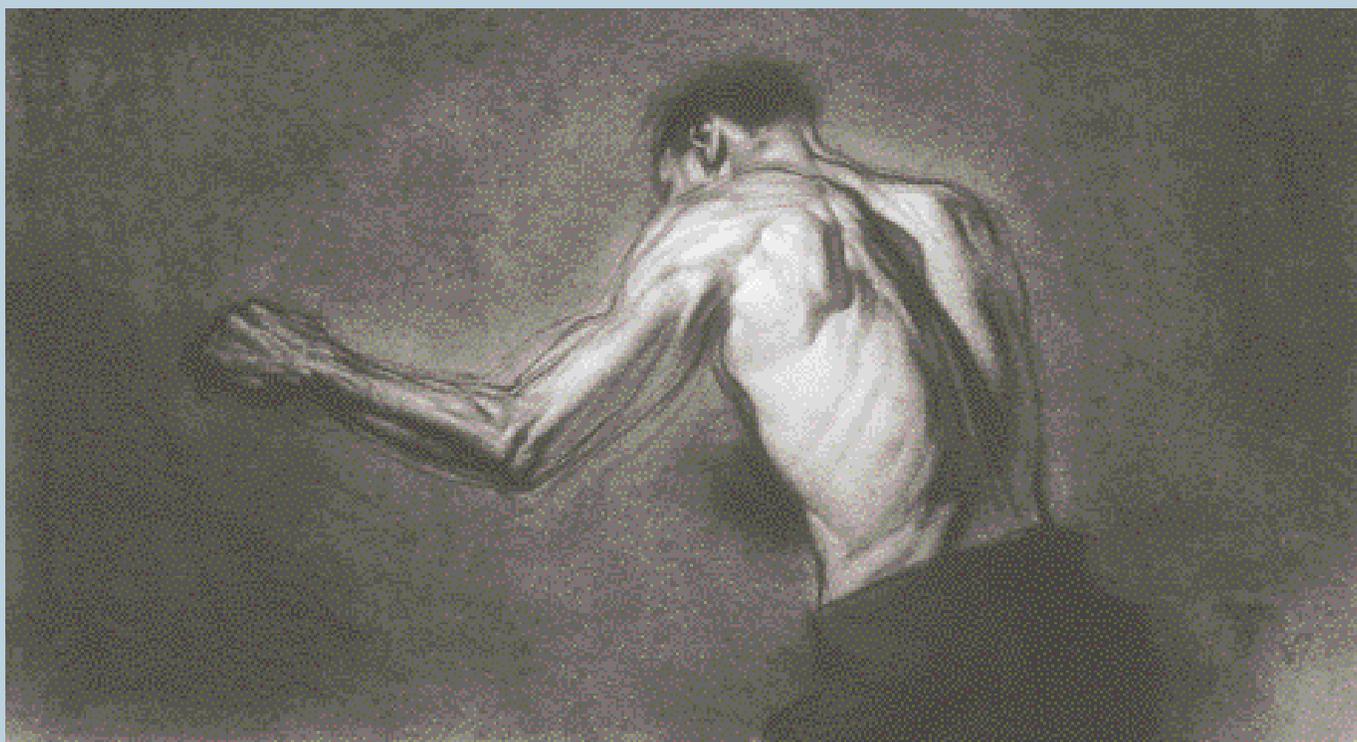
— **Andrea Favilli**

responsable de la création au Studio Favilli, une société spécialisée dans le tourisme de divertissement et aux clients originaires du monde entier, parmi lesquels The Walt Disney Company, Sony, Universal Studios, Changzhou Dinosaur Kingdom et Wanda

STEVE HUSTON

**DESSINER
LE CORPS
HUMAIN**

une leçon de maître



FLEURUS

Sommaire

INTRODUCTION	SE FAMILIARISER AVEC SON MATÉRIEL	9
--------------	--------------------------------------	---

partie une : LES PRINCIPES DU DESSIN

CHAPITRE	1	LA STRUCTURE	23
CHAPITRE	2	LE GESTE	37
CHAPITRE	3	APPROFONDIR LA NOTION DE GESTE	49
CHAPITRE	4	LA PERSPECTIVE	59
CHAPITRE	5	LES LOIS DE LA LUMIÈRE	69

partie deux : **LE CORPS HUMAIN,
MEMBRE APRÈS MÈMBRE**

CHAPITRE		
6	LES FORMES DE BASE DU CORPS HUMAIN	91
CHAPITRE		
7	LA TÊTE	119
CHAPITRE		
8	LE BUSTE	139
CHAPITRE		
9	LES BRAS ET LES MAINS	153
CHAPITRE		
10	LES JAMBES ET LES PIEDS	165
CHAPITRE		
11	LES FINITIONS : LA LUMIÈRE ET LES OMBRES	177
CONCLUSION	5 MINUTES	186
	L'AUTEUR	190
	REMERCIEMENTS	191



Karen, v. 2001, Steve Huston. Dessin au fusain d'une femme allongée.

SE FAMILIARISER AVEC SON MATÉRIEL

Qu'est-ce que l'art ? Ce livre tout entier ne suffirait pas à répondre à cette question ; Il faudrait plutôt une bibliothèque ! Aujourd'hui encore, critiques et théoriciens explorent la question et tente d'en établir une définition. Si sous de nombreux aspects, leurs essais sont vus comme provocateurs, leurs théories ne font pas de nous de meilleurs artistes. Ce ne sont pas elles qui nous permettent d'esquisser des traits plus précis.

L'art est une idée

J'adore dessiner, j'ai toujours adoré ça — et c'est pour cela que j'ai choisi d'en faire mon métier. C'est aussi pour cette raison que la question « qu'est-ce que l'art » est devenue si importante pour moi.

J'avais besoin d'une réponse qui me permette de réaliser des esquisses, des études de modèles, des compositions et des finitions excellentes. Et surtout, je voulais une réponse qui parle d'une seule voix et m'oriente vers un regard et un style uniques.

La critique artistique m'a aidé, mais ne m'a pas apporté de solution. Alors, j'ai fait ce que toute personne créative et intéressée aurait fait : établir ma propre définition.

Peu m'importait qu'elle réponde aux préceptes de l'analyse critique — et d'ailleurs, ce n'était pas le cas. Ce que j'essaie d'expliquer dans ce livre, c'est que ce que je propose n'est qu'une invention et je suis persuadé que c'est exactement pour cette raison que cela fonctionne.

L'imagination, les mythes, les rêves... pour la raison, rien de tout cela n'est vrai, alors que pour le cœur, ils sont bien réels — et c'est dans le cœur que l'art s'épanouit. L'art n'a pas pour but de convaincre l'esprit rationnel; ça, c'est la mission de la science. Dans sa forme la plus puissante, il s'adresse aux émotions, tout comme la mythologie.

Et la mythologie se définit par deux critères :

1. Peu importe que le monde — ou la vision que l'on en a — soit invraisemblable, pourvu qu'il soit cohérent. Alors, la tête s'efface au profit du cœur.
2. Le héros (et le public avec lui) doit entreprendre un périple qui démontre que le monde est régi par une révélation simple telle que « on marche sur la tête », « la magie baigne notre quotidien » ou encore, « rien ne vaut la douceur du foyer ».

Les vérités fabriquées de toutes pièces telles que celles-ci sont importantes — essentielles, même. Faisant office de feuilles de route émotionnelles, elles nous aident à traverser le chaos du quotidien. D'une certaine manière, les adultes en ont encore plus besoin que les enfants, car les meilleures d'entre elles nous montrent comment devenir les héros de nos propres vies. Après tout, même le simple fait de changer de travail ou de se découvrir une nouvelle passion est une aventure en soi!

Là, vous êtes en train de lire une légende pour adultes. Vous arrivez à la partie qui aborde la révélation — en réalité, elles sont deux. Au fil des pages, vous découvrirez que le monde du dessin, malgré ses difficultés de la taille d'un ogre, est bien plus simple que vous ne l'imaginiez. Mais attention, simple ne veut pas dire facile! Sinon, où serait l'aventure?

Le dessin du corps humain n'est régi que par deux notions (les voilà, les vérités secrètes) : le geste et la structure. Elles sont essentielles pour tous les éléments de la composition, les plus gros comme les plus petits.

Vous allez lire que l'orbite de l'œil est semblable à l'encoche d'un sifflet, que le bras est un tube ingénieusement arrondi ou encore, que les différentes parties du corps sont reliées par des lignes invisibles. D'un point de vue scientifique, ces affirmations sont

fausses — et pourtant, je parie que vous trouverez qu'elles sonnent vrai; elles vous permettront de dessiner ce que vous voyez et de maîtriser ce que vous ne pouvez pas saisir d'une autre manière.

Je vous fais une promesse : si vous avez envie d'user quelques crayons, ce livre peut vous aider à naviguer dans le tortueux univers qu'est le dessin de corps.

Une dernière révélation : je n'ai rien inventé de ce que vous allez lire. Ce sont les Grands Maîtres qui l'ont fait. Nous explorons ces vérités venues du fond du cœur depuis des générations, mais par le passé, nous n'en avons simplement pas conscience.

Le grand art, avec ses différences stylistiques majeures, nous narre cette légende depuis toujours. Pour les Grands Maîtres, il s'agissait d'un savoir banal qui aujourd'hui, a tout simplement été oublié. Quel cadeau ces deux notions fondamentales — la structure et le geste — dans toutes leurs incarnations, nous offrent-elles via les plus grandes voix de l'Histoire!

L'art est un langage : comme les mots, les lignes et les tonalités produites par les artistes expriment des concepts. Si ce livre existe, c'est pour que nous les comprenions.

Avec de la pratique, beaucoup de pratique, vous pourrez commencer à raconter votre propre histoire. Voyez le cadre qui entoure votre œuvre comme une fenêtre ouverte sur votre univers. Les traits que vous exécutez en expliquent les règles, et ils doivent être cohérents.

COMMENT FAIRE ?

Dessiner le corps humain n'a rien de facile et requiert une approche soigneusement étudiée. Le principe de ce livre — et de toute ma carrière d'artiste et de professeur — est que le dessin se réduit à deux notions fondamentales : le geste et la structure. Ainsi, pour leur donner du sens, il est nécessaire de les explorer systématiquement et en profondeur. Gardez à l'esprit que la structure et le geste sont, d'une certaine manière, les deux faces d'une même médaille. Si ces deux concepts ne marchent pas main dans la main, ils ne marchent pas du tout.

Je vais commencer cette exploration en expliquant et en démontrant ce qu'est la structure à son niveau le plus élémentaire, puis je ferai de même avec le concept de geste. Ensuite, nous approfondirons un peu la notion de structure, puis celle de geste, et ainsi de suite. Cette méthode s'applique aussi bien aux esquisses les plus basiques qu'aux œuvres abouties, à condition que vous l'appreniez pas à pas.

Peu ou prou, c'est celle des Grands Maîtres qui, à un certain moment, est devenue obscure, mystérieuse. Je ne crois pas qu'elle devrait l'être et c'est pour cela que j'ai écrit ce livre. C'est aussi pour cette raison que je trouve ces idées — qui ne sont pas les miennes — belles, merveilleuses et surtout, utiles.

Toutes les grandes œuvres d'art portent des vérités immuables. Quand on les connaît, on est en mesure de les identifier dans les chefs-d'œuvre de tous les grands mouvements artistiques. Elles s'expriment de diverses manières dans le cubisme et le postimpressionnisme ainsi que dans bon nombre de productions contemporaines.

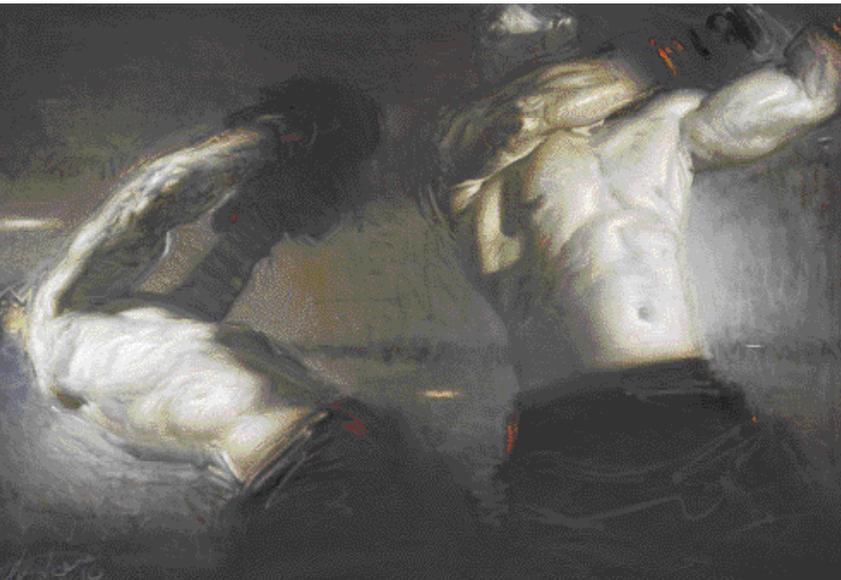
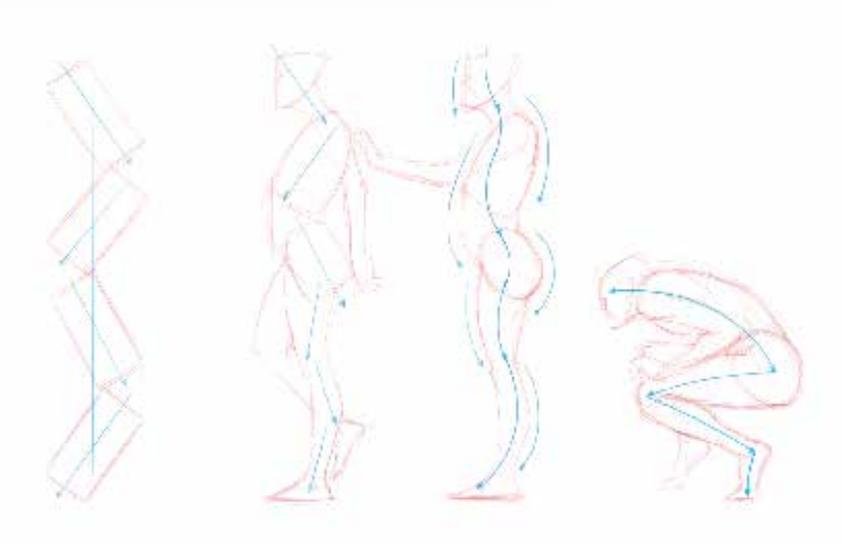
Ce que je veux, c'est vous permettre de réaliser votre potentiel, de maîtriser votre art et de trouver votre propre expression. Ce monde a besoin de plus de voix créatrices.

Alors, plutôt que d'être intimidés, paralysés par la peur, osons nous exprimer. Apprenons à parler avec éloquence le langage de la structure et du geste.

En gardant toujours cela à l'esprit, tournez les pages de ce livre et plongez dans les eaux profondes de l'art pour gagner ses côtes rutilantes qui se dessinent au loin. Ne paniquez pas, je vous propose une bouée de sauvetage à votre portée!



Nu debout, 1998, Steve Huston. Craies Alphacolor® et carrés Conté® sur papier Bristol Strathmore®.



PARTIE
une

LES PRINCIPES
DU DESSIN

1 | LA STRUCTURE

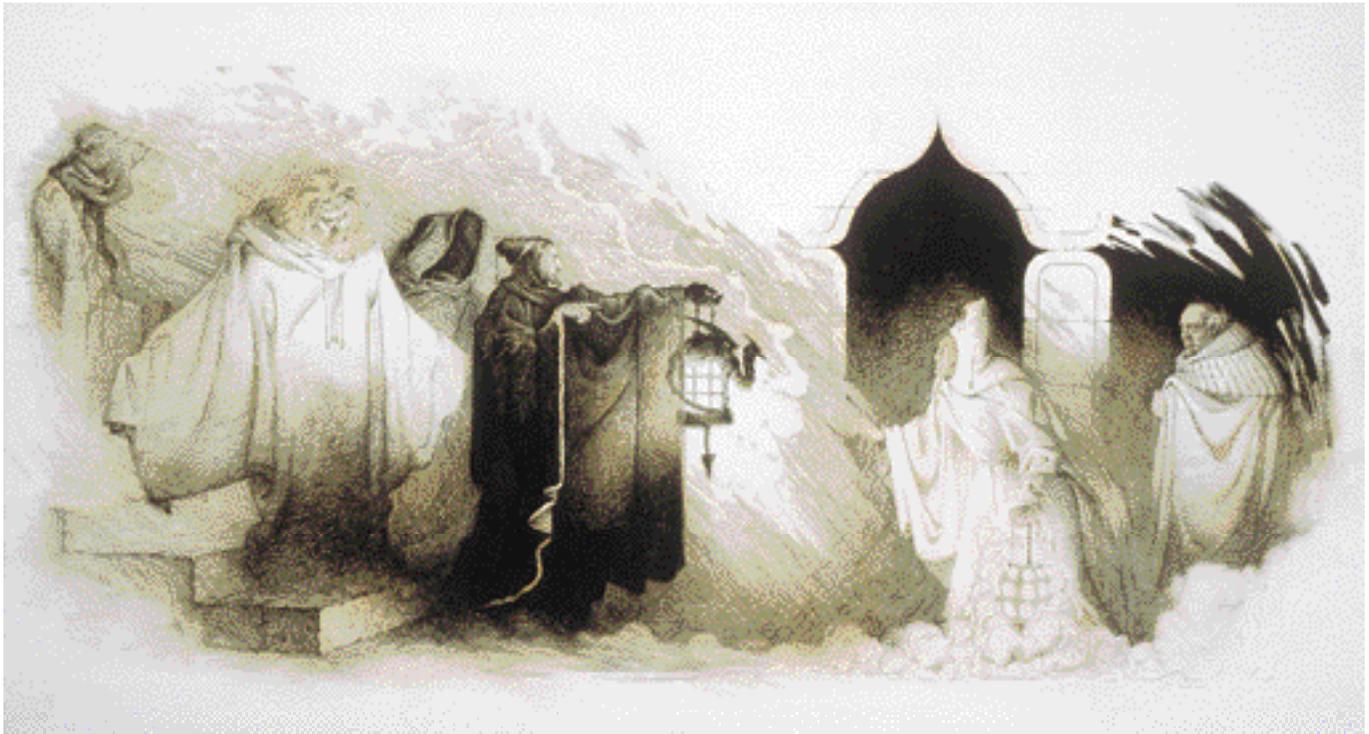
Pour coucher ses idées sur le papier, il faut des outils et il faut savoir les maîtriser. C'est l'objectif de ce chapitre. Nous allons commencer par en passer quelques-uns en revue, puis nous les associerons à plusieurs techniques de base. Le propos de cet ouvrage n'est pas simplement de vous apprendre à tracer des lignes, mais de vous apprendre à tracer celles qui conviennent à votre projet. Et ce n'est pas difficile, je vous assure! Le tout est de veiller à ce que les outils ne constituent pas un obstacle à l'expression de son idée.

Les principes essentiels du dessin

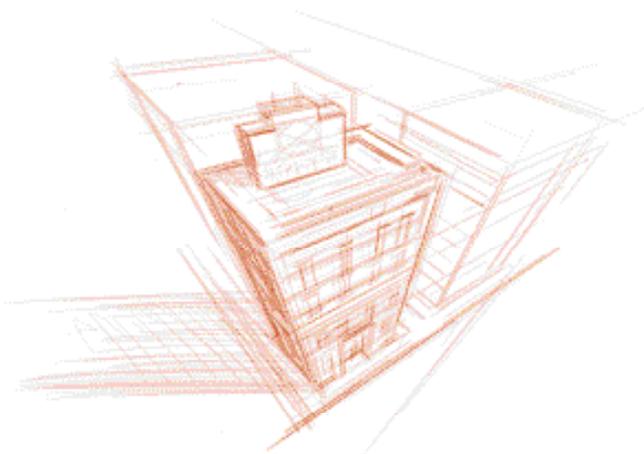
La structure et le geste sont les principes premiers du dessin.
Mais comment les définir?

Pour bien comprendre et utiliser la notion de structure, il faut se mettre dans la peau d'un sculpteur et élaborer son dessin ou sa peinture via une série de formes construites. Dans cette optique, la structure désigne le ou les éléments tridimensionnels d'un objet.

Un arbre, par exemple, est constitué de divers éléments tels que des racines, un tronc, des branches, des feuilles et, parfois, des fruits ou des noix; dans ce livre, le terme «structure» se réfère à tout ou partie du corps humain.



Steve Huston, *Les Sages*, v. 1996. Brosse et encre sur papier Strathmore, fini chevreau. Pour dessiner d'après votre imagination, vous devez être capable de visualiser une structure simple dans l'espace.



Parfois, les objets les plus imposants possèdent les structures les plus simples. Même le gratte-ciel le plus complexe n'est généralement constitué que de cubes!

Le geste est l'autre notion. Il désigne l'énergie contenue dans toute forme vivante et que l'on retrouve aussi dans la plupart des éléments vivants. C'est grâce à lui qu'une œuvre semble naturelle. Il n'intervient pas dans le dessin d'un objet rigide et mécanique tel qu'un gratte-ciel, puisque les éléments qui le composent s'empilent ou s'assemblent en suivant un axe bien vertical — mais il faut tout de même tenir compte des points de mesure et de fuite liés à la perspective.

En revanche, si l'on dessine une rivière au cœur d'un paysage, un animal ou encore, des jeux d'ombre et de lumière sur un corps nu, une étude préliminaire à une peinture, un avion aérodynamique ou bien encore, une illustration pour une œuvre de fantasy, il est nécessaire de comprendre cette notion de geste expressif, car c'est de lui que dépend la réussite du projet. Nous approfondirons ce point au chapitre suivant.

Dimension

Voici comment définir la structure en volume sur une feuille de papier : si les traits obligent l'œil à balayer la forme, alors elle est réussie. Dans l'idéal, chaque trait doit donner une information sur la structure (ou le geste, comme nous le verrons au chapitre suivant). La bonne nouvelle, c'est que cela s'avère bien plus simple à réaliser qu'on pourrait le croire!

Cette main n'est pas très réussie, n'est-ce pas ? Si elle n'a aucun volume, c'est parce que l'œil suit le contour des doigts au lieu de balayer l'intégralité de la forme, comme il le fait avec ce simple dessin de cylindre.

Bien exécutées, les formes construites figurent le volume, car les traits les parcourent de part en part. Chacun d'eux doit être perçu comme une flèche visuelle et ce, qu'il s'agisse d'un dessin précis ou d'une simple esquisse. Plus l'on est conscient de la cible de la flèche, plus le résultat sera réussi en termes de structure (puis de geste).



Structure = mouvement exprimé par la forme.



Chaque trait doit être une flèche visuelle.

Les trois formes de base

Étudions plus en détail nos trois formes construites :

1. La sphère
2. Le cylindre
3. Le cube

Les variantes de ces structures essentielles permettent de simplifier la complexité de l'anatomie humaine.

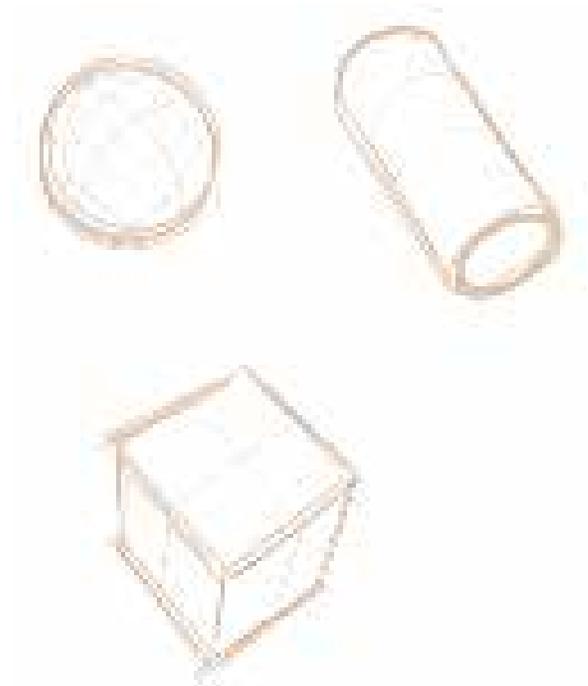
Essayez! Si besoin, relisez le chapitre précédent consacré à la façon d'exécuter les traits.

Avec un peu d'entraînement, cette méthode vous permettra de tout dessiner. En utilisant des variantes de plus en plus complexes de ces trois formes de base, vous serez de plus en plus à l'aise avec ce processus d'observation et de transcription que l'on appelle «le dessin».

Pour dessiner un cylindre comme je le fais, commencez par tracer sa longueur. Ajoutez ensuite la largeur, puis terminez par les extrémités. D'abord les côtés pour obtenir la forme à plat, puis les extrémités pour lui donner du volume — ce sont elles qui expriment le mouvement de la forme. Ce n'est qu'une fois cette dernière étape terminée que l'œil du spectateur perçoit l'aspect en trois dimensions. Avant cela, la forme semble plate et incomplète.

Lorsque l'on travaille des sujets compliqués tels que la figure humaine, il est nécessaire de terminer une structure avant d'en commencer une autre.

Je vous laisse vous exercer à dessiner les deux autres formes. Mais rappelez-vous que, comme pour les sphères et les œufs, on peut représenter des cylindres et des cubes sans tracer une seule ligne droite. C'est ainsi que l'on parvient à dessiner des formes organiques comme le corps humain (rendez-vous au chapitre 2, page 37, pour en savoir plus).

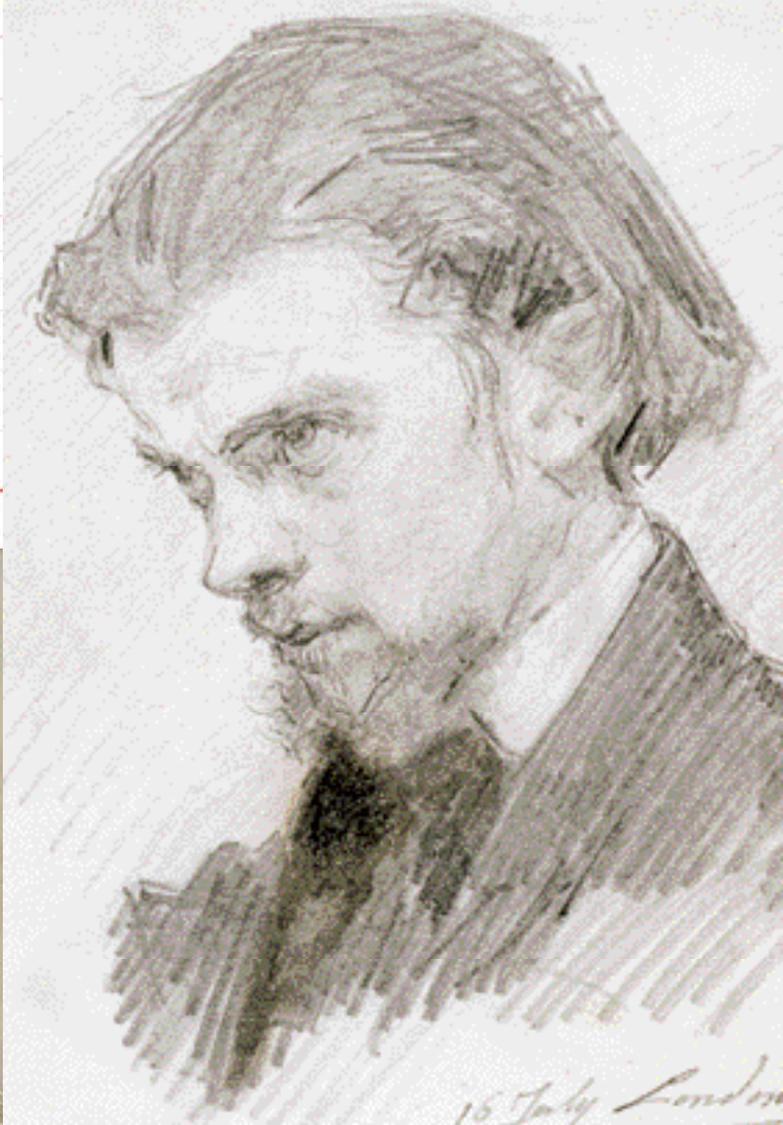
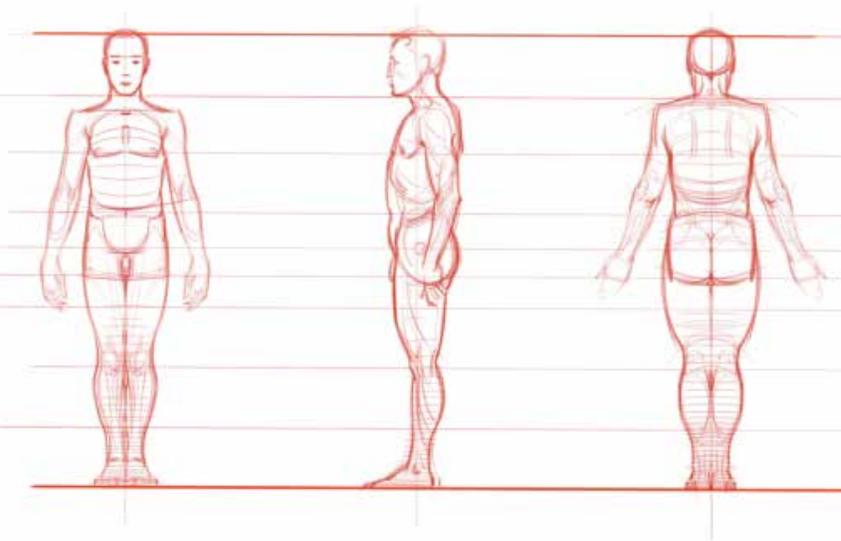
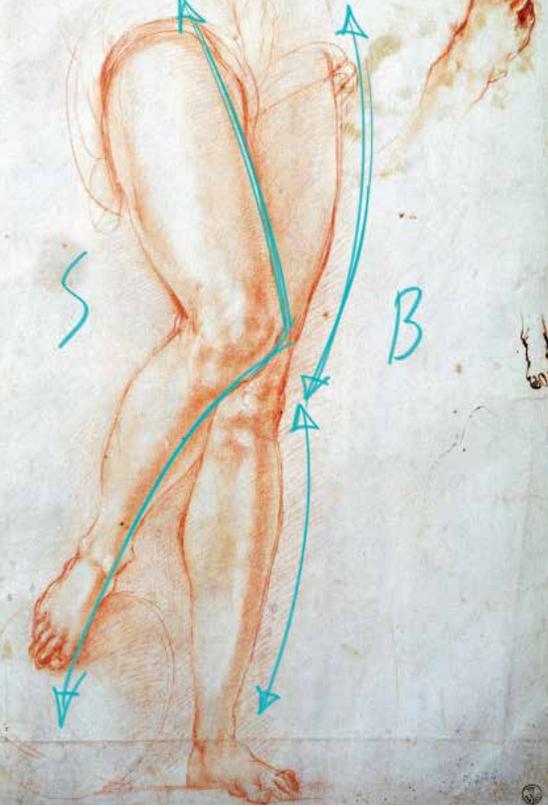


Les trois formes de base.



Ce n'est que lorsque l'extrémité de la forme est terminée que l'œil du spectateur en perçoit le volume.

Petit rappel : vous voyez que j'ai tracé quelques lignes à chaque étape de construction de ma forme. Cela m'oblige à ralentir et donc, à réellement considérer la totalité de la structure que je dessine. Ainsi, aucun trait n'est tracé au hasard, ce qu'il faut à tout prix éviter... mais c'est plus facile à dire qu'à faire!



PARTIE
deux

LE CORPS HUMAIN,
MEMBRE APRÈS MEMBRE

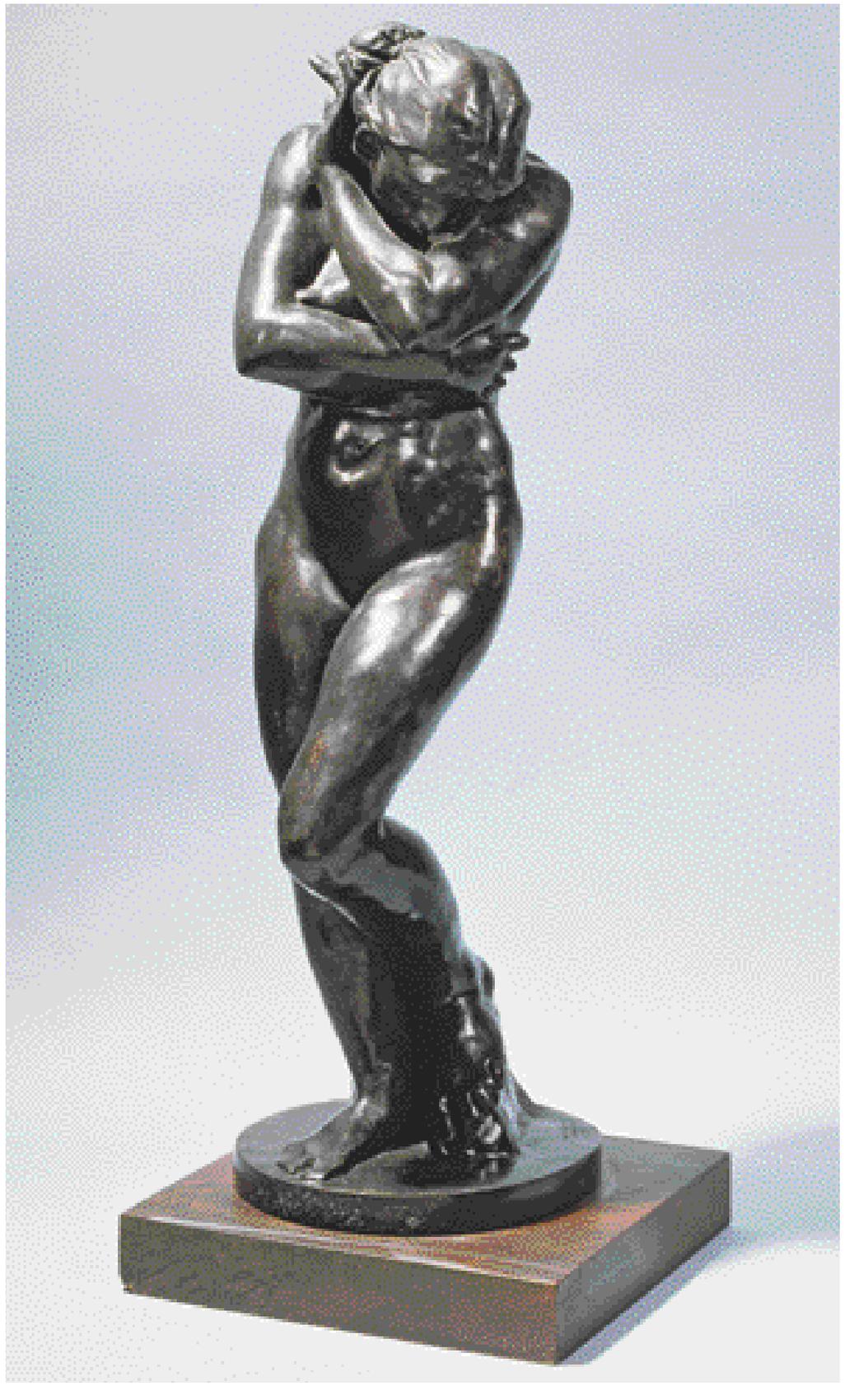
Pour capter l'essence du corps humain, même dans ses poses les plus basiques, il nous faut une stratégie qui nous permette de le diviser en morceaux plus faciles à appréhender. Cette technique, autrefois utilisée par les maîtres du passé, est reprise aujourd'hui par les artistes de l'animation.

Comment commencer ?

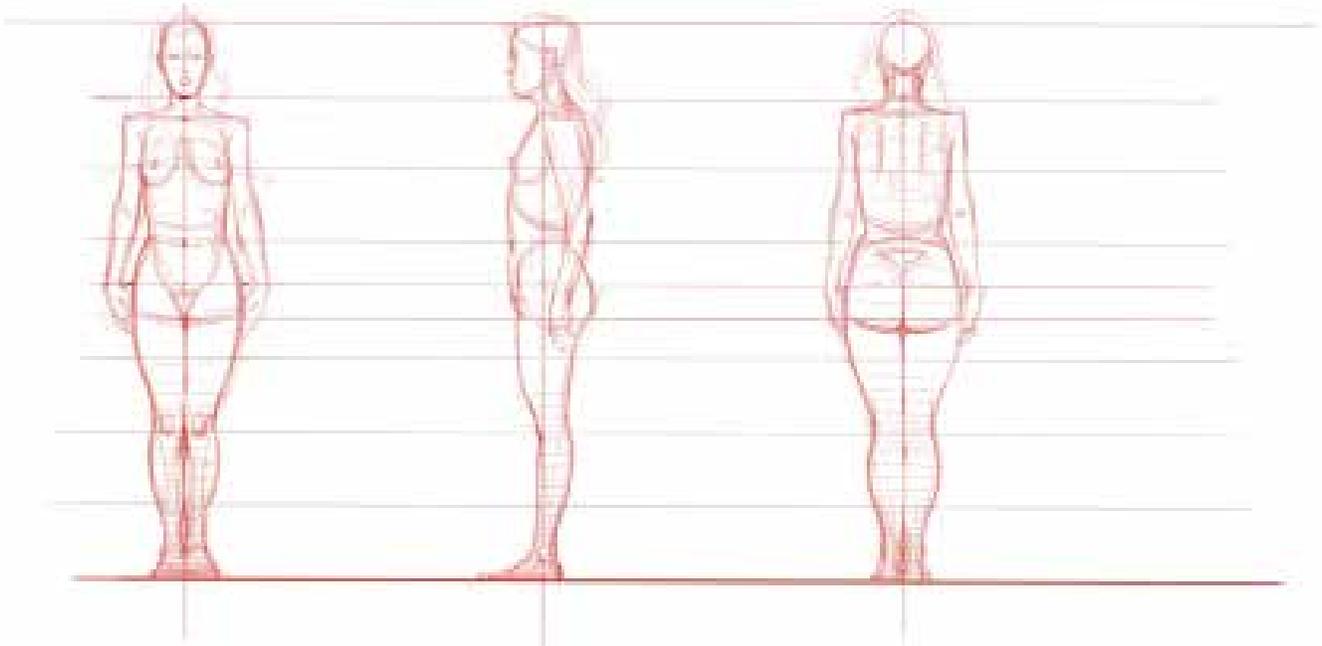
Nous allons passer en revue la totalité du corps humain, membre après membre, en gardant toujours à l'esprit notre méthode : geste/structure, geste/structure. Ce chapitre constitue notre point de départ : il pose les fondations à partir desquelles nous pourrions progresser du simple au plus détaillé, du formel au dynamique et du trait à la tonalité.

Qu'en est-il des proportions ? Regarder, mesurer, mesurer, regarder... nous verrons ça à la fin du chapitre. Autant les mettre de côté quand on plonge tête la première dans les complexités du corps humain. Pour l'instant, contentez-vous d'observer et de dessiner. Faites de votre mieux avec les informations dont vous disposez. Ici, l'objectif est de développer votre instinct, de sorte que l'art vous devienne naturel.

Au cours de votre lecture, faites la chose suivante : après chaque partie, arrêtez-vous et esquissez quelques dessins en mettant en pratique ce que vous venez d'apprendre. Ce n'est qu'en pratiquant que vous intégrerez durablement les informations que je vous donne. Vous souhaitez aller plus loin ? Reprenez certains des dessins que vous avez faits précédemment, analysez-les... et félicitez-vous des progrès accomplis !



Auguste Rodin (1840-1917), *Ève*, 1881. Bronze. Collection privée/Bridgeman Images.



Pour commencer, étudiez ces figures et notez mentalement les formes simples que vous voyez. L'œil de l'artiste observe et transforme sans cesse!

Cet exercice vous apprend à exercer votre œil. Vous serez stupéfait à l'idée de tout ce que vous ne remarquez pas auparavant et des progrès que vous allez faire. Exploitez toute la variété des muscles et votre œil s'affûtera comme jamais! Quand je vous explique les différences de structure entre les corps masculin et féminin, rappelez-vous que le nombre des os et des muscles qui les constituent, ainsi que leurs caractéristiques, restent les mêmes. Si les proportions et les formes construites varient légèrement, c'est parce

que les masses graisseuse et musculaire sont réparties différemment.

Toutefois, la dynamique est identique, même si dans le corps féminin, généralement moins musclé, elle peut montrer des variations subtiles dans la courbe des membres. Le monde offre un nombre infini de variations sur ces thèmes; bien sûr, je ne vous livre ici que les bases. Les caractéristiques propres à chaque partie du corps sont expliquées dès la page suivante.



Steve Huston, *Femme rousse allongée*, v. 2005. Gouache, crayon et encre sur papier d'album.

La tête, le cou et la ligne des épaules

Comme je l'ai dit, le geste expressif est plus important que la structure; voilà pourquoi nous n'allons pas étudier chaque membre totalement séparé du reste du corps. Souvenez-vous, les notions de structure et de geste expressif désignent les parties et les relations entre ces parties. Réussir à les assembler pour obtenir un tout homogène... voilà la gageure. Voyons ça dès maintenant.

FRONT VIEW

Dès la première structure trouvée (S1), on doit en dessiner le geste (G1). On obtient donc une méthode en deux étapes, que l'on peut noter ainsi : G1/S1, G2/S2, G3/S3, etc.

Vous avez compris? Parfait. Si vous maîtrisez cette approche de base, vous aurez plus de facilité à tenir éloignée la créature de Frankenstein!

La ligne expressive de la tête est une ligne médiane verticale qui va du départ de la voule du nez située entre les sourcils, jusqu'à la jonction entre la lèvre inférieure et le menton (voir fig. A). La tête est construite d'après cette ligne; elle prend la forme

d'un ovale dont l'axe horizontal se place au niveau des yeux — geste/structure, toujours. Notez que l'inclinaison de la tête détermine le dessin du cou... et revoilà notre fameuse courbe!

En position symétrique, de face ou de dos, la ligne expressive de la tête, du cou et du buste devient droite et figée. L'idée de courbe n'est plus valable : une perte immense, mais nécessaire. Bien sûr, vous avez toute latitude quant au dessin des traits du visage, vous pouvez même dessiner des cheveux flottant au vent. Vous pouvez aussi donner à l'ovale une forme de capsule, avec les côtés arrondis (voir fig. A). Cette option permet en outre de mieux suivre la ligne du geste... un avantage non négligeable!

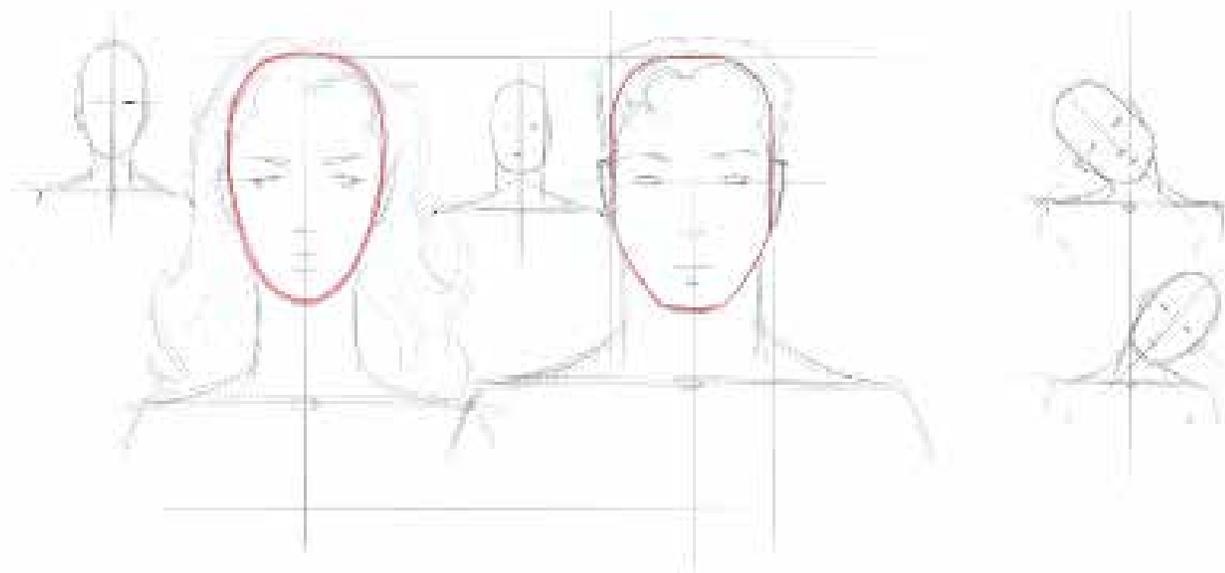


Fig. A. L'axe médian de la tête

Les structures principales de la tête

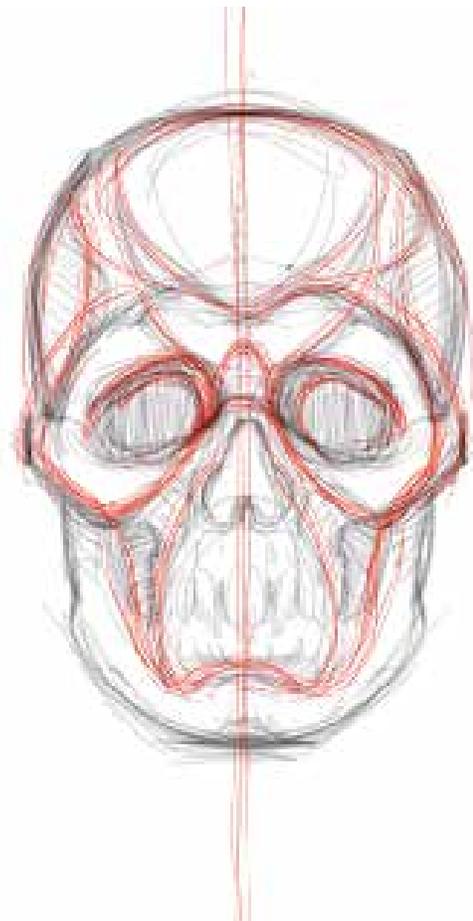
La tête est la combinaison de deux masses importantes : le crâne et le visage. En commençant par dessiner la plus large — le crâne —, on peut ensuite plus facilement définir et placer les traits du visage. Si le recours aux mesures peut aider à respecter les proportions, sachez que cela ne fait pas tout.

L'astuce, pour ajouter les éléments secondaires, est toujours la même. On dessine les grandes structures simples en commençant par les grands mouvements gestuels les plus basiques, n'est-ce pas? C'est la même chose pour les structures secondaires. C'est toujours la même histoire.

Les formes les moins caractéristiques sont elles aussi définies par leur expressivité moindre. L'expression de la vie est présente dans tous les niveaux d'une structure, depuis le clou servant à fixer une œuvre au mur à l'atelier d'artiste tout entier. C'est le grand secret de l'alliance de la structure et du geste expressif, mais aussi, une raison supplémentaire de voir ce dernier comme la ligne fondamentale du dessin.

Ce que l'on recherche, c'est l'angle de jonction entre deux plans. Les angles constituent la structure. Pourtant, si l'on parcourt l'axe d'un angle sur toute sa longueur, il devient geste. Voilà pourquoi les angles doivent être dessinés avec des courbes, comme à droite.

Structure/geste. Angles/courbes. Tous les traits qui caractérisent nos détails intérieurs seront potentiellement au service de ces notions.



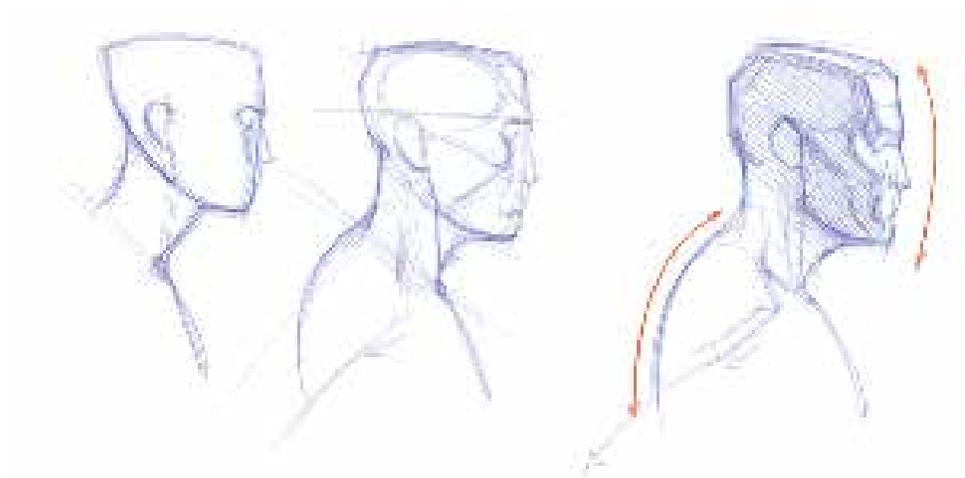
Comme le montrent les lignes expressives rouges, il y a beaucoup à faire! Nous allons étudier chaque zone plus en détail.

Les structures secondaires de la tête

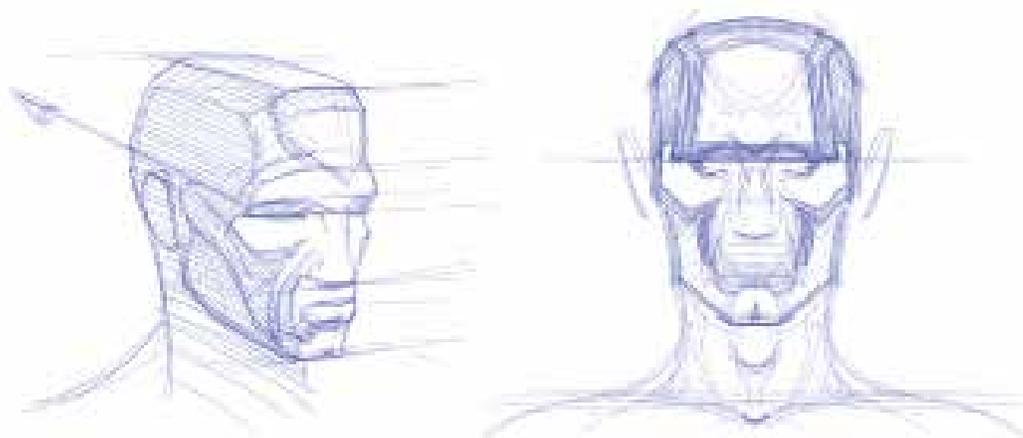
Le crâne et le visage se rejoignent au niveau des yeux et des pommettes. Cette zone détermine généralement la largeur maximale de la tête.

Elle se rétrécit légèrement en approchant du front et de la même manière, en descendant vers le menton. C'est cette structure qui est à l'origine des multiples orientations des plans frontaux du visage. En outre, les axes longs de ces angles deviennent les mouvements expressifs qui lient les formes. Je les ai notés en rouge

sur le dessin de droite. La calotte crânienne pénètre dans le centre du front par le dessus et forme ainsi la transition entre le plan du visage et le haut de la tête. En fonction des caractéristiques propres à chacun, cette calotte s'élargit plus ou moins progressivement à partir des arcades sourcilières, plus larges et carrées.



Quand on regarde attentivement, on s'aperçoit que le visage est constitué d'un ensemble incroyable de formes qui se fondent et s'imbriquent les unes dans les autres.



On peut voir le front, les joues et le menton comme des formes simples ou plus complexes, plus ou moins rondes ou carrées. Plus vous jouerez avec ces caractéristiques, plus vous aurez de possibilités à votre disposition.

DESSINER LE CORPS HUMAIN

une leçon de maître



Steve Huston est un virtuose du dessin et de la peinture, dont le sujet de prédilection est le corps humain. Par des comparaisons lumineuses et des raccourcis saisissants, il démontre que les plus grands chefs-d'œuvre de l'art classique, de la Vénus de Milo aux dessins de Michel-Ange, reposent sur deux piliers : **la structure et le geste**. Avec une remarquable pédagogie, il enseigne à l'artiste amateur comment les utiliser pour représenter avec succès la figure humaine. Après avoir expliqué en profondeur ces deux principes fondamentaux, il détaille le corps humain, membre après membre, en **une magistrale leçon de dessin**.

www.mangoeditions.com



9 782317 013904

MDS : 63774
27,50 € TTC