

Jean-Pierre Lamérand
et Gilles Cours

➤ DÉBUTANT
➤ CONFIRMÉ
➤ EXPERT

Les Modèles du dessinateur

Plus de **600** modèles



Mouvements du corps - Mains
Expressions du visage

MANGO
éditions



Introduction 6

Les mouvements du corps

Le squelette	10
Les muscles	11
Les proportions	12
La construction	14
Les bras et les mains	18
Les jambes et les pieds	19
Les angles de vue	20
La marche	22
La course	24
Le saut	26
La position assise	28
La position allongée	30
Le combat à mains nues	32
Le combat armé	34
La pratique sportive	36
La pratique de la musique	40

Les expressions du visage

Le squelette	44
Les muscles	45
Les proportions	46
Les yeux	48
Les nez	50
Les oreilles	51
Les bouches	52
Coiffures et coiffes	54
Au fil du temps	56
Les mouvements	58
L'éclairage	59
Les enfants	60
Éclats de rire	62
Au bord des larmes	64
Fureur et rage	66
Pris de panique	68
Un air de dégoût	70
Coup de fatigue	72

Les mains

Proportions et anatomie	76
Muscles superficiels et tendons..	77
Le squelette	78
Les mouvements	79
La géométrie des doigts	80
Différents types de mains	81
Au repos	82
À plat	83
Main tendue	84
Poing serré	85
Doigts écartés	86
Tout va bien !	87
Mains jointes	88
À deux mains	89
Fléchir un ou plusieurs doigts ..	90
Montrer, pointer	91
La main pleine	92
Du bout des doigts	93
Objets pincés, soutenus... ..	94
...ou contrebalancés	95

Boire	96
Manger	97
Écrire, dessiner	98
Musique !	99
Sur le bout des doigts	100
Entre l'index et le majeur	101
Empoigner	102
Soutenir	103
Pincés, ciseaux, tenailles	104
Vaporiser	105
Série noire	106



Cet ouvrage constitue un recueil de modèles exceptionnel pour tous les dessinateurs qui souhaitent représenter des personnages expressifs et réalistes. Il est divisé en trois chapitres pour progresser de la globalité vers le détail.

Le premier chapitre est consacré aux mouvements du corps dans son ensemble. On parle de langage du corps, et c'est vrai qu'il peut se lire et qu'on ne croira à la véracité de vos personnages que si leurs mouvements sont justes et compréhensibles. Pour bien comprendre le fonctionnement de la machine humaine, il faut d'abord regarder « sous le capot ». Voilà pourquoi ce premier chapitre commence par des pages d'anatomie, vous donne quelques règles de proportion et détaille les membres qui sont les principaux acteurs des mouvements, dont la main, qui fait ensuite l'objet d'un chapitre à part entière.

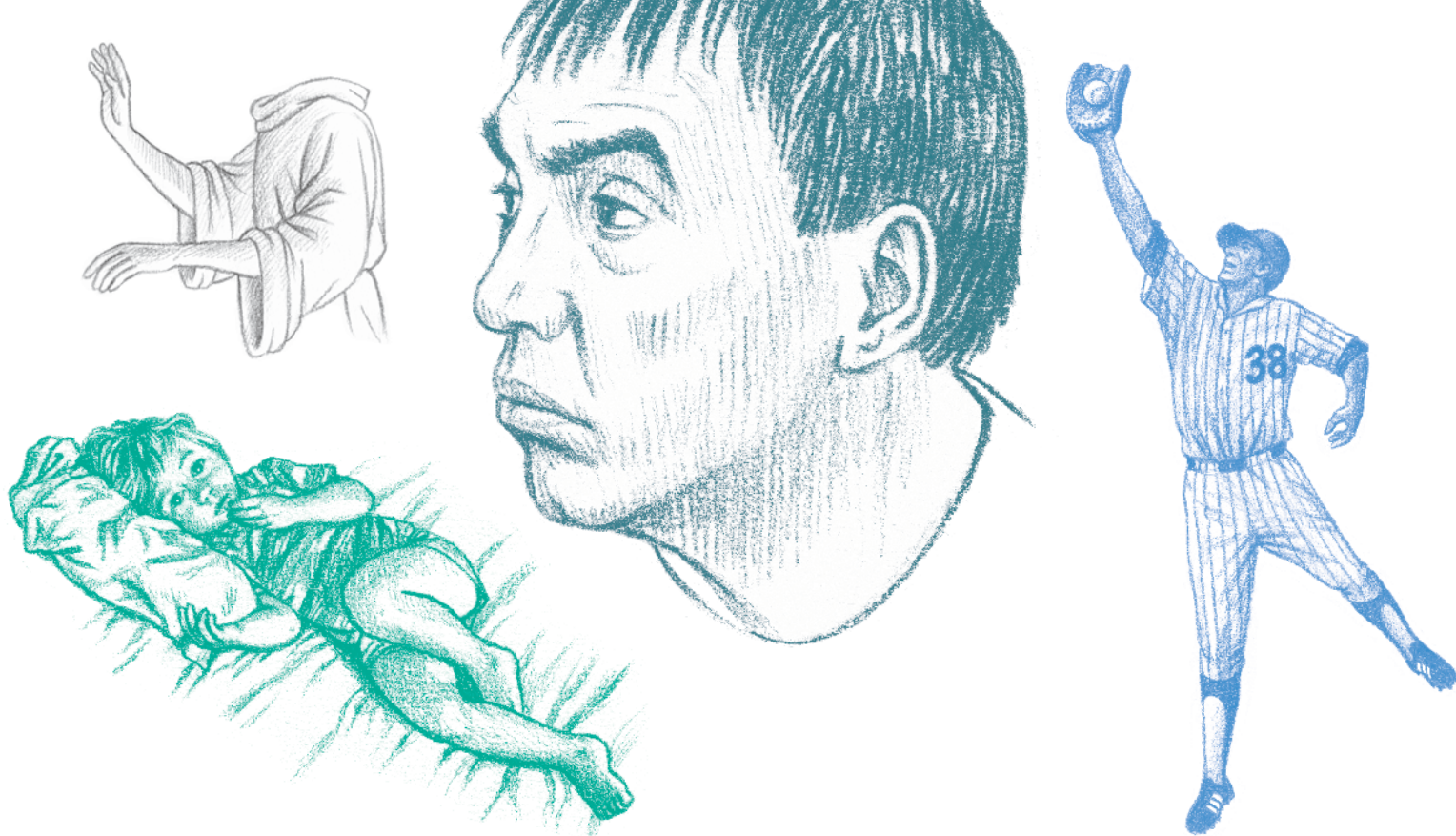
Les pages de construction vous apprendront à tracer un squelette sur lequel vous placerez les muscles, puis les vêtements. Si les corps parlent, les habits sont leur maquillage et révèlent par leurs plis le volume des muscles qu'ils recouvrent, ainsi que le sens du mouvement, la vitesse et la pesanteur.



Après avoir envisagé tous les angles de vue grâce à un super-héros, vous aborderez de nombreux domaines de mouvements sous forme d'une « banque de données » assortie de conseils et, à chaque page, d'enchaînements décomposant les étapes d'une action. Pour réaliser ces dessins, les techniques sont variées : mine de plomb 4B, crayons de couleur ou stylo feutre.

Le second chapitre est consacré aux expressions du visage. Savoir représenter un portrait, c'est donner à son modèle une expression juste, quel que soit le sentiment qui l'anime. Le peintre et l'illustrateur sont souvent confrontés à des difficultés lorsqu'il s'agit de restituer l'émotion qui émane d'un visage : comment lui donner l'air sérieux, triste, fatigué ou enjoué sans tomber dans la caricature ?

En étudiant ce catalogue de portraits, vous réaliserez qu'on peut passer très facilement de l'expression d'un sentiment à un autre, de la fatigue à la tristesse par exemple, par la simple accentuation d'un pli de bouche ou par le froncement d'un sourcil. L'étude des muscles de la face et de quelques règles de proportion permet de mieux comprendre la façon dont un visage s'anime.



Devant une bande dessinée, le lecteur doit parfois comprendre immédiatement une image sans légende, et pour que les émotions se distinguent sans ambiguïté, il est souvent nécessaire de forcer l'expression. C'est pourquoi des enchaînements vous sont proposés, qui montrent différentes étapes de l'évolution d'un sentiment. L'autre intérêt de ces séquences est de mettre en valeur les mouvements d'une tête dans l'espace et la façon dont la lumière sculpte ses reliefs. Vous trouverez dans ce chapitre une grande variété de types humains pour vous permettre de trouver le personnage que vous cherchez.

Le troisième chapitre est consacré au dessin des mains. Organe de préhension précis et puissant, la main est sans doute le plus extraordinaire outil dont dispose l'homme. Elle détecte la moindre aspérité, les textures les plus diverses. Elle possède un grand nombre d'articulations, ce qui la dote d'une extrême mobilité et la rend très expressive. Elle reste rarement dans la même position et s'adapte à toutes les situations. Toutes ces propriétés en font la partie du corps la plus difficile à dessiner. Chaque artiste se doit cependant de la connaître, car comme le visage, elle émerge des vêtements et ne se trouve cachée qu'occasionnellement.

La main est ainsi incontournable dans la représentation du corps humain, et particulièrement dans la bande dessinée, où mouvements et positions se doivent d'être variés et expressifs.

Bien sûr, le catalogue de modèles que constitue cet ouvrage ne peut être exhaustif et c'est à vous de le compléter. Si vous imaginez un mouvement et que vous ne trouvez pas de documentation, n'hésitez pas à mimer l'action ou à faire poser vos proches. Et si vous devez choisir une image pour représenter une action, sélectionnez le moment le plus expressif, c'est-à-dire celui qui fait deviner ce qui vient de se passer ou ce qui va advenir. De même, pour donner une expression particulière à un personnage spécifique, prenez votre crayon pour croquer toutes les personnes qui vous entourent !

Mais avant de commencer, retenez ce conseil, le seul qui puisse être vraiment utile lorsque l'on débute : ne cherchez pas la perfection au premier coup de crayon. Il vaut mieux faire dix dessins approximatifs en une heure qu'un seul dessin, même parfait, en dix. La connaissance viendra de la répétition inlassable d'un même thème, l'essentiel étant de ne pas se décourager : car si le talent facilite l'apprentissage, c'est essentiellement du travail et de la volonté que naît la réussite.

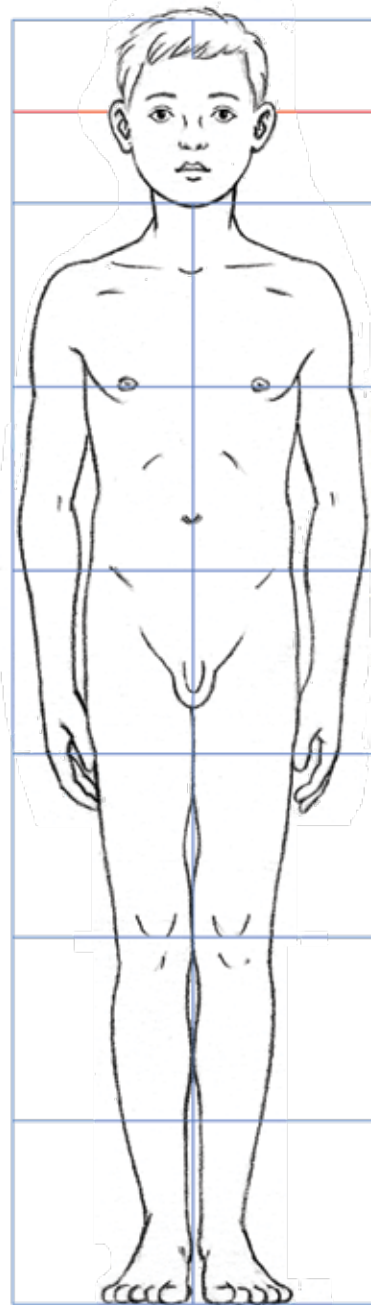
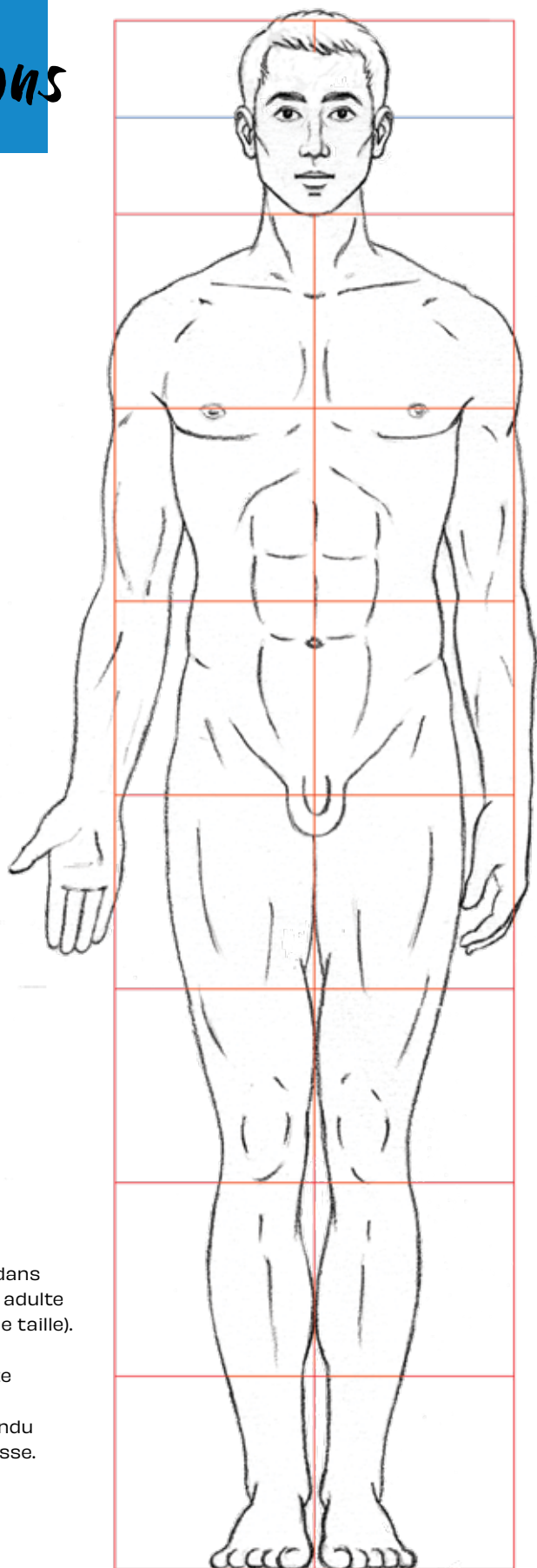


Les mouvements du corps



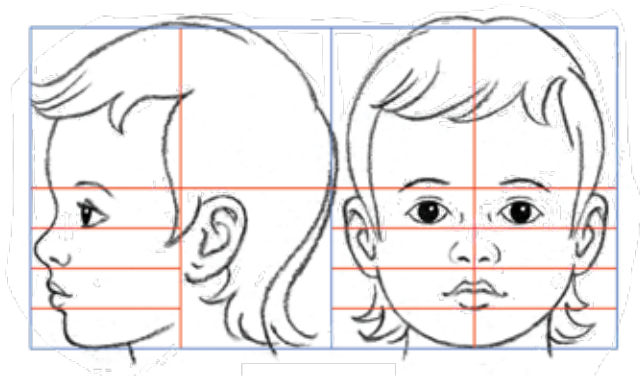
Les proportions

Les proportions du corps humain varient d'un individu à l'autre en fonction de la corpulence et de l'âge. Cependant, il existe quelques règles (des « canons ») qui vous aideront dans vos dessins.



Remarque

On compte 7 à 8 têtes dans la hauteur d'un homme adulte (ici un homme de grande taille). La hauteur d'un enfant de 10 à 12 ans ne compte que 6 à 7 têtes. Le bout des doigts d'un bras tendu arrive presque à mi-cuisse.



Le visage d'un enfant de 2 à 5 ans tient dans la moitié inférieure de la tête.

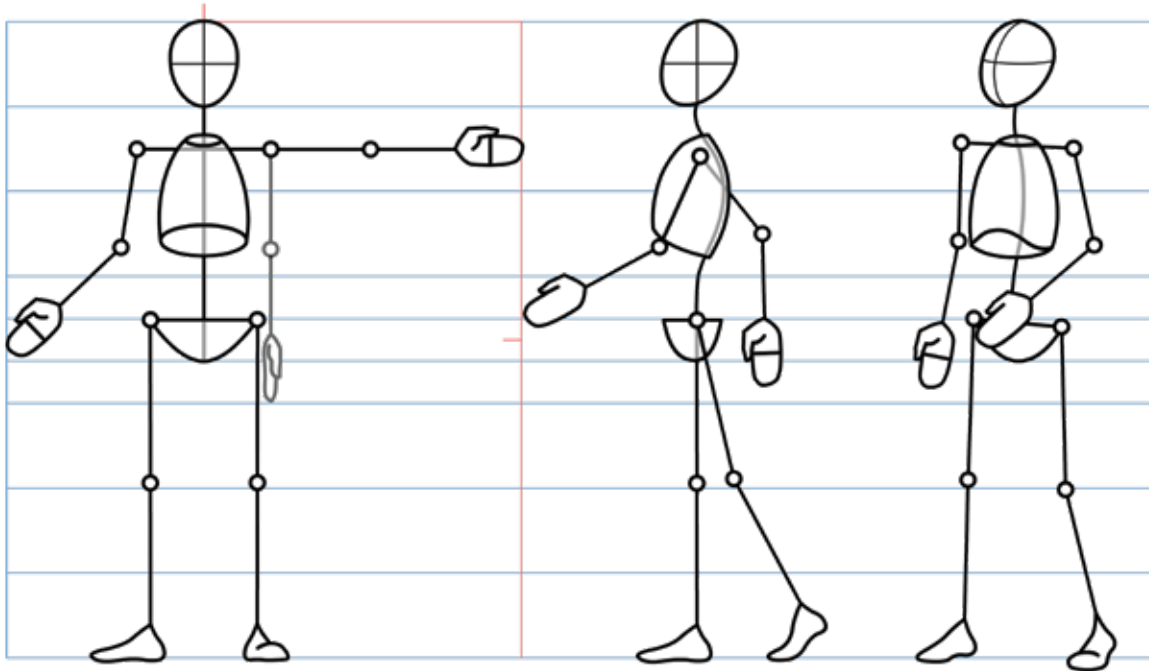
Remarque

On compte environ 7 têtes et demie dans la hauteur d'une femme adulte. Comptez 4 têtes en partant du haut jusqu'à l'entrejambe et 4 têtes en partant du bas jusqu'aux hanches. L'enfant de 2 à 5 ans ne compte, lui, que 5 têtes.

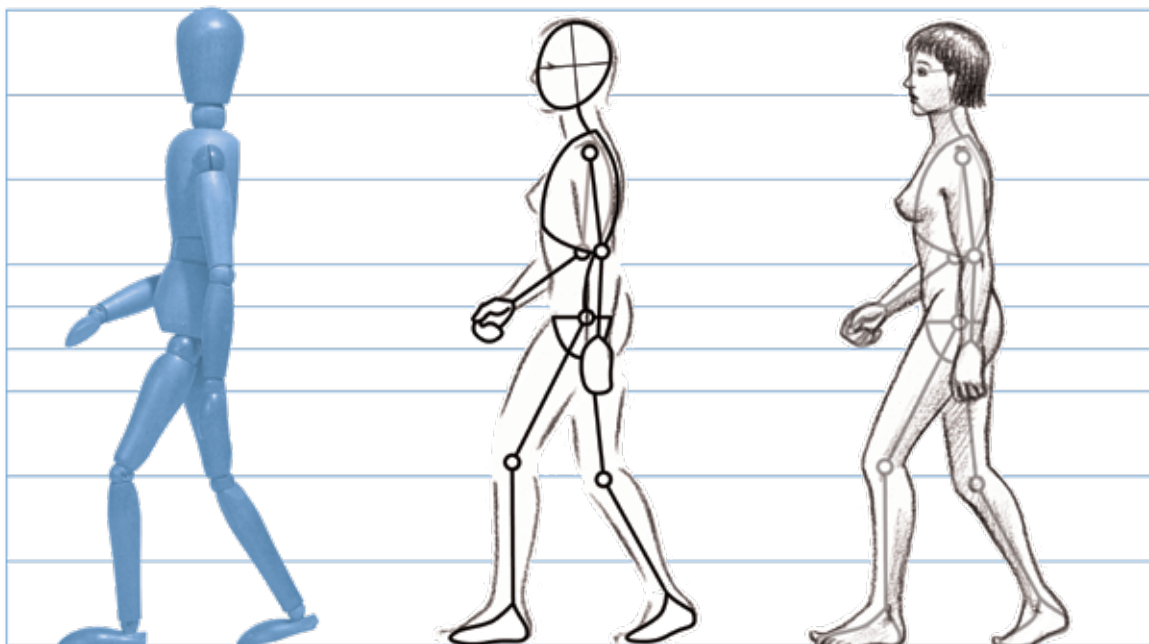


La construction

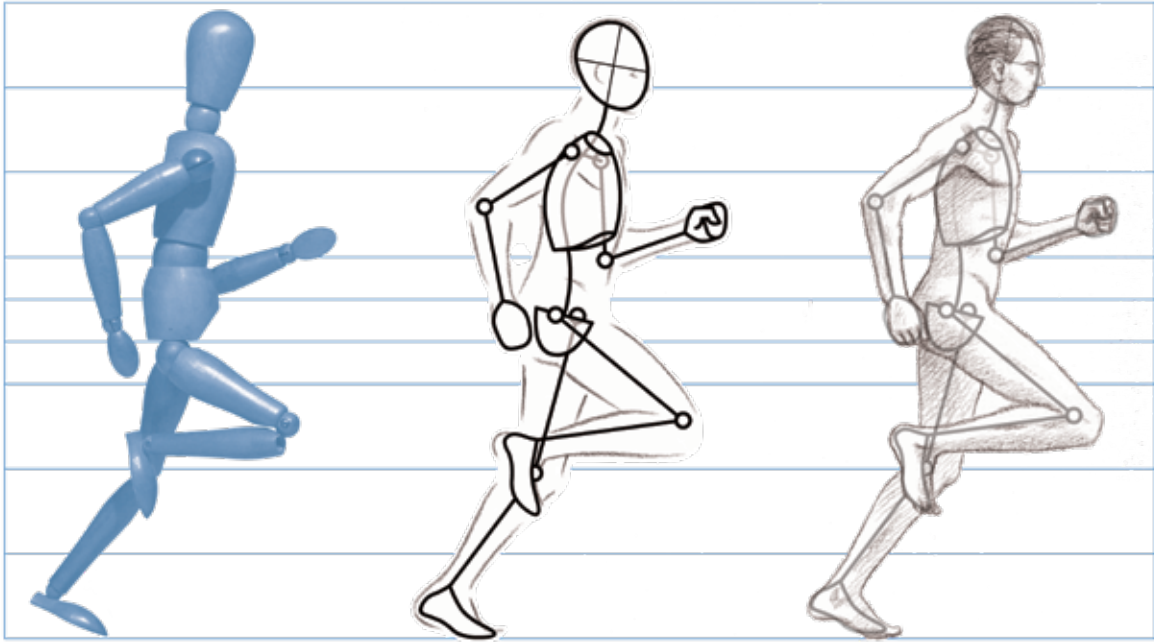
La construction du personnage est une étape très importante : elle permet de jeter les bases de votre dessin. Il est recommandé de débiter par un dessin simplifié, le bonhomme « fil de fer ». C'est une aide précieuse qui permet de représenter le corps humain dans toutes les positions.



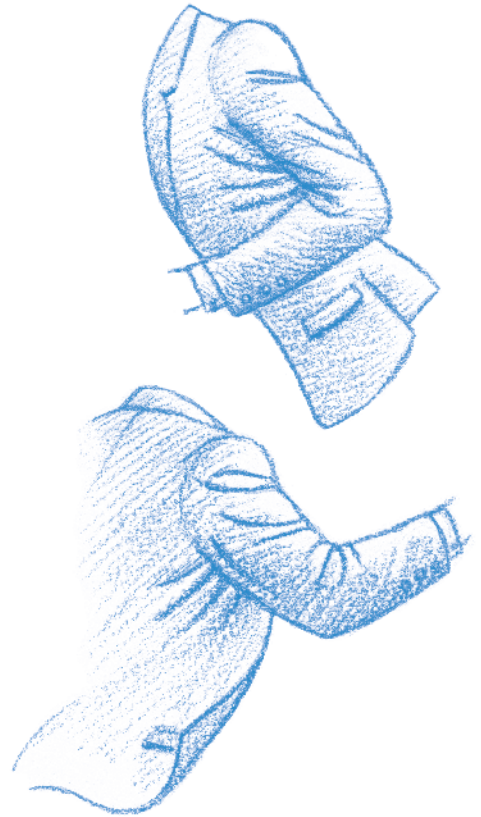
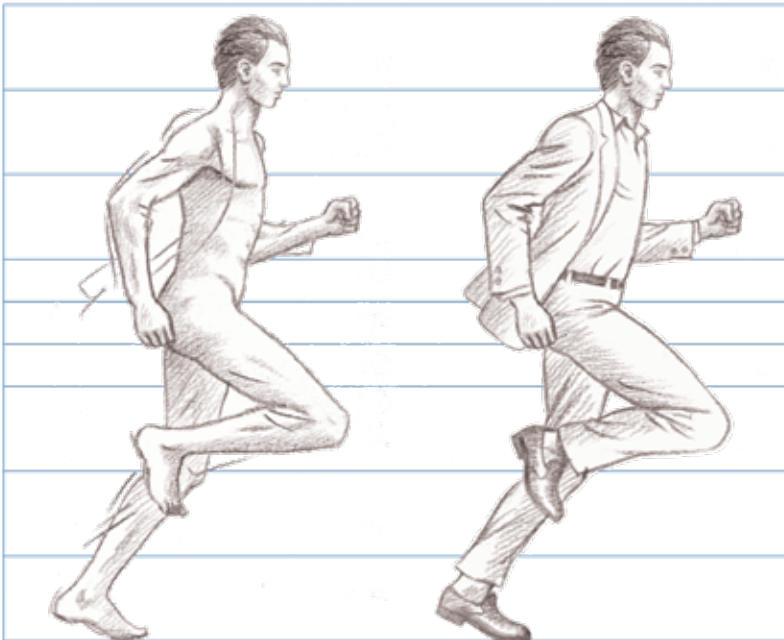
La largeur totale du corps bras tendus est égale à sa hauteur.



Esquissez les principaux muscles autour du mannequin. Les muscles des membres sont en forme de fuseaux : larges en haut et plus étroits en bas.



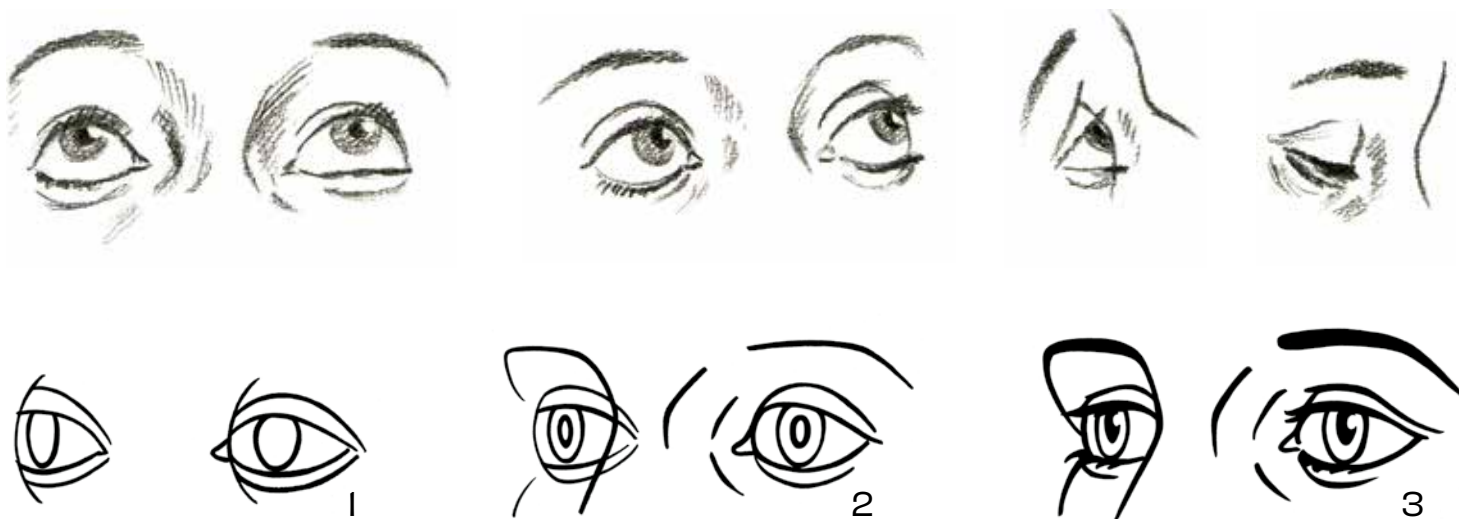
Représentez un personnage qui court. Dans cette position, l'axe du corps est penché vers l'avant. Certains muscles ressortent (épaules, pectoraux, cuisses).



Pour donner un effet de réalisme, les vêtements doivent épouser la forme du corps. Leurs plis montrent les tensions exercées dans le sens du mouvement. La veste s'écarte du corps sous l'effet de la vitesse.

Les yeux

Savoir dessiner des yeux, c'est savoir capturer un regard et à travers lui une grande part de l'émotion qui émane du visage. Le mouvement des sourcils indique des émotions fort différentes : ils se lèvent pour exprimer la surprise et la peur, ils se baissent et se froncent pour dire la colère.

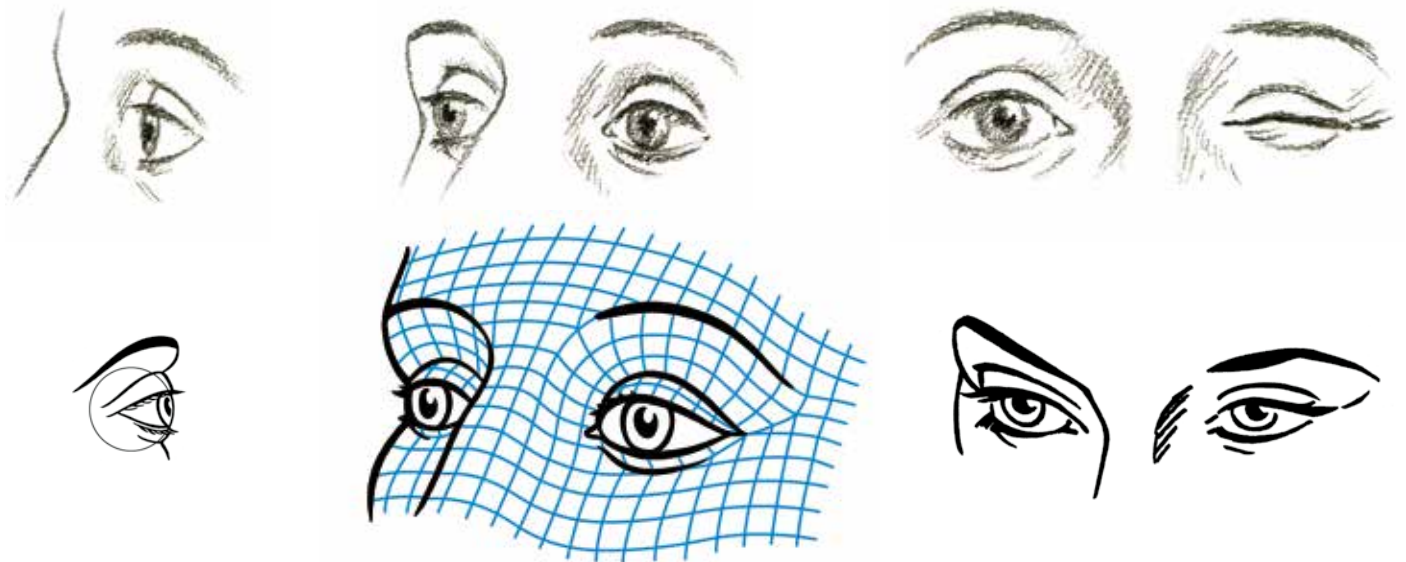


Quand le visage tourne vers son profil, l'arête du nez cache en partie l'œil extérieur.



Les lunettes

Quand on dessine des yeux derrière des lunettes, on doit se poser deux problèmes de perspective : d'abord les yeux, puis les lunettes sur un plan parallèle.



La position des yeux

Les yeux sont des globes placés au fond des orbites : bombés, ils sont plus ou moins cachés par les paupières qui suivent leur arrondi et sont entourés d'un creux.



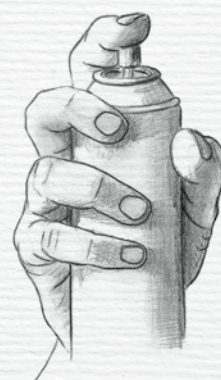
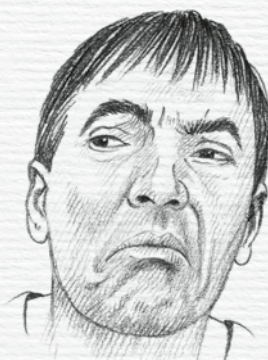
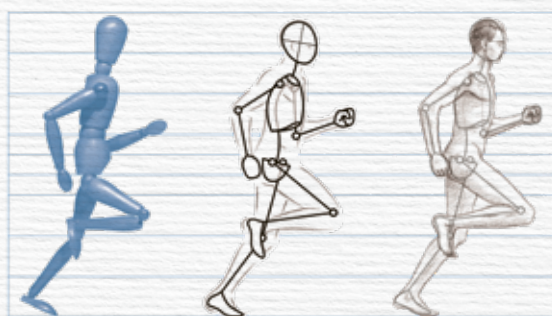
Les Modèles du dessinateur

La représentation de la figure humaine est le premier exercice
auquel se livre un dessinateur ; c'est aussi le plus difficile.

Ce livre s'adresse à tous les peintres et illustrateurs désireux d'étudier le corps
et ses mouvements mais aussi le visage, qui constitue la partie la plus expressive
d'un personnage, ainsi que les mains, dont le dessin précis conditionne
l'obtention d'un dessin réaliste.

Plus de 600 modèles vous guideront dans la réalisation de personnages
animés des mouvements, gestes et expressions les plus divers.
Des planches d'anatomie et des règles de proportions vous permettront en outre
d'appréhender avec justesse la représentation de n'importe quel sujet humain.

Un guide indispensable pour rendre vos dessins « vivants » !



20.00 € TTC



MDS : MN28083

www.mangoeditions.com