

VII

CAMPER DES PERSONNAGES

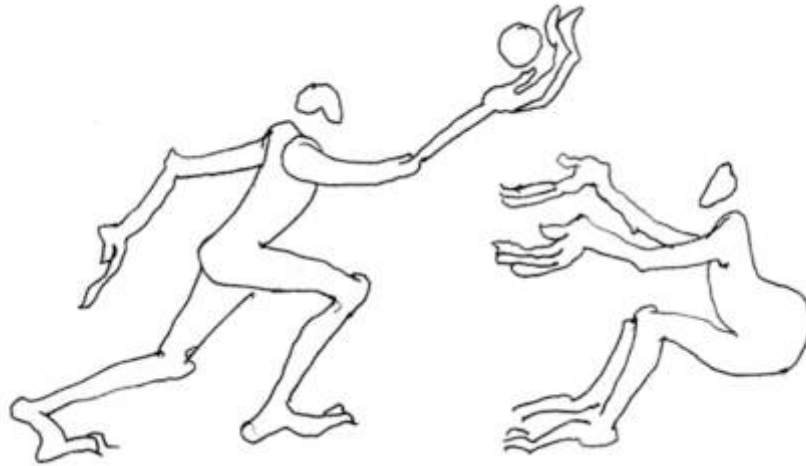


La pratique du dessin de figure, à laquelle vous allez maintenant vous initier, vous amènera à observer des corps en mouvement, et à imaginer les fictions graphiques qui peuvent en évoquer la présence.

NOS ANCÊTRES ARBORICOLES

Dessinez, dans un premier temps, des êtres simiesques animés de mouvements expressifs et plausibles.

Puis, tracez deux lignes au crayon, distantes de six à huit centimètres, et composez entre ces limites, une frise de personnages en mouvement.



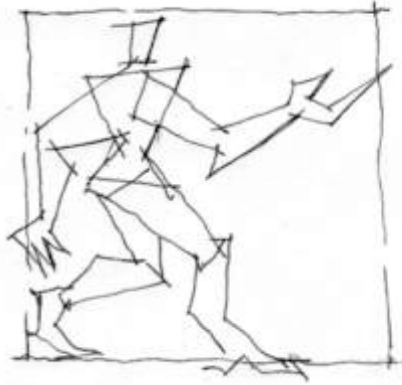
UN CONSEIL

Dotez vos personnages de petites têtes. Marquez bien les articulations : épaules, hanches, genoux et coudes. Soyez attentifs aux positions des mains et des pieds. N'indiquez pas forcément le cou.



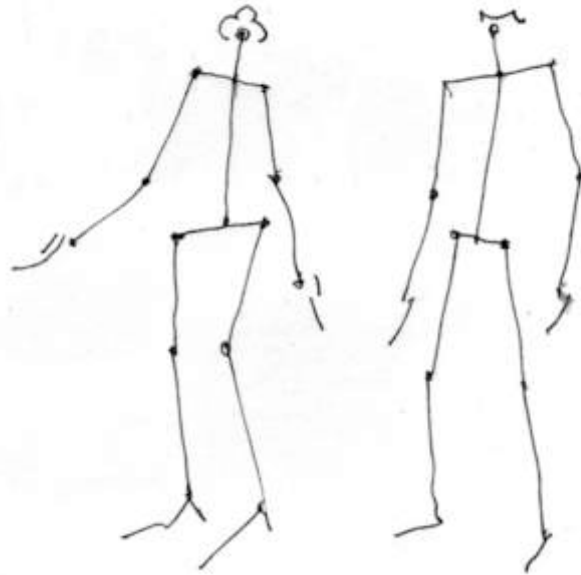
VARIANTE

Tracez, uniquement avec des segments droits, un personnage en mouvement dans un carré de six centimètres de côté. Inscrivez ensuite en vis à vis, une figure composée de segments courbes dans un cercle de six centimètres de diamètre.

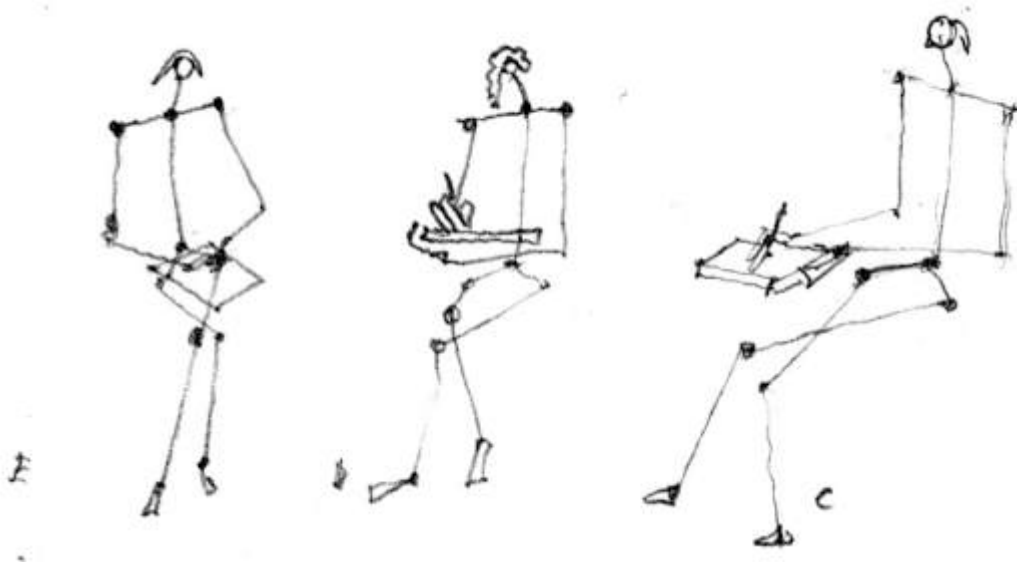


AU COMMENCEMENT ÉTAIT LE FIL DE FER

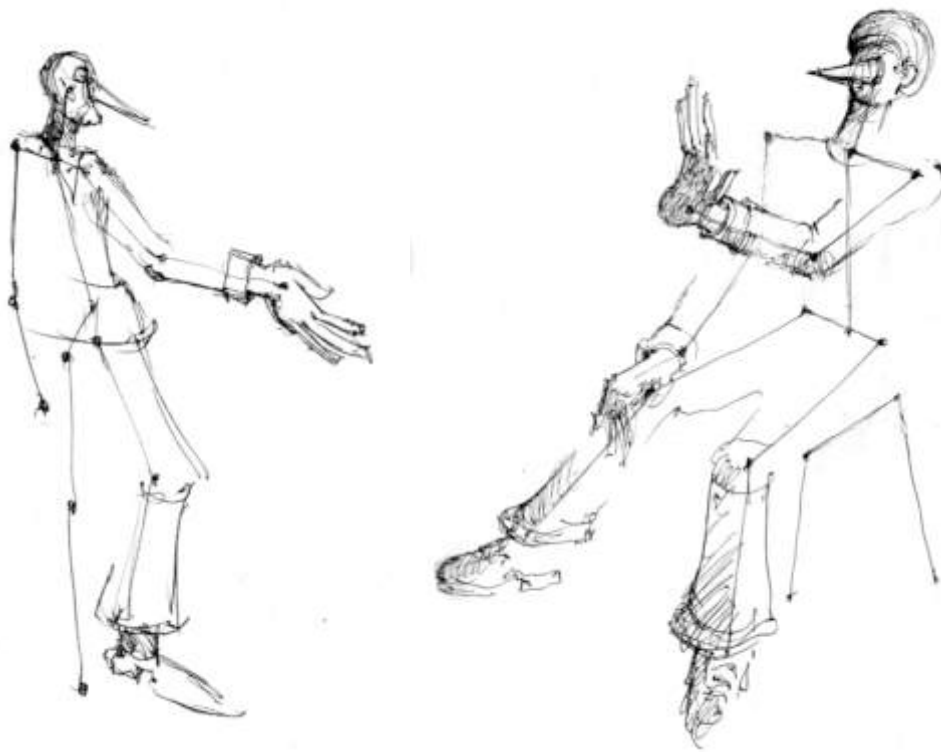
Vous allez dans un premier temps dessiner un homme, aux larges épaules et aux hanches étroites, et une femme aux hanches plus larges et aux épaules plus étroites, en vous inspirant des schémas ci-dessous.



Dans un deuxième temps, vous allez représenter en « fil de fer » des personnages extraits de tableaux, de photos de magazines ou observés sur le vif



Enfin, dans un troisième temps, vous allez doter vos personnages fil de fer d'un peu de chair et de quelques accessoires vestimentaires.



DANS LE SILLAGE DE PINOCCHIO

Dans un premier temps, vous allez découper dans du carton les membres d'un pantin de profil, que vous articulerez avec du fil ou des attaches parisiennes.



Vous pourrez pour cela vous inspirer d'un corps aux proportions réalistes ou le déformer à votre convenance.

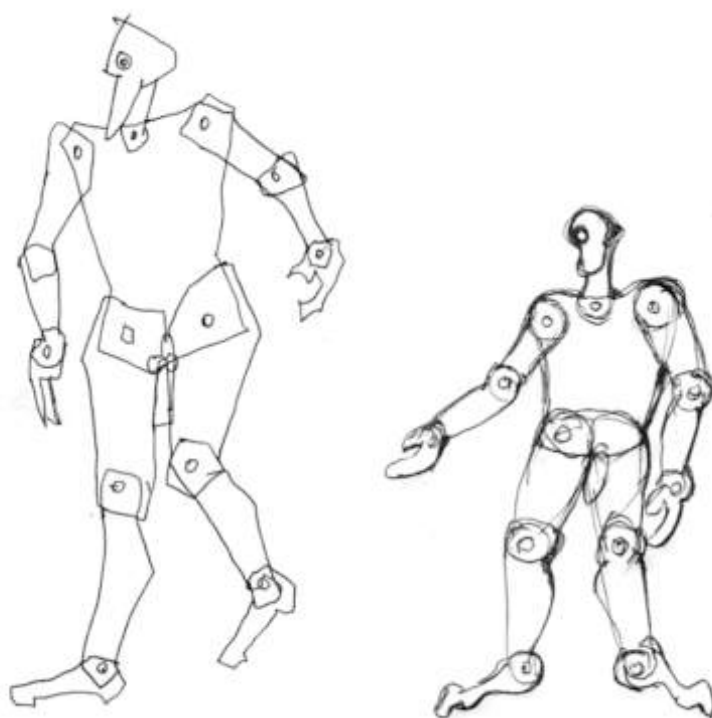


Dans un deuxième temps, vous allez manipuler ce pantin, et dessiner rapidement ses postures les plus significatives.



VARIANTE

Faites le même exercice avec un pantin de face.



HABILLER, DESHABILLER, TRANSFORMER

Dans un premier temps, vous allez collecter quelques images de personnages en mouvement, nus ou vêtus, que vous trouverez dans des livres de dessins, dans des magazines ou sur des prospectus publicitaires ou sur Internet.

Dans un deuxième temps, vous dessinerez (éventuellement sur du papier calque), certaines de ces images en les habillant ou les déshabillant et en les retournant pour les amener à dialoguer, comme ci-dessous.





Enfin, dans un troisième temps, vous dessinerez d'après un tableau ou un dessin de votre choix, une scène avec de multiples personnages. Puis vous réinterpréterez cette scène en changeant vêtements et accessoires.

PARTAGER LE SAVOIR FAIRE D'UN MAÎTRE

Vous allez imiter un dessinateur de votre choix, comme ici Fragonard.



Puis vous vous inspirerez de sa façon de faire pour dessiner sur le vif, comme ci-dessous, à une de ses expositions.



Ou pour imaginer vos propres personnages comme ci-après.



ET DIEU CRÉA LA FOULE

En visitant un musée, en consultant des livres d'art ou en cliquant sur www.photo.mn.fr, vous allez observer et dessiner des personnages en mouvement tels que figurés par des artistes. Puis vous les composerez ensemble pour qu'ils constituent une foule plausible.



UN CONSEIL

Dessinez des figures n'excédant pas six à huit centimètres de haut. Alignez les têtes sur une ligne d'horizon et placez les plus petits en arrière-plan.

VARIANTE 1

Choisissez un lieu où vous puissiez observer des individus en attente de quelque chose, donc peu sujet à se déplacer. Puis dessinez ceux dont les postures vous paraissent intéressantes, en veillant à les regrouper pour qu'ils forment un ensemble crédible.



VARIANTE 2

Observez de la même manière des personnages qui font des mouvements répétitifs (marcheurs, danseurs, terrassiers, balayeurs...). Décomposez leurs mouvements en plusieurs phases et juxtaposez vos croquis pour composer de petits groupes en mouvement.