

*André Scobeltzine*

# *LE DESSIN PLAISIR*

*Cent jeux graphiques pour cultiver  
son regard et son inventivité*



## AVANT-PROPOS

Le dessin accompagne l'histoire de l'humanité depuis au moins quarante mille ans.. Accordé à l'organisation même de notre cerveau, il sous-tend notre mémoire, notre curiosité, nos appétits de connaissance.

Si vous apprenez à faire du portrait ou de la caricature, les visages, postures et silhouettes des gens qui vous entourent vous apparaîtront peu à peu avec plus de netteté. Vous y trouverez plus d'intérêt et vous apprécierez en connaisseur les œuvres des dessinateurs qui se sont essayés à ce genre d'exercices. Ce qui est vrai pour la figure l'est aussi pour le croquis d'architecture ou de paysage. Dessiner affine le regard et enrichit notre relation avec le monde visible. C'est pour ça que, dans le flot d'images médiatiques qui nous entourent, à côté de la caméra numérique et de l'ordinateur, il y a aujourd'hui et il y aura de plus en plus à l'avenir une place pour le dessin à main levée. Un dessin rapide, interrogatif, qui ne cherche pas à rivaliser avec la photo ou l'image de synthèse, mais qui met en valeur ce qu'il y a de plus vif et peut être de plus humain dans notre regard et notre pensée.

Le livre que vous tenez entre les mains a pour ambition de vous initier à ce dessin-là. Il vous propose une suite progressive d'exercices jeux qui vous permettront d'avancer dans votre maîtrise du dessin tout en menant de véritables expériences créatrices qui n'appartiendront qu'à vous.

Dans la première série de ces exercices, vous apprendrez à maîtriser votre trait et à apprécier la puissance de suggestion qui peut être la sienne. Dans la seconde, vous aborderez la composition de l'image, la mise en scène de ce que vous voulez montrer, et vous ne traiterez que dans la troisième de l'observation et de la restitution des formes et de leurs proportions.

Dans la quatrième série, vous vous initierez aux jeux de l'imitation, en rentrant dans l'intimité de tel ou tel artiste pour retrouver ses gestes, son regard, sa façon d'inventer...

Dans la cinquième et la sixième série, vous apprendrez à rendre compte du volume et de la profondeur en jouant des superpositions, des diminutions de tailles, des ombres et de la perspective.

Quand vous aurez joué à ces différents jeux avec intérêt et ambition, vous vous sentirez comme quelqu'un qui sait nager et n'a plus peur de l'eau.

Vous pourrez alors aborder les séries suivantes dans l'ordre de votre choix et à votre rythme : le croquis de reportage et le dessin de mémoire ; les exercices de style ; le dessin de figure ; la géométrie et le croquis d'architecture ; l'utilisation de la couleur ; l'expression des textures et des matières.

A propos de chacune de ces « spécialités », vous aurez à votre disposition une gradation d'exercices jeux qui ne vous permettrons certes pas de dessiner « sans

peine », car sans peine il n'y aurait guère de plaisir, mais d'éviter les efforts inutiles et les déceptions décourageante.

Chaque série comporte six exercices jeux destinés à vous faire acquérir un savoir faire spécifique. Elle est suivie de quelques brèves informations pratiques mais aussi de remarques sur ce qui se passe dans le corps et l'esprit quand on observe et que l'on dessine. Elle est également assortie d'expériences sur la perception que nous vous proposons d'effectuer. Ceci afin de découvrir les spécificités de votre propre façon de percevoir les formes et les couleurs, de simplifier les objets complexes, de déformer les espaces... Car le fait de dessiner ne permet pas seulement d'observer le monde avec plus d'acuité, il permet aussi de prendre conscience de la manière dont on le reconstruit inconsciemment par la pensée et l'imagination à chaque fois qu'on ouvre les yeux.

A. S.

# SOMMAIRE

TRACER ET SUGGERER

METTRE EN SCENE ET TISSER DES RELATIONS

DESSINER EN PROPORTIONS

TRAVAILLER D'APRES DES DESSINS

REPRESENTER LA TROISIEME DIMENSION

S'INITIER AUX MISES EN PERSPECTIVE

PRATIQUER LE CROQUIS DE REPORTAGE

CULTIVER SA MEMOIRE DE DESSINATEUR

MULTIPLIER LES EXERCICES DE STYLE

DESSINER DES PERSONNAGES

JOUER AVEC LA GEOMETRIE

CONCEVOIR ET FIGURER UNE ARCHITECTURE CLASSIQUE

DOCUMENTER

UTILISER LA COULEUR

NOTE : Vous avez intérêt à aborder les six premières séries d'exercices dans l'ordre où nous vous les proposons.

## AVANT DE COMMENCER

### **180 heures**

« Le dessin plaisir » a l'ambition de vous accompagner dans votre initiation à la pratique du dessin.

Cette initiation va vous demander du temps pour vous forger un regard plus aigu sur le monde, pour coordonner votre main et votre esprit, pour cultiver votre mémoire visuelle et votre inventivité.

Peut-on évaluer le nombre d'heures requises pour apprendre à dessiner ? C'est difficile, car on n'a jamais fini d'apprendre. Disons que ce livre peut vous accompagner avec profit dans votre apprentissage pendant 180 heures à raison d'une demie-heure par jour pendant un an.

Ceci-dit, le temps a moins d'importance que la performance que vous atteindrez dans chacun des exercices-jeux proposés et c'est à atteindre cette performance qu'il faut que vous vous attachiez.

### **Le site**

Les exercices proposés ici ont été testés des années durant par de multiples élèves et ils ont donné lieu à des résultats parfois remarquable dont vous pouvez voir un échantillonnage sur le site <http://atelierdedessin.free.fr>

Sur ce site, vous trouverez également une bibliographie sur le dessin et son enseignement, des dessins de référence et des liens qui vous permettront d'accéder à d'autres sites spécialisés.

# TRACER ET SUGGÉRER



Avant de raconter une longue histoire, il importe de poser sa voix et d'être capable de prononcer avec plaisir et grâce des syllabes et des mots. Il en va de même avec le dessin. Sans le plaisir de tracer, on ne progresse pas. Or l'écriture manuscrite, avec son rythme haché et ses automatismes, parasite fréquemment la pratique du dessin. De fait, beaucoup de gens renoncent à dessiner par-ce qu'ils sont mécontents de leurs traits qui bégayent et qui alourdissent les formes d'un cerne confus.

Vous allez, au cours des exercices-jeux de cette première série, vous défaire de vos habitudes de scripteur pour apprendre à tracer d'une manière plus lente, plus méditative et qui valorise votre dessin.

## UN CONSEIL

Pour commencer, n'utilisez que du papier blanc, non ligné, lisse, de format A4, un stylo-plume avec des cartouches d'encre noire et un stylo-bille noir le plus fin possible.

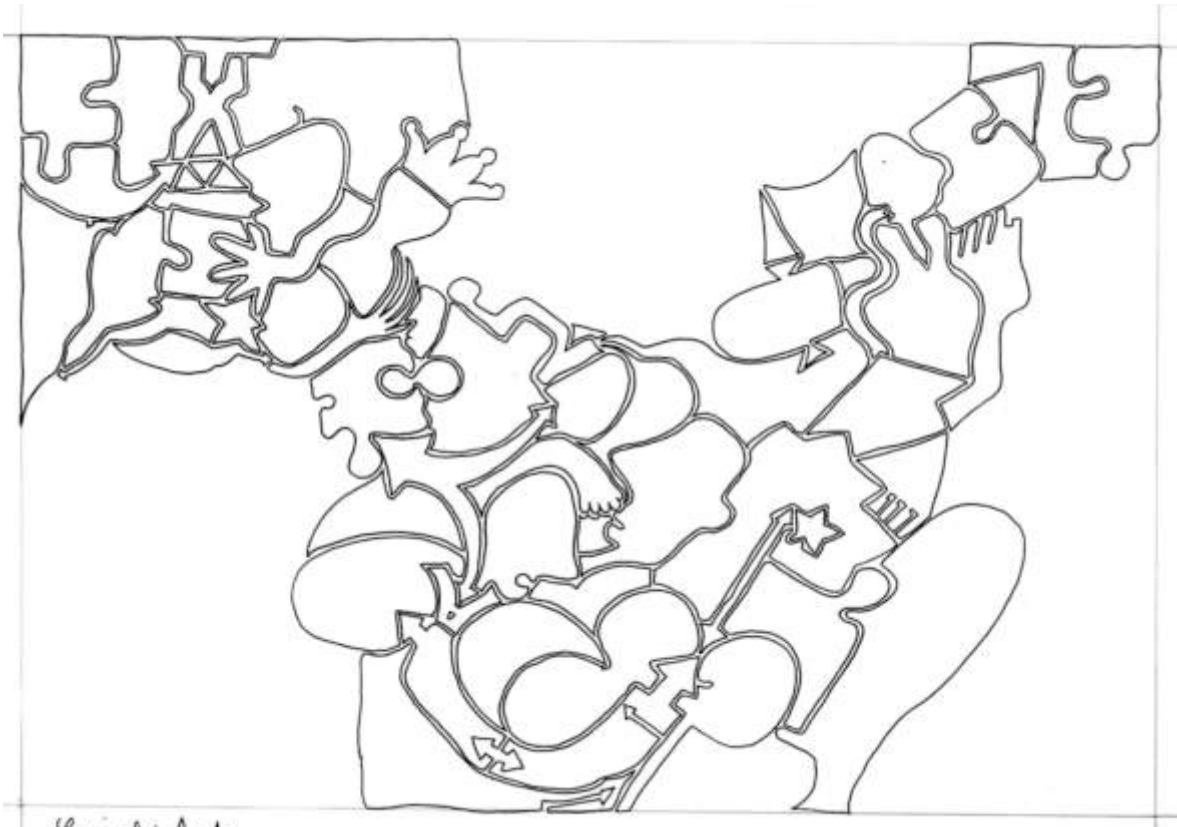
Nous vous donnerons au fur et à mesure des indications et des conseils pour enrichir ce matériel de base.

## LE JEU DU PUZZLE

Il oblige à maîtriser très précisément son trait pour suivre un contour, puis à le laisser mener sa vie dans des tracés plus inventifs.

Prenez une feuille de papier blanc et tracez-y un cadre avec votre stylo-bille fin. Dessinez ensuite avec votre stylo-plume une pièce de puzzle dont un des côtés au moins forme le bord de ce cadre, puis une seconde pièce emboîtée dans la première et ainsi de suite. Les pièces jointives ne doivent jamais se toucher l'une l'autre, mais rester séparées par un intervalle aussi fin que possible. On peut interrompre le jeu avant que le cadre ne soit rempli, mais l'interruption ne doit pas se faire au hasard.

Si l'on y joue avec soin, ce jeu est une excellente gymnastique pour travailler son trait, cultiver son inventivité et dialoguer avec soi-même.



### UN CONSEIL

Quand vous dessinez, ayez la main légère. Efforcez-vous de ne prendre appui sur le papier que par l'intermédiaire de votre petit doigt.

SUR LE SITE

Observez les puzzles d'un certain nombre d'élèves.



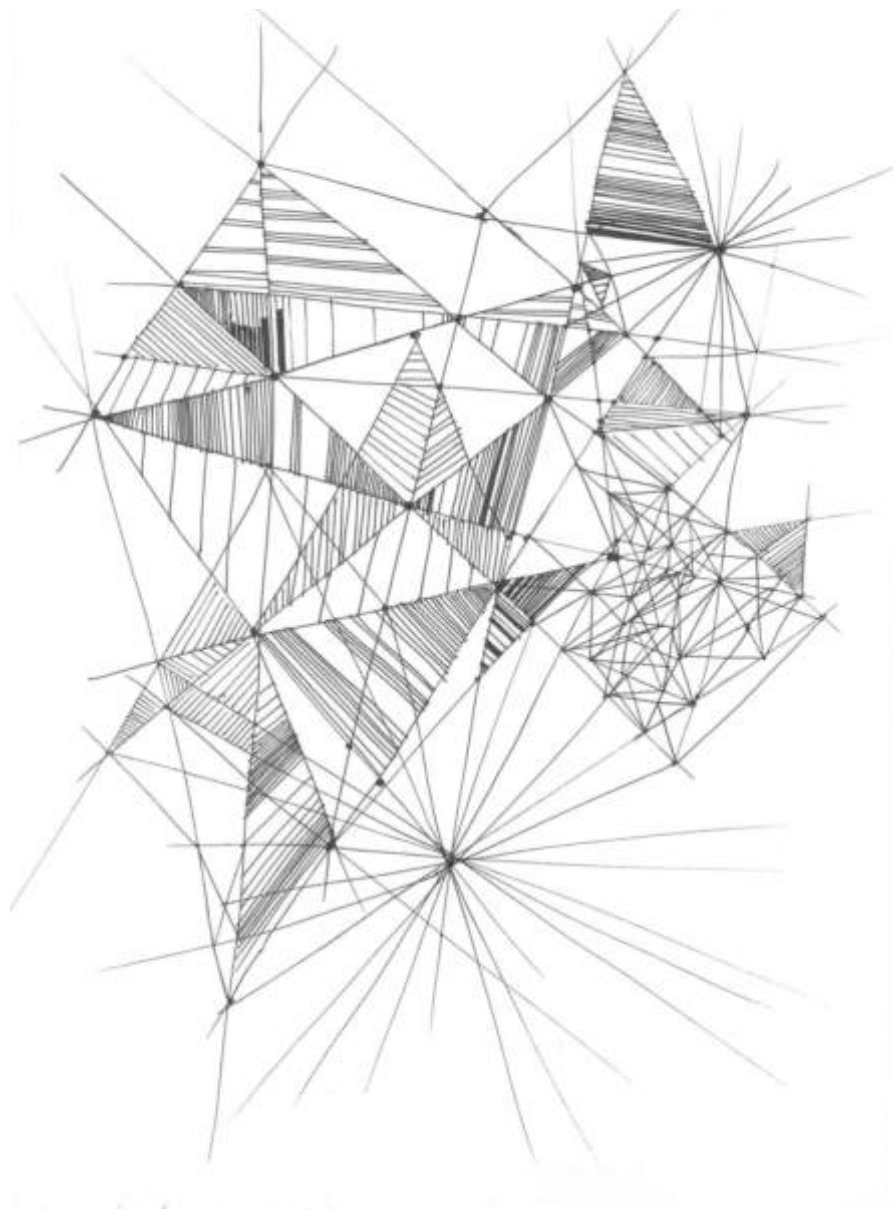
VARIANTE

Vous pouvez pratiquer ce jeu à deux, en vous fixant des rôles éventuels : le dur et le mou, le timide et le prétentieux...

## LE MIKADO DE LIGNES

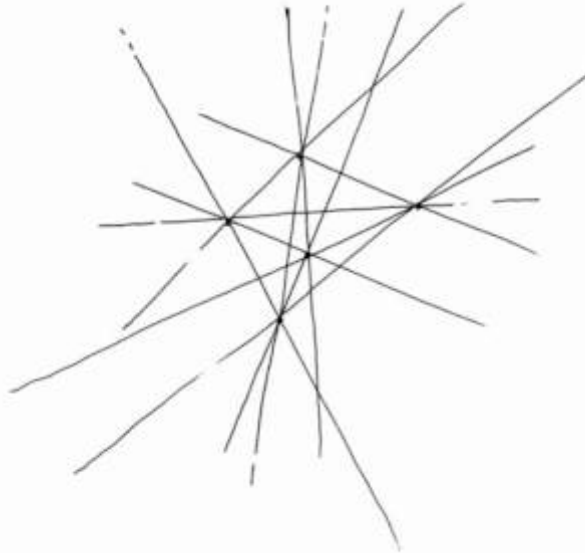
Placez cinq points au hasard dans la partie centrale d'une feuille de papier, puis reliez-les deux à deux par des lignes aussi droites que possible. Les lignes ainsi tracées déterminent de nouveaux points à leur intersection qui peuvent servir à leur tour à de nouveaux tracés et ainsi de suite à l'infini.

Arrêtez-vous quand la figure qui se construit sous vos yeux vous semble satisfaisante et complétez-la, à votre convenance, en remplissant certains triangles de lignes parallèles à l'un de ses côtés.



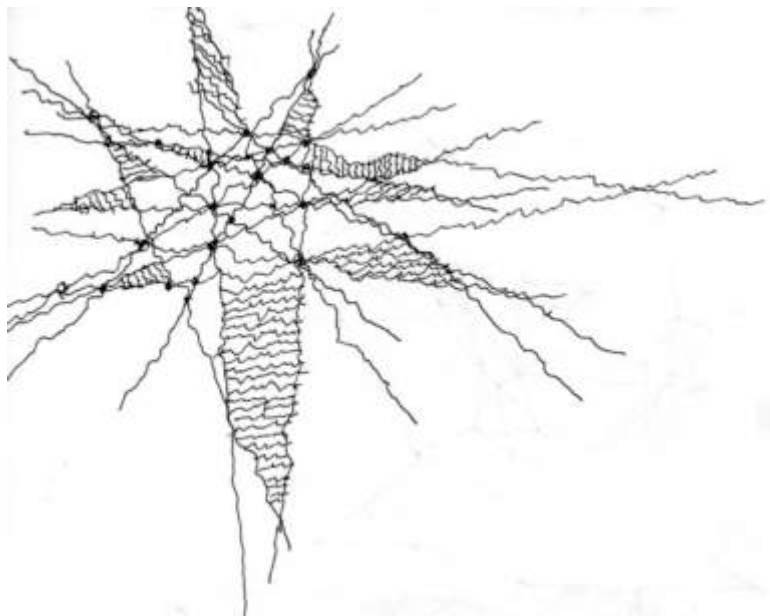
### UN CONSEIL

Commencez par faire un mikado de base avec les cinq points et les lignes qui les joignent, comme ci-dessous, avant de vous lancer dans des compositions plus complexes comme dans le dessin ci-dessus.



### VARIANTES

Vous pouvez refaire le mikado en utilisant des pleins et des déliés, des pointillés, des lignes tremblées, ondulées, courbes...



### SUR LE SITE

Observez les mikados d'un certain nombre d'élèves.

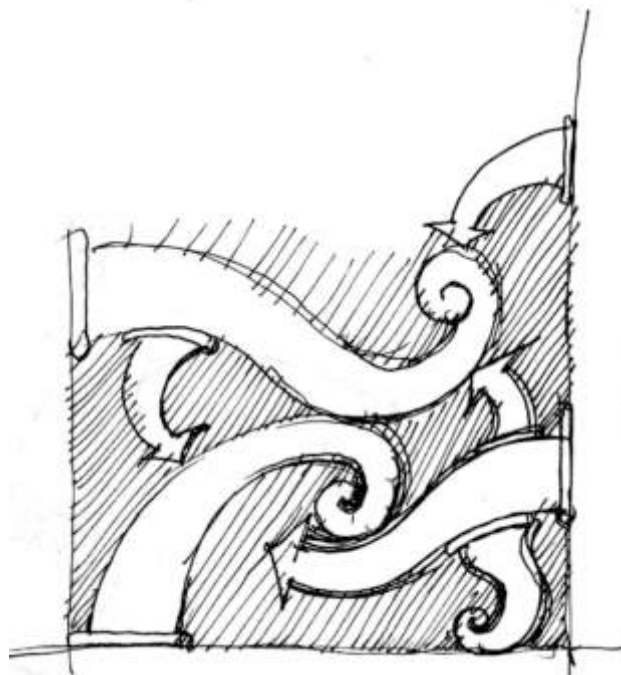
## COMBAT DES FLÈCHES ET DES VOLUTES

Dans le langage courant, le trait c'est la ligne que l'on trace, mais aussi la flèche ou le javelot que l'on lance. Dans l'un et l'autre cas, il importe que ce « trait » soit bien affûté et qu'il soit manié avec la plus grande attention.

L'exercice-jeux ci-dessous reprend les savoirs-faire acquis précédemment. Il constitue un excellent « échauffement » que vous pourrez pratiquer avant d'attaquer de nouveaux exercices.

Tracez un cadre. Dessinez une volute schématique qui prenne appui sur l'un de ses bords. Dessinez ensuite une flèche prenant appui sur une des lignes existantes et qui approche sa pointe de l'une des autres lignes qui se trouvent à sa portée.

Continuez le jeu jusqu'à ce que le résultat vous semble satisfaisant. Vous pouvez, à la fin, hachurer certaines parties de votre dessin.



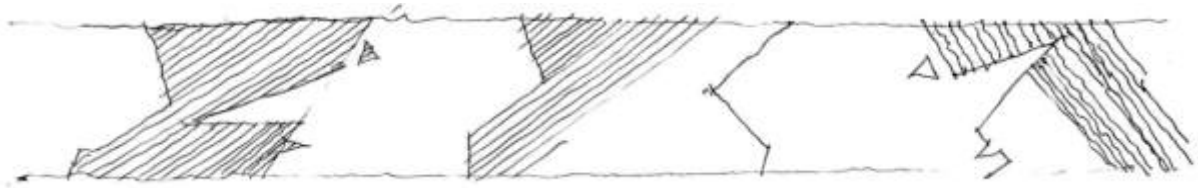
## TÊTES EN SILHOUETTE

En dessin, on appelle « valeurs » les intensités de gris qui peuvent s'échelonner du noir de l'encre au blanc du papier. Très souvent, ces valeurs sont données par des hachures plus ou moins serrées.

Contrairement à la ligne isolée, les hachures travaillent en équipe.

Elles doivent être suffisamment denses pour faire masse et qu'on n'individualise pas chacun des traits qui les constituent. Dans cet exercice, vous allez tracer très légèrement, avec votre stylo-bille fin, deux lignes parallèles espacées de deux à cinq centimètres. Vous allez ensuite dessiner, avec votre stylo à plume, des profils de têtes entre ces deux lignes en les reliant, par le haut et par le bas, au profil d'une figure voisine. Enfin, vous allez hachurer soigneusement les espaces intermédiaires pour dégager les têtes en blanc.

Refaites ce jeu en variant les profils et en travaillant avec des hachures plus ou moins serrées jusqu'à obtenir un résultat qui vous plaise.

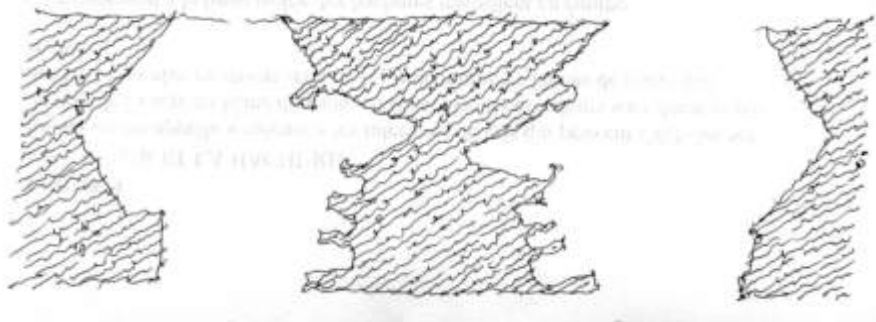
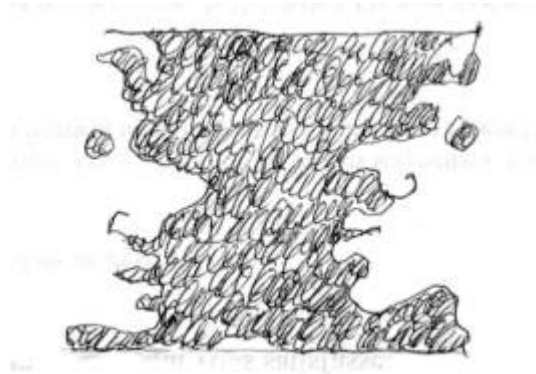


### UN CONSEIL

Tracez toujours vos hachures de bord à bord, de façon à ce qu'elles forment un tapis continu et discret qui mette en valeur votre dessin.

## VARIANTES

Vous pouvez, comme ci-dessous, remplacer les hachures droites par des hachures tremblées ou d'autres textures graphiques.



## SUR LE SITE

Observez les façons de tracer des hachures chez Léonard de Vinci, Dürer, Daumier...

## L'HOMME AUX MILLE VISAGES

Dans un texte, on peut changer l'ordre de certaines lettres sans que le lecteur perde le fil de sa lecture.\*

C'est pareil en dessin.

Pour en donner la preuve, vous allez dessiner un visage en remplaçant, à votre guise, les yeux, le nez, la bouche... ou le contour de la tête par des chiffres ou des lettres.

Jusqu'où peut-on pousser ce type de manipulation ?

Y a-t-il des objets qui résistent mieux à ce genre de traitement que d'autres ?

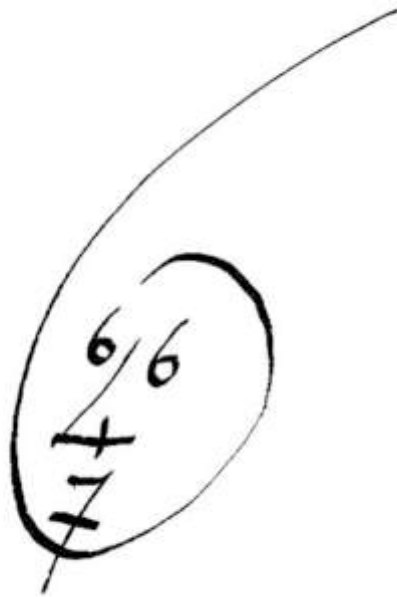
### UN CONSEIL

N'essayez pas de trop réfléchir et laissez-vous surprendre par le résultat de votre manipulation.



---

\* Dans un texte, on peut changer l'ordre de certaines lettres sans que le lecteur perde le fil de sa lecture.



#### VARIANTE

Dessinez une tête en remplaçant ses différentes parties par les légendes correspondantes.



#### UN CONSEIL

Il faut toujours chercher à accorder l'épaisseur de son trait et la taille de son dessin. Dessinée d'un trait trop fin, une grande figure peut devenir inconsistante. À l'inverse, un trait épais risque d'empâter un motif délicat.

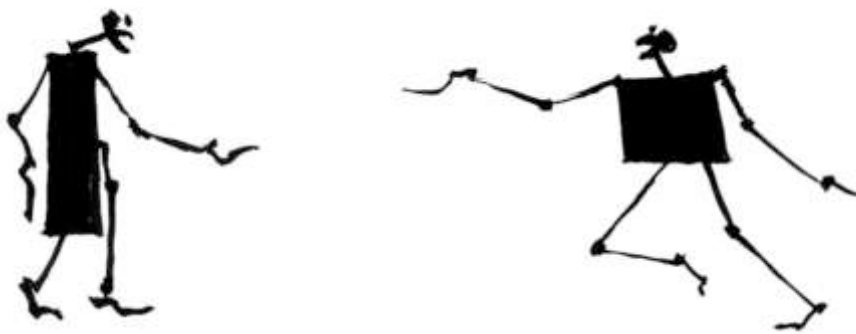
## L'ANDROÏDE

Dans la masse d'informations visuelles à laquelle nous sommes confronté, quelques indices vont nous permettre de reconnaître, en un instant, une chaise, un mouton, un visage... Dessiner, c'est apprendre à discerner et à réutiliser ces indices qui sont au cœur des mécanismes de la perception.

Pour vous en persuader, vous allez faire évoluer des personnages en silhouette dont les corps seront constitués de carrés, de cercles ou de triangles.

Jusqu'à quand reconnaît-on une figure dans un assemblage schématique ?

La proportion joue-t-elle un rôle aussi important que l'expression ou le mouvement ?



### REMARQUE

Pour que le processus de reconnaissance soit efficace, il est bon que plusieurs indices se recoupent.

Ça a deux jambes articulées, des bras, une expression, ça se dirige quelque part : c'est un homme.

### VARIANTE

Remplacez les formes géométriques par des lettres ou des chiffres

### SUR LE SITE

Consultez :

<http://journalofvision.org/2/5/2/genderclass.html>

et faites quelques croquis d'après les images de corps schématiques en mouvement qui vous y sont proposés.

## **RETOUR SUR LE TRAIT ET LA SUGGESTION**

### **L'IMPORTANT DU GESTE**

Vous écrivez le plus souvent en ne remuant que trois doigts, la paume et les deux autres doigts de votre main appuyés sur le papier. Pour dessiner, il faut vous efforcer d'avoir la main plus légère, plus disponible et être capable de mobiliser dans certains cas votre poignet ou votre bras.

Refaites, par curiosité, un des exercices précédents :

- sans toucher votre papier de la main, comme dans la tradition chinoise ;
- en ne le touchant qu'avec votre petit doigt ;
- sans bouger vos doigts mais juste votre poignet ;
- sans bouger ni doigts ni poignet mais seulement votre bras.

Ensuite, au fur et à mesure des exercices qui suivent, expérimentez diverses façons de tenir votre instrument et de le guider sur le papier afin de trouver les gestes qui vous conviennent.

Être « bien dans son trait » est essentiel au plaisir de dessiner.

### **SUR LE SITE**

Observez Des dessins en train de se faire et imitez la position de la main que vous voyez tracer.

### **UN CONSEIL**

Soyez lents. Si votre trait avance à plus de deux centimètres par seconde, votre dessin est en danger.

### **ÊTRE FIDÈLE À UN INSTRUMENT**

On n'apprend pas en même temps à jouer du violon, de la grosse caisse et du piano. En dessin, c'est pareil. Il est bon, surtout dans les premiers temps, d'être fidèle à un instrument.

Nous vous proposons ici de travailler au stylo à plume pour vous éviter de faire des aplats de gris et surtout d'utiliser la gomme.

La rudesse de la plume, sans repentir possible, s'accorde à notre sensibilité d'aujourd'hui, mieux peut-être que les douceurs indéfiniment retravaillées du crayon, de la sanguine, ou du fusain.

### **UN CONSEIL**

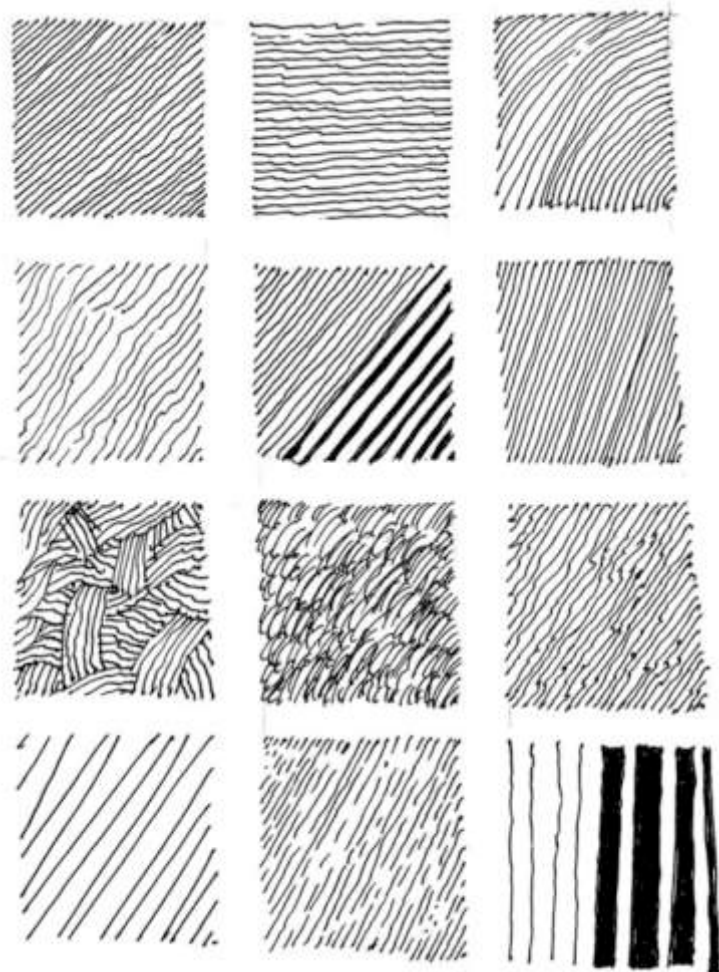
Utilisez le même instrument pour écrire à la main et pour dessiner.

### **HACHURER AVEC BONHEUR**

Regardez les échantillons ci-dessous.

Y en a-t-il qui vous semblent plus satisfaisants que d'autres ?

Ressentez-vous une sorte de dissonance quand les hachures ne sont pas assez serrées ?



#### UN CONSEIL

Exercez vous à tracer avec plaisir votre propre gamme de hachures.

### **AFFINER SA SENSIBILITÉ AUX TRAITS**

Un cuisinier doit pouvoir distinguer la saveur du poireau de celle du navet et sentir si ces saveurs sont compatibles avec le parfum du laurier ou de la moutarde. Pour dessiner avec plaisir, il faut de même être sensible aux différentes qualités de traits qui composent un dessin et à la façon dont ils jouent ensemble.

Pour acquérir cette sensibilité, vous avez intérêt à observer longuement et à imiter les graphismes des dessinateurs dont vous « goûtez » les œuvres avec le plus de plaisir.

### **UN CONSEIL**

Comme l'ont fait beaucoup de dessinateurs dans le passé, choisissez un papier qui ne soit pas d'un blanc éclatant mais légèrement « cassé ». Et si l'encre noire vous semble trop noire, prenez une encre brune.

### **SE MÉFIER DES LIGNES TROP DROITES**

Notre monde moderne utilise quantité de lignes droites pour ses routes, ses voies de chemin de fer, ses immeubles et ses objets de tous les jours. Y vivant au quotidien, nous nous sommes familiarisés avec ces lignes artificielles et déshabitués de la complexité des formes naturelles. Comme, par ailleurs, il est plus simple de « lire » une ligne droite que de suivre un tracé sinueux, nous avons tendance à géométriser ce que nous percevons.

Pour dessiner avec bonheur, il faut se désintoxiquer de cette géométrisation ambiante et tracer à main levée tout ce qu'on aurait tendance à tracer à la règle.

### **UN CONSEIL**

Prenez l'habitude d'écrire sur du papier non ligné

*et amusez-vous à infléchir vos lignes  
d'écriture*

## **DANS LES ARBRES**

Notre cerveau est particulièrement réactif aux lignes qui apparaissent dans notre champ de vision et à leurs diverses orientations. Ceci est sans doute dû à ce que nos lointains ancêtres vivaient dans les arbres et que pour eux le fait de repérer la position exacte d'une branche ou d'une liane était une question de vie ou de mort.

Dessiner, c'est évoluer entre ciel et terre, dans un univers peuplé de lignes droites, courbes, entrecroisées, multipliées en hachures, qu'il faut apprendre à reconnaître et à tracer avec le geste qui convient.

## **PORTRAIT**

Le schéma d'un visage, avec ses deux yeux et son axe de symétrie est un indice très puissant qui est encodé dans notre cerveau comme dans celui de nos cousins les grands singes, depuis des millions d'années.

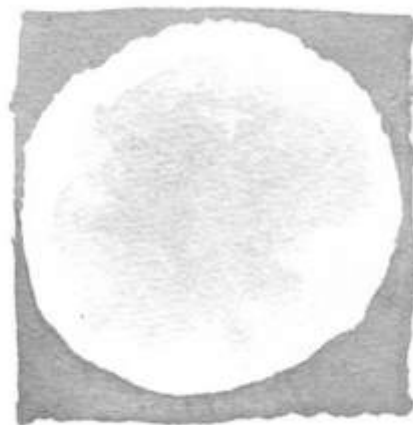
Pour progresser en dessin, il faut apprivoiser cette schématisation sauvage. L'utiliser pour sa puissance suggestive, ou la « déconnecter » quand on souhaite faire le portrait d'une jolie jeune fille qui ne veut pas ressembler à maman guenon.

## **UN CONSEIL**

Si vous voulez copier un dessin ou une photo représentant un visage, copiez le à l'envers. Vous serez surpris de vos performances.

## **EXPERIENCES SUR LA PERCEPTION**

Fermez un œil et regardez attentivement le centre de la figure ci-dessous en comptant les secondes. Au bout de combien de temps, le cercle tâché de gris vous apparaît-il uniformément clair ?

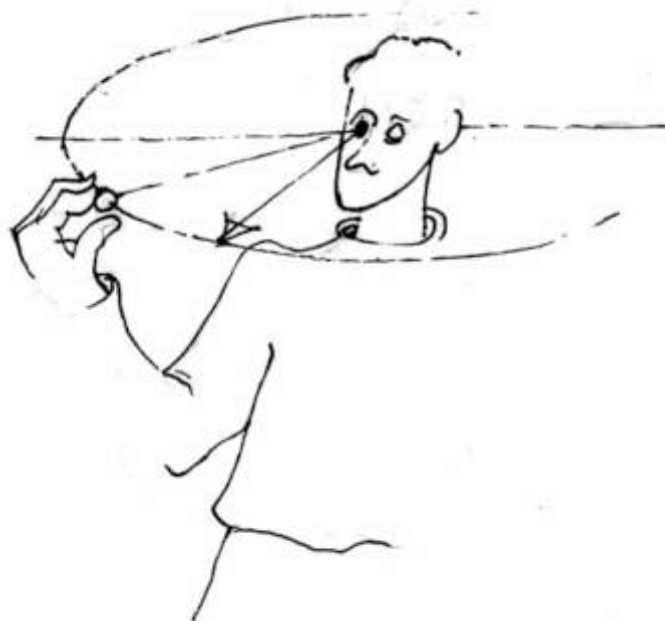


Regardez le centre du carré noir ci-dessous pendant une vingtaine de secondes, puis déplacez votre regard vers le centre du carré blanc représenté à sa droite. Ne percevez-vous pas une étrange lumière qui soudain en émane ?



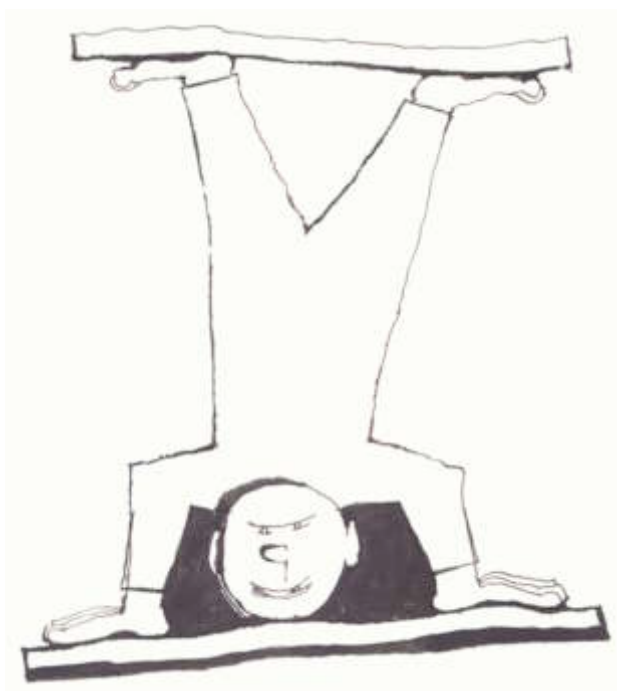
### **LA TACHE AVEUGLE**

À la jonction avec le nerf optique, la rétine de l'œil comporte une « tâche aveugle » dépourvue de sensibilité. Pour vous en rendre compte, fermez l'œil gauche. Focalisez votre œil droit sur un point précis du fond de décor qui est en face de vous et déplacez un petit objet coloré tenu au bout de votre bras droit sur une ligne horizontale à la droite de ce point focal. Vous apercevrez l'objet disparaître en un endroit précis puis réapparaître quand vous le déplacerez de nouveau.



## REVERSIBLE

Regardez le dessin ci-dessous, à l'endroit, puis à l'envers. Qu'est-ce qui change ? Où est-ce que ça change ?



## ***Exercice complémentaire***

### ***SUGGÉRER LA COMPLEXITÉ***

*Ce serait s'encombrer l'esprit que de voir tous les galets d'une plage ou tous les poils d'une barbe. Et que penser du dessinateur qui entreprendrait d'en rendre compte de façon rigoureuse et précise ?*

*L'œil de l'homme n'est pas une caméra mais un prolongement de son cerveau. Il repère des indices de complexité qui lui permettent de catégoriser ce qu'il a en face de lui sans accumuler des informations inutiles. Vous allez vous en rendre compte en dessinant un embrouillamini de flèches. Pour cela :*

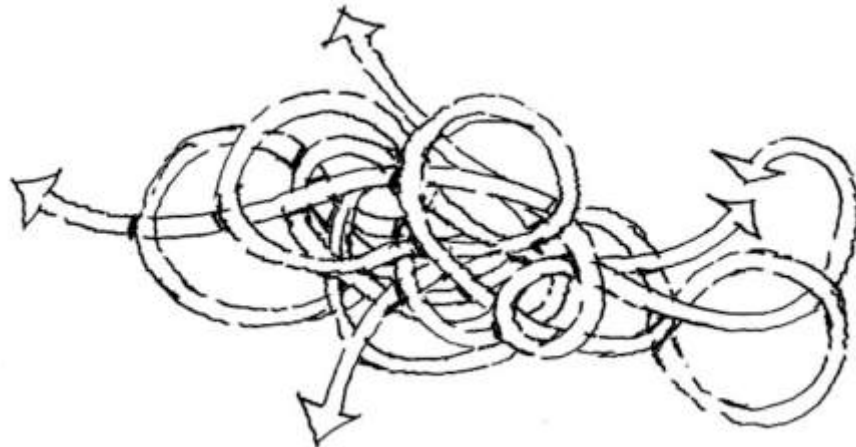
*Dessinez une flèche :*



*Faites lui faire une boucle :*



*Multipliez ces boucles et entremêlez plusieurs flèches :*



### ***UN CONSEIL***

*Au début, cherchez la continuité des flèches, puis, quand vous vous apercevez que cette continuité n'est plus perçue, improvisez.*

*VARIANTE*

*Embrouillez de la même façon du fil électrique ou des tuyaux d'arrosage. Profitez-en pour composer des logos, des titres ou des motifs décoratifs.*



*UNE QUESTION*

*Mickey n'a que quatre doigts à chaque main. Quelle est à votre avis la raison de cette malformation ?*