

Étude des proportions.

Polyclète, Praxitèle, Léocharès furent des sculpteurs célèbres de la Grèce Antique. Bien qu'aucune statue originale de Polyclète ne nous soit parvenue, l'on sait que toutes ses œuvres, exécutées dans le marbre et le bronze, sont le résultat de calculs particulièrement précis. Il avait imaginé une nouvelle symétrie s'équilibrant de haut en bas et de l'intérieur vers l'extérieur, et reposant sur un canon : le corps devait mesurer sept fois et demie la tête.

Avec l'Hermès de Praxitèle, nous approchons de la beauté idéale, représentée par un canon de huit têtes.

Avec l'Apollon du Belvédère, attribué à Léocharès, le canon s'est encore légèrement agrandi marquant le déclin de la grande période de la sculpture grecque.

Pendant la Renaissance, un manuscrit de Vitruve remis à l'honneur, eut une grande influence. Il démontre que l'homme, bras et jambes étendus, s'inscrit dans deux formes parfaites : le carré et le cercle.

C'est grâce à ce texte que L. de Vinci exécuta son célèbre dessin, conservé à Venise.

Ce problème des proportions se retrouve chez Dürer et Michel-Ange. Le premier d'ailleurs se rendit compte que le système de proportions ne garantit pas la beauté physique ; Michel-Ange insista sur la relation étroite de l'architecture et du dessin.

Maintenant le canon varie, suivant la destination du dessin.

(1) Par CANON, nous entendons la règle ou système qui détermine et met en rapport les proportions du corps humain, à partir d'une mesure de base appelée MODULE. Le module utilisé de la Renaissance à nos jours est égal à la hauteur de la tête. Dans son Canon, Polyclète prenait comme module la largeur de la paume de la main. Nous avons traduit ce module par hauteur de tête, compte tenu du fait que cette transformation ne change en rien le canon de l'artiste grec, mais qu'elle facilite, au contraire, la compréhension et la comparaison avec les canons actuels.

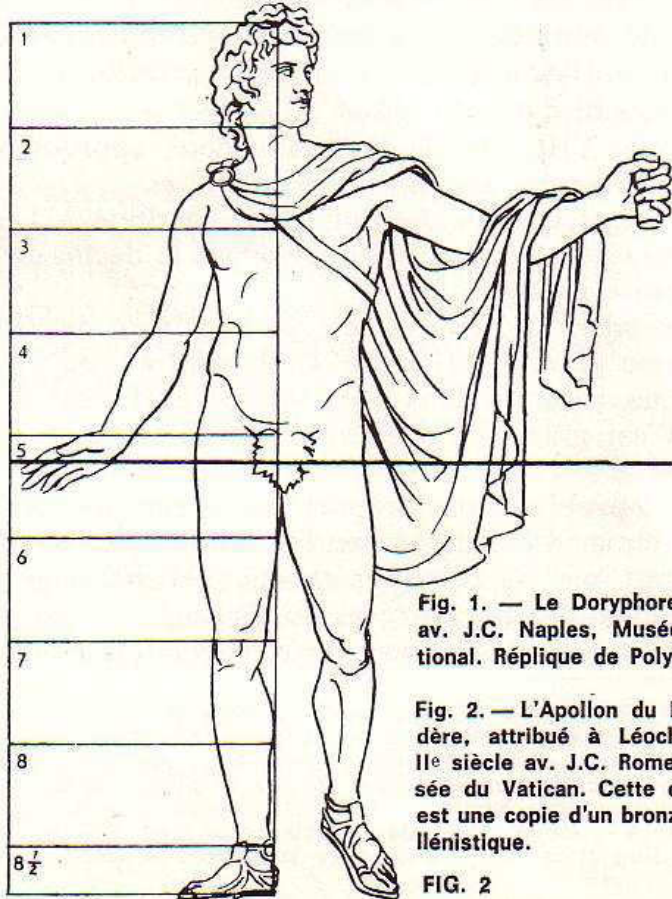
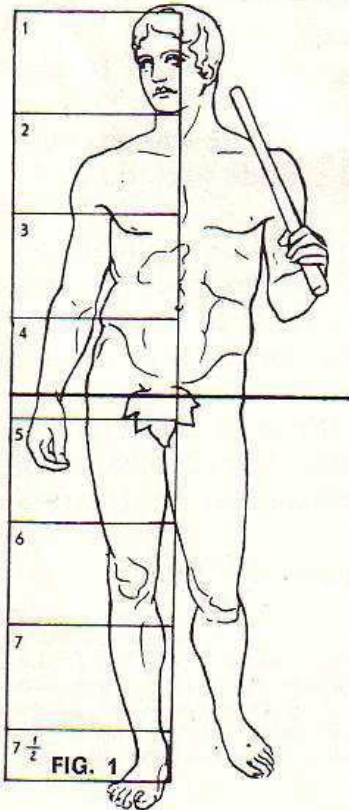
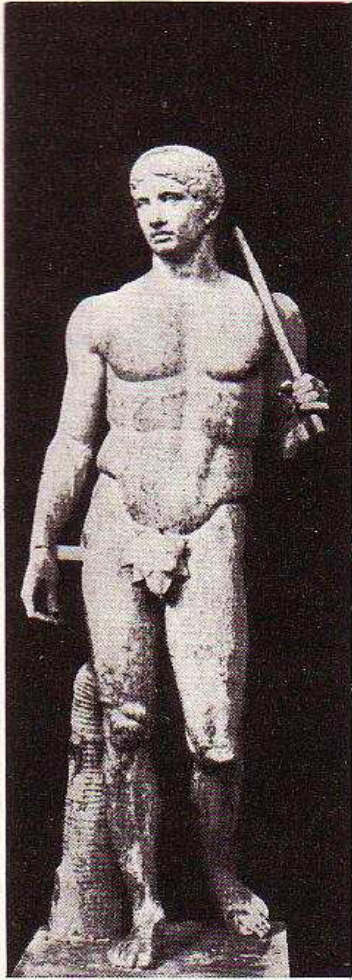


Fig. 1. — Le Doryphore, 450 av. J.C. Naples, Musée National. Réplique de Polyclète.

Fig. 2. — L'Apollon du Belvédère, attribué à Léocharès, II^e siècle av. J.C. Musée du Vatican. Cette œuvre est une copie d'un bronze hellénistique.

FIG. 2

LES TROIS CANONS DU CORPS HUMAIN

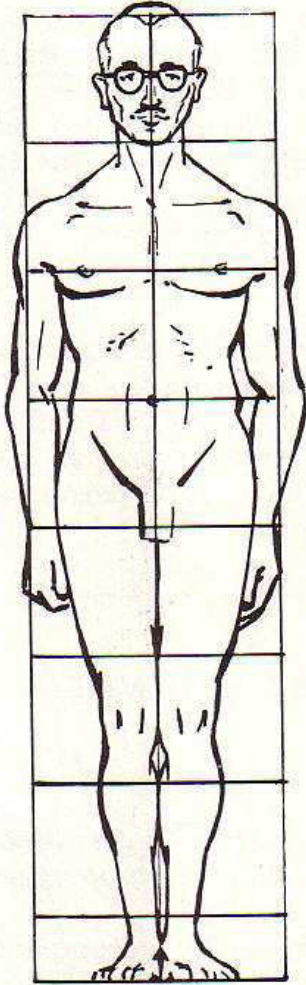


FIG. 3

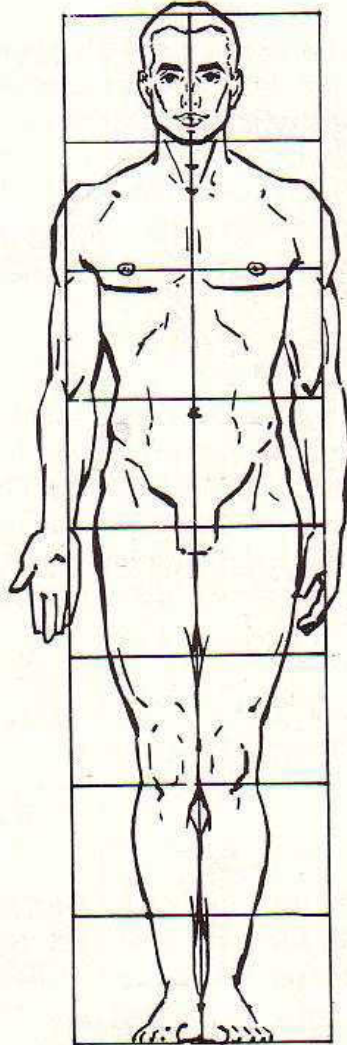


FIG. 4

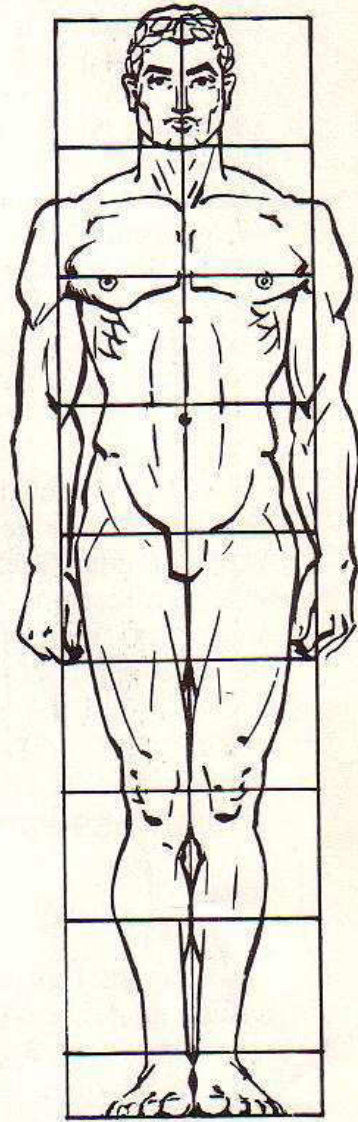


FIG. 5

Passons maintenant à l'application pratique des conclusions qui précèdent et disons que :

LE CANON DE SEPT FOIS ET DEMIE LA TÊTE pourra être employé dans le dessin des personnages de la vie courante. C'est la silhouette anonyme et caractéristique du voisin d'en face, de l'homme de la rue ; un homme d'une taille plutôt petite —environ 1,65 ou 1,70 m— assez trapu, à la tête assez grosse, un peu disproportionnée par rapport au corps, aux cuisses et aux jambes (fig. 3).

LE CANON DE HUIT TÊTES vous donnera le corps idéal : svelte, athlétique, plutôt grand —environ 1,85 m—, dans lequel le rapport des proportions de la tête avec celles du corps et des membres sera parfait. Ce pourra être également un homme de la rue, mais un homme sortant du commun. C'est de lui que nous allons nous servir pour étudier dans ce livre, les proportions et la construction du corps humain (fig. 4).

LE CANON DE HUIT FOIS ET DEMIE LA TÊTE —et même au besoin de neuf têtes— ne vous servira que dans des cas exceptionnels : pour représenter des héros légendaires idéalisés jusqu'à l'exagération. C'est le type utilisé en général par l'illustrateur de récits d'aventures, et dont la tête est petite par rapport au corps, dont les jambes sont allongées. Mais cela peut être aussi la figure biblique de Moïse, ou celle du Cid, dans les tableaux à sujets religieux, ou historiques (fig. 5).

Voyons maintenant l'étude du corps idéal, dont la grandeur est huit fois la hauteur de la tête ; nous y puiserons la connaissance des proportions et des dimensions du corps humain. Prêtez toute votre attention aux explications suivantes, en pensant que vous faites là un pas très important qui, grâce à la connaissance de l'anatomie, vous permettra de posséder parfaitement le dessin du corps humain.

ÉTUDE DES PROPORTIONS IDÉALES DU CORPS DE L'HOMME

Sur les figures suivantes : 6, 7 et 8, vous voyez l'image du corps masculin au garde-à-vous, de face, de profil et de dos, *dont les proportions correspondent à celles qu'impose le canon de huit têtes.*

Remarquez tout d'abord les proportions de l'ensemble, et comparez la hauteur et la largeur du corps, vu de face. Vous constatez que celui-ci a :

HUIT TÊTES DE HAUTEUR SUR DEUX TÊTES DE LARGEUR

de telle sorte que, si vous dessinez un rectangle dont les dimensions soient égales à huit unités de hauteur sur deux de largeur, vous obtenez le «cadre», qui contient un corps humain aux proportions idéales.

Étudiez maintenant plus longuement la place des points fondamentaux suivants ; celle-ci est déterminée de façon automatique, par les lignes de division ou modules du canon. Observez que j'ai numéroté les modules respectivement de 1 à 8, pour que l'on puisse se rendre compte plus rapidement des dimensions et des situations suivantes :

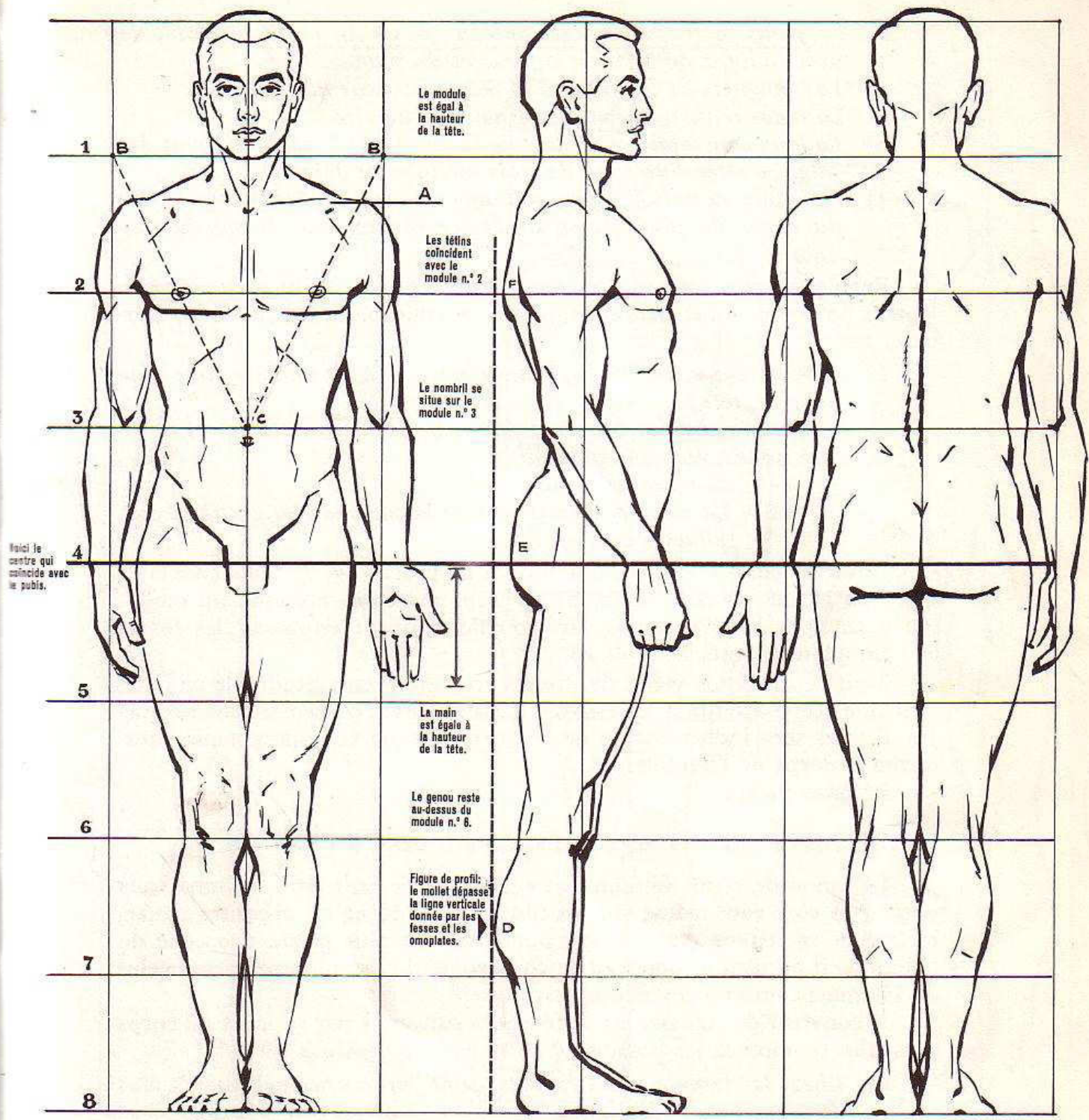


FIG. 6

FIG. 7

FIG. 8

- a) *Le niveau des épaules coïncide avec la subdivision A, située à un tiers du module n° 2.*
- b) *Les tétins coïncident exactement avec la ligne inférieure de division du module n° 2.*
- c) *Le nombril apparaît un peu au-dessous de la ligne inférieure de division n° 3.*
- d) *Les deux coudes se trouvent pratiquement situés au niveau de la taille, un peu plus haut que le nombril.*

- e) *Le pubis se trouve exactement au centre du corps, et coïncide avec la ligne de division inférieure du module n° 4.*
- f) *Les poignets se trouvent à la même hauteur que le pubis.*
- g) *La main ouverte mesure une hauteur de tête.*
- h) *La longueur totale du bras — de la pointe de l'épaule au bout des doigts — atteint un total de trois modules et demi.*
- i) *La rotule ou partie la plus saillante du genou (voyez sur le dessin du corps de profil), est située légèrement au dessus du module n° 7.*

Remarquez d'autre part, les concordances suivantes, importantes également pour une construction et une proportion parfaites du corps masculin :

- 1. — *L'écart entre un tétin et l'autre est égal à un module (une hauteur de tête).*
- 2. — *En réunissant les points B et C par deux lignes obliques et symétriques, nous obtenons :*
 - aa) *La place des tétins.*
 - bb) *La place de l'extrémité de la clavicule, ou partie la plus saillante de l'épaule.*

Observez enfin le corps masculin vu de profil (fig. 7) Vous constatez que, au garde-à-vous et de profil, le corps masculin présente un mollet qui dépasse la ligne verticale, sur laquelle viennent s'appuyer les fesses et l'omoplate (points D, E et F).

Tout ce que vous venez de lire est très important ; étudiez-le en y prêtant une réelle attention, et essayez d'assimiler ces connaissances auxquelles il vous sera indispensable de recourir, lorsque vous dessinerez vous-même le corps de l'homme.

Et passons au...

ÉTUDE DES PROPORTIONS IDÉALES DU CORPS FÉMININ

Le canon du corps féminin est également de huit têtes, comme vous pouvez le voir vous-même, sur les illustrations 10 et 11 ci-contre ; mais la tête de la femme étant proportionnellement plus petite que celle de l'homme, il en résulte que tout le corps féminin est plus petit que celui de l'homme (environ dix centimètres).

Il convient de signaler les différences suivantes par rapport au corps masculin (comparez les dessins 10 et 11 avec le dessin n° 9) :

- a) *Chez la femme, les épaules sont proportionnellement plus étroites.*
- b) *Les seins se situent légèrement plus bas, de même que les mamelons.*
- c) *La taille est un peu plus fine que celle de l'homme.*
- d) *Le nombril se trouve placé légèrement plus bas.*
- e) *Les hanches sont proportionnellement plus larges.*
- f) *Sur le dessin du corps féminin vu de profil, la fesse dépasse la ligne verticale, sur laquelle s'appuient l'omoplate et le mollet.*

Tel est le corps féminin idéal, à moins que la mode ou certaines circonstances ne viennent le modifier. Il faut, bien entendu, tenir compte

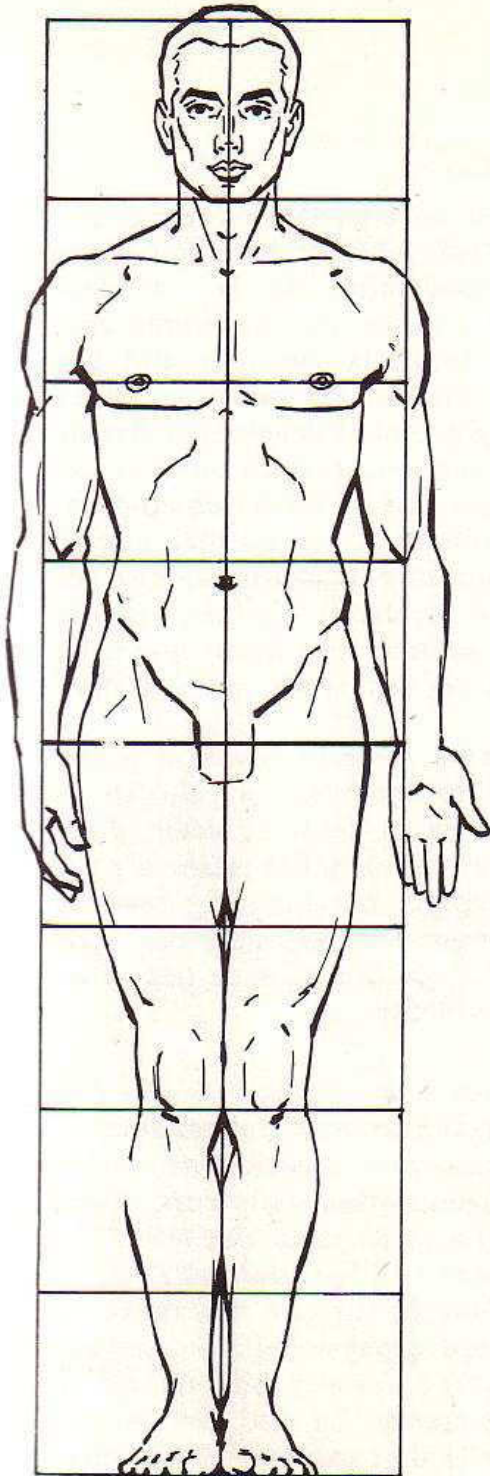


FIG. 9

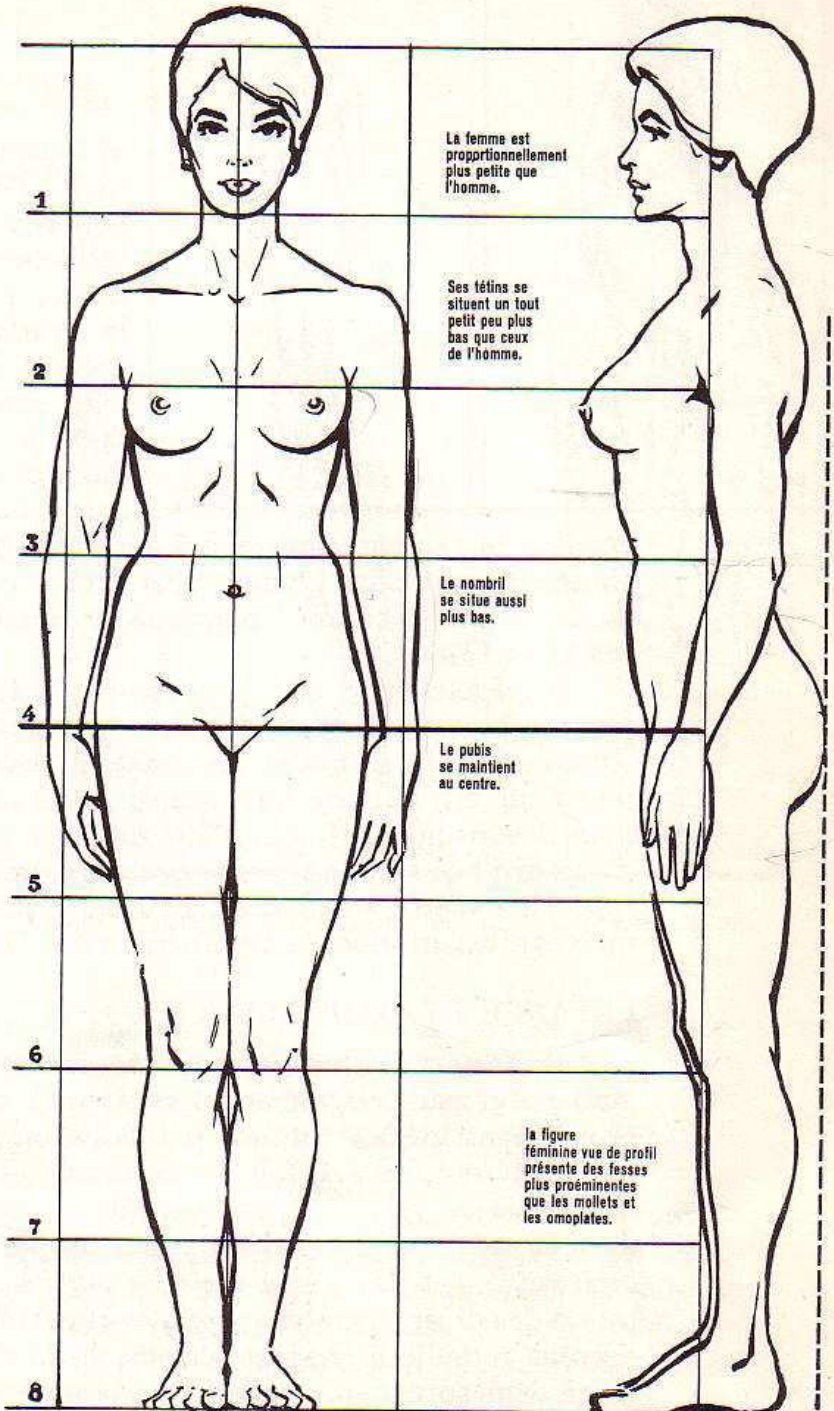
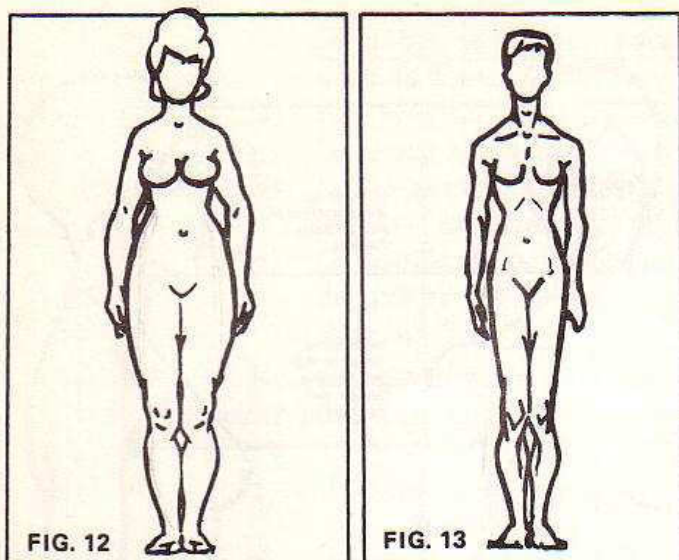


FIG. 10

FIG. 11

de ces facteurs variables. Au début de ce siècle, la silhouette, le type « idéal » de la femme était très différent de ce qu'il est aujourd'hui. La taille de guêpe régnait alors, obtenue grâce à un corset serré par des cordons ; la taille était systématiquement étranglée, ce qui provoquait un débordement général du buste et des hanches. En outre, il y avait une réelle différence d'habitudes sociales entre les deux sexes : la femme ne pratiquait aucun sport, ne travaillait pas, ne faisait presque pas d'exercice ; elle n'était ni championne des cent mètres brasse, ni monitrice d'escalade,



ni ingénieur en chef ! Il n'est pas difficile de comprendre combien cette nouvelle conception de la vie peut influencer l'allure de la femme moderne. Le sport, la vie au grand air, la gymnastique et les exercices rudes doivent logiquement développer davantage son appareil respiratoire, et réduire les graisses et les tissus adipeux. Par conséquent, il est normal que le corps féminin se transforme, que les

épaules ne soient plus aussi étroites, que le profil s'affine, que la silhouette soit plus grande, plus svelte, en somme tout autre que celle de la femme d'antan (comparez le dessin de ces types sur les figures 12 et 13).

Je répète donc que le corps de la femme, représenté selon le canon de huit têtes, répond à un type classique qui n'est ni celui de la femme très plantureuse de 1900, ni celui de la femme idéale d'aujourd'hui. Et, j'ajoute que, toutes préférences personnelles mises à part, nous devons nous efforcer d'être de notre temps, en dessinant des femmes d'aujourd'hui et en nous documentant, pour que l'on ne puisse pas nous reprocher d'être « démodés ». Et cela, à plus forte raison, si le dessin en question est destiné au commerce ou à la publicité.

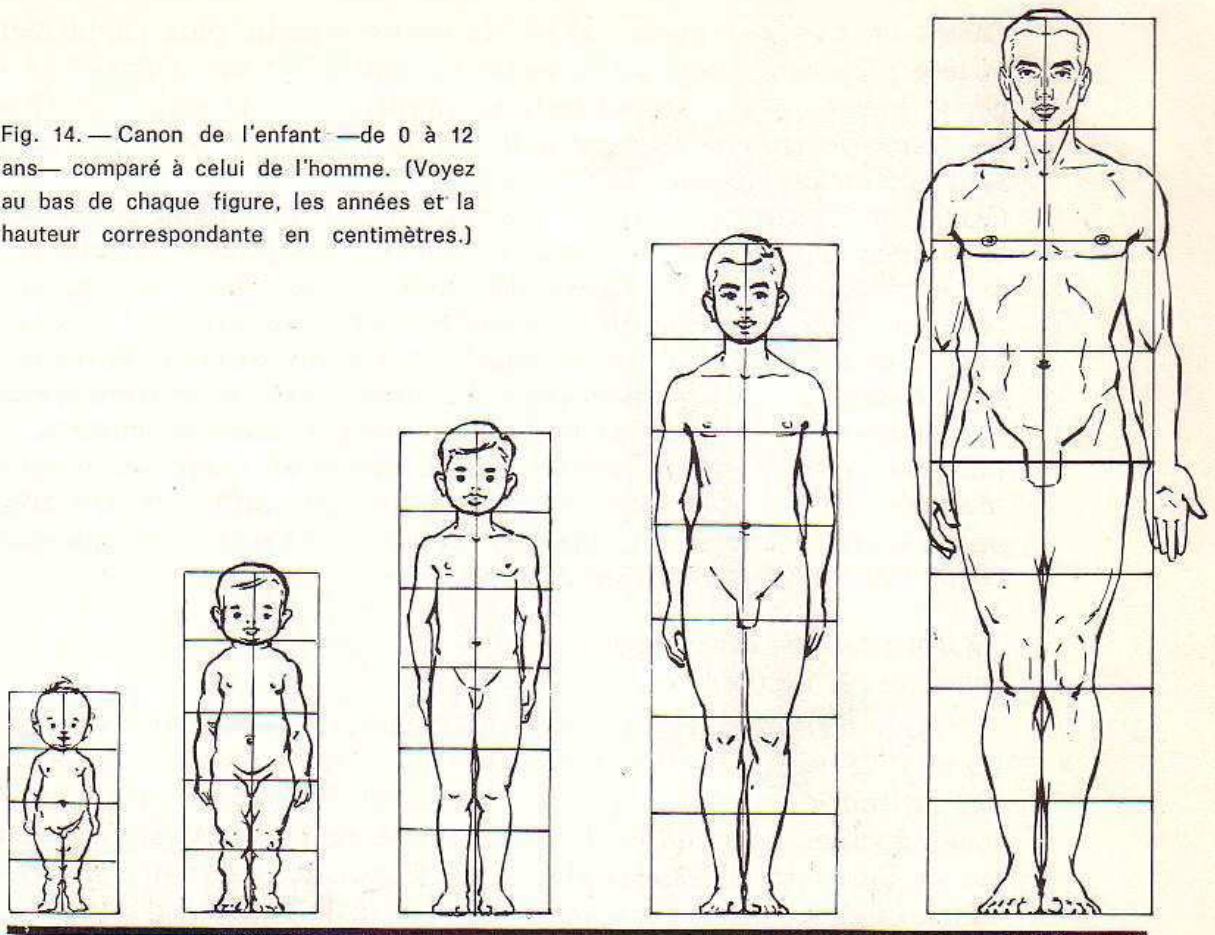
ENFANCE ET ADOLESCENCE

L'enfant est en fait, avec sa grosse tête, son gros ventre et ses courtes jambes (et par cela même, si touchant), une véritable caricature de ces proportions idéales étudiées par Polyclète et les autres sculpteurs. Il est tout différent, cela ne fait aucun doute, et il a cette particularité que sa conformation varie constamment, de sa naissance à l'âge adulte. La raison des changements que subissent ses proportions au fur et à mesure de sa croissance, est liée à une série de motifs d'ordre physiologique : l'adaptation des divers membres, organes et parties du corps aux fonctions qu'ils doivent remplir à chaque période de la croissance. La tête, prématurément démesurée, en est un bon exemple : elle doit exercer, dès les premières années, à peu près les mêmes fonctions que chez l'adulte. Il n'y a donc pas d'autre solution : il faut connaître et étudier plusieurs canons, quatre au moins, qui réuniront les particularités essentielles du nouveau-né, de l'enfant de deux ans, de celui de six ans et de celui de douze ans. Voyez ci-contre (fig. 14) les canons en question comparés entre eux, mais aussi, à celui de l'adulte de vingt-cinq ans.

Etudiez les points suivants avec attention, et analysez le canon correspondant à chacun des âges mentionnés :

CANON DU NOUVEAU-NÉ : Il nous donne un corps dont la grandeur est égale à quatre fois la hauteur de la tête ; comparée à celle de l'adulte, nous pouvons dire que la tête est proportionnellement deux fois plus grande par rapport au reste du corps. Les proportions entre le tronc et les bras

Fig. 14.—Canon de l'enfant—de 0 à 12 ans— comparé à celui de l'homme. (Voyez au bas de chaque figure, les années et la hauteur correspondante en centimètres.)



0 ans: 46 cm 2 ans: 72 cm 6 ans: 103 cm 12 ans: 140 cm 25 ans: 185 cm

sont identiques à celles de l'homme, alors que les jambes sont notablement plus courtes. Nous remarquons aussi que le nouveau-né n'a pas de taille, que son ventre est rebondi, son thorax étroit, ses bras et ses jambes gros et potelés, que ses articulations ont des plis profonds : qu'il n'a pas le moindre relief musculaire.

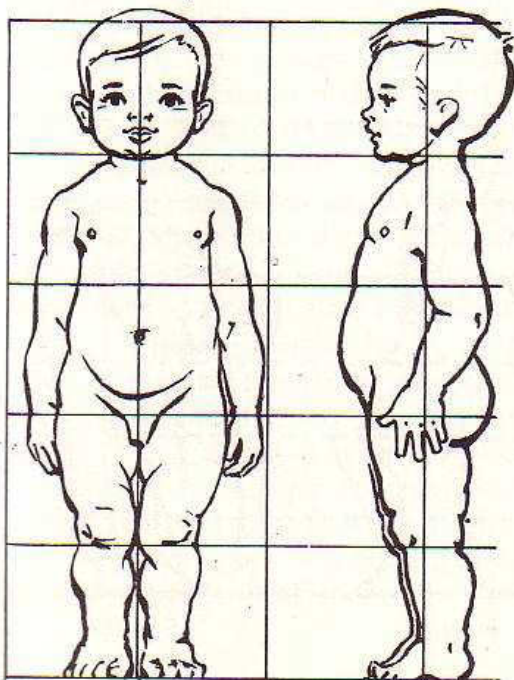


FIG. 15

CANON DE L'ENFANT DE DEUX ANS : La conformation de l'enfant de deux ans est pratiquement la même que celle que nous venons de voir. La grosseur démesurée de la tête persiste ; les cheveux sont plus abondants, les yeux plus vifs, le visage plus potelé ; les jambes sont toujours aussi courtes. Cependant, le thorax commence à se développer ; il augmente de volume —peu, bien sûr— par rapport aux hanches et aux fesses qui, de même que le ventre, continuent à être exagérément volumineux. C'est la représentation typique de l'enfant, celle qu'utilisait Murillo pour peindre ses angelots, celle aussi qu'emploie le dessinateur publicitaire pour illustrer une réclame de poudre de talc.

CANON DE L'ENFANT DE SIX ANS : le corps grandit plus rapidement que la tête ; il mesure déjà six têtes de hauteur ; le tronc s'élargit et s'allonge, si bien que ses proportions se rapprochent de celles de l'homme ; les tétins se situent presque à la même place que ceux de l'adulte. La taille commence à s'affiner.

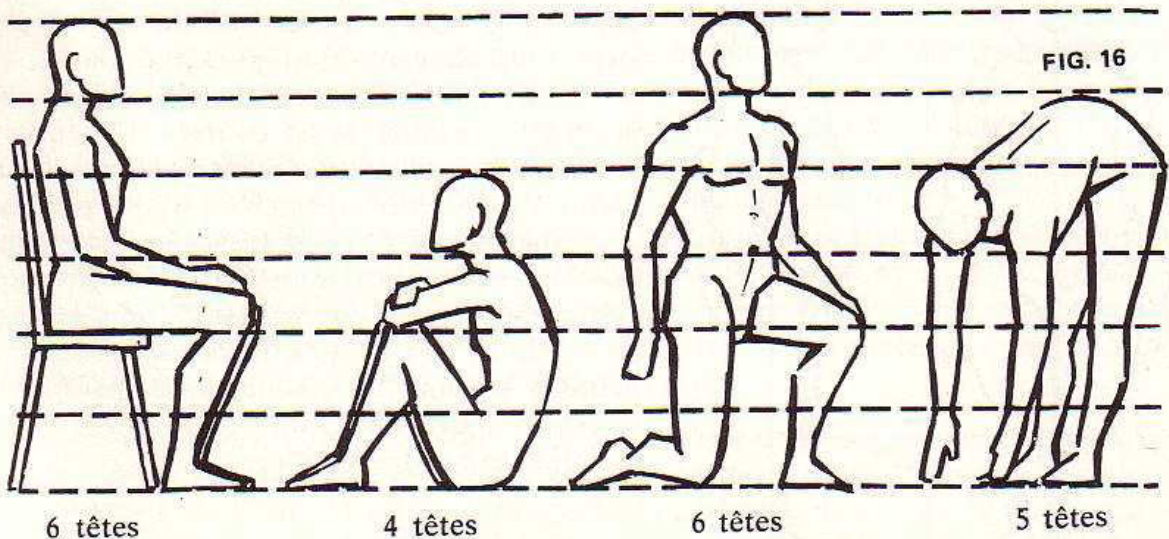
CANON DE L'ENFANT DE DOUZE ANS : celui-ci a une hauteur de sept fois celle de la tête, et une conformation encore plus proche de celle de l'adulte. Remarquez que les lignes du canon coïncident pratiquement avec celles du canon de l'homme, quant au pubis, au nombril et aux tétins. Malgré cela, il existe toujours une disproportion évidente entre le thorax et le bassin —comparativement à l'adulte—, car la poitrine n'étant pas encore assez développée, sa largeur est égale à celle des hanches. D'autre part, les jambes restent courtes, ce qui donne au tronc une longueur démesurée, disproportionnée par rapport au reste du corps. Les adiposités ont disparu, mais la musculature est encore invisible, ce qui donne au corps une certaine féminité extérieure.

PROPORTIONS DU CORPS ASSIS,
AGENOUILLÉ, INCLINÉ, ETC.

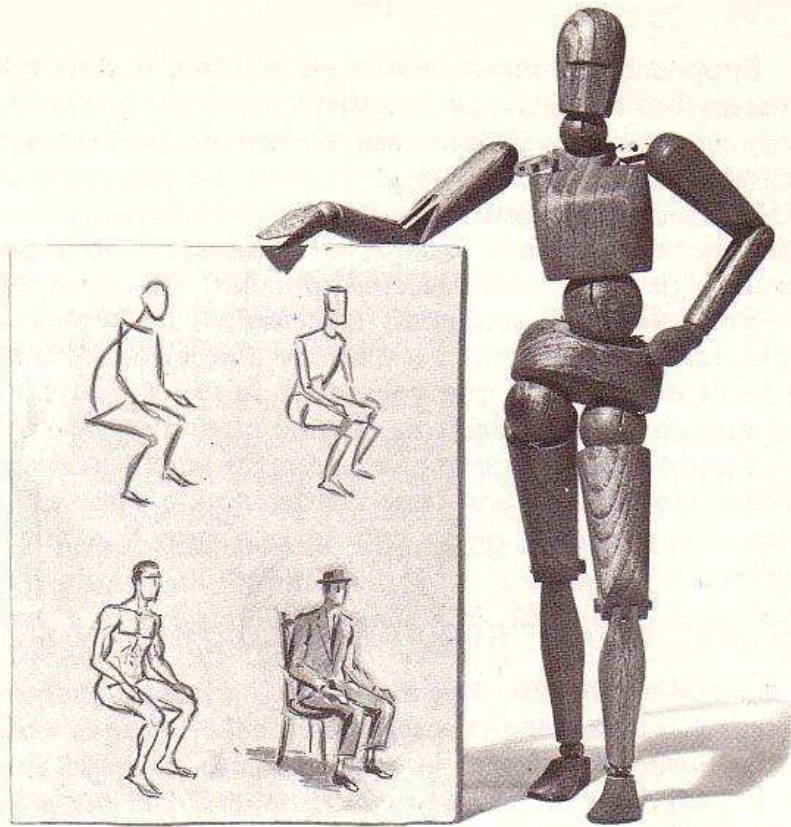
Pour terminer cette étude et parachever ces connaissances, permettez-moi de vous montrer les proportions du corps dans quelques-unes des attitudes les plus courantes : assis sur une chaise, un banc ou par terre, incliné, agenouillé et le buste redressé, etc. Voyez ces attitudes sur la figure 16 ci-dessous : elles ont été dessinées sur une portée-canon, chacun des six intervalles correspondant à la hauteur d'une tête ; il est donc facile de calculer et de dire : « Assis sur une chaise, le corps mesure six têtes de hauteur ; assis par terre, il en mesure quatre ; agenouillé et le buste redressé, six... », etc.

Cependant, pour bien faire, il est nécessaire que vous dessiniez le corps correctement proportionné dans ces attitudes et dans toutes les autres, en prenant pour base le canon général étudié par les figures 6 à 11. Celles-ci contiennent en effet le principe et la fin de toutes les proportions. Etudiez-les, puis appliquez-les en dessinant.

Non, ne dessinez pas encore. Attendez d'arriver à la fin du chapitre suivant, qui est essentiel et définitif, pour que vous puissiez dessiner le corps humain.



Construction du corps humain



En appliquant les instructions suivantes, vous allez faire quelque chose que tous les amateurs de dessin ont essayé de faire plus d'une fois et que bien peu sont parvenus à réaliser parfaitement : *dessiner le corps humain de mémoire*.

Avant tout, permettez-moi de vous montrer la nécessité d'apprendre et de mettre en pratique ces principes, car il est possible que vous vous demandiez : « Pourquoi dois-je apprendre à dessiner le corps humain de mémoire, alors que je peux le faire d'après nature en prenant un modèle ? » Sans doute, mais la première réponse à cette question est tout simplement la suivante : « Quand on sait dessiner le corps de mémoire, on est bien plus à même de le dessiner ou de le peindre d'après nature. » Il est évident que si l'artiste est capable de dessiner le corps de mémoire, il saura, en meilleure connaissance de cause, saisir, résoudre et interpréter les problèmes relatifs à l'anatomie, aux proportions et à la construction propre du modèle. De plus, il existe beaucoup de sujets artistiques, fournissant des thèmes à traiter sur la toile, qui exigent soit le dessin, soit la peinture de personnages à représenter de mémoire : ainsi les tableaux représentant des paysages, des marines, les coins et les ruelles d'une ville ou d'un village, où il est souvent indispensable de mettre un ou plusieurs personnages de grandeur réduite certes, mais qui doivent être représentés correctement, comme des êtres « vivants », agissant, marchant, parlant, montant ou descendant des escaliers. Dans ces cas-là, « le modèle n'attend pas », c'est-à-dire qu'il ne reste pas là, immobile, comme un modèle à dessiner ou à peindre ; il faut donc, il n'y a pas d'autre solution, le « voir », étudier son attitude en un minimum de temps et résoudre les problèmes qu'il pose, ou l'achever après, en dessinant de mémoire. Bref, pensez qu'en étudiant le corps de mémoire, vous ne cessez de vous exercer à résoudre *tous les problèmes* que peut présenter le dessin de n'importe quel sujet.

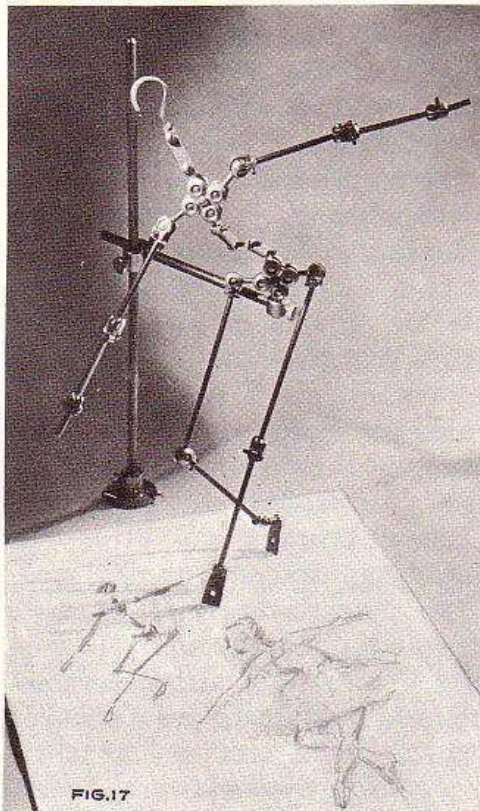
Supposons maintenant que vous n'êtes pas en train de lire ce livre dans un but exclusivement artistique, mais que vous le faites dans la ferme intention de vous consacrer demain au dessin commercial ou publicitaire. Dans ce cas, les arguments ne manquent pas. Sachez seulement que tout votre travail, que toute votre valeur, que tous vos progrès, dépendront en grande partie de votre aptitude à plus ou moins bien dessiner, de mémoire, le corps humain.

Vous devez, absolument, être maître de ces connaissances si vous voulez faire des projets et les mettre à exécution, expliquer à votre client ou à votre patron ce que vous allez faire, et pouvoir le réaliser ensuite afin que votre signature soit connue et prenne de la valeur.

J'insiste donc pour que ces données soient prises au sérieux : pensez qu'elles constituent une base fondamentale pour posséder le dessin du corps humain, quel qu'en soit le but, que l'on travaille avec ou sans modèle.

PREMIER POINT : RÉDUIRE LE CORPS À UN SCHEMA

IMPORTANT : Avec ces quelques paragraphes, nous entrons pleinement dans l'explication pratique de ce que nous venons d'exposer jusqu'ici : passons maintenant de la théorie à la pratique, mettons à l'épreuve les connaissances étudiées relatives aux proportions idéales du corps humain. Pour que cette application soit réelle, vous devrez la considérer comme des exercices pratiques. Ayez à portée de la main un crayon et du papier; travaillez d'arrache-pied; ne manquez pas cette occasion de posséder un des sujets les plus difficiles, mais aussi les plus fascinants, de votre carrière artistique.



Naguère, on pouvait voir dans les magasins de fournitures pour le dessin une sorte de «mannequin en fil de fer» dont les membres, la tête et le tronc étaient représentés par de simples tringles métalliques réunies au moyen de petites rotules figurant les articulations (fig. 17). L'idée n'était pas nouvelle ; avant l'apparition de cet appareil, plusieurs traités de dessin existaient déjà, étudiant le corps humain d'une manière aussi schématique.

Personnellement, je crois qu'une simplification aussi absolue du corps ne saurait faire fonction de schéma et ne peut avoir de succès. Celui du «mannequin en fil de fer» fut nul : il disparut très vite des devantures. Il est certain qu'un tel schéma est, dans son aspect pratique, de bien peu d'utilité. Cependant, du point de vue théorique, je crois qu'il est idéal pour étudier cer-

tains points particuliers. C'est pourquoi nous en parlons ici.

En effet, au moment de dessiner de mémoire le corps humain, le schéma précédent permet de se rappeler deux choses fondamentales :

- 1.º - Le dessin du corps fait de mémoire, a pour point de départ la structure du squelette.
- 2.º - La construction doit avoir pour base la conformation symétrique du corps, déterminée par l'axe central ou **CENTRE SYMÉTRIQUE DU CORPS HUMAIN**.

Un vieux maître, disait : « Quand tu dessines un personnage d'après nature, construis-le en allant de l'extérieur vers l'intérieur ; quand tu le dessines de mémoire, construis-le de l'intérieur vers l'extérieur. » Il entendait par là qu'au moment de dessiner un modèle que l'on a devant soi, il faut commencer par un trait simplifié, large, et poursuivre par un trait plus ajusté, de façon à se rapprocher chaque fois davantage de la forme réelle et à parvenir au contour définitif, « construit de l'extérieur vers l'intérieur ». Tandis que, lorsqu'on dessine de mémoire, on doit ébaucher la construction en partant de l'intérieur, commencer par le squelette, puis l'envelopper de chair et dessiner ensuite les cheveux, pour arriver à la surface, au dessin achevé, « construit de l'intérieur vers l'extérieur ».

Le mannequin en fil de fer nous montre que la structure et l'attitude du corps découlent, essentiellement, de l'ébauche du squelette. Il nous sert à comprendre que le corps apparaît au fur et à mesure que s'ébauche le dessin du squelette et de ses articulations (pour plus de clarté voyez les illustrations ci-dessous, fig. 18).

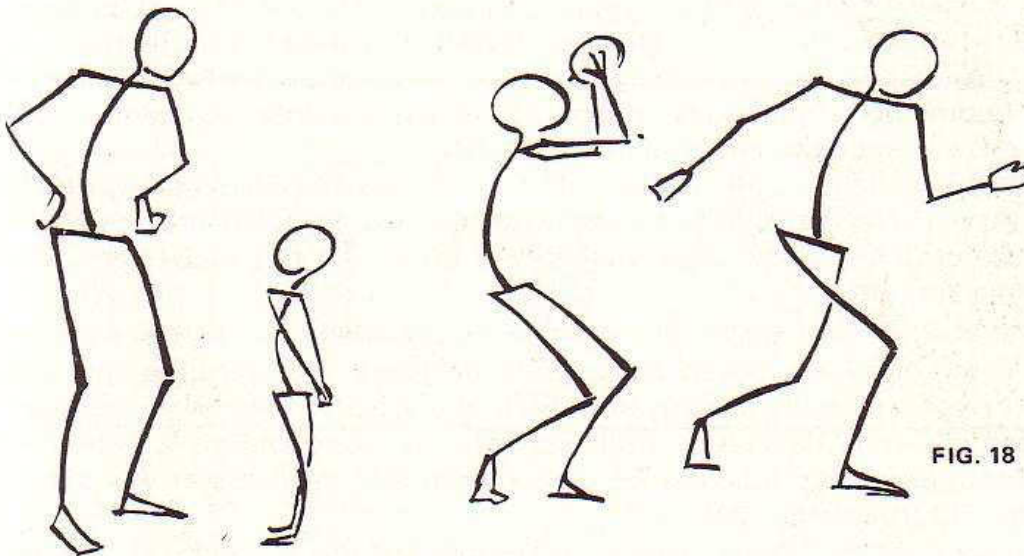
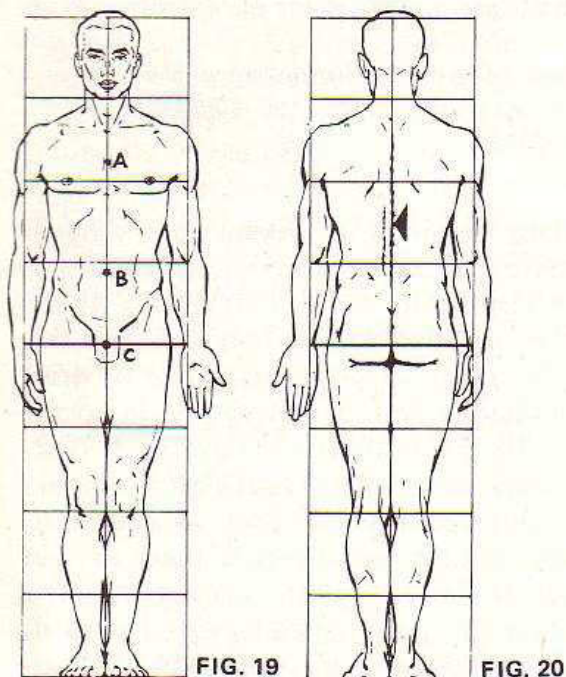


FIG. 18

D'autre part, le mannequin en fil de fer nous rappelle, par la minceur même de l'axe du tronc, que

le corps humain est symétrique.

En effet, comme vous le savez, le corps humain vu de face ou de dos «se répète avec deux épaules, deux bras, deux jambes, etc.» disposés symétriquement de part et d'autre d'un axe central, l'axe de symétrie du corps humain. Précisons en ajoutant que



l'axe de symétrie du corps humain est déterminé, devant, par le creux de la poitrine et la situation du nombril et du pubis (fig. 19, points A, B, C); et derrière, par le sillon de la colonne vertébrale (fig. 20).

Essayons maintenant de transformer le mannequin de fil de fer en un schéma plus proche de la réalité.

PREMIER SCHÉMA DU CORPS HUMAIN

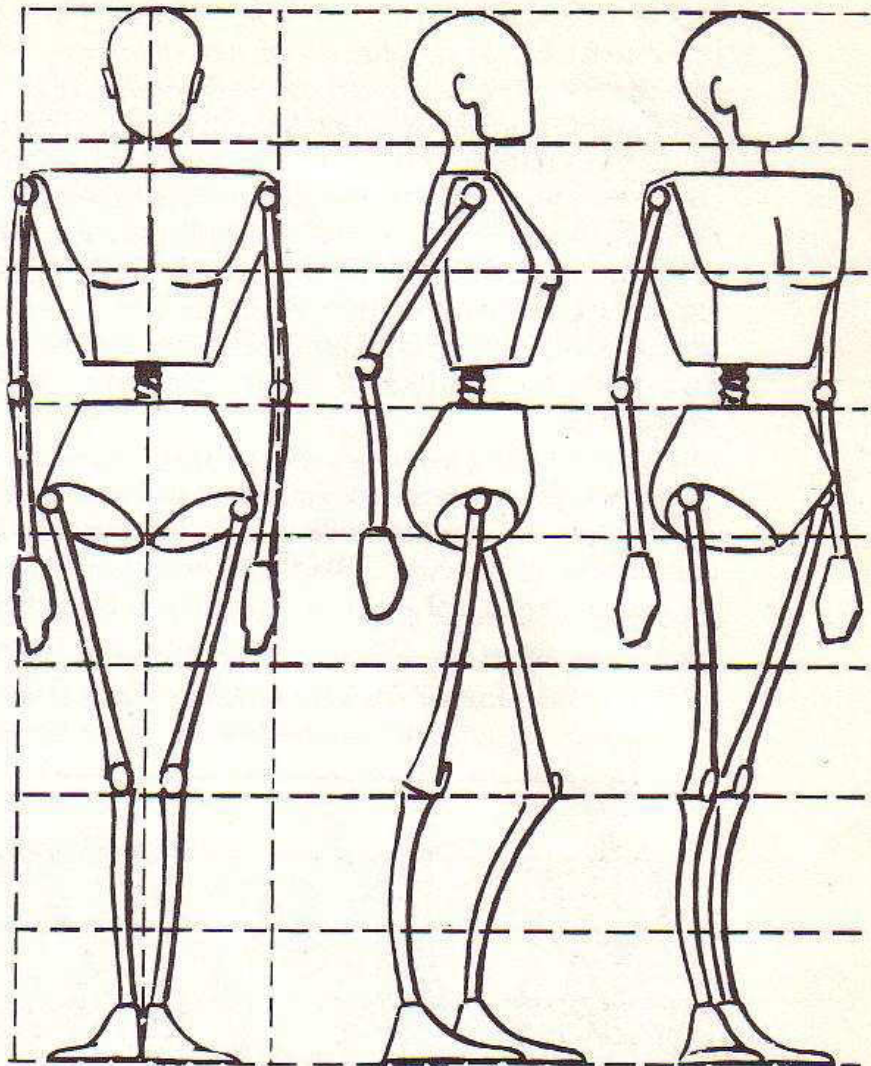
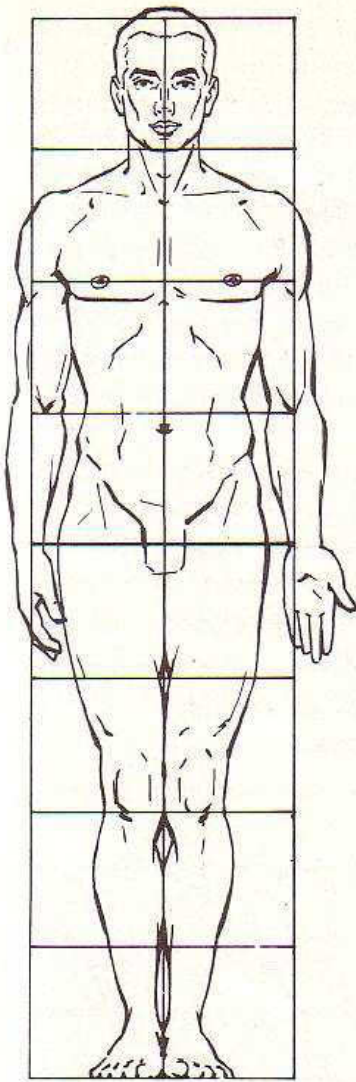
Nous partirons d'un corps, dont les proportions seront les mêmes que celles du corps humain idéal, et dont la tête, le thorax, le bassin auront un volume, alors que les membres «seront réduits aux os» (fig. 21).

Commençons par nous représenter et par dessiner, séparément, chacune des formes qui composent ce schéma :

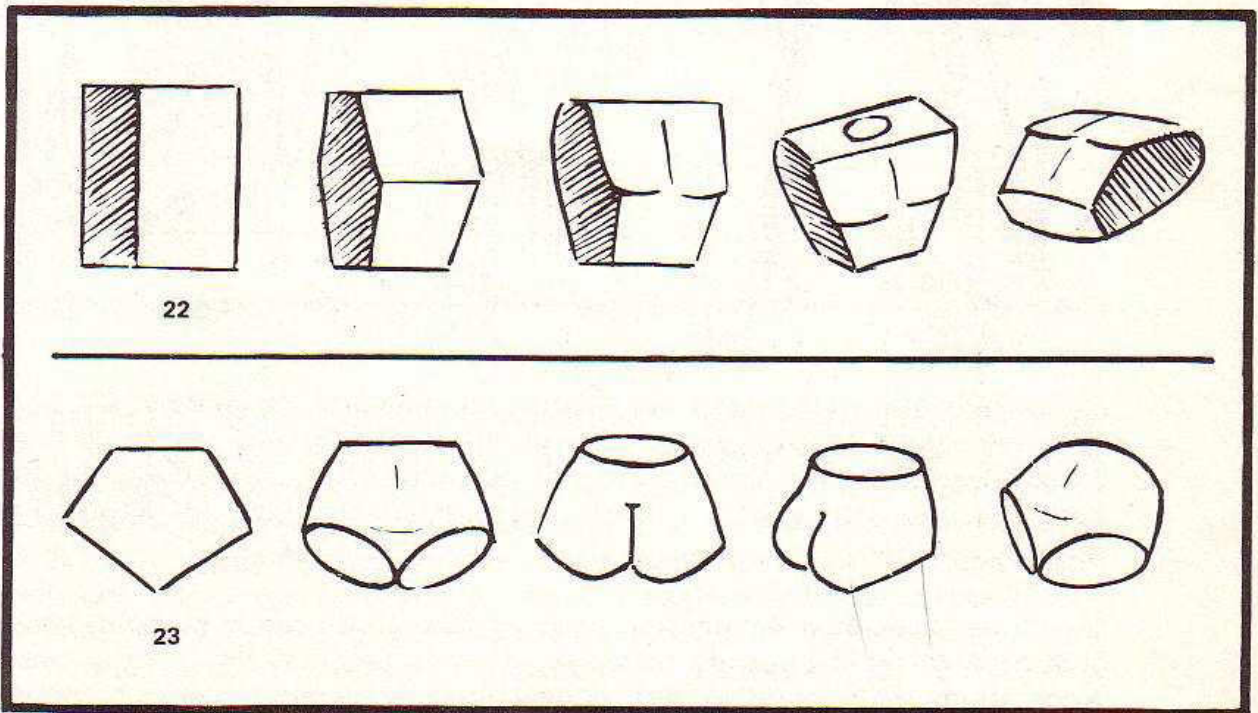
LA TÊTE. — Elle présente une forme très semblable à celle d'une tête réelle, dépourvue seulement de la proéminence du nez, du détail des yeux, de la bouche et des cheveux. Nous avons déjà dit qu'il s'agit uniquement d'un schéma simplifié.

LE THORAX. — J'ai essayé de simplifier cette partie —la plus complexe de l'ensemble— au moyen d'une série de plans géométriques, que vous pouvez voir sur la figure suivante. Bien que schématique, sa construction exigera de vous des essais préliminaires; je vous engage à construire dès maintenant ces schémas au crayon dans des attitudes et des mouvements différents (fig. 22).

LE BASSIN — (ou mieux, partie correspondant aux hanches et aux fesses). Sa forme ressemble à celle d'un maillot de bain. Imaginez-le gonflé d'air et comme une pièce détachée; copiez-le d'après ces dessins, en essayant de comprendre sa forme, et surtout le raccourci qu'offrent les cavités d'où partent les cuisses, en remarquant que cette forme varie, suivant la position et l'angle de vue de l'artiste (fig. 23).



21



22

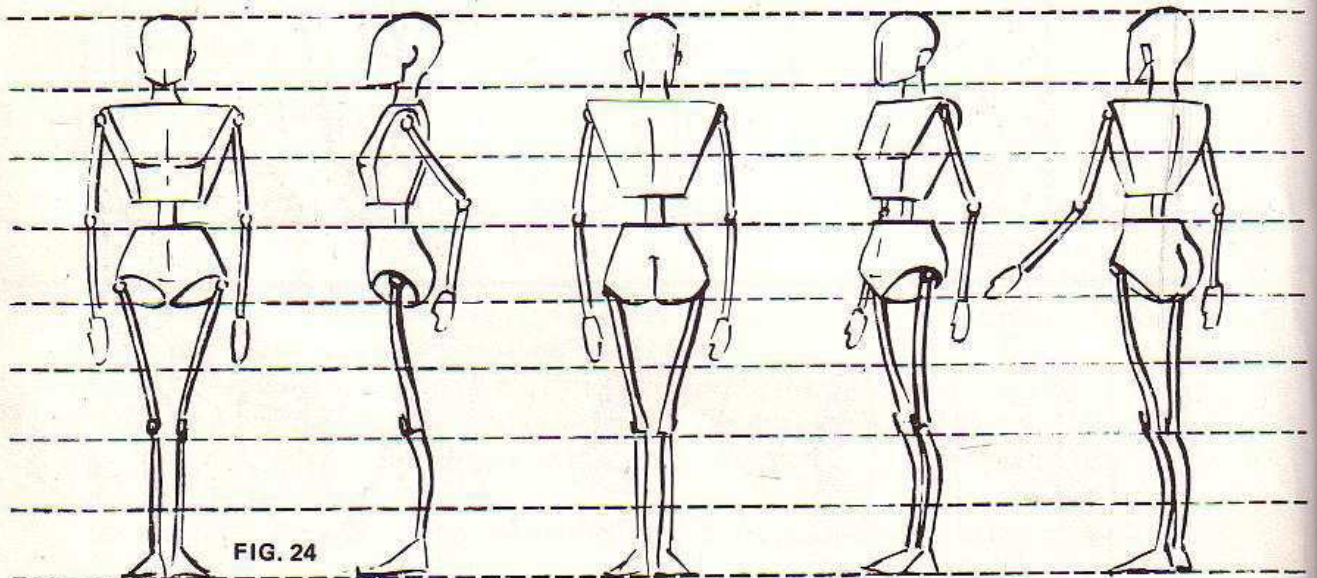
23

LES BRAS ET LES JAMBES. — Ils se réduisent à de simples fils de fer qui représentent les os de chacun de ces membres. Observez sur la figure précédente n° 21, que les fémurs convergent vers le genou, après être partis des hanches, où ils forment les saillies du *grand trochanter*, imitant ainsi la réalité anatomique de ces os. Remarquez en outre (sur le schéma du corps vu de profil) la courbure intentionnelle du fémur vers l'avant, et celle du tibia vers l'arrière ; la première correspond à la réalité, et nous rappelle mieux ainsi la forme externe de la cuisse ; la seconde nous montre mieux la protubérance du mollet et la saillie de la rotule. Dessinez ces os de cette façon, dans cette intention, qui ne correspondra peut-être pas tout à fait à la réalité, mais qui, sans aucun doute, sera très expressive.

LES MAINS ET LES PIEDS. — Pour l'instant, ils seront représentés de manière schématique, comme vous pouvez le voir sur la figure précédente n° 21

Supposons que vous avez déjà fait une étude séparée des parties qui composent ce schéma ; disposez-vous maintenant à le dessiner en entier, au garde-à-vous, tel qu'il se présente sur les figures suivantes :

**Construisez ces cinq schémas (fig. 24) et ceux qui suivront,
sur une hauteur de douze centimètres.**



Il faut que vous fassiez ces dessins en calculant exactement les proportions ; pour ce faire, rien de mieux que de tracer une portée de huit intervalles égaux, qui correspondront aux huit têtes ou modules du canon. Dessinez cette portée à traits légers et construisez-y les figures indiquées.

Vous savez déjà dessiner ce premier schéma du corps humain, vous êtes capable de le bâtir de mémoire, dans la position du garde-à-vous. Nous allons maintenant le faire bouger, marcher, courir, sauter... vivre.

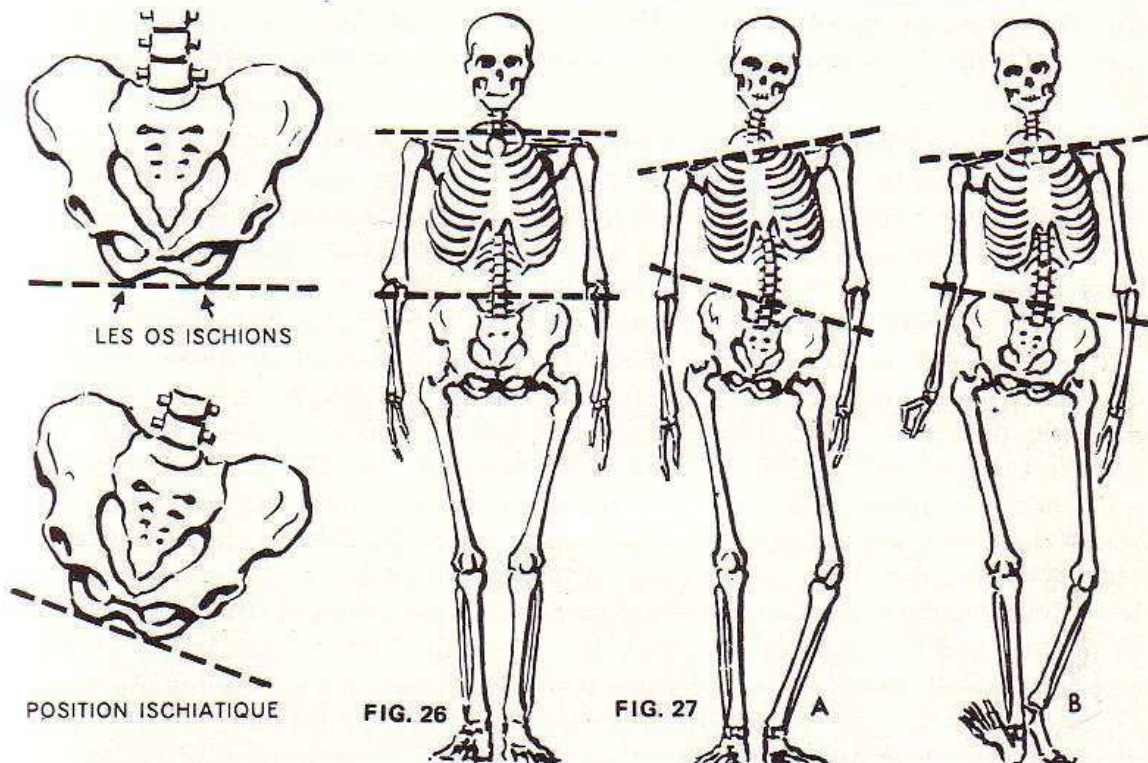
LA POSITION SUR LA HANCHE OU POSITION ISCHIATIQUE

Au moment où un corps bouge, avance un pied, repose son poids sur une jambe, marche, court, etc., un élément apparaît, fondamental pour bien construire le corps humain : il s'agit du facteur qui découle de la position ischiatique. Les anthropologues le désignent ainsi du fait qu'un certain os appelé *ischion* (situé au centre et dans la partie inférieure du bassin) bascule d'un côté ou de l'autre, suivant le mouvement ou l'attitude du corps. Le déplacement de l'ischion entraînant le mouvement de tout le bassin et donc de la hanche, le facteur en question peut aussi être appelé *position sur la hanche*.

En quoi consiste ce facteur ?

Le facteur «position sur la hanche» est donné par la position qu'adopte le bassin (et le thorax), lorsque le poids du corps repose soit sur une jambe, soit sur l'autre (fig. 25).

Revenons un moment à l'étude du squelette. Sur la figure 26 ci-dessous, nous voyons un squelette au garde-à-vous ; le poids du corps se trouve réparti de façon égale sur les deux jambes ; au centre du bassin et dans



sa partie inférieure, vous pouvez remarquer que les deux *ischions* se trouvent sur un même niveau horizontal. Sur la figure suivante n° 27, vous voyez deux squelettes en mouvement, ou plutôt, le squelette A au «repos» —militairement parlant—, et le squelette B en train de marcher. Dans les deux cas, le poids du corps repose sur une seule jambe, la deuxième étant relâchée, que ce soit au repos (A) ou qu'il s'agisse de l'avancer pour faire un pas (B). La *position ischiatique* se réalise dans les deux cas, c'est-à-dire que les deux ischions s'inclinent ou basculent du fait que tout le poids du corps repose alternativement sur l'une ou l'autre des deux

jambes. Mais ce n'est pas tout ; quand le *bassin* s'incline, le *thorax* s'incline aussi, nous l'avons dit, *mais dans le sens contraire*, comme le dessin des deux squelettes le montre.

Il me semble nécessaire d'insister sur ces faits, afin que vous les compreniez et reteniez mieux. Nous allons faire des exercices pratiques et expérimenter ce qui se produit sur vous-même.

Placez-vous debout, devant une glace, et adoptez les attitudes suivantes : d'abord, au garde-à-vous. Vous y êtes ? Imaginez maintenant la position et la fonction de vos propres os : la *colonne vertébrale*, droite, parfaitement verticale, soutient le *thorax* et le *bassin* ; les deux *fémurs* — os des cuisses — dont la tête est fermement emboîtée dans les cavités latérales du bassin, semblent chacun ne faire qu'un avec le *tibia* et les os du pied.

Maintenant, portez légèrement la jambe droite en arrière et laissez retomber le poids du corps sur cette jambe droite, en laissant la gauche relâchée, le genou à peine plié ; pensez de nouveau à la position et à la fonction de vos os. Lorsque vous rejetez votre jambe en arrière, et que vous reposez votre corps sur elle, votre squelette a perdu son point d'appui — vous avez même cru un instant perdre l'équilibre ; votre *bassin*, poussé et soutenu par le *fémur* de la cuisse droite, est « tombé » du côté gauche ; quant à votre *thorax*, sentant lui aussi qu'un appui lui manquait du côté gauche, il s'est « reporté » sur le côté droit.

Gravez ceci dans votre mémoire : lorsque le corps marche, lorsqu'il court, s'agenouille ou s'assied, le facteur *position sur la hanche* intervient, presque toujours d'une façon logique, pour servir de contrepoids au corps. Lorsque vous dessinerez un personnage de mémoire, demandez-vous :

— Sur laquelle des deux jambes s'appuie-t-il ? alors dégagez-en les conséquences. Considérez également que l'appui est plus ou moins total ; que le corps peut tout aussi bien s'appuyer complètement — dans une attitude de repos et d'abandon, comme sur la figure 27 A — comme il peut le faire à moitié, dans un demi-relâchement (fig. 27 B). Pensez enfin que, lorsque nous adoptons certaines attitudes, nous répartissons le poids du corps sur les deux jambes — par exemple, debout, jambes écartées, symétriquement disposées par rapport au tronc —, et que dans ce cas, le facteur *position sur la hanche* ne se produit pas. Mettez ces données en pratique, en dessinant les schémas ci-joints (fig. 28) ; étudiez-les et essayez de saisir le pourquoi de chaque attitude, tenez compte de l'influence de la perspective sur la position des formes correspondantes au thorax et au bassin, lorsque ceux-ci se trouvent inclinés soit d'un côté, soit de l'autre, soit légèrement en avant ou en arrière, et cela, toujours en accord avec l'attitude adoptée par le reste du corps.

LE CORPS EN MOUVEMENT

Dessinez enfin le corps en mouvement, toujours de façon schématique, se mouvant en toute liberté, marchant, courant, montant rapidement des

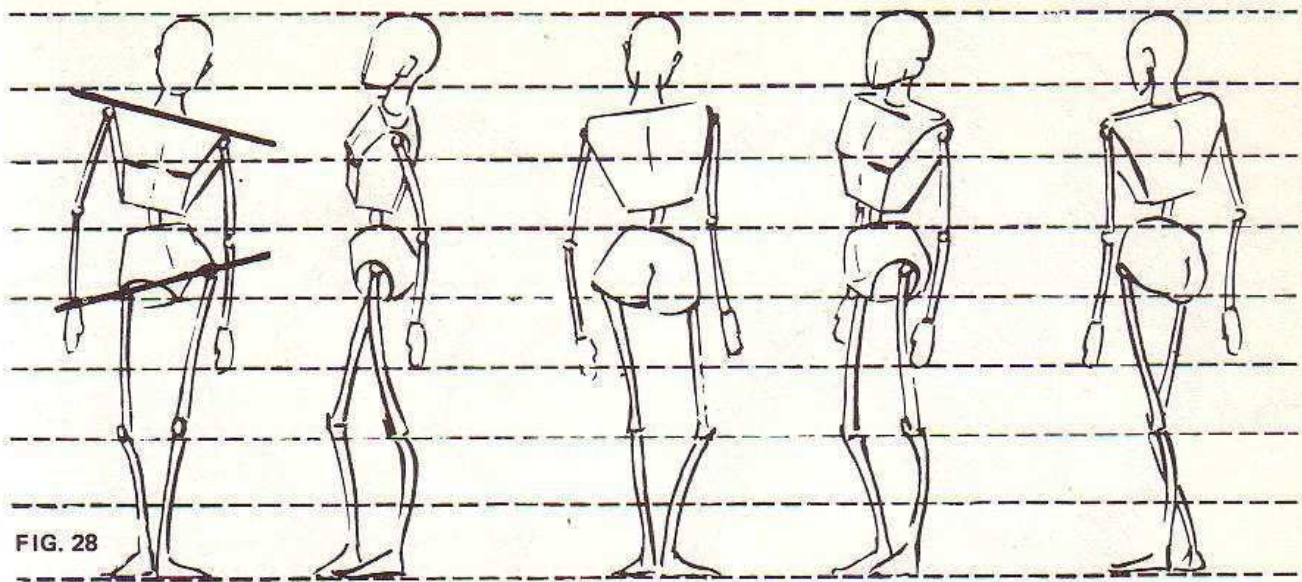


FIG. 28

marches, puis se détenant sur une chaise, assis normalement, réfléchissant, parlant et gesticulant, se battant, jeté à terre (voir les schémas des fig. 29 et 30, sur la page suivante). Dessinez ces positions et d'autres encore ; imaginez de nouveaux gestes, d'autres attitudes, d'autres mouvements... Attention ! Surveillez les proportions !

En faisant ces exercices pratiques, ayez bien dans l'esprit la soumission aux formes du schéma ; mais cette dépendance ne doit rien enlever à la vie et au mouvement.

Remarquez, sur les schémas de la page suivante (fig. 30), que j'ai parfois supprimé l'écart qui se trouve à la taille ; ailleurs, j'ai légèrement modifié la forme du bassin, essayant toujours d'imaginer et de dessiner le souvenir vivant du corps humain, et non la forme froide et calculée de sa représentation schématique.

Il est indispensable de dessiner de nombreuses fois le schéma précédent, avant de passer au suivant.

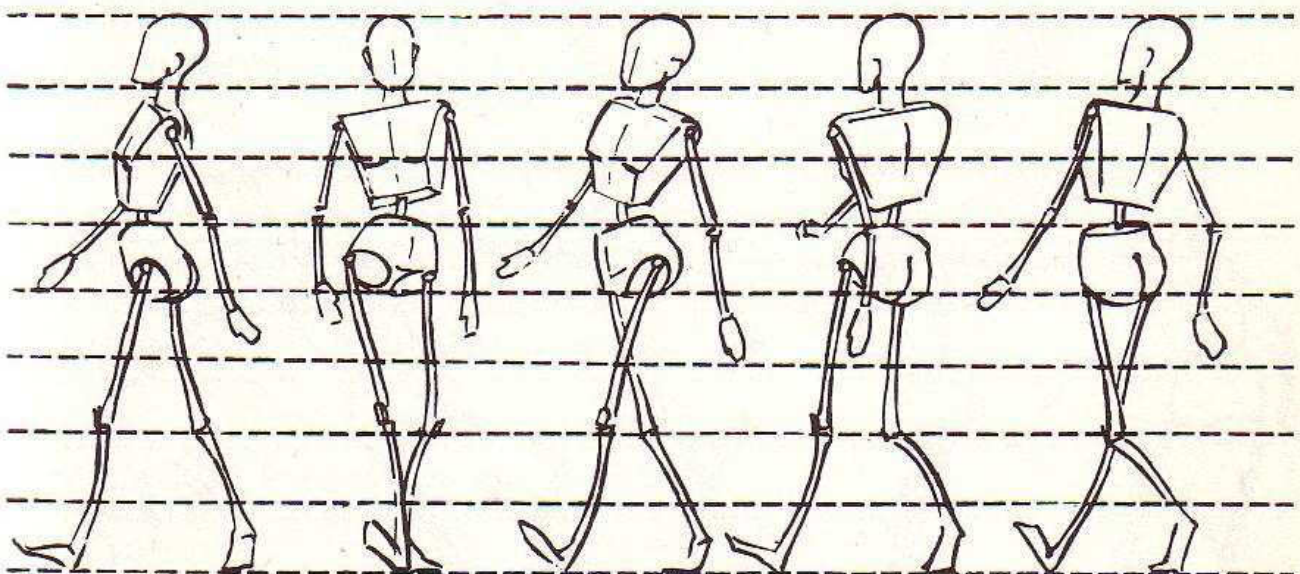
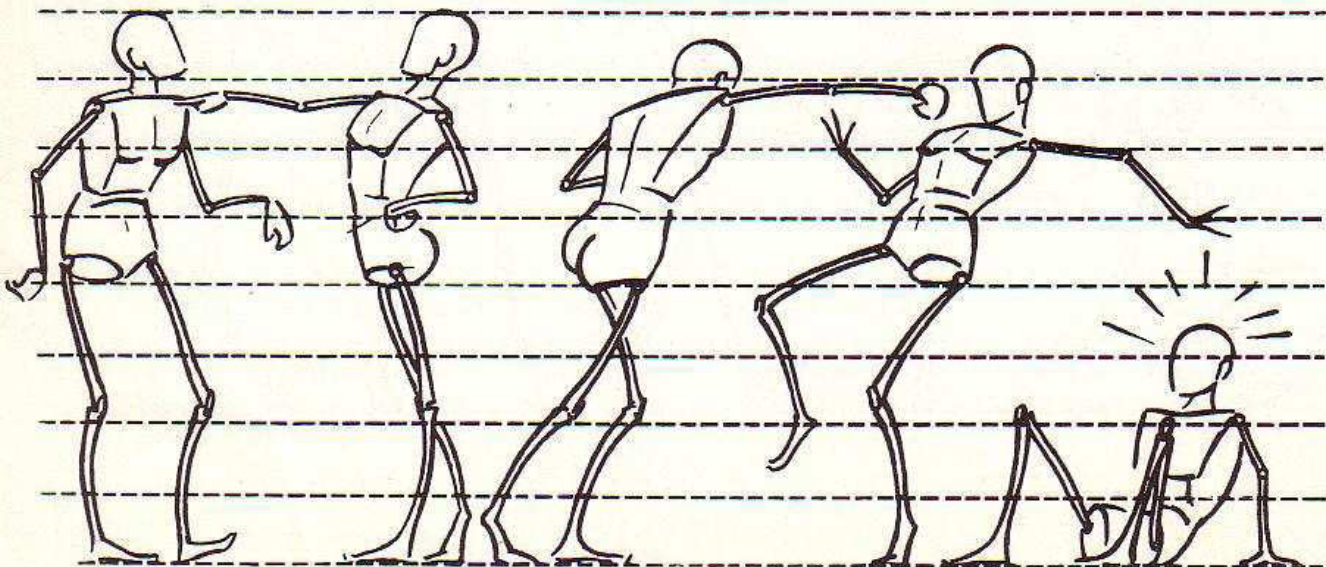
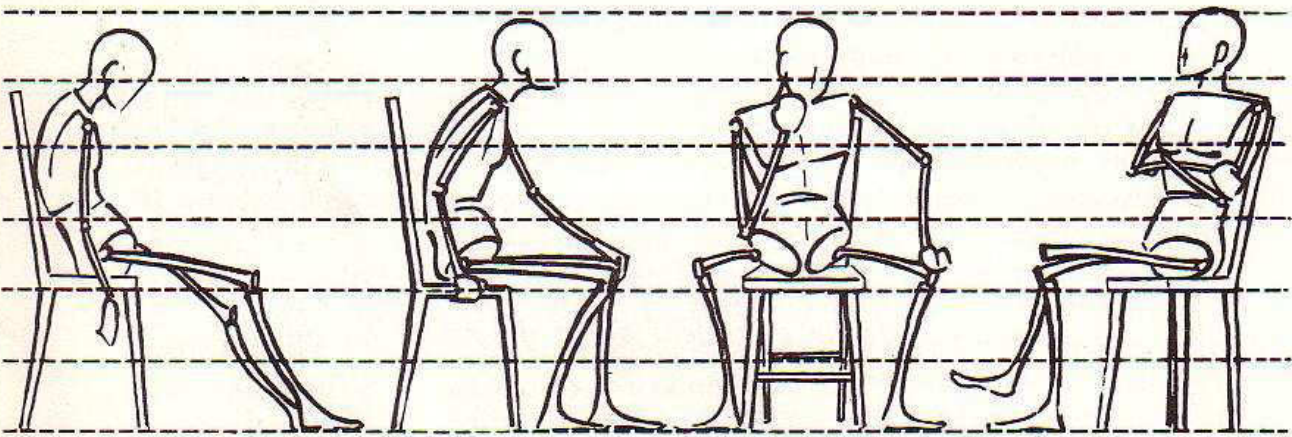
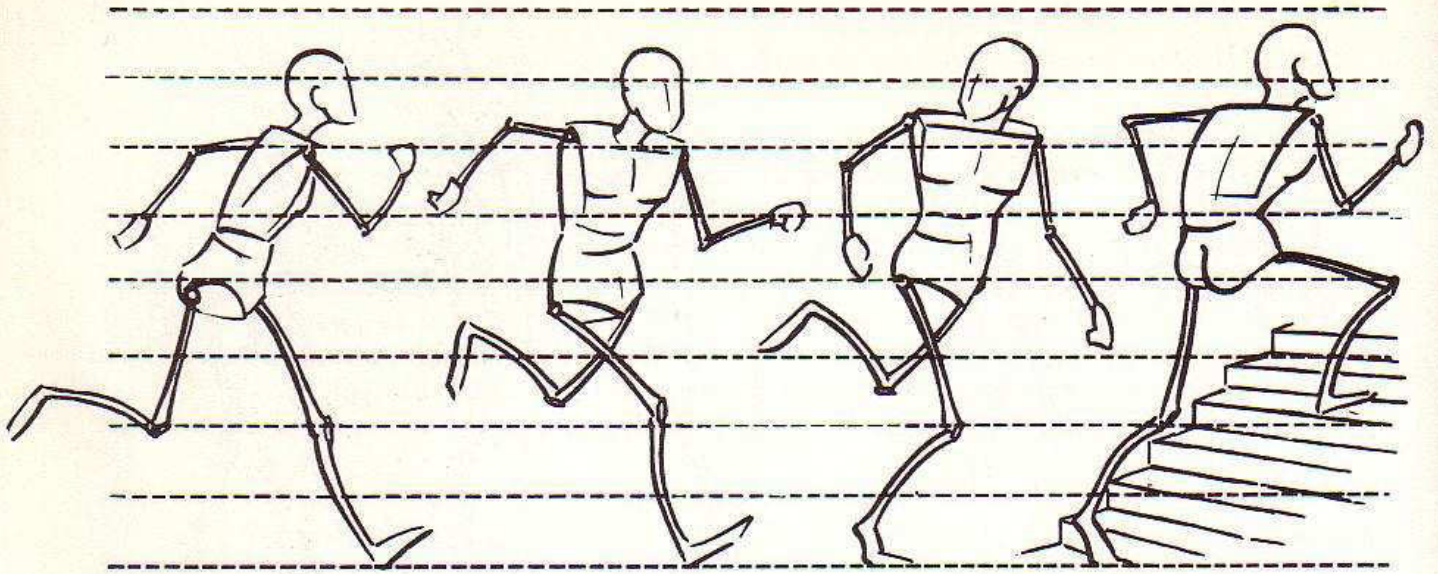


FIG. 29



LE MANNEQUIN ARTICULÉ EN BOIS

Je vous ai parlé d'un mannequin articulé, composé de tiges métalliques et qui n'eut que peu de succès, surtout à cause de sa forme trop abstraite. Cependant, je ne vous ai pas dit qu'il fut sans doute créé pour concurrencer les mannequins de bois, au prix prohibitif.

En effet, il existe toujours des mannequins articulés spécialement conçus pour les dessinateurs, qui offrent un ensemble si parfait de proportions et d'articulations qu'ils peuvent par exemple, lever, ramener ou plier la jambe, tout comme peut le faire le corps humain; l'articulation du coude imite presque de façon parfaite les mouvements réels du bras et de l'avant-bras.

Mais ces mannequins ne sont malheureusement pas à la portée de toutes les bourses. Un mannequin articulé, en bois, haut de 35 cm, tel qu'il apparaît sur la photo ci-contre, (fig. 31) est d'un prix relativement élevé. Fabriqué artisanalement, minutieusement monté, son prix de revient ne peut être que fort.

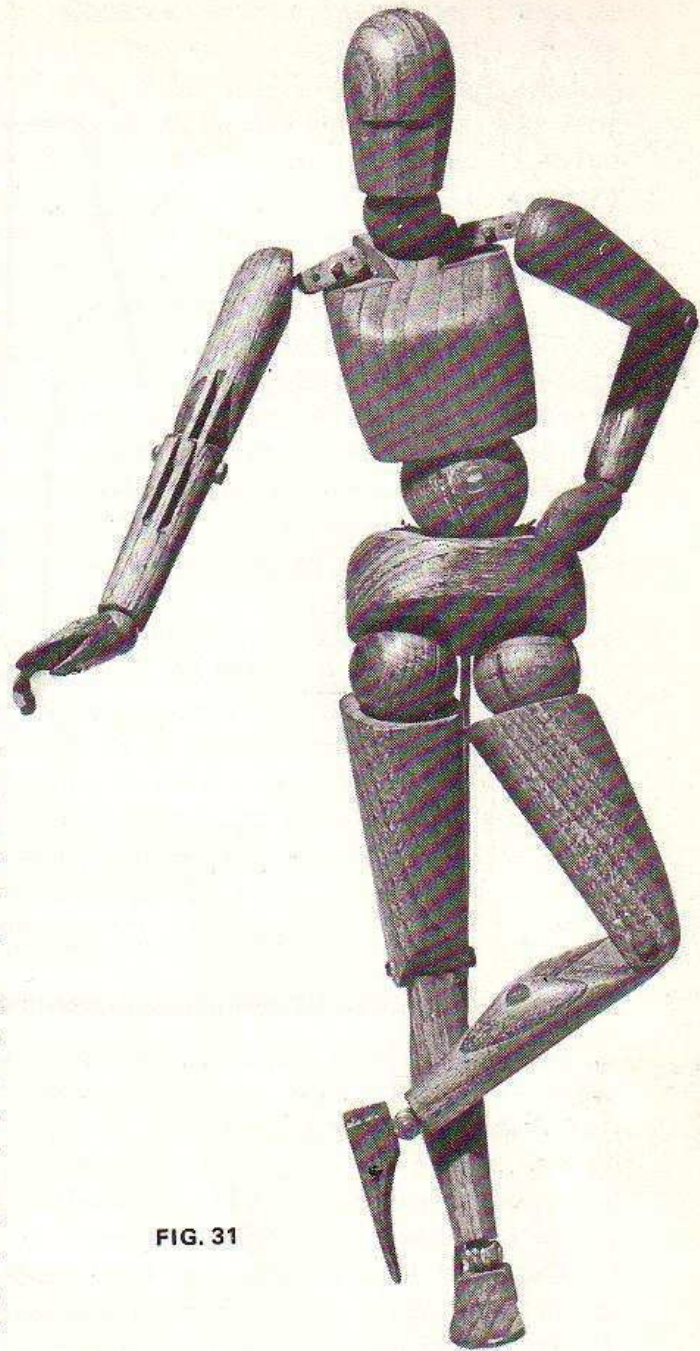


FIG. 31

Il est regrettable qu'un matériel aussi nécessaire soit si coûteux car un mannequin comme celui-là fournit une aide des plus précieuses, lorsqu'il s'agit de dessiner des personnages de mémoire. Désirant trouver une solution à cet inconvénient, apparemment insurmontable, nous nous permettons de vous suggérer l'idée suivante :

DEUXIÈME SCHÉMA DU CORPS HUMAIN À PARTIR D'UN MANNEQUIN ARTICULÉ EN PAPIER

Comme vous allez le voir, fabriquer un mannequin articulé en fil de fer et en papier n'est pas difficile, si l'on est tant soit peu habile, et voici comment :

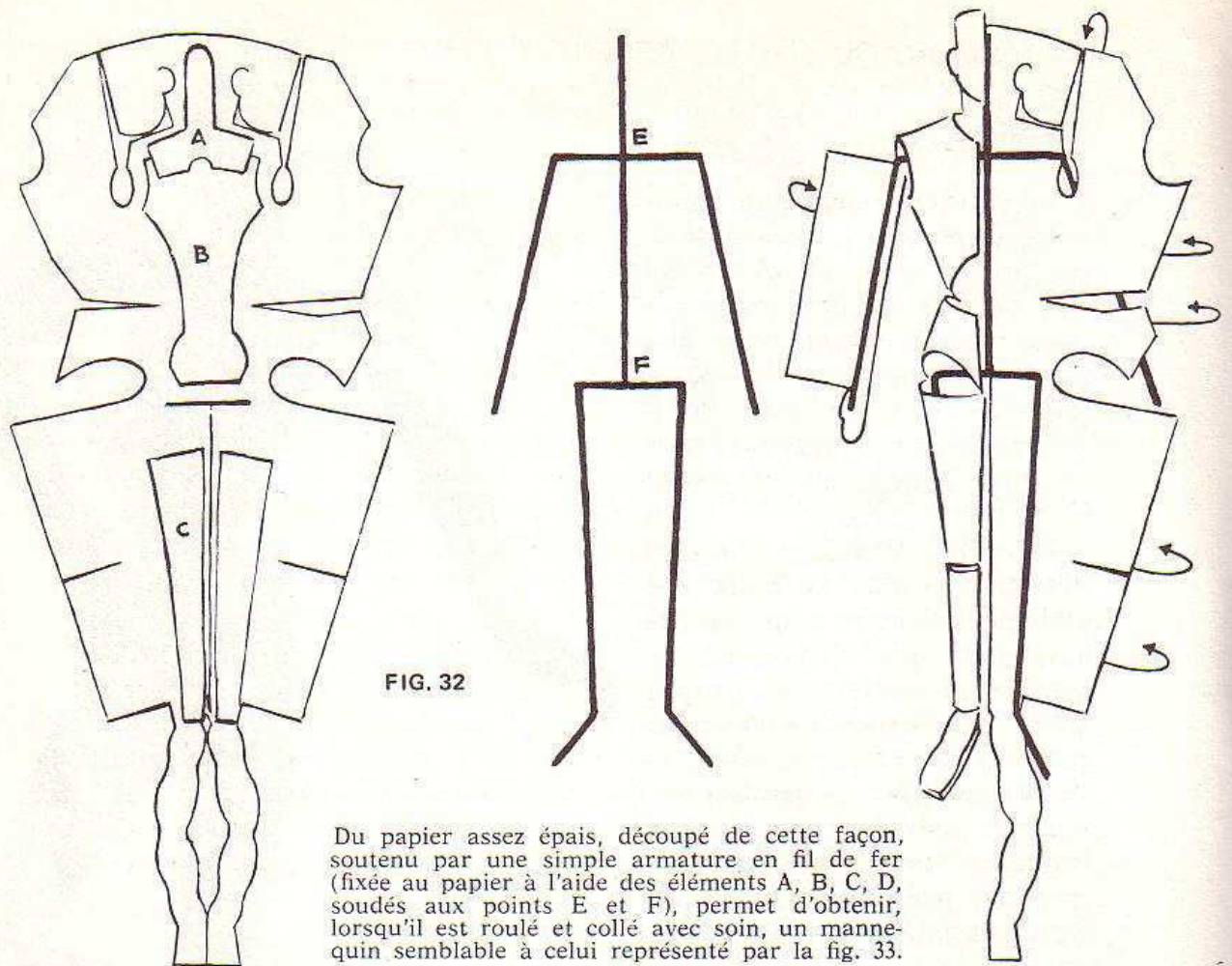


FIG. 32

Du papier assez épais, découpé de cette façon, soutenu par une simple armature en fil de fer (fixée au papier à l'aide des éléments A, B, C, D, soudés aux points E et F), permet d'obtenir, lorsqu'il est roulé et collé avec soin, un mannequin semblable à celui représenté par la fig. 33.

Comment vous paraît-il ? N'est-ce pas qu'il correspond au but que nous nous sommes fixé, c'est-à-dire apprendre, par la pratique, à dessiner le corps de mémoire ? En ce qui me concerne, j'ai éprouvé à de nombreuses reprises les possibilités de cette imitation si simple, et je crois vraiment que nous pouvons en tirer un parti énorme. Vous allez voir : mettez le mannequin debout, au garde-à-vous, et tâchez d'y retrouver cette loi valable pour tous les corps :

LA PERSPECTIVE (1)

Notre deuxième schéma, le mannequin en papier, nous est merveilleusement utile pour étudier et saisir l'importance de la perspective dans la construction du corps humain. Il nous confirme ce qui a été dit tant de fois : « le corps humain se compose d'un ensemble de formes cylindriques ». À ce propos, vous rappelez-vous parfaitement la manière de construire un cylindre en perspective ? Savez-vous ce qui se passe, selon qu'on le regarde d'un point de vue plus ou moins élevé ? Revoyez à tout hasard ces effets fondamentaux, à l'aide de la figure n° 34. Elle



FIG. 33

(1) Pour une étude complète des lois de la perspective, nous vous recommandons le livre *Comment dessiner en perspective*, dans la même collection.

est formée par une série de petits cylindres —semblables à des boîtes de conserve— superposés et séparés entre eux par le même écart. Outre la bonne construction de chaque cylindre, il est intéressant de se rappeler que plus les cylindres se trouvent éloignés de la ligne d'horizon, plus leur base par rapport à celle-ci est visible, compte tenu de ce que a) les cylindres, qui se trouvent au-dessus de la ligne d'horizon, offrent à notre regard leur plan circulaire inférieur, tandis que b) ceux qui sont situés au-dessous, montrent leur face supérieure.

Le corps humain présente le même problème de perspective : la construction du tronc, et surtout celle des bras et des jambes, est très semblable à celle des pièces cylindriques vues en perspective. Regardez la figure 35 : si nous plaçons la ligne d'horizon au niveau de la tête (supposons que nous nous trouvions près de cette figure), nous remarquons que l'effet de perspective est le même que pour les boîtes de conserve, c'est-à-dire que nous voyons des plans circulaires, le rétrécissement étant plus ou moins grand, suivant qu'ils se trouvent plus ou moins proches de la ligne d'horizon.

De même, observez sur la figure suivante n° 36, l'influence de cette loi sur la construction du corps humain. Et, par ailleurs, remarquez un nouvel aspect mis en relief ici : lorsque vous regardez le corps d'un point de vue plutôt élevé —la même chose se produirait dans le cas contraire—, tout le corps est soumis aux lois de la perspective ; la ligne des épaules (A) et la ligne formée par la limite des deux pieds (B), convergent vers un même point de fuite sur l'horizon.



FIG. 34

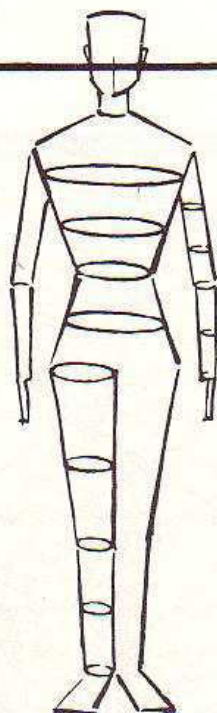


FIG. 35

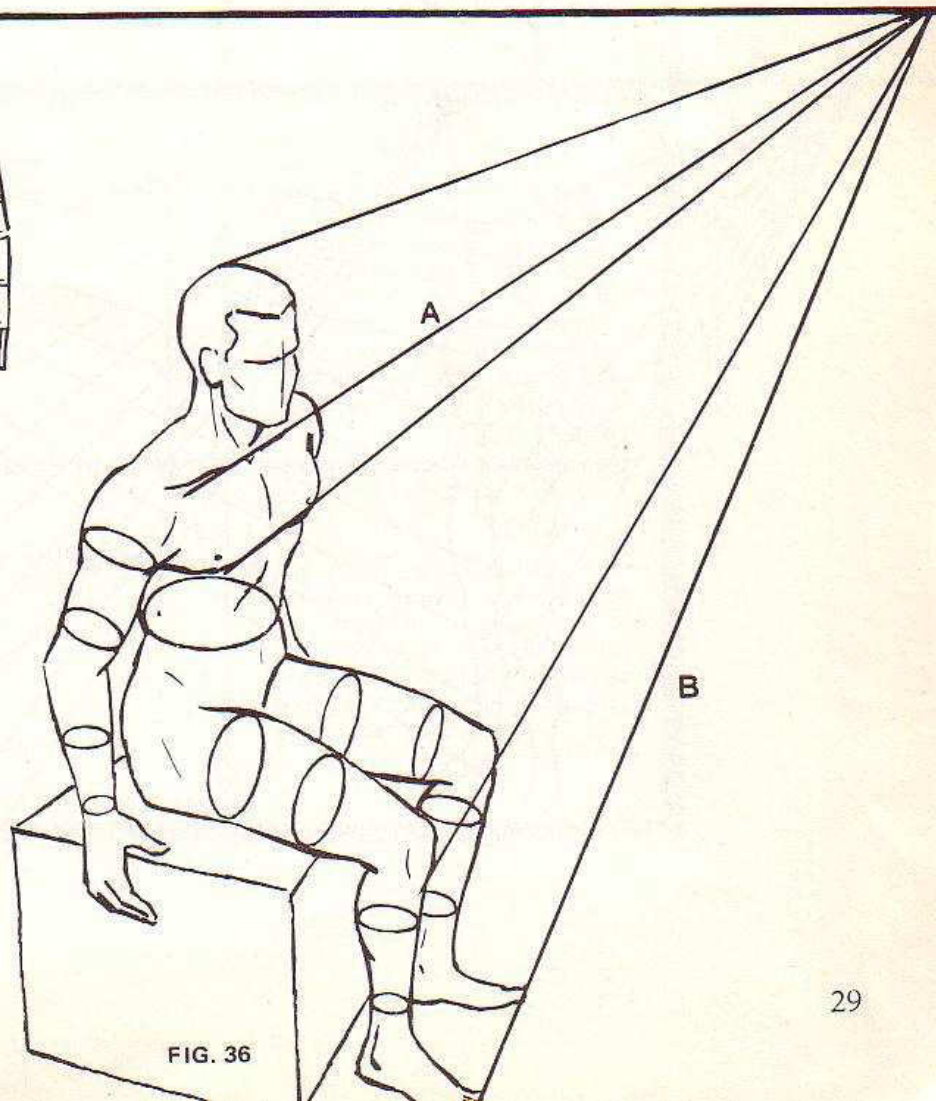


FIG. 36

LA PERSPECTIVE EN GÉNÉRAL

Oubliez pour un instant cylindres et boîtes de conserve, et imaginez le corps enfermé dans un parallélépipède (c'est-à-dire un bloc rectangulaire et allongé) dont les divisions correspondraient à 8 unités de hauteur, 2 de largeur et presque une et demie de profondeur. Placez ce volume en perspective: les divisions A, B, C, etc., convergent bien entendu vers un point de fuite à l'horizon, de même que les divisions a', b', c', etc.

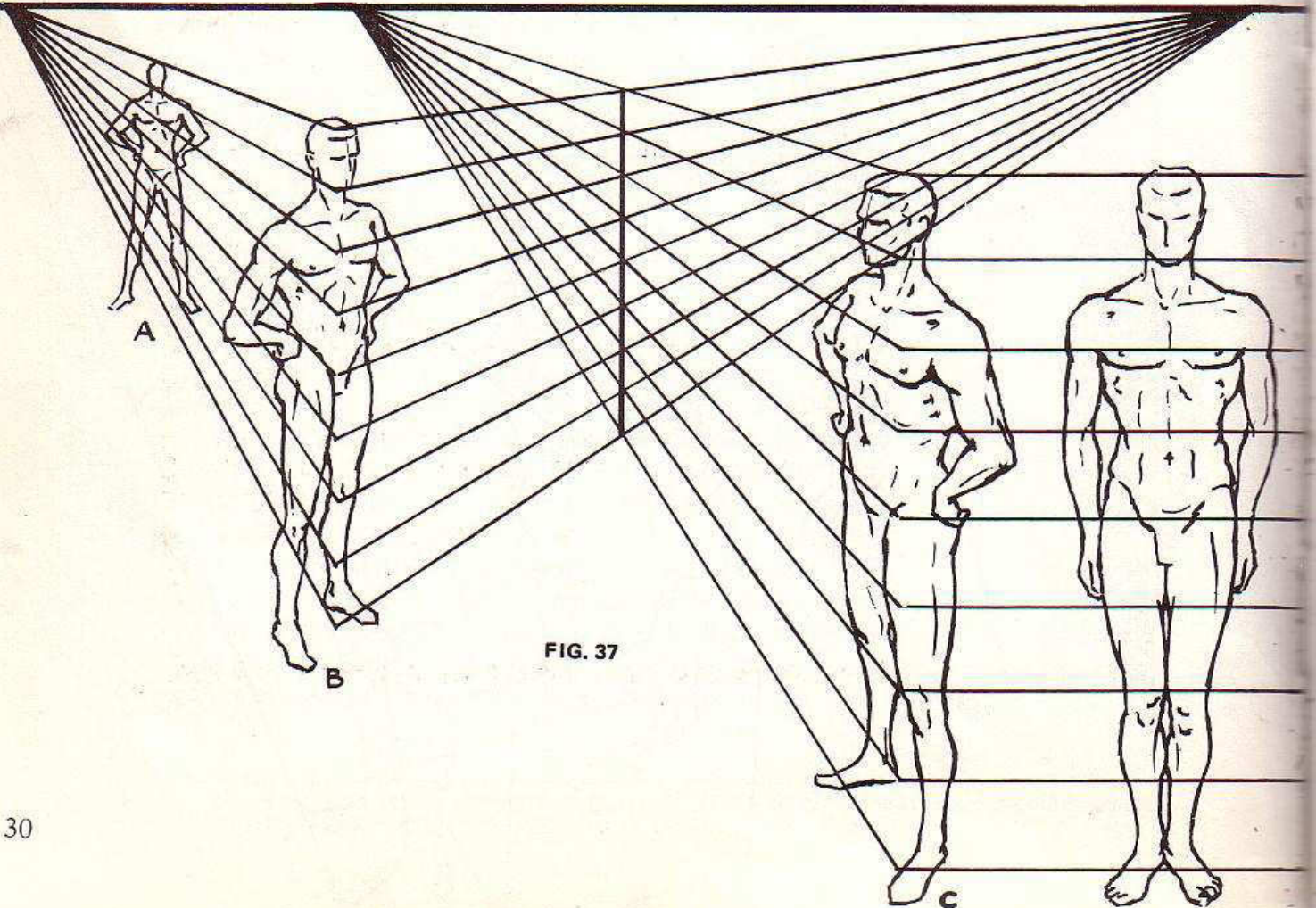
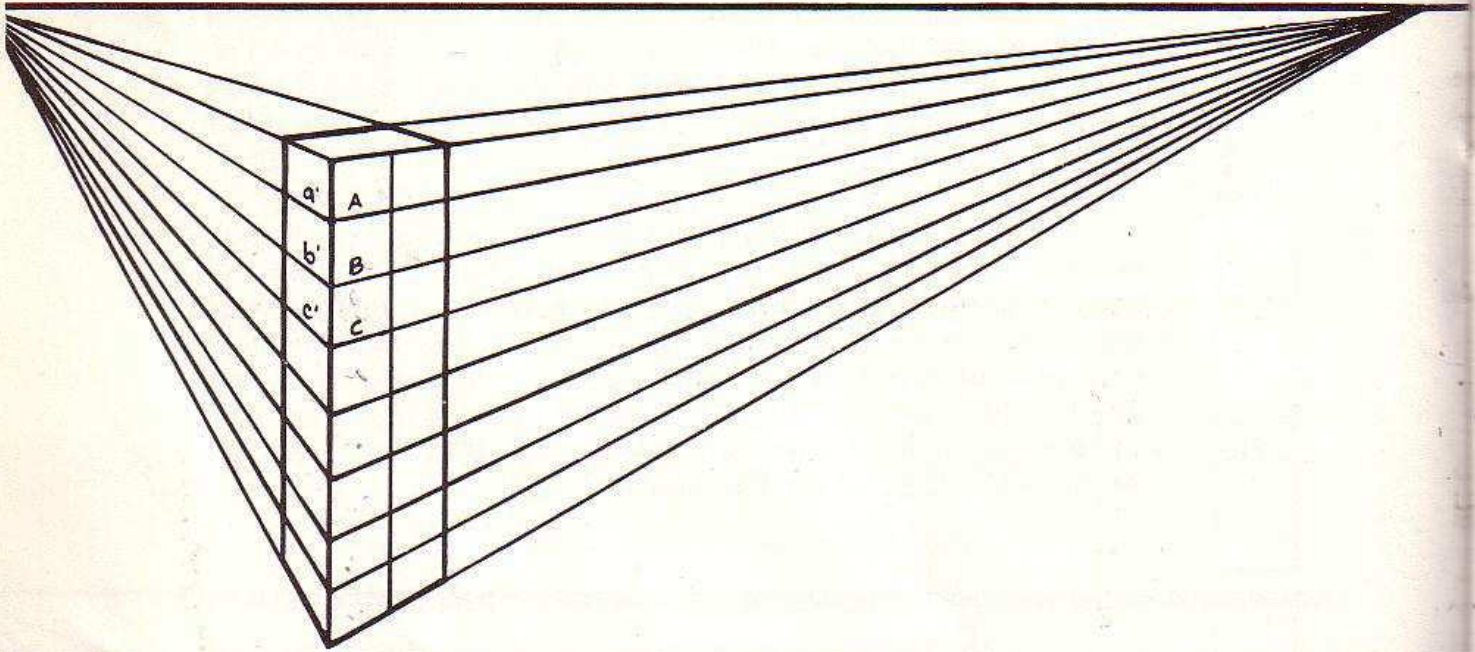


FIG. 37

Et si nous mettons le corps humain à la place de cette caisse-bloc, les lignes données par le niveau des épaules, des tétins, des coudes, des hanches, jusqu'aux pieds, fuiront vers un point de l'horizon qui matérialisera la perspective (fig. 37). On doit donc tenir compte de la perspective, qui entre en jeu de manière fondamentale, dans tous les cas, quelle que soit notre position ou celle du modèle.

Remarquez d'autre part, sur cette même illustration n° 37, qu'il existe une *relation de la perspective, entre les mesures* des figures A, B, et C ; C est proportionnellement plus grand que B, et B plus que A, etc., c'est-à-dire que les trois figures se trouvent placées en perspective par rapport à un horizon donné.

Profitons de l'occasion, pour étudier cet intéressant problème de la perspective.

COMMENT PLACER PLUSIEURS PERSONNAGES EN PERSPECTIVE

Nombreuses sont les occasions où l'artiste doit dessiner plusieurs personnages, dans un même tableau et avec un horizon donné. Un problème de perspective se pose alors, dont voici la solution :

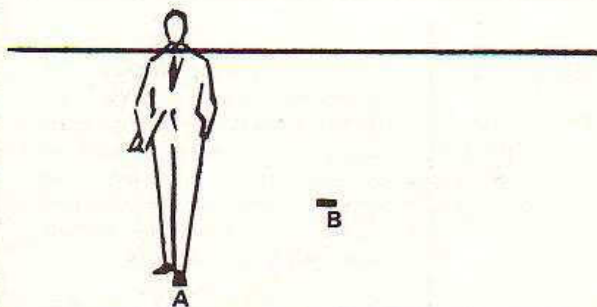


Fig. 38. — Commencez par tracer la ligne d'horizon ; placez et proportionnez ensuite, à vue d'œil, un des personnages (A). Puis déterminez l'endroit où doit se trouver un autre des personnages (B).

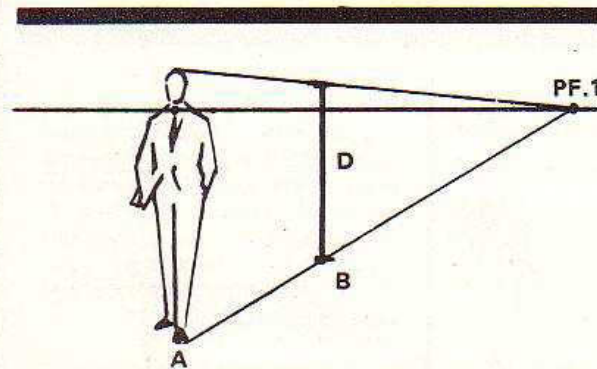


Fig. 39. — Pour trouver la hauteur et les proportions de ce deuxième personnage, tracez une ligne oblique de A au point de fuite (PF. 1), en passant par B ; puis tracez une autre oblique, à partir de la tête du premier personnage jusqu'à PF. 1 ; enfin, tirez la verticale D à partir de B.

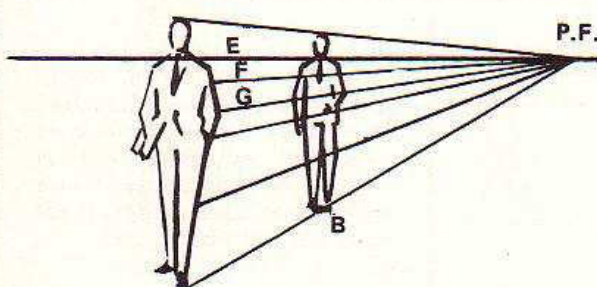


Fig. 40. — La verticale D nous donne la hauteur du deuxième personnage B. Les proportions de celui-ci sont déterminées par les obliques (E, F, G), qui partent du cou, des tétins, de la taille, etc., du premier personnage.

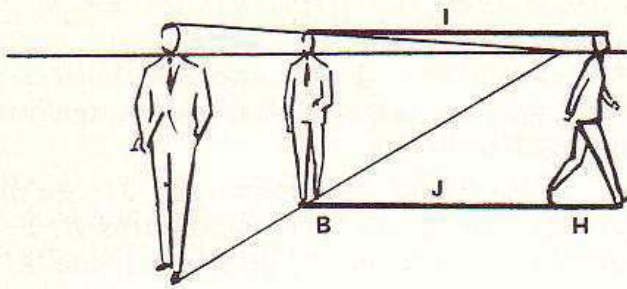


Fig. 41. — Supposons maintenant qu'il faille dessiner un autre personnage en H. H se trouvant au même niveau que B, il suffira de tracer les horizontales I et J pour déterminer la hauteur de ce troisième personnage et ses proportions.

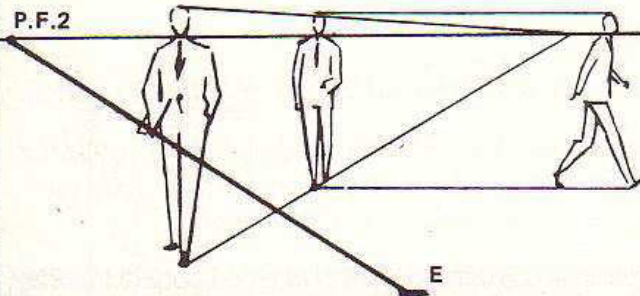


Fig. 42. — Plaçons maintenant un autre personnage au point E. Quelle hauteur et quelles proportions devra-t-il avoir par rapport aux autres ? Commencez par tracer une ligne oblique à partir de E jusqu'à un point quelconque de l'horizon (ici, PF. 2).

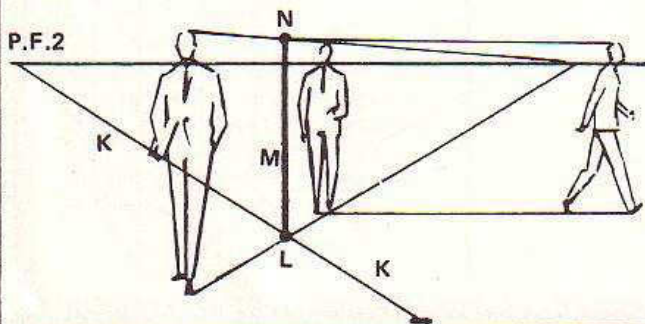


Fig. 43. — La ligne précédente K nous permet d'obtenir le point L ; traçons la verticale M perpendiculaire à L : nous obtenons un nouveau point N. (Les points L et N sont donnés par les obliques tracées pour le premier personnage. Voyez la figure 39.)

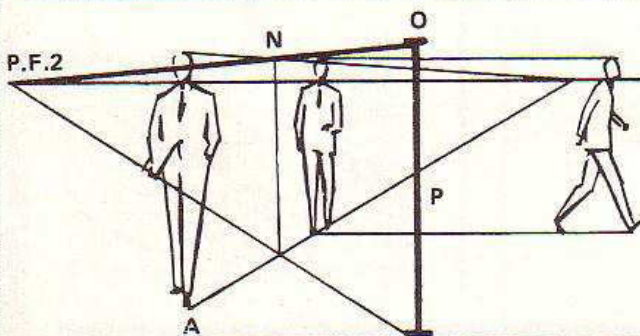
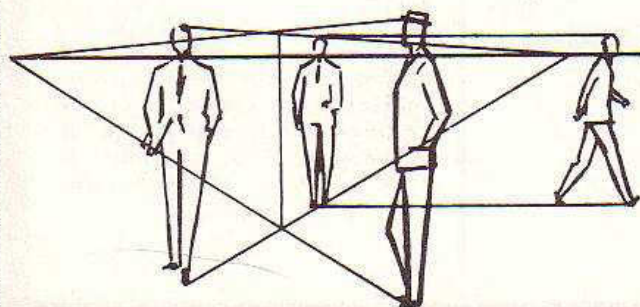


Fig. 44 et 45. — Réunissons maintenant PF. 2 à N et prolongeons notre droite jusqu'à O, nous obtenons la hauteur cherchée, P. Pour déterminer les proportions de ce dernier personnage, il suffira d'y projeter celles du premier personnage A.



Le problème est résolu. Examinons maintenant les illustrations 46 et 47: cette même formule de perspective est appliquée à un tableau où l'horizon se trouve placé bas et à un autre où il est au-dessus des personnages.

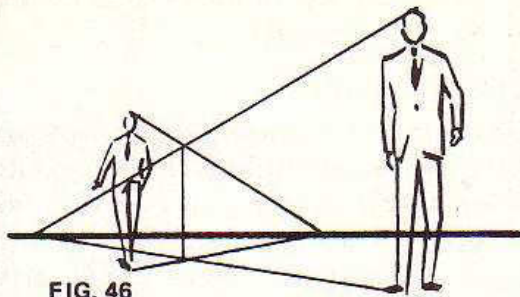


FIG. 46

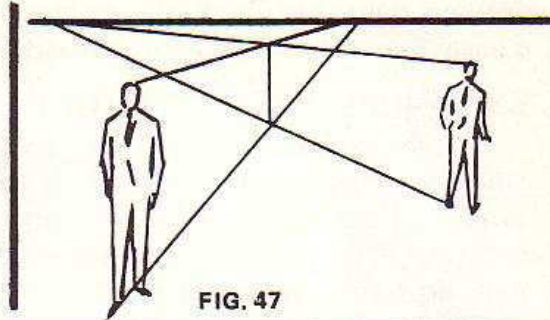


FIG. 47

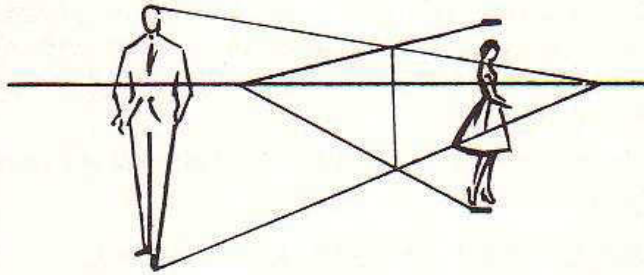


Fig. 48. — Pour dessiner un personnage féminin —plus petit que celui d'un homme—, un enfant ou simplement un personnage de petite taille, il suffit de réduire la hauteur obtenue normalement.

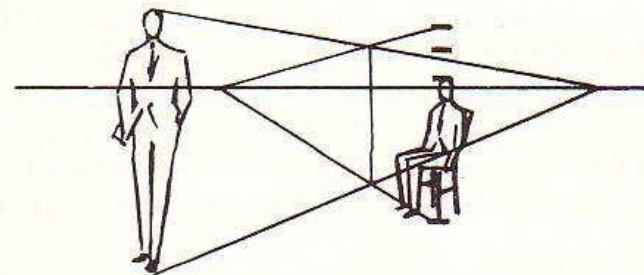


Fig. 49. — On peut en dire autant pour un personnage assis. Nous divisons la hauteur normale en huit intervalles, et nous prenons les six qui correspondent au corps assis (Voyez la figure n° 16).

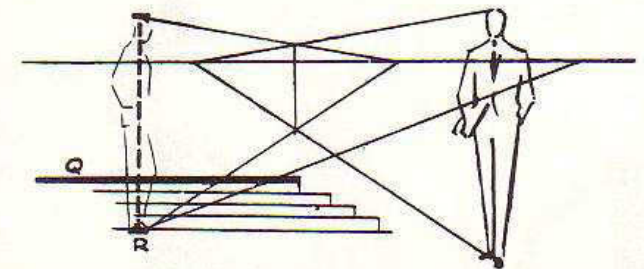


Fig. 50. — Quand le personnage se trouve sur un plan élevé (Q), nous commençons par imaginer qu'il est placé sur le même plan que les autres (R); puis, nous projetons sa perspective, en utilisant la formule expliquée précédemment.

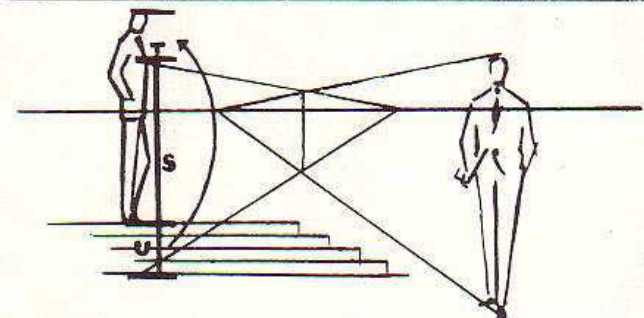


Fig. 51. — Nous obtenons la verticale S. En ajoutant alors au point T la longueur U, nous avons la hauteur du personnage le plus élevé. Il faut donc, d'abord «le descendre de son piédestal», pour calculer sa hauteur, puis l'y remettre pour le trouver en place et en perspective.

Assez de perspective ! Je vous demande seulement, avant de l'abandonner définitivement, de mettre en pratique les données précédentes, d'essayer de bien les comprendre et de les assimiler.

EXERCICES AVEC LE MANNEQUIN EN PAPIER

Vous possédez maintenant toutes les connaissances nécessaires pour vous exercer avec succès, en vous servant du mannequin en papier comme modèle. Vous savez cadrer —vous devez savoir le faire, au point où vous en êtes ! A ce propos, rappelez-vous qu'il faut chercher des points de repère en haut, en bas et sur les côtés, en traçant des lignes imaginaires : c'est la meilleure façon de cadrer un personnage. Il vous est maintenant possible de mettre à profit ce que «dit» le modèle et ce que vous avez appris en pratiquant l'étude des proportions idéales. Vous connaissez la perspective appliquée au corps humain ; vous savez qu'il est nécessaire d'imaginer un horizon et de voir la convergence des formes et des membres vers leurs points de fuite respectifs.

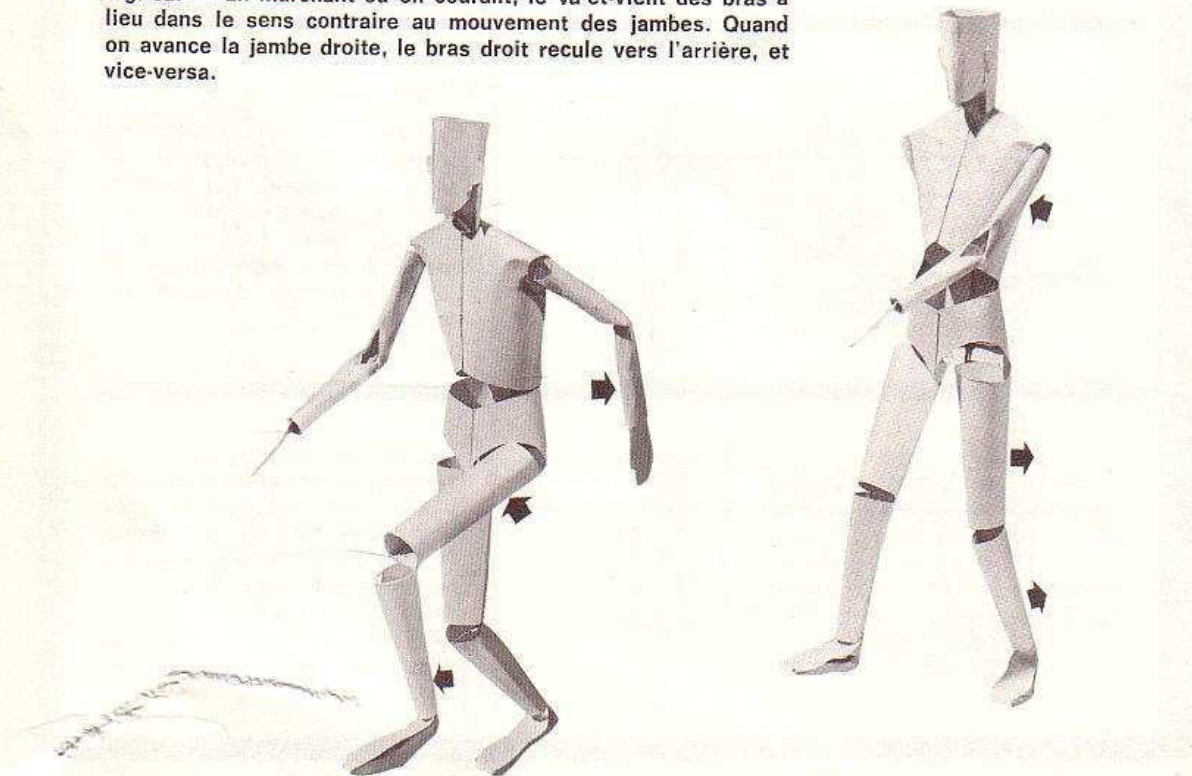
Manipulez vous-même le mannequin en papier, faites-lui prendre différentes positions. Au travail !

DESSINEZ DES POSES QUI SOIENT POSSIBLES DANS LA RÉALITÉ

Lorsque vous imaginerez ces poses et ces attitudes avec votre mannequin, veillez à ce qu'elles soient logiques, naturelles, possibles. Je sais bien que vous n'allez pas plier son bras en arrière, par exemple, comme si le coude était devant. Ce serait inconcevable.

Pourtant, étudiez jusqu'à quel point le bras peut être allongé ou la jambe levée, etc. Et gardez présents à l'esprit les mouvements du corps tels qu'ils se produisent dans la réalité. Par exemple, rappelez-vous que :

Fig. 52. — En marchant ou en courant, le va-et-vient des bras a lieu dans le sens contraire au mouvement des jambes. Quand on avance la jambe droite, le bras droit recule vers l'arrière, et vice-versa.



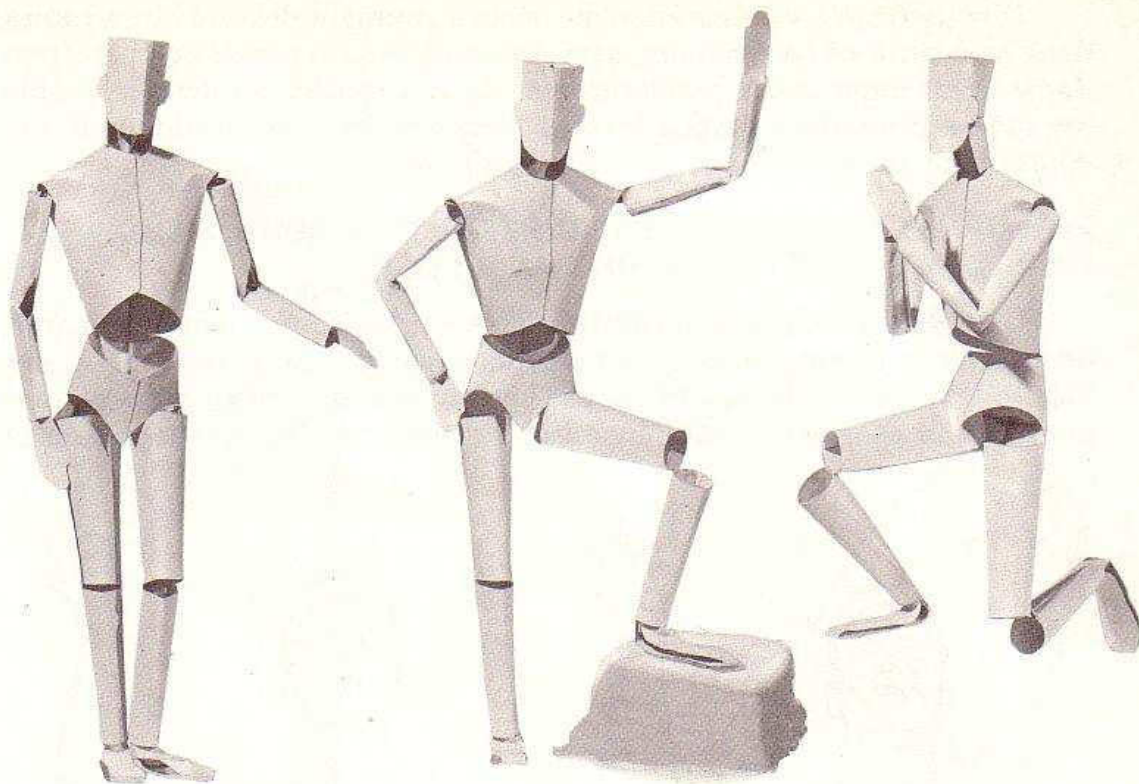


Fig. 53. — Dans la plupart des poses statiques, c'est-à-dire «au repos», intervient le facteur «déhanchement» étudié plus haut.

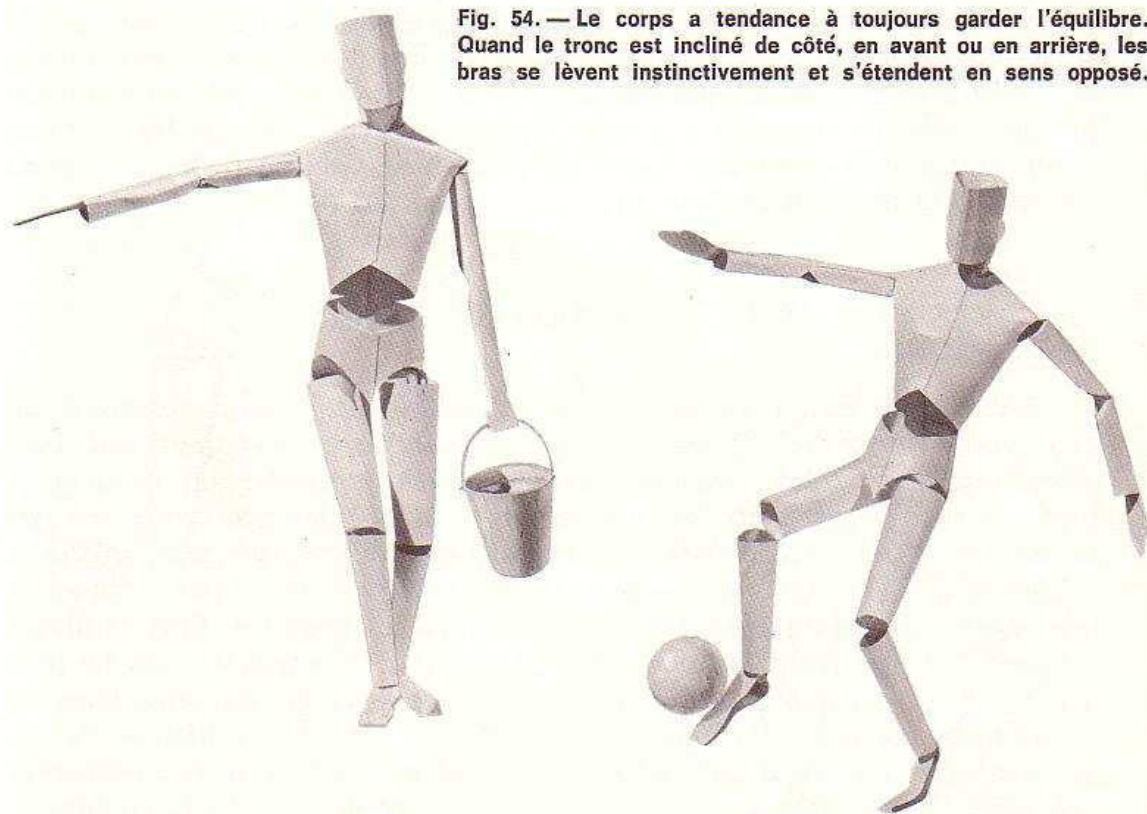
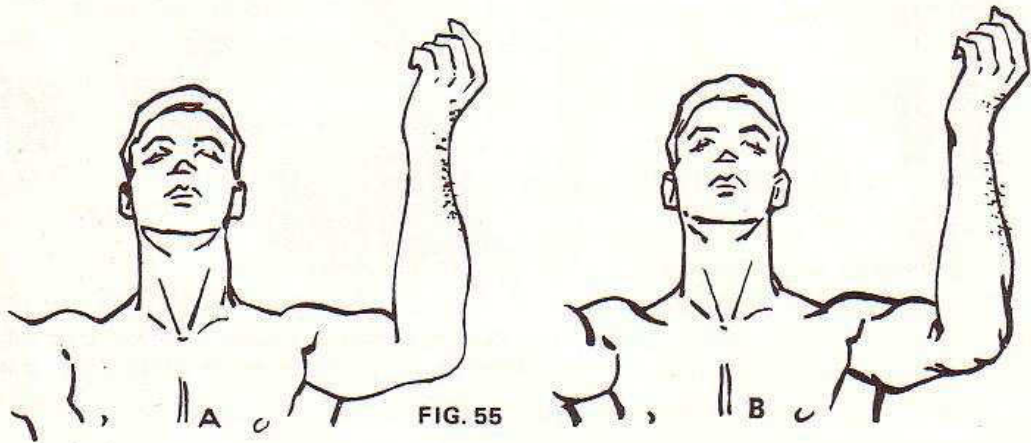


Fig. 54. — Le corps a tendance à toujours garder l'équilibre. Quand le tronc est incliné de côté, en avant ou en arrière, les bras se lèvent instinctivement et s'étendent en sens opposé.

Il nous reste à voir maintenant le corps humain dessiné de mémoire, dans sa réalité et son volume, avec son anatomie musculaire correspondante. Mais auparavant permettez-moi de vous parler du dernier problème qui se présentera à vous lorsque vous essaierez de pratiquer le raccourci pour un personnage dessiné sur un plan linéaire.

LA FORMULE DES «LIGNES RENTRANTES» POUR S'AIDER DANS L'INTERPRÉTATION DU RACCOURCI

Comparez les figures suivantes (55 A et B). Toutes deux présentent un bras en raccourci, dessiné sur un plan linéaire, sans lumières ni ombres. Sur le dessin de gauche, le dessinateur n'a eu d'autre préoccupation que celle de dessiner le contour exact ; ce qui rend la représentation de



la forme en raccourci difficile à comprendre. Sur le dessin suivant, la compréhension du raccourci est facilitée par des «lignes rentrantes», c'est-à-dire le bref prolongement du contour d'une zone sur celle qui est proche d'elle, de manière que cette courte superposition de lignes fasse comprendre qu'il existe une légère dépression du volume, un petit «creux» sur lequel la ligne du contour précédent «glisse et rentre».

LE CORPS HUMAIN DANS SA RÉALITÉ DESSINÉ DE MÉMOIRE

C'est notre but. Lorsque vous aurez achevé un croquis schématique, bien cadré et proportionné, de votre mannequin en papier qui vous aura servi de modèle, commencez par vous demander où doivent se placer les différents muscles, quelle forme auront les pectoraux, les deltoïdes, les biceps, etc., vus dans la position que vous étudiez. Imaginez et déterminez la ligne médiane, *axe de symétrie* du corps ; ébauchez une légère portée en perspective, et dessinez les muscles. Cela implique évidemment une connaissance assez profonde de l'anatomie, qui ne peut s'acquérir qu'à force d'étudier et de dessiner le corps humain. Essayez, recommencez (voyez les figures 56, 57, 58, 59 et 60). C'est difficile ; aussi, je vous conseille d'entreprendre cette dernière étude avec des personnages réels, vus de face, puis de trois-quarts et de dos. Disposez ensuite le

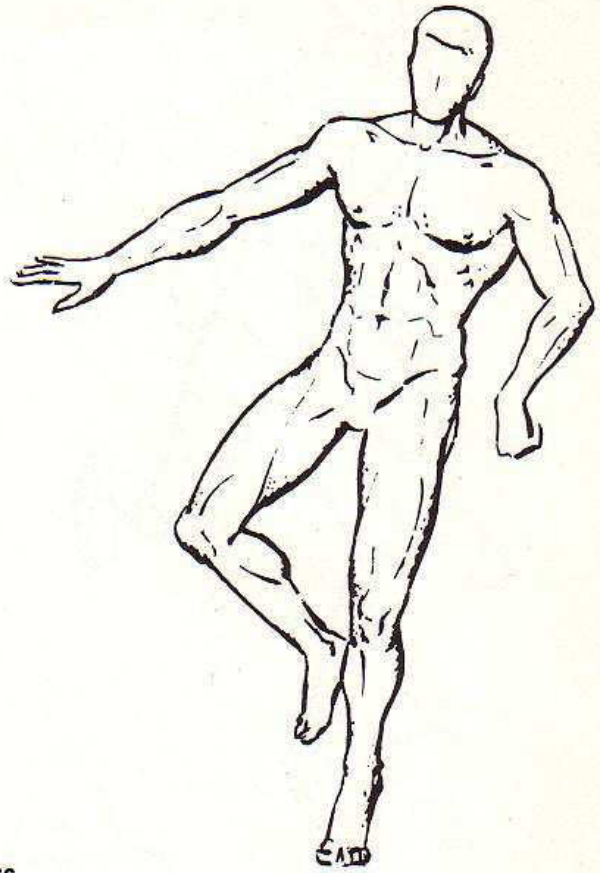
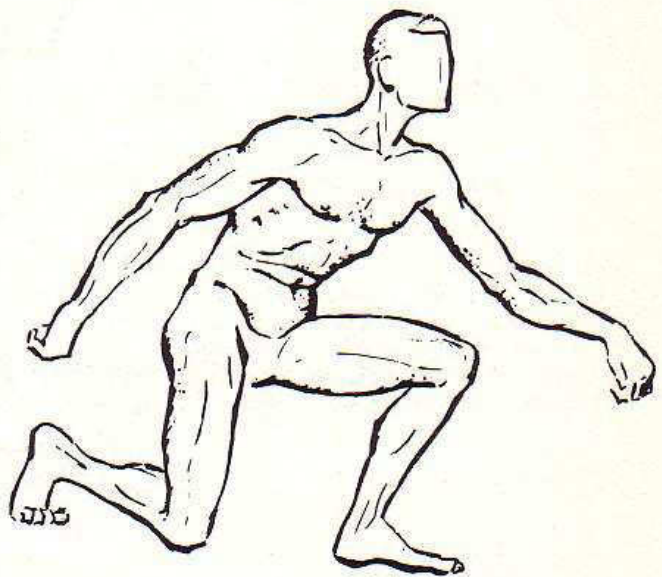
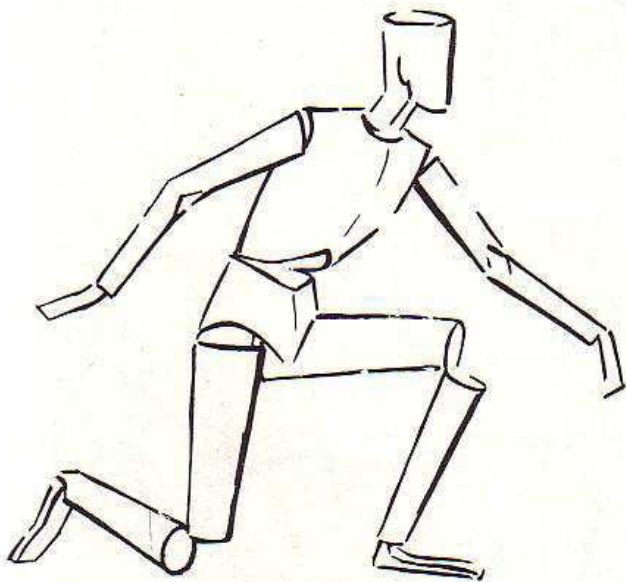


FIG. 56



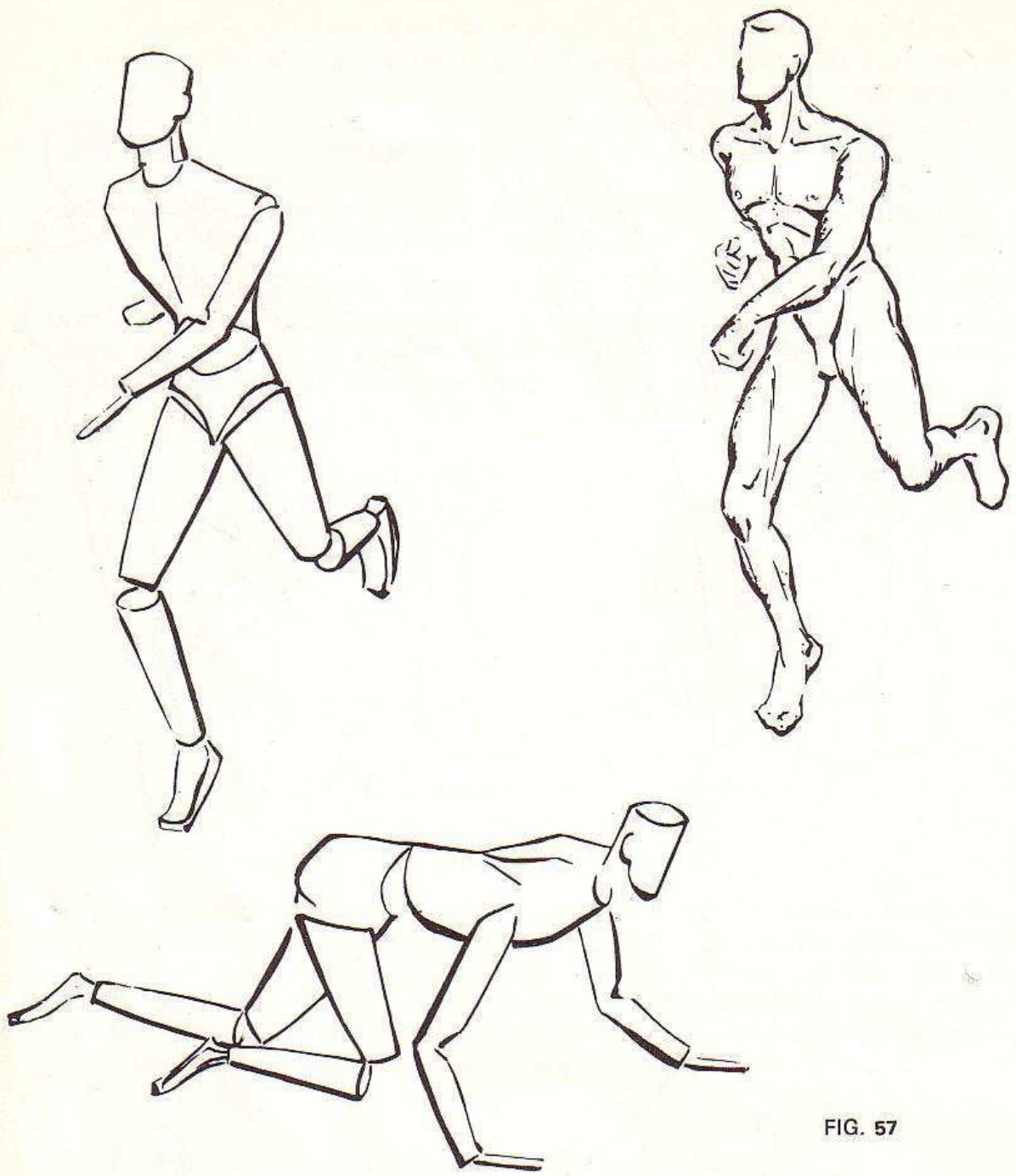


FIG. 57

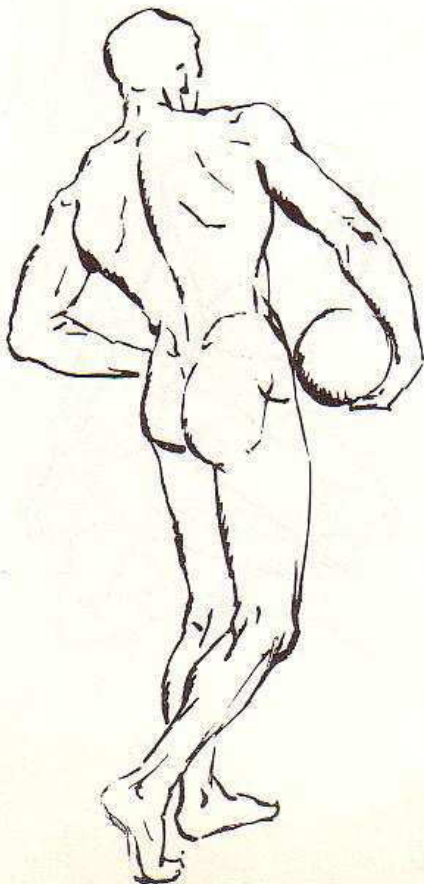
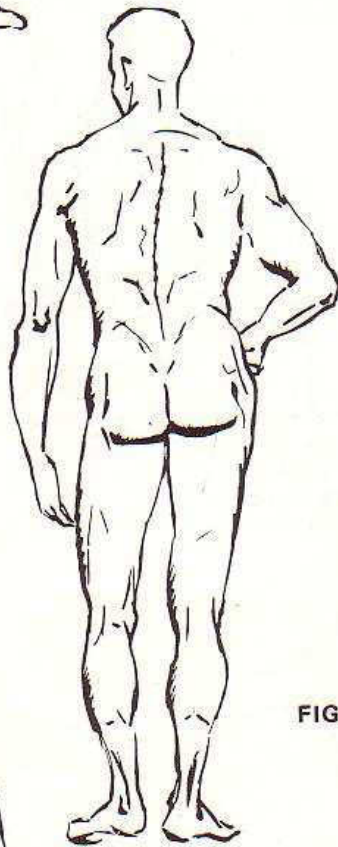
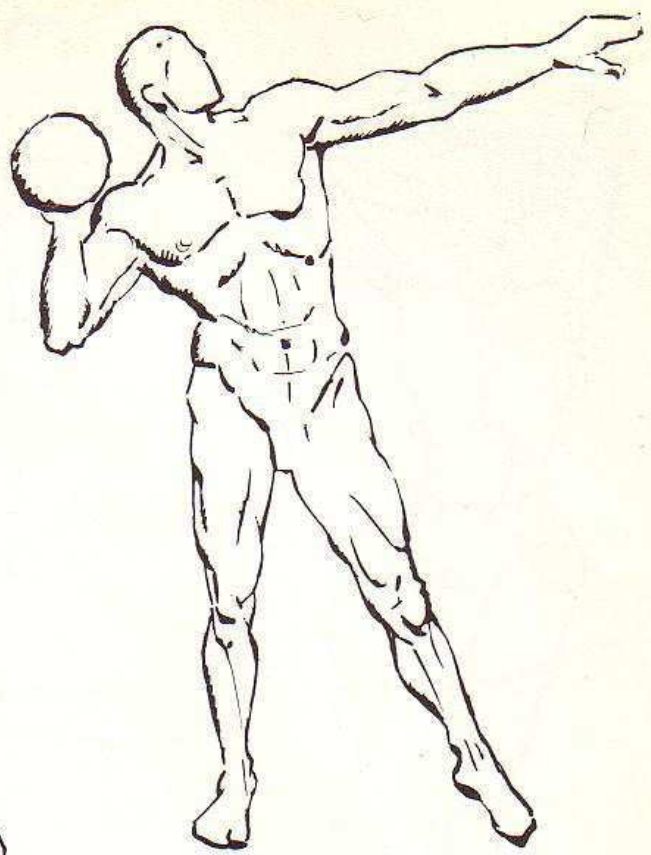
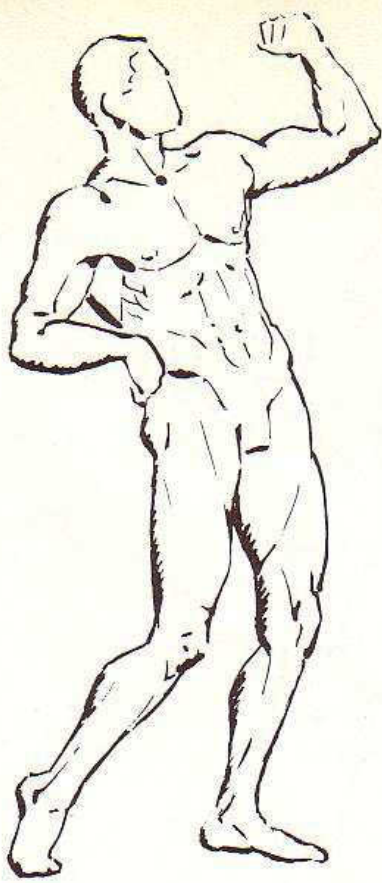


FIG. 58

Fig. 58. — Faites plusieurs ébauches avant d'arriver au dessin définitif, pour chaque cas. Essayez de parfaire le rendu et les proportions de chaque partie du corps. Ne travaillez que la ligne dans vos dessins, comme vous pouvez le voir sur les figures qui illustrent cette page et la précédente.

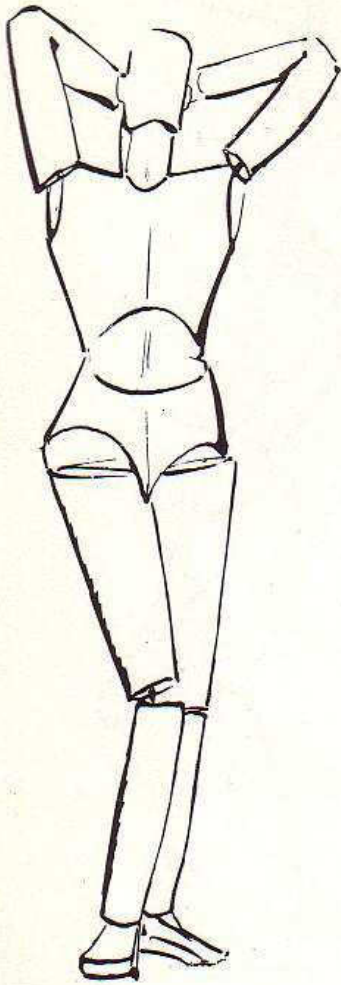
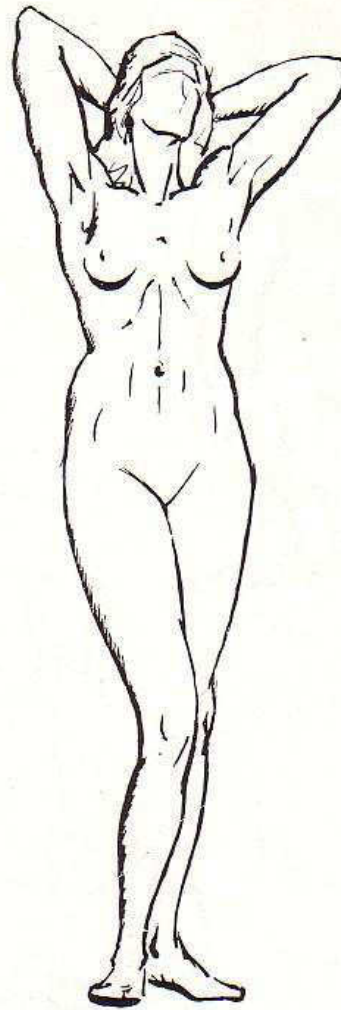


FIG. 59



Le buste, les hanches et les fesses sont plus forts; les épaules, comparées à celles de l'homme, sont plus étroites, leurs contours plus doux; il n'existe pratiquement pas de relief anatomique. Les lignes doivent être plus courbes, les poses plus reposées, plus douces et délicates, plus «féminines».



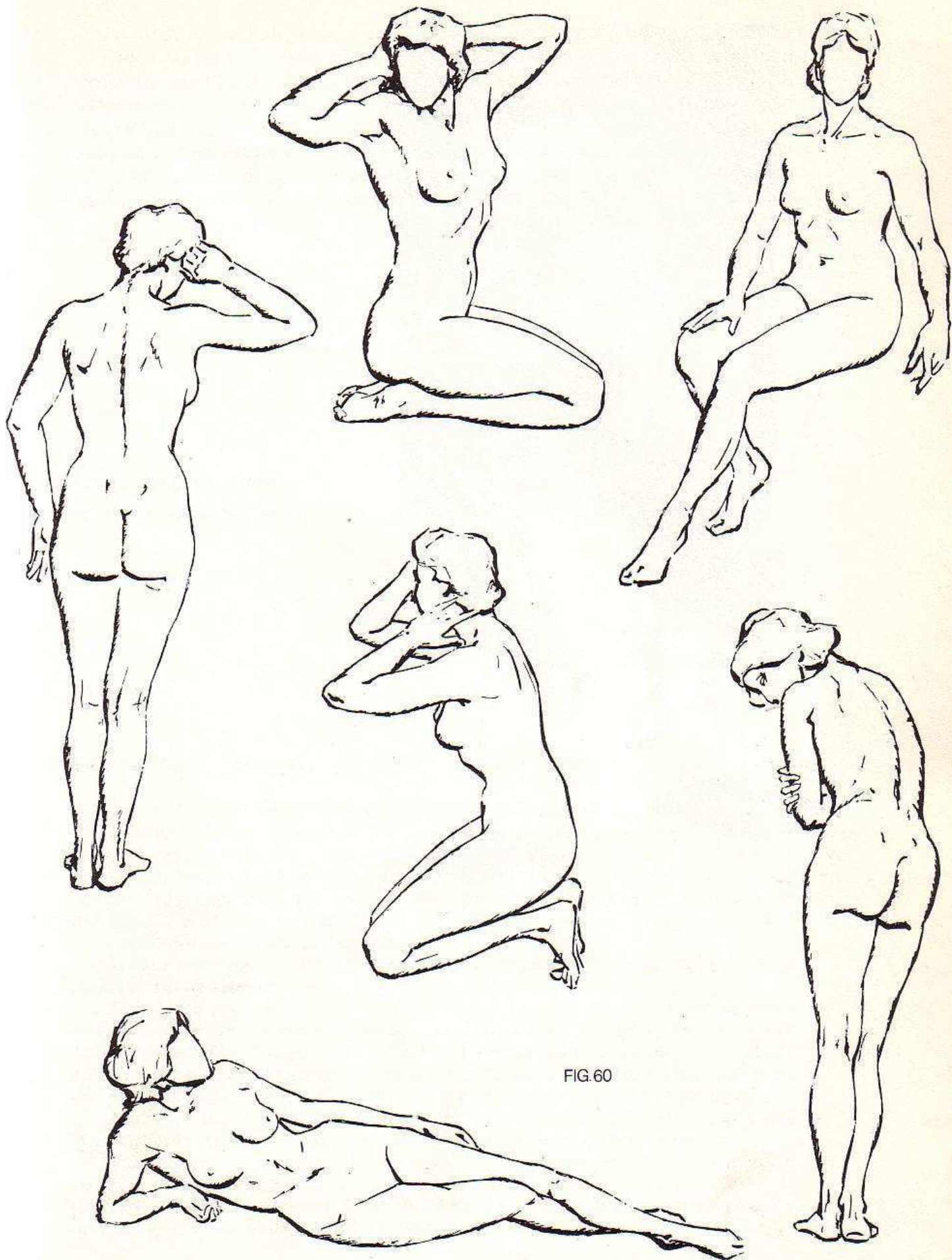
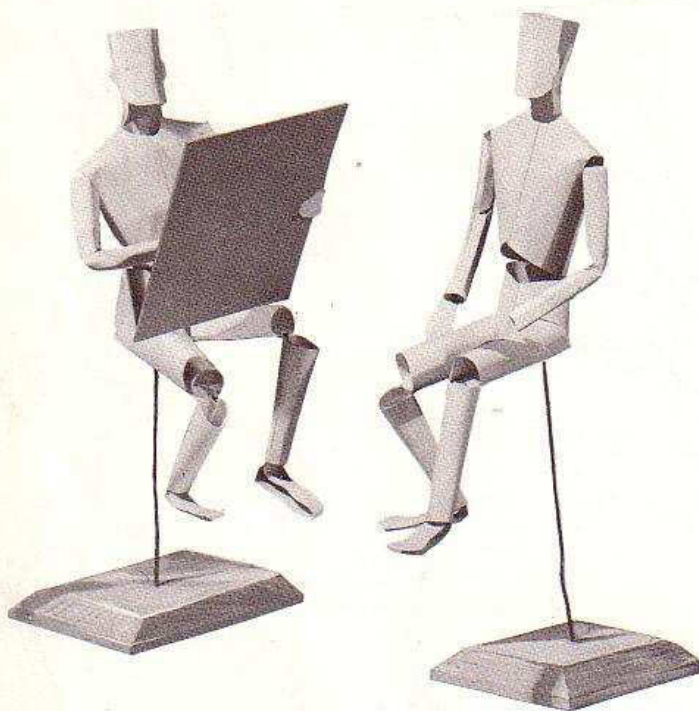
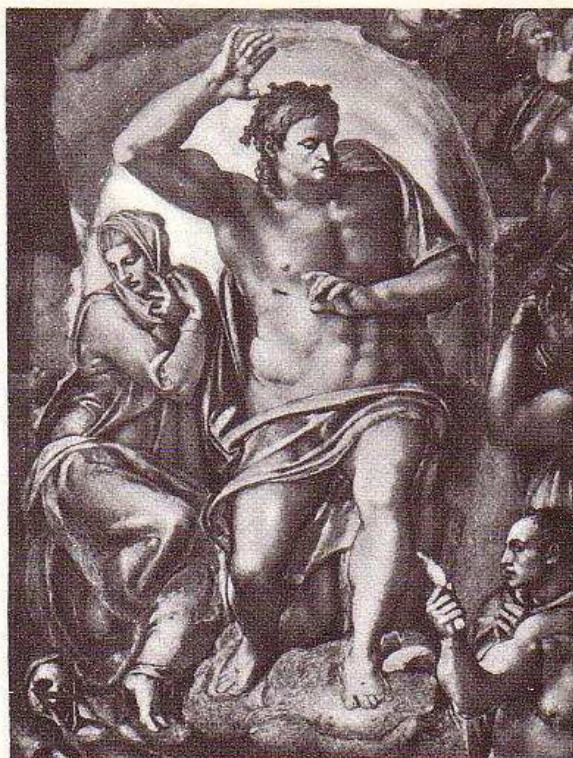


FIG.60

mannequin en position de marche ; dessinez-le aussi de face, puis de trois-quarts et marchant, de dos ; représentez-le assis, puis en train de courir. Au début, placez-le sur des boîtes de conserve ou sur des livres, de façon qu'il se trouve plus ou moins à hauteur de votre tête, pour éviter des raccourcis prononcés et des perspectives trop accusées. Enfin, peu à peu, voyez-le sous des angles plus difficiles à rendre, dans des positions plus complexes ; essayez de progresser, en allant du plus facile au plus difficile, si vous voulez que vos efforts et vos exercices reçoivent, au moment voulu une juste récompense.



**Le corps humain
dans toute sa valeur.**



**Le Jugement
dernier,
de Michel-Ange.
Fragment.**

LE NU EST-IL IMMORAL EN ART?

Le 18 Juillet 1563, à Venise, Véronèse comparut devant le Tribunal de l'Inquisition. On lui reprochait certains personnages ou certaines attitudes, jugés comme immoraux. Comme il se défendait en mentionnant le Jugement dernier de Michel-Ange, le chef des Inquisiteurs lui fit cette réplique devenue célèbre: «Ignorez-vous que dans les nus peints par Michel-Ange il n'est rien qui ne soit d'essence spirituelle?»

Comment apprécier cette réplique?

Il faut comprendre et l'extraordinaire intelligence de cet ecclésiastique et l'époque où se situe ce débat.

Dans son *Jugement dernier*, Michel-Ange exécuta un ensemble de trois cent quatorze personnages, dominés au centre par Jésus, la Vierge et les Apôtres, entourés d'anges et de Saints. Il avait peint tous les personnages entièrement nus, avec l'accord de Paul III, mécène de l'œuvre. A l'inauguration, des protestations nombreuses s'élevèrent, et la discussion dura vingt trois ans.

Après les décrets du Concile de Trente, en 1563, la nudité fut bannie des sujets sacrés, et on envisagea même de détruire le *Jugement dernier*.

Paul IV chargea Daniele da Volterra de peindre des draperies et il fallut les exhortations de l'Académie de Saint-Luc pour empêcher Clément VIII de détruire totalement l'œuvre de Michel-Ange. Et c'est grâce au prestige de ce dernier que le nu survécut à la Contre-Réforme.

Ce Tribunal avait-il raison? Était-il dans le vrai en affirmant que *le nu en lui-même n'a rien d'immoral*? Le temps, les polémiques, les études faites depuis lors nous donnent une réponse affirmative: *En Art, le nu n'est pas immoral... à condition qu'il soit vraiment artistique, c'est-à-dire que le caractère esthétique l'emporte sur le caractère sensuel.*

Puisque vous êtes un amateur convaincu du dessin, nous supposons que vous possédez une éducation artistique et esthétique suffisante, pour pouvoir aborder le nu sans préjugés.

OMBRE ET LUMIÈRE SUR LE CORPS HUMAIN

La lumière modèle le corps, lui donne des ombres propres et des ombres portées. Elle peut être naturelle ou artificielle, diffuse ou précise; elle peut frapper le modèle de face, de côté, etc.; le modelé, la facture et le message de l'œuvre dépendent des facteurs *quantité, qualité, direction* de la lumière. L'ombre peut aussi être graduée et aboutir à un effet de *clair-obscur* tout comme la *lumière* et ce que nous avons appelé la *bosse de l'ombre*.

On doit se rappeler et appliquer ces principes généraux, lorsqu'il s'agit d'étudier et de dessiner les effets de l'ombre et de la lumière sur le corps humain. En effet, la quantité, la qualité et la direction de la lumière influencent l'artiste dès le départ, lui donnent un modelé doux ou sec, avec une qualité, des valeurs et des différences de tons aux endroits ombrés.

Nous pouvons considérer ces principes généraux comme assimilés. Passons donc à l'étude pratique du rendu des ombres sur le corps humain.

LE RENDU DES OMBRES AU MOYEN DE PLANS OU DE BLOCS

Imaginez que vous avez devant vous un modèle, par exemple la Vénus de Milo; vous avez déjà résolu le problème de l'encadrement et de la construction et vous abordez celui du modelé, de la mise en place et du rendu des effets d'ombre et de lumière. (Notez que ces deux opérations —le cadrage linéaire et la mise en place des ombres— peuvent et doivent se faire simultanément. Nous les avons séparées ici pour en faciliter l'explication.)

La difficulté survient au moment de traduire sur le schéma toute la gam-

Le jugement dernier, de Michel-Ange, peint sur l'un des murs de la Chapelle Sixtine (Rome). Il mesure treize mètres de largeur et dix-sept de hauteur.



me des valeurs et des tons qu'offre le modèle. Sur l'image, notez par exemple le parfait dégradé qui modèle avec douceur la forme cylindrique du bras, les dégradés du torse, de l'abdomen, des hanches, etc.; vous voyez que ces dégradés se font sans transitions brusques, de façon régulière, harmonieuse, uniforme; et vous comprenez bien qu'il est impossible de dessiner parfaitement du premier coup toute la gamme des valeurs qui donnent sa forme au modelé, d'autant plus qu'il faut tenir compte en même temps du rapport de tons, entre les différentes parties.

La seule façon de résoudre cette difficulté est de voir, ou mieux, de savoir «voir» où commencent et où s'achèvent en principe les dégradés qui modèlent la forme. Ce qui suppose l'élimination momentanée des transitions, c'est-à-dire des teintes moyennes: vous ne vous occupez que des surfaces nettes de lumière et d'ombre, en les considérant sous forme de plans, comme si le corps présentait une série de facettes.

Raisonnons sur les images: sur la figure n° 1 de cette seconde partie, vous pouvez voir l'application de ce qui est dit au paragraphe précédent. La figure A montre le modèle tel qu'il existe dans la réalité; sur l'image B, le modèle est présenté par blocs, comme vous devez l'imaginer, sans dégradés, les ombres étant rendues par des plans; l'image C montre la mise en place des ombres, telle que vous l'avez faite à partir de la figure B; D nous présente un modelé résolu progressivement à partir de la mise en place précédente, dans une phase assez avancée du rendu des valeurs.

Mais, direz-vous, que dois-je faire pour voir sur mon modèle quelque chose qui n'existe pas, pour imaginer ces ombres traduites sous forme de facettes ou de plans, qui me permettront de mettre en place le modelé, de le simplifier par blocs? C'est très simple: déterminez à vue d'œil où commencent et où s'achèvent lumière et ombre. Sur la figure 2, vous pouvez voir un dégradé spécialement dessiné pour illustrer le cas qui nous occupe. Il montre un dégradé de valeurs, dont les transitions se font sans heurts. Il n'est alors pas difficile de transformer cette série de gradations en plans nets; de marquer en B la limite entre la zone A plus claire et la suivante C plus foncée; de voir en D la fin théorique de la zone précédente C, et le début de la zone suivante E, etc... C'est d'autant moins difficile qu'en délimitant les valeurs, notre but n'est pas d'obtenir un modelé exact, achevé, mais une mise en place initiale des parties qui sont dans l'ombre, c'est-à-dire uné sorte de tâtonnement; il nous permettra d'atteindre la forme à travers son volume. Il existe d'ailleurs un vieux système, qui permet de mieux apprécier la place de ces limites théoriques, où s'effectue le passage de l'ombre à la lumière.

N'oubliez pas cette méthode; regardez le modèle, en clignant souvent des yeux pour essayer de voir et de saisir nettement les surfaces d'ombre et de lumière.

LA VIEILLE FORMULE DES YEUX MI-CLOS

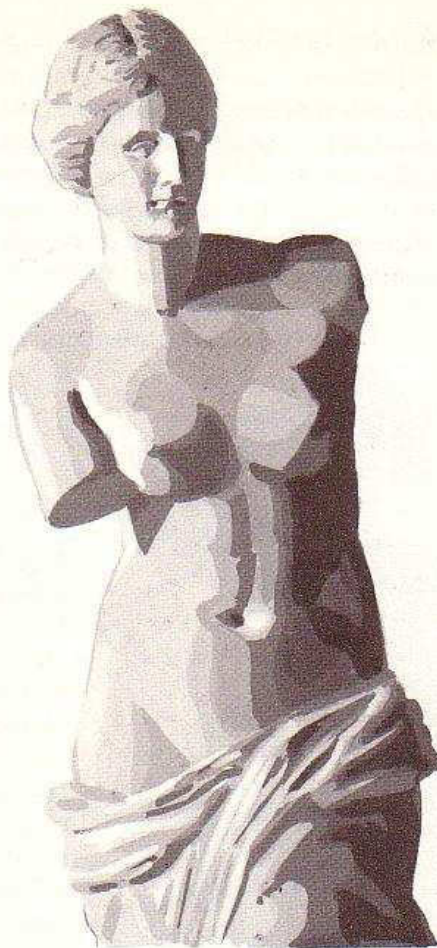
Vous la connaissez: il s'agit de cligner des yeux, de les fermer à moitié, nerveusement, d'une légère contraction des muscles qui font battre les paupières. La vue s'altère et les transitions douces, même les teintes moyennes, disparaissent; l'opposition entre l'ombre et la lumière apparaît plus nettement, et se rapproche de ce que donne le rendu des ombres par plans.

Ne manquez pas de le faire; regardez le modèle, en clignant souvent des yeux, pour essayer de voir et de saisir nettement les surfaces d'ombre et de lumière.

FIG. 1



A



B

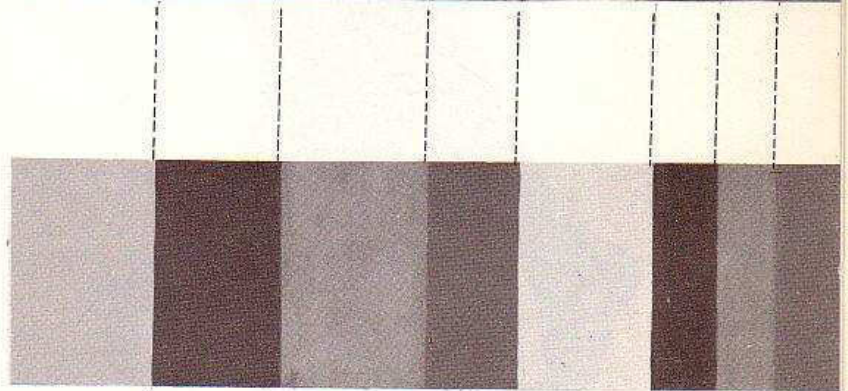


C



D

FIG. 2



A

B

C

D

E

N'allons quand même pas imaginer que rendre le modelé au moyen de plans exige une étude mathématique, géométrique, qui transformerait le corps en polyèdre. Une chose est la théorie, une autre la pratique. Dans la pratique, cette division, cette synthèse des surfaces courbes en blocs ou en plans, existe plus ou moins. Nous allons le voir et l'étudier sur des images, à partir du modèle de la figure 3.



FIG. 3

Fig. 4. — Supposons le modèle déjà schématiquement construit et qu'il faille commencer à en rendre les ombres. (Je répète qu'il est nécessaire de mener de front ces deux opérations: encadrement linéaire et mise en place des ombres.) Nous pouvons voir sur ce dessin la première phase du rendu des ombres, au moyen de plans. Le crayon a tout d'abord tracé la limite du passage de l'ombre à la lumière (tracé A); puis il a grisé toute la zone, d'un ton clair et régulier, obtenu par de larges traits obliques. (Le crayon travaille alors tenu dans la main, la mine large taillée en biseau.)

Fig. 5. — Dans cette large zone, nous mettons ensuite en place les «bosses», c'est-à-dire les endroits plus foncés, qui se trouvent entre ceux qui sont éclairés par la lumière directe ou reflétée. Comme vous le voyez, dans certains cas, nous délimitons d'abord (tracé B) les plans constitués par ces «bosses». Remarquez que nous changeons alors légèrement la direction du trait, pour obtenir un noircissement plus fort et un ton uni. Achéons l'opération en ajoutant les valeurs intermédiaires, qui correspondent aux plans situés dans la pénombre.

Sur cette dernière figure, n° 5, vous voyez qu'à de nombreux endroits, il n'existe pas de limite nette, géométrique, séparant les zones plus claires des plus foncées, et inversement. (Comparez ce dessin avec celui de la figure 1 C.) Observez également sur cette figure 5 qu'à certains endroits, le crayon a dessiné des traits circulaires, en forme de boucle ou des dégradés pour tenter d'expliquer dès le début l'apparence cylindrique ou courbe de la forme. Comprenez bien qu'il n'est pas question de prendre au pied de la lettre la formule qui consiste à essayer de rendre les ombres par des plans. Il faut savoir en appliquer le principe théorique, c'est-à-dire séparer en surfaces plus ou moins nettes les dégradés doux et harmonieux, que présente le modèle.

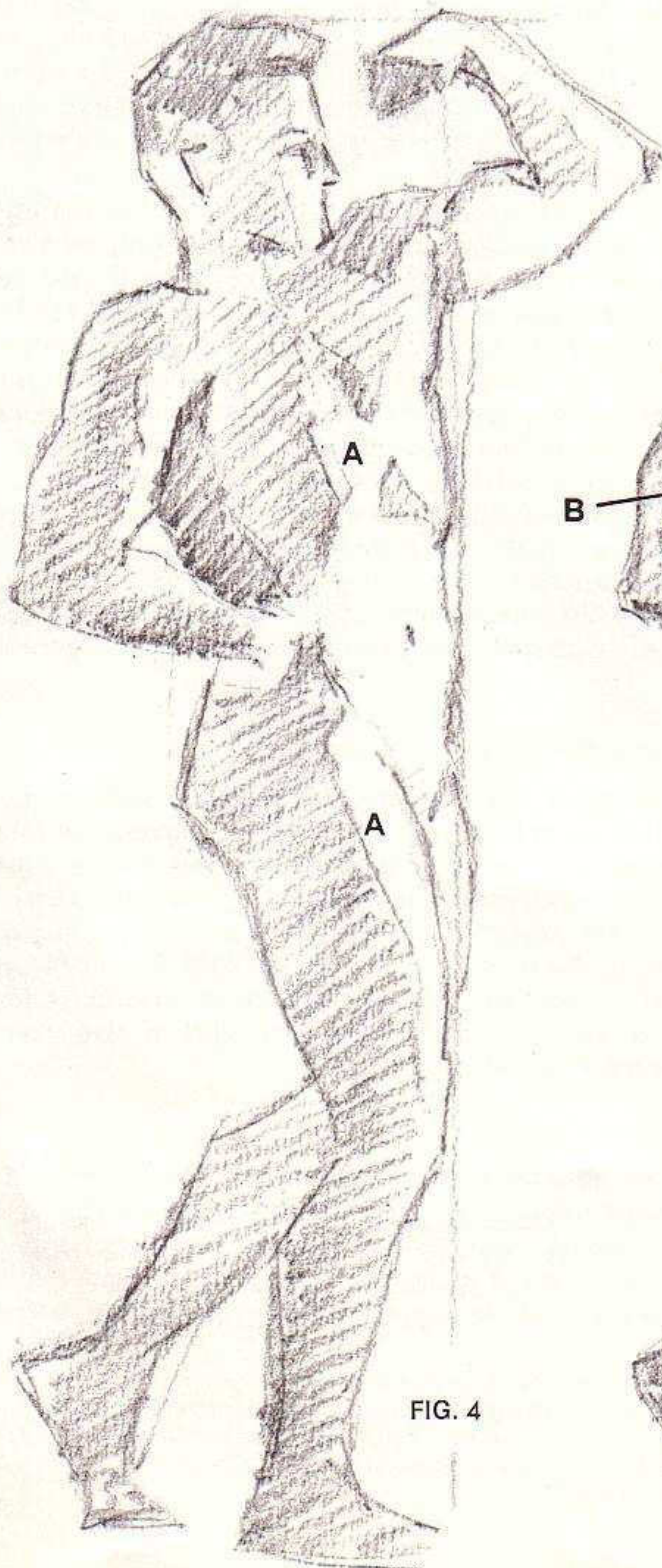


FIG. 4

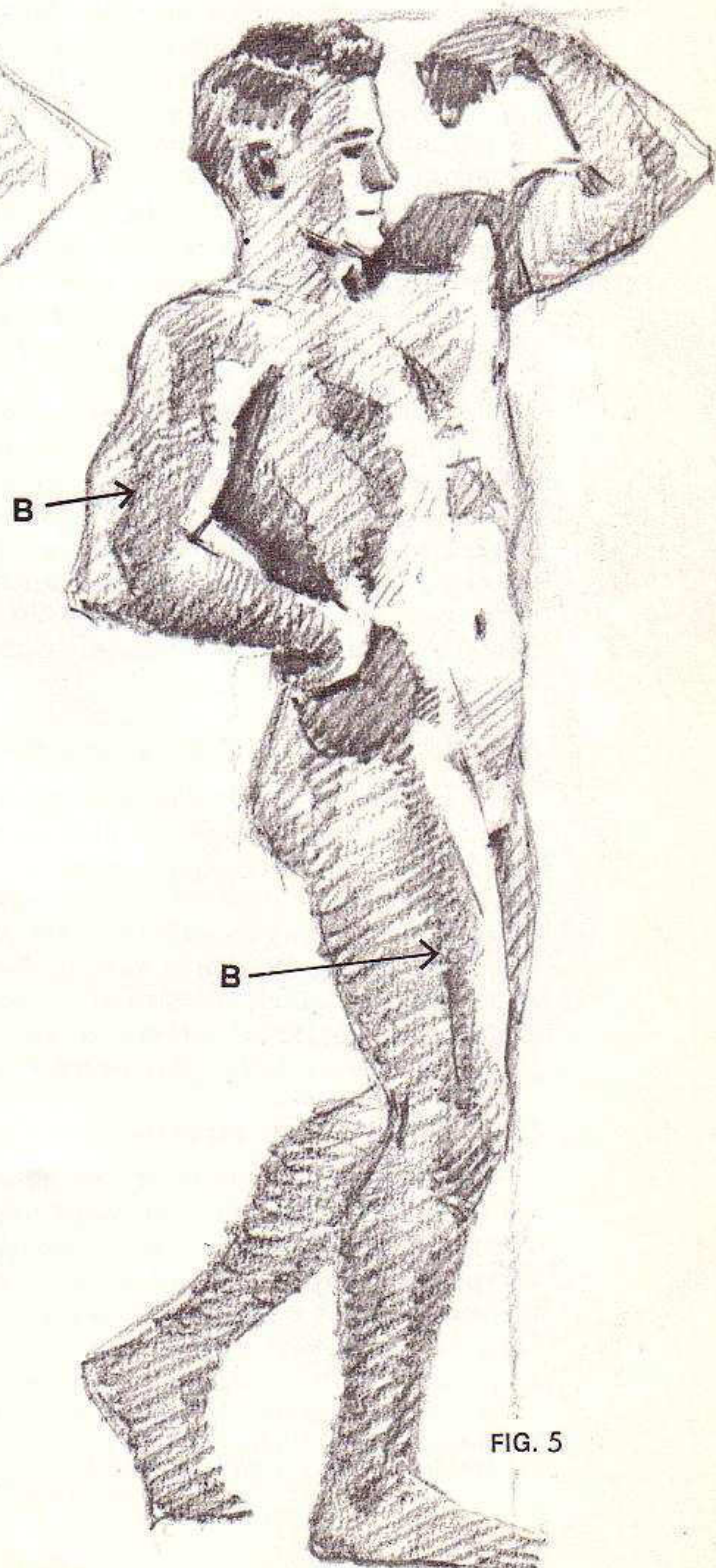


FIG. 5

LE MODELÉ DU CORPS DANS LE STYLE ACADÉMIQUE

Continuons par le modelé en essayant d'étudier le développement progressif du rendu des valeurs, le contraste et l'atmosphère dans le style académique. Les termes « dessin académique » ou « peinture académique » tirent leur origine de la tendance qu'avaient les artistes du siècle dernier — Ingres particulièrement —, de s'appliquer à dessiner et à peindre, avec un réalisme absolu, transcrivant exactement, avec froideur, les formes et les valeurs présentées par le modèle. De nos jours, on estime que ce style ne convient qu'aux études.

C'est le style qui nous intéresse ici ; il nous permettra de consolider nos connaissances de base sur le modelé du corps, et d'acquérir le métier nécessaire pour étudier et trouver plus tard un style personnel.

Rappelons à ce propos les règles fondamentales pour obtenir un modelé parfait, réel et donc académique. Rappelons que *rendre une valeur c'est comparer, observer, concentrer toute son attention sur une valeur donnée, sur un ton déterminé remarqué sur le modèle, jusqu'à le graver dans sa mémoire de manière à être capable de le comparer à un autre*. Pour cela, la première règle est de *voir la lumière et de la dessiner, après avoir vu et analysé le modèle comme un ensemble de surfaces modelées par la lumière, en s'efforçant de voir toujours des taches et non des contours linéaires ; il faut se rappeler, enfin, que les valeurs, la construction, l'harmonisation et le rendu doivent se faire progressivement mais simultanément, tout doit être travaillé à la fois comme s'il s'agissait d'une image apparaissant petit à petit tout entière en montrant progressivement ses détails*. N'oubliez pas que vos valeurs seront plus justes si vous étudiez et comparez le contraste des tons entre eux. Tirez profit de la loi des *contrastes simultanés*, c'est-à-dire que « le blanc est d'autant plus blanc que ce qui l'entoure est plus foncé » ; n'oubliez pas non plus la possibilité de *provoquer des contrastes*, en intensifiant un ton proche et opposé à un autre, de façon que l'un ou l'autre acquière plus de relief. Enfin, vous avez la possibilité de créer une atmosphère, de la dessiner en estompant les contours, en accentuant la netteté des premiers plans et la légèreté du fond (1)

ACCENTUEZ LES VALEURS DE LA TÊTE, DES BRAS ET DES JAMBES

En étudiant le nu d'après nature, j'ai pu constater que la gamme des valeurs est presque toujours plus accentuée sur la tête et les extrémités que sur le torse. En effet, à de rares exceptions près, la tête et les mains sont toujours légèrement plus sombres — très peu bien sûr — que le reste du corps ; notons que cette légère obscurité est progressive, c'est-à-dire qu'elle augmente, lorsqu'on descend du bras vers la main, du genou vers le pied. D'une façon plus générale, l'effet est naturel si l'on tient compte que les avant-bras et les mains d'une part, les jambes et les pieds de l'autre, ainsi que la tête, sont les parties du corps les plus exposées à l'air et au soleil.

RAISONNONS SUR DES EXEMPLES

Le résumé graphique de ces notions vous est donné par les figures suivantes dessinées dans le style académique, ainsi que par cette étude de Mariano Fortuny, remarquez sur chacune de ces illustrations l'importance acquise par l'ensemble complexe des muscles, la place et la forme de chacun d'eux ; mis convenablement en relief, ils donnent de la vie à la représentation du corps (Fig. 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12).

(1) Si vous voulez approfondir votre connaissance de ces règles et des notions qui se rapportent au rendu des valeurs et des ombres, nous vous recommandons le livre *Ombres et lumières dans le dessin et la peinture*, dans la même collection.

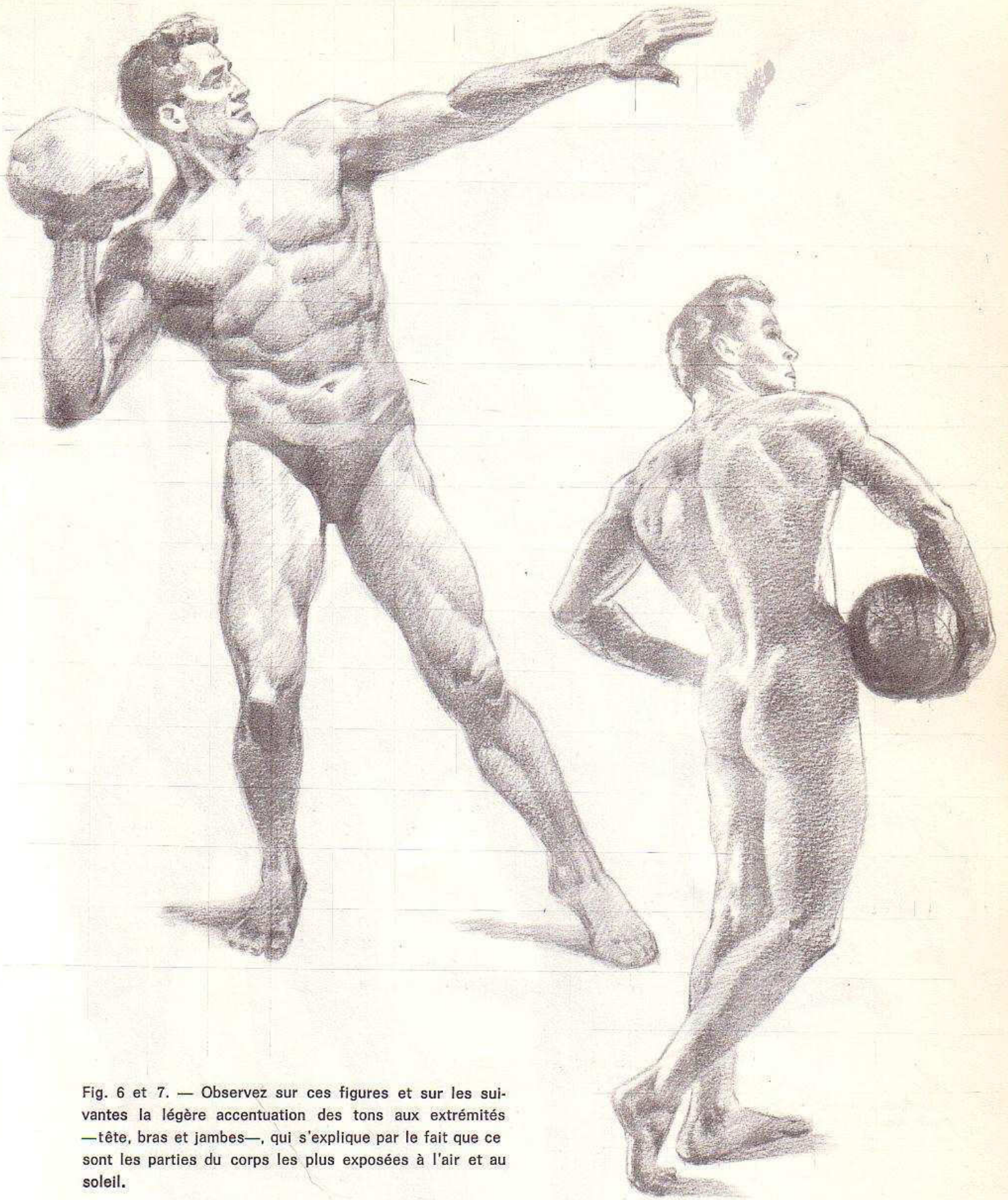


Fig. 6 et 7. — Observez sur ces figures et sur les suivantes la légère accentuation des tons aux extrémités —tête, bras et jambes—, qui s'explique par le fait que ce sont les parties du corps les plus exposées à l'air et au soleil.

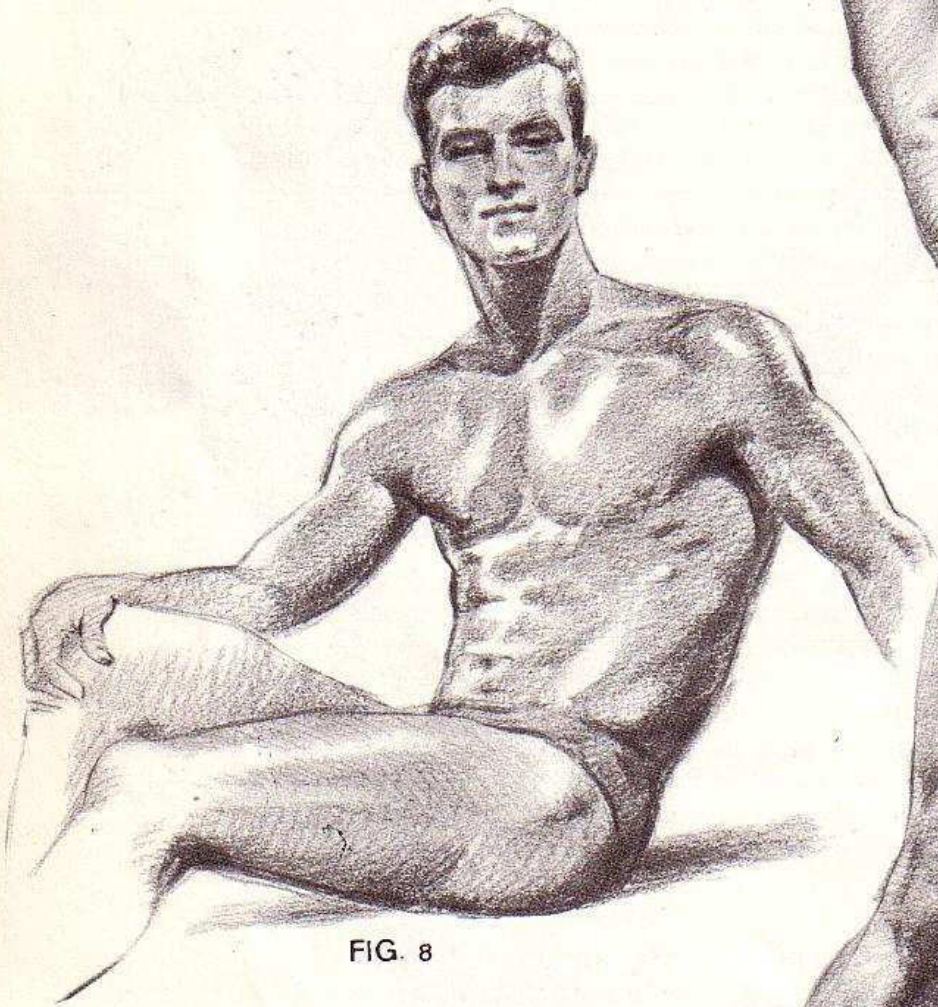


FIG. 8

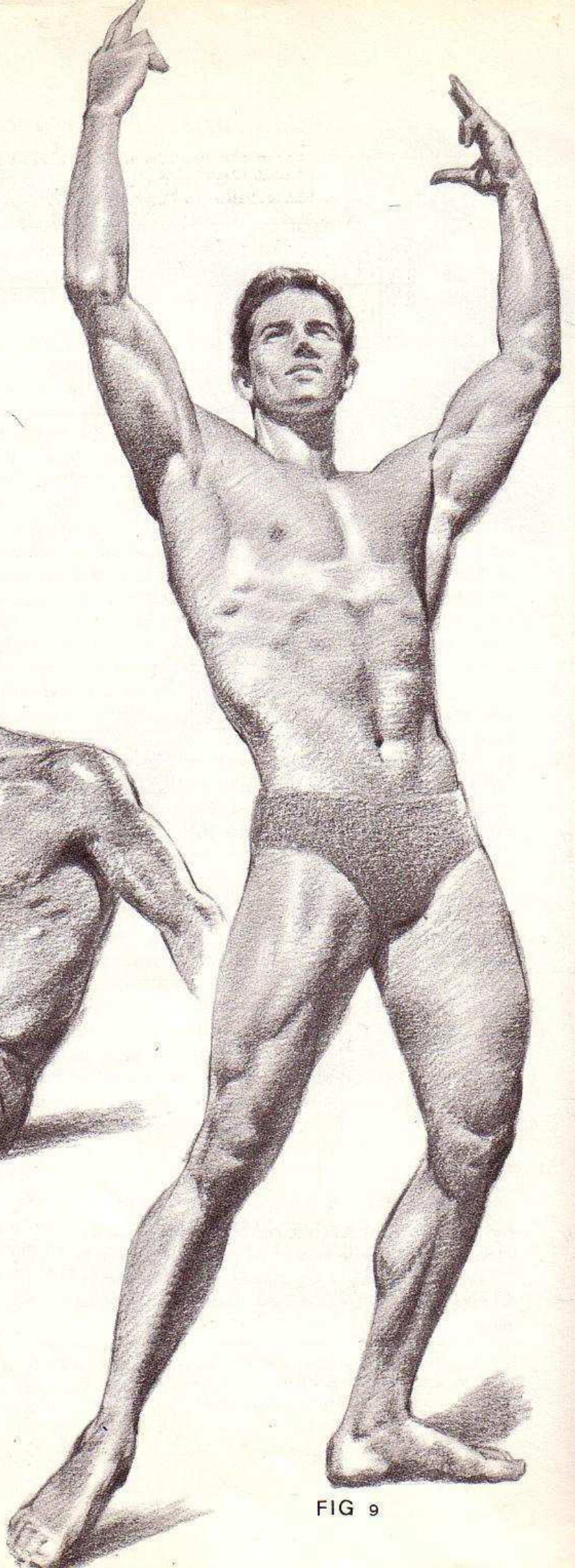


FIG 9

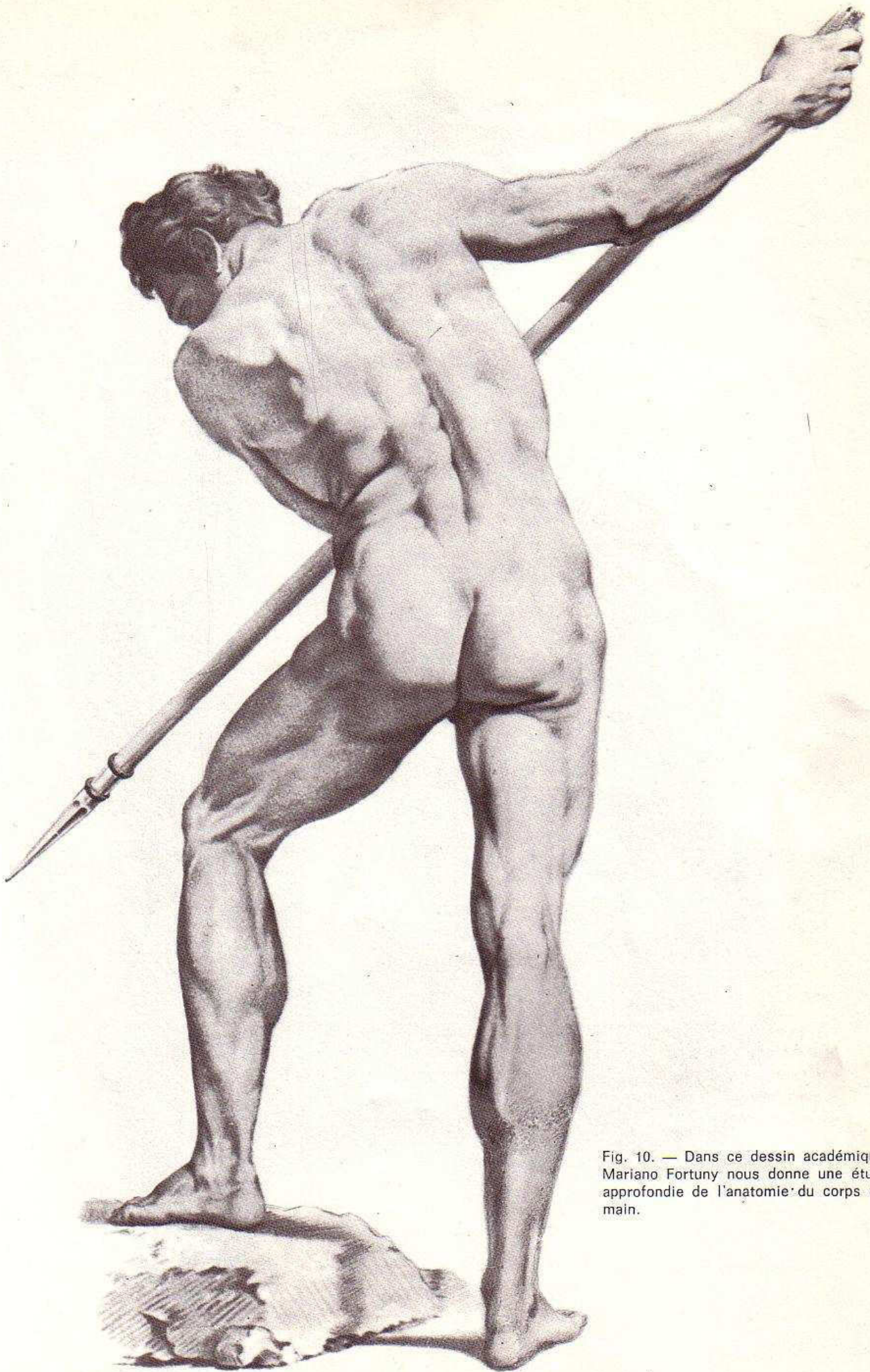


Fig. 10. — Dans ce dessin académique, Mariano Fortuny nous donne une étude approfondie de l'anatomie du corps humain.

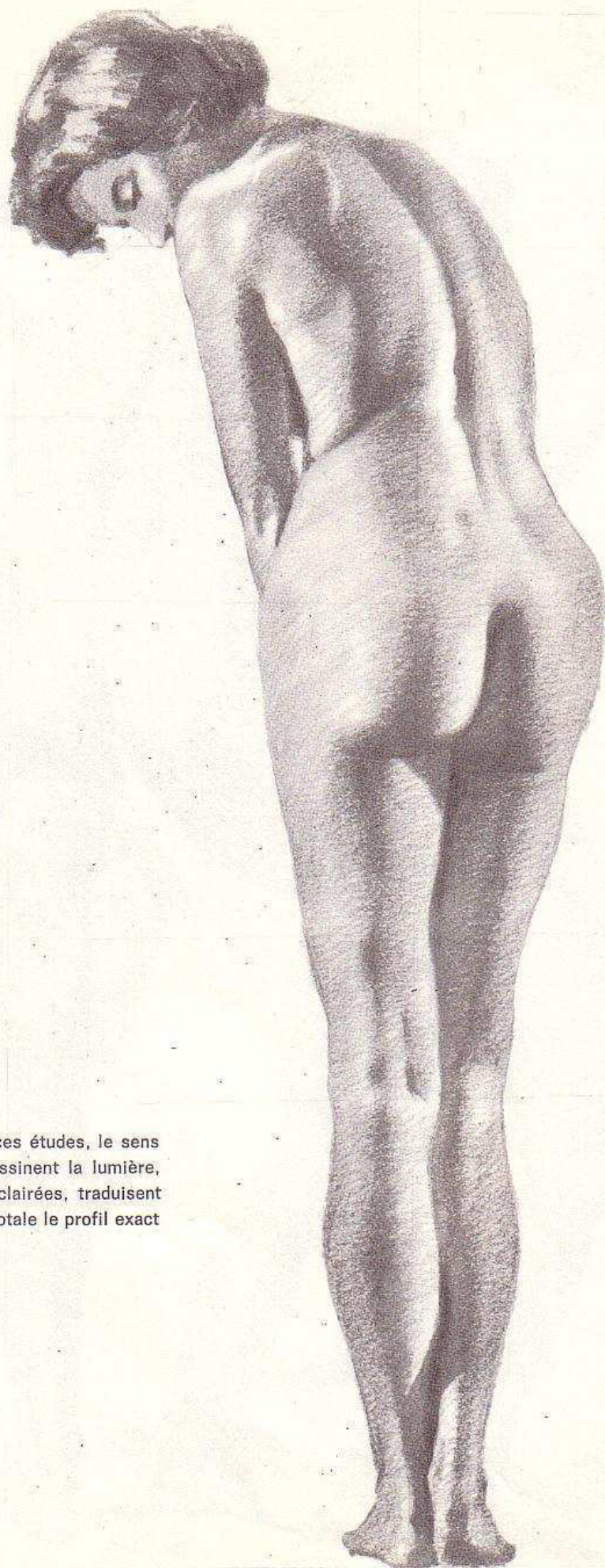


Fig. 11 et 12. — Remarquez que dans ces études, le sens et l'intensité donnés aux lignes qui dessinent la lumière, c'est-à-dire aux contours des parties éclairées, traduisent le souci de représenter dans sa vérité totale le profil exact de la forme dessinée.



LE STYLE PERSONNEL

Il est encore un peu tôt pour parler de style personnel, c'est-à-dire d'une manière de dessiner particulière, qui vous est propre, qui distingue vos œuvres de celles des autres. Mais puisque nous sommes parvenus aux dernières notions sur l'étude du corps humain, nous allons traiter, sans toutefois l'approfondir, cette question très importante. Comme vous le savez, *le style est le caractère particulier que l'artiste transmet à ses œuvres*. Pour rendre évident ce caractère particulier, l'artiste donne son interprétation personnelle du modèle ; il en dessine la forme et le modelé selon sa manière d'être et de penser, suivant son expérience, son état d'âme, en tenant compte également des styles de son époque. A cette interprétation personnelle de la forme et du modelé, l'artiste ajoute alors sa manière de faire favorite —sa facture—, qui est fonction d'une technique déterminée et du procédé qu'il pense utiliser.

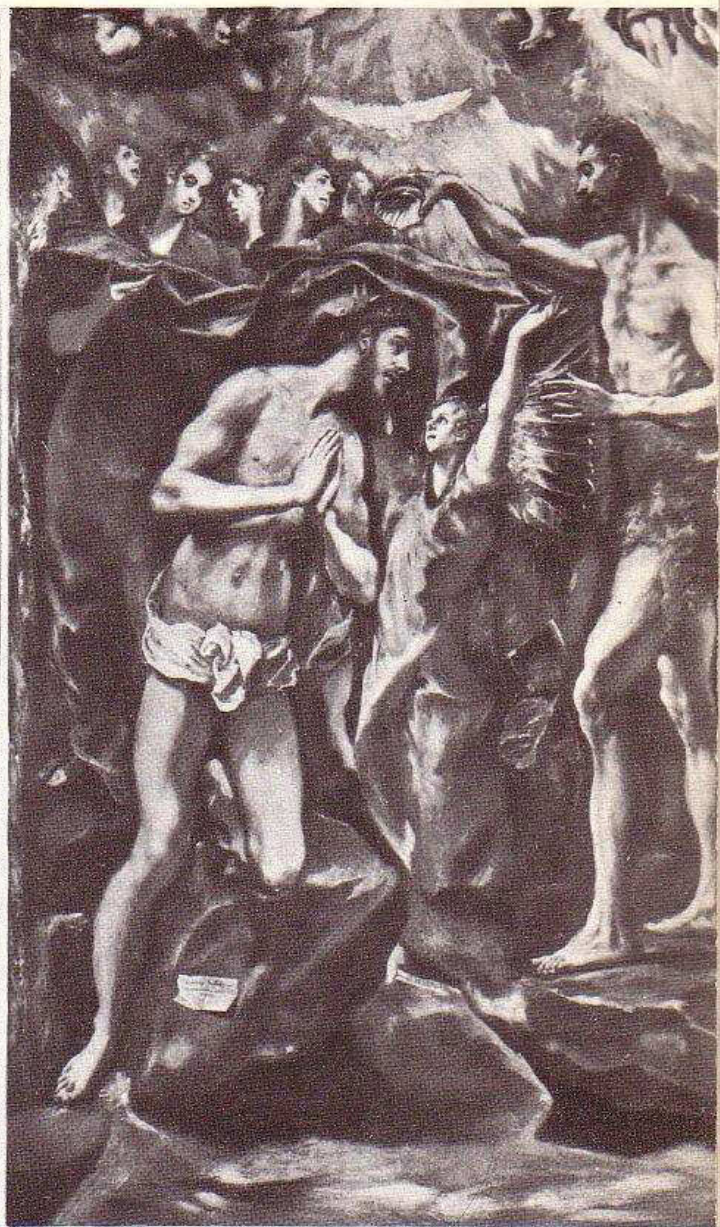
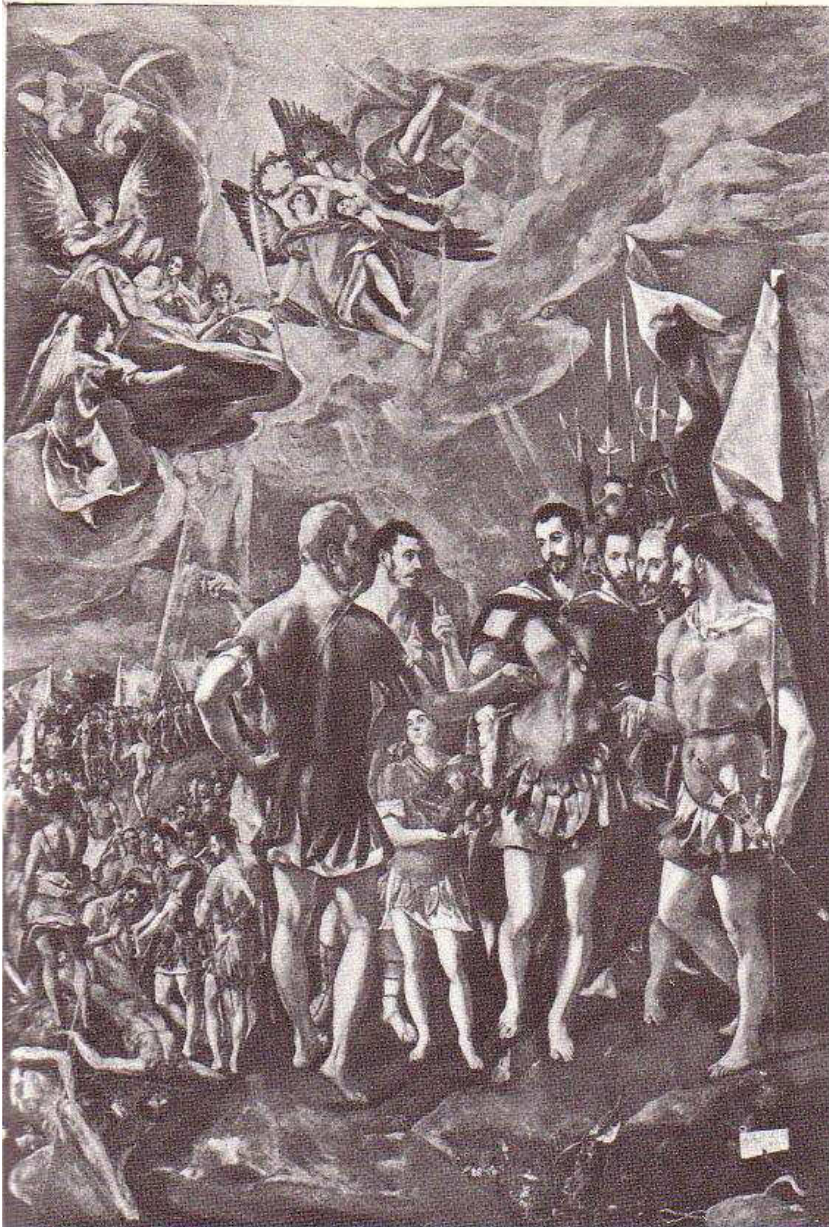
Forme, modelé et facture sont, par conséquent, les trois facteurs dont se sert l'artiste pour faire apparaître son style propre. Etudions brièvement les possibilités qu'ils offrent.

LA FORME

La forme est, de ces facteurs, celui qui se prête le plus à une interprétation conventionnelle. On peut l'allonger, l'élargir, la durcir, l'adoucir, l'idéaliser, etc. De toutes façons, il est évident que «travailler» ce facteur suppose une modification de l'apparence normale du modèle, c'est-à-dire une *déformation*, qui peut conduire à une originalité mal comprise, à un de ces styles qui annulent la faculté de contempler, faisant naître à sa place le besoin angoissant d'interroger. Stylisez la forme au moment voulu, n'essayez pas de devancer les événements ; attendez d'éprouver le besoin de déformer, qui se produira de toutes façons le moment venu, quand vous dominerez le dessin académique et que vous aurez dessiné tellement de corps aux proportions justes, que surgira en vous la nécessité impérieuse de chercher de nouvelles formes d'expression artistique. Suivez en cela l'exemple des grands Maîtres, le Gréco par exemple, qui le premier osa styliser et déformer le corps humain. Il va de soi qu'il ne le fit pas du premier coup ; il suffit de comparer un des premiers tableaux qu'il peignit en arrivant à Tolède, «Le Martyre de saint Maurice», avec n'importe quel autre plus tardif, par exemple «Le Baptême du Christ», pour se rendre compte que ces belles disproportions ne furent pas l'œuvre d'un jour, mais le résultat d'une recherche continue et progressive (fig. 13 et 14).

LE MODELÉ

Le modelé, de même que la forme, peut être (chez le modèle) parfaitement normal, académique. Mais vous, en tant qu'artiste créateur de votre propre style, vous pouvez le voir et l'interpréter à votre manière, en accord avec votre caractère, avec le sens et le message de l'œuvre. Ainsi, vous pouvez accentuer le *contraste* et même le durcir au point d'en arriver à un jeu de blancs et de noirs ; ou bien l'adoucir et lui donner quelque chose de très délicat. Pour accentuer votre style, vous pouvez encore modifier le facteur *atmosphère* et dessiner avec la précision, la netteté d'un style acéré, dur, coupant... ou exagérer l'effet en estompant les formes, en les laissant floues, comme vues à travers un verre dépoli (fig. 15 et 16).



Figures 13 et 14:— **Le Martyre de saint Maurice** et **Le Baptême du Christ**, deux tableaux fameux du Gréco. (Escorial et Musée du Prado.)

LA FACTURE —TECHNIQUE ET PROCÉDÉS.

La facture dépend d'abord de la technique —qualité du tracé, du grisé, des dégradés—, puis du procédé employé par l'artiste: mine de plomb, fusain, sanguine et même plume (tigelle, pinceau ou bambou). Quoi qu'il en soit, la facture constitue un élément important dans la détermination du style: c'est le trait, le caractère du tracé ou du coup de pinceau; c'est par exemple la combinaison d'un papier rugueux avec un crayon mou, ou un dégradé aux traits courts obtenus avec la mine du crayon posée à plat ou sur la pointe, etc. (fig. 17).

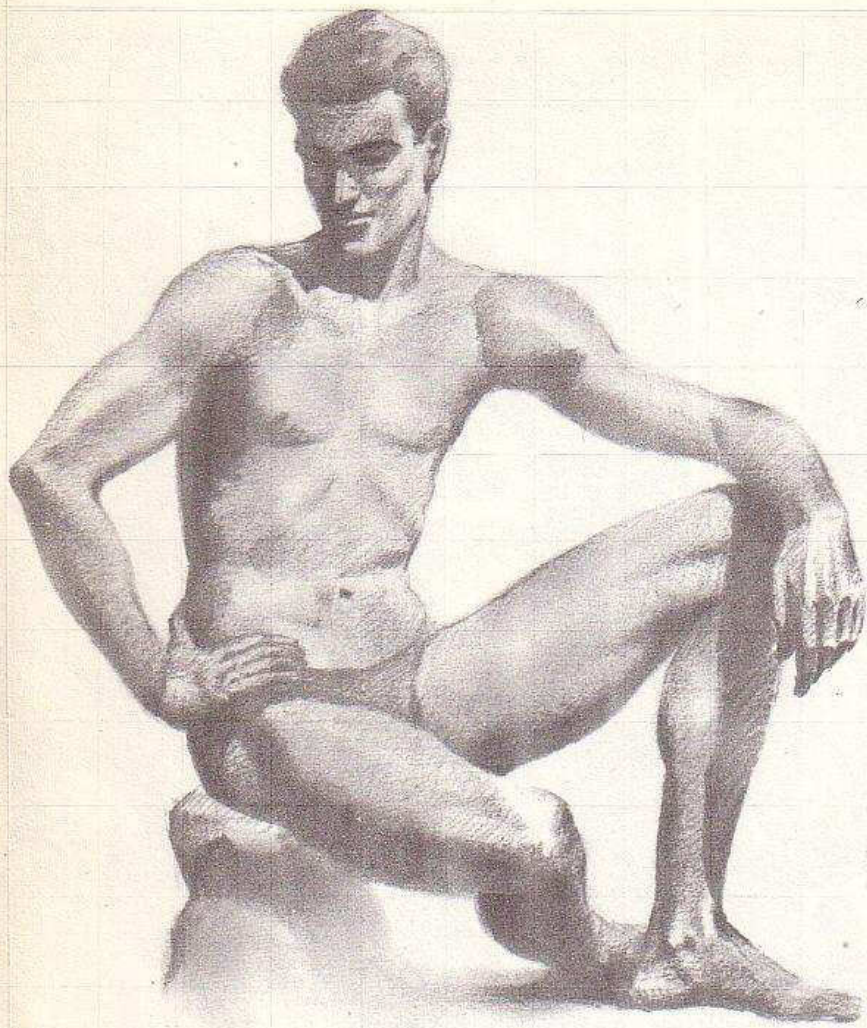
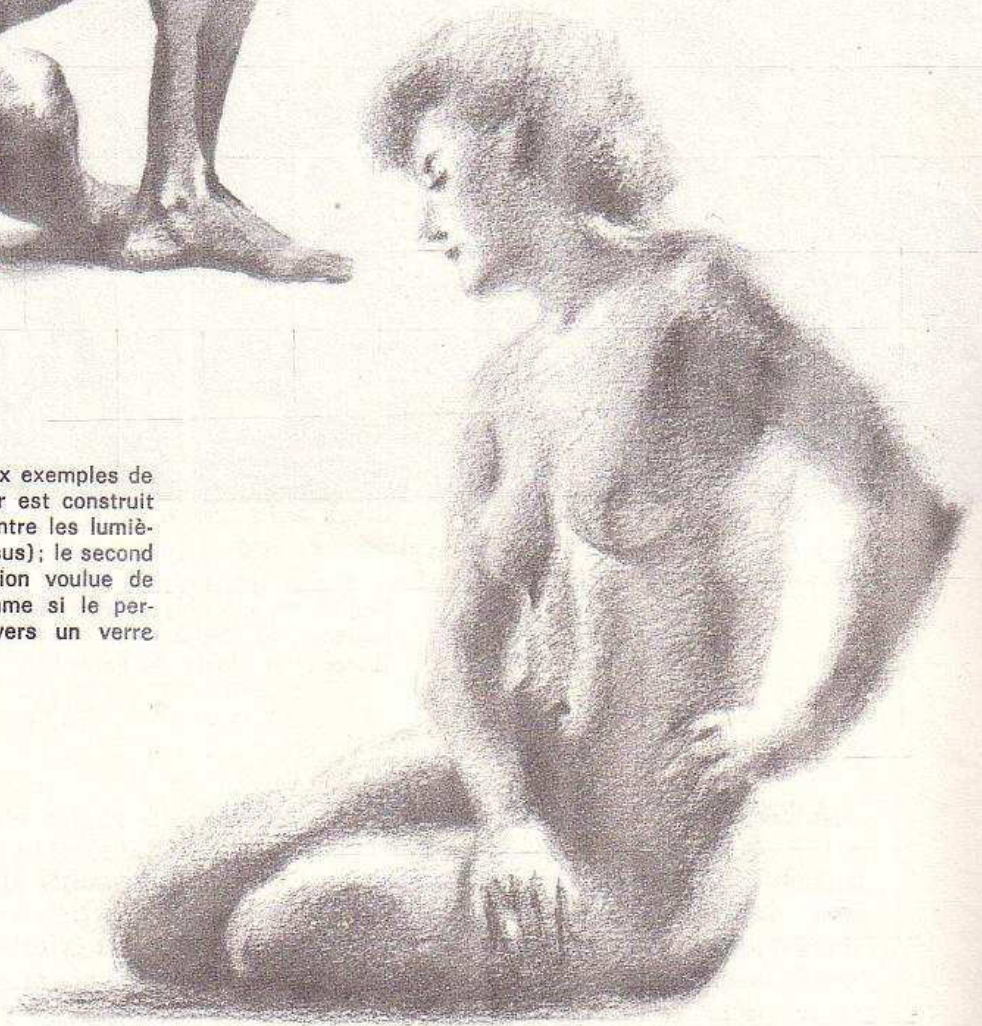


Fig. 15 et 16. — Voici deux exemples de style différent: le premier est construit sur le contraste violent entre les lumières et les ombres (ci-dessus); le second repose sur une exagération voulue de l'effet d'atmosphère, comme si le personnage était vu à travers un verre dépoli.






Fig. 17. — La technique et le procédé constituent un facteur essentiel quant à la détermination du style. Le dessin ci-dessous est réalisé sur papier canson; on a d'abord dessiné un fond au fusain, puis on a construit le personnage sur ce fond à l'aide de la gomme, des doigts et de quelques retouches faites directement au crayon charbon.

ÉTUDE DÉTAILLÉE DES DIFFÉRENTES PARTIES DU CORPS HUMAIN

Tronc - Bras - Jambes - Pieds et Mains

LE TRONC :

POUR MICHEL-ANGE, LA PARTIE LA PLUS IMPORTANTE
DU CORPS ÉTAIT LE TORSSE

Michel-Ange attribuait au dessin du tronc une importance capitale. «Si l'on examine une grande partie de ses croquis —nous dit le professeur Stratz—, on remarque aisément que son point de départ n'était pas la tête mais le tronc. Dans ses études du corps, les mains, les pieds et la tête sont le plus souvent indiqués par de simples lignes, alors que le tronc est déjà exécuté dans ses moindres détails».

La prédilection de Michel-Ange pour cette partie du corps est facile à comprendre : en parfait anatomiste, sa principale préoccupation se rapportait à *l'origine du mouvement*, c'est-à-dire au tronc. Les muscles du tronc et des membres étaient le plus important pour lui, car ils se tordent, s'inclinent, s'étirent; par contre, il considérait que *les parties mobiles*, la tête, les mains et les pieds, n'offraient qu'un intérêt secondaire.

Constatez vous-même que lorsque la construction et le modelé du torse sont justes, la proportion du reste ne présente pas de difficulté. Consacrez beaucoup de temps à l'étude du torse ; dessinez-le de face, de profil, fléchi en avant, en arrière, le corps incliné de côté et le personnage assis, etc. Soyez votre propre modèle, en vous plaçant devant une glace, ou demandez à un de vos amis de poser pour vous. Si vous n'avez pas de modèle, exercez-vous pour l'instant à copier les illustrations ci-jointes, qui montrent le torse dans des poses diverses, mettant en relief l'ensemble des muscles (fig. 18).

LES BRAS ET LES JAMBES : QUATRE CYLINDRES MUSCLÉS

«Le corps humain se compose d'un ensemble de formes cylindriques» : jamais ce concept fondamental ne saurait être mieux employé qu'ici. Les bras et les jambes ne sont effectivement que cela, avec, bien entendu, le relief musculaire correspondant, et l'apparence osseuse qu'offrent certains endroits. Pour obtenir la forme souhaitée, il est nécessaire de connaître ce relief, qui s'appuiera sur les cylindres directeurs. Voyez sur les figures suivantes (p. 62 et 63), l'étude de bras et de jambes que j'ai faite moi-même pour vous ; observez sur chaque exemple la place et la forme des muscles (fig. 19). Remarquez un détail très important qui a trait au modelé de ces parties du corps —et aussi, bien sûr, à celui du tronc et en général de toutes les parties qui sont essentiellement cylindriques— :

Le trait est enveloppant et suit la conformation cylindrique.

Mais faites attention : ne dessinez jamais les ombres d'une forme cylindrique —bras ou jambe— avec des traits verticaux dans le sens de la longueur comme s'il s'agissait d'un tube strié (car ce serait alors son apparence !). Faites-les toujours avec des traits en forme de boucle, *qui enveloppent la forme cylindrique* ; agissez de la même façon lorsque vous estomperez avec le doigt ou avec l'estompe. Lorsque vous encadrerez ou passerez les gris, n'oubliez pas que vous pouvez le faire avec des traits en diagonale mais, je le répète, jamais verticaux.

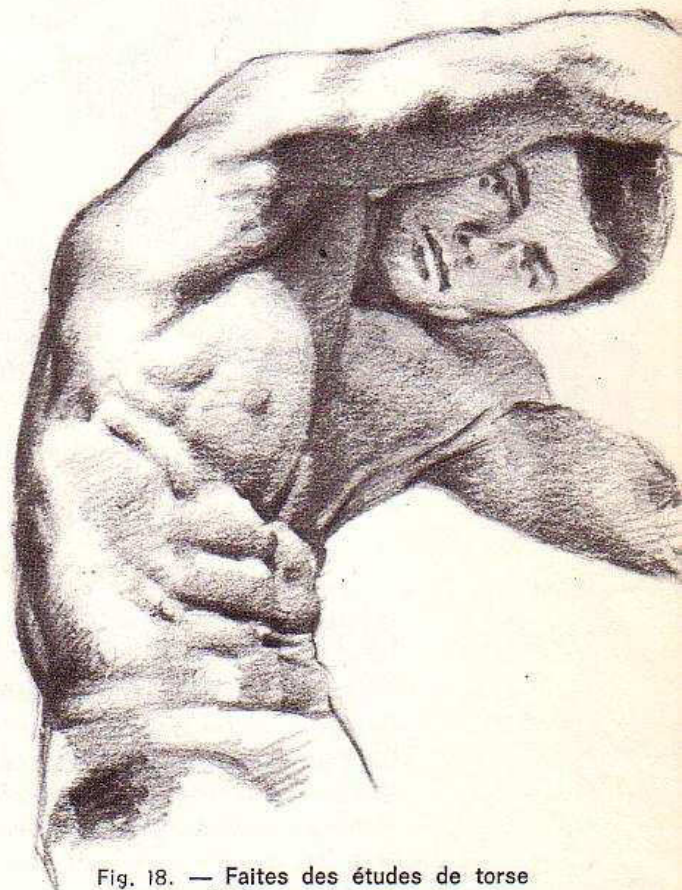
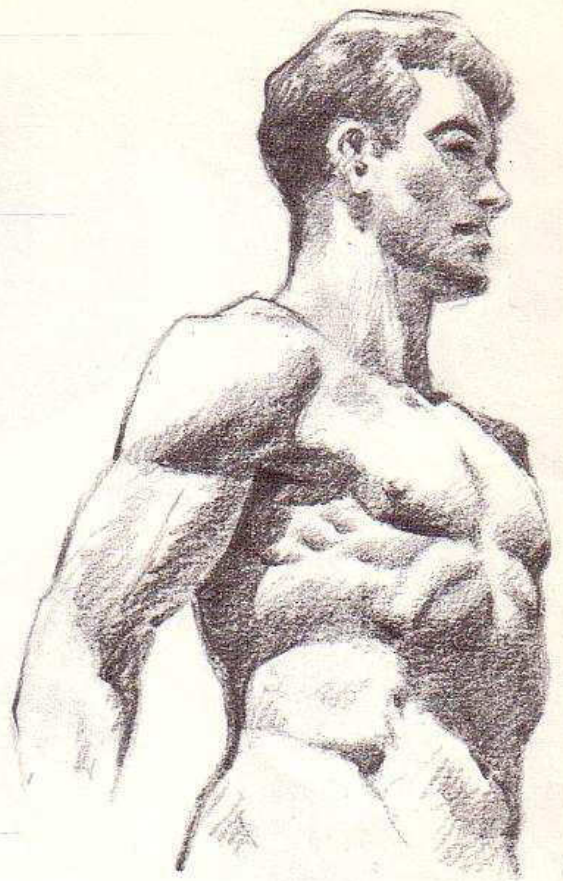
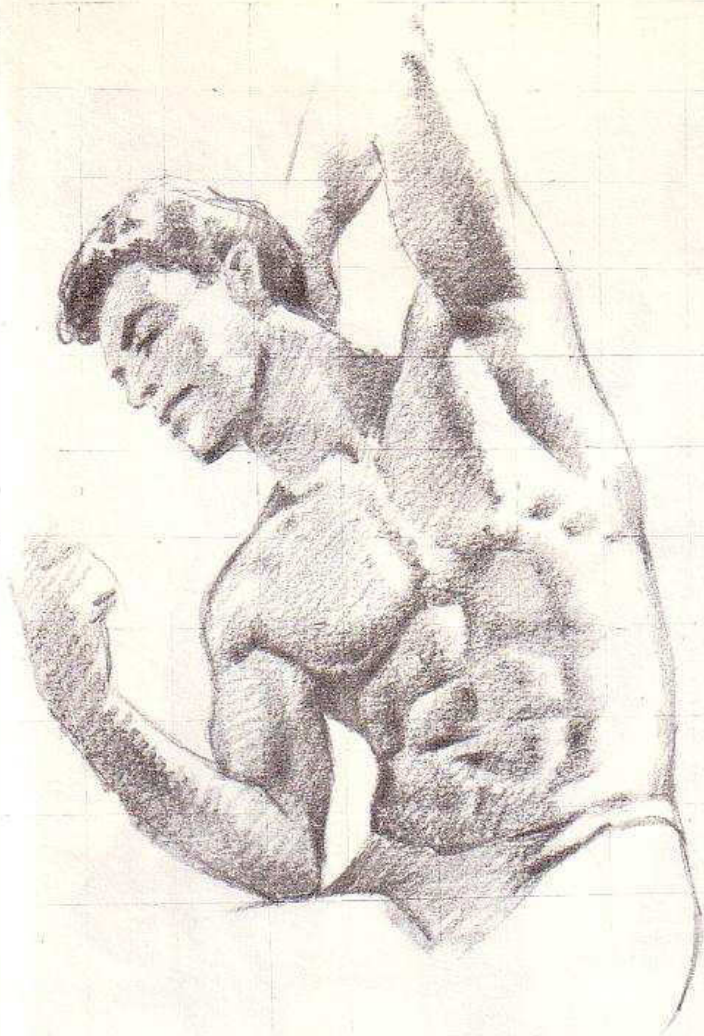


Fig. 18. — Faites des études de torse comme celles-ci, en étant votre propre modèle devant une glace. Ou copiez ces images ; vous consoliderez ainsi vos connaissances d'anatomie.

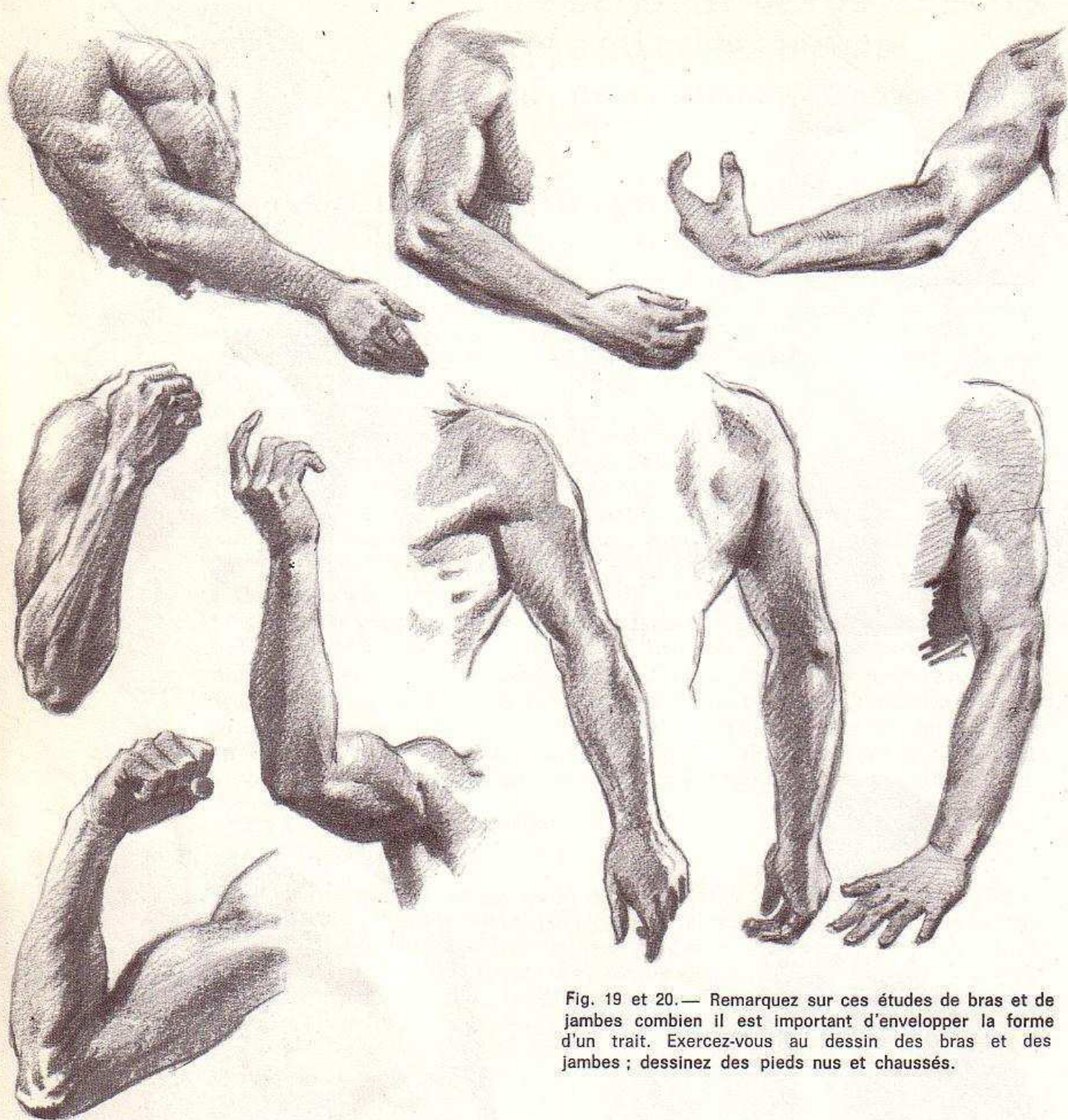
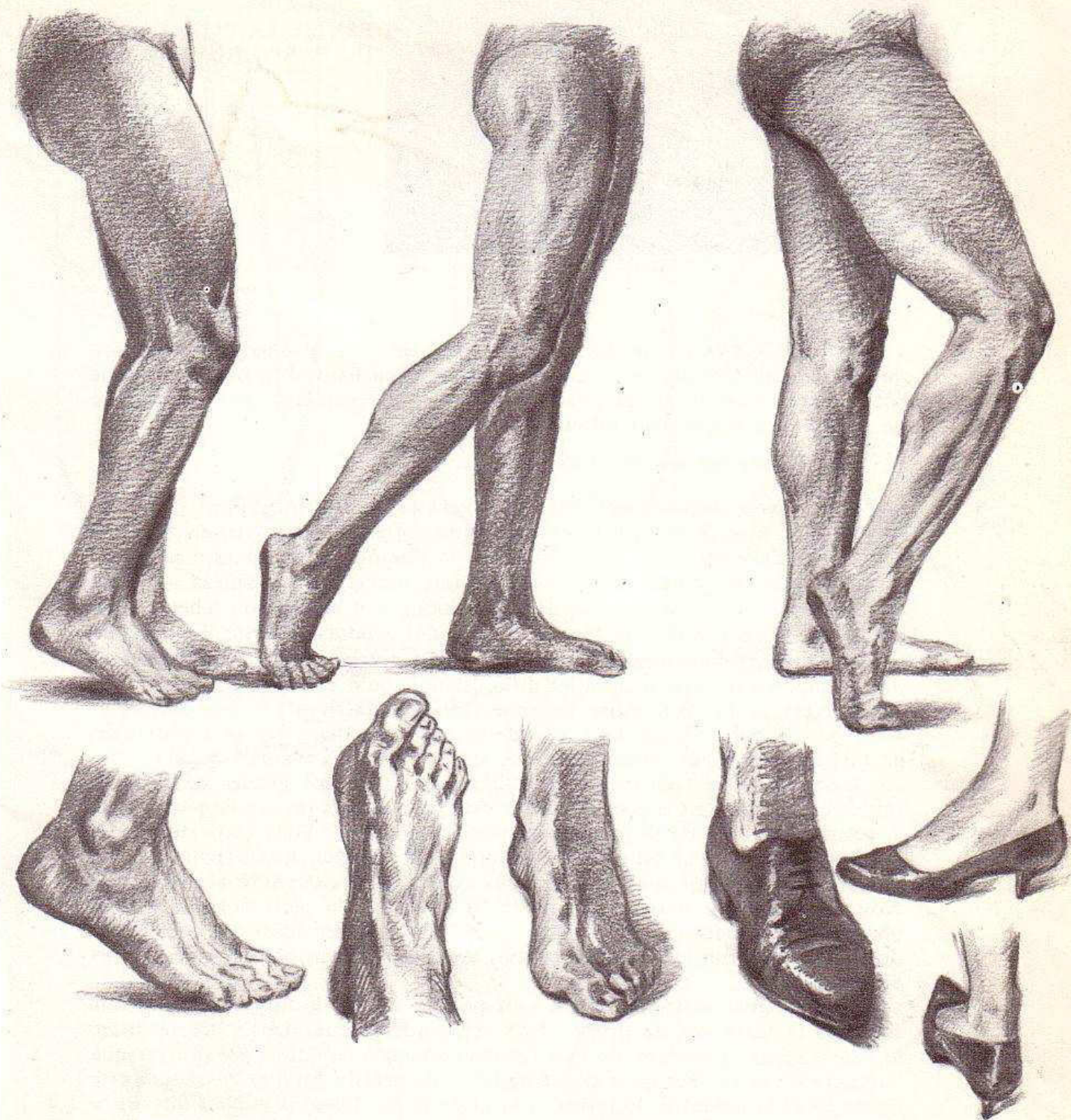


Fig. 19 et 20. — Remarquez sur ces études de bras et de jambes combien il est important d'envelopper la forme d'un trait. Exercez-vous au dessin des bras et des jambes ; dessinez des pieds nus et chaussés.

LA FORME COMPLIQUÉE DES PIEDS

C'est ici que vous pouvez étudier sur vous-même et dessiner vos pieds. Faites-le aussi souvent que possible; déchaussez-vous et posez sur le sol, en l'appuyant sur quelque chose, une glace presque verticale; regardez vos pieds, étudiez-les et dessinez-les. Leur forme est un peu compliquée, même si vous prétendez la rendre en gros, sans porter l'intérêt qu'elles exigent à la mise en place et à la construction.



Observez les croquis ci-dessus: ils prouvent que tout le secret consiste, ici comme ailleurs, dans un étude sérieuse des dimensions et des proportions, qui commence par un encadrement linéaire le plus juste possible (fig. 20).

Observez également sur ces croquis des pieds chaussés d'homme et de femme: c'est une brève référence graphique à l'étude du soulier, dont la forme semble très difficile à rendre, et elle l'est — quand on ne connaît pas à fond la forme du pied nu.



LES MAINS, PARTIE LA PLUS DIFFICILE DU CORPS HUMAIN

La main est la partie du corps qui peut adopter le plus grand nombre de positions différentes. Nous pouvons la voir d'en haut, d'en bas, de face, de côté, fermée, ouverte, tel doigt ainsi, tel autre différemment, dans un nombre de positions pratiquement infini.

Certes, dessiner les mains est difficile.

Mais, savoir dessiner des mains est nécessaire. Indispensable !

La main est, avec la tête, une des parties du corps que nous voyons toujours nue, telle qu'elle est, sans vêtements pour la dissimuler ou changer sa forme, même si elle est gantée. Un personnage aux mains mal dessinées — sur un tableau, une illustration ou une affiche — donne une impression tellement désagréable ! Et il y a tant et tant de mains, qui produisent cette impression !

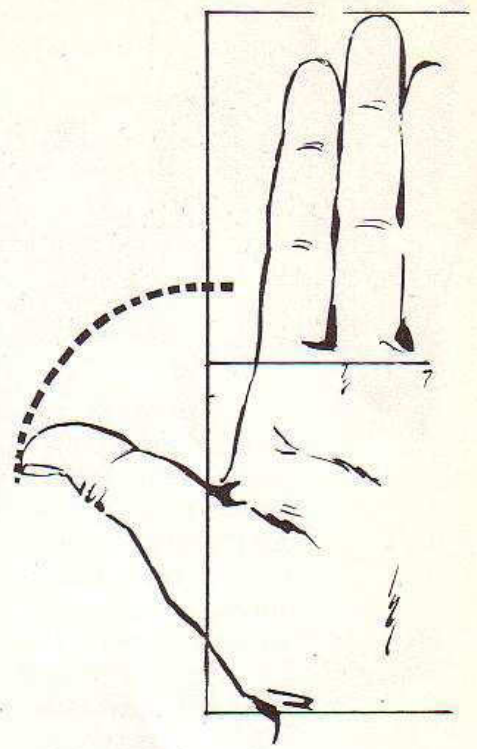
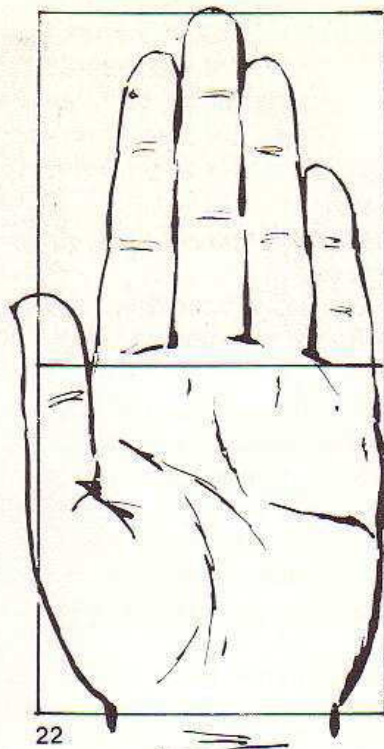
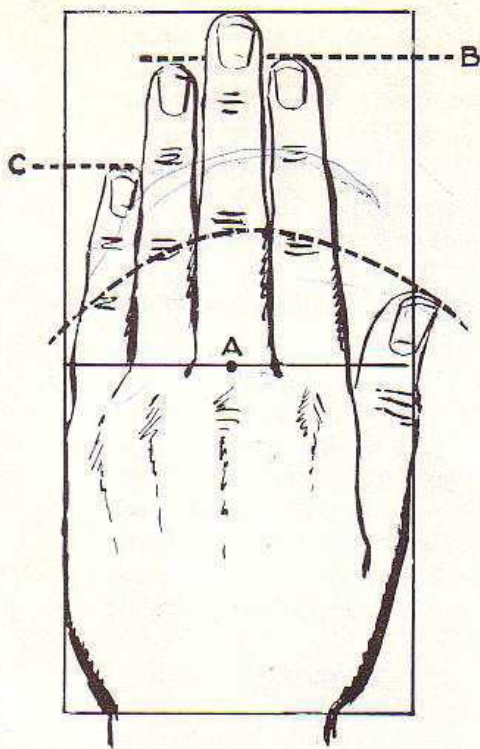
Nous allons donc étudier comment on doit dessiner les mains, en partant du principe qu'il s'agit d'un sujet difficile, mais qu'il est amusant de les dessiner ; c'est peut-être à cause de cette difficulté inhérente à leur forme, et aussi pour montrer leurs dons, que de nombreux artistes ont pris pour sujet de tableau, des mains, uniquement et simplement des mains (fig. 21).

Essayons pour commencer d'étudier les dimensions idéales de la main (fig. 22). Nous voyons que sa longueur est égale à deux fois sa largeur et que la paume ou corps de la main correspond à un carré. Vous constaterez que la longueur du majeur est égale à la moitié de la longueur totale (point A), que l'index et l'annulaire sont un peu plus courts, leur extrémité arrivant à la base de l'ongle du majeur (point B) ; la longueur du petit doigt atteint la phalange supérieure de l'annulaire (point C) ; observez aussi que le sommet du pouce forme un arc presque parfait, avec la première phalange des autres doigts.

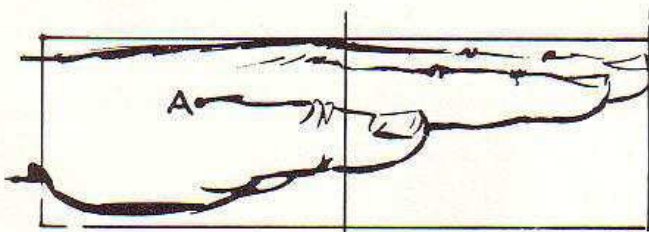
Sur la figure suivante, n° 23, vous pouvez étudier la forme et les dimensions de la main, vue de profil ; vous remarquerez que, dans cette position, le pouce apparaît presque de face (contrairement à ce qui se produit, lorsque la main est vue de face où le pouce apparaît de profil). Étudiez aussi sur cette figure n° 23 la longueur, la forme et la place du pli formé à la base intérieure du pouce (point A) : il est très important pour l'encadrement de cette partie de la main. Comparez cette figure avec la suivante n° 24 : remarquez le changement du pli ; le pouce étendu s'est éloigné de la main, et l'angle formé correspond à un arc de 90 degrés.

Observez la forme de la main, lorsque la paume se creuse ; examinez, avec attention, les plis et les renflements, que forme alors la chair. Étudiez sans cesse tous ces aspects directement sur votre main (fig. 25).

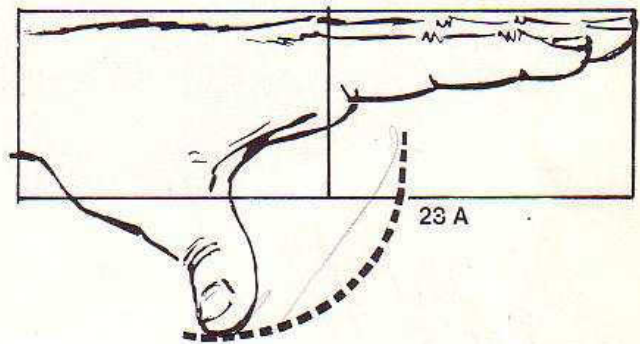
Considérez avec attention la forme particulière des ongles et leur place par rapport aux doigts ; vous devez les centrer en utilisant des lignes axiales comme celles qui figurent sur ce dessin (fig. 25 A).



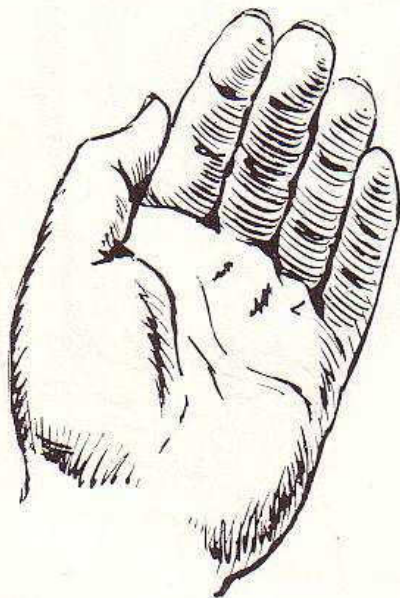
22



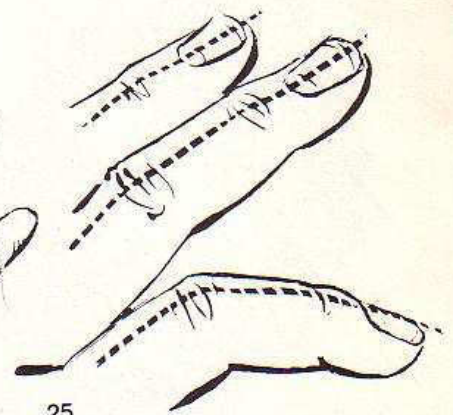
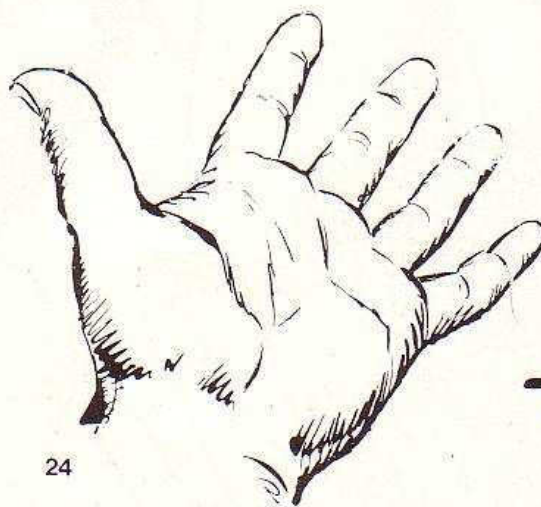
23



23 A



24



25

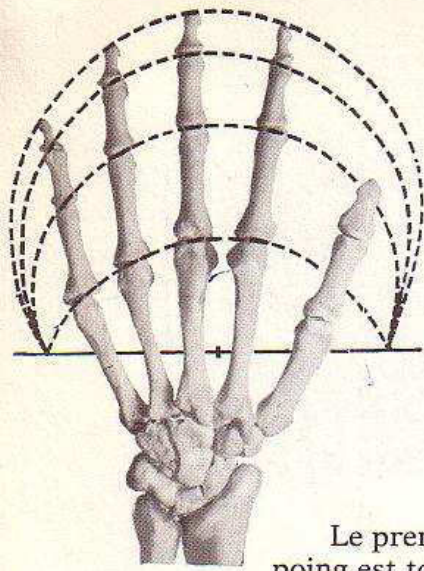


FIG. 26

Souvenez-vous maintenant du squelette de la main : il commande l'apparence externe de celle-ci, certains os se trouvant d'ailleurs à fleur de peau (fig. 26). Au sujet de ce squelette, rappelez-vous aussi les deux points suivants qui sont essentiels :

1. Les os des doigts ne sont qu'un prolongement des os du métacarpe.
2. La place des articulations des doigts correspond à une série de lignes courbes parallèles entre elles.

Le premier point nous fait comprendre que la situation des articulations du poing est toujours en rapport avec celle de l'articulation des doigts, que la main soit ouverte, totalement ou à demi-fermée. Regardez votre main, ouvrez-la, fermez-la, faites-la bouger. Vous verrez que les articulations du poing et celles des doigts sont toujours en ligne droite. Le second point n'a pas besoin d'être éclairci, mais quelques exemples graphiques vous montreront que cette correspondance entre les parallèles, persiste quand la main est à moitié fermée, ou entièrement (fig. 27).

Appuyez-vous sur ces règles pour obtenir de bons croquis de mains. Travaillez à fond le calcul des dimensions et des proportions, car tout le succès de l'entreprise dépend de lui et seulement de lui. Faites de nombreux croquis de mains ; par exemple, votre main gauche dans différentes positions, tandis que la droite travaille ; aidez-vous d'une glace, pour obtenir un plus grand nombre de poses différentes.

Enfin, au moment de rendre le modelé, voyez comme j'ai moi-même estimé nécessaire d'envelopper les formes cylindriques du trait et de l'estompe, de quelle façon j'ai dessiné le volume, au moyen de bosses et de reflets de lumière (fig. 28).

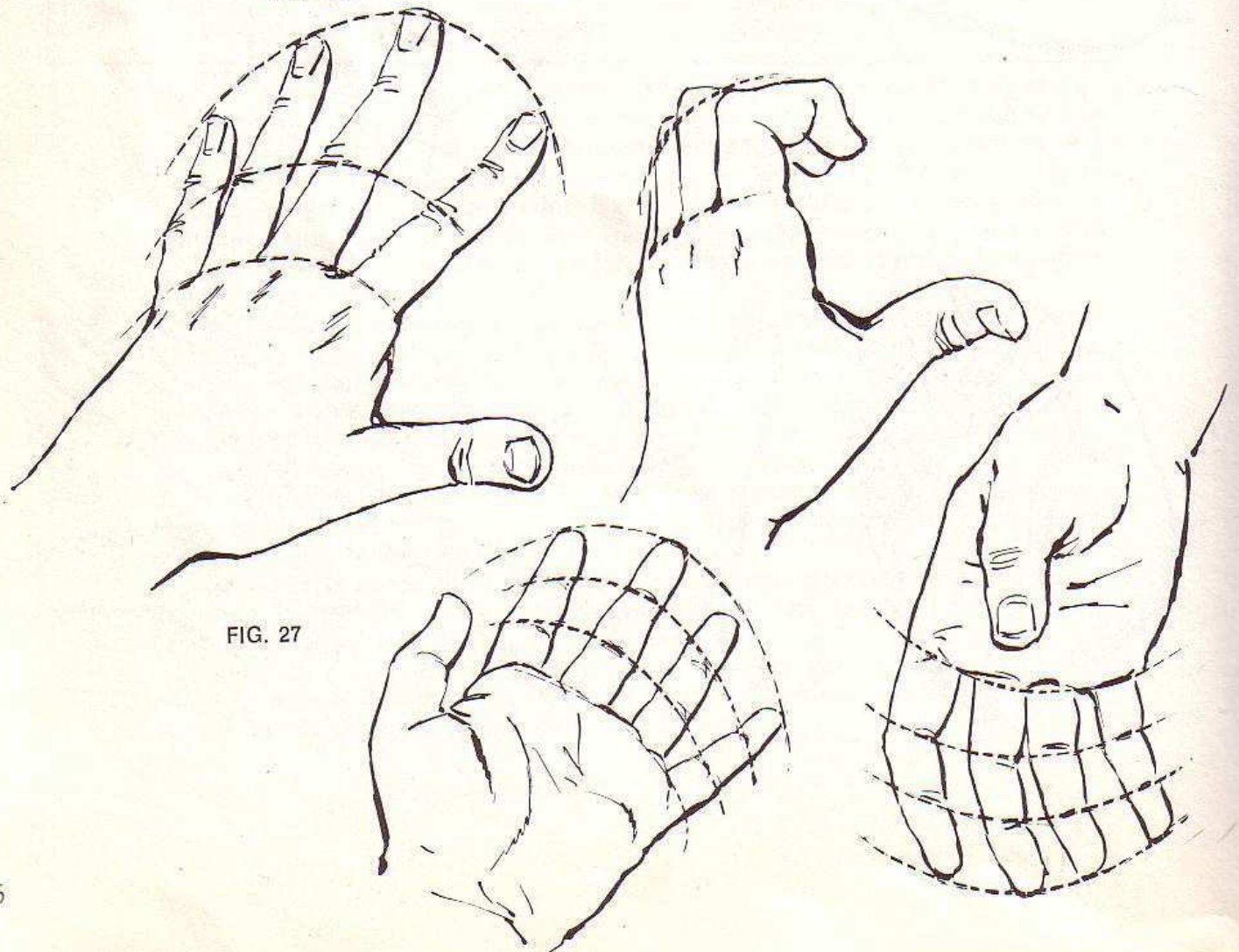


FIG. 27



Fig. 28. — Faites de nombreux croquis de mains; par exemple, votre main gauche posée sur la table, saisissant un objet, reflétée dans une glace. L'étude de la main est l'un des meilleurs exercices sur le problème des dimensions et des proportions. Remarquez ici la direction enveloppante du trait.

Drapés et vêtements

Nous en avons fini avec le nu. La vraie difficulté consistait à proportionner, construire et modeler parfaitement le corps, à étudier en détail son anatomie, ses mouvements, ses parties essentielles et visibles. Ce qui va suivre maintenant, c'est-à-dire le vêtement, est bien autre chose ; les notions précédentes acquises, ce problème ne doit pas être difficile.

Il va de soi que savoir représenter un personnage habillé est tout à fait indispensable à l'artiste. Si vous dessinez d'après un modèle, et plus encore si vous le faites de mémoire, vous aurez souvent à rendre l'aspect d'un drapé sur un ou plusieurs personnages; vous devrez résoudre le problème de la texture, des plis, des fronces, de l'adaptation au corps, etc. Il arrive souvent, par exemple, lorsque l'artiste dessine ou peint un portrait, qu'il voit un jour sur la manche du modèle des plis bien précis ; le jour suivant, lors d'une séance plus avancée, ces plis présentent une forme différente, si bien que l'artiste doit alors recourir à sa mémoire et à sa connaissance des drapés et des vêtements pour résoudre le problème. Le cas du dessinateur publicitaire ou de l'illustrateur est encore plus courant, car il doit résoudre et inventer très souvent la construction de drapés, ou de plis sur les vêtements de ses personnages.

L'apprentissage au sujet du thème qui nous occupe repose sur l'observation directe d'après nature, et sur quelques règles que nous allons voir.

EXERCICES PRATIQUES POUR L'ÉTUDE DES TISSUS ET DES DRAPÉS EN GÉNÉRAL

Notre étude des tissus et des drapés consistera à dessiner plusieurs étoffes de nature différente, disposées de manière également différente, placées sur une table, une chaise ou accrochées à un mur.

Dessiner ces étoffes vous obligera tout d'abord à résoudre le problème considérable du volume et du modelé ; c'est un problème qui, pour être ancien, n'en est pas moins intéressant : le fait que tous les grands maîtres l'aient étudié le démontre bien. Cela vous permettra en même temps d'étudier à chaque fois l'aspect ou la texture du tissu dessiné, et de reproduire cet aspect, si fidèlement qu'on puisse deviner, rien qu'à voir votre étude, s'il s'agit de coton, de grosse laine, de soie brillante, etc. En dernier lieu, cette étude vous fournira une précieuse pratique, pour la formation et l'organisation des plis et des fronces, que vous appliquerez ensuite, lorsque vous dessinerez ou peindrez un personnage habillé.

Êtes-vous disposé à travailler ? Si oui, mettez-vous en quête de vos modèles, les étoffes que je vais vous indiquer; préparez une chaise ou une table où les disposer ; cherchez quel est l'éclairage le plus adéquat. Tenez compte enfin des recommandations suivantes :

- *Choisissez des étoffes de couleur claire où le jeu ombre — lumière sera plus visible.*
- *Travaillez de préférence avec une lumière artificielle, latérale, de façon à obtenir le relief maximum.*
- *Choisissez, si possible, des étoffes de nature nettement différente, par exemple celles que je me permets de vous suggérer :*
 - a) *un drap de coton;*
 - b) *une couverture de laine, épaisse, pelucheuse;*
 - c) *un morceau de satin ou de soie, de tissu brillant. (Si vous n'avez pas sous la main ce morceau de tissu brillant, servez-vous d'un vêtement de femme qui puisse le remplacer).*

- Faites en sorte que les étoffes indiquées aient été, si possible, repassées auparavant, ceci afin d'éviter des plis inopportuns.
- Employez des procédés différents pour réaliser ces exercices. Dessinez par exemple l'une des étoffes à la mine de plomb, une autre à la sanguine, une autre au fusain, etc.

Sur les figures n° 29 et n° 30, j'ai dessiné un drap et une couverture, le premier à la mine de plomb et la seconde au fusain.

Comme vous allez le voir, l'exercice est extrêmement intéressant. La mise en place n'est ni plus facile ni plus difficile que pour un autre sujet ; il faut seulement savoir regarder la ligne de l'ensemble, les plis les plus caractéristiques, qui serviront de points de repère aux lignes maîtresses de la mise en place initiale. Le modelé oblige à tenir compte de l'existence de bosses et de reflets, puisque ce sont le contraste et la facture qui déterminent la texture. Mais l'exercice suppose, avant tout, une étude sérieuse et indispensable de la forme caractéristique des plis, du drapé en général. Il faut voir et apprendre, par exemple, que le pli se casse lorsque l'étoffe perd son aplomb ou qu'il existe dessous une forme saillante ; ce pli change alors de direction, se multiplie en une série de plis secondaires ; il faut voir que ces cassures et ces plis sont plus ou moins aigus, mous ou zaides, selon que l'étoffe est plus ou moins rigide, mince ou épaisse. Dessinez ces étoffes dans un assez grand format ; travaillez sur du papier «à feuille entière», au fusain par exemple ; remplissez rapidement les surfaces, noircissez en laissant ressortir les blancs et le brillant, comme si vous peigniez. C'est amusant et très profitable, vous verrez.

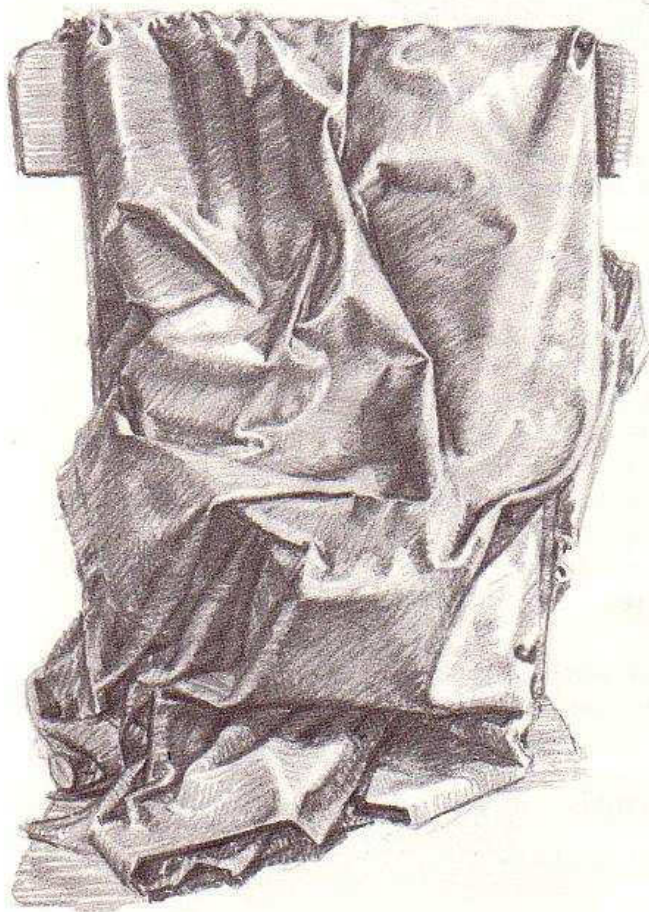


FIG. 29

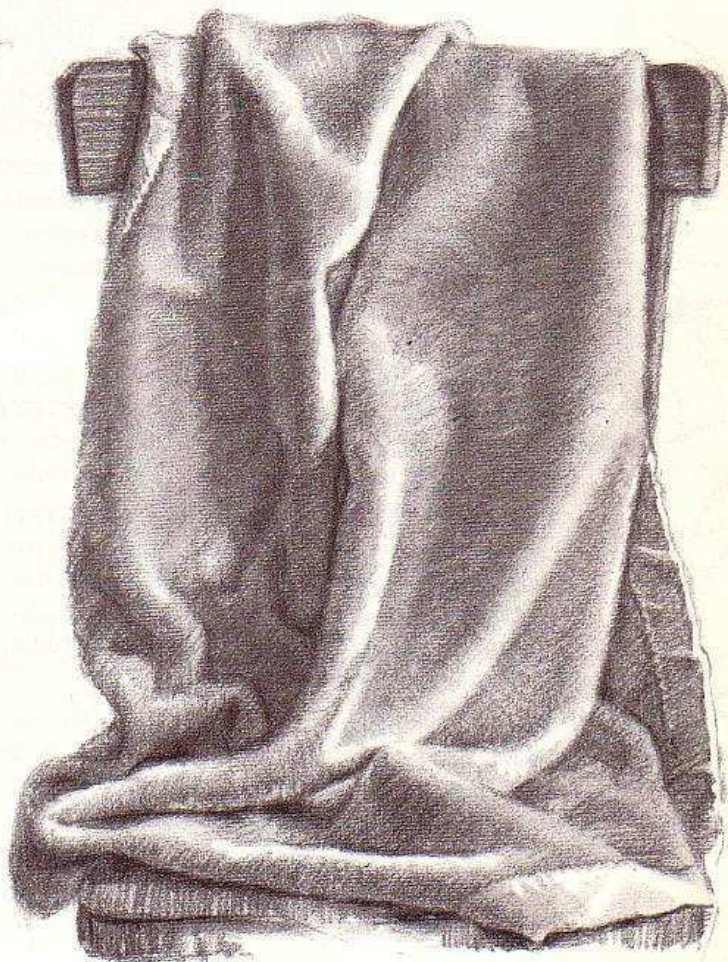


FIG. 30

LE VÊTEMENT SUR LE CORPS HUMAIN

Le modèle, maintenant, c'est le vêtement... avec le corps dessous. Vous connaissez bien entendu la forme du corps, ses proportions, par exemple la longueur et le diamètre d'un bras relativement à ceux du torse, d'une jambe, etc. Mais pouvez-vous en dire autant du vêtement, d'un costume d'homme ou d'une robe de femme ? Vous rappelez-vous, à l'instant même, la forme, les dimensions, les proportions exactes d'un revers ; l'emmanchure raglan d'une gabardine ; la coupe moderne d'un col de chemise ; la forme, la longueur et l'emplacement des pinces qui serrent un pantalon à la taille ?

—Vous n'allez quand même pas me dire que pour savoir dessiner, je dois apprendre aussi la coupe et la couture !

Vous allez voir ; il ne s'agit pas exactement de coupe et de couture. Mais je vous ai dit, en commençant, que votre modèle est maintenant le vêtement, et je répète ici cette phrase de Delacroix :

«Connais ton modèle avant de le dessiner».

Rappelez-vous ce que disait Lawson, le dessinateur américain : «Avant de dessiner un tabouret, il faut le soupeser, le soulever, le regarder comme si on devait le fabriquer réellement, avec le même bois». Rappelez-vous aussi Léonard de Vinci qui pratiquait la dissection pour mieux connaître la forme des vivants. Tout cela peut s'appliquer au dessin du vêtement humain, à ceci près qu'il faut non seulement le connaître, mais encore le suivre au jour le jour, se documenter pour être sûr de dessiner des costumes et des robes d'aujourd'hui, bien à la mode.

Faites le plus possible d'exercices. Dessinez pour vous toutes les études nécessaires —dessiner sans cesse est la meilleure arme pour étudier et vous souvenir—, afin de retenir les proportions d'un costume d'homme, d'une classique robe de femme, etc. Étudiez ensuite chaque détail séparément. Et surtout, si pour une raison quelconque vous devez dessiner de mémoire un personnage habillé, n'essayez pas d'inventer, de créer formes et modèles en prétendant que vous vous en souvenez ! Ce n'est pas votre métier. Documentez-vous toujours d'après nature ; mieux encore, consultez des revues de mode ou d'information, à condition qu'elles ne soient pas trop anciennes.

ÉTUDE DES PLIS ET DES FRONCES DANS LE VÊTEMENT

Nous devons savoir comment se disposent généralement les plis les plus caractéristiques, quelle forme ils prennent par exemple à la manche lorsqu'on plie le bras, sur le pantalon ou sur la jupe, lorsqu'on fléchit la taille ou qu'on plie les jambes, etc. Analysons les causes qui provoquent ces plis :

a) LA NATURE DE L'ÉTOFFE DONT EST FAIT LE VÊTEMENT. En effet, un tissu mince présente un plus grand nombre de plis qu'un tissu épais. Rappelez-vous, par exemple ce qui se passe avec une manche de chemise. Un tissu plus épais, comme celui d'un manteau, reste plus rigide ; les plis y sont plus gros et moins nombreux. Les figures ci-contre, 31 et 32, permettent de comparer les exemples donnés.

b) LA FORME DU CORPS ET LA COUPE DU VÊTEMENT. Ses mesures ont beau être exactes, il se forme toujours sur le vêtement des plis naturels, qui correspondent à la forme du corps. De plus, la coupe ou la forme du vêtement — surtout pour les vêtements féminins —, peuvent provoquer des plis précis : c'est le cas de la chemise, généralement ample, ou d'une jupe évasée.



FIG. 31



FIG. 32

C'est le facteur essentiel, la cause la plus directe. Logiquement, quand le corps bouge, quand on lève le bras ou la jambe, lorsque l'on s'assied ou que l'on s'accroupit, cela fait naître des séries de plis provoqués par l'adaptation du vêtement au mouvement de chacun des membres.

Une fois ces causes connues, notre but est de simplifier leurs effets en essayant de trouver une formation de plis type, c'est-à-dire un schéma que nous puissions appliquer à toutes ou presque toutes les parties du vêtement lorsque celui-ci présentera des plis. Je vous ai dit que le dernier facteur est le plus important des trois. Les mouvements du corps sont, certes, illimités ; mais en y regardant de près, nous pourrions les réduire à quelques-uns, essentiels et simples, à savoir :

- a) l'action de lever le bras ou la jambe ;
- b) l'action de plier le bras ou la jambe ;
- c) l'action de fléchir la taille.

Nous allons analyser les effets que produit chaque mouvement sur le vêtement ; mais auparavant, laissez-moi étudier avec vous le schéma général d'une série de plis.

SIMPLIFICATION D'UN GROUPE DE P LIS

Examinons par exemple les plis que forme la manche lorsqu'on plie le bras. Si l'on s'en tient à ce que «dit» le modèle, nous arriverons sans doute à la conclusion qu'il est vraiment difficile de se rappeler de mémoire toute cette série variable de petits ou de grands plis, de fronces plus ou moins marquées (fig. 33). Mais essayons d'interpréter, de voir uniquement les lignes essentielles, les plis qui expliquent réellement la flexion du bras. Vous pouvez voir cette interprétation simplifiée, sur la figure 34 : l'ensemble compliqué de la première image a été réduit à quelques traits sur la seconde, mais suffisamment expressifs, pour faire comprendre la forme du modèle sur cette partie.

A partir de cette simplification, il est possible d'ajouter plus ou moins de plis ou de fronces ; mais, c'est ainsi que vous devez voir les choses en principe, sans complications ni détails inutiles. L'important est de saisir la mécanique, la raison des plis, et de se rappeler que...



FIG. 33



FIG. 34

IL N'Y A PAS D'EFFET SANS CAUSE

Quand vous pliez le bras, l'étoffe de votre manche doit logiquement se tasser et former des plis sur la face interne de l'articulation. Le coude doit aussi, logiquement, entraîner l'étoffe qui recouvre le bras et tirer sur elle ; par ce fait, des plis transversaux se forment sur le bras et l'avant-bras de la manche ; de ce fait également, l'ouverture de la manche reste en position oblique, comme si on la tirait depuis le coude (figure 35). Des effets analogues se produisent sur la jambe du pantalon, lorsqu'on plie le genou.

Quand on allonge le bras ou la jambe, le tissu se trouve entraîné et il est logique que s'y forment des plis transversaux, précisément dans le sens opposé au mouvement effectué (fig. 36). Cette figure nous fait comprendre que, si on lève le bras, le veston se déforme, un revers est plus haut que l'autre, et un grand pli se forme à la taille, si le veston est boutonné : tout ceci étant la conséquence du tiraillement qu'a subi la manche lorsqu'on a levé le bras.

Enfin, lorsqu'on fléchit la taille, le tissu reste tendu sur le dos, alors qu'il est lâche devant, que des plis horizontaux se forment à la taille même et des plis transversaux sur les côtés, en haut et en bas, avec une tendance à converger vers le bouton du centre. Le même phénomène se produit lorsqu'il s'agit d'un corsage et d'une jupe de femme (figure 37).

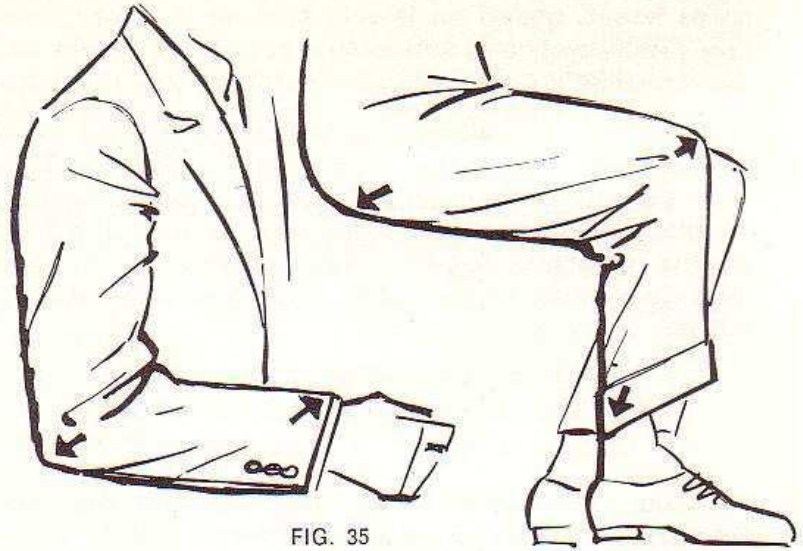


FIG. 35

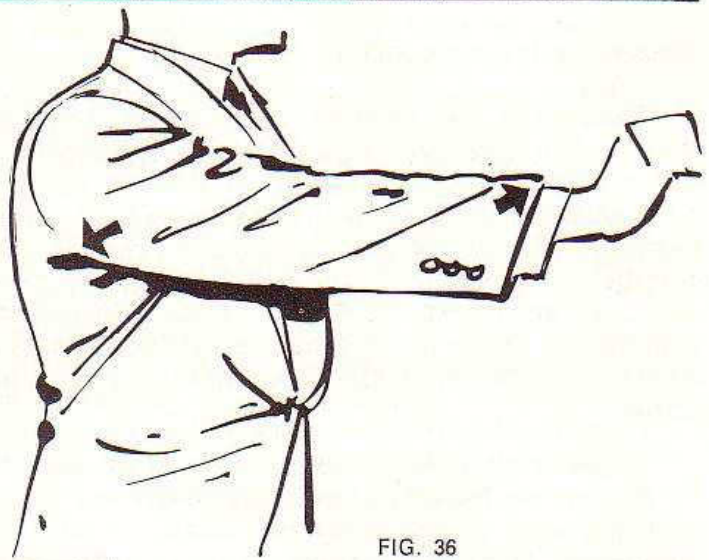


FIG. 36



FIG. 37

Certes, il n'y a pas d'effet sans cause. Et quant à la formation des plis, il n'est pas difficile de trouver la cause de chaque cas. Analysez cette cause et ses effets, et vous aurez résolu une grande partie du problème.

Efforcez-vous de voir, pour chaque cas, comment se comporte l'étoffe par rapport au corps et à ses mouvements.

Demandez-vous quelles sont les forces qui s'exercent sur le tissu, l'entraînent, tirent sur lui. Pensez alors que dans la partie opposée à ces forces, il se formera toujours une série de plis vers lesquels convergeront d'autres plis.

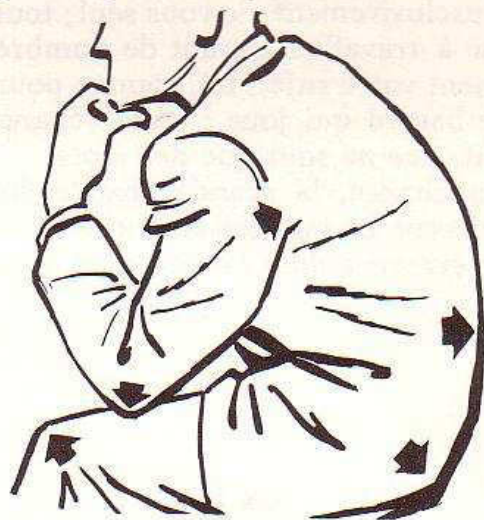


FIG. 38

A ce moment-là simplifiez ; transformez l'ensemble des plis en un schéma semblable à celui des figures 33 et 34, et vous aurez tout à fait résolu votre problème.

UN TRUC : HABILLEZ VOUS-MÊME LE PERSONNAGE

On comprend plus facilement parfois tous ces problèmes du mouvement, de la tension de l'étoffe, des proportions du vêtement, si l'on part du corps nu. C'est un vieux truc ; beaucoup de professionnels le font lorsqu'ils doivent dessiner un personnage de mémoire. Rappelez-vous cette possibilité ; il suffit simplement d'ébaucher le nu à l'aide de quelques traits légers, puis de le vêtir ; vous pourrez ainsi mieux étudier les plis qui se sont formés sur les vêtements, sous l'action des mouvements du corps (fig. 39).



Fig. 39. — Dessiner un personnage habillé à partir d'une ébauche de nu, est une vieille formule que les artistes ont toujours utilisée. Elle facilite l'adaptation du vêtement, permet une étude plus exacte des proportions et un meilleur dessin des plis.

AUCUN GÉNIE NE L'A ÉTÉ PAR HASARD

Savoir ou non dessiner de mémoire et d'après nature dépend uniquement, exclusivement, de vous seul ; tout dépend de ce que vous êtes ou non disposé à travailler durant de nombreuses heures, jusqu'à dominer parfaitement votre sujet. Ici, comme pour beaucoup d'autres choses, ce n'est pas le hasard qui joue ; cette « chance d'être né artiste » dont beaucoup parlent.., ce ne sont que des mots.

La chance, la grande chance doit être cherchée dans ce don que possédèrent et que possèdent tous les grands hommes : *la volonté et la persévérance dans l'étude et le travail.*