

Découvrez les ingrédients secrets du dessin réaliste

Le **dessin réaliste** a toujours été source d'admiration pour le grand public et les dessinateurs débutants. Malgré le fait que le photoréalisme m'intéresse de moins en moins, je dois l'avouer, il m'était impossible d'éviter le sujet plus longtemps.

Laissez-moi tout d'abord vous expliquer la **différence entre photoréalisme et réalisme** (ou en tout cas ma perception de ces deux concepts).

Le photoréalisme est, comme son nom l'indique, issu d'une référence photo. Vous aurez beau prendre les plus belles photos comme références pour vos dessins, jamais cela ne remplacera l'observation directe à œil nu.

Pourquoi?

Pour la simple et bonne raison que la **rétine capte beaucoup plus d'informations que le capteur de l'appareil photo**, aussi bien en nombre de couleurs, qu'en nombre de valeurs, sans parler du fait qu'un objectif d'appareil photo ne pourra jamais totalement imiter la vision focale humaine.

Comme je vous l'avais déjà expliqué, depuis quelques années, un grand nombre de dessinateurs "artisans" émergent et font de la pure **copie photoréaliste**, à défaut de création originale. Il aurait été peut-être plus judicieux pour la plupart d'entre eux de travailler d'après modèle vivant, histoire de mettre un peu plus en avant leurs qualités d'observation.

En effet, dessiner à travers un appareil photo sans avoir poussé ses connaissances théoriques au-delà de la technique de la grille, conduit à un rendu souvent **fade et sans créativité**.

Même si ce genre d'artifice suffit à contenter le grand public pendant quelques minutes, il est difficile de se démarquer artistiquement en agissant de la sorte. Je le répète, quel que soit le niveau d'un artiste, seule l'intention artistique pourra le démarquer, autant dans la forme que dans le contenu. C'est sa vision des choses, ses idées, ses intentions qui feront que son œuvre marquera l'esprit des autres, ni plus ni moins. Le **style artistique n'est qu'une conséquence**, et pas l'inverse.



Peinture de Alexander John White

Ajouter du réalisme à un dessin créatif (et spécialement d'imagination), implique une connaissance relativement **poussée de la lumière et des matériaux**.

La bonne nouvelle, c'est qu'à force d'observation, de réflexion, de pratique intelligente et méthodique, il est possible de comprendre comment la lumière interagit avec les matériaux, et au final d'inventer de toutes pièces les tonalités d'un dessin. Ou même encore mieux : de **manipuler les valeurs d'un dessin** pour créer une composition harmonieuse et personnelle, de faciliter la lecture de l'image et de servir l'histoire (ou le message).

Les idées reçues du réalisme

Qui ne s'est jamais dit: "plus il y a de détails, et plus c'est réaliste!" Il est facile de croire que le réalisme vient d'un amoncellement de détails. **Il n'y a rien de plus faux en réalité.**

Voici un exemple très simple que vous pouvez expérimenter: enfermez-vous dans une pièce sombre, mais pas complètement obscure, avec une faible lumière ambiante. Vous discernerez les formes floues des objets, sans apercevoir vraiment les détails de surface, mais vous trouverez quand même la scène réaliste. En peinture et en dessin, c'est la même chose.

La vraie leçon à retenir du réalisme est: ce n'est pas parce que vous passez 20 heures à dessiner ou peindre les détails que vous gagnerez en réalisme. Au contraire, c'est bien souvent dans les premières minutes que tout va se jouer. En gros, arrêtez de perdre votre temps sur des brouilles superficielles, et focalisez vos efforts sur les premières étapes de la création. La façon dont vous allez utiliser la première heure est toujours plus importante. Il faut comprendre que le réalisme découle des premières étapes du dessin, et notamment les **proportions**, les **valeurs**, les **silhouettes/bordures**, et les **couleurs/teintes**.

Les maîtres peintres les plus reconnus sont ceux qui en disent souvent beaucoup avec peu de détails. Autant l'avouer, chaque trait ou coup de pinceau est dosé et calculé. Lorsque nous peignons, plutôt que de frénétiquement tracer des traits sans importance ou signification, il vaut mieux prendre un certain recul, et **épurer notre quantité de mouvement**.

Restriction des valeurs

J'en parlais déjà dans ma formation croquis et dans ma formation sur la colorisation numérique: quand on invente ou modifie une composition existante, il est très intéressant de découper sa scène en deux valeurs, par exemple à la façon de Caravaggio. Cela permet de clarifier et de visualiser rapidement la scène, non seulement en commençant à décrire ou à suggérer les éléments par un **jeu d'ombres et de lumières**, mais aussi en modifiant la lecture. Cette technique de maquettage de "clair obscur" est un moyen rapide et efficace pour manipuler la lumière et la composition rapidement. Voici un exemple de prototype de décomposition de la lumière tiré d'une peinture existante:



L'effet de clair obscur permet de démarquer ombre et lumière très distinctement.

Une fois que l'ombre et la lumière seront clairement démarqués et que la plupart des choix importants auront été faits, on pourra alors, et seulement alors, passer à une version plus détaillée.

[Apprendre à dessiner](#)



On ajoute des valeurs à mesure qu'on ajoute du réalisme. Une fois la hiérarchie de valeurs mise en place, la scène est prête à être détaillée. Les détails subiront les tonalités déjà présentes, et pas l'inverse!

Une fois votre vignette à deux valeurs réalisée, considérez que vous pouvez passer à 3, puis à 5 valeurs **à mesure que vous souhaitez ajouter du réalisme.**

[Apprendre à dessiner](#)

La restriction des valeurs vous exercera à les comprendre et à les manipuler à volonté, et ainsi à prendre les bonnes décisions pour votre dessin réaliste.

Considérez:

- une maquette à **2 valeurs** comme un aperçu grossier des **jeux de lumière**.

- une maquette à **3 valeurs** comme un aperçu grossier de la scène en **3 dimensions**.

- une maquette à **5 valeurs** comme un **aperçu réaliste** de votre scène.

Malheureusement l'erreur courante du dessinateur inexpérimenté est de vouloir ajouter trop de valeurs d'entrée de jeu, sans prendre le temps de véritablement segmenter l'ombre et la lumière pour instaurer la hiérarchie des tonalités.

Instaurer une hiérarchie correcte des valeurs revient à comprendre ce que l'on fait avec la lumière tout en la simplifiant.

Il est très facile de se perdre si on ne sait pas planifier et prendre les bonnes décisions, notamment séparer correctement l'ombre et la lumière avant de passer à la suite.

Si vous souhaitez des exemples simples pour vous entraîner de façon assez scolaire, apprenez à **observer des plâtres**.

Important: Ne trichez pas, travaillez par aplats ! Et évitez toutes transitions de valeurs pendant cet exercice. C'est ainsi que vous apprendrez vraiment à prendre des décisions incisives et justes.

La “compression” des valeurs

"Compresser" une gamme de valeurs revient à diminuer l'importance d'une plage de valeurs (ex: tonalités claires plus importantes que les sombres) afin de laisser l'accent sur les autres. Cette initiative accentue l'**effet de profondeur**, de recul ou d'avancée dans l'espace selon l'application.

Il existe trois grandes familles de valeurs: les valeurs sombres, les valeurs moyennes, les valeurs claires. Attention, sombre ne veut pas dire

forcément “noir”, mais plutôt “la plus sombre de l’image”. La même remarque s’applique aux parties claires de l’image. Si je “compresse” la plage des sombres (en gros si je décontraste ou aplatis cette gamme), il restera une plus grosse marge de manœuvre pour les valeurs moyennes et claires. C’est d’ailleurs un cas de figure assez classique pour la peinture réaliste.



Sur cette peinture de Sophus Jacobsen, l’arrière-plan a été “compressé” en un aplat simple, pour laisser la possibilité à l’artiste d’exploiter davantage les valeurs claires.

L’erreur classique est de représenter les ombres trop claires sur sa feuille ou toile blanche. En effet, dans ces conditions, il ne restera plus de place pour les valeurs moyennes et claires.

Je suis bien placé pour le savoir durant ces deux dernières années, j’ai dû corriger pas loin d’un millier de dessins d’élèves: cette erreur est récurrente, je l’ai vu des centaines de fois (sans rire).

Une solution à ce fléau: **bien appuyer ses ombres une fois que l’on sait où les appliquer.**

Cela ne vous empêchera pas de planifier les limites de vos ombres avec des valeurs moyennes, mais préférez bien assombrir les ombres une fois planifiées.

J’aime toujours faire le **rapprochement avec la photographie**, ce qui permet de bien comprendre ces concepts de hiérarchie de valeurs. En fonction du contraste de la scène, si j’expose une photo pour les valeurs

moyennes, j'aurais moins de place pour les détails dans les valeurs sombres et claires.

Si **je surexpose**, la compression des valeurs va se faire dans les clairs, et j'aurais davantage de détails dans les ombres.

Si **je sous-expose**, la compression des valeurs se fera dans les sombres, et j'aurais davantage de détails dans les parties lumineuses.



Ici ce sont les valeurs sombres qui ont été aplaties ou "compressées", ce qui laisse plus de marge de manoeuvre pour les détails dans les valeurs moyennes et sombres.



Ici ce sont les valeurs claires qui ont été aplaties ou "compressées", ce qui laisse plus de marges de manœuvre pour les détails dans les valeurs moyennes et sombres.

La façon dont vous allez hiérarchiser les valeurs dépend entièrement de la nature de la scène et de **l'importance que vous désirez attribuer à certains éléments**. Dans la plupart des cas, il est judicieux de développer davantage les détails là où il y en a besoin et de suggérer le reste.

C'est bien souvent grâce à un **contraste local** que l'on met un accent sur une partie de l'image, et pour créer ce contraste il nous faut une certaine marge de manœuvre dans notre hiérarchie.

Pourquoi, ô pourquoi détailler les zones qui n'en ont pas besoin?

C'est souvent ce qui arrive quand notre esprit passe en **mode "autopilote"**.

Et c'est pour cette raison qu'il est recommandé de garder sa maquette (ou vignette) à côté de soi en travaillant sur sa version finale (ou itération supérieure de notre image).

Quel que soit votre projet et le média utilisé, vous gagnerez en temps et en efficacité en travaillant de cette façon. La maquette est votre plan, sans elle vous augmentez la probabilité de vous perdre dans le rendu final et d'échouer.

Notez que dans la plupart des cas il sera plus intéressant de commencer par représenter la valeur la plus sombre du dessin (comme si vous établissiez une vignette à deux valeurs). J'ai pris l'habitude de ne pas trop appuyer pour cette étape au tout début et d'esquisser ces aplats avec une valeur moyenne, histoire de **me donner une idée de la forme générale de l'ombre**. Mais cette étape ne doit pas vous empêcher d'**intensifier l'ombre par la suite**, spécialement si vous travaillez au crayon sur du papier blanc (je préfère le répéter). Ensuite je vous conseille de trouver la valeur la plus sombre de la partie éclairée, d'abord les valeurs sombres, puis les valeurs moyennes de la partie éclairée, différentes selon les cas et le médium. Si vous travaillez avec l'outil numérique, profitez-en pour représenter des aplats nets et précis avant de détailler les transitions. Voici un tutoriel pour vous y retrouver :

[Comment dessiner de façon REALISTE?](#)

Une autre solution pour trouver sa hiérarchie de valeurs rapidement est de commencer par les extrêmes puis de travailler les **tons moyens**. Cette méthode est spécialement intéressante pour **ne pas rester dans les valeurs imposées par une photo ou par la réalité**. Gardez en tête: le plus important est le **rapport entre les valeurs**, et pas les valeurs utilisées en elles-mêmes. (Cette relativité s'applique aussi aux couleurs). C'est le différentiel qui structure et montre les volumes, pas besoin d'aller dans les valeurs extrêmes.

Le plus difficile au final est de se discipliner pour s'efforcer de ne pas sortir du cadre qu'on s'est fixé dès le départ. Par exemple, on peut tout représenter au crayon HB, il faut simplement accepter le fait qu'on va compresser certaines valeurs et qu'on n'utilisera pas de valeurs extrêmes sous leurs formes pures (noir et blanc). De toute façon, certains médiums ne le permettent tout simplement pas.

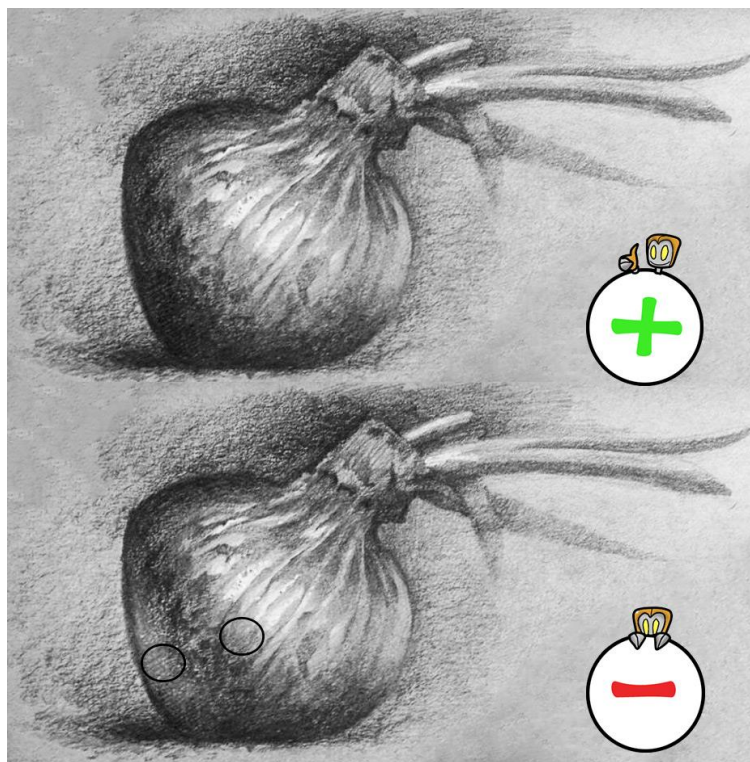
J'insiste sur ce point: **pendant le processus il est nécessaire de comparer constamment les valeurs entre elles pour qu'elles aient l'air correctes et réalistes.**

Une erreur classique et récurrente

Qui n'a jamais fait cette erreur en dessin? Mais siiiiiii... une fois que je vous l'aurais soufflé vous allez dire: "ah mais ouiiiiiii! bien sûr!". Il s'agit de celle-ci: cette tendance à **trop éclaircir les valeurs les plus claires des ombres comme sur cet exemple.**



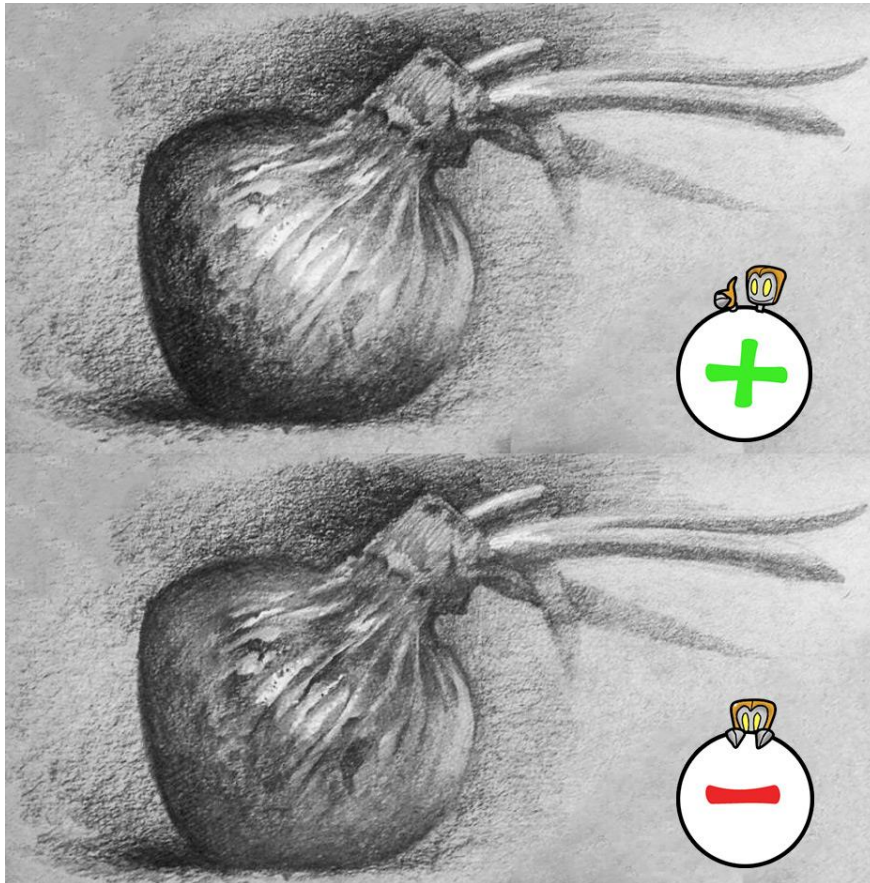
Voici un bon principe à garder en tête pour éviter cette erreur: **Pour une scène à une seule source de lumière, la partie la plus claire de la surface ombrée d'un objet ne peut jamais être plus claire que la partie la plus sombre de la surface éclairée de ce même objet.**



Une autre erreur classique est de **trop vouloir appuyer les contours**, et négliger les valeurs. Mais bon, ça depuis le temps que je l'écris vous le savez aussi bien que moi... pas vrai? PAS VRAI? :D

Voir en globalité

Il est important de toujours **garder un œil sur l'ensemble du dessin**. En effet, c'est la consistance dans les valeurs qui va déterminer le réalisme de la scène. Notre cerveau est programmé pour reconnaître toutes les aberrations de formes dans l'espace en un clin d'œil. Le dessinateur débutant va malheureusement rapidement se focaliser sur les détails, et le résultat sera souvent le même: une **accumulation anarchique de micro-contrastes**, plutôt qu'une hiérarchie globale.



C'est aussi pour cette raison qu'il est important de prendre souvent du recul sur son image. Si vous travaillez d'après référence, **plissez les yeux** et comparez souvent votre travail à votre référence, cela évitera de recommencer depuis le début.

Les contours des objets

Une autre composante très importante du réalisme: les bordures des objets!

Avez-vous déjà entendu parler de "**bord perdu**" en peinture? Regardez autour de vous. Si vous êtes à l'intérieur, et particulièrement dans une pièce éclairée par une fenêtre orientée nord (=éclairée par la lumière du ciel), vous allez vous rendre compte que **certains contours d'objets se confondent et ne se discernent plus dans les ombres** (cela s'applique aussi pour les autres gammes de valeurs).



Bords perdus sur cette peinture de John White Alexander

En dessin réaliste, il est en fait déconseillé de vouloir absolument démarquer toutes les bordures des objets, surtout s'il s'agit d'éléments peu importants dans la composition.

Ce principe de "bord perdu" est utilisé pour **mettre en retrait un élément du dessin**. Et inversement, il sera facile de mettre en avant un objet en démarquant ses bordures.

Il existe deux possibilités pour créer un "bord perdu":

- **adoucir** ou **flouter la bordure**.

- **décontraster la bordure par rapport à l'arrière-plan.**

La texture a aussi son importance, spécialement pour renforcer un certain **rapport d'échelle** et appuyer la directionnalité de la lumière. La texture de surface que l'on voit apparaître dans la partie la plus sombre de la partie éclairée de l'objet (c'est à dire très proche du terminator), et la façon dont les valeurs font leurs transitions du clair à l'obscur, vont être **des éléments fondamentaux pour exprimer les volumes.** Notez que la texture de surface a tendance à disparaître lorsque les surfaces de l'objet ne sont plus perpendiculaires à l'observateur.

Prenez le temps d'observer, sans croire que les mêmes transitions sont valables sur tous les objets. La nature des transitions de valeurs est essentielle pour donner **l'illusion des formes**. Il faut apprendre à les observer et les différencier. Pour le réalisme, la patience et l'observation sont les clés.

Anders Zorn était un spécialiste du "bord perdu". Il n'y a pas besoin de rendre tous les contours nets et distincts, au contraire, c'est un risque inutile et superficiel. Les détails ne font pas le réalisme (j'insiste encore). Il faut juste le minimum d'informations pour que l'esprit puisse comprendre la scène. De plus, trop d'informations dans l'image, la rendent bien souvent sans intérêt artistique. Enfin j'imagine que c'est une histoire de goût une fois encore ^^.



Anders Zorn, spécialiste du bord perdu.

Les couleurs

Même si **les valeurs participent à plus de 80% au réalisme**, les couleurs (les teintes devrais-je dire..) jouent un rôle dans le dessin réaliste également.

Mais rappelez-vous d'une chose: **si vos valeurs sont mauvaises, les teintes utilisées ne sauveront pas la création.**

Cela étant dit, un jeu de couleurs peut parfois suffire à donner du réalisme à un dessin. **Gardez toutefois en tête que les couleurs seront plus riches dans les valeurs moyennes que dans les valeurs claires et sombres** (c'est encore une histoire de spectre lumineux).

Pour ceux d'entre vous qui peignent sur ordinateur ou tablette, et si vous commencez par une étude en niveaux de gris, notez qu'il sera plus difficile d'obtenir une palette de couleurs riches en partant de valeurs extrêmes. **Vos valeurs de gris doivent être au point avant d'appliquer teinte et saturation!** (je l'explique en long en large et en travers dans ma formation sur la [théorie des couleurs](#)).

Le rapport entre les couleurs doit être cohérent et spécialement la **température des couleurs** (couleurs chaudes vs couleurs froides). Une solution contre les couleurs ternes est de faire des études très saturées et exagérées de la réalité, car le premier réflexe est de peindre des couleurs mortes (notamment sur les tons de peaux). Mon conseil: il est préférable de commencer avec les couleurs les plus **intenses**, et de finir par des gris colorés, plutôt que le contraire, quitte à travailler par sous-couches.

Exercice

Les vases, nature morte et plâtre sont de très bons exemples pour s'entraîner au réalisme, car ils impliquent de comprendre les réflexions anisotropiques (brillance) et les réflexions diffuses (matité), tout en tenant compte de la valeur locale de l'objet (valeur d'origine de l'objet visible sous une lumière blanche, diffuse et moyennement intense).

Les étapes suivantes sont applicables avec n'importe quel média (les principes restent les mêmes en peinture aquarelle par exemple):
-Trouvez les contours des objets et prenez le temps de respecter les proportions.

-Fites-vous une maquette à 2 valeurs, à 3 valeurs puis à 5 valeurs, histoire d'apprendre à être à l'aise avec vos choix de tonalités. (*Remarque: Vos valeurs extrêmes ne sont pas obligatoirement le blanc et le noir. L'ambiance de votre image va énormément changer si vous employez des valeurs plus subtiles.*)

-Détaillez par-dessus votre base établie. Si vous travaillez sur logiciel ne zoomez pas! Gardez un œil sur la globalité de l'image et réfléchissez à chacune de vos actions. Si vous copiez bêtement sans comprendre pourquoi les matériaux réagissent de telle ou telle manière, et comment se comporte la lumière, vous ne progresserez qu'en copie, et il vous sera impossible de créer votre propre univers à long terme.

-Comparez avec votre photo et détaillez jusqu'à ce que le rendu soit encore plus réaliste (mais pas trop non plus).

-Ajoutez les petits reflets seulement à la fin, ils donneront une touche de réalisme seulement si les valeurs de base sont justes.

Voici des exemples pour vous entraîner:





J'espère que ces conseils vous ont servi et vous serviront encore tout au long de votre apprentissage!

Si l'article vous a plu, n'hésitez pas à laisser un petit commentaire ou à poser vos questions.

-Pit

[Apprendre à dessiner](#)