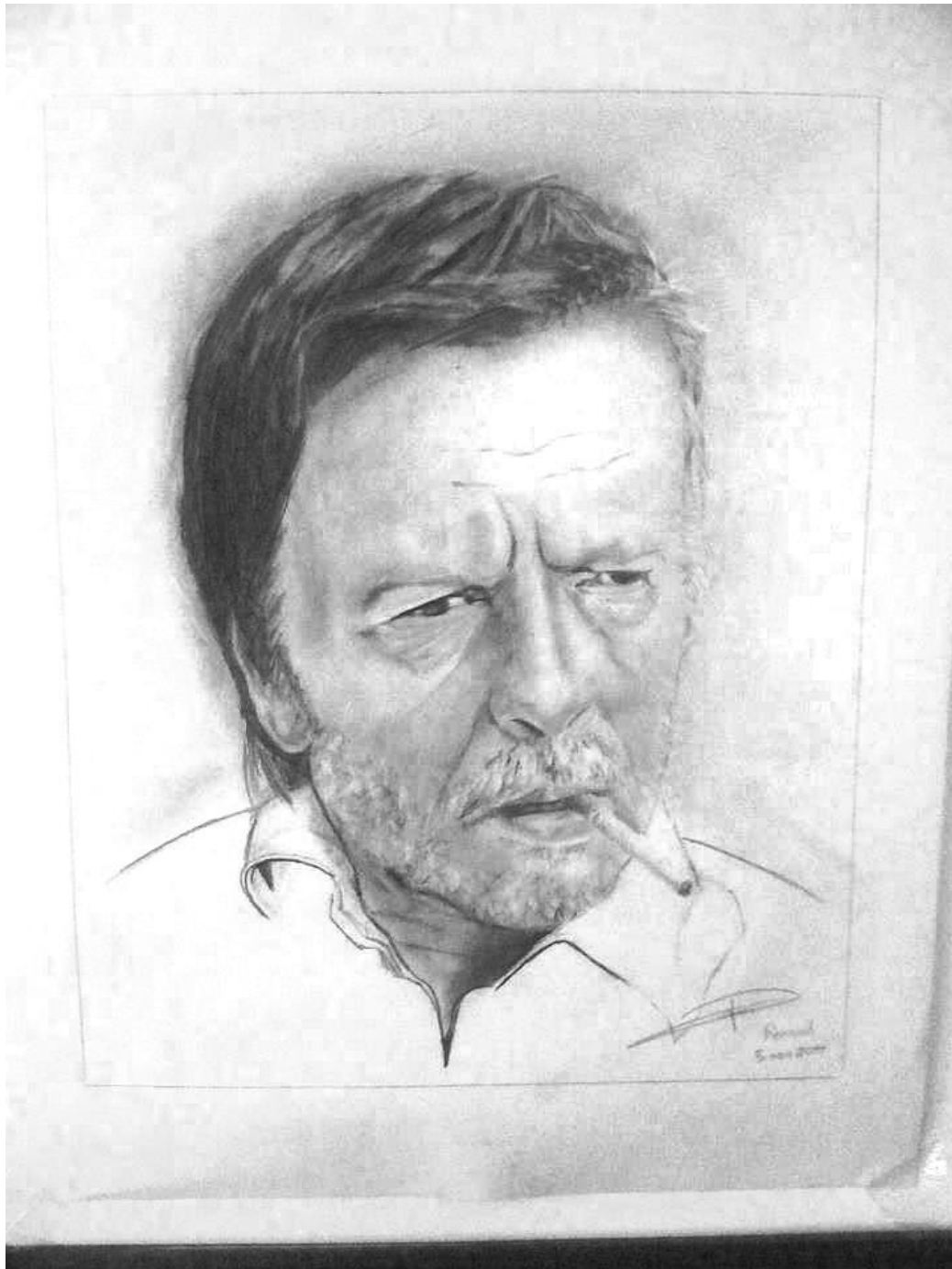


Critique dessin: Portrait de célébrité par Flavio

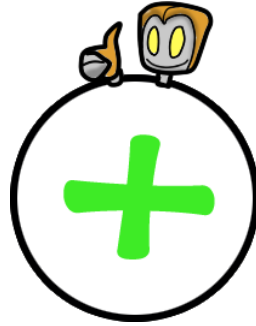




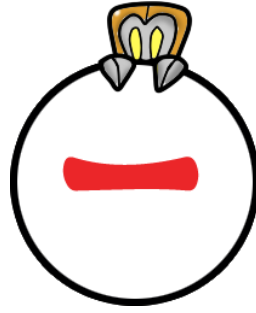
Bravo à Flavio pour ce très beau portrait de Renaud. Tout d'abord, la référence photo que tu as choisie reflète bien la personnalité du chanteur, c'est déjà très bien joué de ta part. La cigarette dans la bouche peut être un défi de plus à relever, surtout que les lèvres paraissent assez détendues tout en maintenant correctement le filtre. Le rendu des volumes est assez homogène et la photo est correctement exposée, ce qui est toujours idéal pour dessiner un portrait.

Il s'agit d'un visage légèrement de trois quarts, et je pense deviner que la photo a été prise avec un objectif entre 85 et 200mm, car la perspective et les proportions du visage ne semblent pas déformées. Toutes les conditions semblent parfaites pour dessiner un bon portrait.

Pour information, j'ai retouché volontairement les niveaux (luminosité/contraste) de ton dessin, car la photo était un peu trop sombre, et je ne pouvais pas vraiment comparer les valeurs entre ta création et ta référence photo.



- On reconnaît bien Renaud. Ton portrait est donc efficace et c'est bien le plus important à vrai dire!
- Les valeurs (tes dégradés de gris), sont assez réussies et traduisent bien les volumes du visage et les détails de la peau.
- Je suis assez fan de la chevelure, qui est vraiment bien gérée
- J'apprécie particulièrement le niveau de détail sur le visage, notamment les rides et la barbe grisonnante.
- La bouche est la partie du visage la plus difficile à dessiner (contrairement à ce qu'on pourrait croire), et tu t'en es vraiment bien sorti, je dois l'avouer.

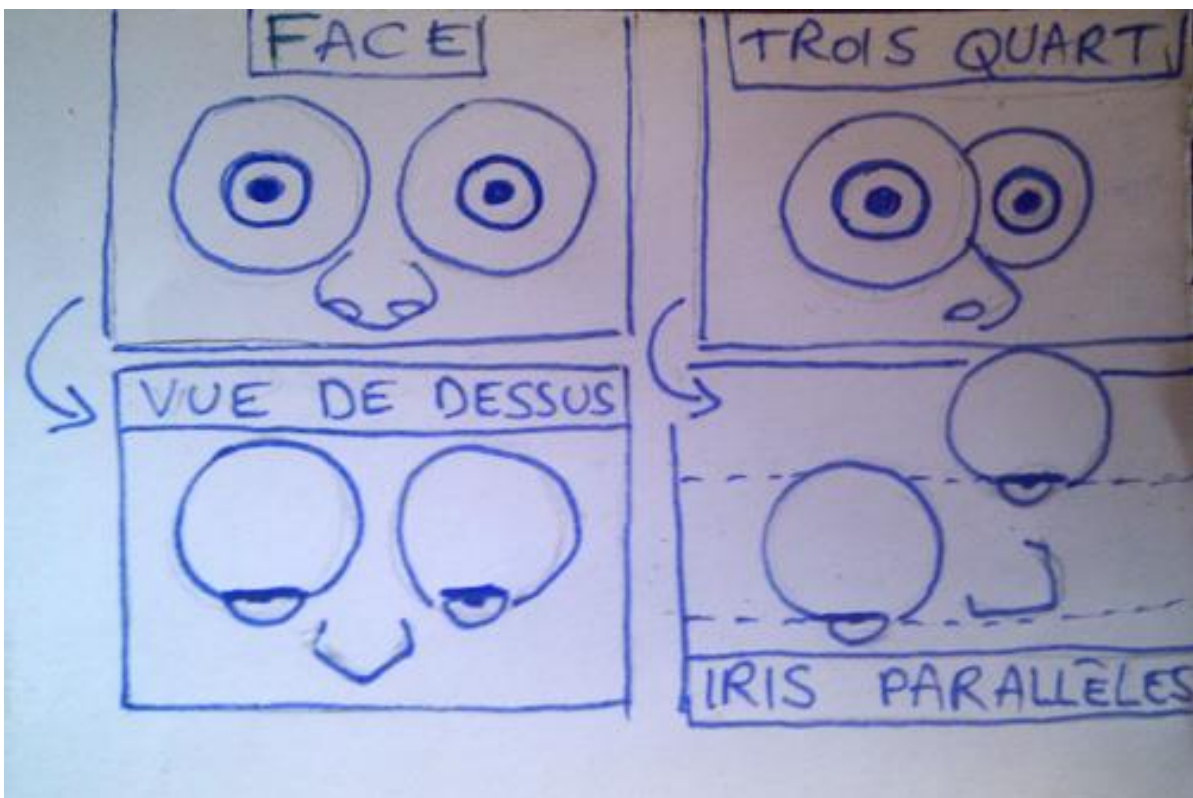


- Les yeux semblent diverger et ne pas regarder au même endroit. À ma connaissance je ne crois pas que Renaud ait un strabisme quelconque, et je ne le détecte pas non plus sur la photo. En général, je te conseille de passer plus de temps sur les yeux que sur toute autre partie du visage. **Si tu réussis les yeux, les chances de réussite du portrait se verront décuplées**: une expression réussie dépend fortement de la façon dont tu dessines les yeux! Un changement subtil sur les yeux, et l'expression change totalement.
- On peut voir les traits de construction sur certaines rides et au niveau du col de la chemise. Je pense que tu comptais plus sur des dégradés au crayon à en juger par ton rendu général. L'homogénéité du rendu dans un portrait est assez importante, car tu risques de faire passer ton dessin dans la catégorie « **pas fini** » aux yeux du public.
- Le bout de ta cigarette finit dans un angle du col de chemise. Comme tu as légèrement trop appuyé lorsque tu as dessiné ton col, je trouve que l'effet n'est pas très heureux (même si, dans l'absolu, la disposition des éléments est la même que sur la photo).
- Les valeurs sont parfois trop proches les unes des autres. Il est nécessaire de distinguer et définir de façon plus nette les zones les plus noires des zones moyennes et claires.
- Je trouve que le visage n'est pas assez mis en valeur par rapport au blanc de la feuille (arrière-plan)



- Lorsque quelqu'un regarde vers l'horizon, les iris des yeux deviennent parallèles.

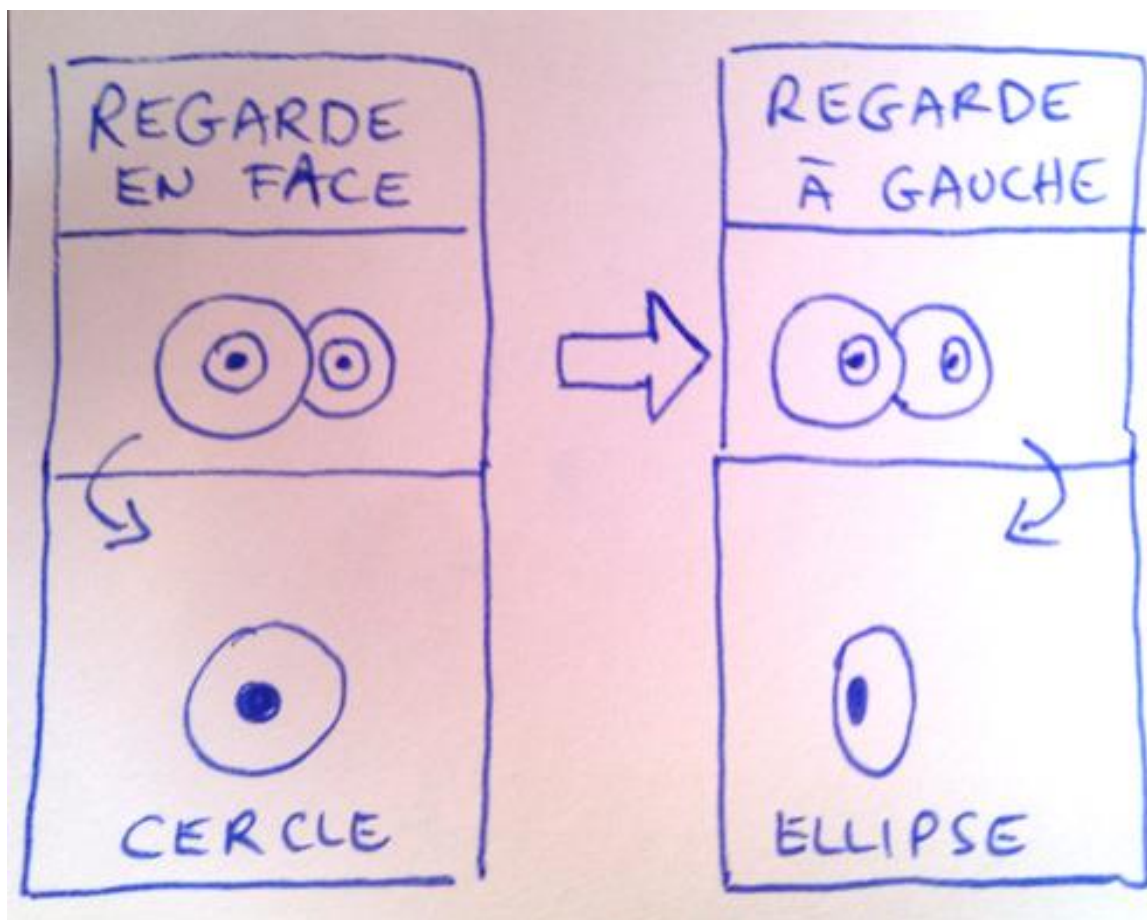
Je t'ai fait un croquis rapide représentant l'oculomotricité chez l'humain qui montre la position des iris quand les yeux (ou la tête) tournent :



Si les pupilles ne sont pas représentées clairement, comme pour les personnes ayant des cavités oculaires assez profondes par rapport à leurs globes oculaires (ex: les personnes atteintes de myopie), et/ou ayant des iris très sombres, il est très difficile de montrer la direction du regard.

Ici tu n'avais pas le choix. La direction du regard va donc dépendre de la perspective de ton iris par rapport à l'autre, et dans notre cas, il faut rester extrêmement précis.

Sur notre photo, Renaud ne regarde pas en face de lui, mais légèrement sur sa gauche, **les iris ne seront donc pas des cercles, mais des ellipses**. J'ai dessiné un schéma rapide pour te faire comprendre ce phénomène qui n'est pas à négliger :



- Voici une méthode simple pour repérer les groupes de valeurs. Ici j'ai appliqué un filtre Photoshop qui dissocie cinq valeurs différentes sur le visage.

Puis, comme tu travailles au crayon, j'ai passé l'image en noir et blanc. Voici le résultat :

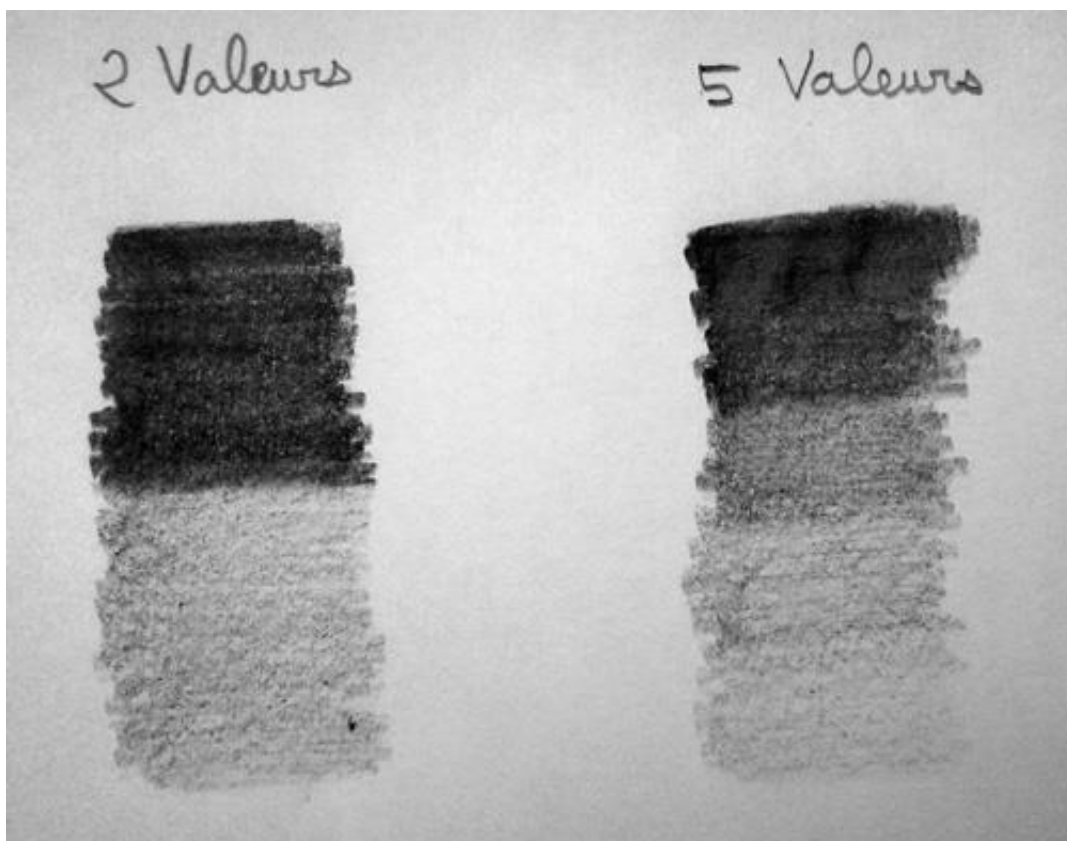


Je ne suis pas en train de te dire qu'il faut systématiquement passer par un logiciel pour trouver tes valeurs sombres moyennes et claires, c'est simplement pour te montrer qu'avec un œil entraîné, tu pourras voir le monde de cette manière.

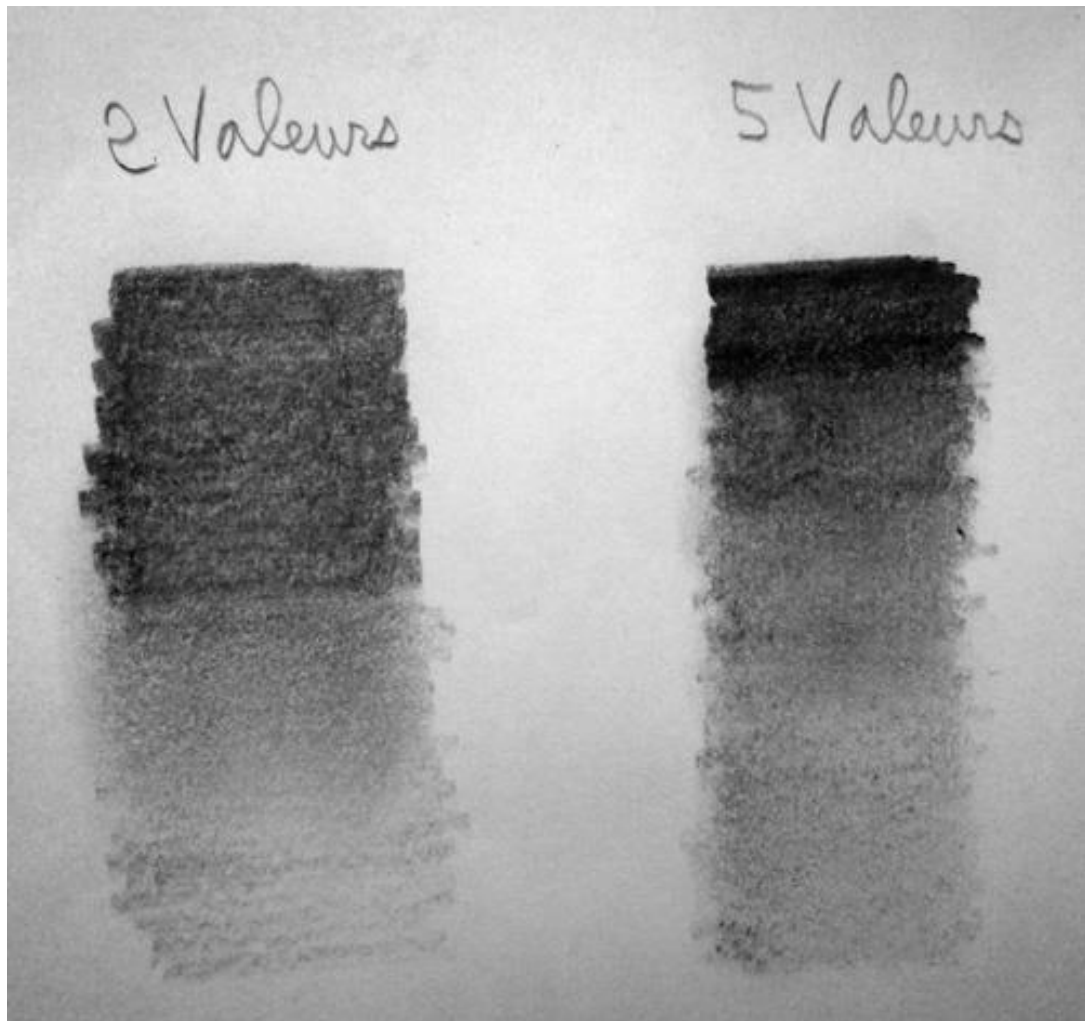
Pour du manga, trois valeurs suffisent la plupart du temps. **Pour un dessin réaliste, un choix de cinq valeurs est une bonne base de travail.** Tu peux aussi bien t'aider de crayons gras (2B à 8B), si tu veux avoir une gamme de valeurs sans trop te fatiguer à appuyer sur le papier. Une fois tes valeurs posées, alors tu peux passer à l'estompage, mais jamais avant! Tu gagneras ainsi du temps et tu ne seras pas distrait par les détails et les transitions des volumes.

Dessine les détails en dernier, et jamais au fur et à mesure. Au même titre que les formes globales, il est aussi important de poser ses **valeurs globales** avant de passer aux détails. Au pire, si tu fais une erreur, tu pourras toujours utiliser une gomme mie de pain (ne pas en abuser cependant).

- N'hésite pas à ajouter du crayon sur ton arrière-plan **afin de souligner certains contours du visage**, surtout sur la partie droite (la plus claire). De cette façon tu accentueras encore plus les volumes et tu pourras mieux guider le regard du spectateur.
- Quand il s'agit de rendre les volumes, d'une manière générale, **l'estompage est une technique dont il faut de méfier**, car avec cette méthode on a vite tendance à homogénéiser les valeurs en voulant trop dégrader. Le mieux est de poser un maximum de valeur et d'estomper ensuite, comme sur le schéma suivant :



avant estompage (crayon HB + papier machine)



après estompage (estompe au doigt en mode « cra cra »)

(hum, rappelez-moi de ne plus jamais utiliser de papier machine pour faire de l'estompage! bon, certes, je n'avais que ça sous la main car je n'étais pas chez moi au moment où j'écrivais cet article... enfin j'espère que vous avez compris l'idée derrière ce magnifique ratage... hihi!)

Plus on utilise de valeurs et meilleur sera le rendu des volumes (avec ou sans estompage).

- Un dernier conseil, et spécialement vrai pour les dessins de portrait, utilise cette technique pour corriger les défauts et les déformations de structure du visage: [technique dessin miroir](#).

Je pense avoir fait le tour de ce que je voulais te dire à propos de ce dessin. Je ne vais pas développer plus, car cela prendrait des heures. J'espère que ces quelques conseils te seront utiles. N'hésite pas à m'envoyer d'autres dessins à l'avenir, je suis toujours curieux d'observer les progrès de mes visiteurs.

À vos crayons!

[Pour apprendre à dessiner un portrait d'après photo: clique sur ce lien](#)