

10 règles d'or pour dessiner correctement un visage

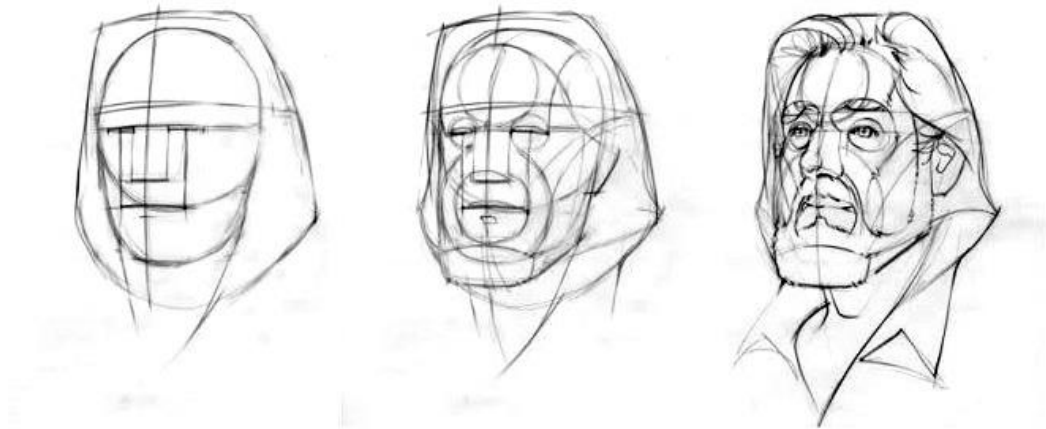
En commentant les créations des membres de ma formation sur le [dessin de portrait](#), j'ai pu me rendre compte que quelques erreurs revenaient souvent sur le dessin de visage, et notamment sur le visage dessiné de trois quarts. J'ai donc décidé d'écrire un article sur le sujet, pour que les conseils puissent servir à un maximum de dessinateurs, tant qu'à faire. ;)

Règle d'or n°1 :

Ajouter les formes globales avant les détails.

Tout le monde est passé par là, et quand je dis tout le monde, c'est **100% des dessinateurs** que je connais (dont bibi - -'). Personne ne possède une faculté de vision globale innée. Il est très difficile de rester objectif sur son dessin. Ce que le débutant ignore, c'est que commencer par dessiner des formes englobantes en indiquant les contours des formes principales, fait gagner bien plus de temps que de commencer par les détails. Par exemple pour le dessin de portrait, le néophyte aura tendance à commencer par dessiner les yeux sans même avoir pris le temps d'esquisser la tête et quelques repères indispensables. Pourtant, les bénéfices d'une esquisse légère et précise peuvent être nombreux :

- Il est plus facile de **placer** les différents éléments du visage.
- Il est plus aisé d'établir des **proportions** correctes du premier coup.
- La probabilité d'être contraint à **recommencer** son dessin est considérablement réduite.
- Le **gain de temps** est non négligeable, car rendre les détails prend énormément de temps, et rien ne garantit un bon résultat final car c'est une méthode arbitraire.



Dessin de N.Fowkes

Règle d'or n°2 :

Prendre son temps

Le débutant va vouloir aller vite, autant dans la progression de son apprentissage que dans l'acte de dessiner. Il voudra toujours faire plus vite que la musique, en fait. Dès qu'il le pourra, il essaiera de prendre un raccourci.

Ce genre de stratégie en dessin n'est qu'une **illusion**. Les lacunes dans les apprentissages des bases du dessin nous rattrapent toujours à un moment ou à un autre. Si une base n'est pas acquise, les conséquences se répercuteront plus tard de façon inévitable.

Ne sautez pas les étapes, autant au moment de dessiner, que tout au long de votre apprentissage. On peut apprendre à dessiner vite avec une méthode bien rodée, mais pas en essayant de sauter par-dessus le moindre obstacle pour se casser la figure un peu plus loin.

C'est un effet de la pratique à **long terme**. Votre niveau en dessin n'est que le résultat d'années d'expérimentation et d'échecs. En ce qui concerne le dessin de portrait, prenez votre temps, non seulement pour esquisser les formes globales, mais aussi pour observer l'expression et la structure de votre sujet, ainsi que ses particularités, avant de vous précipiter sur votre feuille et de vous mettre en mode « photocopieuse ».



Règle d'or n°3 :

Prendre en compte la perspective de TOUS les éléments.

Bouh! Cette perspective, personne ne l'aime, surtout au début! Je reçois souvent des courriers de lecteurs qui me demandent si la perspective s'applique à tous les objets. La réponse est oui! **La compréhension de la perspective est indispensable pour dessiner intelligemment.** C'est elle qui va nous éviter certains croquis douteux. C'est elle qui nous guide lorsqu'on n'est pas sûr de nous.

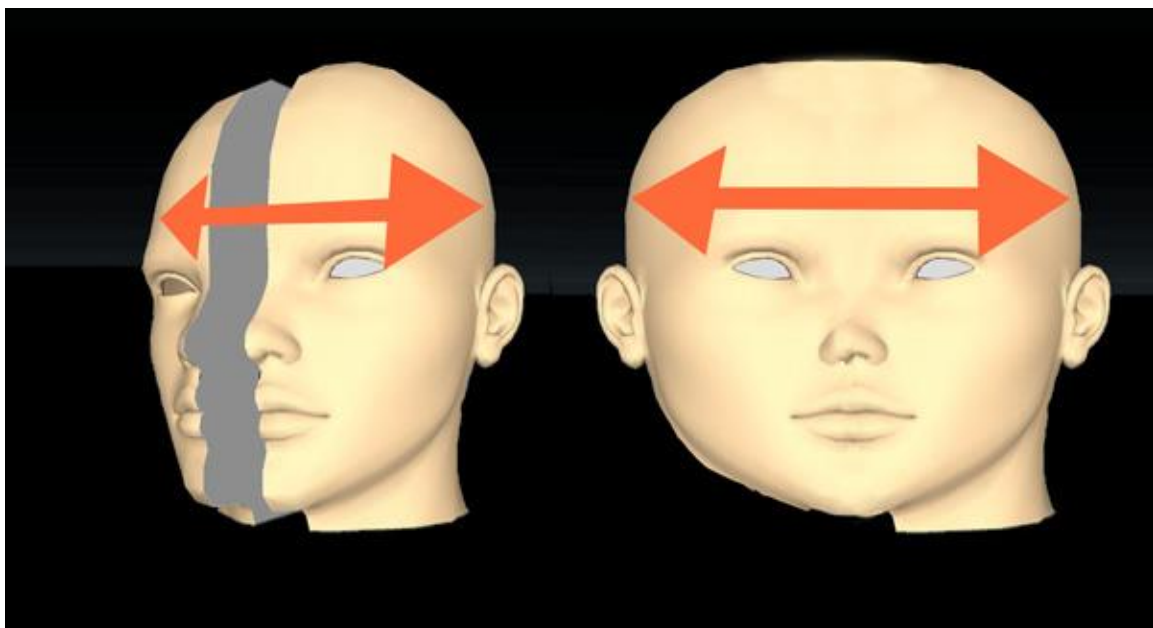
La perspective s'applique à toutes les vues, à tous les objets, aux personnages, aux animaux, et même aux éléments naturels comme l'eau, le feu, etc... la perspective est partout. À nous de la dompter suffisamment pour pouvoir accéder à un niveau de dessin supérieur.

Pour le dessin de portrait, on retrouve des erreurs redondantes comme:

- négliger la **profondeur du nez.**
- ignorer la **distance entre les deux yeux** sur les vues de trois quarts.
- aplatir la forme des **globes oculaires.**
- ignorer l'**épaisseur des paupières.**

Le débutant voudra instinctivement frontaliser les yeux (c'est à dire ignorer les effets de la perspective) et mettre à plat tout ce qu'il voit. Pour un visage de trois quarts, l'amateur peu expérimenté aura tendance à donner autant d'importance aux deux parties du visage.

En observant l'image suivante, on peut facilement constater la différence entre un visage de trois quarts avec, puis sans perspective. Le visage a été volontairement divisé en deux parties égales pour amplifier l'effet de perspective sur la partie la plus proche et la partie la plus lointaine. Cette différence de volume doit être impérativement mise en évidence sur les dessins de trois quarts.



Règle d'or n°4 :

Soigner particulièrement le dessin des yeux et de la bouche.

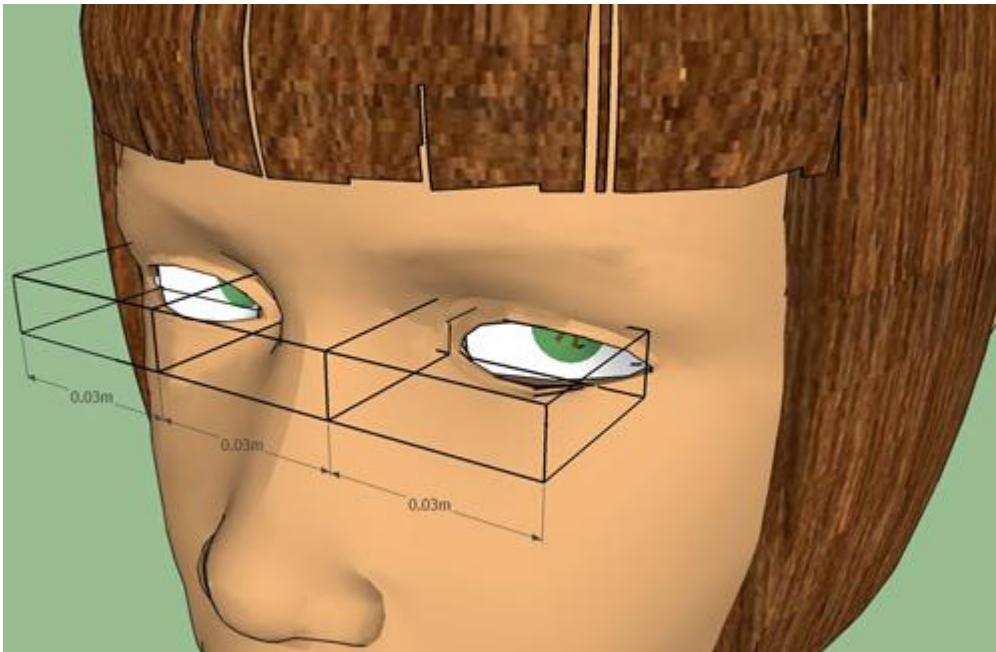
Je ne répèterai jamais assez que les yeux et la bouche sont les éléments qui donnent le plus d'expression à un visage (le débutant voudra passer autant de temps sur chaque élément du visage, ce qui est une très mauvaise idée).

Si vous devez prendre votre temps sur certains éléments, c'est bien sur ces derniers. Une fois l'esquisse des formes globales effectuée, les yeux et la bouche

esquissés, vous aurez fait le plus gros du boulot, et si ces derniers sont soignés, vous améliorerez grandement vos chances de succès.

Voici quelques conseils pour ce faire:

- En vue de trois quarts, le nez va cacher l'espace de l'œil en arrière-plan, et va donner l'impression que l'œil en avant plan est plus écarté de la base du nez, ce qui est évidemment une pure **illusion de perspective!** Donc, bien placer les yeux, c'est avant tout bien diviser le tout en trois parties égales (d'où l'importance du placement de la ligne verticale qui coupe le visage en deux et qui sert de point d'ancrage aux trois parallélépipèdes ci-dessous).
- Gardez en tête que l'écartement entre les deux yeux est équivalent à la **largeur d'un œil**.



- Surveillez le contour des yeux et sa déformation dans la perspective. De trois quarts, les formes d'un côté et de l'autre ne sont pas symétriques! Non seulement il y a aura un **œil plus petit**, mais comme l'œil est sphérique, la forme des lignes des cils va être comprimée dans la perspective, ce qui implique un changement de forme d'un œil à l'autre.
- Dessinez le **globe oculaire** (sphère simple) avant l'iris. La paupière, quant à elle, représente une simple enveloppe qui s'adapte à la forme de la sphère. Dans l'ordre, on dessine le globe (sans trop appuyer), la limite de

la paupière supérieure, l'iris, et enfin la pupille. À partir de là, on pourra finir d'ébaucher la paupière inférieure. On peut aussi représenter le contour de l'oeil immédiatement, mais ça reste une prise de risque inutile pour le débutant.

- Dessinez la **commissure** des lèvres avant les lèvres. Vous pourrez alors expérimenter de nombreuses expressions en un trait et avec une perspective correcte, sans perdre de temps sur la forme des lèvres.
- Prenez en compte la forme et la taille de la **dentition**, qui sont très variables selon les individus. Les lèvres s'adaptent simplement à la surface de cette dentition, ainsi qu'à l'action des muscles autour.

Règle d'or n°5 :

Plisser les yeux FRÉQUEMMENT.

Pour garder un œil sur les volumes, et sur la totalité de votre création, plissez les yeux **non seulement sur votre modèle, mais aussi sur votre dessin**. Pour préserver l'**harmonie des tonalités** et les échelles de valeurs, c'est absolument nécessaire.

Donc, plissez, plissez et plissez encore les yeux. Pour ne pas fatiguer les paupières, je vous conseille de lever légèrement le menton à chaque fois que vous procédez de la sorte, ce qui vous laissera la possibilité de détendre vos muscles tout en observant votre sujet ou votre croquis.



Règle d'or n°6 :

Réfléchir sur les traits principaux de son sujet.

Prendre un minimum de temps pour observer l'expression et les particularités du visage de son sujet est particulièrement important. Plus tôt on anticipera les traits principaux du visage que l'on observe, et plus de chances on aura de ne pas les rater au moment de crayonner.

Pour développer cette faculté, j'ai trouvé un moyen très facile et efficace: lorsque je voyage, et en attendant mon train (par exemple), je prends le temps de me poster à un **endroit stratégique** de la gare et je m'amuse à observer les voyageurs qui passent. Le mieux est de se mettre perpendiculairement au passage, car lorsqu'on voit arriver un individu, on commence à le voir de face, puis il passe de profil en l'espace de quelques secondes. En moins de 5 secondes, j'essaie de trouver ce qui est marquant sur le visage que j'observe. Ensuite, je mets des mots, comme « sourcils très fournis », « menton proéminent », « front très haut », « grands yeux en amandes », etc... Avec l'habitude, on peut vraiment devenir un véritable **chasseur de têtes**. C'est une activité très fatigante, car elle engage toute l'attention de notre cerveau. Souvent, après 20 minutes, notre tête devient comme une pastèque, mais les bénéfices sont énormes. Encore une preuve que l'on peut s'améliorer sans même dessiner, juste en observant et en analysant les formes. Rappelez-vous que ce sont les formes qui donnent le plus de **caractère** à votre dessin, pas la qualité du trait.

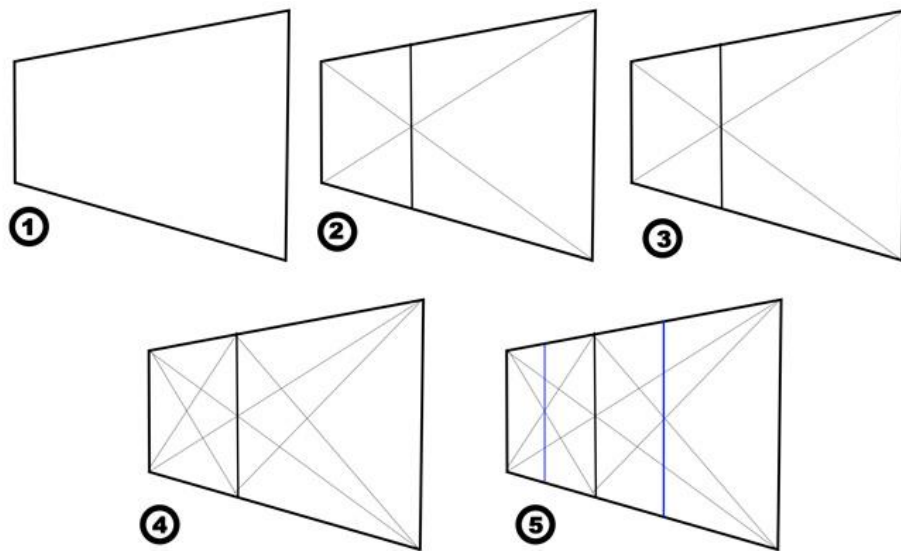
Règle d'or n°7 :

Se donner des repères visuels solides.

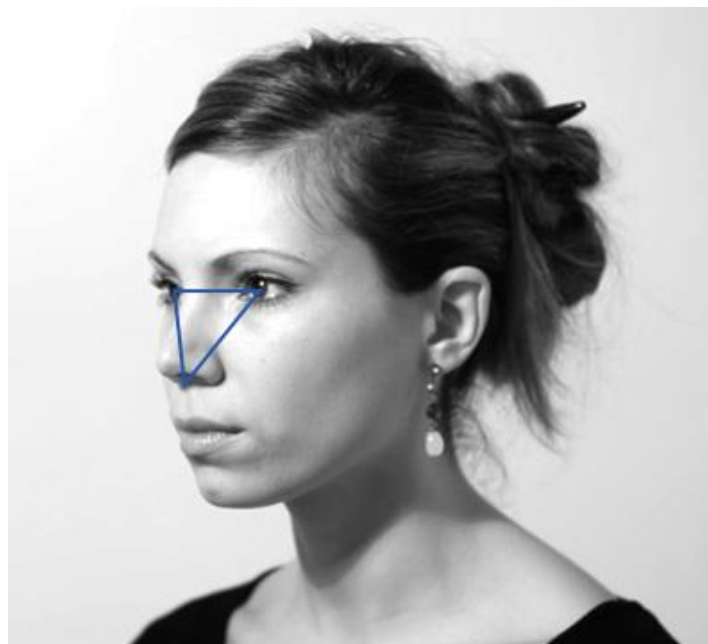
Voici quelques repères que l'on peut se donner pour ne pas trop se perdre à l'intérieur d'un visage.

- Ne vous laissez pas distraire par le nez, représentez d'abord **les yeux et leur écartement**. Pour cela, aidez-vous de la ligne qui sépare le visage en deux parties égales (et quand je dis "égales", je dis "égales en perspective"). Ci-dessous, je vous montre la construction qui permet de subdiviser une surface soumise à la perspective en deux parties égales.

C'est une technique que j'avais déjà proposée dans mon mini-guide sur le [dessin en perspective](#). Il suffit de tracer les diagonales, et de répéter l'opération plusieurs fois. On peut appliquer cette technique pour trouver le centre du nez par rapport aux yeux, ou, à l'inverse, se donner des repères pour le dessin des yeux par rapport à la ligne de **symétrie du visage**.



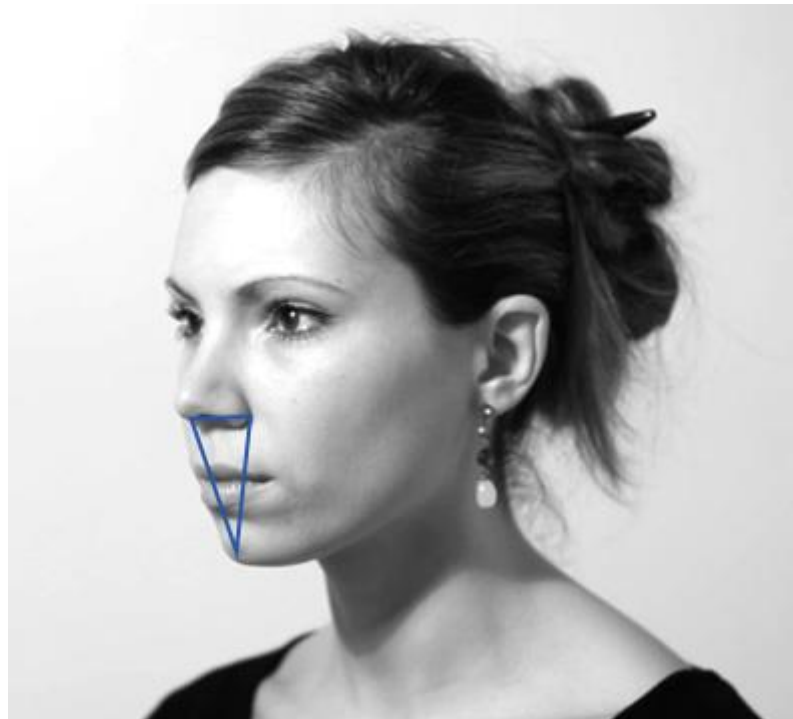
- Repérez le triangle que forme le coin des yeux avec la base des narines, en analysant bien l'angle de chaque segment par rapport à l'autre.



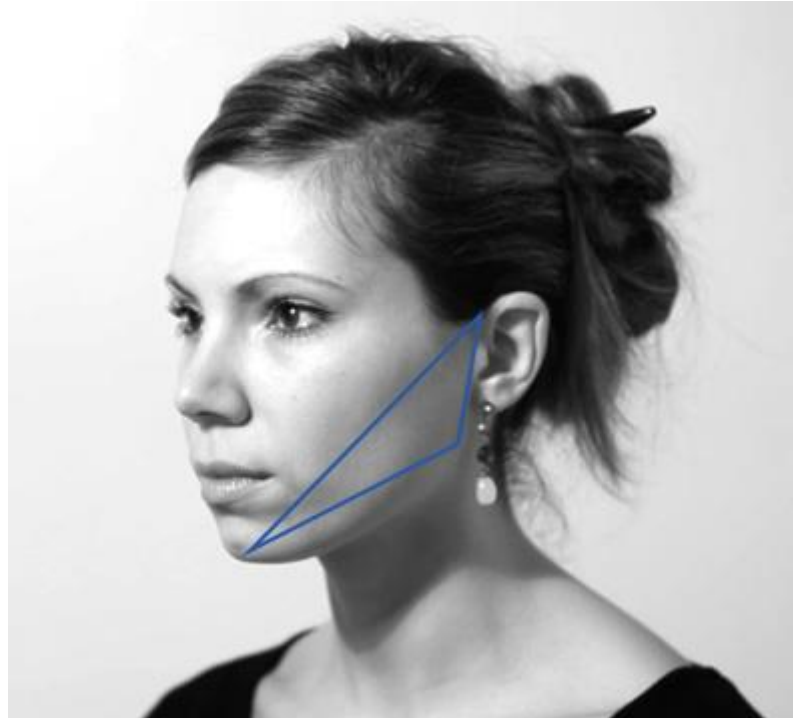
- Repérez le prolongement de l'écart des yeux en direction de la bouche, et comparez l'angle que forment les deux segments avec la verticale.



- Repérez le triangle que forme la base du nez avec le bout du menton



- Repérez le triangle que forme l'arête de la mâchoire inférieure avec la pommette visible, en passant par la base de l'oreille et en finissant au bout du menton.



- La distance entre la base de l'oreille et le coin de l'œil le plus proche.



Je vous ai donné ces repères à titre d'exemple, vous pouvez vous inventer vos propres repères. **Plus vous en aurez, moins vous ferez d'erreurs.** Bien sûr, ce processus prend du temps, mais une fois que les repères sont dessinés, le plus dur est fait, honnêtement.

Règle d'or n°8 :

Pirater notre cerveau.

Toutes les stratégies sont bonnes pour **vaincre les automatismes** de notre cerveau! Ce dernier nous joue des tours quand il s'agit d'observer **objectivement** un visage humain. Nous n'y pouvons rien, c'est ancré dans notre code génétique...

La [technique du miroir](#) va nous permettre de voir les géométries malencontreuses et les défauts de proportions.

Une deuxième stratégie consiste à retourner le dessin ou/et notre modèle photo à 180°. De cette façon nous annulons l'**effet « reconnaissance du visage humain »**, et nous pourrions plus facilement nous concentrer sur les repères essentiels du dessin de portrait. Évidemment, cette dernière solution ne doit pas devenir une habitude, mais elle aide, particulièrement au début.

Règle d'or n°9 :

Si on repère une erreur, la corriger IMMÉDIATEMENT.

N'attendez pas avant de corriger votre erreur. Si vous en repérez une, gomez-la bien ou corrigez-la immédiatement (faire un deuxième trait de construction avant de gommer le trait original). De cette façon on diminue considérablement les risques d'avoir des proportions incorrectes sur le dessin final.

Règle d'or n°10 :

L'entêtement ne paye pas toujours.

Parfois il est préférable de recommencer son dessin **depuis le départ**. Le temps que l'on passe sur un dessin n'est pas toujours proportionnel à la satisfaction que l'on peut en tirer. Rappelez-vous qu'il est **toujours préférable que chaque étape de votre dessin ressemble au maximum à ce que vous désirez voir sur votre dessin final**. Et si vraiment vous vous impatientez sur un dessin, autant changer de feuille et recommencer. La deuxième tentative s'avèrera souvent meilleure que la précédente.



Voilà, voilà pour ces indications supplémentaires sur le [dessin de visage](#). Maintenant, observez et pratiquez un maximum. Les proportions en perspective deviendront de plus en plus évidentes avec le temps. Laissez-vous une chance de progresser, et observez les visages en tant qu'objets à part entière. Commencez par vos proches, ils ont plus l'habitude que vous les dévisagiez qu'un illustre inconnu croisé par hasard dans une ruelle. **L'observation est un travail de tous les jours**, ne la négligez surtout pas : elle fait partie intégrante du travail de dessinateur.