

S'améliorer en copiant le dessin des autres : la « copie intelligente »

Vous êtes des dizaines d'internautes à m'envoyer vos dessins chaque semaine, et j'apprécie de constater les talents de chacun, et surtout les progrès que vous faites à l'aide des articles et des vidéos que je publie sur le blog. Ce que j'aime par-dessus tout, c'est qu'il y a des dessinateurs de tous les horizons et de tous les niveaux, et c'est vraiment agréable d'être le témoin d'une telle diversité.

Certains internautes, et je parle surtout des plus jeunes, m'envoient leur dessin qui est souvent une pâle copie du dessin d'un autre. Comme je le répète souvent, je n'apprécie pas qu'on copie le dessin d'autres dessinateurs quand c'est fait de façon **bête et méchante**, c'est-à-dire quand on passe en mode "photocopieuse". Dessiner d'après photo, c'est bien, mais dessiner en copiant un dessin déjà existant (s'il ne s'agit pas du notre>>> voir article: [comment bien dessiner](#)), peut avoir des effets plutôt nocifs à long terme. Je me dois cependant de relativiser ce propos, car on peut copier intelligemment, et c'est ce dont je veux vous parler aujourd'hui.

C'est vrai, nous avons tous (pour 95% d'entre nous) commencé comme cela, en copiant des dessins déjà existants, je ne dis pas le contraire. C'est d'ailleurs ce qui nous a donné **envie de continuer** pour toujours faire mieux et dépasser nos maîtres et nos inspirations, avant de nous apercevoir que nous avons passé le cap du grand débutant, et que nous ne progressions plus vraiment comme nous le souhaitions. C'est souvent ce qui va refouler les amateurs ayant déjà une certaine expérience: cette impression que le niveau de [dessin](#) ne progresse plus. La vérité, c'est que nous ne stimulons pas assez l'artiste qu'il y a en nous, mais je vais y revenir dans un instant...



Copier un dessin bêtement est mauvais pour la santé. Prenez cette ancienne photocopieuse, elle fera toujours mieux qu'un dessinateur qui ne réfléchit pas... la triste vérité.

En 1998 je découvrais mon premier Comics Américain (une bande dessinée de [Marc Silvestri](#) si je ne m'abuse...), j'imagine que peu d'entre vous connaissent cet auteur, mais peu importe. J'étais subjugué par la qualité de ses dessins, bien que pas spécialement intéressé par les comics (je suis actuellement beaucoup moins intéressé par le monde du comics, même si je ressens toujours un peu la nostalgie de l'époque où tout m'était inconnu dans le monde de la BD).

Mon grand frère dessinait bien, et avait des notions de perspective déjà bien matures pour son âge, ce qui bien sûr me **rendait fou**, car je n'avais pas son talent naturel, et par-dessus tout, je ne comprenais pas les clés de sa réussite. Bruno, un ami que j'ai depuis le lycée, et qui a suivi les cours d'une école d'illustration assez réputée par la suite, me donnait aussi envie de m'y mettre. Bon, O.K, je pense qu'il avait pitié de moi lorsque je dessinais dans mes coins de cahiers en essayant de l'imiter. (Cela devait l'ennuyer profondément, j'en suis sûr, mais il ne me l'a jamais avoué: ça, c'est un ami !) Et comme il avait raison, **mes dessins étaient informes** et pitoyables, il faut le dire, mais il m'a fallu quelques années pour m'en rendre compte.

Pendant longtemps je n'ai plus touché à un crayon, découragé par le potentiel artistique des autres autour de moi. Sept longues années ont

[Apprendre à dessiner](#)

passé avant que je m'y mette plus sérieusement, tout seul comme un grand, alors que mon entourage ne comprenait pas vraiment pourquoi, car j'étais « trop vieux » pour ça (j'ai attendu d'avoir 25 ans avant d'ouvrir mon **premier livre sur la perspective**, je n'y comprenais rien ! pauvre de moi...en plus j'ai toujours été nul en géométrie). C'est d'ailleurs la compréhension de la perspective qui a débloqué quelque chose en moi, et c'est pour cette raison que j'ai rédigé le mini-guide sur la perspective, car j'ai l'espoir que certains se débloquent comme je l'ai fait (sait-on jamais).



Le dessin c'est un peu comme les échecs: pas de stratégie, pas de chocolat.

Grande ligne stratégique en vue de la copie d'un dessin.

Qu'est-ce qui me différencie des autres alors ? Certainement pas mon niveau, il y a des milliers de dessinateurs bien plus talentueux... tout ce que je sais, c'est que ma courbe d'évolution grimpe à chacun de mes dessins. Mon secret ?

J'analyse TOUT et je me nourris des échecs.

J'analyse TOUT et je me nourris des échecs.

J'analyse TOUT et je me nourris des échecs.

[Apprendre à dessiner](#)

Oui, répété trois fois, mon message a plus d'impact :)

Et je vous livre mon deuxième secret tant qu'à faire:
Je n'ai PLUS peur du regard des autres.

Ça aide tellement... dites-vous toujours que vous êtes en apprentissage et que vous devez de faire des erreurs. Peu importe ce qu'en pensent ou en disent les autres, vous progresserez, qu'ils le veuillent ou non! Ignorez tous les moqueurs, ils ne méritent pas autant d'attention de votre part.

Mais avant tout, laissez-moi vous donner un avertissement amical: reproduire les dessins des autres est une pratique **addictive**. Elle vous inhibe les sens, car vous appuyez sur l'interprétation de quelqu'un d'autre. Elle vous donne l'impression que vous savez bien dessiner alors que ce n'est pas le cas. Elle vous enferme dans une bulle remplie d'illusion, car vous ne voyez pas le bout du tunnel alors que vos amis vous affirment que vous êtes bon en dessin. Cette **illusion de confiance** dissimulée derrière une espèce d'imposture artistique est mauvaise pour votre avenir de dessinateur. Je vous aurais prévenu mes amis ;) .

Le but au final, est que je puisse vous montrer qu'il est bien plus intéressant pour vous de **réinterpréter** ou d'exagérer le dessin d'un auteur que vous aimez, plutôt que d'en faire une pâle copie sans intérêt. Picasso l'a lui-même fait à de nombreuses reprises: il aimait réinterpréter à sa sauce les toiles des autres peintres, et ce fut d'ailleurs un succès international...

Ne partez pas du principe qu'une création est parfaite simplement parce que vous adorez et admirez aveuglément l'artiste qui l'a produit. On peut toujours faire mieux, ou en tous cas, on peut toujours aller plus loin dans une interprétation, aussi bien soit-elle, mais comme toute pratique, cela va vous demander un certain travail de préparation en amont, surtout si cet exercice ne vous est pas familier. Laissez-moi vous en présenter les clés de réussite.



Questionner l'artiste qui est en vous...est parfois délicat.

Les questions à se poser.

Il est nécessaire de se poser quelques questions (oui, vous avez tous l'habitude de vous poser des questions à force de lire mes articles pas vrai ?), pour pouvoir progresser durablement et ne pas dessiner dans le vide. Voici les principales interrogations qui me traversent le cerveau avant que je me mette à reproduire un dessin :

- Quel(s) est (sont) mon (mes) objectif(s) en copiant ce dessin ?
- Quels sont les signes distinctifs du dessin ciblé? (qualité du trait, interprétation des formes, sens artistique, sensibilité, code graphique particulier)
- Quelle est l'histoire que raconte cette image ? Quel est le message particulier (ou morale) apporté par l'illustration que j'observe?

Le test pour savoir si j'ai bien compris ce que j'observe : Suis-je capable d'**exagérer** le style du dessin et de **sublimier l'émotion** qu'il provoque déjà lorsque je l'observe ? En d'autres termes : y a-t-il un moyen pour que je puisse **améliorer ce dessin** par quelque subterfuge que ce soit.

Si vous ne vous posez pas ces questions, il n'y aura quasiment aucun bénéfice, à moins que votre subconscient fasse tout pour vous, ou que votre mémoire soit disproportionnée (chanceux va! on est super jaloux, moi et mon gruyère de cerveau). Les seuls bénéfices que je constate dans le fait de copier les dessins des autres à la chaîne sont les suivants :

- On prend confiance en son trait: ça oui, O.K, je vous l'accorde, car les traits que vous copiez sont déjà des interprétations de formes ou de textures, et il est plus facile de se concentrer sur le geste en lui-même.
- On améliore sa mémoire visuelle : oui, c'est sûr, mais beaucoup moins vite que si on prenait le temps d'analyser le dessin victime de notre copie.
- On s'imprègne du style du dessinateur qu'on copie et on en intègre une partie dans ses dessins d'imagination ou de mémoire: encore une fois, ce processus peut être accéléré par une analyse minutieuse avant reproduction.

En résumé?

Prenez le temps pour réfléchir et ne vous jetez pas aveuglément sur votre papier.

Objectifs.

Voici des exemples d'objectifs courants que je conseille avant toute "reproduction" d'un dessin, d'une peinture ou d'une illustration:

- Améliorer la **qualité de mes traits** et la confiance en mon geste (: pour cela je dois me demander au préalable comment l'auteur utilise son trait, par exemple pour exprimer la profondeur, pour suggérer la perspective, ou pour représenter la superposition des formes.)
- Améliorer ma **compréhension des formes** dans l'espace: résumer les formes en primitives géométriques, anticiper les traits cachés, analyser les T raccourcis.
- Améliorer ma **mémoire visuelle** (voici un exemple d'exercice: [améliorer ma mémoire visuelle](#)).

- **Exagérer le style** de l'auteur : renforcer l'émotion, embellir les traits (ou les valeurs/couleurs s'il s'agit d'un tableau), apporter un plus au code graphique déjà existant, déformer les formes déjà établies et la perspective.

Code graphique.

Un code graphique d'une illustration fait partie du style propre à chaque image. C'est un **choix artistique**, issu d'une recherche graphique minutieuse et ciblée, qui va jouer par exemple sur les agencements de formes, et qui va conduire à une interprétation unique. Même si vous ne vous en rendez pas compte, le code graphique qu'utilise l'artiste va contribuer en grande partie à son succès, et à l'écart qu'il va creuser avec les autres dessinateurs. Car qui dit code graphique dit **style**.

Pour vous donner un exemple de code graphique très simple, observez ce dessin cartoon:



Deux créatures à poils, dont l'une qui n'a pas l'air très commode (personnages issus de la série "The Angry Beavers").

-

À part l'attitude bras croisés et la mimique du personnage de gauche, quels indices graphiques vous laissent l'impression que la créature de gauche est plus agressive que celle de droite?

Réponse: la **répétition de triangles**. Le triangle est une forme relativement agressive, surtout lorsqu'il est allongé. Cela renforce cet effet d'agressivité, comme si on pouvait se couper ou s'empaler sur ces formes saillantes. Le personnage de droite a l'air beaucoup plus pacifique, les formes sont plus arrondies, même sa dent est rectangulaire plutôt que pointue. La base de sa truffe ondule, et son nez est plus ovale que celui de son collègue.



Répétition de triangles sur le dessin du personnage de gauche.

À noter que les codes graphiques ne sont pas utilisés seulement pour le character design, mais aussi pour tout ce qui est composition de l'image.

L'histoire.

Lorsqu'on copie une image, il est important de comprendre l'histoire qu'il y a derrière afin d'en dégager une émotion. Forcez-vous à poser un mot ou une phrase sur chaque image, afin d'en dégager son essence. Ceci vous

permettra d'être plus efficace au moment de la reproduction. Si vous comprenez ce que vous faites, où vous allez et ce que l'illustration représente, ceci ne peut que vous aider pour réaliser vos objectifs.

Améliorer un dessin existant: cas pratique.

Prenons un exemple concret de copie intelligente. Voici un dessin d'Akira Toriyama, auteur de dragon ball: c'est un dessin du petit Goku que j'adore, et il est clair qu'il y a quelques années je me serais dit que ce dessin n'était pas perfectible (d'ailleurs j'ai toujours un doute... huhu, passer derrière un maître est toujours une tâche difficile - -').



yahaaaa! le jeune Goku nous décoche un coup de pied en pleine face avec son regard passionné de jeune artiste martial. (illustration: Akira Toriyama)

Mais comme j'ai toujours l'espoir de faire "mieux", voilà les points que je pense pouvoir améliorer:

- La perspective et la profondeur peuvent être encore amplifiées. On peut donner l'impression que le pied est plus proche de nous, et la tête légèrement plus loin.
- Le bâton est un peu raide et les deux bouts semblent dans le même plan (ce qui donne l'impression d'une coïncidence un peu forcée), je vais aussi remédier à ça et renforcer encore plus la profondeur.
- L'attitude de Goku est déjà géniale, pourtant je vais tenter de donner encore plus de rythme au personnage, et d' amplifier cette posture.
- Difficile d'améliorer l'expression du visage sans la dénaturer, je vais peut-être juste tenter d'agrandir la bouche à la "one piece" pour ceux et celles qui connaissent (j'imagine que les personnes nées avant les années 80 sont un peu larguées, j'en suis désolé), et ajouter du mouvement dans les cheveux pour accentuer cette impression de vitesse, comme on peut déjà le constater sur la ceinture.
- Apporter un style un peu plus anguleux qu'il ne l'est déjà pour renforcer la nature de l'action ("kickass goku" :D)
- Améliorer l'[encrage du dessin](#), tant qu'à faire, même si ce n'est pas le style de l'auteur.
- Me concentrer sur les ombrages et les représenter de manière simple.
- Donner un rendu un peu plus traditionnel et un peu moins "manga animé".
- Comprendre ce que je fais à chaque instant du dessin, à chaque forme que je trace.

Si vous êtes intéressé par le processus complet, faites un tour ici pour voir la démo accélérée: [comment dessiner Goku?](#)



Voilà le dessin final de notre héros.

Allez, à vous de jouer maintenant. **Qu'aimeriez-vous copier?**

[Apprendre à dessiner](#)