

Dessiner un visage réaliste sans « copier », en construisant le portrait étape par étape.

Dessiner un portrait n'est pas ce qu'il y a de plus simple, loin de là. Il existe des techniques adaptées aux débutants, comme la **technique de la grille** (dessiner des carreaux sur sa référence-photo et reporter les proportions sur son dessin final), technique qui, à mon avis, semble destinée à **encourager le débutant** plus qu'autre chose. Je ne recommande donc pas ce genre de méthode aux dessinateurs qui souhaitent réellement apprendre à dessiner sur le long terme, et qui désirent avant tout se détacher peu à peu des références-photos, ou en tous cas les utiliser à bon escient.

Je vois de plus en plus de jeunes dessinateurs sur internet, montrer des portraits photo-réalistes sans pour autant avoir pris le temps de comprendre, ni même de construire leur dessin en partant de **formes simples en 3D**. Je ne dis pas que « la copie c'est mal », car en un sens, la copie éduque l'œil à la **reconnaissance des formes en deux dimensions**, à l'appréciation des proportions et à la hiérarchisation des tonalités. Mais sans une compréhension de l'objet en trois dimensions, il est impossible de sublimer et de **donner du style** à un portrait comme le font les meilleurs portraitistes.

Bien sûr, la justesse d'un portrait dépend avant tout de l'**œil photographique** que l'on a développé au fil des années, et c'est en cela que l'exercice de copie peut aider. Ceci dit, copier n'est pas suffisant pour dessiner des portraits qui tirent leur épingle du jeu. Sans compréhension de la perspective et de l'espace, on laisse bien plus de place aux maladresses et aux défauts de proportions. En effet, se décider à sortir de ces petites routines de "recopiage" n'est pas simple, et le meilleur moyen [spoiler: attention, je vais radoter] est de commencer à apprendre à construire des **formes simples en perspective**.

Oui je sais, je sais, pas très appétissant comme menu... mais je suis bien au fait de ce que la fierté peut nous faire faire parfois (et les artistes sont connus pour être de vraies têtes de mule, suivez mon regard>>>> bibi ^^). Persister à recopier sans réfléchir n'est une solution que pour les personnes qui cherchent la facilité. Mais à long terme, ce genre de

comportement empêche l'artiste de trouver son propre style, ou pire : l'enfermera dans la névrose «du dessinateur qui a peur de dessiner d'imagination pour ne pas montrer qu'il ne sait faire **que de la reproduction** ».

Je ne compte plus le nombre de dessinateurs qui arrivent vers moi en disant : « j'ai arrêté de dessiner il y a quelques années, et aujourd'hui j'ai l'impression de ne plus savoir rien faire ». Pour moi, **ce discours en masque un autre**: « j'ai toujours copié sans prendre le temps de réfléchir à la perspective et à la troisième dimension qu'est la profondeur, et aujourd'hui j'aimerais vraiment apprendre les bases, car j'ai le sentiment que la copie conforme ne me fait pas évoluer comme je le voudrais. »

Toujours pas convaincus par l'idée que la compréhension de la perspective permet à l'artiste de dessiner correctement un visage, en évitant les maladresses les plus courantes? Si oui, alors il est impératif de se demander **pourquoi le dessinateur débutant préfère dessiner les visages de face et de profil**. La raison en est que **la perspective du crâne est simplifiée sous ces angles de vue**. Tandis que pour une vue de trois quarts, la difficulté est de dessiner deux hémifaces théoriquement symétriques, alors qu'**elles ne le sont plus en perspective**. Le dessinateur qui ne comprend pas la perspective sur une vue de trois quarts sera systématiquement en difficulté, alors que sur une vue de face ou de profil, il pourrait **faire illusion**.

Vous l'aurez compris, un visage, comme tout objet complexe qui se respecte, mérite que l'on accorde de l'importance à la profondeur, **pas seulement à la perception photographique**. Je conseille donc, avant d'aller plus loin dans cet article, de relire les articles suivants avant de vous essayer au « portrait construit » de A à Z :

[Comment dessiner une tête](#)

[10 règles d'or pour dessiner un visage](#)

[Critique de portrait](#)

Je vais maintenant vous montrer les étapes que j'utilise pour dessiner un portrait au fusain d'après photo (à défaut de modèle vivant). Il s'agit d'une

[Apprendre à dessiner](#)

méthode parmi d'autres, donc, ne vous attachez pas trop aux outils que j'utilise et à l'aspect purement technique, mais plutôt à l'état d'esprit et la logique avec lesquels j'aborde ce portrait. **L'outil et la technique ne sont rien** si l'artiste n'a pas compris ce qu'il fait exactement en amont, et ça, je ne le répèterai jamais assez. ;)

Référence photo ou modèle vivant ?

Dessiner d'après modèle vivant est toujours une expérience unique que je recommande évidemment à tous les dessinateurs, car **l'œil humain voit bien plus que le capteur d'un appareil photo ou d'une caméra** (autant au niveau des valeurs, des détails, que des couleurs). Cependant, quand on est débutant ou amateur, il est souvent bien difficile de trouver une personne assez patiente pour tenir plus d'une heure immobile, sans la promesse de lui offrir en échange un portrait digne de ce nom. Heureusement, internet nous donne aujourd'hui la possibilité de **trouver des références** à portée de souris, afin de nous exercer tranquillement, sans aucune pression sociale. Encore faut-il être capable de bien savoir choisir sa référence, ce qui n'est pas forcément aussi simple qu'il n'y paraît...

La référence photo

Pour cet article, ma référence sera une photo de l'actrice britannique Vivien Leigh. En général, je préfère les **images de grande taille** (avec des dimensions supérieures à 1000 pixels de longueur ou de largeur). Vous remarquerez que cette image présente un **excellent équilibre au niveau de la hiérarchie de valeurs**. La qualité de la lumière et la gamme des tonalités paraissent idéales pour retranscrire le tout sur papier, tout en restant naturel. Si la photo manque de détails dans les hautes lumières (photos surexposées, comme pour le cas de la plupart des portraits féminins que l'on trouve très couramment sur le net), ou dans les ombres (photo sous-exposée), vous prenez le risque d'en représenter tout autant sur votre feuille (c'est-à-dire peu). Le **résultat final sera tout sauf naturel**, et ne ressemblera pas à un portrait pris sur le vif (même si

ce n'est pas le cas), mais à une **simple photocopie**. C'est aussi pour cette raison que j'apprécie les photos argentiques des anciens photographes de célébrités. En général, ce sont des clichés en noir et blanc **aux jeux de lumière très étudiés**, au grain très particulier, et qui montrent un niveau de détail avantageux pour nous, dessinateurs.



Vivien Leigh, une charmante actrice de l'époque d'Audrey Hepburn. Connaissant assez mal son visage, j'ai cherché d'autres références pour me faire une idée plus concrète. Cette dernière photo a vraiment retenu mon attention et me servira de modèle. Il s'agit d'une vue légèrement de trois quarts, à ne pas confondre avec une vue strictement de face.

Le matériel et la technique

Voici le **matériel** que j'utilise 90% du temps:

- Un **papier mi-teinte** de chez Canson (que j'ai découpé en format A3), qui me permet de partir avec des valeurs moyennes d'entrée de jeu: cela signifie que je pourrais aussi bien travailler les ombres que les hautes lumières, tout en conservant des **tonalités moyennes consistantes**.
- Un crayon **pastel de couleur** pour la base du dessin. Les avantages: on peut facilement repasser au fusain dessus (contrairement au graphite), et la couleur nous permet de voir notre construction à tout moment.
- Un **large pinceau** à bord arrondi (un sopalin ou la main peuvent faire l'affaire).
- De la **poudre de fusain** (obtenue au frottement d'un carré de fusain sur du papier de verre): facile à étaler avec un pinceau large lorsque les valeurs sombres sont prédominantes. J'aime particulièrement l'effet vaporeux que le pinceau à bout arrondi peut apporter. Grâce à cet effet, on peut jouer entre parties floues et parties nettes.
- Un **porte-mine** pour une prise solide sans pour autant se salir les mains.
- Une **mine Nero Soft Cretacolor**, pour les valeurs moyennes (pas utilisée dans ce tutoriel, mais c'est une de mes mines de prédilection pour des portraits détaillés et texturés).
- Une **mine fusain Cretacolor**, pour les noirs intenses (utilisée tout au long de ce tutoriel).
- Un **carré fusain PITT** (avec deux T hein ;)) pour les grosses zones sombres, lorsque je veux renforcer la texture et la matité des noirs.
- Une **mine blanche Cretacolor** pour les rehauts.
- Une **gomme mie de pain** pour les effacements « légers » et diffus.
- Une **gomme électrique** pour les effacements « durs » et précis, généralement utilisée pour les reflets sur les lèvres, la peau et les cheveux (voir ma section [matériel](#) pour plus de renseignements).
- Un **buvard** pour ne pas faire de bavures et pour ne pas se salir la tranche de la main et du poignet.
- Un **estompe** (ou à défaut mes doigts ou un sopalin).

- Un support tendre en dessous pour ne pas risquer de dessiner sur les impuretés du support, ce qui peut entraîner de petites marques inesthétiques (en général un bloc de feuilles assez fines fera l'affaire). La tendresse du support peut également augmenter considérablement le plaisir et le contrôle de la pression de la mine sur le papier.
- Un max de patience (en tout cas chez moi, c'est tout sauf naturel, héhé ^^). Dans le cas présent, le tout n'a pas pris plus de 3 heures, pour la simple et bonne raison que le fusain se travaille plus rapidement que le crayon. Ce qui m'a pris le plus de temps était de gommer certaines parties sombres, car j'ai tendance à trop amplifier les valeurs (c'est un de mes défauts, je suis un maniaque du contraste, parfois au détriment du résultat final).



Tout ce matériel n'est pas nécessaire pour réaliser un bon portrait. La technique ne représente que le sommet de l'iceberg.

Étape 1 : Conception de Miniature(s)

L'étape de la vignette est facultative pour ce qui est du dessin de portrait, pourtant, elle garde tout son intérêt.

En effet, il est toujours bon de se créer une **petite maquette** de ce qu'on va accomplir en plus grand. Cela permet de prendre du recul avant de se mettre au travail : comprendre un peu mieux les **particularités du visage**, apprécier les **proportions**, et mieux appréhender les **jeux de lumière** et la **hiérarchie de valeurs**.

En général, je n'utilise pas plus de trois ou quatre valeurs pour cette étape, l'intérêt étant de résumer l'image comme un tout, plutôt que de faire du « détail par détail ». En plus, si l'on veut ajouter certains effets **c'est pendant cette étape qu'il faut expérimenter**, car on ne risque ni de perdre son temps, ni de gâcher du papier vu la taille des dessins.



Une vignette réalisée en une dizaine de minutes pour m'échauffer.

Je me concentre essentiellement sur les valeurs, pas sur l'expression ni sur les proportions.

J'ai pour principe de travailler avec les mêmes outils que pour mon dessin final.

Désormais j'ai une maquette de mon dessin. Une vignette est généralement plus petite que la paume de la main.

En jetant un coup d'œil dans les yeux du modèle sur notre référence, on peut apercevoir deux reflets (« catch light » en anglais), qui indiquent que **deux sources de lumière ponctuelles éclairent de face** : c'est notre **éclairage principal**.

Une autre lumière arrive d'en haut à gauche et par-derrrière, et met en évidence le contour des cheveux (« hair light » en anglais). Il est fort possible que sur la droite du modèle, le photographe ait ajouté un réflecteur pour déboucher certaines ombres et pour mettre en évidence le contour de la pommette droite.

Enfin, un spot éclaire le fond, dans le but de démarquer la partie droite des cheveux noirs. Rien n'a donc été laissé au hasard (et tonton Pit n'a pas ses yeux dans sa poche, car il est passionné de photo également :D).

Étape 2 : Construction et préparation des repères principaux

Cette étape est la plus importante. Partez d'une sphère un peu ovale pour le crâne. Creusez-y les tempes sur les côtés.

Les repères essentiels d'un visage sont :

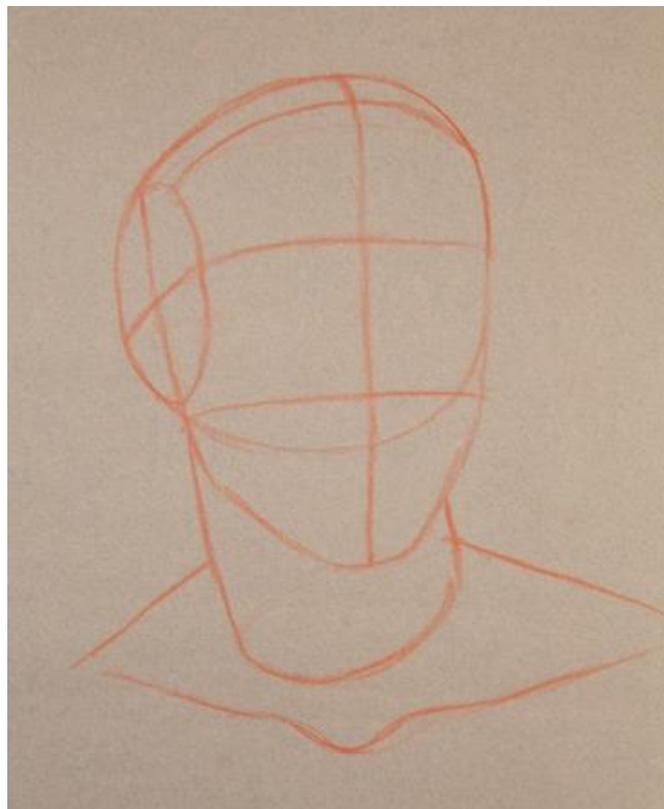
- La ligne verticale qui **sépare le visage en deux**.
- La ligne verticale qui coupe les **ellipses que forment les tempes** en deux parties égales, et qui passe par le sommet du crâne.
- La ligne de la **racine des cheveux**.
- La ligne des **arcades sourcilières** qui coupe horizontalement les ellipses des tempes en deux parties égales.
- La ligne de la **base des narines**.
- La ligne de l'**interstice de la bouche**.
- La ligne de la **pointe du menton**.
- La **base du nez** et le **placement des orbites** (qui reste la partie la plus délicate à placer en général).

Considérez que la ligne des cheveux, des sourcils, du nez et du menton sont à distances égales. Lorsque je ne suis pas sûr de mes proportions, je vérifie en **tendant le bras devant moi**, en gardant mon

crayon bien à la verticale, c'est-à-dire parallèle à ma référence photo (qui est affichée sur l'écran d'ordinateur dans mon cas). Je fais glisser mon pouce de bas en haut, non pas pour mesurer la distance réelle entre mon pouce et le bout de mon crayon, mais plutôt **pour comparer les proportions**.

Par exemple, j'essaie d'évaluer la largeur entre les extrémités des yeux quand le visage est de trois- quarts **en comparant cette distance avec d'autres** (ex : la distance entre les yeux et la bouche équivaut à une fois et demie la distance entre les extrémités externes des yeux.) Je mesure tout ce qu'il est possible de mesurer, et je prends mon temps, car je sais qu'**à ce stade la plupart des erreurs peuvent encore être corrigées**.

Si vous échouez à cette étape, c'est que vous n'avez pas assez pris votre temps. Acceptez le fait que vous ne pouvez pas dessiner aussi vite qu'un dessinateur chevronné si vous n'êtes pas habitué à l'exercice. **Ne vous comparez donc pas aux portraitistes professionnels qui ont passé leur vie à faire ça.**



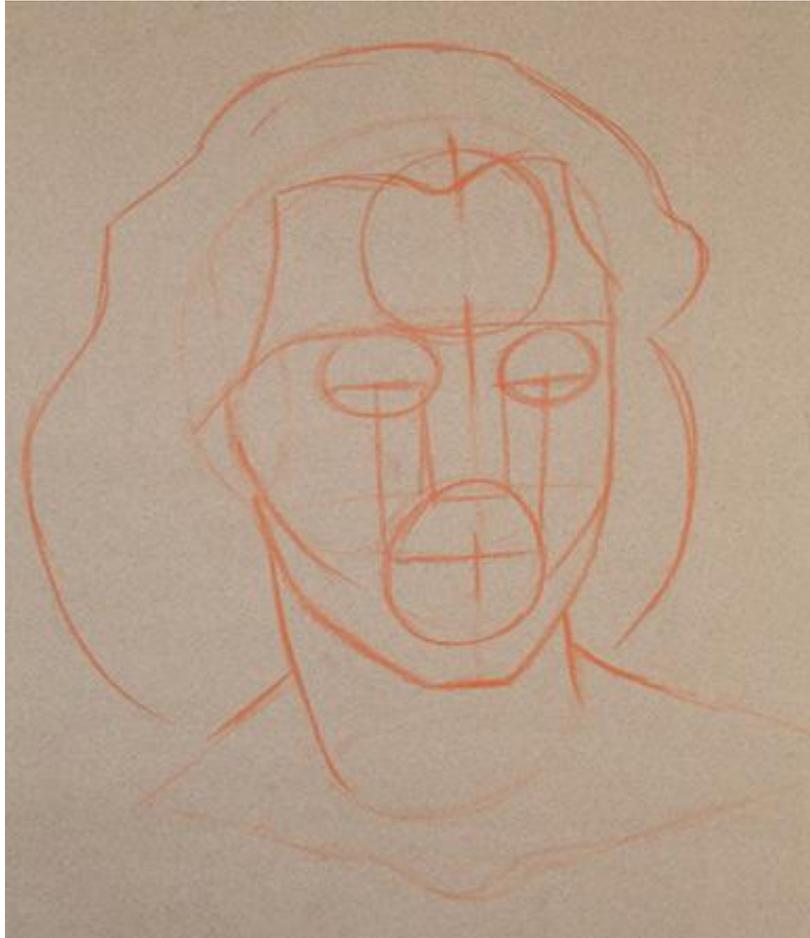
Mine de rien, cette étape prend bien plus de temps que ça n' en a l'air. Lorsqu'un trait ne me convient pas, j'efface et je recommence.



J'efface au fur et à mesure chaque étape de la construction précédente, mais pas complètement pour ne pas perdre de vue les proportions.

Étape 3 : Construction des repères secondaires

Il s'agit maintenant de se donner des repères pour les formes secondaires, comme le front, les globes oculaires, les pommettes, le menton, la face inférieure du nez, les contours de la bouche, les lèvres, les tempes, la lisière des cheveux et tous les éléments qui représentent des reliefs plus locaux que les formes globales du crâne. Ces repères doivent rester simples et légers, car ils me serviront de base pour non seulement **dessiner les éléments du visage**, mais aussi pour déterminer la **délimitation des valeurs principales**.



Sur ce dernier, j'esquisse quelques formes circulaires qui représentent le front, les yeux et la bouche.

Pour dessiner ces délimitations de reliefs, il suffit d'observer son modèle et de se demander **quelle est la direction des surfaces par rapport à la lumière**. Si vous avez des lacunes sur la connaissance de la lumière, je vous conseille de (re)lire les articles suivants :

[dessiner les ombres, partie 1](#)

[dessiner les ombres, partie 2](#)

[dessiner les ombres, partie 3](#)

Étape 4 : dessiner les éléments du visage

Autant le remarquer tout de suite, le **visage n'est pas plat** : ni les yeux, ni le nez, ni la bouche.

Sur une vue de trois quarts, le phénomène est évident. Ce que je veux dire par là, c'est que le **visage n'est pas une image collée à une surface plane**.

En général, les **erreurs graves que l'on commet** sur un visage de trois quarts sont les suivantes :

- Ne pas dessiner le **relief des globes oculaires**.
- Croire que l'iris est en surface du globe oculaire, et que la pupille est en surface de l'iris.
- Ne pas prendre en compte l'**épaisseur des paupières** (aussi bien inférieure que supérieure).
- Ne pas considérer que la paupière est une enveloppe du globe oculaire, et donc **s'adapte à une forme sphérique**.
- Ne représenter aucun raccourci au niveau de la bouche, alors que si on compte le nombre de « T », on se rend vite compte que **certaines masses se superposent** (et le rouge à lèvres n'y change rien).
- Ne pas représenter le bout du nez bien en face de la base du nez, et dévier maladroitement la cloison nasale (n'hésitez pas à prendre des repères verticaux, comme la moitié de la paupière du même côté que la pointe du nez).
- Faire partir la gorge à la naissance de la boîte crânienne et non pas à partir de la mâchoire inférieure.
- Ne pas chercher la ligne de vision et **ne pas attacher d'importance à la perspective** globale de la boîte crânienne et du visage.
- Ignorer le fait que plus un objet s'éloigne de l'observateur, et plus il paraîtra petit (ça paraît bête dit comme ça, mais ça l'est moins au moment de dessiner).



Encore une fois, les premières étapes doivent être dessinées lentement: quand on débute, il est nécessaire de mesurer, mesurer et encore mesurer afin d'obtenir des proportions correctes.

Étape 5 : représenter les blocs de valeurs

C'est là que notre maquette commence un peu plus à nous servir, surtout si l'on a prévu de ne pas reproduire les valeurs exactement comme sur la photo.

Souvent j'aime « aplatir » les valeurs les plus sombres, c'est-à-dire que j'aime regrouper au maximum les tonalités les plus intenses, dans le but de **mettre en valeur les parties claires**.

À ce stade, **j'essaie de dégrossir le travail uniformément sur la feuille**. Je pars d'une valeur moyenne entre 6 et 7 avec la mine fusain (entre 4 et 5 si je travaille avec la mine nero soft). Si ces nombres ne vous parlent pas, je vous conseille de relire [cet article](#). Le papier mi-teinte m'aide à instaurer mes principaux volumes.

J'ai réalisé une **cartographie de la hiérarchie de valeurs**:

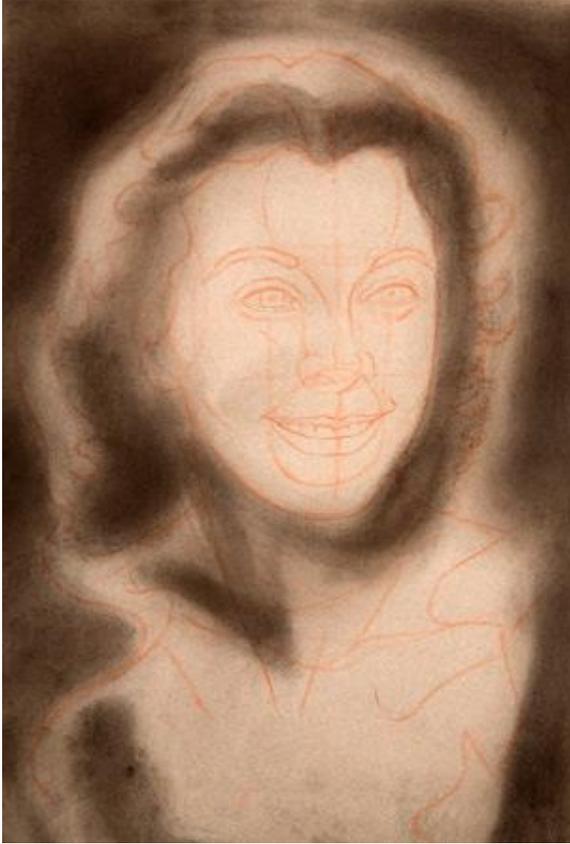


Une carte de la hiérarchie des valeurs.

Travailler en noir et blanc présente l'avantage de ne pas être distrait pas les couleurs. Pour un œil non entraîné, c'est déjà assez difficile comme ça, donc mieux vaut ne pas trop en rajouter. Sur cette carte des valeurs, vous remarquerez que les motifs sont circulaires et que le cliché original présente une gamme très large de valeurs.

J'apprécie spécialement comment la lumière réagit avec les pommettes et les joues : je me régale à l'avance de dessiner ces parties-là et je n'hésiterai pas une seconde à amplifier le volume. ;)

Je me concentre spécifiquement sur le regard et l'expression de la bouche, qui représentent LES grosses difficultés. Mieux vaut être patient et prendre son temps, encore une fois.



J'étale rapidement au pinceau certains aplats.



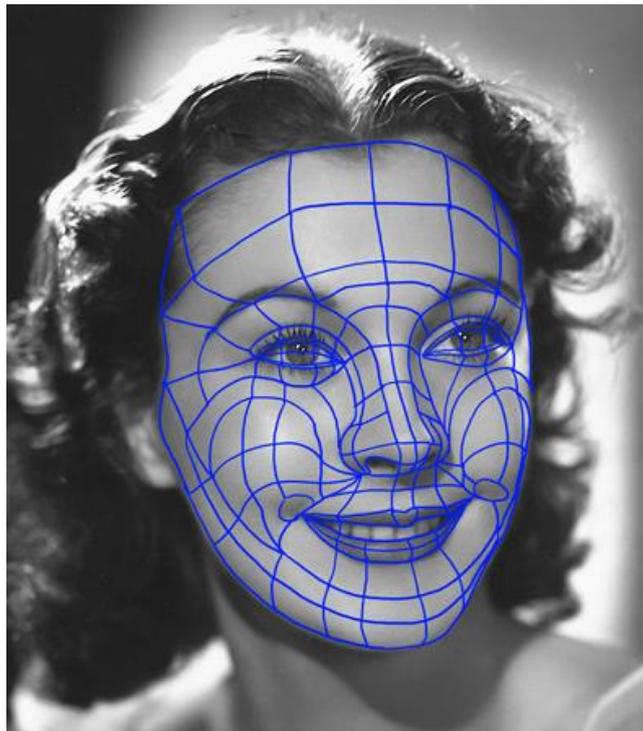
Je représente ensuite les valeurs moyennes. Pas facile avec le fusain, surtout sur un visage clair. Je travaille par bloc et travaille l'harmonie de l'ensemble. Je **n'estompe pas pour l'instant**. S'il y a des petites erreurs, je gommerai plus tard, c'est-à-dire après estompage.

Étape 6 : détail des valeurs

Maintenant que le plus dur est fait, j'élargis la gamme de valeurs, j'affine certaines formes plus locales. Je fais de constants va-et-vient entre ma référence, ma maquette et mon dessin. Je plisse (très) souvent les yeux pour comparer les valeurs de mon dessin et de ma référence, même si j'ai un peu l'air d'un abruti avec cette mimique faciale, au moins je suis sûr de ne pas me planter à mesure que j'avance.

Plisser les yeux (=regarder à travers le filtre que sont nos cils) permet d'aplatir les valeurs et les contrastes : on peut voir au premier coup d'œil si les valeurs sont décentes ou non.

Pour que vous vous rendiez compte des formes imbriquées qui constituent ce visage particulier, j'ai représenté des lignes de niveau qui permettent de mieux apercevoir les reliefs et les changements de direction des surfaces du visage.



Voici ce que j'appelle les "courbes de niveaux" du visage. Cela peut faire penser au filet qu'utilisent les infographistes 3D (sauf que ce n'est pas destiné à de l'animation dans ce cas précis, juste à du rendu, donc à tous les puristes: la topologie ne nous intéresse pas ici ^^).

C'est toujours une bonne idée de faire ce genre de petit exercice quand on est novice ou que l'on a des difficultés à comprendre les formes dans l'espace.



Un peu de détail pour bien définir les volumes spécifiques à ce visage. J'estompe **au dernier moment (j'insiste)** pour augmenter la gamme de valeurs et mieux définir les volumes.

Étape 7 : Finalisation

C'est là que je prends le plus de plaisir à dessiner. À ce stade je pose **mes noirs et mes blancs (ombres de cavités, rehauts, reflets...)**, que j'ai soigneusement gardés pour la fin. C'est là que l'effet « wow! » se produit en général. Les volumes « claquent » d'un seul coup. Le dessin « sort » de la feuille, un vrai bonheur pour les yeux.

Attention cependant, car **c'est une erreur très courante, de croire qu'un papier saturé de graphite acceptera le fusain ou le crayon blanc.** Je me fais souvent avoir (car je suis une tête en l'air), mais le graphite est une vraie plaie pour ça. C'est aussi pour cette raison que j'apprécie le papier semi-teinte, car je n'ai pas besoin de trop appuyer mes valeurs moyennes.

Il est vrai que la mine nero me permet d'être plus précis que le fusain, même si ce dernier s'efface mieux. Pour un portrait vraiment propre, il est préférable de réduire le plus possible toutes les opérations faites à la gomme. La qualité du papier s'en trouverait modifiée à force.



Je travaille certains reflets avec ma gomme électrique qui s'avère toujours d'une précision chirurgicale et vraiment adaptée pour retravailler le fusain.

[Apprendre à dessiner](#)



Le crayon blanc me permet de mettre en valeur les formes. Je peux aussi l'estomper si besoin, mais la texture du papier me permet de suggérer les aspérités de la peau.

[Apprendre à dessiner](#)



Le portrait finalisé. Bon ok, on ne reconnaît plus l'actrice, mais je me suis fait plaisir et c'est bien l'essentiel. Le fusain est loin d'être le plus facile des outils pour commencer cela dit: je vous conseille vivement un crayon tout simple si vous débutez :)
J'ai pris le temps de scanner le dessin, car les photos déforment toujours la perspective et appauvrissent les contrastes (vous avez déjà dû le remarquer). N'oubliez pas de signer votre dessin (et le dater si vous voulez analyser vos progrès dans le temps).

[Apprendre à dessiner](#)

Mes « p'tits conseils qui ne payent pas d'mine »

Voici mes petits trucs et astuces qui peuvent faciliter grandement la tâche à tout apprenti portraitiste:

- Prenez le temps de bien observer les **particularités** de votre sujet : qu'avez-vous remarqué au premier regard ? Il faudra que sur votre dessin final vous retranscriviez au mieux cette première impression. Ici, les pommettes bien arrondies par le sourire m'ont tout de suite séduit (et d'ailleurs j'en ai peut-être un peu trop fait).
- Soignez **le regard avant tout**, l'expression de la bouche ensuite, et vous aurez déjà bien dégrossi le travail.
- Placez les lignes des cils, puis dessinez la forme de l'iris, avant de dessiner le reste de l'œil.
- Dessinez l'interstice de la bouche, avant de représenter le contour des lèvres.
- Si à **chaque étape le dessin reste agréable à l'œil**, vous augmentez considérablement vos chances de succès.
- Ne dessinez pas cheveu par cheveu, mais groupe de mèches par groupe de mèches (bon, ici les cheveux sont noirs, ce qui est plus facile que pour des cheveux clairs). Ce principe vaut pour tout : dessinez les plus gros contours d'abord, les détails ensuite.
- Pensez aux volumes des **grosses formes en trois dimensions**, plutôt que des aplats de tonalités en deux dimensions.
- Considérez toujours le visage comme un tout, et essayez de **monter en contraste sur l'ensemble** du dessin plutôt que de travailler les tonalités locales, pour au final vous perdre dans les valeurs.
- **Plissez les yeux très très souvent**, autant sur votre référence que sur votre dessin. Comparez-les constamment encore et encore en observant à travers vos cils, jusqu'à ce que les valeurs soient convenables et que les volumes ressortent bien.
- Contrairement à ce que l'on pourrait croire au premier abord, ni le blanc des yeux, ni les dents ne sont de valeur 0 (=blanc). Ce n'est pas parce qu'un matériel est naturellement blanc qu'il est de valeur 0, car l'éclairage aura toujours le dernier mot.
- **Entraînez-vous à observer les visages** dans la rue, ne soyez pas timides. Dès que la personne ciblée vous regarde, fixez autre

chose **sans bouger la tête** pour ne pas lui donner l'impression que vous la scrutiez, et dès qu'elle ne s'occupe plus de vous, continuez à l'observer : C'est une technique de vieux renard qui fonctionne bien. **Aiguiser son sens de l'observation** doit devenir une tâche continue qui permet de progresser sans même dessiner.