

La technique du dessin - Le dessin des personnages

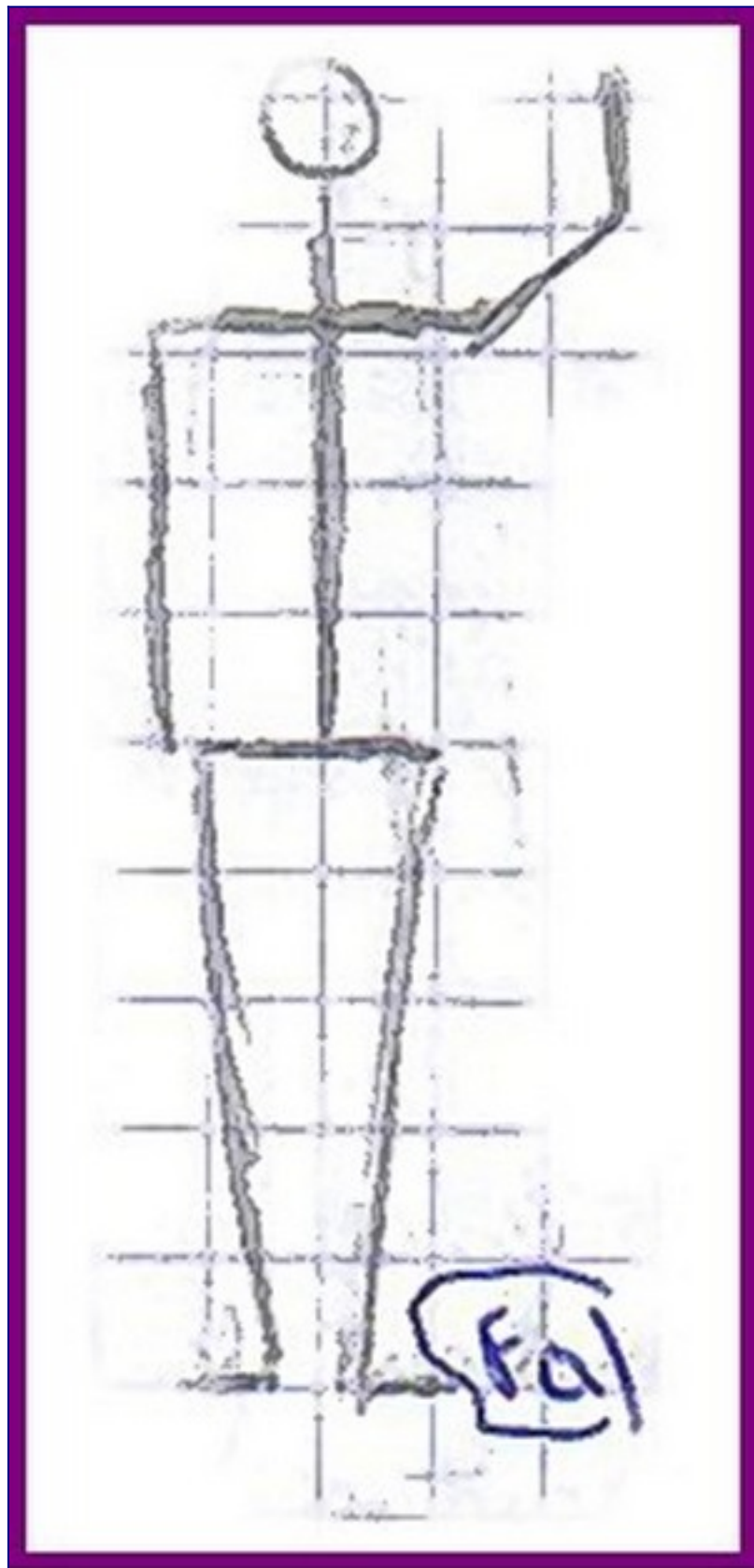


On doit savoir rendre aussi expressif que possible les émotions, sentiments très variés par la parole, les gestes de physionomie chaque personnages physiquement bien constitués. La tête et le physique de son rôle et le psychologique des personnages variés dans leur morphologie, attitudes, expressions. Exercices: attitudes immobiles mais variés.

- Observer le sujet (vue d'ensemble) bien campé et souple

(attitude)

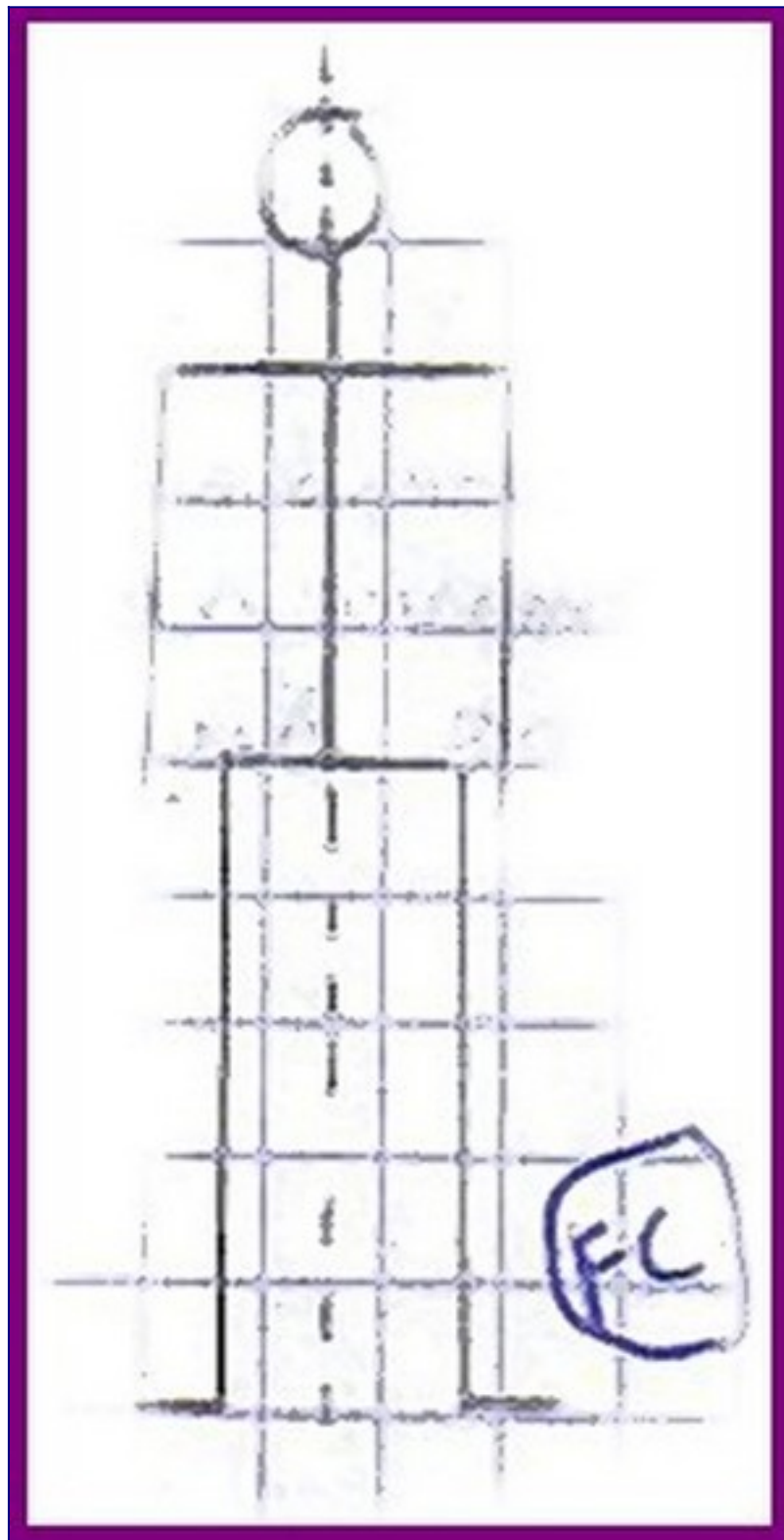
- Tracer les directives: quelques lignes qui correspondent au squelette des personnages bien campés.



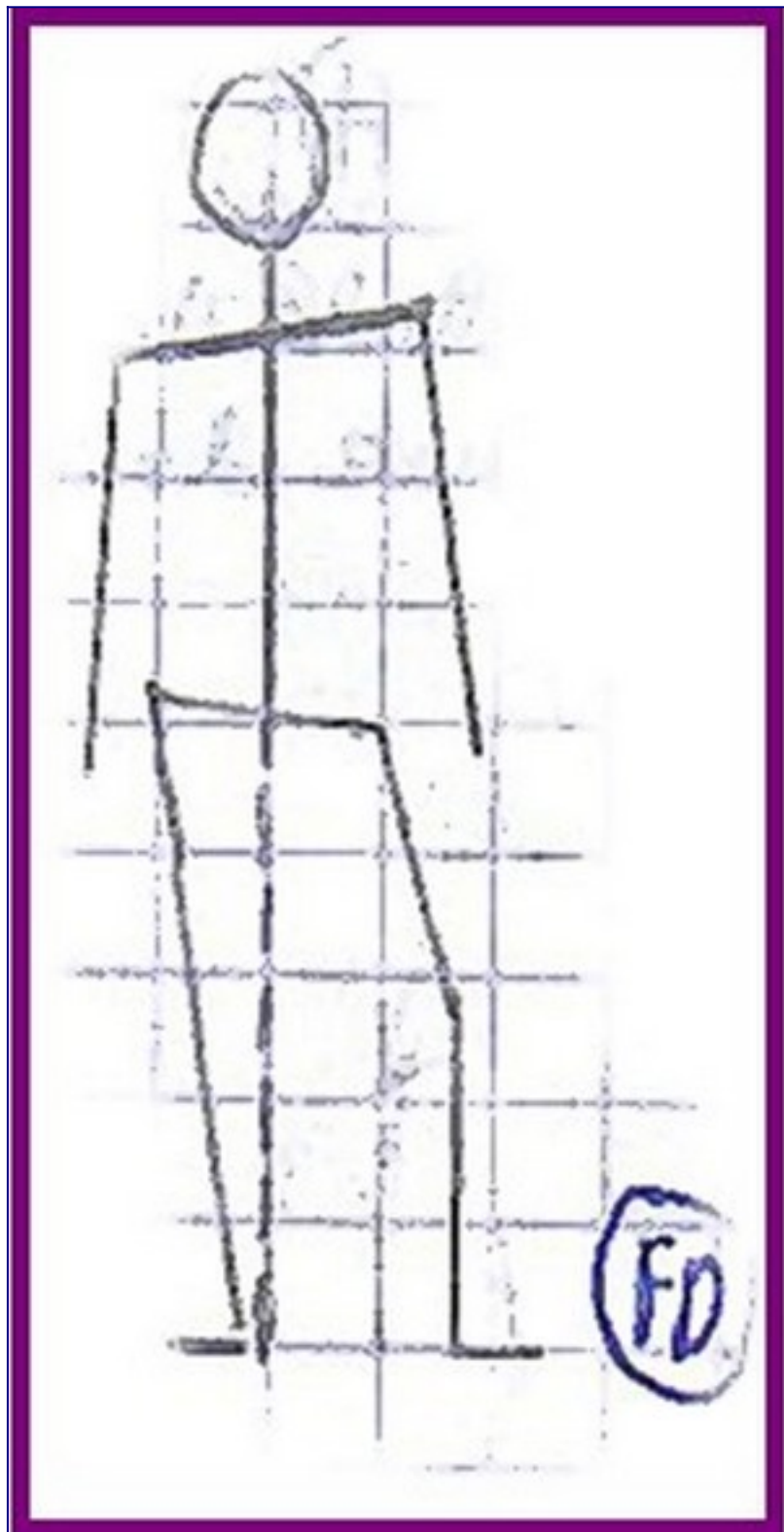
- Mauvais début, il manque de naturel



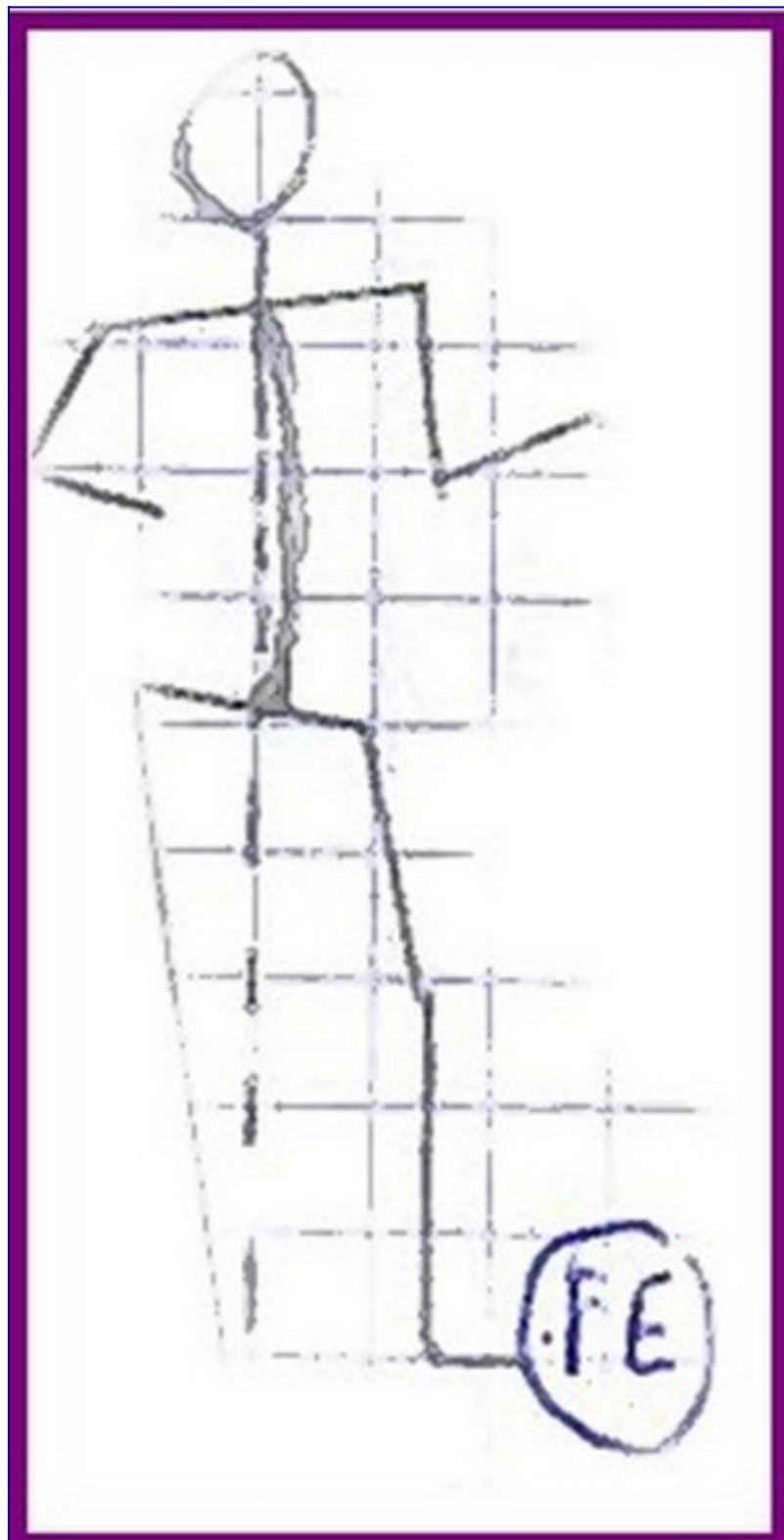
- Lorsque le bras se lève, l'épaule suit le mouvement, idem hanche, taille, etc.



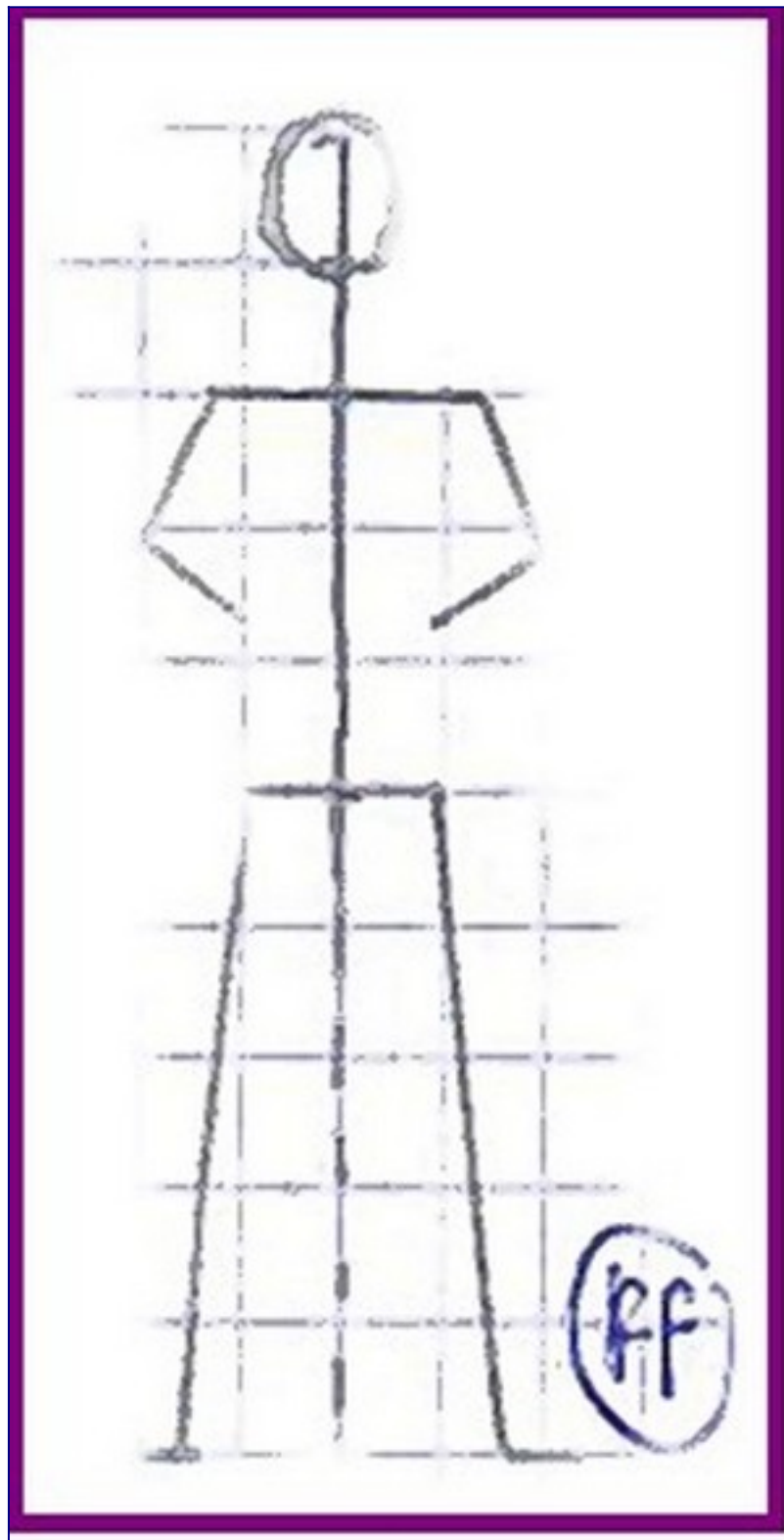
- Bien en équilibre.



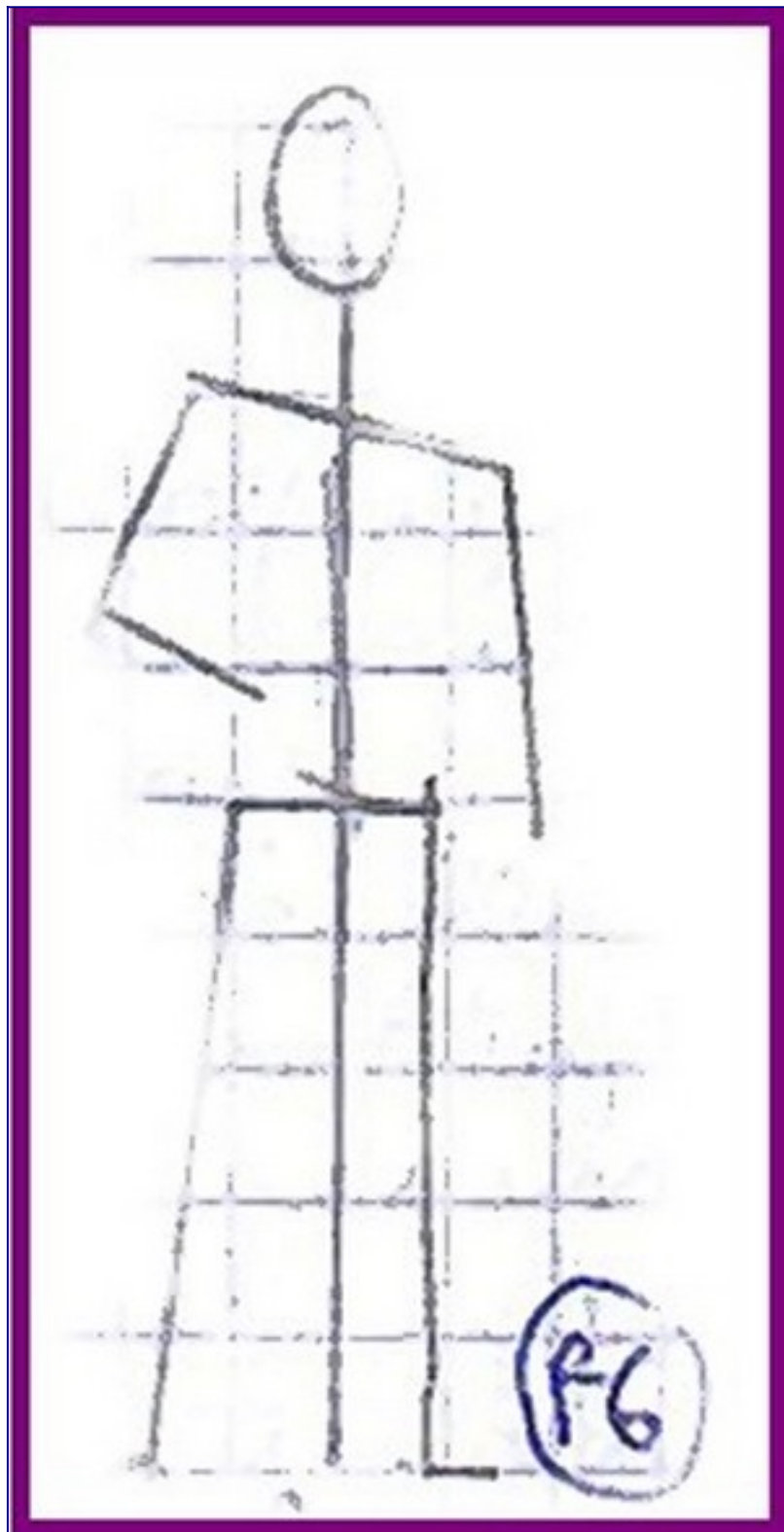
- Jambes, axe du corps.



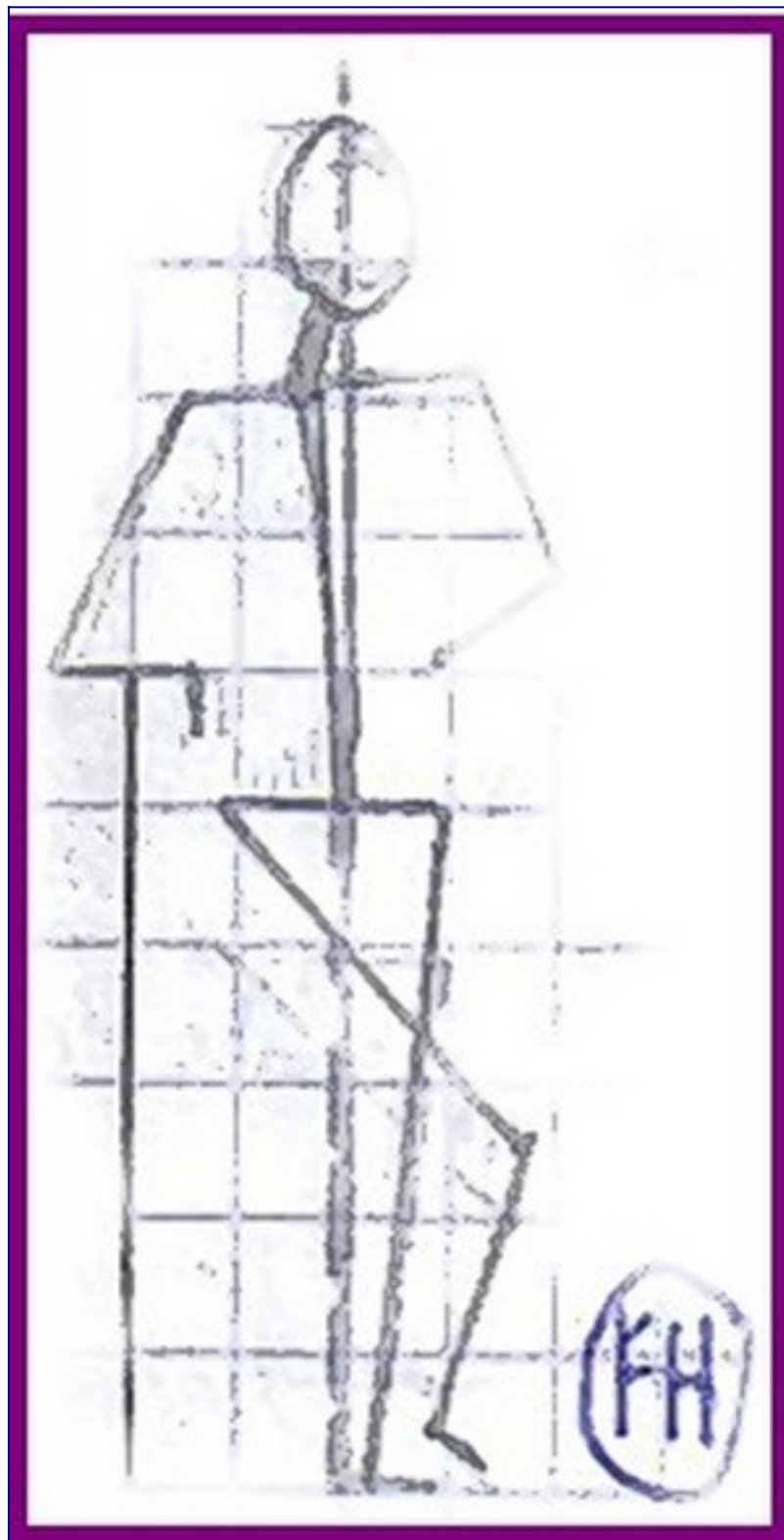
- Bonne position d'épaules.



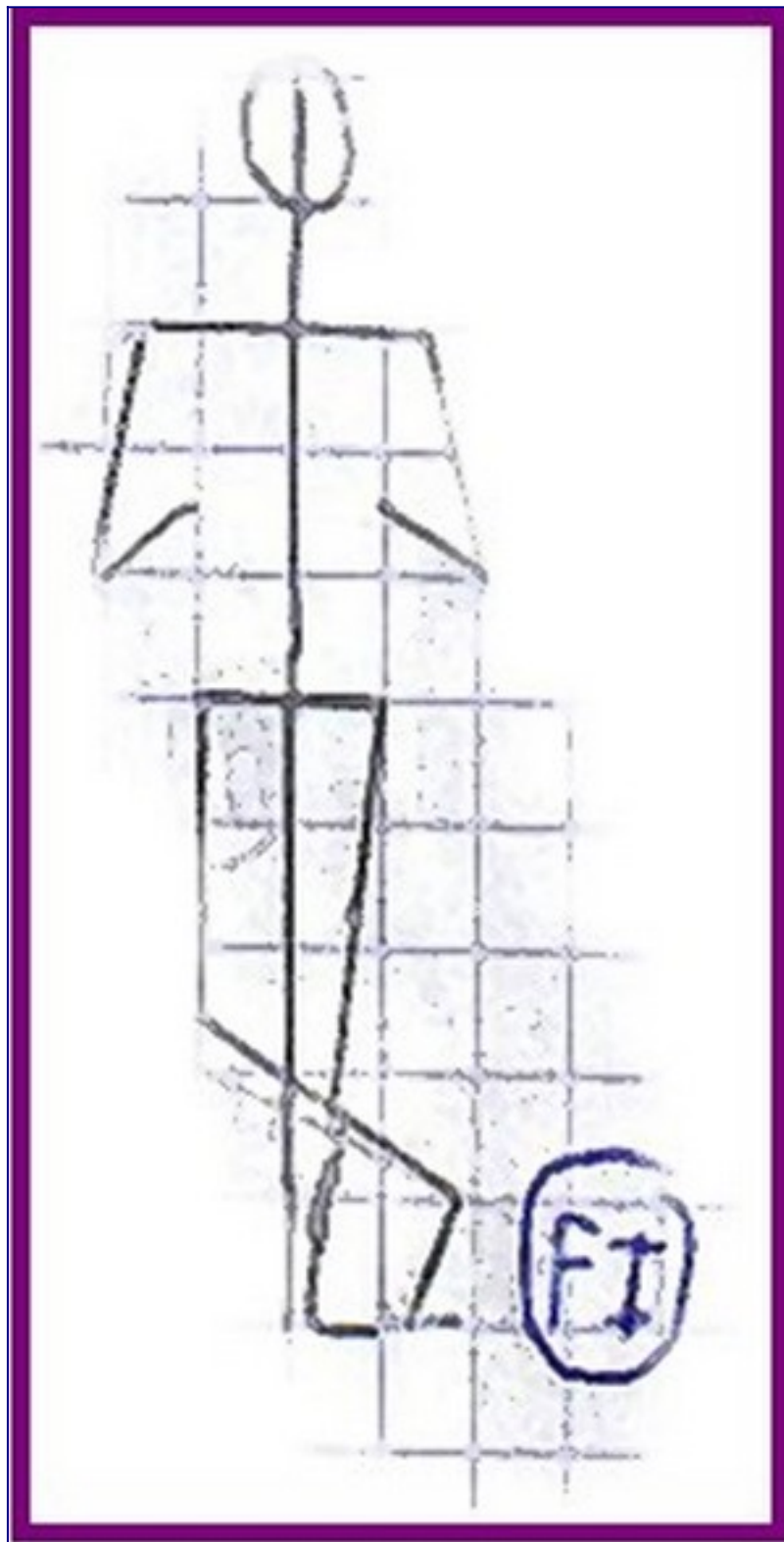
- Les deux jambes à peu près à égale distance de l'axe du corps. L'un et l'autre forme un arc boutant se conjuguant pour que le corps ne s'effondre pas.



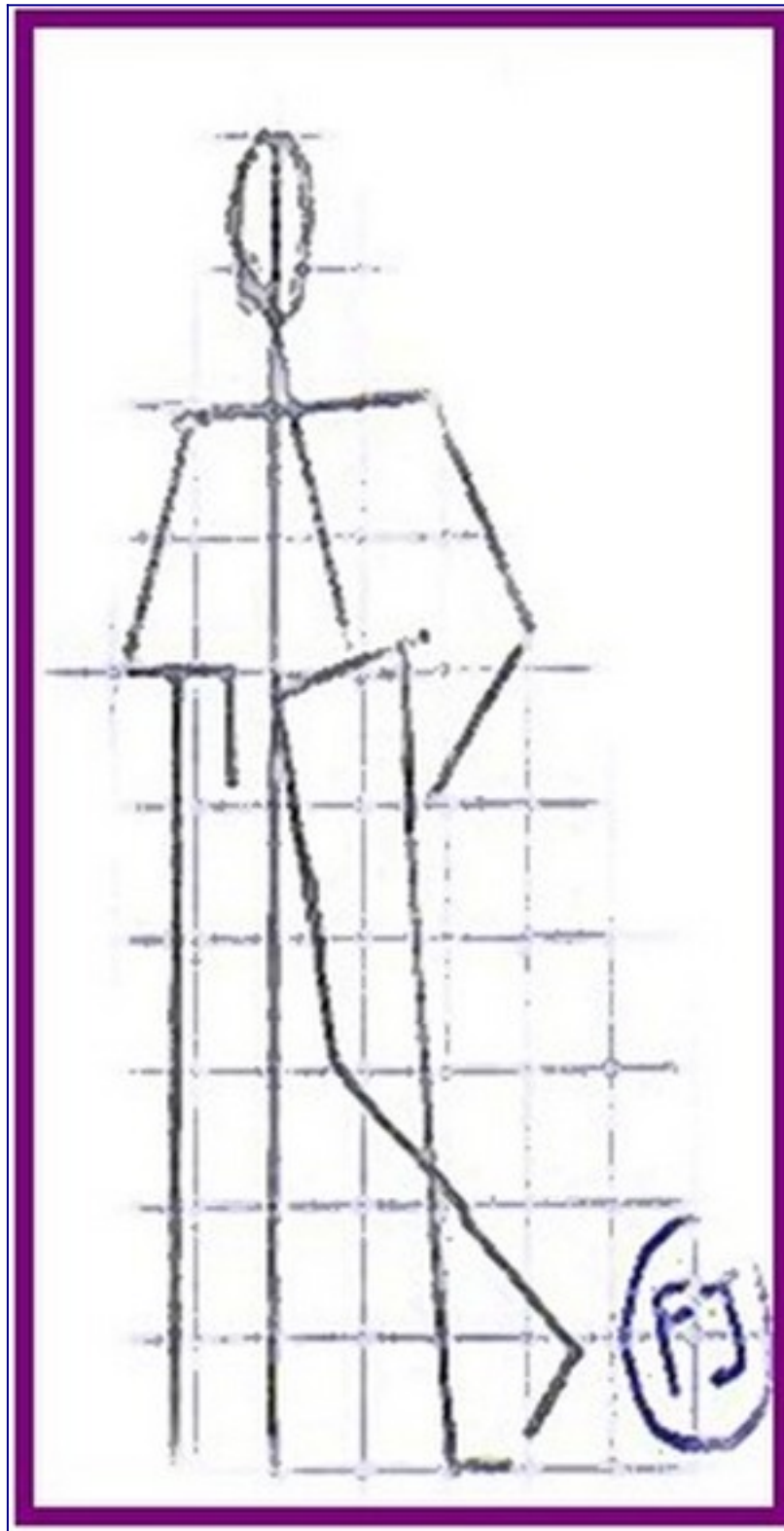
- Mauvais aplomb des jambes, mauvaise inclinaison des épaules.



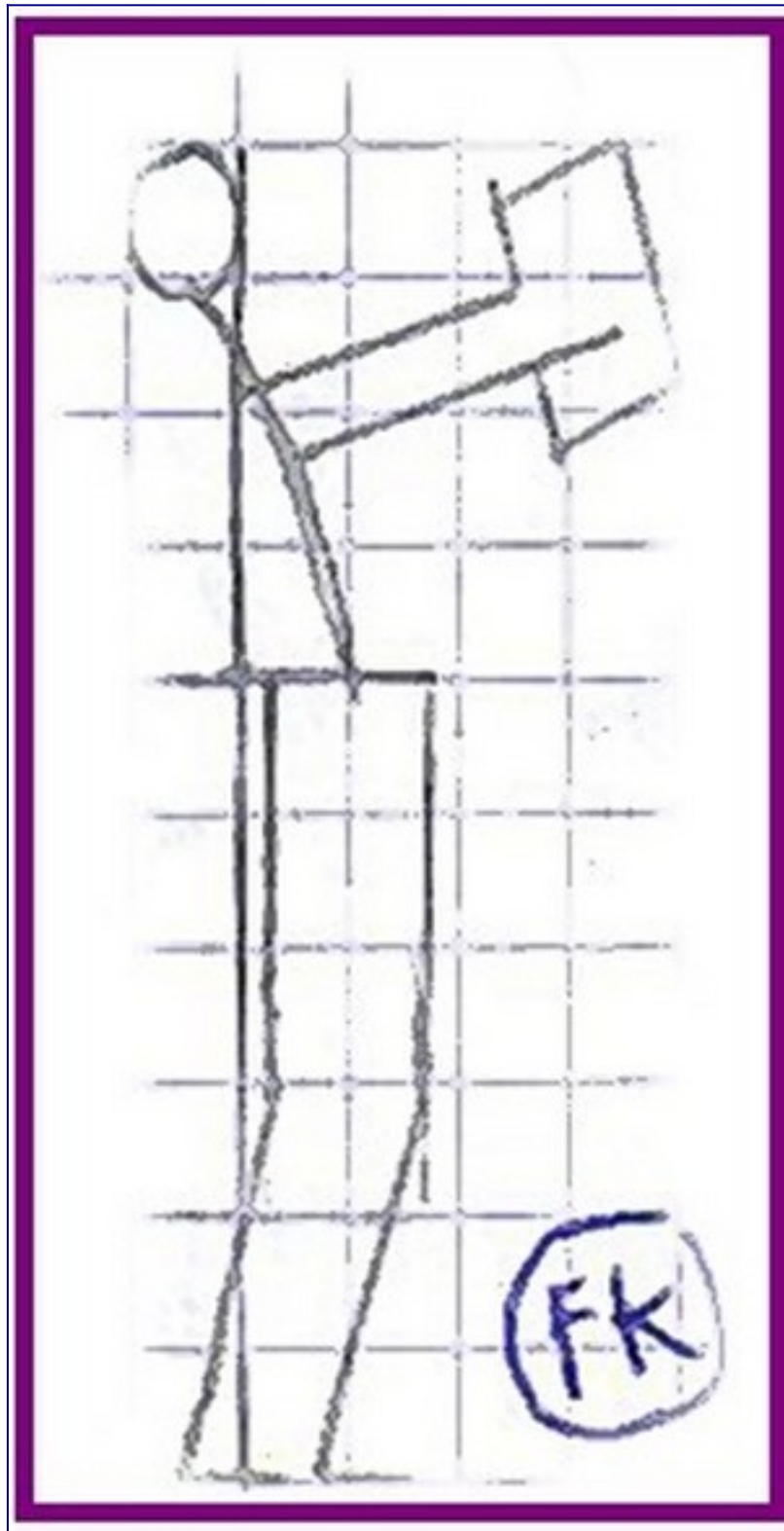
- Bonne attitude quoiqu'une de ses jambes, forme le pilier dans l'axe du corps, équilibre précaire: appui du bras.



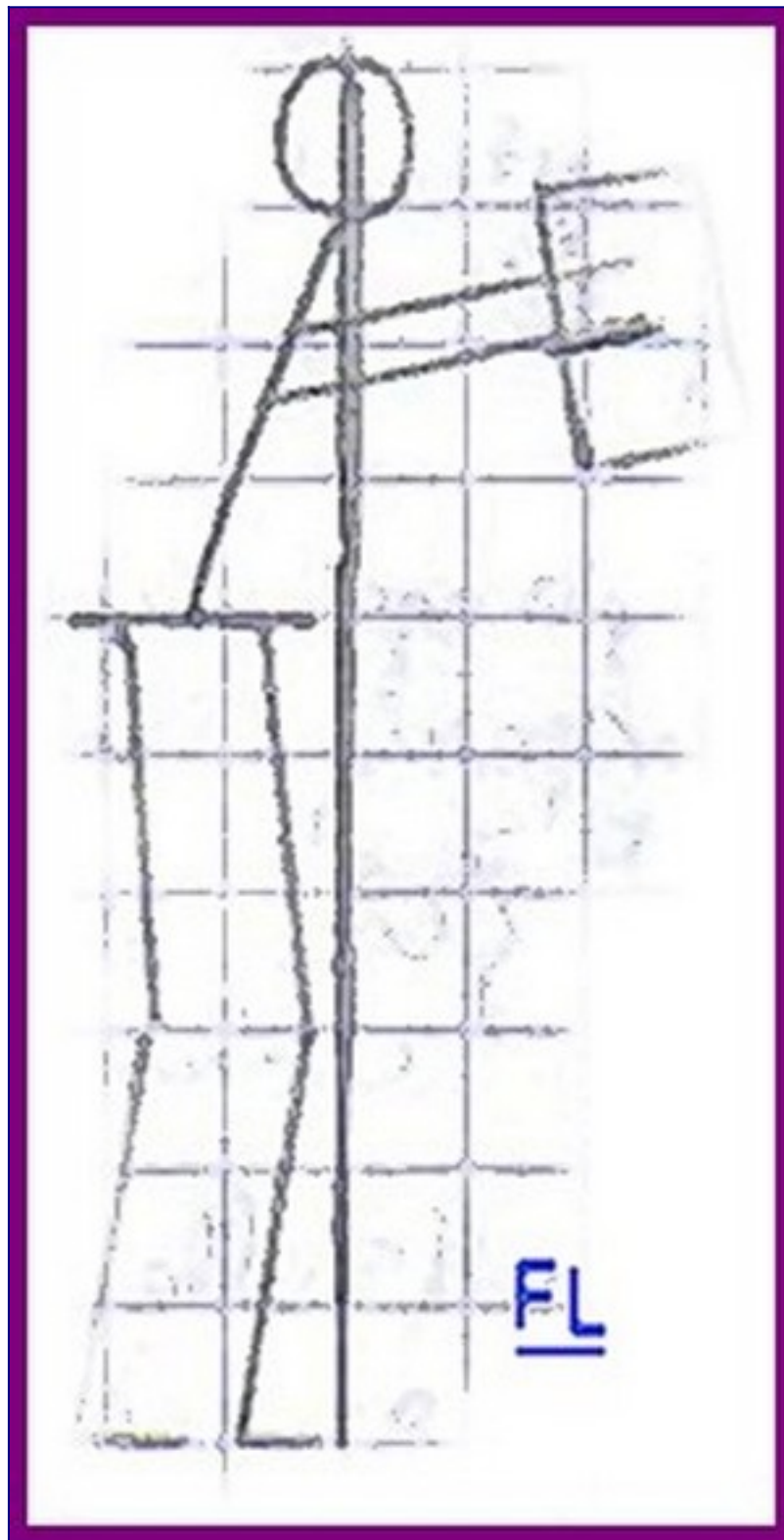
- Attitude bien observée: une seule jambe, soutien le corps qui se trouve dans l'axe du corps et reste parfaitement vertical.



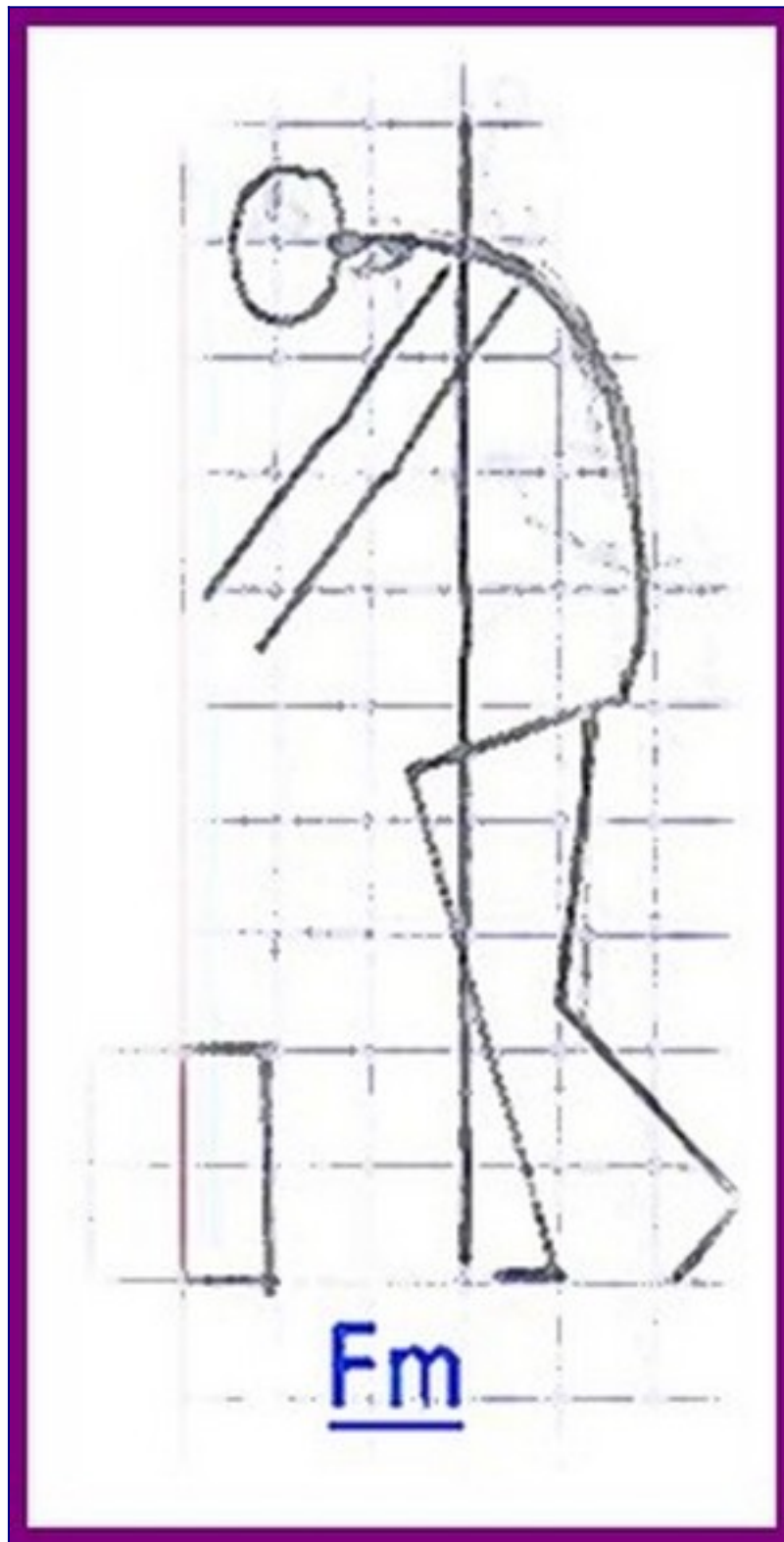
Attitude bien observée: total déséquilibre: un providentiel appui (chute dure).



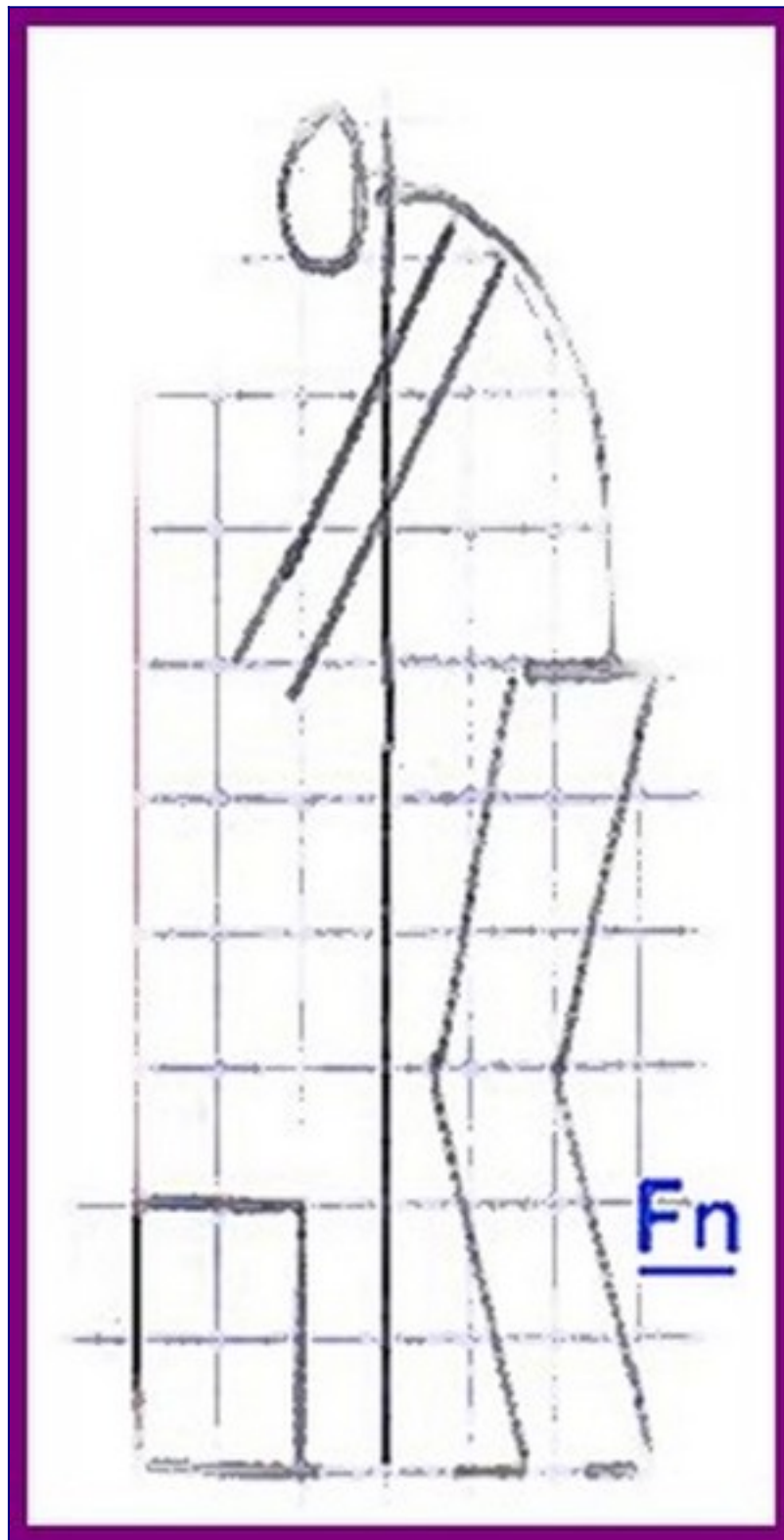
- Bonne observation: les bras peuvent déséquilibrer le corps: sujet légèrement en arrière pour se maintenir dans l'axe du corps.



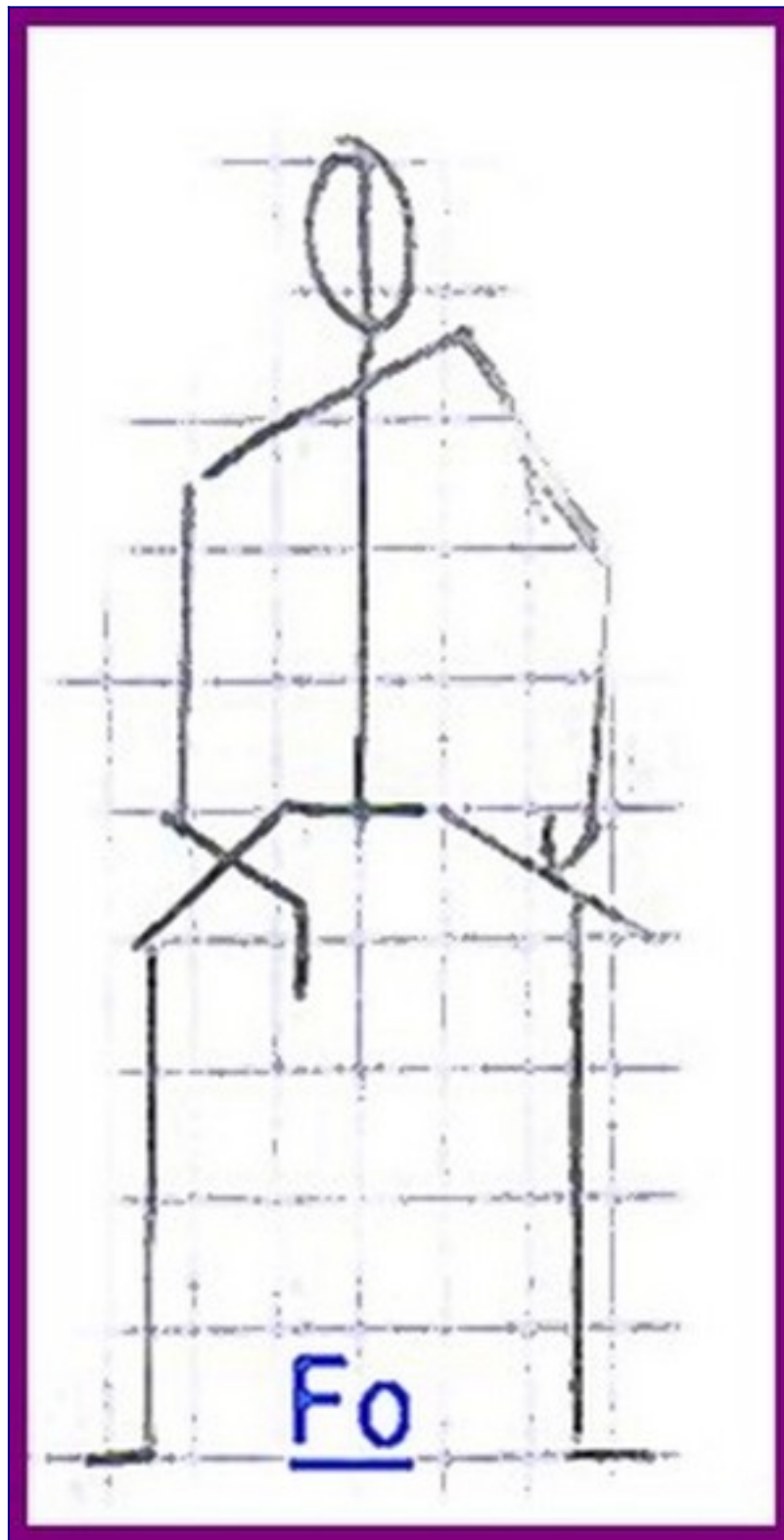
Total déséquilibre: il s'affaissera en avant et plus si l'objet est lourd.



- Bon mouvement: poids du corps en avant, équilibre menacé: un pied avancé dans l'axe du corps où il forme pilier.



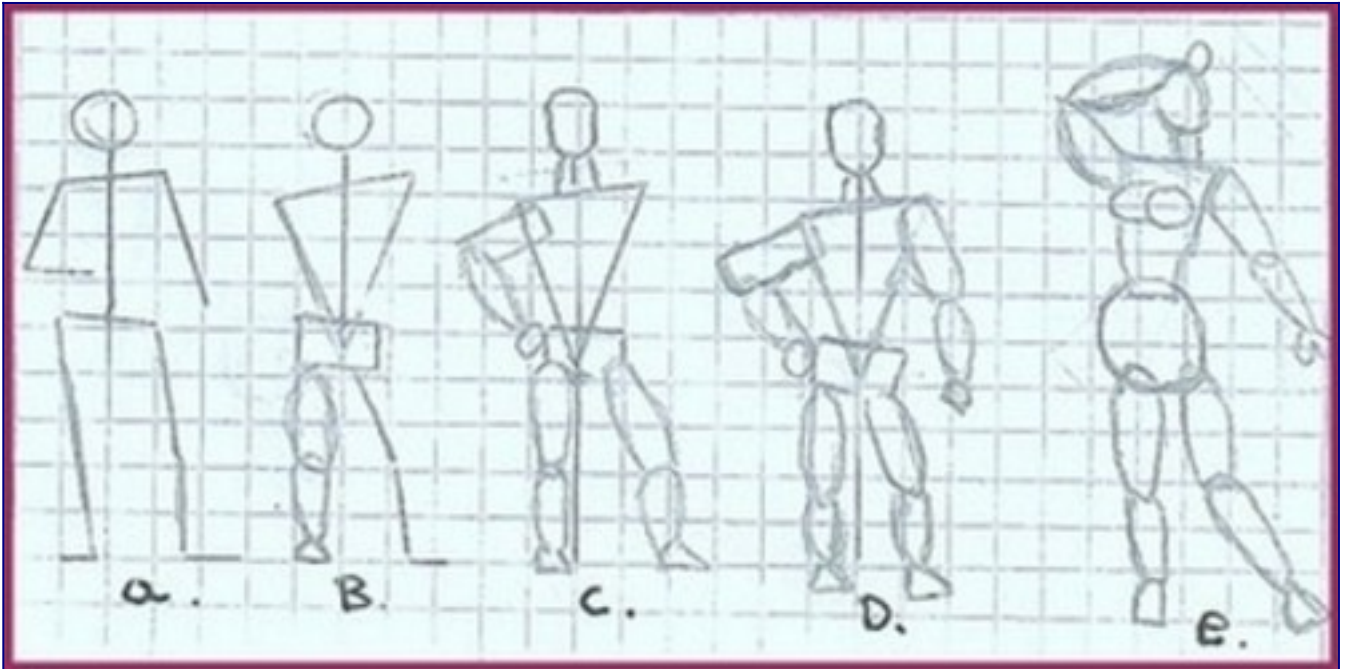
- Trop loin de l'axe du corps, déjà en déséquilibre, il s'affaissera en avant et plus lourd est l'objet, il ne saura pas le prendre.



- Bien observé: un avant bras sur une cuisse, l'épaule suit le mouvement.

Construire les personnages géométriquement dans leurs détails:

Bien observer le sujet: son allure générale, son aplomb sur le sol, son déhanchement éventuel, l'inclinaison de ses épaules. Tracer les directives (fig a)



Formes géométriques, adaptées au personnage (arrondies, angulaires, solide, gaillard, carré d'épaule a b c d plus expressif. Triangle b c d et une jeune femme aux courbes gracieuses ou un homme grassouillet et ventripotent f. Courbes cercles ovales e f. Un vieillard aux formes plus anguleuses (g). Personnages expressifs, bien marquer les articulations (taille, coudes, genoux etc. Changer les formes géométriques quand il y a une articulation: sujet souple, vivant (articulé). Même au repos le corps n'est pas figé "sans mouvement". Sauf dans la position rigide du garde à vous. Le tout s'articule toujours en ligne plus ou moins sinueuse que l'on peut exagérer pour quoique immobile ait finalement beaucoup de mouvement.



Déshabiller le sujet (en imagination) lorsque vous les mettez en place pour la ligne générale (sous les habits le corps reste présent)

pour être dans leur juste mouvement et leurs bonnes proportions:
souples dans leurs attitudes et qu'ils se meuvent avec naturel