

Le dessin de portrait : Comment dessiner un visage ?

Si vous avez lu et assimilé mes premiers articles, c'est qu'il est temps que l'on passe aux choses un peu plus sérieuses, et notamment au dessin de portrait et de personnage (j'en vois déjà qui sautent de joie au dernier rang). Mes futurs articles porteront en priorité sur la construction du corps humain (de la tête aux pieds), et je tâcherai de faire des fiches d'anatomie artistique une fois que les bases de la construction seront assimilées.

Dans cet article, je vais vous apprendre à construire et à dessiner une tête. Je tiens cependant à vous prévenir tout de suite : mon but n'est pas de vous apprendre à copier un dessin, mais à vous rendre autonome dans le processus de construction. Je vous dis cela car je sais que beaucoup de dessinateurs débutants voudraient avaler une petite pilule qui leur permette d'avoir des résultats rapides sans une once de réflexion; malheureusement la pilule miracle n'existe pas.

Vous avez peut-être dans votre entourage des personnes qui copient absolument parfaitement chaque dessin qu'ils observent. Malheureusement, autant vous l'avouer tout de suite :

Un bon copieur n'est pas forcément un bon dessinateur.

Savoir copier un dessin vous donne l'illusion de savoir dessiner. Il faut comprendre qu'un dessin constitue une interprétation de la réalité. Copier un dessin revient à faire semblant de réfléchir comme quelqu'un d'autre, alors que ce ne sera jamais le cas, sauf si vous vous faites greffer un autre cerveau! Si vous ne prenez pas le temps de comprendre ce que vous dessinez, je peux vous assurer que vous allez perdre un temps précieux (et je parle d'expérience, snif)

Ceci dit, il y a des moyens de recopier intelligemment un dessin : c'est de le reconstruire !

Tout ça pour dire que copier « bêtement » le dessin d'un artiste que vous admirez ne vous aidera en aucun cas à dessiner comme lui lorsque vous dessinerez d'imagination.

Trêve de bavardage et revenons à nos moutons.

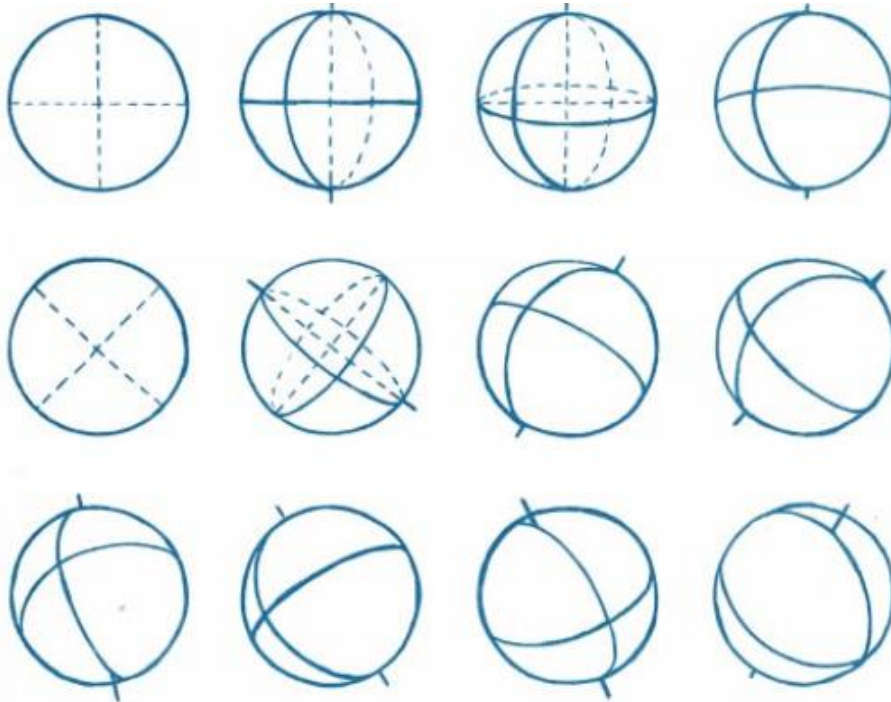
Comment construire une tête ?

Faute de temps, je m'appuierai sur quelques dessins d'A.Loomis pour vous expliquer le processus.

Première étape : dessiner une sphère

Pour simplifier, le crâne peut être comparé de loin à une sphère. L'avantage avec la sphère, c'est que la construction en perspective est simplifiée et rapide.

Dessinez un cercle et puis dessinez des marqueurs de division comme sur l'image suivante :



Les traits en pointillés représentent ce qu'il y a derrière la sphère.

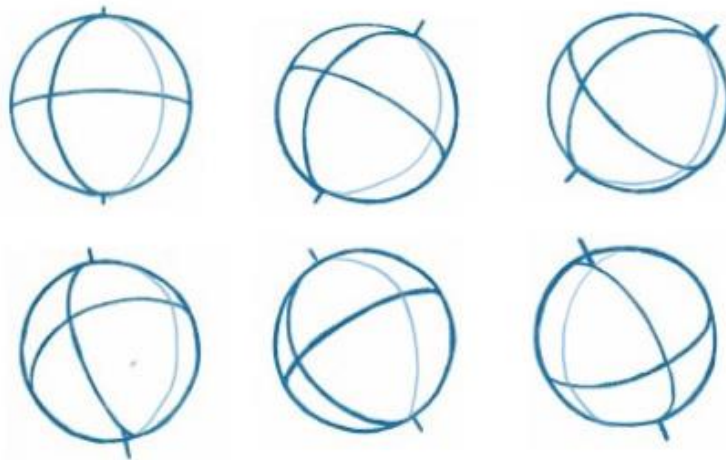
Vous pourrez ainsi constater qu'il est relativement facile de dessiner une sphère. Avec l'habitude vos cercles seront de moins en moins déformés et vos sphères de plus en plus réussies, ne vous inquiétez pas. Entraînez-vous à dessiner des centaines voire des milliers de cercles. Ne lésinez pas sur le dessin de cercle car vous vous en servirez pour ainsi dire tout le temps ! **Passez 10 minutes minimum à vous échauffer en dessinant des cercles avant de dessiner des têtes**, et ceci vaut d'ailleurs autant pour les dessinateurs débutants que pour les dessinateurs confirmés.

L'intérêt des marqueurs est qu'ils faciliteront la visualisation de la tête en trois dimensions et vous donneront des repères pour la ligne des sourcils et la ligne qui partage le visage en deux verticalement. Les proportions et le bon alignement des différentes parties anatomiques du visage découleront automatiquement du placement de ces marqueurs.

Maintenant que vous savez représenter et tourner une sphère dans l'espace, voyons comment il est possible de s'approcher un peu plus de la forme du crâne en partant de la sphère.

Deuxième étape : couper la sphère aux tempes

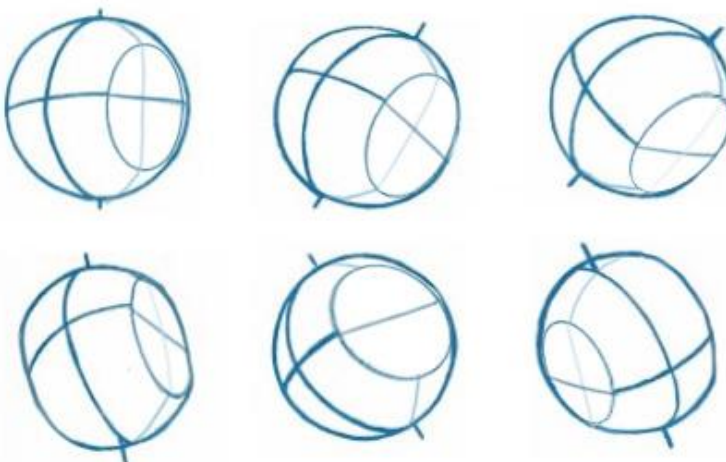
Pour représenter les tempes, il va nous falloir couper la sphère sur les côtés. Il nous faut tout d'abord tracer la ligne des oreilles (le marqueur qui va couper la tempe en deux en partant du sommet de la sphère) :



En bleu clair, la ligne de la tempe.

Notre sphère ressemble maintenant à une jolie boule de pétanque.

Il nous faut ensuite repérer l'intersection entre la ligne des sourcils et les lignes des tempes, et couper le volume à ce niveau, ce qui donne ceci :



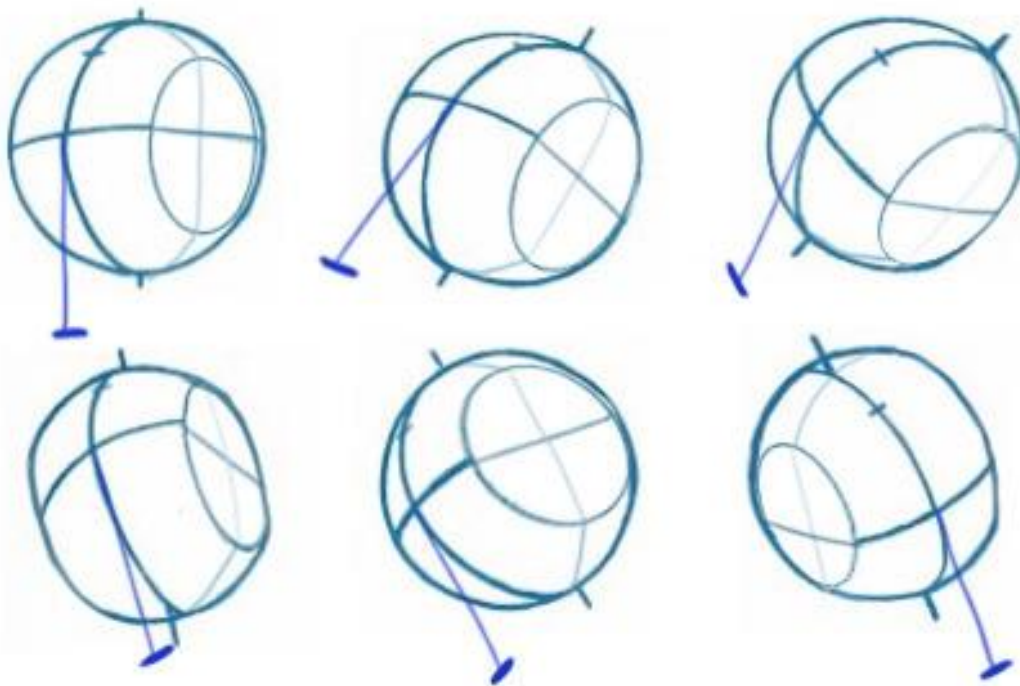
Nos tempes sont placées.

Troisième étape : prolonger la ligne du visage et insérer la mâchoire

Le point d'intersection que l'on retrouve sur la tempe va désormais nous servir de point d'insertion pour notre mâchoire.

Mais avant cela, nous allons tracer un segment qui part de l'intersection entre la ligne des sourcils et la ligne du visage, ce qui revient à faire un trait partant d'entre les yeux jusqu'au menton. Ce segment est environ deux fois plus long que le segment qui part du centre des yeux et qui finit sur le dessus du front (au niveau de la ligne des cheveux).

On finit par un petit trait qui déterminera la limite et la largeur du menton : vous pouvez remarquer que ce trait est parallèle à la ligne des sourcils.

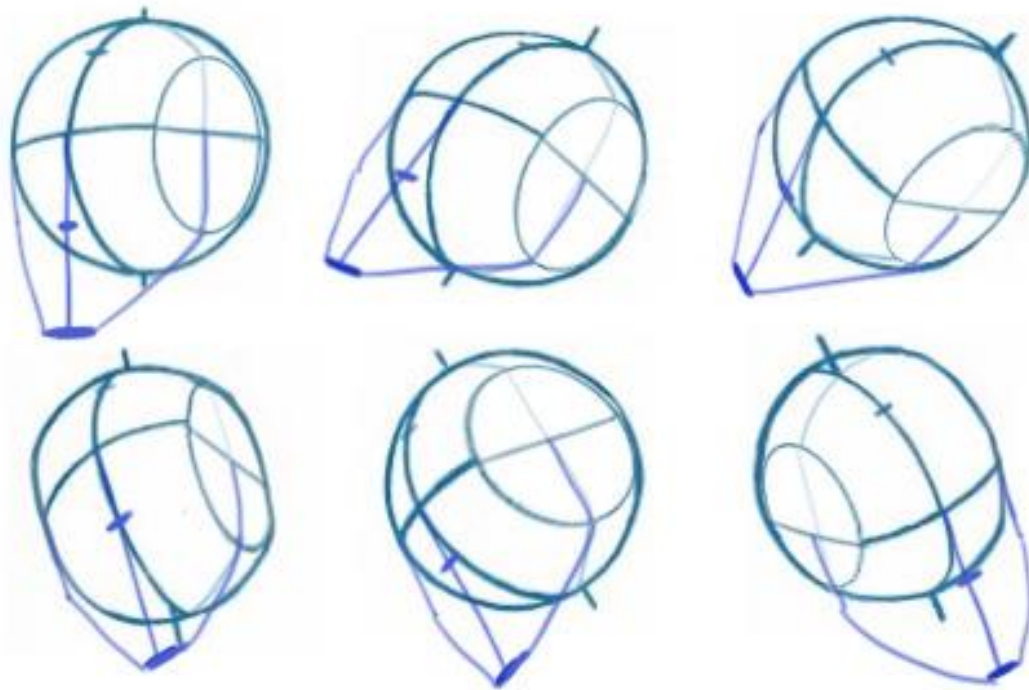


Dessin du segment du menton.

Ensuite, il n'y a plus qu'à dessiner les contours de la mâchoire.

Placer d'abord la base du nez, qui est au milieu du segment que l'on vient de tracer (la base du nez est parallèle à la ligne des sourcils). Il ne reste plus qu'à

tracer les bords de la mâchoire qui partent de l'ellipse des tempes jusqu'aux bordures du menton.



le dessin des mâchoires et de la base du nez.

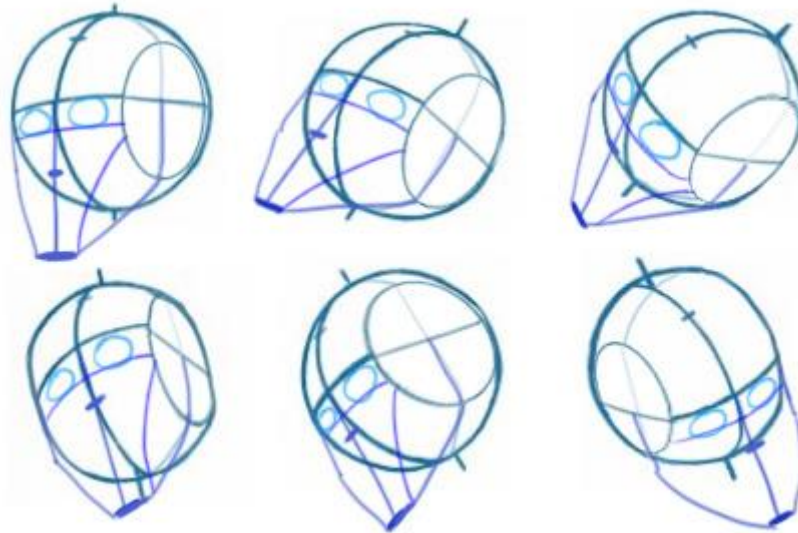
Sans le savoir, vous venez de faire le plus difficile et je vous recommande de répéter des centaines de fois ces trois premières étapes.

Oui ! Vous avez bien entendu ! Des centaines de fois ! Jusqu'à ce que cette construction devienne naturelle et automatique.

Quatrième étape : placer les orbites et la ligne des pommettes

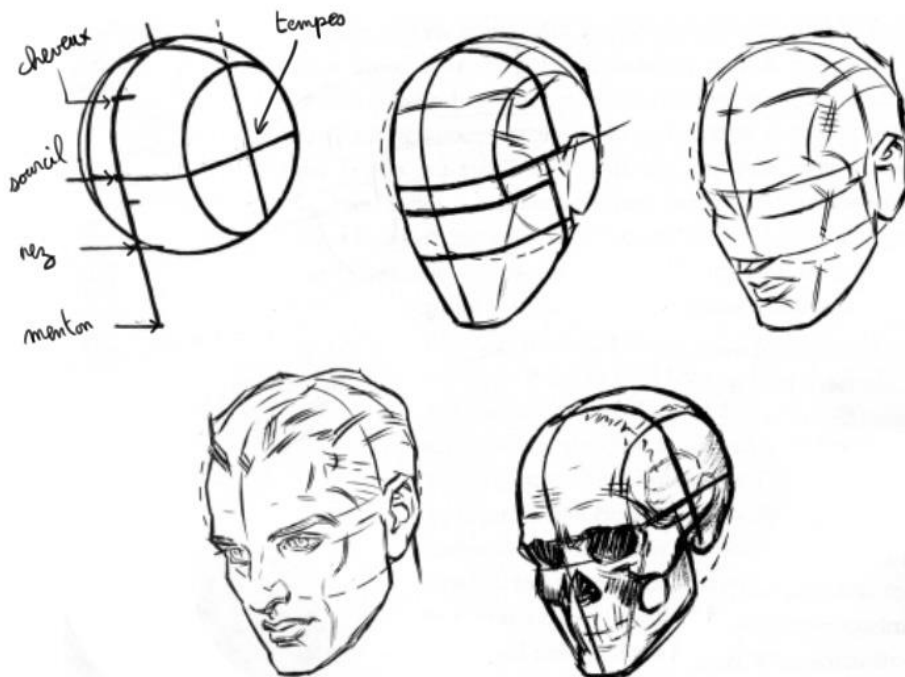
Traçons la ligne des yeux, juste en dessous de la ligne des sourcils. L'espace entre la ligne des yeux et la ligne des sourcils représente la hauteur d'un œil.

Pour être sûr de placer les orbites correctement, tracez deux cercles à la place des orbites ; ainsi vous aurez déjà une bonne idée de ce que vous allez dessiner par la suite.



À partir de là, vous pourrez dessiner tous les détails du visage.

Voici une image récapitulative de toutes étapes de la construction de la tête et du visage :

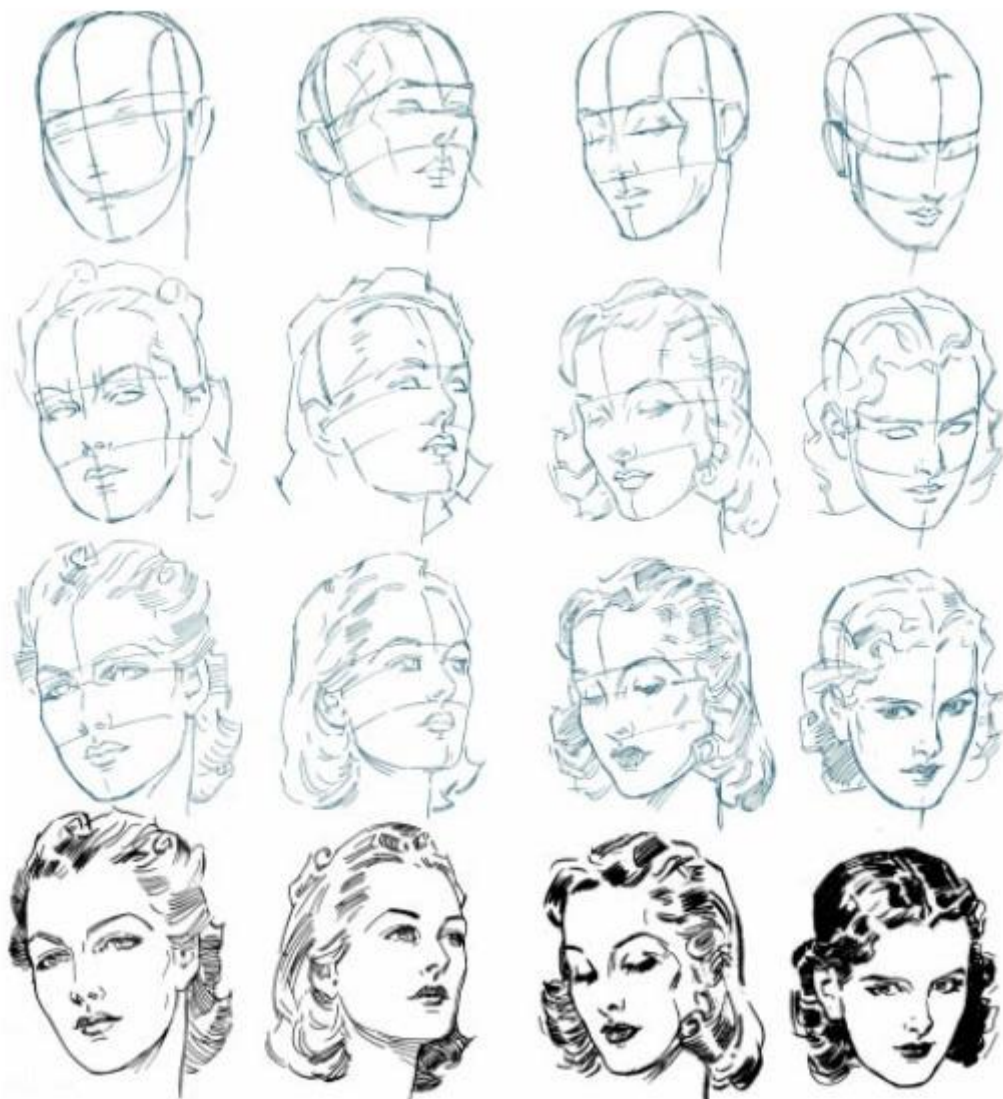


Synthèse de la construction d'un visage de trois quarts selon la méthode d'Andrew Loomis.

Ce genre de construction est valable aussi bien pour du dessin de portrait, pour du dessin de bande dessinée, ou pour du dessin de manga. N'allez pas croire que dessiner du manga est plus facile que de dessiner avec un style plus réaliste, car :

Il est souvent plus facile de faire compliqué que de faire simple.

Exemples de construction



Elles ne sont pas mimi? En tout cas elles sont bien construites (Dessin d'Andrew Loomis)

[Lien pour visionner la vidéo](#)

Exercice Pratique

À partir des photos suivantes, construisez et dessinez le visage que vous voyez sous tous les angles :

(inutile de vous dire que rien ne sert de passer à cet exercice si vous n'avez pas déjà pratiqué les étapes décrites précédemment)



Si cet exercice est trop difficile, imprimez l'image et dessinez les traits de construction par-dessus.

Dans le prochain article, je vous montrerai comment dessiner différents styles de visages.

À vos crayons!

>>> [dessiner plusieurs types de visages](#)