

Dessiner son premier personnage en moins de 10 minutes: un jeu d'enfant

Quand on s'attaque au dessin de personnage, on aurait envie de réussir des poses super-naturelles du premier coup. D'ailleurs, lorsqu'on est jeune, on dessine instinctivement des bonshommes en bâtons, la plupart du temps. Et vous savez quoi ? On n'avait pas tort à cette époque. Les bâtons, ça aide énormément. Malheureusement, avec l'âge, cette bonne habitude nous a quitté.

Vous croyez que je suis devenu fou n'est-ce pas ? Pourtant, je suis on ne peut plus sérieux. :)

Le bonhomme en bâtons est encore utilisé par certains artistes sous une forme ou une autre. Il est aussi utilisé dans les studios d'animation : on appelle ça un squelette d'animation. Les modeleurs 3D et les animateurs l'utilisent pour assigner des tissus vivants à ce squelette mécanique, selon la déformation que chaque structure peut subir. Par exemple, pour un segment osseux, le bâton sera rigide, contrairement aux articulations mobiles...

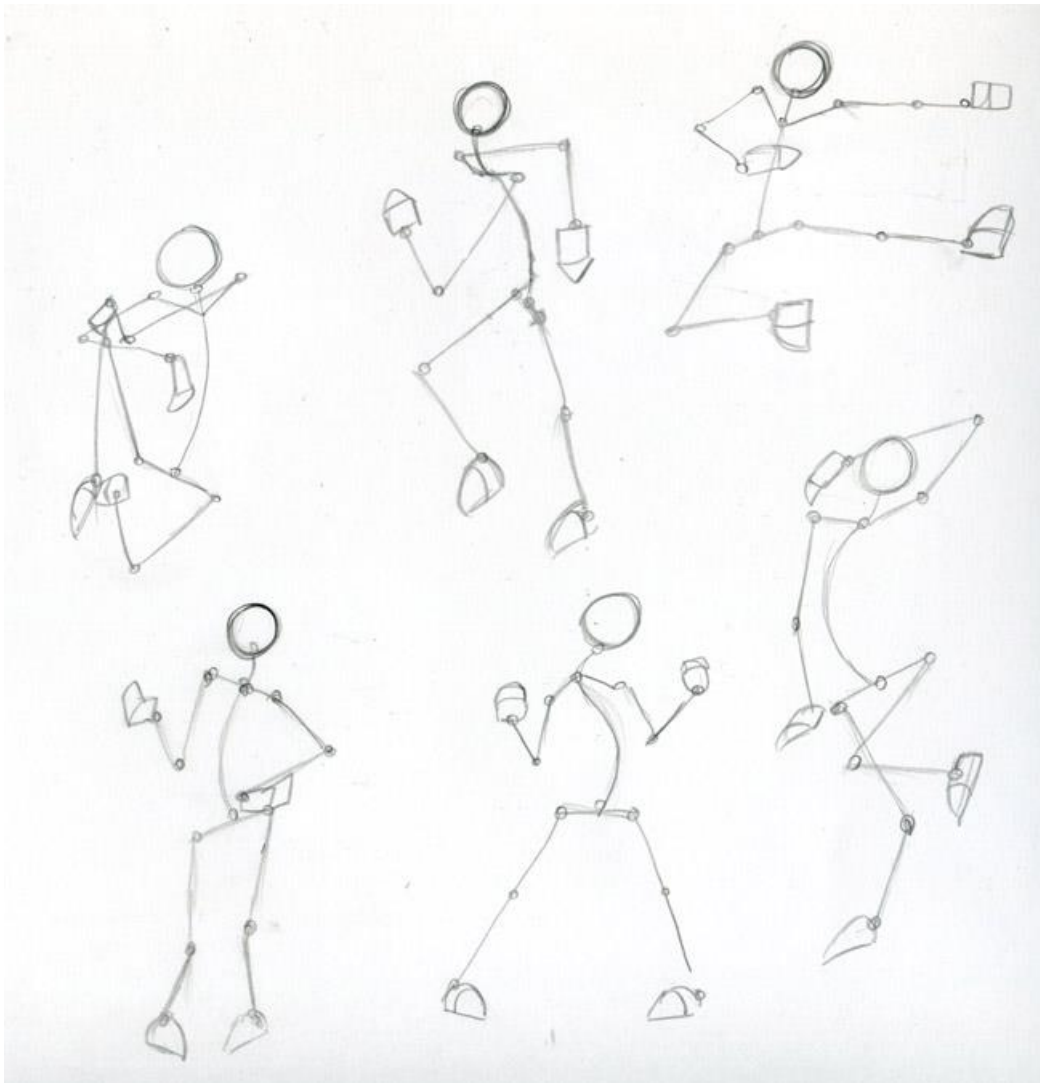
Les irremplaçables bâtons.

Pourquoi perd-t-on cette bonne habitude de dessiner des bâtons, avec le temps ?

Peut-être, par peur du jugement des autres, qui pourraient aisément comparer ce genre de dessin avec celui d'un enfant, et nous ne voulons pas être comparé à un enfant, pas vrai ? Oui, mais cette peur a un prix. En voulant faire bien du premier coup, et sans assez d'expérience, le risque est que notre personnage soit déformé au final et paraisse encore plus enfantin (l'inverse du but recherché).

Les avantages de la technique du bonhomme en bâtons.

Il est très simple de différencier les segments des articulations avec cette technique, et de respecter les proportions. Et avec la pratique, il devient facile de **déformer les proportions**, selon les personnages que l'on invente, et ceci en un coup de crayon, en allant à l'essentiel de son idée sans commencer par les détails comme le font instinctivement les débutants. La colonne vertébrale étant le seul segment souple et mobile (que l'on peut d'ailleurs considérer comme une suite d'articulations), le reste n'est qu'articulations ou segments rigides.



Le dessin des raccourcis devient simple, car il nous pousse à réfléchir en 3D à partir des proportions des bâtons. Par exemple, si le bâton d'une cuisse est plus court que l'autre, c'est qu'il y a forcément un effet

de **perspective**, et donc un dessin de **raccourci**, à moins que le personnage n'ait une cuisse plus courte que l'autre (ex: comme lorsqu'on dessine un mutant ou une créature radioactive :p).

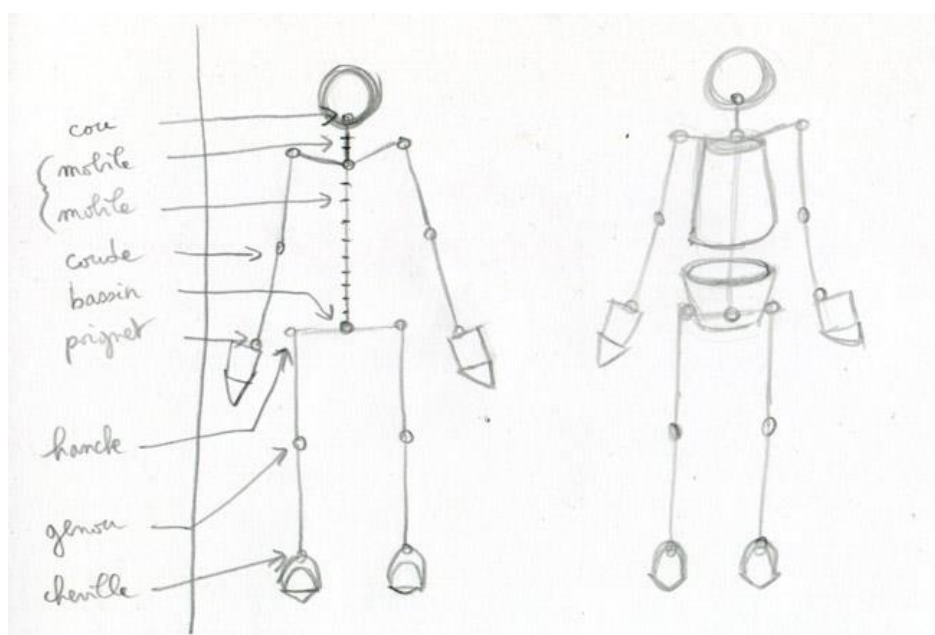
Trouver ses références.

Internet regorge d'images utiles pour nous aider à poser les personnages, mais l'exercice devient un peu plus délicat lorsqu'on a une bonne idée d'une pose précise : la recherche peut alors prendre des heures avant de pouvoir dénicher une pose qui ressemble à peu près à celle que l'on imagine. Dans ce cas, il ne faut jamais oublier que l'on peut tenter de reproduire ses poses soi-même devant le miroir. C'est drôle et ça détend. À partir de là on aura une meilleure idée de ce que l'on veut obtenir.

D'ailleurs, à côté de ma table à dessin j'ai toujours deux miroirs, un pour dessiner le visage, et un plus grand pour le corps (quel narcissique ce Pit ;)). Les miroirs sont toujours très utiles, ne vous en privez pas.

Segments rigides vs articulations.

Voici un modèle du corps humain qui a le mérite d'aller à l'**essentiel** :



Les articulations sont représentées par des sphères de même taille. Les segments rigides sont représentés par des bâtons. J'ai représenté également la colonne vertébrale par un segment, mais encore une fois, celle-ci est souple à l'inverse des autres bâtons. Nous laisserons pour l'instant les mains et les pieds "de côté", bien que la technique des bâtons puisse s'y appliquer également, mais ils jouent un rôle très minime dans la pose globale, et il n'est pas pratique de dessiner ces derniers avec des bâtons et des sphères (trop petits, et cela n'a d'intérêt que pour les gros plans).

Voici la liste des **segments rigides** :

- Tête (représentée par une sphère)
- Clavicules
- Bras
- Avant-bras
- Métacarpes (non représentés)
- Phalanges (non représentées)
- Bassin
- Cuisses
- Jambes
- Métatarses (non représentés)
- Orteils (non représentés)

Voici la liste des **articulations** :

- Charnière du cou et de la tête
- Charnière du sternum et des clavicules
- Épaules
- Coudes
- Poignets
- Metacarpo-phalangiennes (non représentées)
- Inter-phalangiennes (non représentées)
- Charnières des lombes et du sacrum
- Hanches
- Genoux
- Chevilles
- Metatarso-phalangiennes (non représentées)
- Inter-phalangiennes (non représentées)

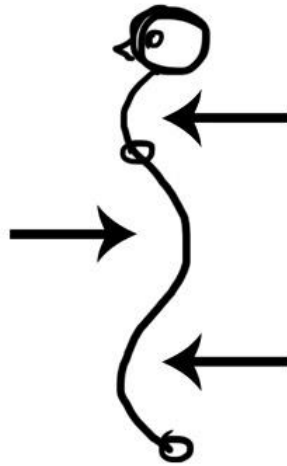
Trouver sa première pose.

Amusez-vous à dessiner vos premiers bonshommes en bâtons sans référence. Imaginez une pose rapidement, même si elle n'est pas précise. Un bonhomme debout et de face suffit amplement au début. Évitez par contre les raccourcis trop accentués, pour le moment (ce qui revient à rapprocher les sphères des articulations entre elles).

Une fois que vous vous êtes amusés à faire ça, prenez une **référence photo**, et dessinez à partir de celle-ci, en vous efforçant de ne pas faire autre chose que le bonhomme en bâtons (j'insiste).

La première étape, et certainement la plus importante, est de placer les épaules par rapport aux bâtons du bassin. Je m'explique : c'est la position des épaules par rapport au bassin qui va déterminer en grande partie l'expression d'une pose. Tous les autres segments vont suivre les mouvements de ce que l'on appelle les **ceintures pelvienne** (bassin) et **scapulaire** (omoplates) en anatomie. Si vous observez une pose naturelle, il est rare que les épaules et le bassin soient parallèles : en général, le thorax pivote, s'incline, se penche en avant ou en arrière. En résumé, **une pose naturelle passe d'abord par la position des deux ceintures l'une par rapport à l'autre**. La courbe du dos et la position des membres suivront le thorax et le bassin, c'est une certitude. Il faudra donc se concentrer au tout début sur ces paramètres et éviter de commencer à dessiner la tête (je sais que c'est tentant ;)).

La colonne vertébrale est souple et s'adapte aux positions de ces deux ceintures. Rappelons quand même qu'au niveau des lombes (bas du dos), la courbe de repos est une lordose (=creux), qu'au niveau du thorax on aura plutôt une cyphose (=bombé), et qu'au niveau du cou encore un creux, le tout formant deux S (un à l'endroit et un inversé) en vue de profil.



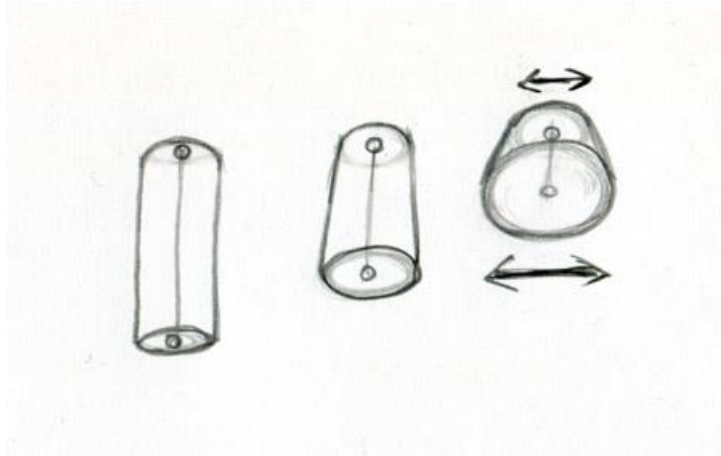
La colonne vertébrale vue de profil et simplifiée. Remarquez le double S.

Bien sûr, selon la pose, les courbures naturelles peuvent s'inverser ou se modifier. Par exemple en se penchant en avant (= le dos se courbe en **forme de C**).

« Habiller » ses bâtons.

Maintenant que nous avons notre « squelette », nous pouvons passer à l'habillage de ces bâtons. Simple comme bonjour, le travail est presque tout prémâché. Imaginez que votre bâton est une brochette, et que vous y empaliez un morceau de viande cylindrique (la comparaison sonne un peu gore, mais je n'ai pas trouvé mieux ;)).

Plus vous inclinez la brochette, et plus les cylindres se déforment dans la perspective. Observez la réaction des ellipses. Les bâtons passent par le milieu des ellipses, et **les divisent en deux parties égales et perpendiculairement (c'est très important)**. L'ellipse qui est la plus proche de nous sera un peu plus importante en terme de surface par rapport à celle de derrière, et aura tendance à se transformer en cercle à mesure qu'elle se dresse vers nous.



Si vous avez compris ce principe, vous avez fait un grand pas techniquement. Dit comme ça, ça ne paye pas de mine, mais ce système joue un rôle fondamental, voire essentiel dans le dessin de personnage et en modèle vivant: déformez un cylindre en perspective avec des bases elliptiques plus ou moins importantes les unes par rapport aux autres, selon le segment que vous représentez (ex : on assignera une ellipse plus grande pour la base de la cuisse que pour celle près du genou).

La simplification des formes du corps humain.

Pour ne pas s'éloigner de l'essentiel, on va faire très simple .

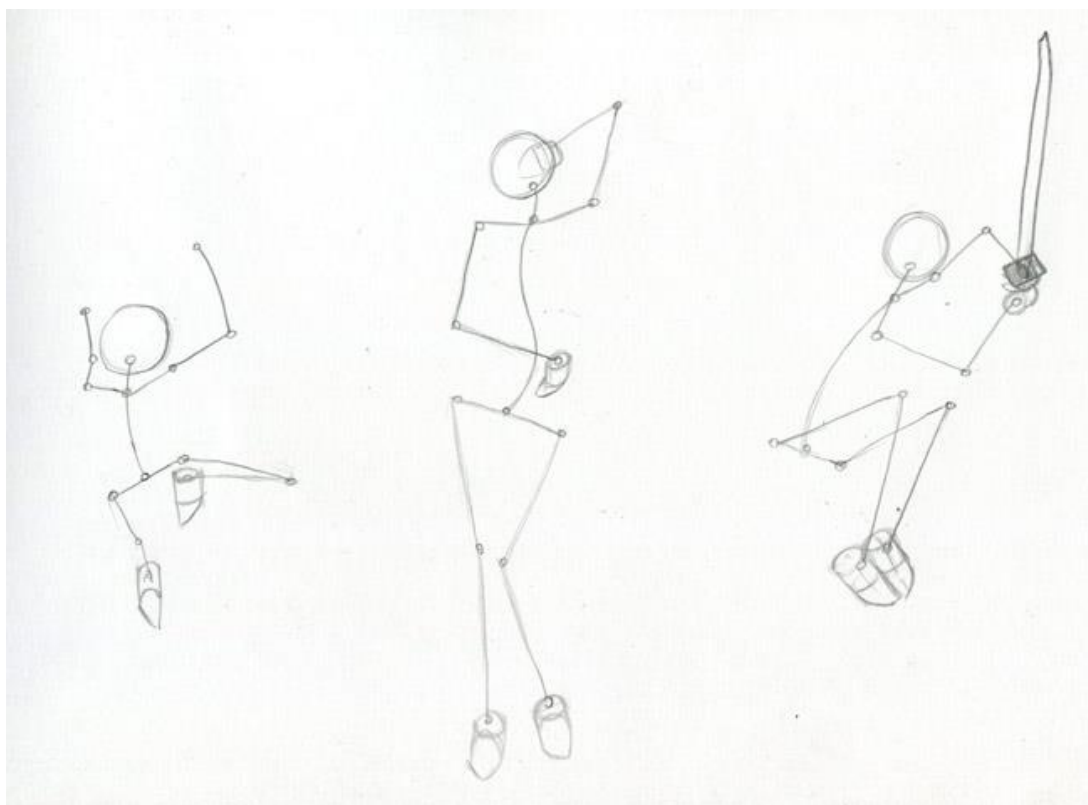
On représentera :

- Le thorax par un cylindre plus large en bas.
- Le bassin par un cylindre plus large en haut.
- L'abdomen (partie souple et élastique) comme le lien entre le thorax et le bassin.
- Les membres inférieurs et supérieurs par des cylindres légèrement moins importants aux extrémités.
- La tête par une sphère.
- Les mains et les pieds par des parallélépipèdes rectangles ou des cônes (pour faire simple). D'ailleurs pour savoir [comment dessiner les mains](#), on peut utiliser exactement la même méthode que ce que je vais vous expliquer par la suite.

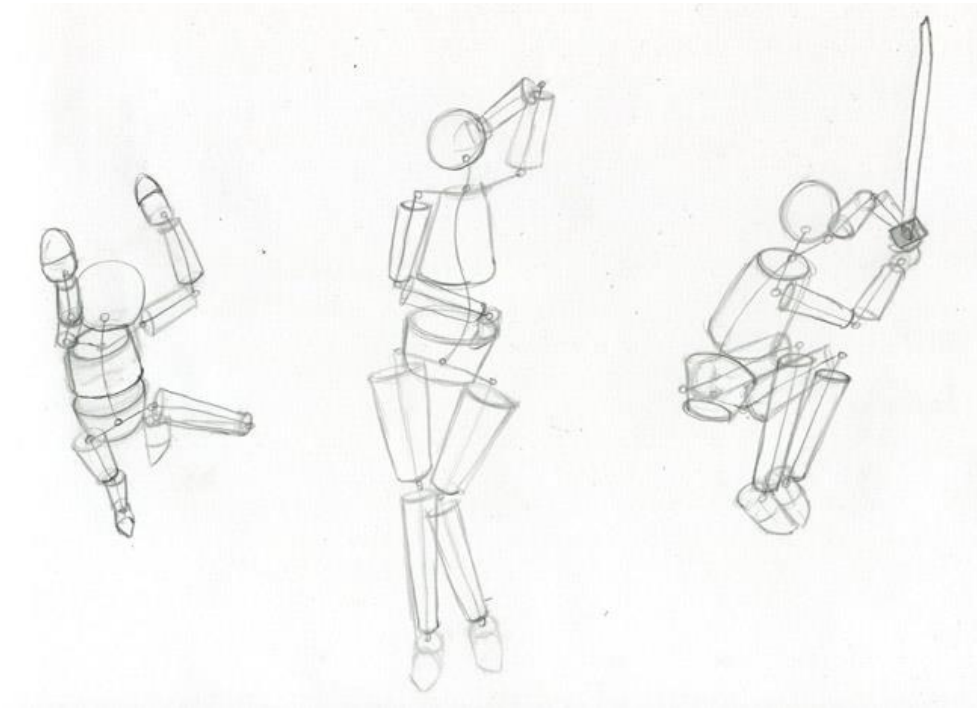
Il est important de rester simple dans ses formes, la complexité vient au fur et à mesure du dessin. Si vous commencez par **une esquisse complexe, vous risquez de finir avec un dessin de personnage raté, ni plus ni moins.** « Keep it simple » comme disent les dessinateurs anglophones. ;)

Amusons-nous un peu.

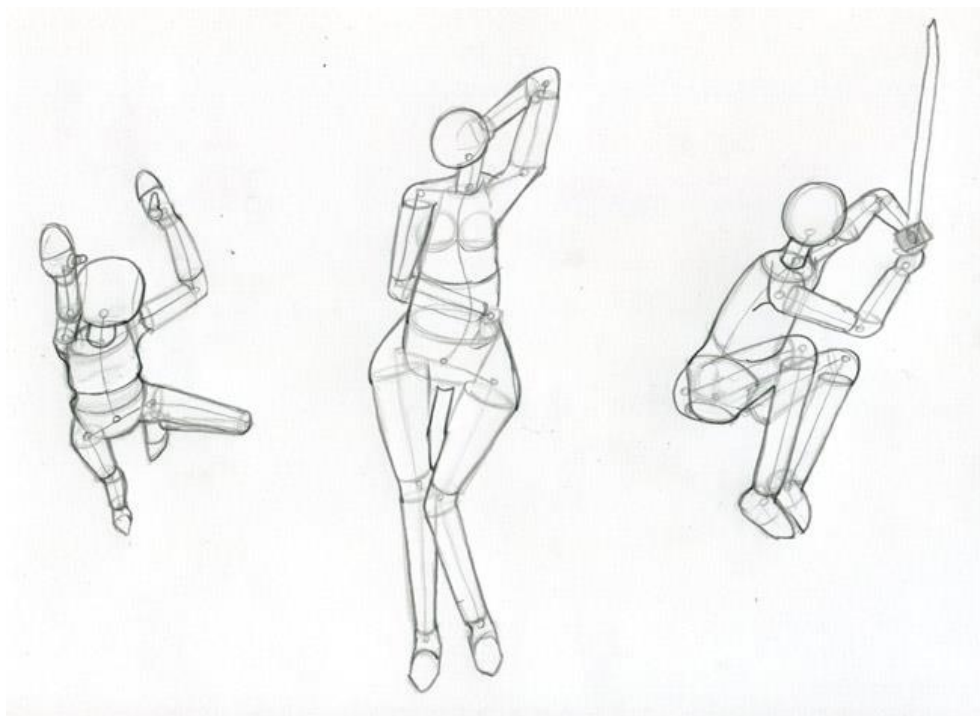
Voici trois poses de personnages que nous pouvons utiliser pour l'habillage.



Voici les différentes étapes :

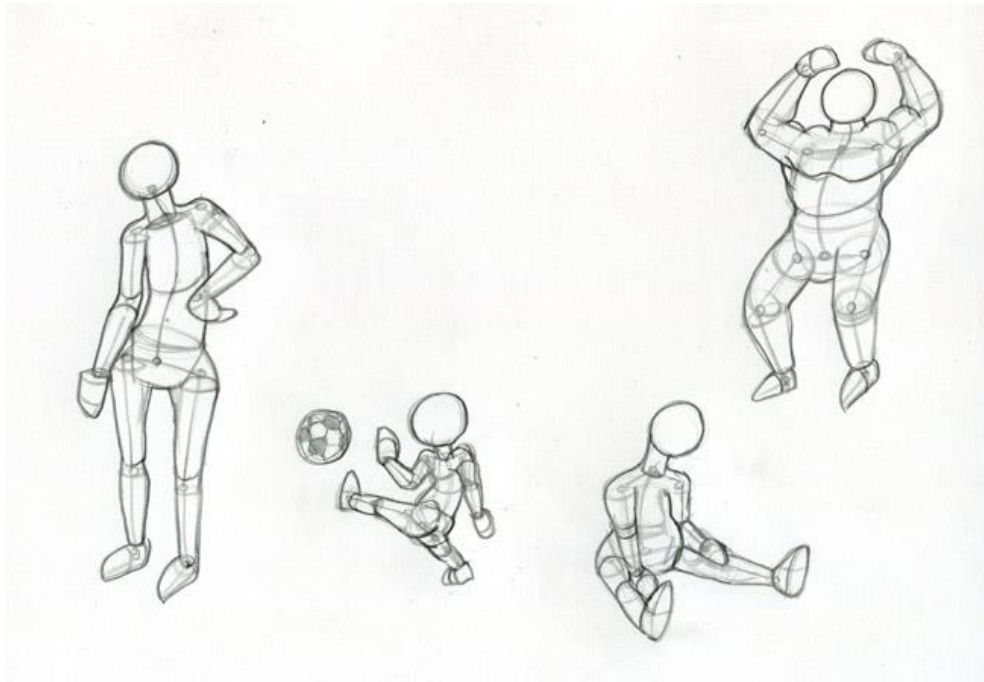


J'habille mes bâtons.



Je lie les formes entre elles pour constituer un tout.

Encore mieux maintenant, nous allons représenter trois personnages de constitutions différentes rien qu'en variant les proportions des squelettes, puis de l'habillement :



Les possibilités sont infinies.

Amusez-vous en vous inspirant de différentes références. À force, le procédé deviendra naturel, et vous pourrez au fil des mois vous détacher de cette technique.

[lien pour regarder la vidéo](#)

>>> [Comment dessiner d'imagination](#)