



Croquer des scènes de vie

Les astuces pour progresser

Dessiner un corps humain, c'est bien plus que représenter un simple objet. **Cela implique de saisir l'émotion, la pose, le mouvement, la force, le dynamisme...**

Le corps humain est le sujet le plus complexe à dessiner, car il est rempli de vie. C'est cette vitalité que nous devons faire transparaître dans nos dessins.

Pour ça, nous allons découvrir ensemble 6 astuces pour mieux dessiner le corps humain et avoir des personnages plus réalistes.

1 - Dessiner le mouvement

Pour apprendre à dessiner un personnage, il est essentiel de développer ses compétences en gestuelle en premier. La gestuelle c'est le mouvement qui lie plusieurs éléments entre eux.



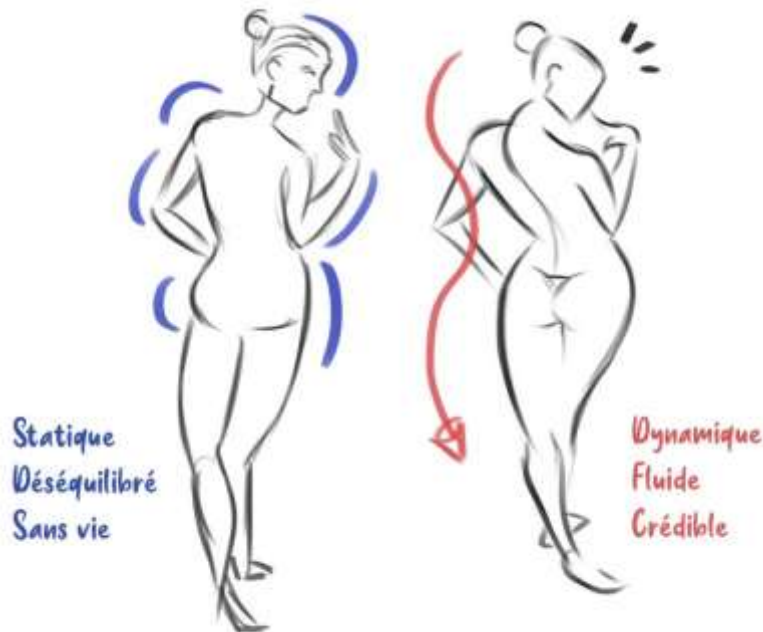
Le principe, c'est de capturer l'essence-même de la pose que nous essayons de dessiner, plutôt que de reproduire les contours que nous voyons.

Si nous dessinons un personnage en commençant par ses contours, nous allons fatalement nous retrouver avec un dessin plat, peu esthétique et peu intéressant.

L'idée est simple à comprendre, mais nous sommes souvent tentés de nous focaliser sur les détails et les contours du corps. En reproduisant ce que nous voyons, nous pensons obtenir de bons résultats.

En réalité, les détails ne nous serviront à rien si nous n'avons pas d'abord saisi la gestuelle. La gestuelle, c'est comme le squelette de notre dessin de personnage.

Et si nous souhaitons apprendre à dessiner nos propres personnages, il va être nécessaire d'apprendre à s'approprier les poses en commençant par capturer le mouvement, le flow.



Le dessin de gestuelle consiste à **réaliser des dessins rapides**, pour capturer la pose d'un personnage (plutôt que son anatomie ou ses détails).

Nous nous basons sur un modèle (photo ou vivant) pour nous entraîner et progresser. De cette manière, nous avons un point de comparaison pour voir si nous avons réussi à dessiner un corps humain ressemblant à notre modèle.

Nous évitons à tout prix de dessiner les contours. Nous allons focaliser notre regard sur la gestuelle pour créer des dessins de corps humains dynamiques.

Pourquoi commencer par la gestuelle ?

Un gain de rapidité

Le but, c'est de nous focaliser sur l'essentiel et de dessiner une pose en moins d'une minute. 10 minutes de dessin par jour nous donnent 70 dessins par semaine. C'est énorme !

Des progrès boostés

Comme nous réalisons une énorme quantité de dessin, nous progressons bien plus vite. A force de recommencer et de réitérer, nous obtenons forcément des résultats plus rapides.

Un meilleur rapport à l'échec

Pour cette pratique, nous évitons au maximum la gomme. Les erreurs sont justement ce qui va nous permettre de progresser en dessin ! Nous analysons notre erreur, nous la corrigeons, puis nous passons au dessin suivant.

Un instinct développé

Nous allons naturellement développer une aisance pour bien définir les proportions et placer les éléments au bon endroit. Notre coordination œil-main se fera sans effort avec la pratique.

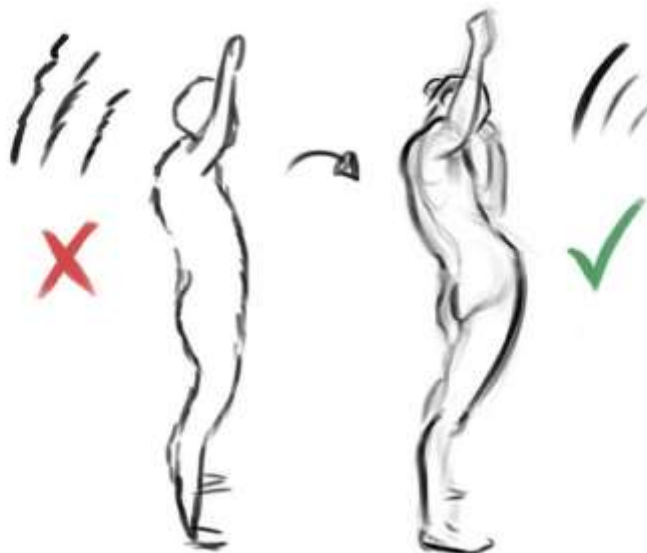
Un meilleur sens du volume

Nous allons également mieux comprendre comment fonctionne le corps et comment il bouge. Ça nous permettra de développer les bases indispensables à avoir pour dessiner l'anatomie.

2 - Utiliser trois types de traits

L'élément essentiel pour dessiner le mouvement va être **la façon dont nous posons nos lignes**. Si nos traits sont rigides et tremblants, nous allons nous couper de toute idée de fluidité. Le personnage sera statique et peu crédible.

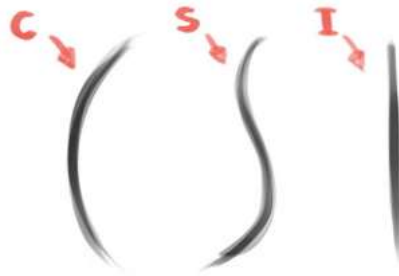
Pour apporter plus de force à nos dessins de personnages et mieux maîtriser notre tracé, il est essentiel de dessiner de manière très légère. **L'idée, c'est de venir repasser sur son trait plusieurs fois pour épaissir certaines zones.**



Nous allons apporter de cette manière beaucoup de profondeur et de dynamisme à notre tracé.

Dessiner la gestuelle implique d'être totalement fluide et libre dans notre coup de crayon.

Pour commencer, nous allons simplifier au maximum nos dessins en utilisant seulement **trois types de traits** : C, S et I.



Les courbes véhiculent beaucoup de mouvement et de vie, elles sont très adaptées pour des dessins de gestuelle.

Les traits en S sont en fait l'ensemble de deux courbes que nous relient. Elles sont très utiles pour les jambes notamment !

Les lignes droites sont idéales pour apporter de la solidité en dessin, notamment sur les parties plus osseuses.

Ces trois types de traits nous permettent de **rester le plus simple possible** afin de mieux réussir à capturer l'essence-même de la pose. Si nous complexifions trop nos traits, nous risquons d'ajouter trop de détails superflus et de perdre la pose globale.

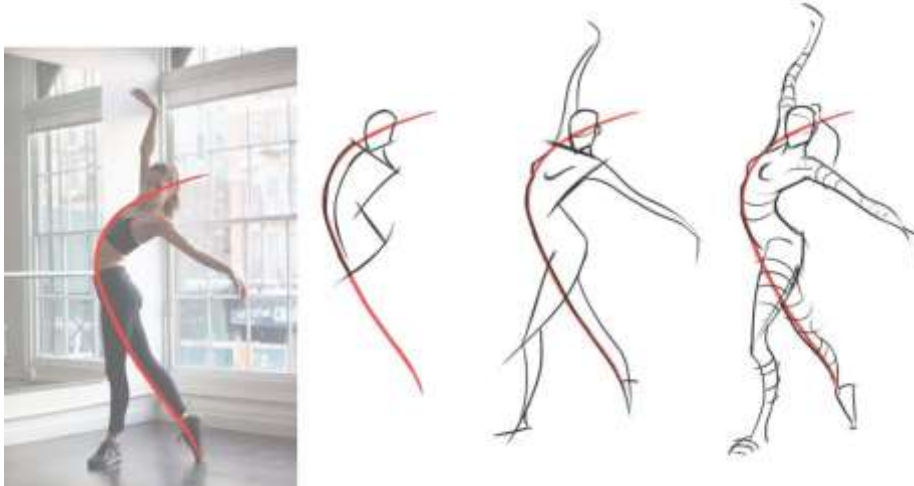
Il est très difficile de rester simple, nous avons souvent tendance à vouloir mettre plus de traits que nécessaire. **Focalisez-vous uniquement sur ces trois types de traits**, et vous verrez que cela deviendra bien plus facile d'apprendre à dessiner un corps humain.



3 - Trouver la ligne d'action

La ligne d'action, c'est la **courbe la plus longue qui décrit le mouvement du personnage**, celle que nous pouvons tracer d'une traite sans interruption.

Elle définit la pose du personnage et prend sa source dans le torse pour donner l'impulsion à tout le corps.



Prenez toujours le temps de bien observer votre modèle pour trouver la plus longue ligne ininterrompue de la pose.

Cette ligne imaginaire vous permettra de **faire de meilleures choix dans vos tracés**, et de mieux représenter la pose du personnage.

L'astuce, c'est toujours de partir de l'avant de torse et d'étendre cette ligne aux bras ou aux jambes.



4 - Commencer par le torse

La ligne d'action prend source dans le torse du personnage. C'est donc lui qui va **guider tout le corps dans son mouvement**.

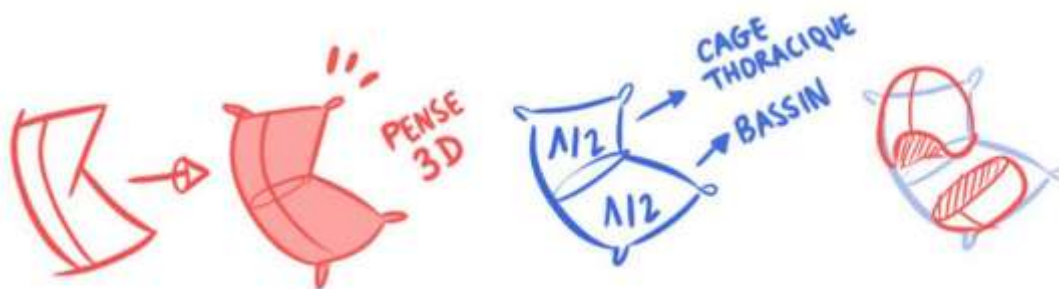
Pour mieux dessiner le torse, nous allons alors **tracer deux lignes pour définir l'orientation des épaules et du bassin**.

Prenez le temps d'observer et d'analyser votre modèle. L'idée, c'est de bien saisir les inclinaisons pour mieux dessiner le personnage.



Dessiner un personnage est totalement à votre portée ! Il s'agit d'abord de simplifier ce que vous voyez en formes simples, à commencer par des lignes simples.

Pour sortir des dessins de personnages rigides et statiques, imaginez le tronc de ton personnage comme étant **un oreiller composé de deux parties** : la cage thoracique et le bassin.



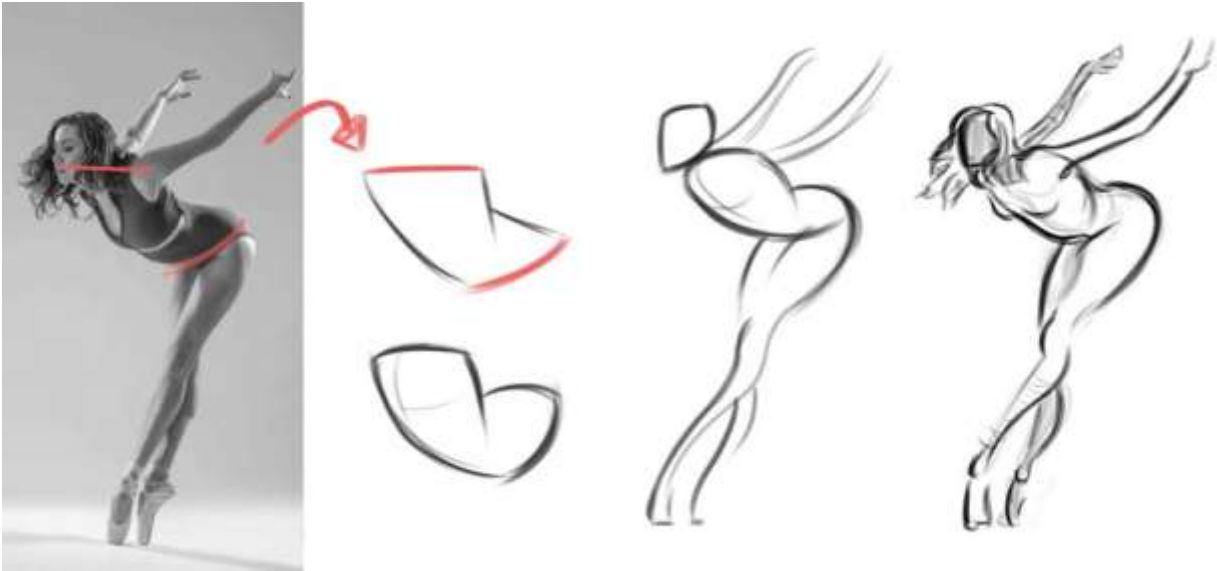
Lorsque vous dessinez des personnages, challengez-vous au maximum à **penser en 3D**. Ça vous permettra d'amplifier le mouvement du corps et de l'exagérer. Vous obtiendrez des dessins de personnages plus dynamiques et vivants.

Pour résumer

Observez la référence et commencez par établir **l'orientation des épaules et du bassin**.

Simplifiez la forme du tronc du personnage avec des lignes droites pour le représenter.

Pensez à la **technique de l'oreiller**, pensez en 3D en dessinant plus de courbes afin d'y mettre du volume.



5 - Exagérer la pose

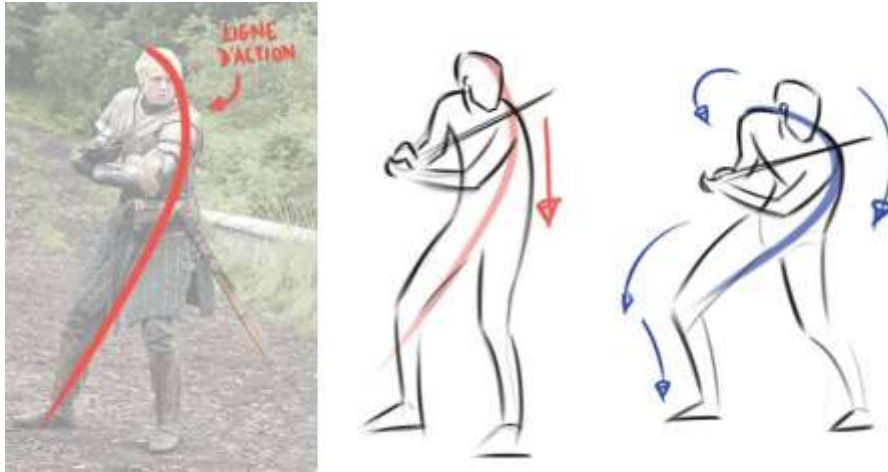
La **gestuelle doit représenter l'action du personnage**. Qu'est-ce que le personnage est en train de faire ou s'apprête à faire ? Est-il en colère, joyeux, triste ? En quelques traits, nous devons immédiatement comprendre ce qu'il est en train de faire.

Exagérer la pose du modèle que l'on étudie va nous permettre de raconter une meilleure histoire. Cela nous permettra d'avoir des dessins de personnages plus dynamiques et intéressants.

Ici, nous sommes plus sur une notion de mouvement et de ressenti que de l'anatomie pure.

Nous gardons des lignes simples en nous focalisant sur le mouvement du torse.

L'astuce, c'est d'imiter la pose du modèle pour mieux nous imprégner. En ressentant où s'exerce la force des muscles, nous pourrons mieux exagérer la pose !

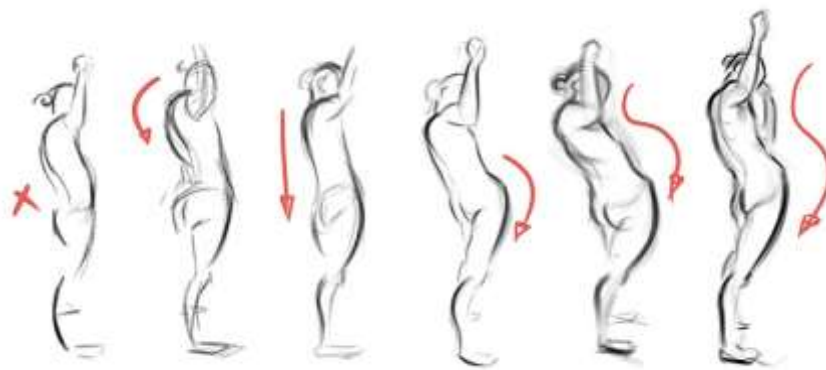


Ici, nous avons par exemple courbé la ligne d'action pour amplifier le message. Le personnage semble plus lourd, comme prêt à se battre !

Pourtant, sur la photo, la ligne d'action est beaucoup moins courbée. **Exagérer la pose permet de mieux dessiner l'action du personnage.**

En plus, ça nous permet de nous entraîner à dessiner par nous-même, sans recopier. **Nous utilisons plus intelligemment nos références** pour nous les approprier.

Pensez à **dessiner plusieurs fois votre référence** en prenant le temps de corriger à chaque fois vos erreurs. Ça vous permettra d'exagérer la pose, d'accentuer le mouvement, et de progresser beaucoup plus vite.



6 - Faire des croquis rapides

Pour apprendre à dessiner un corps humain en mouvement, il peut être très intéressant de **se challenger à dessiner des poses rapidement**. Ça va nous forcer à aller à l'essentiel, sans avoir le temps de dessiner les détails.

Vous pouvez commencer par vous entraîner à **dessiner des poses d'une minute**. En seulement 20 minutes, vous obtiendrez déjà 20 croquis de personnages, ce qui est énorme.

Les poses d'une minute suffisent amplement à capturer le mouvement et à travailler son sens des proportions. **Plus vous prendrez de temps, plus vous ajouterez du détail.**

Commencez par vous entraîner à dessiner la gestuelle en une minute, puis essayez de réduire ou de rallonger ce temps.



ressources pour vous aider

Le site le plus réputé pour s'exercer aux croquis rapides est [Line of Action](#). Il vous donne la possibilité de choisir les types de photos que vous voulez dessiner et de déterminer la durée de chaque dessin, allant de 30 secondes à 10 minutes.

Le site [Quickposes](#) peut également servir de support en ligne pour vos sessions de croquis rapides. Vous n'avez qu'à choisir le type de modèles désiré, l'intervalle de temps, et c'est parti !

[Sketchdaily](#) permet d'optimiser encore plus vos séances en vous permettant également de choisir le type de vue (face, profil, contre-plongée...).

Côté logiciel, [Gesture drawing !](#) vous offre la possibilité de choisir des photos directement enregistrées sur votre ordinateur. Vous pouvez définir un type de session (entraînement, relax, etc) et même définir les temps de pause, ce qui est plutôt pratique.

Pour conclure

Nous avons passé en revue **les 6 astuces pour apprendre à dessiner un corps humain** ou un personnage :

- 1 – Dessiner le mouvement

- 2 – Utiliser trois types de traits (C, S, I)
- 3 – Trouver la ligne d'action
- 4 – Commencer par le torse
- 5 – Exagérer la pose
- 6 – Faire des croquis rapides

Le mouvement est primordial pour donner du dynamisme à son dessin. **C'est une compétence aussi importante que de savoir dessiner l'anatomie !**

Commencer par apprendre à dessiner la gestuelle permet de progresser en dessin et de mieux appréhender l'anatomie du corps humain en général.

Passer 10 minutes par jour à nous entraîner à dessiner des poses est super productif. Cela nous permet **d'apprendre à dessiner de manière plus fluide et libérée** sans passer 5h sur un même dessin.