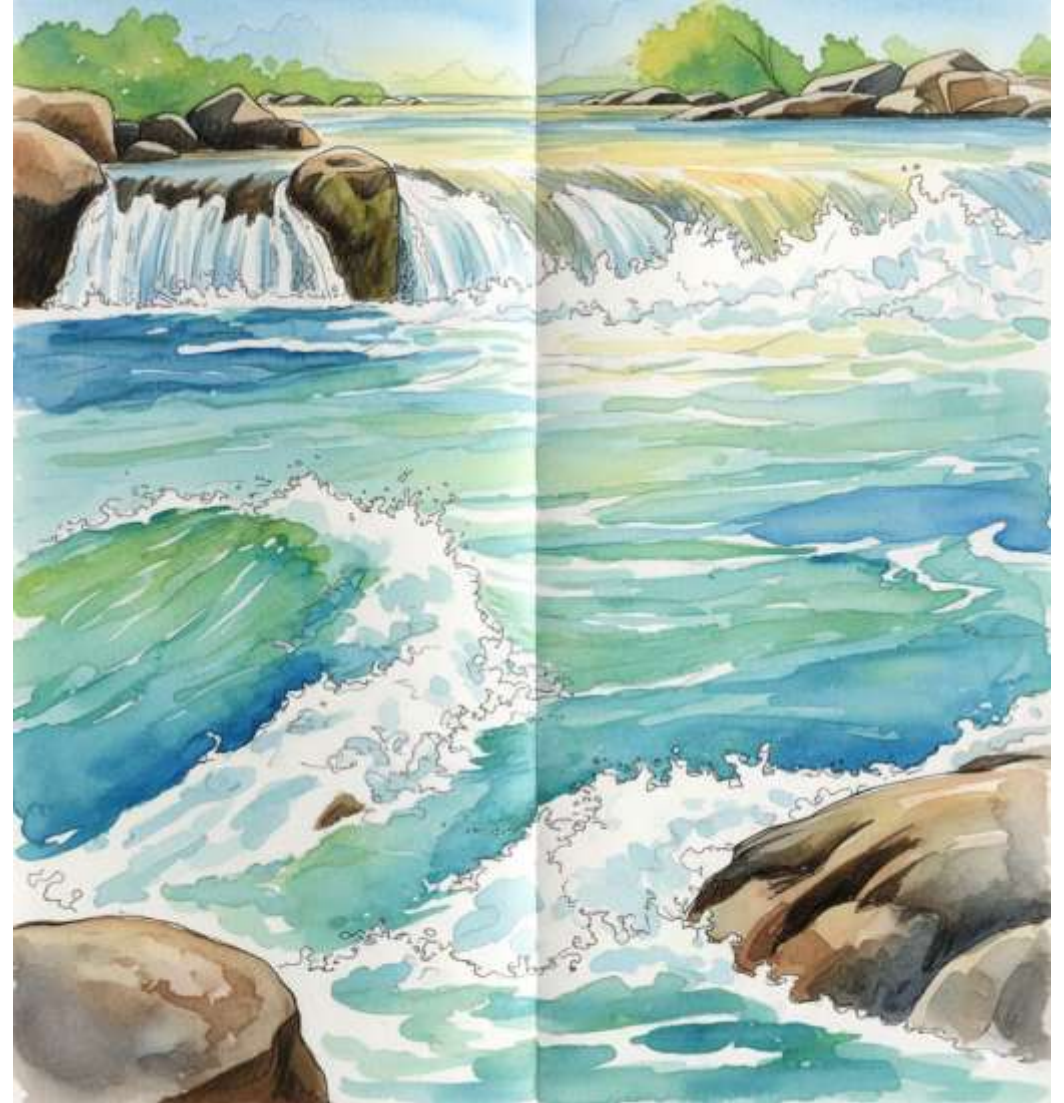
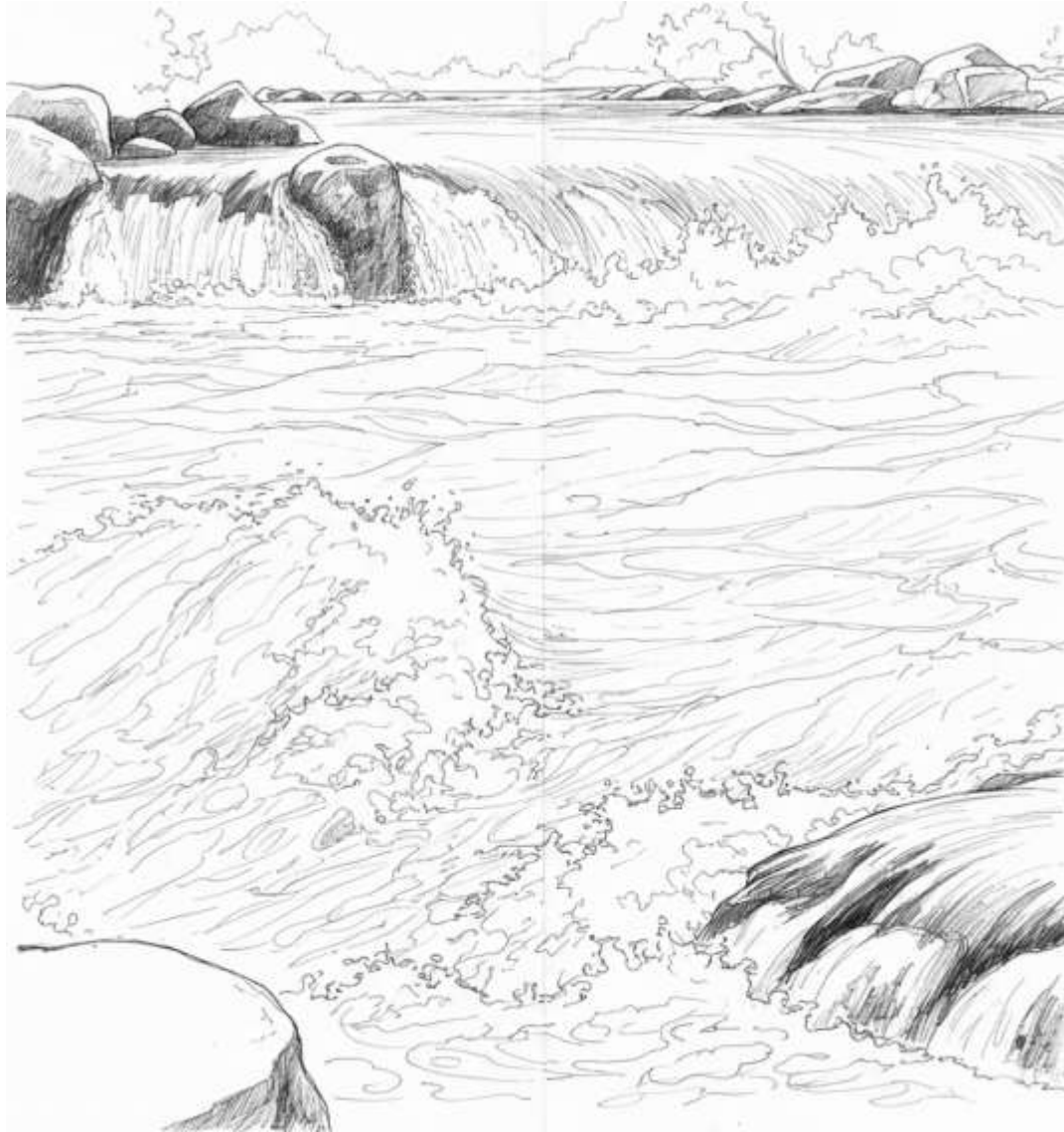


# L'eau en mouvement

*Capter le Flux et l'Énergie des Rivières et Cascades*



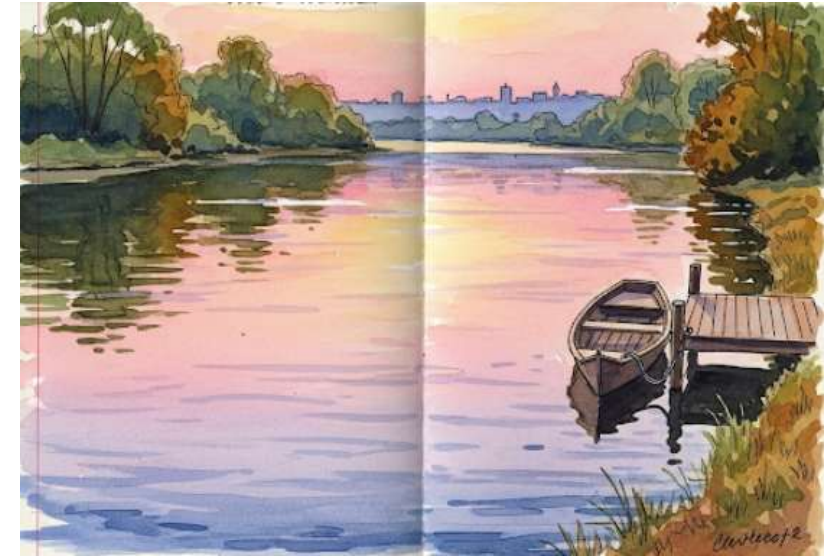
# Introduction – Le Défi de l'Eau Vive



# Introduction – Le Défi de l'Eau Vive

## Dessiner l'Éphémère

- L'eau en mouvement est un sujet fascinant et plein de vie.
- Le défi
  - traduire la puissance et le mouvement constant sur le papier.
- Nous allons nous concentrer sur le flux (le mouvement général) et l'énergie (la force et les effets de l'eau).
- Objectif
  - Donner vie à vos scènes aquatiques dans votre carnet.



# Concept Clé 1 – Le Flux : Suggérer le Mouvement

## Capter le Courant : Le Flux

### ■ Définition

- La direction et la sensation de l'écoulement continu de l'eau.

### ■ Techniques Visuelles

- **Lignes Directrices** : Utilisez des lignes courbes légères qui suivent le courant (parallèles pour un flux régulier, divergentes pour la dispersion)
- **Sens de l'Eau** : Esquissez les tourbillons, remous, et vagues, pas chaque goutte
- **Contraste Calme/Agité** : Opposez les zones lisses aux zones de turbulence
- **Effet de Filé** : Utilisez des traits doux, des hachures rapides ou des lavis fondus pour la vitesse
- **Pourquoi c'est crucial** : Transmettre l'idée que l'eau ne s'arrête jamais.



# Concept Clé 2 – L'Énergie : Exprimer la Puissance

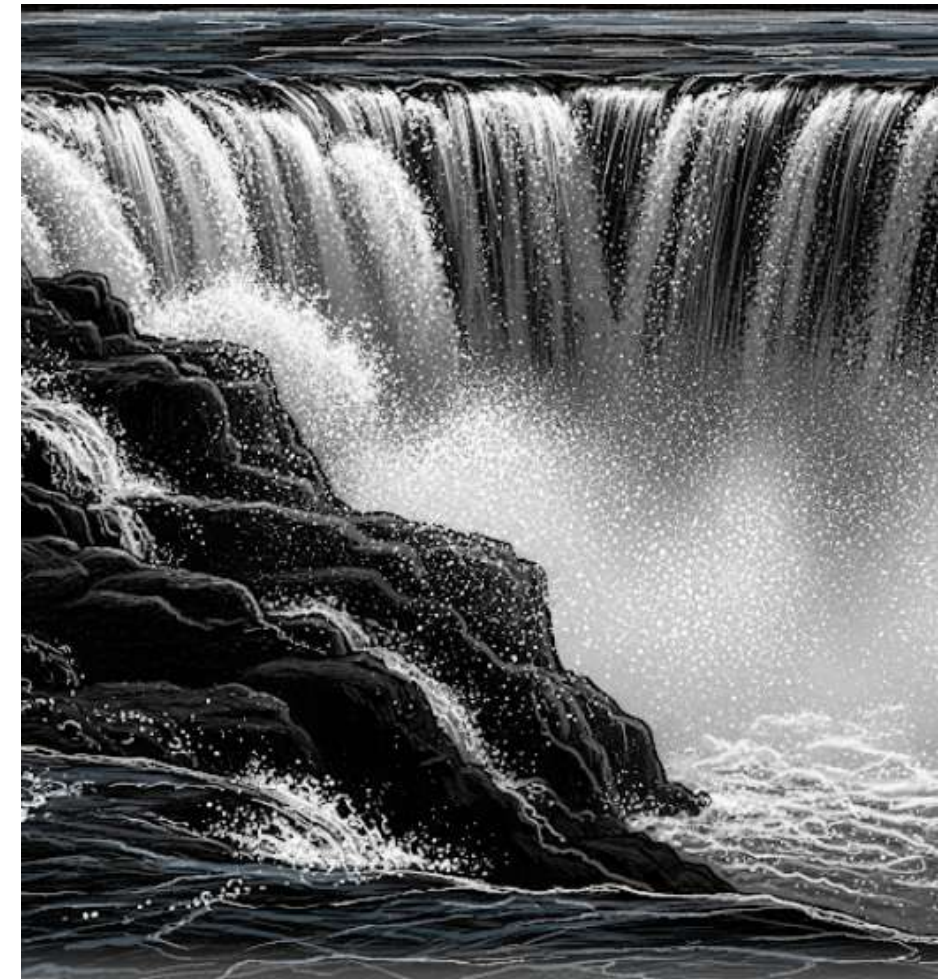
## La Force de la Chute : L'Énergie

### ■ Définition

- La puissance, la vitalité de l'eau et ses effets sur l'environnement.

### ■ Techniques Visuelles

- Éclaboussures & Brume : Points, tirets, formes irrégulières, blancs réservés (avec l'aquarelle) pour la brume et les gerbes
- Contraste Lumineux : Les zones d'impact sont très lumineuses. Laissez des blancs éclatants
- Texture de l'Eau : Variez les traits pour l'écume, les remous (lignes courtes, hachures serrées, coups de pinceau secs)
- Point d'Impact : Représentez la turbulence avec des formes chaotiques au bas des cascades
- Pourquoi c'est crucial : Ressentir la puissance de l'élément aquatique.



# L'Environnement : Ancrer la Scène

## L'Eau et son Cadre

- L'eau interagit avec les rochers, les berges et la végétation.
- Interaction Roches/Eau
  - Dessinez comment l'eau contourne ou mousse contre les obstacles. L'inertie des rochers renforce le mouvement de l'eau.
- Végétation
  - Les plantes peuvent être "poussées" par le courant ou mouillées par la brume, montrant un écosystème dynamique.
- Lumière & Reflets
  - Le ciel et les éléments environnants se reflètent sur la surface de l'eau, ajoutant à la crédibilité



# Étapes Clés pour Dessiner l'Eau Vive

## Votre Croquis, Étape par Étape

### ■ 1. Esquisse de la Scène

- Tracez les lignes générales des rochers, des berges et de la direction principale de l'eau.

### ■ 2. Définir le Flux

- Appliquez des lavis légers d'aquarelle dans le sens du courant, en laissant des blancs pour les zones très lumineuses.

### ■ 3. Ajouter l'Énergie

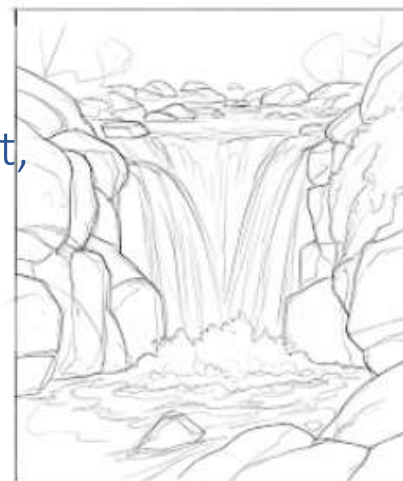
- Renforcez les contrastes dans les zones de chute/rapides. Ajoutez des éclaboussures et de la mousse avec du blanc.

### ■ 4. Détailler l'Environnement

- Donnez de la texture aux rochers, de la vie à la végétation.

### ■ 5. Ajuster Lumière & Ombre

- Finalisez les ombres profondes pour accentuer le volume et la brillance de l'eau.



# Exercice 1 : Les Lignes de Flux

Suggérer le mouvement de l'eau en utilisant des lignes et des hachures.

- 1. Observez une photo d'une rivière ou d'un cours d'eau avec un courant visible (même léger).
- 2. Sur une page de votre carnet, dessinez la surface de l'eau uniquement
  - Utilisez des lignes courbes légères qui suivent la direction générale du courant. Variez l'épaisseur de vos lignes pour indiquer les zones plus rapides ou plus calmes
  - Ajoutez des petites hachures ou des tirets dans le sens du flux pour les zones de remous ou de petites vagues
  - Ne dessinez pas les berges ou les rochers pour le moment ; concentrez-vous uniquement sur la façon dont l'eau "bouge".
- 3. **Répétez l'exercice avec une photo de cascade**
  - utilisez des lignes verticales et légèrement courbes pour la chute, et des lignes plus chaotiques au point d'impact.



# Exercice 1 : Les Lignes de Flux



# Exercice 2 : Le contraste calme / agité

Mettre en évidence les zones de mouvement intense et les zones de calme pour créer de la dynamique.

- 1. Choisissez une photo d'une rivière avec des rapides ou d'une cascade où il y a un mélange de zones d'eau agitée et de zones plus lisses.
- 2. Sur une page de votre carnet, esquissez les grandes formes de la scène (rochers, berges, chute d'eau).
- 3. Appliquez des lavis d'aquarelle ou des aplats de couleur pour l'eau
  - Pour les zones calmes et lisses : Utilisez des lavis très dilués, homogènes, avec des couleurs qui reflètent le ciel ou l'environnement
  - Pour les zones agitées (rapides, chutes, éclaboussures) : Laissez des blancs éclatants sur le papier. Autour de ces blancs, utilisez des couleurs plus intenses et des coups de pinceau plus fragmentés pour suggérer la turbulence.
- 4. Le contraste entre les zones peintes et les blancs doit créer l'impression de mouvement et de lumière.



## Exercice 2 : Le contraste calme / agité



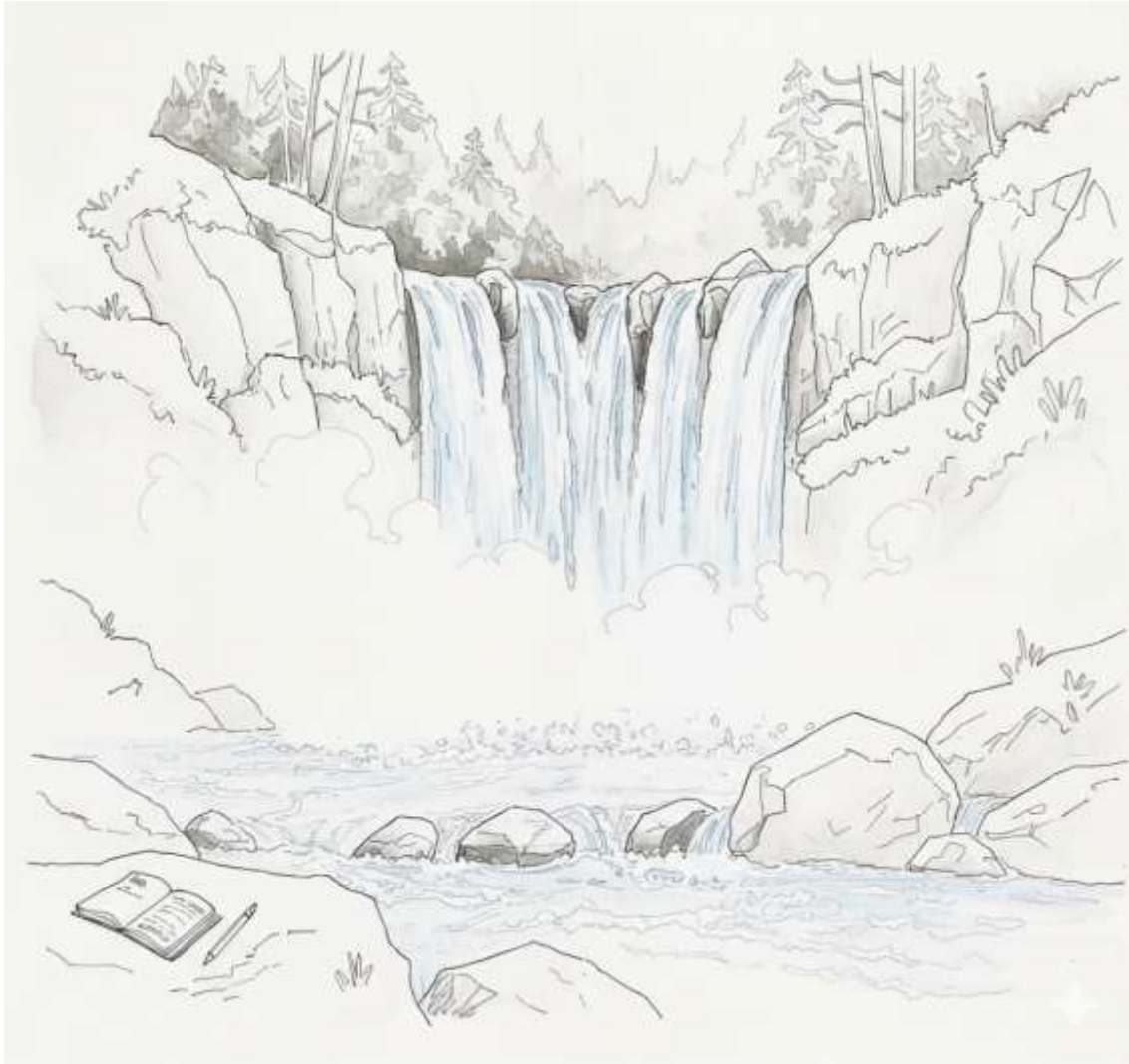
# Exercice 3 : éclaboussures et brume

Représenter les effets de l'énergie de l'eau comme les éclaboussures et la brume.

- 1. Choisissez une photo de cascade puissante ou de vagues s'écrasant sur des rochers.
- 2. Sur une page de votre carnet, dessinez les éléments fixes (rochers, végétation).
- 3. Pour la brume
  - Appliquez des lavis d'aquarelle très, très dilués et flous autour de la base de la cascade ou des zones d'impact. Laissez le papier respirer.
- 4. Pour les éclaboussures
  - Une fois le lavis sec, utilisez une gouache blanche ou du blanc de Chine avec un pinceau fin pour ajouter de petits points, tirets et formes irrégulières là où l'eau éclabousse
  - Pour un effet plus dynamique, vous pouvez projeter de petites gouttes de gouache blanche (en tapotant le pinceau chargé au-dessus du dessin) sur les zones d'impact



## Exercice 3 : éclaboussures et brume



## Exercice 3 : éclaboussures et brume



## Exercice 3 : éclaboussures et brume

