

Capturer la vie en mouvement

Suggérer le Mouvement dans les Figures Humaines



Pourquoi Suggérer le Mouvement ?

■ Immersion et Réalisme

- Le mouvement donne de la vie et de la spontanéité à vos croquis de voyage.

■ Narration Visuelle

- La posture et l'action d'une figure racontent une histoire ou transmettent une émotion.

■ Dynamisme de la Composition

- Les lignes de force du mouvement guident l'œil du spectateur à travers la scène.

■ Efficacité du Croquis Rapide

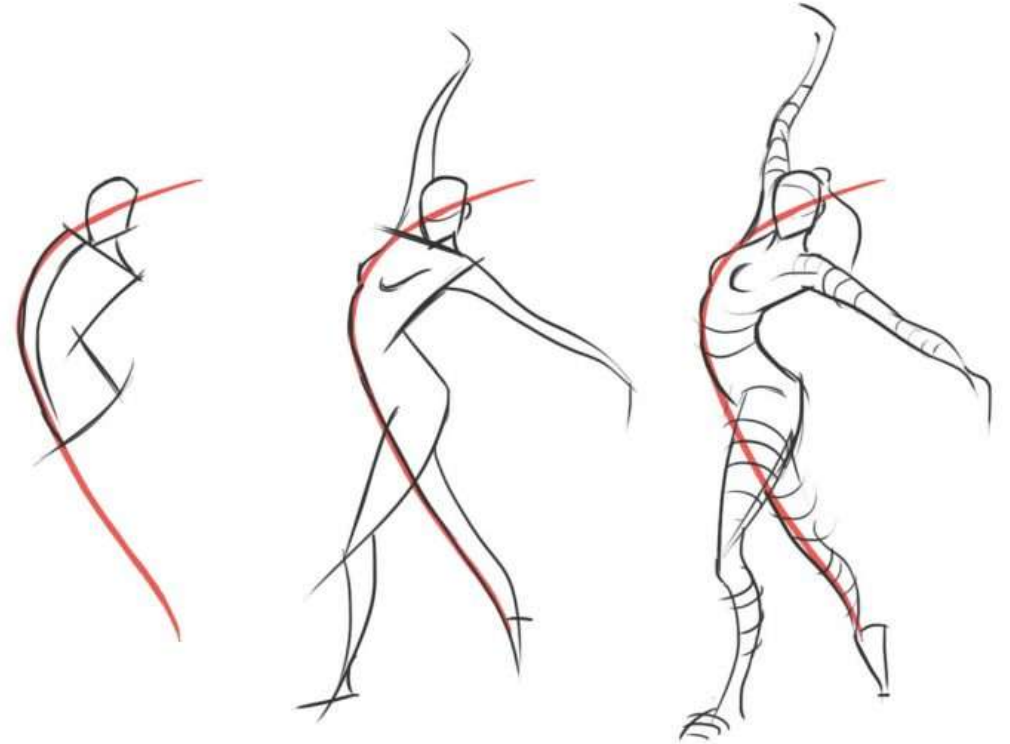
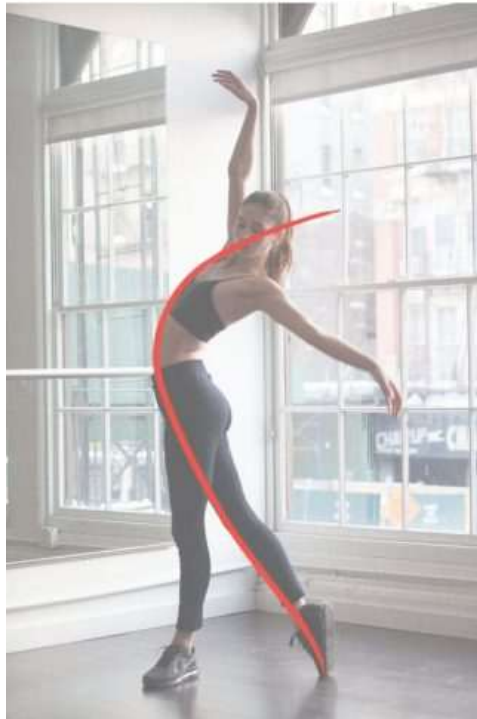
- En voyage, suggérer l'essentiel permet de dessiner rapidement.



Les Principes Clés pour Suggérer le Mouvement

Principe 1 : La Ligne d'Action

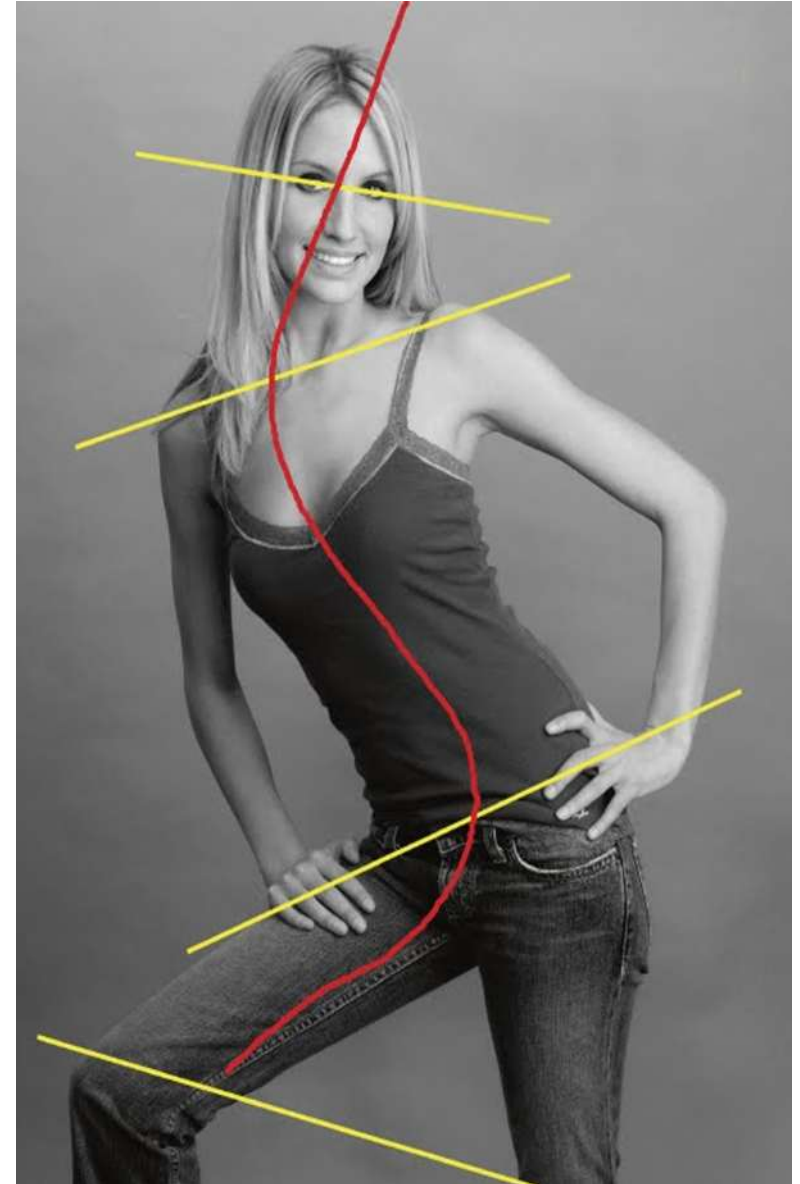
- **Qu'est-ce que c'est ?**
 - Une ligne imaginaire qui exprime l'énergie et l'intention principale d'une figure. C'est le premier trait à poser.
- **Comment l'utiliser ?**
 - Pensez à un arc, une courbe ou une diagonale qui représente le flux général du corps.
- **Pourquoi ça marche ?**
 - Elle donne fluidité et direction avant d'ajouter les formes du corps.



Les Principes Clés pour Suggérer le Mouvement

Principe 2 : Le Contre-Mouvement

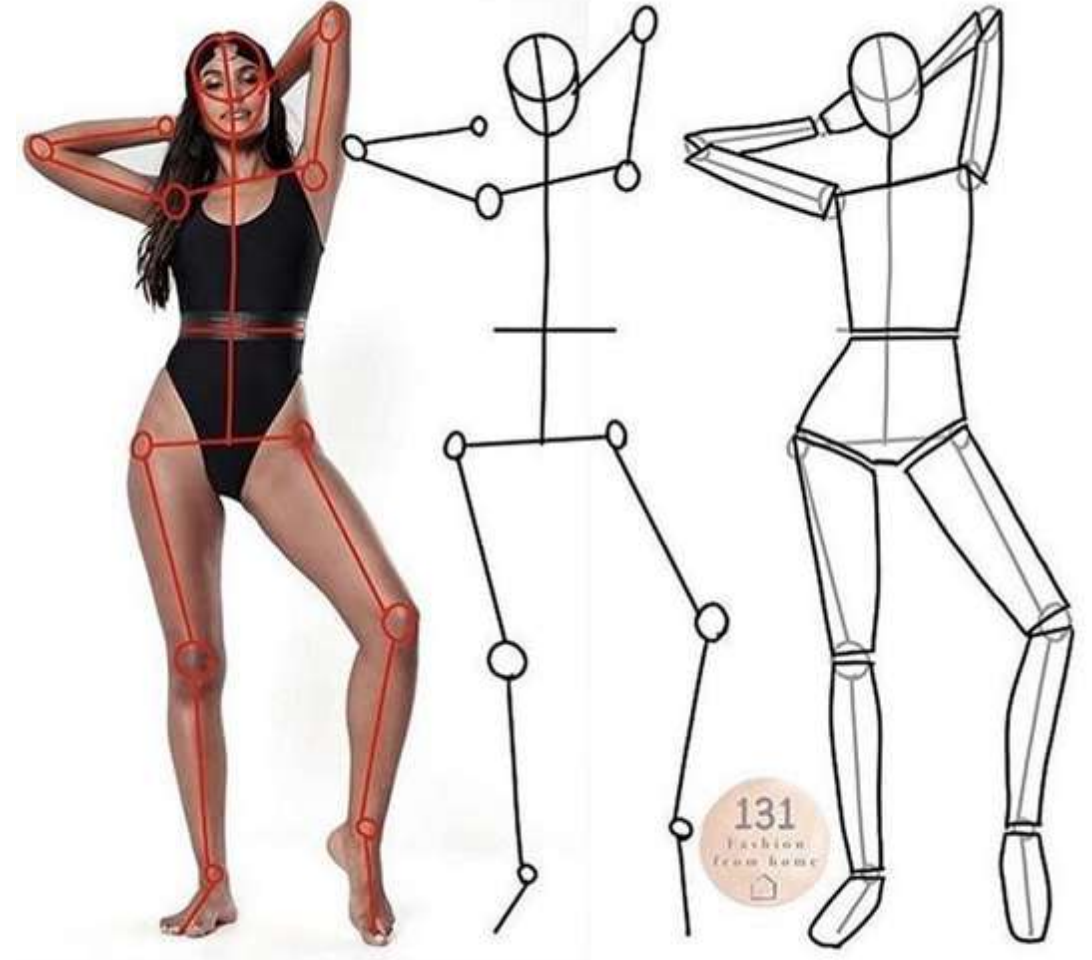
- **Qu'est-ce que c'est ?**
 - L'équilibre naturel du corps où une partie s'incline dans une direction pour compenser l'autre.
- **Comment l'utiliser ?**
 - Observez comment les épaules et les hanches s'inclinent en sens opposé lors de la marche ou de la course.
- **Pourquoi ça marche ?**
 - Cela ajoute du naturel et de la crédibilité, évitant l'aspect raide ou statique.



Les Principes Clés pour Suggérer le Mouvement

Principe 3 : La Simplification des Formes

- **Qu'est-ce que c'est ?**
 - L'art de se concentrer sur la silhouette et les masses principales du corps.
- **Comment l'utiliser ?**
 - Pensez à des formes géométriques simples (ovales, cylindres) connectées le long de la ligne d'action.
- **Pourquoi ça marche ?**
 - Cela permet une exécution rapide et maintient le focus sur le mouvement global.



Les Principes Clés pour Suggérer le Mouvement

Principe 4 : Le Trait Rapide et Énergique

■ Qu'est-ce que c'est ?

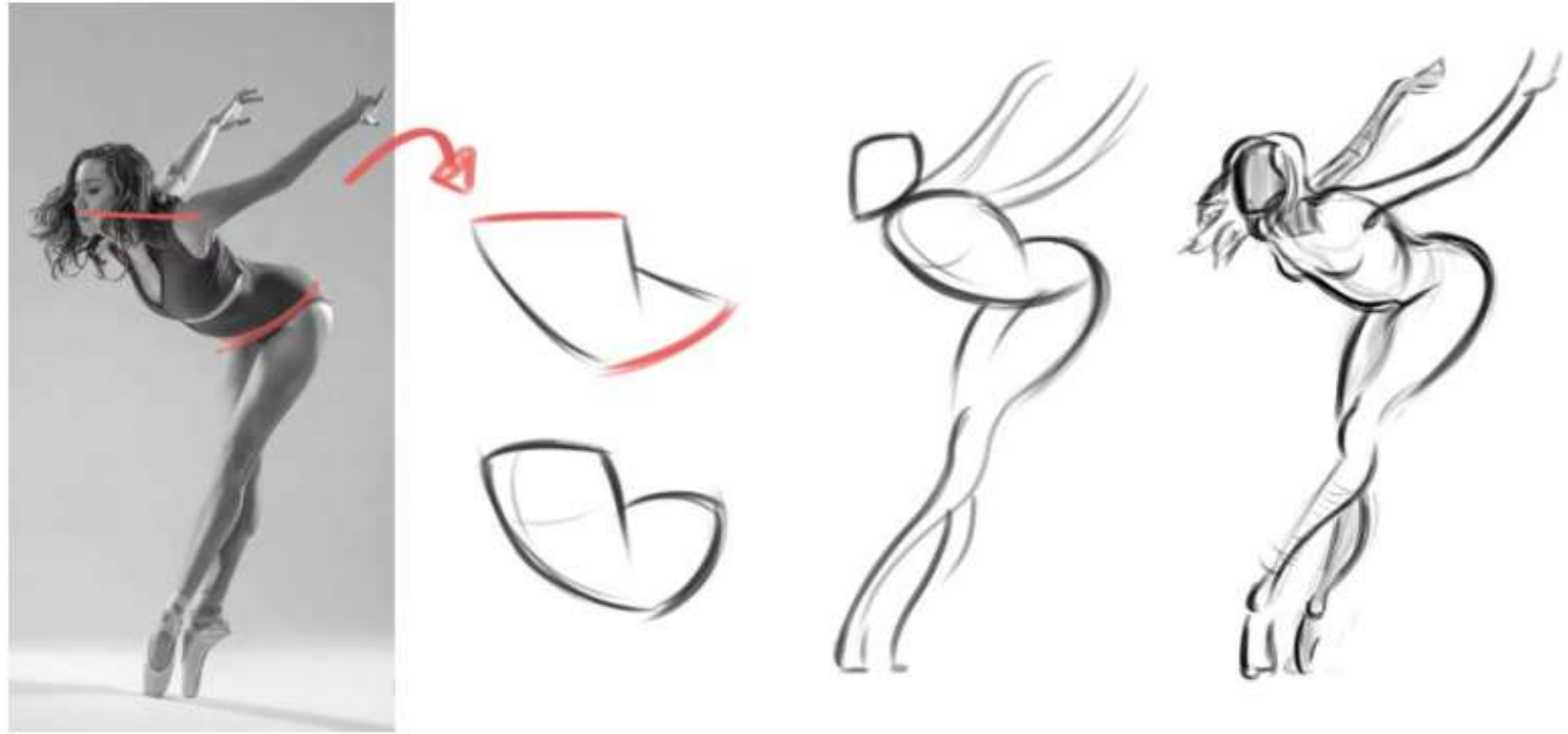
- Un trait qui reflète le dynamisme de la scène.

■ Comment l'utiliser ?

- N'ayez pas peur des traits multiples. Utilisez un trait lâche, expressif et rapide.

■ Pourquoi ça marche ?

- Un trait dynamique transmet l'énergie du mouvement, même si la forme n'est pas parfaite.



Les Principes Clés pour Suggérer le Mouvement

Principe 5 : Les Ombres Portées et le Flou

- **Qu'est-ce que c'est ?**
 - Des indications visuelles pour suggérer la vitesse et la présence d'une figure.
- **Comment l'utiliser ?**
 - Ajoutez des lignes de mouvement ou un flou au niveau des extrémités. Les ombres portées ancrent la figure au sol.
- **Pourquoi ça marche ?**
 - Ces éléments renforcent l'idée de vitesse et l'intégration de la figure dans son environnement.



Conseils Clés

- **L'observation est primordiale**
 - Prenez le temps de regarder comment les gens bougent.
- **Cherchez la ligne d'action**
 - C'est le secret pour un mouvement crédible.
- **Dessinez avec votre épaule**
 - Utilisez votre bras entier pour des traits plus fluides.
- **Moins, c'est plus**
 - Quelques lignes bien placées sont plus efficaces qu'une multitude de détails.
- **Acceptez l'imperfection**
 - L'objectif est de développer votre intuition, pas de créer des chefs-d'œuvre.

Exercice 1 : "Les Gribouillis de Ligne d'Action"

- **Objectif**

- Intérioriser la notion de ligne d'action et la fluidité du corps.

- **Photos/Vidéos à utiliser**

- Recherchez des images ou courtes vidéos de personnes effectuant des actions simples (marcher, courir, s'asseoir, se pencher, lever le bras).

- **Temps : 1 minute par croquis (x10 figures).**

- **Consignes détaillées :**

- 1. Pour chaque figure, ne dessinez QUE la ligne d'action principale. C'est une seule ligne, ou une courbe, qui représente le flux du corps.
- 2. Pensez à l'énergie que la personne dégage. Votre ligne doit être fluide et confiante.
- 3. Ne vous souciez pas des détails. Cet exercice est purement sur le ressenti du mouvement.

Exercice 2 : "Silhouettes en Contre-Mouvement"

- **Objectif**

- Appliquer le contre-mouvement et simplifier les figures en silhouettes.

- **Photos/Vidéos à utiliser**

- Images de marcheurs, coureurs, ou danseurs où le balancement du corps est visible.

- **Temps : 2 minutes par croquis (x8 figures).**

- **Consignes détaillées :**

- 1. Commencez par la ligne d'action.
- 2. Ajoutez ensuite les masses simplifiées du corps (tête, torse, bassin, jambes, bras) le long de cette ligne. Pensez à des formes de "haricot" ou de "saucisses" connectées.
- 3. Accentuez l'inclinaison des épaules et des hanches en sens opposé pour le contre-mouvement.
- 4. Remplissez la silhouette en noir ou en gris foncé pour vous concentrer sur la forme globale du mouvement.

Exercice 3 : "Scènes Animées et Floues"

■ Objectif

- Intégrer des figures en mouvement dans une scène et suggérer la vitesse.

■ Photos à utiliser

- Scènes de rue animées, marchés, parcs, où des personnes sont en mouvement.

■ Temps : 5 minutes par scène (x3 scènes).

■ Consignes détaillées :

- 1. Esquissez rapidement le contexte architectural ou paysager de la scène (lignes de perspective légères).
- 2. Identifiez les personnages en mouvement. Pour chacun, dessinez d'abord la ligne d'action.
- 3. Puis, ajoutez la silhouette en contre-mouvement et quelques détails clés (chapeau, sac, direction du regard).
- 4. Pour suggérer la vitesse, vous pouvez :
 - Laisser des lignes de mouvement derrière les bras ou jambes.
 - Utiliser un trait plus flou ou répétitif sur les extrémités.
 - Ajouter une ombre portée au sol qui suit la direction du mouvement.
- 5. N'ajoutez que le minimum de détails, l'important est la sensation de vie et de mouvement dans la scène globale.