

Pour éviter les pièges d'une représentation (ou d'une expression) graphique maladroite

Démarrer sur une mise en place globale de l'envergure à représenter.

Ne placer que la silhouette générale. S'assurer des marges ni trop ni trop peu permettant un « blanc tournant » agréable à l'œil et une mise en place aérée mais laissant une place de choix au sujet.

Capter les proportions : utiliser les moyens que vous vous donnez c.a.d. Par exemple tenir le crayon devant ses yeux (bras tendu la distance œil crayon change peu donc : plus pratique) utiliser un fil à plomb reste possible. Voir une feuille ou une bande de carton que l'on marque aux bonnes longueurs.

Prolonger les « lignes » de force des objets existants de manière à voir comment les objets et les formes se composent entre eux. Ne pas hésiter à dessiner (ou plutôt esquisser — quitte à les gommer plus tard — les arêtes cachées comme si les objets étaient en plexiglas. Ça permet de les asseoir mieux au niveau de la perspective.

Placer la ligne d'horizon rapidement, elle permet de mieux se situer. Elle correspond à la hauteur du regard, de MON regard. S'aider des éléments d'architecture de la pièce et se projeter en face ou dans la scène...

RACCOURCIS :

Notre esprit (surtout le cerveau gauche) rationalise, verbalise et préfère voir les choses de face alors que les éléments réels sont le plus souvent situés de biais par rapport à nous. Une attention particulière doit donc être apportée aux raccourcis exemple type un bras tendu... Éventuellement s'aider d'une grille à la Dürer ou d'une photo même rapide en tous cas **comparer et devenir objectif**

CIRCULEZ il y a tout à voir :

Laisser l'espace circuler : c'est à dire ne pas nécessairement cloisonner cerner chaque « surface » de volume. De toutes façon, quelques points clés (par exemple sommets des volumes) pourraient même suffire à décrire précisément l'emplacement des formes. Des passages permettent d'aérer et l'ouverture sur la feuille correspond sans doute quelque part à sa propre ouverture d'esprit...

Si les lignes ceinturent déjà telle ou telle forme, gommer, même partiellement et à des endroits judicieux.

De manière à ne pas systématiquement fermer, parfois il est possible de tramer en commençant le mouvement sur une feuille de brouillon propre pour avoir une démarcation sans cerne.

TRAMES : éviter les angles droits entre une trame a et une trame b ça ressemble à de la toile de jute... Éviter aussi de suivre docilement (et paresseusement) les bord des formes ou de la feuille, il ne s'agit pas de « remplir » un espace il s'agit de l'habiter, de le faire vivre. **Des trames croisées avec un angle faible** donnent un effet optique plus esthétique et s'oublie mieux ... au profit de la restitution des volumes-lumières. Elles peuvent aussi accompagner le volume mais par contre pas systématiquement suivre la plus grande longueur de la forme, on peut tramer en travers. (Voir Les gravures de GOYA.) Attention à soigner en particulier les départs et les fins de traits pour éviter des formes type « hameçon »

L'art est une longue patience...

EXTRAIT de Conseils et d'Astuces de IMAGINEE (anglais)

Hello my friends,

I have been busy drawing and plan to post new work. I will always try and answer all questions and as always I appreciate the comments and favs on my art. I take commissions so please contact me anytime. My prices vary depending on size and what I draw, for further information visit my website or email me: 1995imaginee@midtel.net

Deciding on a new drawing takes much time, not only does the reference photo have to be clear and large but it needs to be detailed and interesting, also have excellent contrast. If I am drawing something new (that I have yet to draw) I will look at many references and take in as much info as possible before starting, I want to see the subject from all sides.

After I select a reference I draw out a 1/4 -1 inch grid using an h pencil. I then print out a few copies of the ref. one I print the grid on, one is printed out darker (to better see shadows), one is lighter (to see details in shadows) and a few are close up's....it varies with each drawing. I draw a very light outline and then begin.... I start with the upper left corner and work my way down and to the right. I tend to turn the reference and drawing upside down and draw much of the piece like this, you can see shapes much easier this way. I am constantly reminding myself to look closer at the subject, see the fine details and draw everything, look at how the shadows fade away and draw it that way, see the different textures and draw them as they are. Details make the piece come alive so never pass up on any!

Only use good contrast photos (lots of darks and light tones) a good balance makes for a great drawing. Draw what you see in the reference but also draw what you know it should look like. Use a mirror when drawing a portrait, besides the photo reference you are your best reference. Most of what we draw is made up of precisely blended tones, so keep that in mind always. Rushing through an area can ruin the whole piece so never EVER rush. Finishing a small area at a time gives you the same feeling as when you finish the whole piece (u need to program yourself).

I use mostly a 3B, B and H pencil, some plain tissue and a blending stick/stump. I draw a few details in a small area and then color in tones and blend them with the tissue, I then go back over that area and darken up the details and put a new layer down, blend and repeat if needed. If I am shading an area and I want it to be as dark as possible I never blend, I just color the area in with close together pencil strokes and then go back over it a few times until it is as dark as I can get it. Highlights are left untouched and if they do get smudged I lighten em up with the kneaded eraser. I use a Mechanical pencil for all details...wood pencils are great for filling in tones. I work about an inch an hour on detailed areas. I use Strathmore 300 Series Bristol Board (smooth or vellum), any name brand Mechanical pencils and Derwent wood pencils.

Here is a list of tips (most of what was said above)

- Use only clear large reference photos (get permission if it's not a free stock photo)
- Use good contrast photos (lots of darks and light tones) a good balance makes for a great drawing
- Print out the reference in grayscale, lighten the photo to better see shadowed areas (print different samples)
- Do not draw from full frontal flash photos, they will look flat
- Begin with a light outline (draw a one inch grid with the H)
- Use a clean piece of plain paper under your drawing board to prevent any smudges
- Keep works in progress (wips) covered when your not working on them
- Work on a small, 1-2 inch area at a time, finish it to near perfection before moving on
- Use a mechanical pencil to draw in details, the point is always sharp
- Leave highlights untouched and draw around them, use the kneaded eraser to lift out highlights when needed
- Color in tones with light-med pressure making sure to keep you pencil strokes close together
- When coloring in an area use circular stokes making sure to overlap all
- Wrap a piece of clean plain tissue around one finger and blend your mid tones
- Blend medium tones and then recolor in the area, build your tones until they are realistic
- Blend all hard lines, unless they are also seen in the reference or in real life
- Use a mirror when drawing a portrait, besides the photo reference you are your best reference
- Use a 3b pencil to build up the darkest tones, layer them and do not blend for near black tones
- Go darker to give the drawing more depth
- Turn the drawing and reference upside down to better see and render shapes
- Draw ever tiny detail you see, it's the details that give the drawing realism
- Use light layers of a workable fixative on the finished drawing to help reduce graphite shine and smudges
- Keep in mind that an artist never stops growing, like everything in life you learn as you go along, time truly is your friend.
- Oh and if you rush a drawing it will show so sloooooow way down and enjoy your artistic journey.