JOYCE PERKINS

Dessin de la FIGURINE

MÉTHODE DE CONSTRUCTION

EYROLLES

Dessin de la FIGURINE

JOYCE PERKINS

MÉTHODE DE CONSTRUCTION

MÉTHODE CONSTRUCTIVE...

★ part du carré, figure *simple*,

★ donne *dès le début*
la joie profonde de *créer*,

★ s'avère *efficace* auprès des élèves
les moins habiles ;

MÉTHODE ARTISTIQUE...

★ basée sur les *proportions*
classiques du corps humain,

★ elle obéit à la *silhouette allongée*
en faveur aujourd'hui ;

... ELLE S'APPLIQUE PARTOUT :

décoration - haute couture - publicité

costumes (théâtre, cinéma).

REPRINT 50's

Dessin de la FIGURINE

DESSIN de la FIGURINE

MÉTHODE DE CONSTRUCTION

par

Joyce PERKINS

Reprint 2011

ÉDITIONS EYROLLES

61 Boul. Saint-Germain · Paris 5

ÉDITIONS EYROLLES
61, bd Saint-Germain
75240 Paris Cedex 05
www.editions-eyrolles.com

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit, sans l'autorisation de l'Éditeur ou du Centre Français d'exploitation du droit de copie, 20, rue des Grands Augustins, 75006 Paris.

Cet ouvrage est un reprint du titre : *Dessin de la figurine*, paru en 1959.
© Groupe Eyrolles, 1959-2011
Tous droits réservés.
ISBN : 978-2-212-12964-9

SOMMAIRE

Avant-propos **6**
Conseils généraux **8**

Les 40 planches **11**
Étude du corps humain : planches 1 à 28
Des poses élémentaires aux plus compliquées : **13**

Étude de figurines féminines habillées : planches 29 à 40
Planche 29 : costume Henri II 78
Planche 30 : costume Louis XIV 80
Planche 31 : costume du XV^{e} siècle 82
Planche 32 : costume Louis XIII (d'après Rubens) 84
Planche 33 : costume second Empire 86
Planche 34 : costume Restauration 88
Planche 35 : costume Premier Empire 90
Planche 36 : la « garçonne » 92
Planche 37 : costume masculin de ballet classique 94
Planche 38 : groupe de ballet moderne 96
Planches 39 et 40 : la mode de 1900 à 1950 98

AVANT-PROPOS

La Méthode présentée ici s'adresse à tous ceux qui, dans des carrières artistiques ou techniques, sont appelés à utiliser la figurine, c'est-à dire à un public nombreux et varié.

En effet, la décoration, l'histoire de l'Art et du costume, la publicité, la création de costumes pour le théâtre ou le cinéma, l'architecture même, qui exige souvent la présence de personnages dans un décor, sans compter la gamme très étendue des carrières spécialisées des industries de la couture, toutes font appel à la figurine. Or, les étudiants qui se destinent à ces carrières ont des programmes trop chargés pour pouvoir consacrer beaucoup de temps à l'étude de la figurine qui nécessite une connaissance parfaite du corps humain. C'est pour leur éviter perte de temps et déboires que nous leur proposons cette Méthode simple, facilement assimilable et sûre, que plusieurs années d'application ont prouvée efficace même auprès des élèves les moins doués. Elle n'exige aucune connaissance spéciale et ne risque d'effaroucher ni l'étudiant pressé, ni l'amateur en quête d'un agréable passe-temps.

On s'entraine en général à dessiner la figurine à partir du modèle vivant nu et habillé. Cela demande une maîtrise du dessin que seules des études poussées peuvent donner. Elle peut heureusement très bien se dessiner à partir de lignes géométriques simples.

Notre Méthode obéit aux proportions allongées en faveur aujourd'hui tout en respectant de très près les proportions classiques du corps humain. Tout étant proportionné dans celui-ci, l'ensemble se condense en une formule facilement assimilable, point de départ d'une exécution correcte, qui présente le double avantage d'éliminer dès les premiers balbutiements la faute de proportion et d'être applicable à tous les genres, depuis la miniature jusqu'à la fresque.

En prenant pour hauteur totale un nombre multiple à la fois de 2 et de 3, tel que I2 ou 24, toutes les divisions nécessaires à la construction du corps humain se font aisément. Nos aïeux, qui comptaient par douzaines savaient apprécier les avantages de ce système.

Le corps, avec ses points flexibles et ses zones impossibles à fléchir, forme un ensemble de branches de compas dont les longueurs sont rigoureusement déterminées entre elles.

Nous avons adopté pour point de départ la figure géométrique la plus familière à tous : le carré. Un coup d'œil aux Planches de notre ouvrage révèlera cependant que, très vite, la souplesse essentielle au charme de la figurine est obtenue.

Dès les premières leçons, le débutant aura la profonde satisfaction de créer ses propres sujets et sera encouragé par les résultats obtenus. Il s'exercera à dessiner des silhouettes rigides avant de les assouplir graduellement et ne recherchera la difficulté des poses acrobatiques qu'en fin d'études. Cette évolution du rigide vers la souplesse se retrouve dans l'Art: la raideur précède la découverte du hanchement pour aboutir aux attitudes tourmentées.

Exemples : - Sculpture grecque archaique → classique → hellénistique
- Sculpture médiévale romane → gothique → gothique avancée.

Il va sans dire que cette Méthode, rédigée à l'intension des étudiants, peut également rendre de précieux services aux membres du corps enseignant qui voudront l'utiliser.

*

* *

La Méthode proprement dite se décompose en 28 Planches avec notes explicatives qui couvrent l'étude du corps humain depuis les poses élémentaires jusqu'aux poses les plus compliquées. Les Planches 29 à 40 sont des études de figurine habillée inspirées pour la plupart de l'histoire du costume et du ballet, avec notes complémentaires.

CONSEILS GÉNÉRAUX

Pour débuter, il est indispensable d'apprendre à connaitre les lignes de construction et de travailler au crayon seulement. Les essais à la plume, au pinceau, ou tout autre moyen d'expression, ne pourront se faire que sur une construction correcte.

Les Outils

Utiliser du papier Canson, côté lisse de préférence. Les feuilles toutes coupées vendues en pochettes sont les plus pratiques.

Peu de personnes savent tailler correctement un crayon. Le porte-mine de dessinateur est à conseiller, affûter la mine sur un morceau de papier de verre à grain fin. Utiliser des mines ni trop dures, ni trop tendres: trop dures elles râclent le papier, trop tendres elles salissent le travail du dessinateur inexpérimenté.

Un triple décimètre est indispensable.

La gomme à crayon, qu'on choisira douce, est à utiliser le moins possible.

Une fois complètement familiarisé avec la Méthode, le dessinateur expérimentera les moyens d'expression les mieux adaptés au genre de travail auquel il se destine . Il existe en librairie d'excellents ouvrages à ce sujet

Très important.

Avant de se lancer dans la construction de la figurine, il s'agit de choisir une unité. Celle-ci sera déterminée par la grandeur totale envisagée pour la figurine et devra être respectée dans l'ensemble du dessin.