

16 Z  
35335

claude malet

**DESSINS DE CORPS  
ET D'ESPRITS**

DL-13041994-09710



824

DESSINS DE CORPS  
ET D'ESPRITS

© Claude Monet 1932

X-46-571018-2 1322

Editions de l'Encyclopédie

16° 2  
35335

© claude Malet, 1994

ISBN 2-910172-04-X

824

claude/malet

1747935

DESSINS DE CORPS  
ET D'ESPRITS

Editions de l'Encéphallus

Du même auteur  
aux Editions Sébastien Gryphe

GROS MALET

aux Editions du Roure

INVECTIVES

SYMBOLES

aux Editions de l'Encéphallus

TRAITE DE L'ENCEPHALLUS

DE QUELQUES SUJETS

DIETETHIQUE

EUPHORISMES



1. CAMPAGNE DESSIN - Voilà bien longtemps que je veux m'offrir le luxe d'une campagne dessin - titre provisoire "Dessins de corps et d'esprits" !... Dans les mois qui viennent réserver à ce projet mes meilleures heures - celles du petit matin notamment... Approche plus poussée du dessin susceptible de structurer mon encéphale (Dessiner c'est étayer sa mémoire) et de prolonger mes conceptions...

2. DEJA ECRIT - Campagne dessin... Rassembler mes écrits sur le sujet... Théorie et pratique (QS)... Attitudes, gestes, mouvements (QS)... Ecrits divers... Question de faire le point et de reprendre les choses où elles en étaient...

3. ANATOMIE MASCULINE - A l'intention des plus virils... Dans l'étude de l'anatomie humaine par le biais du dessin, accorder la priorité à l'anatomie masculine. Non en raison d'une quelconque indifférence pour ces dames, mais tout au contraire pour pouvoir travailler en toute indépendance d'esprit.

4. L'HEURE DES DAMES - Quant à l'anatomie féminine dans le dessin, elle ne manquera pas, soyons-en persuadés, de voir venir son heure. Simplement, efforçons-nous de bien choisir l'heure en question... Au lendemain d'une belle nuit d'amour par exemple... Petit matin qui nous verra peut-être plus serein... Peut-être...

5. STOCKER - Etude du corps humain par dessin interposé... Pour s'épargner de trop longues recherches - et aussi pour mieux cerner le sujet - transférer sur calques, et dans le désordre, quantité de morphologies et d'attitudes. Ensuite de quoi seulement, entreprendre une approche plus systématique (par catégories).

6. ANGLE/PLAN/MESSAGE - Approche systématique dont nous pouvons dores et déjà envisager trois aspects essentiels... 1. L'angle d'attaque. Celui sous lequel sera considéré notre héros, le corps humain... 2. La dimension du plan retenue (tout ou partie)... 3. Le message véhiculé par l'attitude choisie...

7. PETITS FORMATS - Outre des économies substantielles en matière de budget papier (!), dessiner des corps de petite dimension constitue une première étape particulièrement adaptée à notre propos, puisqu'elle nous pousse à ne garder que l'essentiel.

8. IMPORTANCE DU NU - Toutes autres considérations - et notamment symboliques - mises à part, accorder la plus grande importance au nu. Pour le bien représenter d'abord. Mais aussi pour mieux comprendre tout ce qui unit un vêtement au corps qui le porte.

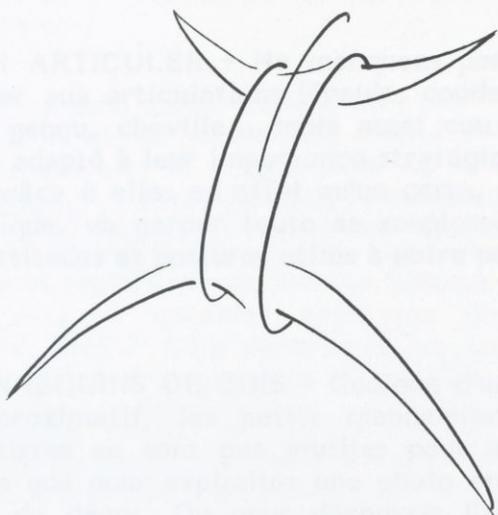
9. SQUELETTE - Et qui se voudrait plus pénétrant encore, pourrait évoquer le squelette lui-même, qui d'une certaine façon est à la musculature ce que cette dernière est au vêtement. Tout à la fois charpente et support.

10. PATRONYMES - Une fois réuni un premier stock de morphologies et d'attitudes, titrons chacune d'elle d'un mot. Sorte de patronyme sous l'égide duquel viendront se placer observations, réflexions, suggestions.

11. VETIR ET DEVETIR - Pour bien saisir tout ce qui unit un vêtement au corps qui le porte, rien de tel que d'habiller ceux qui sont nus, et de déshabiller ceux qui sont vêtus. Expérience à laquelle nous ne manquerons pas de soumettre tous les membres de notre bestiaire alphabétique.

12. STRATEGIE DES BLOCS - Autre va et vient fructueux... Décomposer nos modèles (photos et dessins) en quelques figures géométriques représentatives des principaux volumes (tête, cou, buste, taille, fessiers, membres, articulations, extrémités)... Figures dont nous pourrons nous inspirer pour composer tout dessin à venir.

13. RECTO-VERSO - Quant à raffiner le tracé géométrique initial, pas de meilleur collaborateur qu'un bon calque... Retourner une première fois le dessin (pour effectuer le nouveau tracé)... Puis une deuxième fois (pour effacer le tracé initial)... Opération que l'on peut d'ailleurs multiplier à loisir, jusqu'à obtenir le résultat espéré.



7. PETITS FORMATS - Outre des économies substantielles en matière de budget papier (!) dessiner des corps de petite dimension constitue une première étape particulièrement adaptée à notre propos, puisqu'elle nous pousse à ne garder que l'essentiel.

10. *[Faint, illegible text]*

11. *[Faint, illegible text]*

12. *[Faint, illegible text]*

7. **PETITE FOLLETT** - *[Faint, illegible text]*

14. ROBOTS - L'approche géométrique de la morphologie humaine ne manquera pas d'évoquer - et ce n'est pas un hasard - armures, robots, mannequins, etc... Avec les multiples retombées philosophiques que peuvent générer semblables parentés.

15. BIEN ARTICULER - Ne manquons pas non plus d'accorder aux articulations (épaule, coude, poignet, hanche, genou, cheville... mais aussi cou et taille) un tracé adapté à leur importance stratégique. N'est-ce pas grâce à elles en effet qu'un corps, fût-il fort schématique, va garder toute sa souplesse, adopter toutes attitudes et postures utiles à notre propos ?

16. MANNEQUINS DE BOIS - Quoique d'un réalisme très approximatif, les petits mannequins de bois pour artistes ne sont pas inutiles pour autant. Ne serait-ce que pour expliciter une photo en montrant l'envers du décor. Ou pour découvrir l'attitude de notre choix sous tous les angles possibles...

17. D'EXCELLENTE COMPAGNES - L'artiste démuné pourra d'ailleurs trouver en ces petits mannequins d'excellentes compagnes. Tout à la fois discrètes (jamais un mot plus haut que l'autre), soumises (aucune posture ne les rebute) et particulièrement bon marché (un prix d'achat très bas et peu d'entretien)...

18. L'ESSAYER, C'EST L'ADOPTER - Ne pas manquer, autant que faire se peut, de tester sur soi-même toute attitude à l'étude. De manière à en bien saisir de l'intérieur tous les ressorts (tant physiques que psychologiques).

19. SELECTION - Un premier stock d'attitudes réuni (celui destiné à nous sensibiliser sur le sujet) sélectionner celles qui sont tout à la fois significatives psychologiquement et satisfaisantes esthétiquement. Toutes attitudes que nous "travaillerons au corps" en priorité.

20. VIVE LES ECORCHES - Travail systématique sur des attitudes privilégiées que nous ne manquerons pas d'associer à une planche recto/verso d'écorchés... Pour bien saisir le rôle des muscles.

21. FICHER - Chaque attitude sélectionnée fera l'objet d'un dossier 14/21... En couverture patronyme et nu (sur calque)... A l'intérieur, et dans l'ordre... Approche géométrique... 2. Squelette... 3. Nu... 4. Tenue légère... 5. Tenue habillée... Ainsi que toutes variations et commentaires...

22. TROGLODYTE PARADE - Dans un premier temps, travailler une dizaine d'attitudes. Les choisir aussi variées que possible de façon à effectuer un tour d'horizon assez complet de l'humaine morphologie. Par exemple de la station couchée à la station debout, et ce en passant par quelques grandes étapes intermédiaires.

23. ENTREMETTEUR EN SCENE - Une stratégie susceptible de servir mon propos... Mettre en présence attitudes significatives (homme allongé, accroupi, debout, etc) et vocables ambitieux (humanisme, générosité, etc)... Rôle d'entremetteur qui ne manquera pas de générer quelques associations constructives au sein desquelles les premiers gagneront en envergure et en spiritualité... Les seconds en réalisme et en efficacité.

24. ANTHROPOMETRIE - Consacrer aux trois approches fondamentales (blocs, squelette, nu) des planches "anthropométriques". Le corps humain, placé dans l'attitude la plus descriptive (debout et les bras ballants) y sera successivement représenté de dos, de 3/4 dos, de profil, de 3/4 face, de face.

25. PROGRESSIONS - Pour mémoire, quelques progressions simplifiées à respecter - ou à inverser... Blocs, nus, vêtements... Debout, assis, couché... Dos, profil, face... Plongée, niveau, contre-plongée...

26. L'ANGLE REVELATEUR - Pour une bonne compréhension du travail articulaire, ne pas manquer de choisir l'angle le plus révélateur quant à telle ou telle attitude... Un homme qui court, par exemple, sera infiniment plus éloquent de profil que de face ou de dos.

27. LE ROLE DE LA MAIN - Ayant quelque peu dégrossi le sujet (membres, volumes, articulations) venons-en à la main. Tout en sachant que les difficultés éprouvées à la bien représenter ne donnent qu'une vague idée du rôle qu'elle occupe dans le comportement humain.

28. CHRONOLOGIE - Procédons avec les mains comme nous l'avons fait avec le corps humain tout entier - l'étendue de leur rôle et les problèmes que pose leur représentation justifient pleinement la chose... Rassemblons dès aujourd'hui un grand nombre de mains de toutes obédiences... Transférons sur calques les plus convaincantes d'entre elles... Cherchons les techniques les plus adaptées aux messages qu'elles véhiculent.

29. GRANDES LIGNES DE LA MAIN - Dans une première phase, s'en tenir résolument aux grandes lignes de la main - à ne pas confondre avec les lignes intérieures, essentiellement prétextes à affabuler. Grandes lignes capables de traduire avec clarté nombre de messages transmis par cet interprète privilégié de l'âme humaine qu'est la main.

30. SONDAGE - Ne pas hésiter à solliciter autrui quant au message véhiculé par telle ou telle main. Soit par le biais de questions - Que t'inspire cette main ?... Etc... Soit en l'associant à un certain nombre de qualificatifs entre lesquels notre interlocuteur devra choisir...

31. CLASSEMAINS - Dans l'immédiat deux classements s'imposent. Un classement alphabétique, basé sur le message que véhicule chaque main retenue (message résumé d'un mot). Un classement par catégories... Main de dos, de profil, de face... Main ouverte, repliée, fermée, etc...

32. DICTIONNAIRE - Sans douter pour autant de l'importance du rôle tenu par la main, il n'est pas inutile de consulter le dictionnaire à son propos. L'infinité d'expressions auxquelles elle prête son concours aura vite fait de concrétiser la chose.

33. ETAT D'ESPRIT - Adopter systématiquement l'état d'esprit correspondant à telle ou telle position de la main. De manière à en saisir avec justesse - et de l'intérieur - tous les attendus... Quant à la main elle-même bien sûr, mais aussi quant au poignet (plus ou moins relâché), aux muscles du bras (plus ou moins contractés), à l'équilibre du corps tout entier.

34. PHRASE - Outre le patronyme (indispensable à un classement clair) associons à chaque attitude une phrase appropriée. De manière à favoriser identification au personnage et travail "psychologique".

35. STRUCTURATION - La relation taille/succession des doigts (5,3,1,2,4) n'est certainement pas sans incidence sur notre structuration mentale... Dans l'organisation graphique d'une surface (dessin, peinture)... Dans la disposition d'un podium olympique... Etc...

36. LE PERE FOUETTARD - A multiplier les informations sous prétexte de réalisme, on risque de les voir se neutraliser... Donc, se limiter aussi souvent que possible à la plus adaptée d'entre elles... Un bon "fouetté", la rupture judicieuse d'une ligne, une ombre révélatrice, etc...

37. MIROIR - Le miroir, quant à lui, complétera utilement l'approche psychologique de toute attitude (cf 33). Nous autorisant à la visualiser et à l'objectiver. Et peu importe si les esprits superficiels nous taxent de narcissisme...

38. JOINDRE LE GESTE A LA PAROLE - Excepté chez ceux qui brident leur spontanéité, les mains ne cessent de révéler, de prolonger, de souligner propos et état d'esprit... Elles sont projection dans l'espace et commencement d'exécution... Et pour peu que nous leur trouvions un exutoire - corps, toile, piano - elles vont donner l'exacte mesure de leurs possibilités. De nos possibilités... Dans la beauté comme dans l'horreur.

39. TRAVAILLER DANS L'OMBRE - En éliminant quantité d'autres détails, l'ombre projetée par la main sur un fond blanc peut grandement nous aider à localiser quelques points-clé de son architecture (l'articulation phalange/phalange par exemple). Seul petit danger de procéder ainsi... celui de céder au charme des "ombres chinoises" au point d'en oublier notre propos. Ombres chinoises sur lesquelles nous ne manquerons pas de revenir par la suite - simple question de visa !

40. DES PERSONNAGES EQUILIBRES - Quant à la vérité des attitudes, s'inspirer le plus souvent possible de la réalité même (rue, etc) ou de sa reproduction directe (photo, etc). Les personnages observés, à la différence de nombre de leurs collègues imaginaires, ne pouvant se permettre de transiger bien longtemps avec les lois de l'équilibre.

41. JOINDRE LA PAROLE AU GESTE - Décrire verbalement un personnage que nous nous appliquons à représenter graphiquement ne manquera pas de favoriser nombre d'observations judicieuses... et aussi d'enrichir notre patrimoine littéraire - sens de l'image.

42. CACHES CROISES DE PLAYTEX - Qu'il s'agisse d'extraire d'une photo la partie la plus utile à notre propos ou de localiser avec précision l'émotion qu'elle véhicule, tailler dans la masse deux caches noirs en forme de T. Caches que l'on fera coulisser l'un sur l'autre. Caches grâce auxquels nous pourrons tester tous les cadrages possibles.

43. PRECAUTIONS D'USAGE - Utilisées comme source d'inspiration, les photos publicitaires devront l'être avec précaution - le souci esthétique présidant bien davantage à leur conception que l'épaisseur psychologique des personnages... Le test d'authenticité sur nous-même ou sur autrui (N°18) s'avérant particulièrement impératif à leur égard.

44. CALQUE OBLIGATOIRE - Désormais, seules les photos ayant subi avec succès le test calque seront admises de plein droit dans mon fichier 14/21. Quant aux images récusées elles iront se faire voir ailleurs (prévoir un fichier "bis" à cet effet).

45. LE HEROS DU JOUR - Adopter aussi souvent que possible le héros du jour - de préférence la photo d'un personnage révélateur... Celui qui va devenir quelques heures durant notre compagnon de tous les instants... Celui au sujet duquel nous allons interroger dictionnaires et amis... Celui que nous allons transférer sur calques, décomposer, analyser... Et bien entendu présenter à quantité d'objets, de décors. De collègues également... Avec les multiples retombées qui ne manqueront pas d'en résulter.

46. FOUETTE DEUX TEMPS - Reprendre son souffle, négocier un virage, prolonger le trait... Quoique simple étape, le fouetté deux temps (trois mouvements !) n'en mérite pas moins notre considération.

47. UN ADEPTE DE L'INTEGRATION - Avant exécution parcourir visuellement le tracé envisagé... Point de départ, trajectoire suivie, point d'arrivée. Et s'agit-il d'un "fouetté multiple" changements de direction... Le tout de manière à s'épargner de regrettables hésitations.

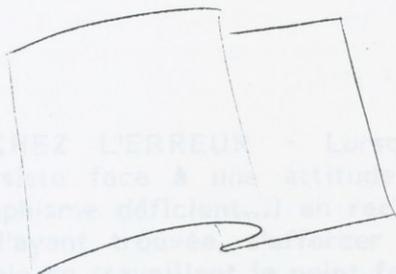
48. VOIR AU-DELA DES TRANSPARENCES - Ce que j'apprécie dans le calque ?... Ses transparences... Celle proprement physique bien entendu - et qui autorise toutes sortes de superpositions (sites, personnages, objets, graphismes, couleurs). Mais aussi celle, psychologique, qui nous invite au-delà des apparences... La première de ces deux transparences se faisant volontiers métaphore au profit de la seconde.

49. MARQUER LE COUDE - Si nécessaire, ne pas hésiter à marquer une petite pause (minute de silence ?) à l'articulation de deux fouettés... Question de limiter l'amplitude d'un tremblement (Parkinson ou autre), d'examiner le fouetté à venir, de favoriser un afflux d'encre susceptible de "marquer le coude" entre deux trajectoires.

50. TRACTUS INTERRUPTUS - Au même titre que la boucle de même nom, le trait continu n'a pas tous ses avantages... Donc apprendre à manier les saccades et à laisser respirer l'observateur. D'autant que ce dernier ne manquera pas de constater l'absence de la première boucle.



51. APIN QUE LES ABSENTS N'AIENT PAS TOUJOURS TORT... Apprendre à voir non seulement l'espace que l'on trace, mais aussi celui que l'on détermine (une blanche entre deux noirs).



52. CHERCHEZ L'ERREUR - Lorsqu'un certain malaise persiste face à une attitude (manque de naturel, proportions défectives...) en rechercher l'origine. Puis l'écrire dans un cahier d'écriture - par exemple en travaillant le point faible en question sur une échelle agrandie.

46.1. FOUETTE DEUX TEMPS - Le fouetté deux temps courbe/trait a un faible pour le cahier - son rejeton préféré. Peut-être parce que ce dernier ne manque jamais de lui accorder une place de choix en son sein.

Le cahier de réflexions ainsi que de favoriser toutes sortes de substitutions.

46. FOUETTE DEUX TEMPS - Reprendre son souffle, négocier en virage, prolonger le trait... Quelque simple étape, le fouetté deux temps (trois mouvements il n'en mérite pas moins notre considération.

47. UN ADEPTE DE L'INTEGRATION - Avant exécution parcourir visuellement le tracé en zigzag... Point de départ, trajectoire suivie, point d'arrivée. Et s'agit-il d'un "fouetté multiple" changements de direction... Le tout de manière à s'épargner de regrettables hésitations.

48. VOIR AU-DELA DES TRANSPARENCES - Ce que l'appareil dans le casque... Ses transparences... Celle proprement physique bien entendu - se lui autorise toutes sortes de superpositions (sites, personnages, objets, graphismes, couleurs) Mais aussi celle, psychologique, qui nous invite au-delà des apparences... Le premier de ces deux transparentes se faisant volontiers métaphore au profit de la seconde.

49. LE FOUETTÉ DEUX TEMPS - Le fouetté deux temps consiste à effectuer deux coups de fouette successifs en un seul mouvement. Le premier coup de fouette sert à marquer le coup et le second à prolonger le trait. Le tout de manière à s'épargner de regrettables hésitations.

50. TRACTUS INTERRUPTUS - Au même titre que la journée du même nom, le trait continu n'a pas que des avantages... Donc apprendre à manier les silences et à laisser respirer l'observateur. D'autant que ce dernier ne manquera pas de compléter lui-même le moindre hiatus.

51. AFIN QUE LES ABSENTS N'AIENT PAS TOUJOURS TORT... Apprendre à voir non seulement l'espace que l'on trace, mais aussi celui que l'on détermine (zone blanche entre deux noires).

52. CHERCHEZ L'ERREUR - Lorsqu'un certain malaise persiste face à une attitude (manque de naturel, graphisme déficient...) en rechercher l'origine. Puis l'ayant trouvée, s'efforcer d'y remédier - par exemple en travaillant le point faible en question sur une échelle agrandie.

53. MUTILATION DE GRACE - En présence d'un membre obstinément récalcitrant, il reste toujours possible de pratiquer l'amputation pure et simple. Ce qui, en outre, ne manquera pas de susciter quantité de réflexions ainsi que de favoriser toutes sortes de substitutions.

Editions de l'Encéphallus  
29 bd Carnot 43000 LE PUY EN VELAY

Dépôt légal : 1er trimestre 1994

ISBN 2-910172-04-X

Participant d'une démarche de transmission de fictions ou de savoirs rendus difficiles d'accès par le temps, cette édition numérique redonne vie à une œuvre existant jusqu'alors uniquement sur un support imprimé, conformément à la loi n° 2012-287 du 1<sup>er</sup> mars 2012 relative à l'exploitation des Livres Indisponibles du XX<sup>e</sup> siècle.

Cette édition numérique a été réalisée à partir d'un support physique parfois ancien conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal. Elle peut donc reproduire, au-delà du texte lui-même, des éléments propres à l'exemplaire qui a servi à la numérisation.

Cette édition numérique a été fabriquée par la société FeniXX au format PDF.

La couverture reproduit celle du livre original conservé au sein des collections de la Bibliothèque nationale de France, notamment au titre du dépôt légal.

\*

La société FeniXX diffuse cette édition numérique en vertu d'une licence confiée par la Sofia – Société Française des Intérêts des Auteurs de l'Écrit – dans le cadre de la loi n° 2012-287 du 1<sup>er</sup> mars 2012.

Avec le soutien du

