

Comment trouver son propre style de dessin ?

La plupart des dessinateurs amateurs cherchent leur propre style en **imitant** leur artiste préféré pendant des mois voire des années. Et la plupart d'entre eux se rendent compte, au bout de tout ce temps, que non seulement ils ne peuvent pas dessiner en toute autonomie, mais aussi, ce qui est plus grave, qu'ils ne sont devenus que de **pâles copies** de leurs dessinateurs préférés (mais en moins bien).

Si ce n'est pas votre cas, peut-être que vous avez de la chance, ou peut-être que vous n'en êtes tout simplement pas encore arrivés à ce stade. Il est possible aussi que vous ne juriez que par le **dessin réaliste**, auquel cas vous ne verrez peut-être aucun intérêt à lire cet article. Mais si vous vous intéressez un tant soit peu au dessin de bande dessinée, de storyboard, d'animation, d'**illustration** jeunesse ou de concept design pour les jeux vidéo (liste non exhaustive), alors vous voyez peut-être très bien de quoi je veux parler. ;)

Pour ma part, je me suis réveillé en 2009, 4 ans après avoir ouvert mon premier livre **sur le dessin en perspective**. Je copiais mes auteurs préférés, me donnais l'illusion que je savais bien dessiner, mais le réveil a été rude le jour où je me suis rendu compte que je n'avais absolument aucun style, voire pire, que je n'étais qu'un simple plagiaire sans aucune saveur. **Il FALLAIT que ça change**, car je stagnais, déprimais de toute mon âme, et trouvais cela injuste après plus de 48 mois de travail acharné.

C'est alors devenu une **obsession**. Il fallait que je trouve un moyen pour changer mon approche du dessin. **J'ai fouillé partout** : dans les bouquins, dans des revues, sur internet... j'ai même demandé directement à certains auteurs que j'admirais. RIEN. NIET. NADA.

Bon sang, personne pour me **montrer le chemin** ? Je voulais simplement la réponse à cette question : **comment trouver son style quand on est dessinateur amateur** ? Je n'avais pas l'impression de demander la lune, pourtant.

Un grand moment de **solitude**... voir tous ces artistes talentueux sur internet, dotés d'un style si aiguisé, si unique et si expressif... Et le pire dans cette histoire : tous ces artistes sont pour la plupart très **peu**

communicatifs et tiennent globalement le même discours : « le style, ça vient en dessinant ! » (merci mister obvious ! :<). **Déprimant**. Mais vous commencez à me connaître, je suis plutôt du genre têtu. À ce moment-là, l'aventure ne faisait que commencer... j'ai dû faire la grève du dessin pendant quelques semaines, afin de réfléchir et de remettre en question ma **méthode de travail** qui n'était certainement pas la bonne.



Mais qu'est-ce qui cloche chez moi ?

Bon, il faut l'avouer, il est facile de se dire qu'on en est incapable, et que jamais on ne parviendra à **trouver un style de dessin unique** et un public légitime. Car à quoi bon dessiner seulement pour soi? Une création artistique n'est pas destinée à être dissimulée au monde extérieur, pas vrai? C'est la dimension du **partage** qui fait vivre une création. Il n'y a aucun intérêt à préserver son œuvre des regards extérieurs (à moins qu'il s'agisse d'un essai ou d'une expérimentation inachevée, et encore...).

La **peur du jugement** est un des seuls obstacles au partage, mais une fois qu'on l'a surpassée, tout devient plus simple. Il suffit de prendre un peu **confiance**. Plus facile à dire qu'à faire, je sais, cependant il faut un début à tout. Une chose est sûre: ce n'est pas en

restant toujours dans sa **zone de confort** qu'on peut repousser les limites de son art.

Un beau dessin c'est un peu comme une belle chemise: à quoi bon la porter si c'est pour rester cloîtré chez soi? Ça n'a aucun sens. Le dessin et la peinture sont des outils de **communication non verbale** des plus efficaces. Rappelez-vous de l'adage: « mieux vaut un bon dessin qu'un long discours ».

De plus, le dessin ne communique pas que des idées, mais aussi des émotions humaines ! c'est quand même incroyable de se dire qu'avec un simple bout de papier et quelques milligrammes de carbone, on est capable de transmettre autant d'**émotions** à notre prochain. Je trouve cela magique, et c'est principalement pour cette raison que je suis autant passionné.

Bref, face à cet échec cuisant, il fallait que je me creuse la cervelle avant de finir dans un asile spécialisé pour dessinateurs frustrés. Même si je n'étais pas un dessinateur instinctif doté d'un **talent inné**, je refusais de croire que jamais je ne parviendrais à mes objectifs: me forger un semblant de style graphique appréciable et reconnaissable sans attendre qu'un miracle survienne.

En prenant un peu de recul et après quelques semaines de réflexion sans même toucher un crayon, j'en avais conclu que d'une part, **rare étaient les dessinateurs talentueux capables d'analyser** leurs propres progrès et assez communicatifs pour expliquer leurs aptitudes à autrui. En effet, si vous êtes attentifs au monde qui vous entoure, vous remarquerez peut-être que les artistes les plus talentueux sont souvent aussi les plus réservés.

En effet, le stéréotype de l'artiste qui passe plus de temps à dessiner qu'à communiquer avec son entourage est assez juste. C'est une réalité. Je suis passé par là, et c'est après une longue **remise en question** qu'il m'est devenu plus facile d'en parler aujourd'hui. Il a fallu que je me botte le train pour sortir de ce cercle vicieux que connaît le dessinateur qui ne sort jamais de sa grotte. Certains de mes amis m'appelaient « Pit l'ours ». Ce n'était pas un hasard. J'étais effectivement un ours (sans les poils) et j'avais du mal à communiquer, même avec mes proches. Il est clair que pendant un temps, **le dessin a été une échappatoire** à tous mes

problèmes (heureusement ce temps est révolu). Il était courant, après avoir passé plusieurs jours en solitaire au-dessus de ma table à dessin, de ne plus pouvoir m'exprimer correctement. Je ne plaisante pas. Je mâchais mes mots, voire bégayais! Au même titre qu'un muscle, le cerveau s'adapte aux activités que l'on pratique: si on ne parle jamais, il sera très difficile de s'exprimer correctement. C'était pathétique d'en arriver à ce stade et je ne souhaite à personne de passer par des phases comme celles-là. C'est à ce moment que j'ai fini par comprendre **qu'il ne faut pas confondre passion avec obsession**.

À partir de là, j'ai donc cherché à rétablir un meilleur équilibre dans ma vie, et surtout à réfléchir à une méthode plus efficace pour devenir **l'artiste dont je rêvais**, et pas l'ombre de quelqu'un d'autre.

Qu'est-ce qu'un style graphique ?

Un style graphique est une marque distinctive qui différencie un artiste d'un autre. C'est un ensemble de **signaux graphiques récurrents** chez un même individu, qui va permettre au public de se familiariser avec ses créations et de reconnaître son empreinte au premier coup d'œil. Voyez le style comme une identité propre à l'artiste, un savoir-faire authentique et une personnalité facilement reconnaissable. Aussi, le style artistique d'un artiste à succès est souvent **en accord avec les idées** qu'il choisit de transmettre. Cette **harmonie** facilite grandement l'impact d'une création.

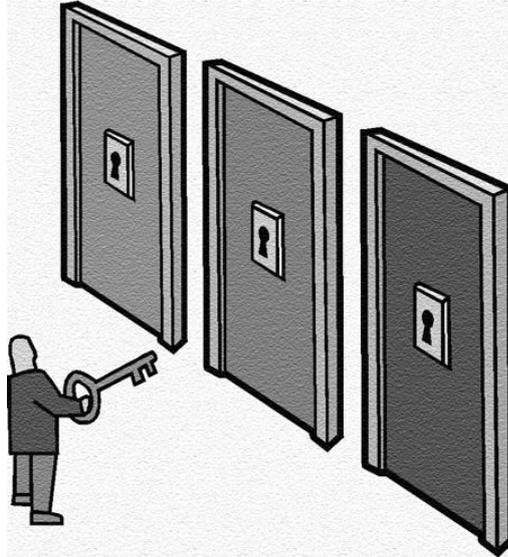


Quels sont les éléments qui constituent un style ?

- **L'outil/le média utilisé** : par exemple, un même individu qui dessine au crayon HB ne pourra pas tout à fait réaliser les mêmes prouesses avec un stylo bille ou un pinceau. De la même façon, un artiste qui travaille à l'aquarelle et qui passe à la peinture à l'huile ou à la peinture digitale, ne pourra pas obtenir tout à fait les mêmes résultats avec ces dernières. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'un artiste qui veut se distinguer absolument des autres utilise (voire invente) ses propres outils et commence à mixer différents médias de façon unique.
- **Le savoir-faire** : La coordination des mouvements et la connaissance de nos outils sont deux choses qui viennent en expérimentant. La pratique en elle-même est donc essentielle à la recherche du style. C'est bête à dire, mais si on ne dessine pas et qu'on passe son temps à regarder les autres le faire, il sera impossible de trouver son style.
- **La sensibilité** : On a malheureusement très peu d'emprise sur cet aspect de notre personnalité. Cela dit, la sensibilité, au même titre que l'émotivité, peut se travailler (comme toute activité cérébrale d'ailleurs). Il faut avant tout prendre son temps afin de vivre un peu plus dans le présent. Il est aussi très utile de **se questionner sur le « pourquoi »** lorsqu'il y a des choses qu'on ne comprend pas, plutôt que de se dire systématiquement « c'est comme ça, c'est pas autrement. ». Non seulement ce questionnement nous rend plus empathiques, mais il renforce aussi énormément notre **équilibre intérieur** ainsi que notre **patience**. Et pour moi, quelqu'un d'équilibré dans tous les aspects de sa vie, se montrera bien plus sensible et percevra bien plus objectivement le monde qui l'entoure.
- **L'expérience/la connaissance**: Au fil du temps, notre expérience grandit. En conséquence, nos idées évoluent. La compréhension des **codes graphiques** joue un rôle essentiel dans la formation du style artistique. Un individu plus âgé et instruit, aura bien plus de facilité pour utiliser les **symboles** qu'un jeune qui sort tout juste de l'œuf. C'est avant tout la connaissance que l'on a

accumulée au cours des années qui rend nos images plus communicatives et lisibles. Un dessinateur ayant acquis les bases du dessin aura par exemple bien plus de facilité à jouer avec les formes en perspective, avec la composition ainsi qu'avec les couleurs.

- **L'instinct/les automatismes:** Il est très courant de développer des automatismes, surtout lorsqu'on réalise des croquis rapides issus de l'imagination. Les mêmes gestes et les mêmes formes reviennent souvent, **qu'on le veuille ou non**. Il est très difficile de contrôler cet aspect de la pratique, mais pas impossible. Pour cela, il faut rester très **concentré** et faire des pauses régulières. Quand on observe deux artistes manipulant le même outil, on peut se rendre compte que leurs méthodes sont tout à fait différentes (préparation de l'outil, prise de l'instrument, pression sur le support, angle par rapport au support, vitesse des mouvements...etc...). C'est un phénomène **inconscient** qui, au final, va forger notre style sans même que l'on s'en rende compte.
- **L'environnement :** Notre environnement influence directement notre capacité à dessiner: mal ranger sa table à dessin, se sentir à l'étroit dans sa pièce, travailler avec peu de lumière, être exposé à un bruit infernal ou à des stimuli qui parasitent notre concentration... autant d'éléments qui **perturberont notre créativité** et donc notre style d'exécution. Si vous voulez vous amuser, essayez par exemple de dessiner dans un environnement avec et sans musique, ou avec plusieurs styles de musique différents. Vous vous rendrez très vite compte que le rythme de la musique **va influencer** systématiquement l'exécution de vos gestes.
- **Les choix artistiques :** Ces choix conscientisés constituent le moyen le plus adaptable pour sortir du lot et se différencier des autres artistes. Tous les choix artistiques font grandement appel à la créativité de l'artiste.



Les choix artistiques à notre disposition

Les choix auxquels nous devons réfléchir pour démarrer une illustration-couleur sont les suivants :

- **Les outils/supports/média:** traditionnels, digitaux ou un mélange des deux. Par exemple: je dessine un croquis, je l'encre au pinceau, j'applique un aplat de couleur en aquarelle, je scanne mon dessin, je renforce les effets sur un logiciel en conservant la texture du papier tout en ravivant les couleurs lors de la numérisation.
- **La technique/le rendu/traitement:** c'est la façon dont on utilise les moyens matériels et l'environnement que l'on a à disposition. La technique est directement liée à la connaissance théorique et à l'expérience. C'est le savoir-faire que l'on a développé après des mois ou des années de pratique. Par exemple, certains artistes préféreront travailler au trait tandis que d'autres prioriseront les volumes. Ceci étant dit, la technique ne remplacera jamais les idées. Je vois très souvent d'excellents techniciens de l'image qui n'ont aucune originalité dans les idées ou la mise en scène (lire mon article : comment être plus créatif).
- **La palette de couleurs:** c'est la façon dont on utilise les couleurs entre elles. Une très bonne connaissance de la théorie des couleurs s'avère toujours utile. Les couleurs ont des pouvoirs émotionnels et

symboliques très puissants. Par exemple: je choisis d'utiliser une palette dominante orangée, j'utilise ponctuellement sa couleur complémentaire (le bleu) pour mettre en valeur mon sujet principal ou un point focal (=point sur lequel je veux attirer l'œil du spectateur), et j'utilise des gris colorés tirant vers le jaune ou le rouge pour équilibrer l'ensemble (et afin que l'oeil se repose). Chaque couleur évoquera une émotion différente selon le contexte coloré et le thème où elle est utilisée.

- **Le thème:** pour construire une image qui raconte une histoire, il est toujours préférable d'écrire sur papier ce qui nous passe par la tête (avant même d'esquisser une vignette). Même quelques phrases suffisent. Le fait d'exprimer les choses avec des mots peut nous amener bien plus profondément dans l'histoire. À noter également que notre culture personnelle nous permet d'aborder plus facilement un sujet qui nous tient à cœur, donc autant bien faire ses recherches avant de se jeter sur sa feuille.
- **Les codes graphiques:** c'est l'utilisation des symboles et des formes. Chaque forme évoque des idées différentes selon le contexte choisi. Par exemple, les formes triangulaires peuvent être utilisées dans des scènes plutôt agressives. Les formes rondes évoquent plutôt la douceur. Tandis que les formes carrées évoquent plutôt l'autorité. Mais encore une fois, **tout dépend du contexte de l'histoire, du message ou de l'ambiance que l'on veut transmettre.** Je n'entrerai cependant pas dans le détail des symboles, car il faudrait tout un article (livre ?) pour en parler. Laissez-moi vous donner simplement un exemple: je me souviens d'une couverture de livre que j'avais pu apercevoir en librairie, il y a quelques années. Sur l'illustration, un homme en costard-cravate et son ordinateur chutaient dans les ténèbres. On pourrait se dire immédiatement : « pauvre monsieur, la chute va être douloureuse ». Mais si on creuse un peu la symbolique, on peut se dire que la chute peut évoquer le déclin. Comme cet homme est habillé en homme d'affaires, on peut généraliser ce personnage à son genre: la société active. Le moniteur de l'ordinateur à côté de lui affichait des courbes évoquant la bourse et les marchés financiers. Globalement, cette illustration me faisait plutôt penser au déclin de l'économie, et aurait été parfaite pour la couverture d'un livre évoquant la crise mondiale

de 2008. **Habituez-vous à vous poser des questions**, il n'y a que de cette façon que vous apprendrez à décoder les images.



Un autre exemple: à votre avis quelle est la symbolique de cette image?

réponse: epiuqé'd liavart el

- **Les références:** la plupart des illustrateurs s'aident de différentes images de référence qu'ils auront recherchées au préalable (**mais seulement APRÈS le travail de vignette**), et ceci afin d'être plus précis et réalistes dans le rendu final. En effet, il est extrêmement difficile de dessiner de façon réaliste sans s'aider de références. Seule la crème des crèmes peut dessiner de façon réaliste sans référence-photo. Sachez-le, et n'allez pas croire qu'en 3 ou 4 ans vous serez capable de vous détacher des références, à moins d'être un génie.

Important : il y a une différence entre utiliser une référence et copier une référence. Si vous reproduisez littéralement votre référence, l'illustration finale risque de manquer de saveur. C'est pour cela qu'il vous faudra une ou plusieurs références pour chacun des aspects de votre illustration : formes, volumes, lumière, ambiance colorée, etc... Si vous ne vous appuyez que sur une référence ou deux, **à moins de vous montrer très**

inventif, vous risquez de finir avec une illustration insipide, bien trop proche de votre référence et sans aucun style.



S'inspirer d'autres œuvres

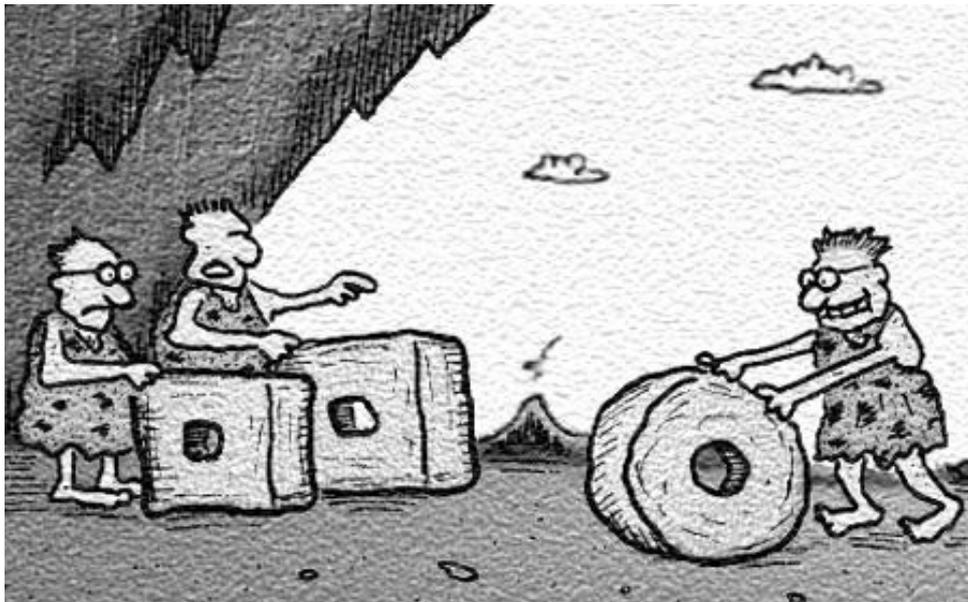
Voici les questions qui restent les plus délicates à traiter : **Comment trouver son style sans donner la sensation qu'on copie quelqu'un d'autre?** Quelles sont les **limites** à ne pas dépasser pour **éviter de plagier** les artistes que l'on admire? Je vais essayer de vous délivrer une réponse concrète, même si le sujet est vraiment délicat. Donc, ne prenez pas ce que je dis à la lettre. Je vais simplement essayer d'indiquer une direction de pensée à ceux qui craignent de passer pour des copieurs. En cas de doute, n'hésitez pas à user de votre bon sens ou demandez l'avis de quelqu'un d'extérieur.

Voici une formule arbitraire que j'utilise pour savoir si une illustration est authentique ou si elle risque de passer pour un plagiat : **Sur les six choix artistiques cités précédemment (outil, rendu, palette, thème, code, référence), si plus de deux de vos choix sont identiques à ceux choisis par l'auteur original, vous risquez de passer pour un plagiaire.**

Pour s'inspirer d'un style ou d'un autre, il nous faudra absolument réfléchir sur ce qui nous marque dans une illustration. Pour ma part, en général, je collecte les images qui m'ont coupé le souffle, je prends le temps de les analyser à mes heures perdues en disséquant tous les choix artistiques ainsi que les techniques utilisées. **Je passe actuellement plus de temps à analyser mes images qu'à dessiner**, car je sais pertinemment que je maîtrise les bases, mais qu'il me reste bien du chemin à faire **avant de trouver un style percutant**.

Le secret réside dans l'expérimentation

Si vous ne prenez jamais de risque, à moins d'un « heureux accident », il y a de grandes probabilités pour que jamais vous ne puissiez trouver votre **autonomie créative**.



Parfois même une simple expérimentation de design peut changer la face du monde.

Tentez de nouveaux procédés, n'essayez pas de copier la technique du voisin à tout prix. Il est bon de s'appuyer sur les œuvres de nos mentors, mais **avec modération**. Sincèrement, vous n'avez rien à perdre. Profitez de vos moments de solitude pour tenter d'innover au sein de votre propre flux créatif. Il n'est pas interdit d'étudier de temps en temps des illustrations d'auteurs que vous admirez, bien au contraire, mais ce que

j'essaie de vous faire comprendre c'est qu'il faut **éviter ABSOLUMENT de faire une fixation sur un artiste UNIQUE** pour essayer de lui ressembler à tout prix. En idéalisant un artiste, vous vous enfermez dans une identité graphique qui ne vous appartient pas, et à long terme, c'est la frustration assurée.

Quel(s) exercice(s) pour trouver son style?

À vrai dire, **il existe autant de styles que de techniques créatives**, il me serait impossible de tout couvrir, car chaque artiste développe son propre flux de production.

Encore une fois, il faut **expérimenter**, mais autant vous le dire tout de suite : vous rencontrerez **bien plus d'échecs que de succès**. C'est le principe même de l'expérience. **L'échec est notre ami inconditionnel, il nous rend plus forts**. Il a bien sûr une fâcheuse tendance à anéantir une partie de notre fierté, mais le jeu en vaut sincèrement la chandelle. Chaque petit échec créatif nous remet sur le droit chemin.

Je me contenterai aujourd'hui de vous présenter une de mes techniques d'expérimentation favorites pour le dessin au trait : **la déformation aléatoire des formes en deux dimensions**.

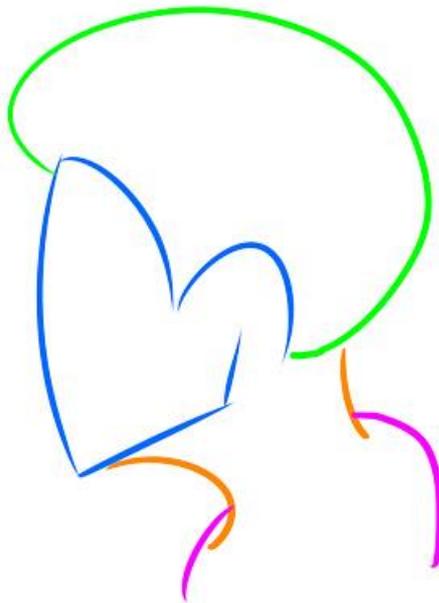
En voici les grandes lignes :

1. Choisissez une **image de référence**, si possible une photo (pas un dessin, car ce dernier est déjà le produit d'une réflexion et d'une interprétation qui ne vous appartiennent pas). Ici je choisis la référence-photo d'un visage, comme je sais que la majorité d'entre vous aiment dessiner les visages humains...

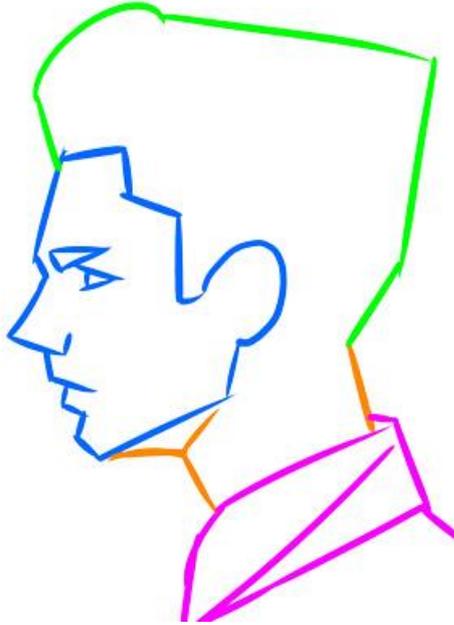


La référence photo d'un visage de profil

2. Repérez les **contours** des formes globales et des formes secondaires.



Je repère les formes grossières.



Je détaille un tout petit peu pour me donner une idée de la simplification en 2D.

3. Dessinez **au trait** de façon instinctive et **en simplifiant** les contours des formes. Allez à l'essentiel en travaillant avec des traits les plus énergiques possible.



Premier croquis rapide sur lequel je commence à interpréter à ma manière (environ 4 minutes).

4. Redessinez en vous appuyant sur le dessin de l'étape 3 mais en **exagérant les courbes** des contours et en essayant de simplifier les formes en deux dimensions (ne vous préoccupez pas de la perspective pour cet exercice, il s'agit purement d'un exercice de design en deux dimensions).



Première expérimentation en essayant de pousser les formes et en réinterprétant (environ 3 min).

5. Redessinez le dessin de l'étape 4, mais cette fois-ci en **inversant les tendances** des courbes de l'étape 4. Ce qui veut dire que je vais arrondir les contours anguleux et inversement.



Deuxième expérimentation rapide en inversant simplement les courbes.

Le résultat final pourra vous paraître bizarre, mais c'est la vie ma pauvre Lucette.

Expérimenter et échouer! rien de mieux pour prendre de l'expérience :)

J'obtiens donc deux styles différents sans avoir louché sur mon voisin. J'aurais pu continuer encore et encore pour obtenir d'autres interprétations sur une même série de dessins, en ne me basant que sur une seule référence. Plutôt sympa comme expérimentation, non ? Avec ce genre d'entraînement, on peut **accélérer** considérablement la recherche de son propre style. Pour les dessinateurs plus expérimentés, il est bien sûr possible de jouer avec la perspective et de manipuler les formes en 3 dimensions.

Combien de temps pour trouver son style ?

Si vous vous posez cette question, c'est que vous n'avez pas tout à fait compris ce que j'ai essayé de vous expliquer dans ces derniers paragraphes.

Ce qu'il faut comprendre, c'est que **notre progression ne dépend pas que du temps qui passe**, mais de notre **méthode** et du temps que nous avons consacré à nous **poser des questions** et à **pratiquer**. Apprendre les bases du dessin (perspective, composition, valeurs...) est nécessaire, mais une fois acquises, ces bases doivent nous servir à **expérimenter** jusqu'à forger notre style. La recherche du style est un combat quotidien, que l'on ne gagne pas tant que l'on s'évertue à copier bêtement les dessins des autres.

Mettre sa fierté de côté et accepter de faire des erreurs sont les conditions pour progresser et atteindre ses objectifs artistiques. Rappelez-vous : **le travail paye toujours à long terme**, et ce, dans toutes les disciplines.

Et toi qui me lis, quels sont tes exercices d'expérimentation favoris, si tu en as ?