



DESSINER UN PERSONNAGE EN PERSPECTIVE



Maintenant que vous avez vu le dessin en perspective pour le décors, vous pouvez adapter ses règles pour le dessin de personnages en perspective.

Il est très important de savoir dessiner vos personnages sous tous les angles, surtout en BD car vous devrez multiplier les angles de vues avec vos différentes cases pour que votre histoire ne soit pas ennuyeuse d'un point de vue graphique.

Les personnages n'échappent pas aux lois de la perspective. Au contraire la bande dessinée actuelle exacerbe souvent les effets de perspective auxquels sont soumis les acteurs pour rendre les scènes encore plus spectaculaires, plus dynamiques. Les règles théoriques de la perspective y sont cependant les mêmes que pour le décor.

Vue plongeante ou plafonnante et construction des personnages

Un des principes de la perspective est que les objets situés plus haut que la ligne d'horizon doivent être représentés comme si on les voyait d'en bas et, à l'inverse, les objets situés plus bas que la ligne d'horizon comme s'ils étaient vus d'en haut.

Quand on dessine une scène avec personnages, les yeux de l'observateur, et donc la ligne d'horizon (qui sont par nature au même niveau), coupe les personnages à une hauteur qui peut être variable. C'est souvent la propre ligne des yeux du personnage si l'observateur est considéré de même taille et placé comme lui. Mais cela peut être des niveaux très différents, selon l'action ou la mise en scène recherchée. C'est ainsi qu'un géant est plus terrifiant s'il est vu dans la perspective du ver de terre que de l'aigle.



La ligne d'horizon en bleu

Construction des personnages

Les personnages sont représentés en élévation progressive sur les marches d'un grand escalier.

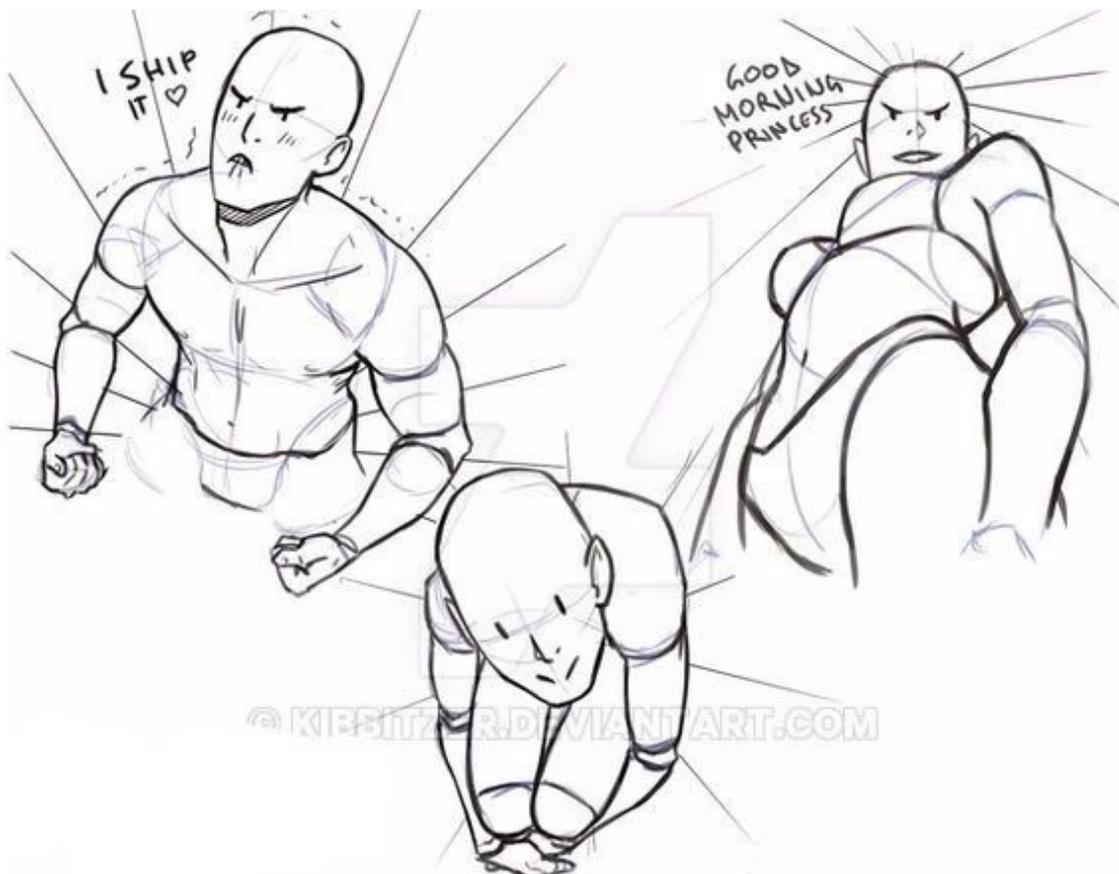
Pour ceux qui se trouvent en dessous de la ligne d'horizon, ce sont les faces supérieures qui sont visibles.

Pour ceux qui sont en dessus, ce sont les faces inférieures qui apparaissent.

L'éloignement de l'observateur est également perceptible pour les parties les plus écartées de la ligne d'horizon: leur taille diminue par rapport aux parties proches de la ligne d'horizon, du moins quand l'observateur est très près du personnage.

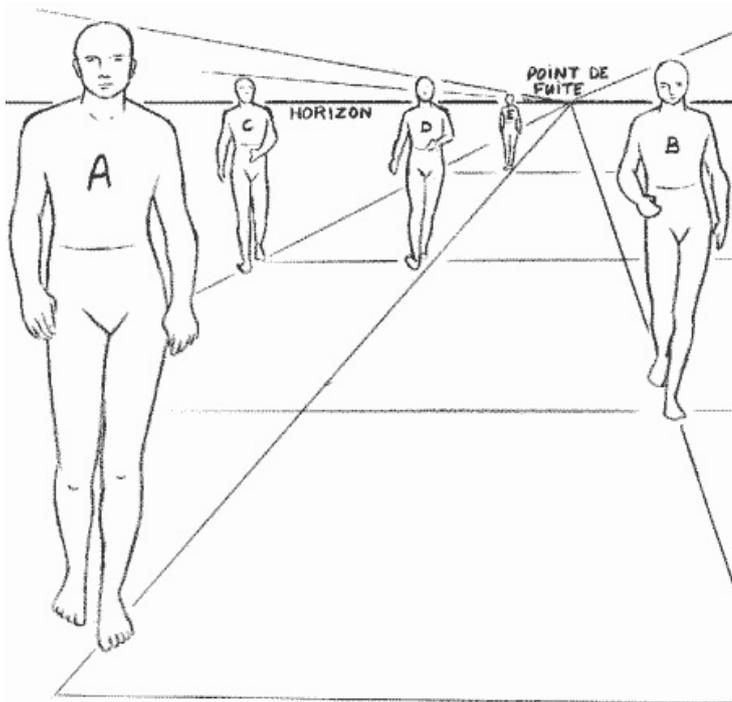
D'autre part, **les lignes de constructions horizontales (comme la ligne des épaules ou le plan d'appui des pieds) convergent vers un point de fuite situé sur la ligne d'horizon.**

En contre-plongée, les têtes sont petites et, en plongée, ce sont les hanches qui sont étroites. Les axes des personnages sont également divergents ou convergents, comme lorsque l'on dessine des immeubles en plongée ou contre-plongée.



Eloignement et placement des personnages

La grandeur apparente de tous les personnages diminue ou augmente selon leur distance par rapport au spectateur. Lorsqu'une scène comporte plusieurs personnages de même taille réelle, le plus proche sera donc figuré plus grand que le plus éloigné.



Placement des personnages

Le tracé des lignes de fuite (une sorte de dallage pour le sol et pour un plafond affleurant les têtes) est la meilleure façon de maîtriser les rapports de situations et de distances.

Si les personnages sont de grandeur différente, on construira, par exemple, une ligne de fuite pour les sommets de tête des plus grands et une autre pour les plus petits.

Dans cet exemple, les personnages sont tous de même taille.

En bande dessinée, on place assez souvent la caméra au niveau du sol. Cette angle de vue à l'avantage de simplifier la construction de la perspective, le plan du sol et la ligne d'horizon se confondant.



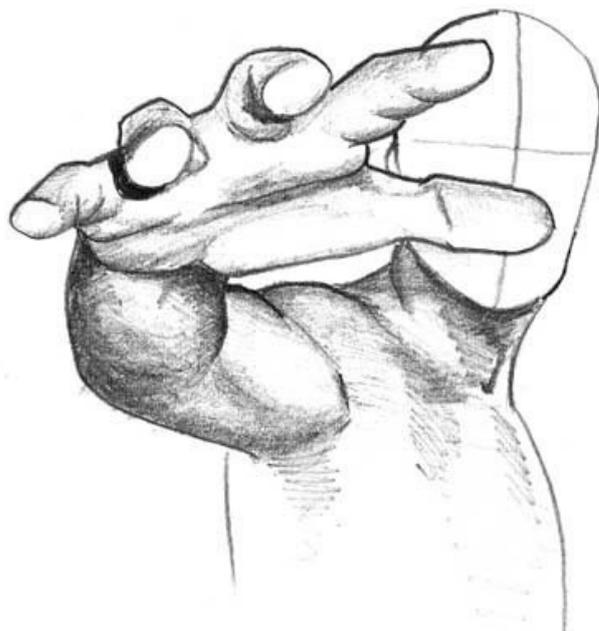
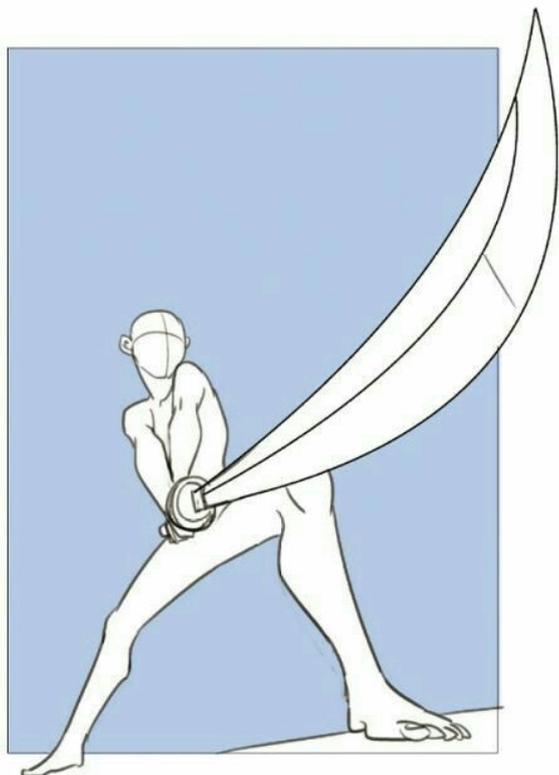
Raccourcis de perspective

Lorsqu'un objet ou une partie du corps d'un personnage semble s'avancer vers le spectateur et crever le papier, l'effet de relief peut être saisissant et le caractère dramatique de la situation accentuée. La déformation induite donne un effet de troisième dimension et donc de profondeur.

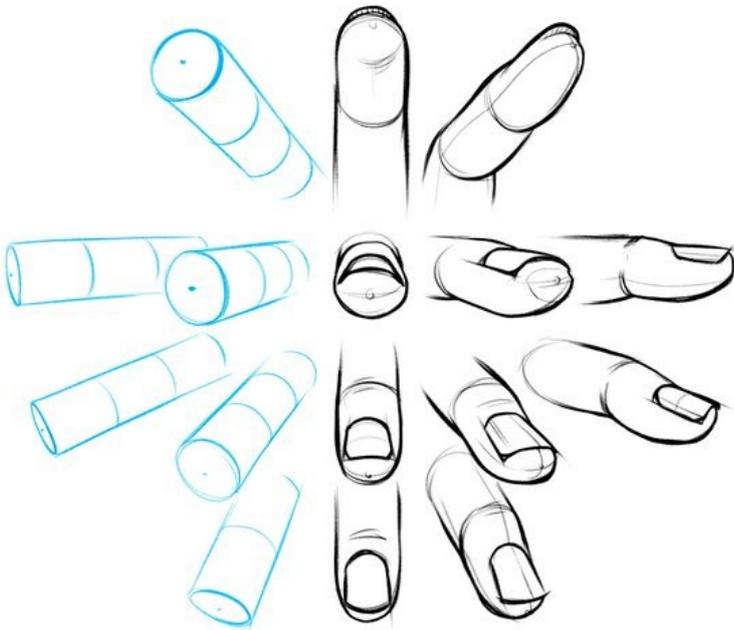
Cet effet peut être spectaculaire, donnant l'illusion que la scène sort de la case.

L'organe rapproché est énormément grossi en largeur (comparez la grosseur des doigts de la main droite et de la main gauche du personnage) et raccourci en longueur (cf vue en « enfilade »).

Ce genre de vue est prisée pour donner du relief à une scène, en particulier dans le style mangas et comics américains, ainsi que toutes les BD influencées par ces genres.



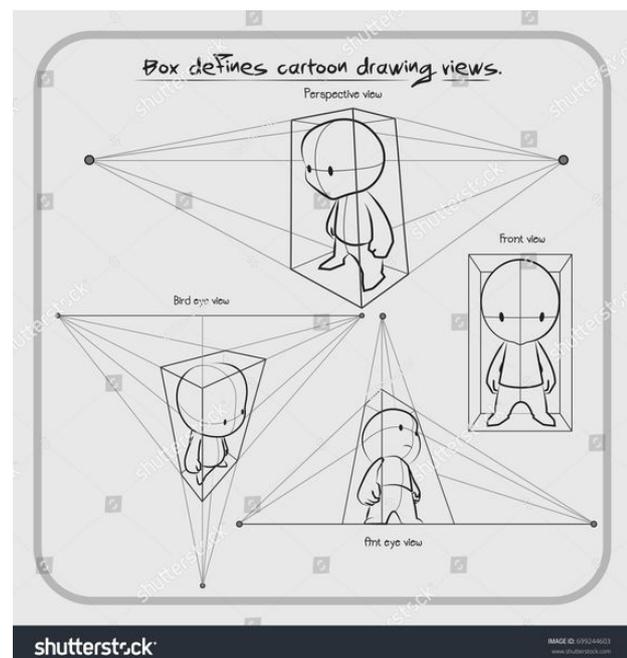
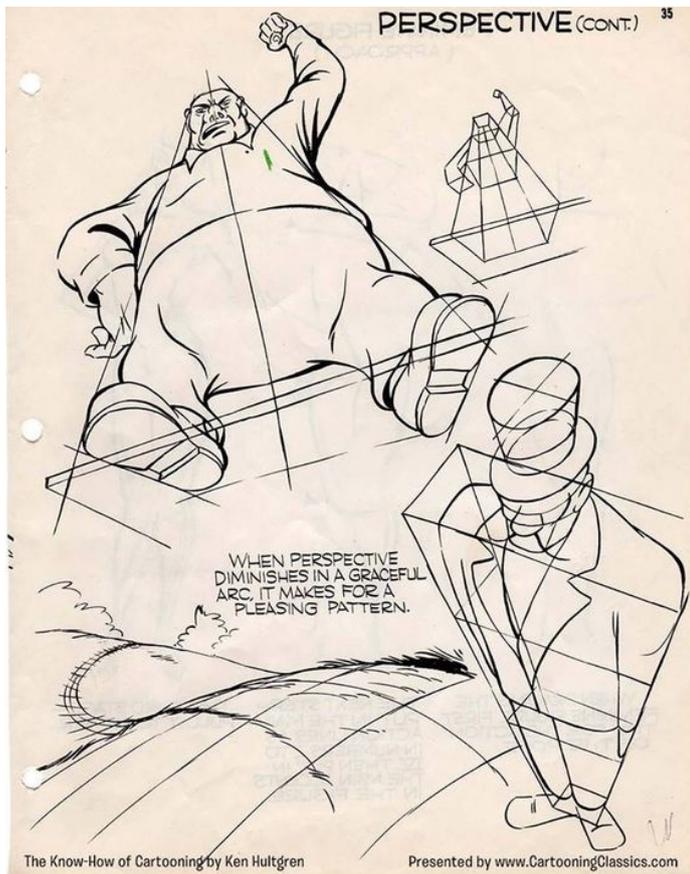
L'illusion de profondeur est assurée par l'enfilade de formes, chacune dépassant légèrement l'autre, ce qui produit un trompe-l'oeil. Pour construire ces raccourcis de perspectives, on peut utilement s'appuyer sur une décomposition des formes globales en tuyaux ou inscrire le personnage dans un cube mis en perspective à savoir la technique de la boîte.



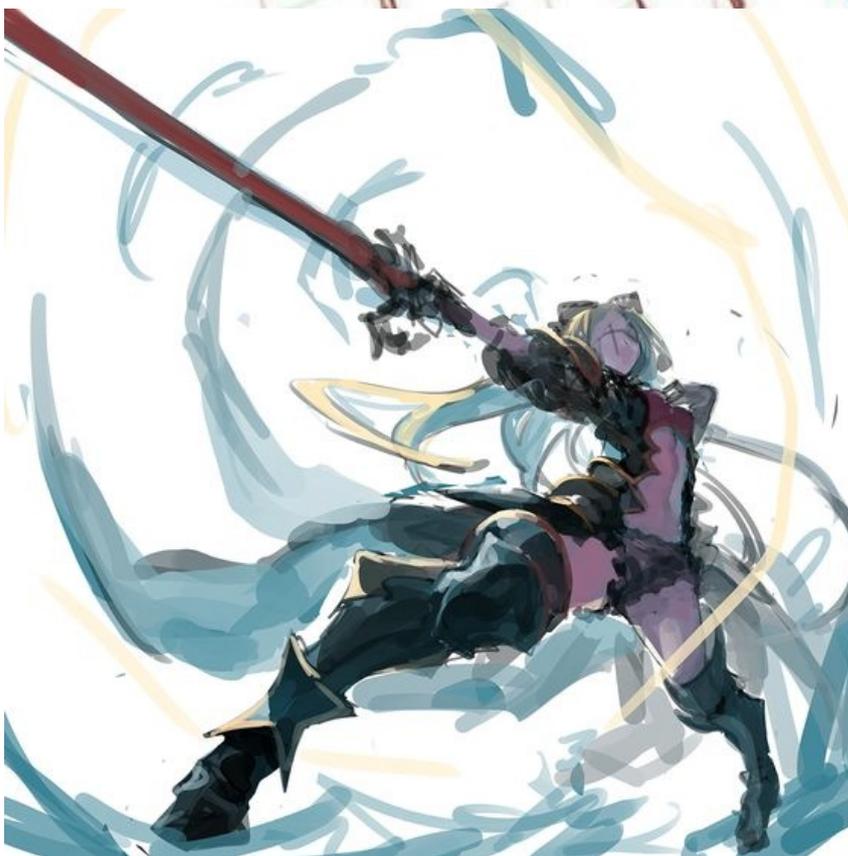
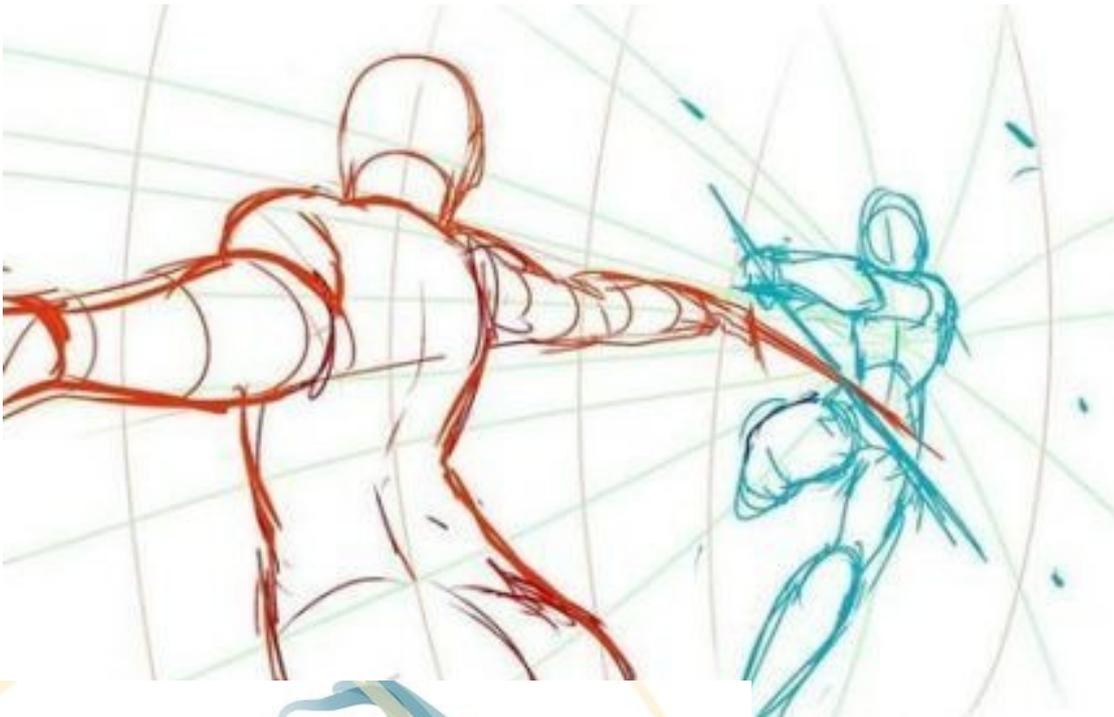
Technique des "tuyaux"

Pour un effet plus saisissant, accentuer la variation de taille des cylindres.

Technique de la boîte :
le personnage est pris dans une boîte. Il est plus simple ensuite de dessiner celle-ci en perspective, puis de dessiner votre personnage à l'intérieur.



La perspective doit être utilisée pour obtenir des scènes plus impressionnantes. Voici quelques exemple :





SPIDER-MAN CUR #2260 JAMES HANSEN

