ENCYCLOPÉDIE VISUELLE

À tous ceux que le crayon démange lorsque les mots ne suffisent pas pour expliquer leurs idées.

À tous ceux qui veulent enseigner, transmettre ou convaincre à l'aide de dessins simples et clairs.

À tous ceux qui utilisent l'image pour faire passer leurs messages et souhaitent aller encore plus loin.

À tous ceux qui veulent (ré)apprendre à dessiner et retrouver l'enthousiasme de leur enfance.

Vous trouverez dans cet ouvrage trois sources d'inspiration pour atteindre vos objectifs :

- un parcours accéléré pour comprendre et maîtriser les techniques de base de dessin ;
- une encyclopédie visuelle de 385 mots, illustrés chacun par trois images de niveaux différents ;
- et, pour approfondir, 14 zooms sur des techniques avancées.

Bernard Lebelle, diplômé de l'EDHEC, consultant & conférencier est le fondateur de Bleu Cobalt (www.bleu-cobalt.fr), cabinet de conseil, mêlant Visual Thinking, & Esprit Start-up. Il accompagne ses clients dans le design et l'exécution de leurs stratégies et est également auteur, entre autres, de Dites-le en images

© Collection personnelle de l'auteur

Guillaume Lagane est fondateur de la société Facilitation Graphique (facilitationgraphique.com). Facilitateur graphique professionnel, formé à l'ASE (Accelerated Solution Environment) chez Capgemini, également auteur de *Dites-le en images*.

© Pierrick Merli

Nicolas Gros est pionnier de la Facilitation Graphique en France et responsable de la facilitation graphique chez Wild is the Game (*wildisthegame.com*). A l'origine des premières formations (*marker-power.com*), il développe depuis 14 ans ce métier, sa reconnaissance et les praticiens.

© Marcin Boulier

29 €

www.editions-eyrolles.com

Groupe Eyrolles | Diffusion Geodif

Couverture : Studio Eyrolles © Éditions Eyrolles

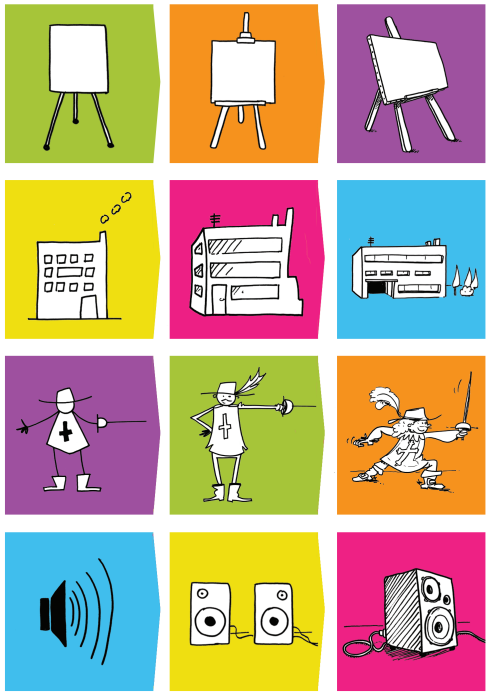
Code éditeur : 002434
Code GEODIF : 9782212562163
Code ISBN : 978-2-212-56216-3

9 782212 562163

Bernard **Lebelle**
Nicolas **Gros**
Guillaume **Lagane**

ENCYCLOPÉDIE VISUELLE

EYROLLES



Bernard **Lebelle**
Nicolas **Gros**
Guillaume **Lagane**

ENCYCLOPÉDIE VISUELLE

1400

Dessins, croquis, pictos, crobards...

Au service de vos idées !

EYROLLES

Encyclopedie_Visuelle_CV_EXE.indd 1 | Aplat : 509 mm × 190 mm | Largeur (format fermé) : 240 mm | Dos : 29 mm | Contact : François Lamidon — flamidon@eyrolles.com | Produit par HurryCover 2.025 (07/05/2015) | 07/05/2015 17:39

Bernard **Lebelle**
Guillaume **Lagane**
Nicolas **Gros**

1400 Dessins, croquis, pictos, crobards...

Au service de vos idées !

ENCYCLOPÉDIE VISUELLE

EYROLLES

0_INTRO_ENCYCLO_VISUEL_24X19.indd 3 04/05/2015 01:44

À qui s'adresse ce livre ?

À tous ceux que le crayon démange lorsque les mots ne suffisent pas à expliquer aux autres (ses idées).

À tous ceux qui veulent enseigner, transmettre ou convaincre à l'aide de dessins simples et clairs.

À tous ceux qui utilisent l'image pour faire passer leurs messages et souhaitent aller encore plus loin.

À tous ceux qui souhaitent (ré)apprendre à dessiner et retrouver l'enthousiasme de leur enfance.

Vous trouverez ici trois sources d'inspiration pour atteindre vos objectifs :

- un parcours accéléré pour comprendre et maîtriser les techniques de base de dessin ;
- une encyclopédie visuelle de 385 mots illustrés chacun par trois images de niveaux différents ;
- et, pour approfondir, 14 zooms sur des techniques avancées.

Excellente lecture, et n'oubliez pas vos crayons et votre gomme (suggestion au singulier) : ils vont vous être rapidement indispensables !

Sommaire

À qui s'adresse ce livre ? 5

1. Parcours accéléré pour (ré)apprendre à dessiner 9

Que doit-on savoir pour commencer ? 10

Créer le lien entre les éléments 14

Construire le visuel 22

Choisir ses outils et son approche 93

Pour aller plus loin 115

2. Encyclopédie visuelle de A à Z : modèles de dessin pour illustrer toutes vos idées 117

Animal - Architecture - Arme - Art - Bijou - Bureau - Calcul & mesure - Chance - Communication - Concept - Conseil & idée - Construction & outil - Container - Cuisine - École - Émotion - Entreprise - Finance - Géographie & voyage - Habillement - Informatique - Jeu - Magie - Maison - Mécanique - Mer - Musique - Nature - Nourriture - Personnage - Santé - Science - Sport - Technologie - Temps - Transport - Ville - Vision.

3. Compléments pour approfondir votre technique 311

1. Maîtriser les volumes 312
2. Apprivoiser les courbes 315
3. Dessiner rapidement l'alphabet 317
4. Gérer la couleur 321
5. Travailler les textures 323
6. Humaniser les objets 329
7. Éviter les erreurs classiques de perspective 331
8. Restituer les ombres et la lumière 340
9. Éviter les erreurs de perspective axonométrique 347
10. Représenter le corps humain et les mouvements 349
11. Rendre les vêtements réalistes 361
12. Renforcer la dynamique visuelle 367
13. L'influence de la Gestalt 369
14. Du dessin à la facilitation graphique 372

Les thèmes de l'encyclopédie visuelle et leurs mots associés 377

Bibliographie 379

Index des notions-clefs 380

Table des matières 383

1

Parcours accéléré pour (ré)apprendre à dessiner

Nous avons conçu le parcours accéléré pour permettre à tout le monde de (re)prendre confiance dans sa capacité à dessiner. Tout le monde sait dessiner. C'est comme le vélo, ça ne s'oublie jamais !

En revanche, plus on grandit et moins on se sent légitime face aux dessins de la presse humoristique, les planches des bandes dessinées ou encore les crobards de « ceux-qui-savent-bien-dessiner »…

Nous sommes, malheureusement, trop souvent convaincus que nous ne savons pas dessiner, que cela est réservé aux artistes et aux dessinateurs… Eh bien non ! Ce sont autant de croyances, d'autocritiques et de barrières qui nous empêchent de prendre le crayon devant un groupe de travail ou des élèves.

Et pourtant, comme il est facile de pouvoir s'améliorer dès lors que l'on vous montre les techniques de base sous un autre angle, progressivement et par l'exemple. Nous avons élaboré un parcours accéléré simple, solide, mais offrant un vrai tour d'horizon pour vous permettre de progresser.

Pas convaincu ? Sachez que les illustrations du premier chapitre ont été réalisées par le moins doué des trois auteurs, un véritable novice en la matière… La preuve par l'exemple que l'on peut (ré)apprendre à tout âge !

Que doit-on savoir pour commencer ?

Si l'on souhaite mettre le dessin au service des échanges d'idées, il est nécessaire de démarrer notre parcours par la compréhension de ce qui constitue un dessin.

Nous vous proposons donc de prendre quelques minutes pour bien saisir les règles essentielles avant d'explorer la bibliothèque visuelle.

Nous n'avons pas la prétention de croire qu'en un seul chapitre nous pourrons vous doter des réflexes et de l'expérience que l'on acquiert au bout de plusieurs années de cours de dessin.

L'objectif n'est pas de faire de vous les prochains Picasso, de Vinci et consorts (quoique), mais plutôt de vous donner des clefs et des techniques pour continuer votre apprentissage du croquis au service de vos idées.

COMPRENDRE LA CONSTRUCTION D'UNE IMAGE

Lorsque notre œil regarde une image, il l'analyse sous deux aspects :

- en tant qu'ensemble comprenant une partie visible (les différents éléments graphiques : couleurs, formes, lettres…) et une partie invisible (le non-espace constitué, par exemple, par le blanc du fond de la feuille) ;
- en tant que composition comprenant un certain nombre d'éléments individuels (zones, formes géométriques, lignes, points…) ayant des liens entre eux, que le cerveau considère comme un tout « cohérent ».

À tout moment, donc, notre cerveau et notre œil se répondent et travaillent ensemble pour comprendre la réalité visuelle qui nous est présentée. Chacune des composantes de l'image ou du dessin est ainsi indispensable à la pleine compréhension, et il suffit parfois d'ajouter ou de retirer un élément pour transformer complètement la signification du visuel.

Prenons l'exemple de lettres placées sur une feuille blanche. Lorsque nous lisons un mot, nous ne faisons qu'appliquer une grille de lecture et d'interprétation à des traits et des lignes courbes (la lettre A est constituée de trois traits, tandis que la lettre P comprend un trait et une courbe).

C'est notre cerveau qui recompose et assemble tous ces éléments pour y reconnaître les formes de véritables lettres alphabétiques. Une fois celles-ci identifiées, il les combine pour en faire un mot représentant une idée ou un concept… Notre cerveau interprète constamment l'information visuelle.

1_CHAP1_ENCYCLO_VISUEL_24X19.indd 10 04/05/2015 10:14

LA THÉORIE DES COULEURS

Composante essentielle au dessin, car elle lui donne une vraie vie, la couleur est plus simple à maîtriser qu'on veut le croire. Si la couleur n'est qu'une longueur d'onde lumineuse, nous allons l'apprivoiser à la fois par association à partir d'une palette ordonnée et par modification de son intensité.

La théorie des couleurs organise l'ensemble du nuancier à partir de couleurs primaires, secondaires et tertiaires. L'une des représentations les plus visuelles de cette théorie est le cercle chromatique. Il représente la totalité du nuancier du spectre lumineux, mais en lui donnant une forme de boucle.

Dans cet exemple, les couleurs primaires sont le bleu, le jaune et le rouge. En combinant ces couleurs, nous obtenons les couleurs secondaires : l'orange, le violet et le vert. À partir de celles-ci, l'ensemble des nuances sont élaborées entre ces six couleurs… Charge à vous de choisir celles que vous allez utiliser.

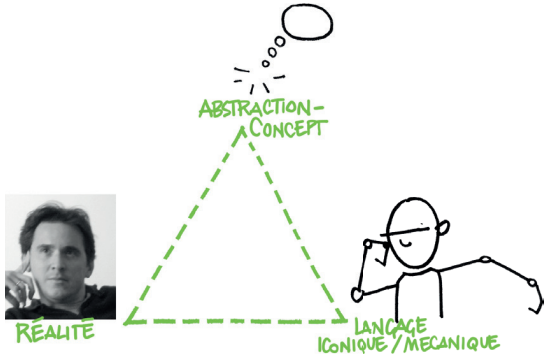
➲ Pour approfondir, voir chapitre 3 zoom n° 4 « Gérer la couleur ».

LES DEGRÉS DE RÉALISME DE SCOTT MCCLOUD

Savoir choisir entre les différents styles de représentation est nécessaire : allez-vous opter pour un dessin « simpliste », réaliste ou conceptuel ? Ce dilemme, nous l'avions déjà évoqué dans le livre *Dites-le en images*[1], mais il nous paraît important de revenir dessus.

Lorsque vous cherchez à illustrer un mot, un concept, une idée, il vous faut déterminer un style précis. Ce style aura non seulement une influence sur la quantité de travail à fournir pour finaliser votre illustration, mais aussi sur le degré de sophistication de votre image.

Pour l'observateur tout comme pour le dessinateur, le style choisi a, en outre, une influence sur l'interprétation possible de l'image. Plus le style est réaliste, plus les zones d'interprétation sont minces. Plus le dessin est conceptuel, plus grandes sont les zones d'interprétation laissées à l'observateur.



1. Bernard Lebelle, Guillaume Lagane, *Dites-le en images – Des idées ? Un crayon !*, Eyrolles, 2013.

1_CHAP1_ENCYCLO_VISUEL_24X19.indd 11 04/05/2015 10:14

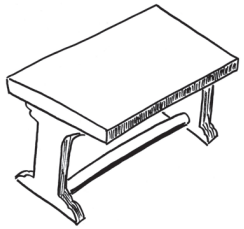
Chacune des trois options peut être envisageable ; ce sera fonction de votre objectif. À l'aide des techniques présentées ci-après et des exemples de l'encyclopédie visuelle, vous pourrez vous-même décider quelle direction prendre dans ce triangle.

LA GESTALT OU LA PSYCHOLOGIE DES FORMES

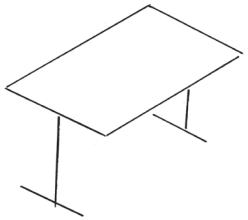
Voir, puis comprendre… Il faut avoir en tête que l'esprit humain est parfaitement capable de reconstituer une image mentale fidèle à votre idée à partir de très peu d'éléments visuels. Nous tenons cette faculté à la fois des lois de la Gestalt et de l'apprentissage d'une culture commune de l'icône comme transmetteur d'information.

La Gestalt, ou la psychologie des formes, nous permet de comprendre le monde qui nous entoure. Dans son expression la plus simple, elle nous dit que notre cerveau a tendance à considérer ce qu'il voit comme un tout, plutôt que comme une somme d'éléments indépendants.

Cette tendance nous permet ainsi de considérer que quatre pieds et un plateau de verre constituent une table. Alors qu'en réalité, nous avons bien sous les yeux au moins deux natures d'éléments différents (les pieds/le plateau).



En vous appuyant sur les principes de la Gestalt, vous pourriez envisager d'épurer vos dessins sans pour autant perdre en signification ! En ne gardant que la notion de quadrilatère pour représenter le plateau et quatre traits pour les pieds, nous obtenons un dessin plus fruste, mais qui reste facilement interprétable par le cerveau.



➲ **Pour approfondir, voir chapitre 3 zoom n°13 « L'influence de la Gestalt ».**

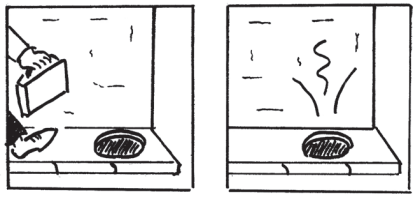
L'ANTICIPATION VISUELLE

Notre capacité à décrypter une image tient non seulement aux deux outils présentés à l'instant, mais aussi à une faculté d'anticipation visuelle, laquelle nous permet de déduire, à partir d'une fraction d'image, l'ensemble de la réalité représentée.

Très présente dans la bande dessinée franco-belge et dans les comic strips américains, cette anticipation visuelle consiste :

- soit à ne représenter qu'une partie du sujet (par exemple : le dos et les jambes d'un personnage quittant une case) ;
- soit à présenter l'avant et l'après d'une situation, tandis que l'action se déroule entre les deux cases.

1_CHAP1_ENCYCLO_VISUEL_24X19.indd 12 04/05/2015 10:14



Dans chacun de ces cas de figure, notre cerveau complète l'information visuelle pour avoir une image plausible et intelligible. Pourquoi donc s'obstiner à tout dessiner si une fraction d'image suffit ? L'utilisation de cette technique permet de poser sur le papier la dimension temporelle, car nous dessinons l'avant et l'après d'une situation. Cela laisse libre cours au lecteur d'imaginer ce qui se passe entre ces deux moments.

Si vous ne faites pas confiance à votre cerveau, regardez l'illustration suivante. Nous avons délibérément choisi de ne pas dessiner complètement les lettres du mot « amour ». Et pourtant, vous n'aurez sûrement aucune difficulté à le lire.

Pourquoi ça marche ? Tout simplement parce que votre cerveau anticipe le prolongement naturel des formes constituant les lettres. La partie haute des lettres dessinées suffit pour qu'il complète et assimile les lettres et le mot qu'elles représentent.

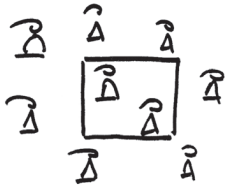
1_CHAP1_ENCYCLO_VISUEL_24X19.indd 13 04/05/2015 10:15

Créer le lien entre les éléments

LA DÉMARCATION PAR LE CADRE

Dessiner un trait encadrant un objet, c'est déjà délimiter l'objet et le séparer du reste du dessin. Ces cadres peuvent prendre plusieurs formes : bulles de BD, rectangle, carré, mais aussi étoiles, bannières…

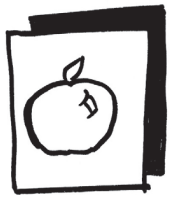
En réalité, dès lors qu'un trait vient entourer un objet, il crée un container visuel pour cet objet. Cela donnera une importance particulière au contenu ce qui, pour l'audience, le mettra donc « à part » du reste du dessin.



À VOS CRAYONS !

Pour renforcer la dynamique du cadre, il est possible d'avoir recours à quelques ajouts ou suppressions d'éléments. Ainsi, il n'est pas forcément nécessaire d'avoir un cadre totalement fermé pour délimiter une zone spécifique.

De même qu'il est possible de rajouter une bordure plus épaisse sur une partie du cadre, ou encore une ombre derrière le cadre pour accentuer sa présence.



Ayez en tête que vous pourriez aussi avoir besoin de créer des cadres à l'intérieur du cadre. C'est un moyen efficace pour traduire l'idée de hiérarchie, de groupes et de sous-groupes par un mécanisme d'inclusion. Cette technique trouve particulièrement son utilité dans l'élaboration de canevas et de modèles visuels pour regrouper des idées et des concepts.

Pour compléter cette revue de la puissance du cadre, il nous faut évoquer deux autres applications maîtresses du cadre : d'une part, sa capacité à retranscrire l'échange de pensées (héritage, de nouveau, de la bande dessinée), et, d'autre part, sa capacité à proposer une fenêtre de points de vue sur une situation (au sens anglais de *framework*).

1_CHAP1_ENCYCLO_VISUEL_24X19.indd 14 05/05/2015 22:55

Si nous cherchons à rendre visuel ce qu'un personnage pense ou ce qu'il dit à un autre personnage, nous aurons besoin de cadres pour permettre au lecteur de distinguer ce qui relève de la pensée intérieure de ce qui relève de la pensée verbalisée.

Les codes de la bande dessinée sont à la fois simples et universellement connus : les bulles encadrent les idées qui viennent à l'esprit du personnage, tandis qu'un cadre plus rectangulaire (nommé phylactère) enveloppe les paroles prononcées ou les pensées intimes.

À VOS CRAYONS !

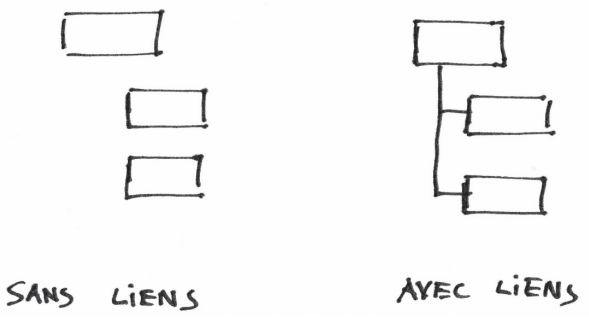
Concernant le fait d'aborder une même situation sous différents points de vue (objectifs et subjectifs), notons que le cadre permet de distinguer ces points de vue (en les séparant les uns des autres) et nous donne un espace clos de référence pour observer l'action de la situation.

Si nous dessinons, par exemple, une situation comprenant deux personnages (un papa et un enfant), nous avons au moins trois manières de la représenter, et le cadre va donner une indication au lecteur sur l'angle de vue choisi :

- plan large : nous sommes extérieurs à la scène ;
- plan en plongée : nous observons la scène comme le ferait le papa ;
- plan en contre-plongée : nous observons la scène comme le ferait l'enfant.

LA PUISSANCE DU LIEN VISUEL

L'ajout d'un trait reliant deux éléments entre eux est immédiatement interprété par le cerveau humain comme la confirmation visuelle de l'existence d'un lien entre lesdits éléments.



Le lien, en tant que ligne, peut être doté de plusieurs caractéristiques qui le distinguent des autres liens. Vous

1_CHAP1_ENCYCLO_VISUEL_24X19.indd 15 05/05/2015 22:55

avez donc le choix, lorsque vous dessinez un lien, de ce qui fera sa spécificité, en jouant notamment sur :

- son caractère continu (trait plein) ou discontinu (trait en pointillés ou avec de longs tirets…) ;
- son épaisseur ;
- sa couleur ;
- son volume.

Le lien visuel est l'un des tout premiers éléments qui vous permettent de donner à voir la structure sous-jacente de l'univers visuel représenté.

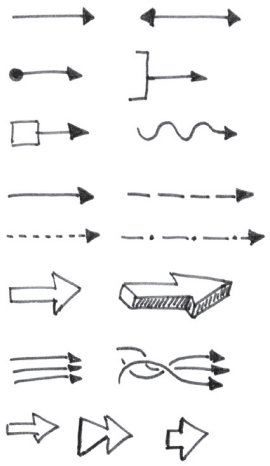
L'UTILISATION DE FLÈCHES

Si la présence d'un trait (continu ou non) permet d'affirmer un lien entre deux objets, l'ajout d'un simple triangle à une extrémité le transforme en flèche. La flèche a ceci de spécifique qu'elle est le symbole même de la relation de causalité.

En l'ajoutant, vous indiquez à votre lecteur quel élément influence tel autre… Et cette influence n'est pas nécessairement à sens unique, puisque vous pouvez avoir des flèches dans les deux sens.

Il existe de nombreuses formes de flèches et vous n'avez que l'embarras du choix pour matérialiser celle qui vous intéresse. Si l'on cherche à dresser un paysage des options, on peut considérer les éléments suivants :

- le sens de la flèche : monodirectionnel ou bidirectionnel ;
- la base : sans, avec boule, avec accolade, à partir d'un container ;
- le triangle : classique, en ogive, stylisé ;
- la ligne : trait plein, en pointillés, double ;
- le volume : plat ou en 3D ;
- le faisceau : flèche unique ou bouquet de flèches ;
- les flèches « cadres » : rectangulaires ou trapézoïdales.



Une flèche, sa direction, son placement, son origine et sa destination sont autant d'éléments porteurs de sens. **Mark Baskinger** et **William Bardel** ont cherché, dans leur livre ***Drawing Ideas***[2], à cartographier les différentes possibilités offertes par les flèches. Inspiré de leur travail, voici un éventail de choix à considérer.

➲ **Pour approfondir, voir chapitre 3 zoom n° 2 « Apprivoiser les courbes ».**

2. Mark Baskinger, William Bardel, *Drawing Ideas*, Watson-Guptill, 2013.

1_CHAP1_ENCYCLO_VISUEL_24X19.indd 16 05/05/2015 22:55

2

Encyclopédie visuelle de A à Z : modèles de dessin pour illustrer toutes vos idées

L'encyclopédie que vous allez découvrir contient 385 mots, chacun étant représenté par trois illustrations différentes. Pourquoi trois illustrations ? Tout simplement pour que vous puissiez disposer d'une très large bibliothèque visuelle. De la plus simple à la plus élaborée, les illustrations permettent d'appréhender de diverses manières un même mot.

« Et si je souhaite me faire ma propre idée du mot ? » Pas de souci, un espace de travail vous est réservé pour crayonner votre vision du mot, ou tout simplement vous entraîner à reproduire l'une des illustrations, comme dans le reste de l'ouvrage.

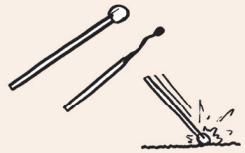
Pour chaque mot, vous trouverez aussi une section « Commentaire » qui vous donnera quelques explications sur la manière d'envisager le dessin du mot, sur ce qui le caractérise. Vous pourrez alors vous poser la question : « Si j'enlève ce détail, comprend-on encore que c'est un… ? » Si oui, ne dessinez pas ce détail et poursuivez jusqu'à trouver les éléments « incontournables ».

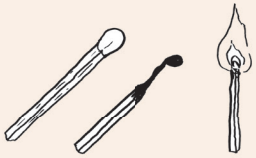
Par ailleurs, une section « Sujets connexes » vous proposera, par association d'idées, de relier le mot à d'autres concepts, verbes ou situations qui vous permettront d'envisager des représentations différentes pour vos idées.

Vous trouverez dans les dernières pages de cet ouvrage une sorte de « boussole » pour vous aider à vous repérer par thèmes : « Les thèmes de l'encyclopédie visuelle et leurs mots associés. »

Allumette

CUISINE





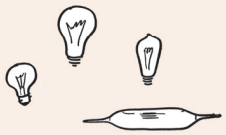
À VOS CRAYONS !

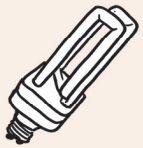
Commentaire
La forme est de type rectangle long.
Elle peut être éteinte ou allumée.

Sujets connexes
Feu, Départ, Lumière.

Ampoule

TECHNOLOGIE





À VOS CRAYONS !

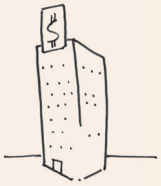
Commentaire
Avec les nouvelles ampoules, plus de filament ! Mais il reste présent dans l'imaginaire collectif.

Sujets connexes
Lumière, Éclairage, Idée.

2_CHAP2_ENCYCLO_VISUEL_24X19.indd 120 04/05/2015 10:23

Banque

FINANCE



À VOS CRAYONS !

Commentaire
Une banque peut prendre différentes formes de bâtiment, mais le symbole de l'argent (l'euro ou le dollar) permet de créer l'identité voulue.

Sujets connexes
Argent, Trésor.

Baskets

HABILLEMENT

À VOS CRAYONS !

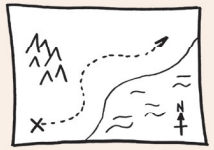
Commentaire
Des chaussures reconnaissables, notamment à leurs lacets.

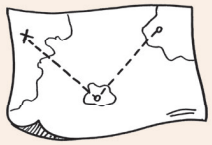
Sujets connexes
Marche, Sport, Jeunesse.

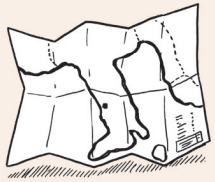
2_CHAP2_ENCYCLO_VISUEL_24X19.indd 135 04/05/2015 10:24

Carte

GÉOGRAPHIE & VOYAGE







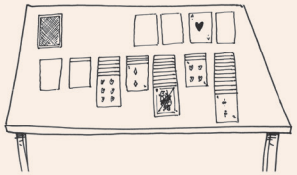
À VOS CRAYONS !

Commentaire
Réaliste ou imaginaire, la carte est souvent en papier. Pensez donc à ses pliures et, si l'on voit le verso, ajoutez une ombre.

Sujets connexes
Destination, Objectif, Trajectoire, Vision globale.

Carte à jouer

JEU



À VOS CRAYONS !

Commentaire
Comme pour l'as (voir à la lettre A), elle contient l'une des quatre formes (cœur, pique, carreau ou trèfle) et une numérotation spécifique.

Sujets connexes
Loisir, Amusement, Partage, Compétition.

2_CHAP2_ENCYCLO_VISUEL_24X19.indd 151 04/05/2015 10:26