

DESSIN

Stratégies, méthode et exercices

Julie Breitenmoser

École Technique de la Vallée de Joux – Version 2026

Table des matières

STRATÉGIES DE DESSIN	3
Stratégies pour commencer à dessiner	3
Faire une mini-tâche de mise en jambe	3
Faire une checklist	3
Travailler à plusieurs pour se mettre en route	4
Annoncer ce que l'on va faire	4
Stratégies pour lâcher prise dans le dessin	4
Comprendre le dessin : formes, volumes et observation	5
Dessiner ce que l'on comprend	5
Les formes de base	5
Rond et ellipse	6
Donner du volume	6
Observer plutôt que dessiner de mémoire	7
Construire un dessin en plusieurs étapes	7
Méthode de construction d'un dessin	7
Étape 1 – Le premier jet	7
Étape 2 – Construction et proportions	8
Étape 3 – Volumes et ombres	8
Étape 4 – Corrections techniques	8
Étape 5 – Mise en valeur	9
La mise en page peut aussi se construire	9
Se créer un référentiel de dessin	10
Pourquoi créer un référentiel de dessin	10
Recherche de références	10
Éléments à rechercher dans le référentiel	11
Représentation des pierres	11
Représentation des volumes	11
Détails techniques	11
Styles de dessin	11
Mise en page	12
Création d'un livret personnel – Carnet de chaos	12
Mise en page et présentation des dessins	12
Organisation de la feuille	13
Construire la mise en page	13
ESQUISSES ET RECHERCHES	14
Générer beaucoup d'idées	14
Objectif	14
1. Travailler avec des contraintes pour générer des idées	14
Principe	14

2. Résumer le mandat en mots-clés	15
Exemple	15
3. Exercice : Esquisses chronométrées avec contraintes	15
Principe de l'exercice	15
Déroulement	15
Objectifs pédagogiques de l'exercice	16
4. Deuxième étape : Travail rapide des volumes	16
Exercice	16
Objectif	16
Liste de mots de contrainte pour la recherche de forme et d'esquisses	17
CROQUIS RÉHAUSSÉ	18
Rôle du croquis rehaussé	18
Différence entre esquisse, croquis et croquis rehaussé	18
Esquisse	18
Croquis	18
Croquis rehaussé	18
Étapes pour réaliser un croquis rehaussé	19
Mettre en valeur un dessin	19

Stratégies de dessin

Stratégies pour commencer à dessiner

Pourquoi est-ce difficile de commencer un dessin

Commencer un dessin peut être difficile parce que :

- il y a beaucoup d'étapes de préparation,
- on a peur de rater,
- on veut que ce soit réussi tout de suite,
- on a peur de la page blanche,
- on juge le dessin avant même de commencer.

Le problème n'est souvent pas le dessin, mais **le fait de commencer**.

Faire une mini-tâche de mise en jambe

Une stratégie consiste à commencer par une **petite tâche simple**.

Par exemple :

- faire la vaisselle,
- laver la table,
- dessiner un cube,
- tracer des lignes.

Commencer par une petite tâche permet de se mettre en mouvement et facilite le démarrage du travail principal.

Faire une checklist

Le dessin, par exemple à la gouache, demande de la préparation.

Le fait de devoir penser à tout peut décourager de commencer.

Faire une checklist permet de vérifier rapidement que tout est prêt.

Exemple pour le dessin à la gouache :

- bonne lumière
- place confortable
- eau
- pinceaux
- gouache
- palette
- couleurs préparées
- bon papier
- crayon
- gomme
- règle
- mouchoir / chiffon
- protection de table
- temps disponible
- à boire
- à manger

La checklist permet de **ne pas devoir réfléchir à tout et de commencer plus facilement**.

Travailler à plusieurs pour se mettre en route

Il est parfois difficile de commencer un travail lorsque l'on est seul-e.
Le fait de travailler à plusieurs peut aider à démarrer plus facilement.

Travailler à plusieurs permet :

- de se motiver,
- de réduire la peur de mal faire,
- de discuter des idées,
- de voir comment les autres commencent,
- de se mettre au travail plus rapidement,
- de rendre le travail plus agréable.

On peut par exemple :

- faire des esquisses à côté d'une autre personne,
- travailler dans la même salle,
- faire des pauses et discuter des dessins,
- se montrer les étapes de travail.

Le but n'est pas de faire le même dessin, mais **de se mettre en mouvement**.

Annoncer ce que l'on va faire

Si on ne peut pas travailler à plusieurs, une autre stratégie consiste à **annoncer à quelqu'un ce que l'on va faire**.

Par exemple :

- dire à un-e ami-e : « Je vais faire mes esquisses ce soir »
- dire à un-e camarade : « Je commence mon croquis rehaussé maintenant »
- envoyer un message pour dire ce que l'on va faire
- fixer un moment où l'on montre l'avancement

Le fait d'annoncer une tâche à quelqu'un permet souvent :

- de se sentir engagé-e,
- de rendre la tâche plus concrète,
- de réduire la procrastination,
- de commencer plus facilement.

Stratégies pour lâcher prise dans le dessin

Quelques stratégies pour dessiner plus librement :

- dessiner très grand,
- dessiner sur une feuille déjà tachée,
- dessiner sans gommer ou au stylo bille,
- dessiner très vite,
- dessiner sans lever le crayon,
- accepter les dessins imparfaits.

Le but est de **dessiner sans chercher la perfection immédiatement**.

Comprendre le dessin : formes, volumes et observation

Le dessin n'est pas un talent, c'est une compétence

Certaines personnes ont l'impression que d'autres savent dessiner «naturellement».

En réalité, ce qui semble naturel est souvent le résultat de **beaucoup d'heures de dessin, d'observation et de corrections**.

Dessiner n'est pas seulement reproduire une image.

Dessiner consiste à :

- observer,
- comprendre,
- simplifier,
- construire,
- corriger,
- améliorer.

Avant que le dessin devienne quelque chose de fluide, il est souvent **très conscient et réfléchi**.

Dessiner ce que l'on comprend

On ne dessine pas seulement ce que l'on voit, on dessine ce que l'on comprend.

Pour dessiner un bijou, il faut comprendre :

- les formes,
- les volumes,
- les épaisseurs,
- la position des pierres,
- la lumière,
- les ombres,
- la construction technique.

Si on ne comprend pas la forme, le dessin sera difficile.

Les formes de base

La plupart des objets, y compris les bijoux, peuvent être simplifiés en **formes de base** :

- cube
- cylindre
- sphère
- cône
- tube
- plaque

Un corps de bague peut par exemple être vu comme :

- un tube
- ou un cylindre coupé

Une pierre cabochon peut être vue comme :

- une demi-sphère

Un chaton peut être vu comme :

- un cylindre
- ou un cône tronqué

Simplifier les objets en formes simples aide beaucoup à dessiner.

Rond et ellipse

Un point important en dessin est de comprendre la différence entre :

- un rond
- une ellipse

Un rond vu en perspective devient une ellipse.

Comprendre les ellipses est très important pour dessiner :

- des bagues,
- des tubes,
- des chatons,
- des pierres,
- des perles,
- des cylindres.

Une ellipse n'est pas un rond écrasé au hasard.

Elle a une construction et une orientation.

Vidéo en anglais qui montre comment les dessiner : <https://www.youtube.com/watch?v=87yF4qGENwQ>

Donner du volume

Le volume dans un dessin est principalement donné par :

- les ombres,
- les lumières,
- les reflets,
- les dégradés,
- les arêtes,
- les contrastes.

Sans ombres, un objet paraît plat.

Avec quelques ombres bien placées, un objet peut paraître en volume même avec peu de traits.

Il est important d'observer :

- où se trouve la lumière,
- où se trouvent les ombres,
- où se trouvent les reflets,
- où se trouvent les ombres portées.

Page sur les ombres et la lumière : <https://www.apprendre-a-dessiner.org/comment-dessiner-ombres/>
<https://www.apprendre-a-dessiner.org/comment-dessiner-ombres-2/>

Observer plutôt que dessiner de mémoire

Une grande partie de l'apprentissage du dessin consiste à **observer** :

- des bijoux,
- des pierres,
- des objets,
- des volumes,
- des dessins,
- des rendus,
- des photos.

Observer :

- comment la lumière se pose,
- où sont les parties brillantes,
- où sont les parties sombres,
- comment un volume est représenté,
- comment une pierre est dessinée,
- comment un métal est représenté.

Observer est une partie très importante du dessin.

Construire un dessin en plusieurs étapes

Un dessin ne se fait pas en une fois

Il est important de comprendre qu'un dessin n'est généralement **pas réussi du premier coup**.

Un dessin se construit en plusieurs étapes et se corrige plusieurs fois.

Un bon dessin est souvent :

- un dessin retravaillé,
- corrigé,
- amélioré,
- complété,
- mis en valeur.

Dessiner, ce n'est pas faire juste du premier coup.

Dessiner, c'est **corriger jusqu'à ce que ce soit juste**.

Méthode de construction d'un dessin

On peut construire un dessin en plusieurs étapes.

Étape 1 – Le premier jet

On pose :

- l'idée,
- les formes générales,
- les proportions,
- la composition.

Le dessin peut être faux, ce n'est pas grave.

Le but est de poser quelque chose sur la feuille.

Étape 2 – Construction et proportions

On corrige :

- les proportions,
- les axes,
- les symétries,
- les ellipses,
- les alignements,
- les orientations.

On commence à rendre le dessin plus juste.

Étape 3 – Volumes et ombres

On ajoute :

- les volumes,
- les ombres,
- les lumières,
- les facettes des pierres,
- les creux,
- les reliefs.

Le dessin devient compréhensible en volume.

Étape 4 – Corrections techniques

On ajoute les éléments techniques de bijouterie :

- épaisseurs du métal (ne pas laisser un simple trait qu'on ne saurait interpréter dans la matière),
- griffes qui couvrent d'un tiers la pierre,
- serti clos biseauté,
- serti grains,
- orientation des pierres qui deviennent des ellipses dès lors que la surface n'est plus plate, dont on commence à voir le côté de la table,
- systèmes (clou d'oreille, fermoir, charnière),
- ajouter un état de surface,
- ajouter d'autres détails techniques.

On peut aussi corriger :

- les ronds,
- les carrés,
- les symétries,
- les proportions.

On peut même s'amuser à faire ces quatre étapes avec une couleur différente à chaque fois pour voir l'évolution du dessin. Garder la couleur la plus intense pour les corrections finale, voire choisir la couleur complémentaire à celle choisie pour le premier jet.

Étape 5 – Mise en valeur

On améliore le dessin :

- renforcer les contrastes,
- ajouter des ombres portées,
- ajouter des reflets,
- ajouter des éclats sur les pierres,
- améliorer la mise en page,
- ajouter de la couleur,
- ajouter des annotations,
- ajouter des « traits de construction » factices mais qui renforcent le sentiment travaillé du croquis, cela permet parfois de corriger visuellement les grands axes du croquis,
- ajouter un contexte (doigt, oreille, cou, poignet).

Le dessin devient un **croquis rehaussé** ou un dessin de présentation.

La mise en page peut aussi se construire

La mise en page ne doit pas forcément être parfaite du premier coup.

On peut :

- faire un croquis préparatoire,
- tester plusieurs mises en page,
- dessiner sur plusieurs feuilles,
- découper et coller les dessins,
- déplacer les éléments,
- recomposer la page,
- refaire la mise en page au propre ensuite.

Les beaux dessins sont souvent **construits en plusieurs étapes**.

Se créer un référentiel de dessin

Pourquoi créer un référentiel de dessin

En bijouterie, on ne dessine presque jamais complètement de mémoire ou en inventant tout à chaque fois. On construit ses dessins à partir :

- de références,
- de solutions déjà vues,
- de détails déjà dessinés,
- d'objets observés,
- de dessins existants.

Créer un référentiel de dessin permet :

- de gagner du temps,
- d'améliorer la qualité des dessins,
- d'apprendre à observer,
- de comprendre comment les dessins sont construits,
- d'avoir des idées,
- de garder des solutions graphiques,
- de développer son style,
- de construire une culture visuelle.

Le référentiel devient **un outil de travail** que l'on peut utiliser pendant les projets.

Recherche de références

Pour créer ce référentiel, on peut chercher des dessins dans :

- livres de bijouterie,
- archives de l'école,
- anciens dossiers d'élèves,
- dessins techniques,
- dessins de rendu,
- photos de bijoux,
- catalogues,
- musées,
- internet.

On peut :

- recopier les dessins,
- redessiner certains détails,
- prendre des photos,
- faire des photocopies,
- analyser la manière dont le dessin est fait,
- observer les ombres, les volumes, les reflets,
- observer la mise en page.

Le but n'est pas seulement de copier, mais **de comprendre comment le dessin fonctionne**.

Éléments à rechercher dans le référentiel

Le référentiel peut contenir par exemple :

Représentation des pierres

- placement des facettes
- tailles de pierres
- cabochons
- pierres facettées
- pierres claires
- pierres foncées
- perles blanches
- perles de Tahiti
- éclats et reflets
- ombres dans les pierres

Représentation des volumes

- volumes bombés
- volumes creux
- corps de bague
- surfaces planes
- arêtes
- chanfreins
- épaisseurs
- superpositions
- ajours

Détails techniques

- chatons
- griffes
- serti clos
- serti grains
- bélières
- charnières
- fermoirs
- clous d'oreilles
- systèmes
- profils d'anneaux

Styles de dessin

- crayon gris
- feutre
- aquarelle
- gouache
- crayon blanc sur papier de couleur
- dessin sur calque
- mélange de techniques
- dessin très technique
- dessin très libre
- croquis rapides
- croquis rehaussés

Mise en page

- organisation de la feuille
- placement des dessins
- variantes
- détails agrandis
- annotations
- utilisation des couleurs
- dessins mis en valeur

Création d'un livret personnel – Carnet de chaos

On peut regrouper les recherches dans :

- un petit livret agrafé,
- un carnet,
- un classeur,
- une reliure collée,
- un dossier numérique,
- un carnet de croquis.

L'idée est d'avoir **un objet dans lequel tout est regroupé**, pour pouvoir :

- feuilleter,
- rechercher des idées,
- s'inspirer,
- observer son évolution,
- compléter pendant toute la formation.

Le référentiel doit être **un outil vivant**, qui s'agrandit au fur et à mesure. Il n'a pas objectif d'être parfait, c'est pourquoi l'intituler « **Carnet de Chaos** » permet de s'enlever la pression de le réussir.

Mise en page et présentation des dessins

Importance de la mise en page

Un dessin peut être bon, mais mal présenté.

La mise en page permet de :

- rendre le dessin lisible,
- mettre en valeur une idée,
- montrer des variantes,
- expliquer un projet,
- guider le regard,
- rendre la page attractive.

La mise en page fait partie du travail de dessin.

Organisation de la feuille

Sur une feuille, on peut par exemple organiser :

- un dessin principal,
- des variantes,
- des détails agrandis,
- des vues de côté,
- des vues de dessus,
- des annotations,
- des flèches,
- des indications de matériaux,
- des couleurs.

Il est important de réfléchir :

- à l'équilibre de la page,
- à la taille des dessins,
- à l'espace vide,
- à la hiérarchie des informations.

Construire la mise en page

La mise en page ne doit pas forcément être parfaite du premier coup.

On peut :

- faire un croquis de mise en page,
- dessiner sur plusieurs feuilles,
- découper et coller,
- déplacer les dessins,
- tester plusieurs compositions,
- refaire la mise en page au propre ensuite.

Beaucoup de présentations sont **construites en plusieurs étapes**, comme les dessins.

Esquisses et recherches

Générer beaucoup d'idées

Objectif

Le but de l'esquisse n'est **pas** de faire un beau dessin, mais de **générer un grand nombre d'idées en peu de temps**.

Lors de la phase d'esquisse :

- on ne se formalise pas sur la qualité du trait,
- on ne cherche pas à respecter parfaitement le cahier des charges,
- chaque esquisse ne doit pas forcément contenir toutes les demandes,
- l'objectif principal est la **quantité, la diversité et la recherche**.

Cette étape correspond à la phase d'exploration dans le développement de concept.

1. Travailler avec des contraintes pour générer des idées

Une méthode pour générer des idées consiste à utiliser **des mots de contraintes**.

Ces contraintes peuvent être par exemple :

- contraintes de forme
- contraintes esthétiques
- contraintes techniques
- contraintes symboliques
- contraintes de matériaux
- contraintes d'époque ou de style
- contraintes d'émotions ou d'ambiances

Principe

À la lecture d'un mot de contrainte, par exemple **géométrique**, le cerveau va automatiquement :

- aller chercher des références,
- des formes connues,
- des objets,
- des architectures,
- des motifs,
- des structures.

Cela va orienter la manière de traiter le cahier des charges **sans partir d'une feuille blanche**.

L'intérêt est aussi de **faire cohabiter deux univers** qui ne nous seraient pas venus à l'esprit spontanément. En variant les contraintes, les esquisses seront **beaucoup plus différentes** que si l'on dessine sans contrainte.

2. Résumer le mandat en mots-clés

Avant de commencer les esquisses, il est judicieux de :

1. Lire le mandat
2. Résumer le mandat en quelques mots-clés
3. Utiliser ces mots-clés comme contraintes de départ

Exemple

Mandat → bague pour architecte, moderne, pierre bleue

Mots-clés possibles :

- géométrique
- lignes
- structure
- minimal
- angle
- répétition
- module
- grille
- construction

Ces mots-clés servent ensuite de **point de départ** pour les esquisses.

3. Exercice : Esquisses chronométrées avec contraintes

Principe de l'exercice

D'après la lecture du mandat :

- tirer des cartes avec des contraintes (formes, esthétique, style, etc.)
- tirer un type de bijou
- réaliser des esquisses en temps limité

Déroulement

Temps par esquisse :

- 5 minutes
- 4 minutes
- 3 minutes
- 2 minutes
- 1 minute
- 45 secondes
- 30 secondes
- 10 secondes
- puis on remonte :
- 30 secondes
- 45 secondes
- 1 minute
- 2 minutes
- 3 minutes
- 4 minutes
- 5 minutes

Objectifs pédagogiques de l'exercice

Cet exercice permet :

- de libérer le coup de crayon,
- de ne pas chercher le dessin parfait,
- de dessiner plus spontanément,
- de produire beaucoup d'idées,
- d'accepter les dessins imparfaits,
- de travailler la rapidité de représentation,
- de changer la perception du temps de dessin.

Au début, **5 minutes semblent très courtes**, puis après avoir dessiné en 10 secondes, **5 minutes paraissent très longues**.

4. Deuxième étape : Travail rapide des volumes

Dans un deuxième temps, on peut reprendre les mêmes esquisses et faire un deuxième exercice.

Exercice

Sur les esquisses existantes :

- ajouter rapidement les ombres,
- indiquer les volumes,
- dessiner les facettes des pierres,
- indiquer les parties brillantes,
- indiquer les creux et les reliefs.

Toujours avec un temps limité :

- commencer avec plus de temps,
- puis diminuer progressivement,
- puis augmenter à nouveau.

Objectif

Cet exercice permet de se concentrer sur :

- comment le volume est donné par le dessin,
- comment une ombre suffit à comprendre une forme,
- comment représenter rapidement une pierre,
- comment rendre un bijou lisible rapidement,
- comment améliorer une esquisse sans la redessiner.

On apprend ainsi que **quelques ombres bien placées peuvent suffire à rendre une esquisse compréhensible**.

Liste de mots de contrainte pour la recherche de forme et d'esquisses

- aléatoire
- allongé
- anguleux
- articulé
- asymétrique
- biface
- bois
- bombé
- brisé
- cabochon
- carré
- central
- chaos
- chevauchement
- concave
- contraction
- contraste
- convexe
- corail
- courbé
- creux
- déformé
- dégradé
- déployé
- déséquilibre
- diagonale
- dispersé
- dynamique
- éloigné
- email
- enfilade
- entrelacé
- épais
- équilibré
- expansion
- extensible
- face
- fermé
- flottant
- fluide
- fragmenté
- fusion
- géométrique
- gravé
- harmonie
- hexagonal
- illusion
- imbriqué
- instable
- juxtaposé
- lumière
- martelé
- mat
- mobile
- mouvement
- multiplié
- nacre
- nombre
- opposition
- ordre
- organique
- oscillant
- ouvert
- ovale
- perforé
- perle
- perle de tahiti
- pivotant
- plein
- pliable
- poli
- proche
- progressif
- progression
- rayonnant
- répétitif
- résine
- réversible
- rigide
- rond
- rotatif
- rupture
- satiné
- serré
- sinueux
- souple
- spirale
- superposition
- suspendu
- symétrique
- tension
- texturé
- torsadé
- transformation
- triangle
- vide

Croquis réhaussé

Rôle du croquis rehaussé

Le croquis rehaussé sert à :

- montrer une idée clairement,
- montrer les volumes,
- montrer les matériaux,
- montrer les pierres,
- mettre en valeur un projet,
- comparer plusieurs variantes,
- présenter un projet à un·e client·e ou à un·e enseignant·e,
- servir de base pour la suite du projet.

Le croquis rehaussé n'est pas un dessin technique, c'est **un dessin de présentation et de compréhension**.

Différence entre esquisse, croquis et croquis rehaussé

Esquisse

- rapide
- recherche d'idées
- pas précis
- pas propre
- beaucoup de dessins

Croquis

- plus lisible
- volumes compréhensibles
- proportions plus justes
- quelques ombres
- détails principaux

Croquis rehaussé

- dessin mis en valeur
- ombres et lumières
- matériaux
- pierres
- couleurs
- mise en page
- dessin de présentation

Étapes pour réaliser un croquis rehaussé

On peut procéder par étapes :

1. Esquisse légère
2. Construction et proportions
3. Mise au propre du trait
4. Ajout des volumes
5. Ombres et lumières
6. Représentation du métal
7. Représentation des pierres
8. Couleur
9. Ombres portées
10. Mise en page
11. Contexte (doigt, oreille, cou, etc.)
12. Annotations

Le croquis rehaussé est souvent **un dessin construit en plusieurs étapes**, pas un dessin fait en une seule fois.

Mettre en valeur un dessin

Pour rendre un dessin plus attractif, on peut :

- renforcer les contrastes,
- ajouter des ombres portées,
- ajouter des éclats,
- utiliser une couleur contrastée,
- utiliser un fond de couleur,
- utiliser du crayon blanc,
- utiliser du calque, qui permet de poser les ombres portées à l'arrière,
- ajouter des traits de construction,
- ajouter des détails agrandis,
- encadrer un dessin,
- ajouter une mise en page intéressante.

Le but du croquis rehaussé est de **rendre l'idée lisible, compréhensible et attractive.**