Dessin artistique



CONFORME AU PROGRAMME NATIONAL

1ère Année

Option COUPE & COUTURE

ÉDITION 2025



a

TABLE DE MATIERE

Préliminaires 1

0.1. Objectifs Généraux du Cours 1

- 🎯 La Dualité de l'Artisan-Artiste 1
- 🧠 Éducation de l'Œil et Analyse Structurelle 1
- ✍️ Maîtrise Psychomotrice et Précision du Geste 1

0.2. Compétences Visées 2

- 📐 Compétences Graphiques Fondamentales 2
- 👁️ Compétences d'Observation et de Reproduction 2
- 💼 Compétences Professionnelles Transversales 3

0.3. Matériel Pédagogique Requis 3

- ✒️ Les Crayons Graphite : L'Instrumentation de Précision 3
- 🧼 La Gomme Blanche Tendre : Outil de "Lumière" 4
- 📏 Les Instruments de Géométrie : Latte et Équerre 4
- 📄 Le Support Papier : Le Champ de Bataille 5
- 🔪 Le Taille-Crayon de Précision ou Cutter 5

Chapitre 1 : Initiation Graphique et Tenue de l'Outil 8

1.1. Ergonomie et Posture 8

1.1.1. Biomécanique de la Position Assise 8

1.1.2. Préhension et Manipulation du Crayon 10

1.1.3. Organisation de l'Espace de Travail 10

1.2. Étude du Point et de la Ligne 12

1.2.1. Le Point comme Unité Fondamentale 12

1.2.2. La Ligne Droite et la Rectitude 12

1.2.3. La Gestion de l'Épaisseur et de la Pression 14

1.3. Les Courbes et les Spirales 14

1.3.1. Cinématique du Geste Courbe 14

1.3.2. Arabesques et Sinusoïdes 14

1.3.3. La Spirale et la Maîtrise Centripète 15

1.4. Ressources complémentaires 15

- 1.4.1. Questions et réponses d'approfondissement 15
- 1.4.2. Confusions et erreurs fréquentes à éviter 16

1.4.3. Scenarios et Exercices 17

- Scénarios d'assimilation 17
- Exercices 19

Chapitre 2 : Les Formes Géométriques de Base 23
2.1. Construction des Polygones Réguliers 23
2.1.1. Le Carré et le Rectangle : Structures du Patronnage 23
2.1.2. Le Triangle : Dynamique et Évasement 25
2.1.3. Analyse des Angles et des Côtés 25
2.2. Le Cercle et l'Ovale 27
2.2.1. Le Cercle : Rayonnement et Révolution 27
2.2.2. L'Ovale : La Forme Organique 27
2.2.3. Ellipses et Perspective Cylindrique 29
2.3. Composition Géométrique Décorative (Frises) 29
2.3.1. Principes de Répétition et d'Alternance 29
2.3.2. Rythme et Progression 29
2.3.3. Symétrie et Asymétrie 30
2.4. Ressources complémentaires 30
- 2.4.1. Questions et réponses d'approfondissement 30
- 2.4.2. Confusions et erreurs fréquentes à éviter 31
- 2.4.3. Scenarios et Exercices 32
- Scénarios d'assimilation 32
- Exercices 34
Chapitre 3 : Les Volumes Élémentaires (Solides) 40
3.1. Le Cube et le Pavé 40
- Construction en perspective cavalière simple 40
- Compréhension des faces visibles et cachées 42
3.2. Le Cylindre et le Cône 44
- Construction du cylindre (base elliptique) 44
- Le Cône et les volumes évasés 44
3.3. La Sphère 46
- Représentation de la sphère et différenciation avec le cercle 46
3.4. Ressources complémentaires 47
- 3.4.1. Questions et réponses d'approfondissement 47
- 3.4.2. Confusions et erreurs fréquentes à éviter 47
3.4.3. Scenarios et Exercices 48
Chapitre 4 : Ombres et Lumières (Introduction aux Valeurs) 53
4.1. L'Échelle des Valeurs 53
- Création d'une échelle de gris par hachures 53
- Apprentissage du dosage de la pression sur le crayon 53

4.2. Ombre Propre et Ombre Portée 55
- Observation d'une source lumineuse unique 55
- Distinction physique : Ombre sur l'objet vs Ombre sur le sol 55

4.3. Modelé d'un Objet Simple 57
- Exercice de synthèse : Dessin d'une calebasse ou poterie 57
- Illusion de rondeur et volume 57

4.4. Ressources complémentaires 59
- 4.4.1. Questions et réponses d'approfondissement 59
- 4.4.2. Confusions et erreurs fréquentes à éviter 59
- 4.4.3. Scenarios et Exercices 60

Chapitre 5 : Proportions du Corps Humain (Face) 66

5.1. Le Canon de 8 Têtes 66
- Explication scientifique de l'unité de mesure "Tête" 66
- Construction de l'axe de symétrie vertical 68
- Placement rigoureux des lignes de hauteur 68

5.2. Squelette Simplifié (Schéma Fil de Fer) 70
- Tracé de la structure interne 70
- Compréhension des points d'articulation majeurs 70

5.3. Mise en Volume de la Silhouette (La Chair) 71
- Habillage du squelette par des volumes géométriques 71
- Recherche de la symétrie parfaite 71

5.4. Ressources complémentaires 72
- 5.4.1. Questions et réponses d'approfondissement 72
- 5.4.2. Confusions et erreurs fréquentes à éviter 72
- 5.4.3. Scenarios et Exercices 73

Chapitre 6 : Étude de la Tête (Bases) 78

6.1. Construction de l'Ovale du Visage 78
- Tracé de l'ovale de face 78
- Division du visage en trois tiers égaux 78

6.2. Positionnement des Éléments du Visage 80
- Placement schématique des yeux, du nez et de la bouche 80
- Priorité à la justesse sur la ressemblance 80

6.3. Ressources complémentaires 82
- 6.3.1. Questions et réponses d'approfondissement 82
- 6.3.2. Confusions et erreurs fréquentes à éviter 82
- 6.3.3. Scenarios et Exercices 83

Chapitre 7 : Le Vêtement à Plat (Schématisation) 87
7.1. La Jupe de Base 87
- Conception Géométrique de la Jupe Droite 87
- Architecture de la Jupe Évasée 87
- Détails Techniques et Finitions 89

7.2. Le Corsage Simple 89
- Structure du Buste et Symétrie Axiale 89
- Traitement de l'Encolure et des Emmanchures 89
- Indication des Valeurs de Couture 92

7.3. Notion de Tomber du Tissu (Lignes de Plis) 92
- Physique de la Gravité et Matériaux Rigides 92
- Fluidité et Courbures des Tissus Souples 92
- Interaction Lumière et Texture 93

7.4. Ressources complémentaires 93
- 7.4.1. Questions et réponses d'approfondissement 93
- 7.4.2. Confusions et erreurs fréquentes à éviter 93
- 7.4.3. Scenarios et Exercices 94

Chapitre 8 : Projet de Fin d'Année (Synthèse) 101
8.1. Planche Récapitulative 101
- Composition de la Silhouette de Face 101
- Dessin Technique de la Tenue Scolaire 101
- Encadrement et Frise Décorative Géométrique 103

8.2. Ressources complémentaires 103
- 8.2.1. Questions et réponses d'approfondissement 103
- 8.2.2. Confusions et erreurs fréquentes à éviter 104
- 8.2.3. Scenarios et Exercices 104

JUSTIFICATION DES AJUSTEMENTS (NOTE À L'ENSEIGNANT) 110
1. Suppression de la "Stylisation" (Chapitre 9 & 12 de l'ancien programme) 110
- Primauté de l'Anatomie Réelle sur la Déformation Esthétique 110
- Cohérence avec les Exigences du Patronnage 110
- Progressivité de l'Acquisition des Compétences 110

2. Remplacement de la "Nature Morte Complexe" par les "Volumes Élémentaires" 111
- Déconstruction Géométrique comme Prérequis 111
- Gestion de la Lumière sur des Surfaces Simples 111
- Application Directe aux Composants Vestimentaires 112

3. Introduction du "Graphisme Préparatoire" 112

- Développement de la Motricité Fine Spécifique 112
- Synergie avec l'Apprentissage de la Piqûre Machine 112
- Rigueur du Trait Technique 113

4. Élimination de la Couleur (temporaire) 113
   - Priorisation de la Valeur et du Contraste 113
   - Maîtrise des Outils Fondamentaux 113
   - Économie et Accessibilité du Matériel 113
5. Ressources complémentaires 114
   - 5.1. Questions et réponses d'approfondissement 114
   - 5.2. Confusions et erreurs fréquentes à éviter 114
   - 5.3. Scenarios et Exercices 115

ANNEXES ..... a

ANNEXES ..... a

ANNEXES : RÉFÉRENTIEL TECHNIQUE ET PÉDAGOGIQUE i

1. Glossaire Technique du Dessin de Mode i
   - Terminologie de la Ligne et du Trait i
   - Terminologie de la Morphologie et du Vêtement ii
2. Guide des Textures et Matériaux Locaux (Rendu N&B) ii
   - Représentation du Pagne Wax (Coton Imprimé) ii
   - Représentation du Bazin Riche (Coton Damassé) iii
   - Représentation du Rafia et Velours du Kasaï (Textiles Traditionnels) iv
   - Représentation de la Soie et Mousseline (Matériaux Fluides) iv
3. Bibliothèque des Gabarits de Construction v
   - Le Canon de 8 Têtes (Protocole de Construction Pas à Pas) v
   - Le Schéma du Visage (Zoom Technique) vi
4. Grilles d'Auto-Évaluation et Critères de Notation vi
   - Grille d'Analyse du Dessin Technique (Vêtement à Plat) vi
   - Grille d'Analyse de la Silhouette (Projet Artistique) vii
5. Maintenance et Ergonomie en Milieu Tropical viii
   - Protection du Matériel contre l'Humidité viii
   - Ergonomie Posturale pour le Dessin de Précision viii
   - Technique d'Affûtage et Entretien des Outils viii
6. Recueil de Motifs Patrimoniaux (Graphisme) ix
   - Les Géométries Kuba (Kasaï) ix
   - Les Scarifications Luba et Ngala (Haut-Lomami / Équateur) ix
7. Exercices de Remédiation (En cas d'échec) x

- Protocole de Correction du "Trait Tremblé" x
- Protocole de Correction de "L'Asymétrie Chronique" x



Préliminaires

0.1. Objectifs Généraux du Cours

🎯 La Dualité de l'Artisan-Artiste

Ce programme inaugural de Dessin Artistique pour la première année de l'option Coupe et Couture ne se limite pas à une simple initiation esthétique. Il constitue la fondation technique indispensable sur laquelle reposera toute la carrière du futur professionnel de l'habillement. L'objectif premier est de forger une **discipline visuelle et manuelle** rigoureuse. Nous ne formons pas ici des peintres de chevalet, mais des techniciens de la mode capables de communiquer une idée de vêtement avec une clarté absolue. Le dessin devient alors un langage universel, un outil de transmission d'informations techniques entre le cerveau du créateur et la main du tailleur. L'élève doit comprendre que chaque trait tracé sur le papier préfigure un coup de ciseaux dans le tissu ou une piqûre à la machine.

🧠 Éducation de l'Œil et Analyse Structurelle

Le second pilier de cet enseignement réside dans la restructuration complète de la perception visuelle de l'apprenant. Avant de savoir dessiner, l'élève doit réapprendre à voir. L'objectif est de transformer un regard passif en un **regard analytique**. Face à une silhouette, un vêtement ou un objet, l'élève ne doit plus percevoir une image globale floue, mais identifier instantanément les volumes géométriques sous-jacents, les axes de symétrie, les rapports de proportions et la direction de la lumière. Cette compétence analytique est directement transférable à l'atelier de couture : comprendre comment un cylindre devient une manche ou comment un cône devient une jupe évasée est crucial pour le patronnage. Nous visons à développer une intelligence spatiale qui permet de visualiser mentalement le vêtement en 3D avant même de le tracer en 2D.

✍️ Maîtrise Psychomotrice et Précision du Geste

L'objectif physique du cours est le développement de la motricité fine. La pratique du dessin technique exige une coordination neuromusculaire spécifique, identique à celle requise pour les travaux d'aiguille de haute précision. En imposant des exercices de traçage de lignes parallèles, de courbes régulières et de formes géométriques parfaites, nous éduquons la

main à obéir à l'intention de l'esprit sans tremblement ni hésitation. Cette maîtrise du geste graphique garantit la **qualité des finitions** : une main capable de tracer une ligne droite parfaite à la règle sur papier sera naturellement plus apte à guider un tissu droit sous le pied-de-biche. Le cours vise donc à installer des automatismes gestuels de précision, d'assurance et de fluidité, bannissant le geste "poilu" ou incertain qui caractérise l'amateurisme.

0.2. Compétences Visées

📐 Compétences Graphiques Fondamentales

À l'issue de cette première année, l'apprenant possédera une maîtrise opérationnelle des outils graphiques de base. Il sera capable de :

- **Tracer avec régularité :** Produire des lignes d'intensité constante, gérer la pression du crayon pour différencier les traits de construction (légers) des traits définitifs (forts), et exécuter des hachures régulières pour signifier les ombres et les textures.
- **Construire géométriquement :** Utiliser la règle et l'équerre non comme des béquilles, mais comme des instruments de vérification pour bâtir des structures solides (cubes, cylindres, prismes) qui serviront d'ossature aux objets et aux corps.
- **Gérer l'échelle et la proportion :** Reproduire un modèle en l'agrandissant ou en le réduisant sans en altérer les rapports internes, compétence essentielle pour passer du croquis de carnet au patron grandeur nature.

🎯 Compétences d'Observation et de Reproduction

L'élève développera une acuité visuelle lui permettant d'interagir avec le réel. Il devra démontrer sa capacité à :

- **Synthétiser les formes complexes :** Regarder un objet naturel (comme une calebasse ou un fruit) et le traduire immédiatement en une combinaison de volumes simples (sphères, ovoïdes) pour en faciliter le dessin.
- **Interpréter la lumière :** Identifier la source lumineuse sur un objet, placer correctement l'ombre propre et l'ombre portée pour donner l'illusion du volume et de la profondeur sur une surface plane.

- **Respecter la réalité anatomique :** Dessiner le corps humain selon le canon académique de 8 têtes, en position statique de face et de profil. Cette compétence est non négociable : avant de styliser ou d'allonger la silhouette (programme de 2ème année), l'élève doit prouver qu'il maîtrise les proportions réelles (largeur d'épaules, placement de la taille, longueur des bras) indispensables à la confection de vêtements portables.

Compétences Professionnelles Transversales

Au-delà du simple dessin, le cours valide des attitudes professionnelles requises dans l'industrie de la mode en RDC :

- **Rigueur et Propreté :** Présenter des planches impeccables, sans taches, sans traces de gomme sales, avec des marges respectées et une écriture normée. Le soin apporté au dessin reflète le soin qui sera apporté au vêtement fini.
- **Organisation spatiale :** Mettre en page harmonieusement ses dessins sur la feuille, gérer les vides et les pleins, centrer les sujets. Cette compétence préfigure l'optimisation du placement des pièces de patron sur le tissu pour éviter le gaspillage (le plan de coupe).
- **Autonomie critique :** Être capable d'auto-évaluer son travail, de repérer une asymétrie ou une erreur de perspective et de la corriger sans l'intervention constante de l'enseignant.

0.3. Matériel Pédagogique Requis

Les Crayons Graphite : L'Instrumentation de Précision

Le choix des crayons n'est pas anodin ; il détermine la qualité technique du rendu. Nous exigeons une gamme précise pour éduquer la main à différentes pressions et sensibilités.

- **Crayon H (Hard / Dur) :** Indispensable pour le **tracé technique et la construction**. Sa mine sèche, riche en argile, laisse un trait gris clair, fin et précis qui ne bave pas. Il est utilisé pour les squelettes, les axes de symétrie et les lignes de repère qui seront gommés ou recouverts. L'élève apprend avec cet outil la légèreté du geste : on "effleure" le papier pour construire.

- **Crayon HB (Hard-Black / Moyen) :** L'outil standard pour l'écriture des légendes et le tracé des contours définitifs nets. Il offre un compromis idéal entre visibilité et propreté. C'est le crayon de la "décision" : une fois la construction validée au H, le HB vient figer la forme.
- **Crayon B ou 2B (Black / Tendre) :** Réservé au **croquis artistique et à l'ombrage**. Sa mine grasse et tendre permet d'obtenir des noirs profonds et des dégradés subtils. Il sert à donner du volume (modelé), à suggérer la texture d'un tissu épais ou à marquer les zones d'ombre. Son utilisation demande une maîtrise pour ne pas salir la planche par frottement accidentel.

🩹 La Gomme Blanche Tendre : Outil de "Lumière"

Nous bannissons les gommes roses scolaires abrasives qui détruisent la surface du papier. L'élève doit se procurer une gomme blanche vinyle ou plastique de haute qualité (type Staedtler Mars Plastic ou équivalent local disponible à Kinshasa/Lubumbashi).

- **Fonction de nettoyage :** Elle doit effacer le graphite sans laisser de trace colorée ni graisser le papier.
- **Fonction de dessin :** L'élève apprendra à utiliser la gomme comme un outil de dessin à part entière, pour "ouvrir des blancs" dans une zone grisée, créant ainsi des reflets de lumière ou des éclats sur un tissu satiné. On dessine par soustraction de matière.

📏 Les Instruments de Géométrie : Latte et Équerre

Dans le contexte du dessin technique de mode, ces outils sont les garants de la symétrie et de l'aplomb.

- **Latte graduée (30 à 50 cm) :** Transparente de préférence pour voir le dessin en dessous. Elle sert à tracer les axes verticaux (fil droit), les lignes d'horizon et à mesurer les proportions du canon (têtes). Elle connecte le dessin aux mathématiques.
- **Équerre :** Fondamentale pour garantir la perpendicularité des axes (carrure par rapport à la colonne vertébrale, ligne de bassin). Une silhouette dont les axes ne sont pas d'équerre semblera tomber ou être

déséquilibrée. L'usage de l'équerre inculque la notion de "droit fil" et de rectitude structurelle.

Le Support Papier : Le Champ de Bataille

La qualité du papier influence directement le plaisir de dessiner et le résultat final.

- **Format A4 (80-90g) :** Pour les exercices quotidiens, les croquis rapides et les prises de notes. C'est le papier de recherche et d'entraînement.
- **Format A3 (Papier Canson ou Bristol 120g-160g) :** Pour les planches récapitulatives et les projets de fin de chapitre. Ce grammage plus fort résiste au gommage répété et permet un travail plus poussé des ombres sans gondoler. La blancheur du papier doit être préservée méticuleusement (lavage de mains obligatoire avant chaque séance).
- **Pochettes de protection :** Dans notre climat tropical humide, protéger le papier est vital. L'humidité de l'air ramollit le papier et rend le trait baveux. L'élève doit avoir une chemise cartonnée ou plastique pour garder ses supports plans et secs.

Le Taille-Crayon de Précision ou Cutter

Un dessin précis est impossible avec une mine émoussée. L'élève doit posséder un taille-crayon avec un réservoir (pour la propreté en classe) et une lame affûtée.

- **Technique du Cutter :** Nous encouragerons progressivement (selon l'habileté) l'usage du cutter (lame rasoir) pour tailler la mine en biseau long, dégageant le bois sur 2 cm. Cette technique "Beaux-Arts" permet d'utiliser le plat de la mine pour les ombrages larges et la pointe pour les détails, offrant une polyvalence maximale sans changer d'outil. Cela responsabilise également l'élève sur l'entretien de son matériel.

Éditions Donel C.
Direction Éditoriale et Conception Générale :
MURHULA BAZIKANGE M.
Pour contacts, mon site web :
https://murhulabazikange.com/

© 2025, Donel Consulting, Kin. RDC
Tous droits réservés.

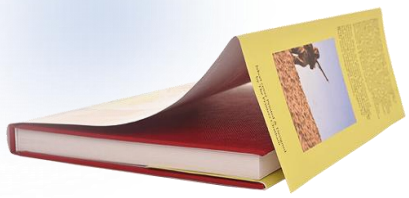
Pour l'excellence de l'éducation en RDC,
Tous les manuels scolaires en un seul endroit,
sur ce site web :
https://manuels-scolaires-rdc.com/

Pour plus de détails, scannez ceci :

PARTIE I

GRAMMAIRE GRAPHIQUE ET GÉOMÉTRIE PLANAIRE

Avant de dessiner la mode, l'élève doit maîtriser son outil. Cette partie développe la motricité fine et la rigueur géométrique, compétences directement transférables au traçage de patrons en atelier de couture.



Chapitre 1 : Initiation Graphique et Tenue de l'Outil

1.1. Ergonomie et Posture

1.1.1. Biomécanique de la Position Assise

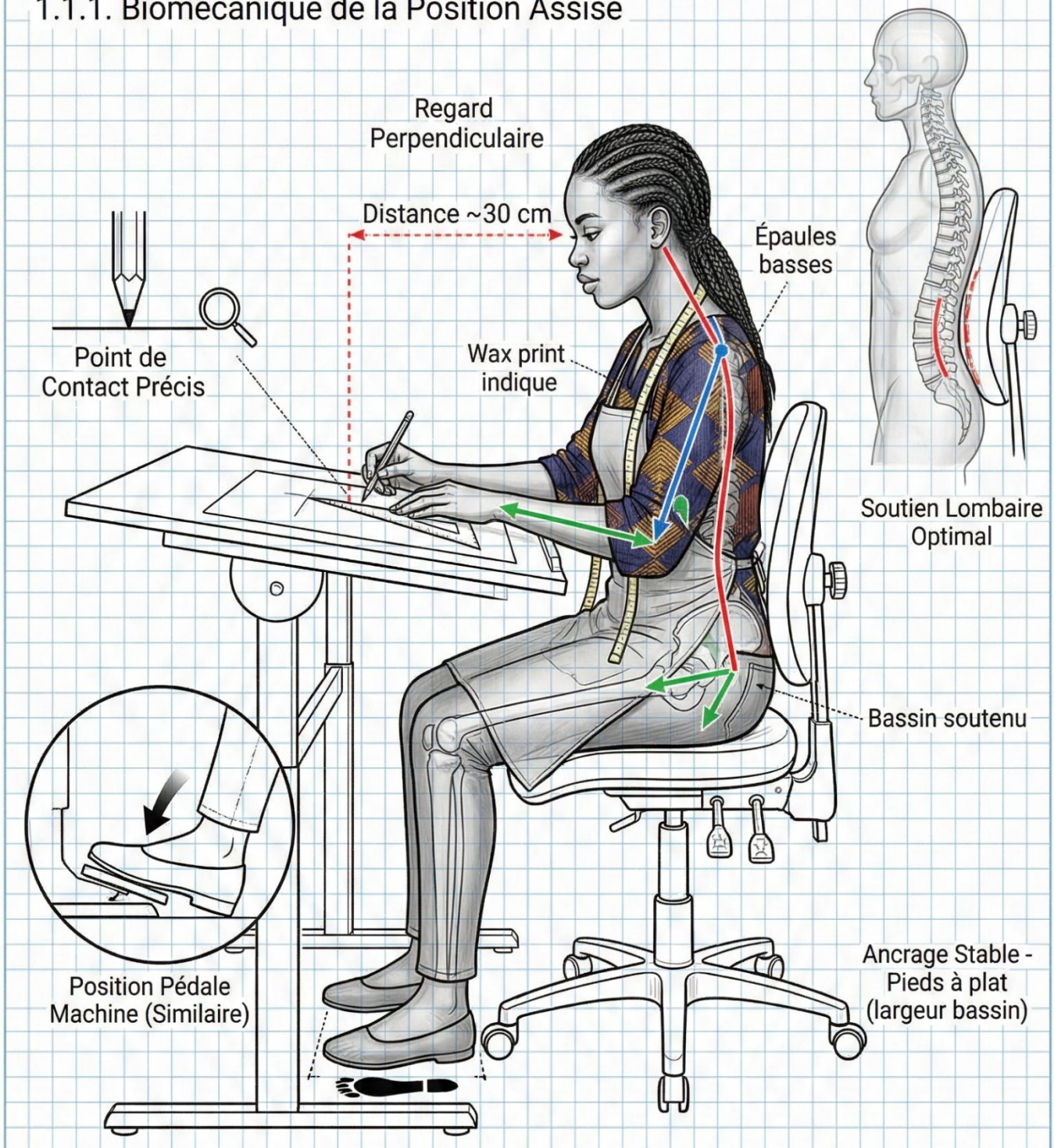
L'acquisition d'une posture rigoureuse constitue la fondation inébranlable de toute pratique artistique et artisanale de qualité. L'élève doit positionner son bassin au fond de la chaise, garantissant un soutien lombaire optimal qui libère la colonne vertébrale de toute tension parasite. Les pieds reposent intégralement à plat sur le sol, parallèles et écartés à la largeur du bassin, créant un ancrage stable similaire à la position requise pour le contrôle de la pédale d'une machine à coudre industrielle. Le buste se maintient à la verticale, favorisant une respiration diaphragmatique ample nécessaire à la fluidité du geste graphique. Cette verticalité aligne le regard perpendiculairement à la surface de travail, prévenant les distorsions de perspective qui surviennent lorsque l'œil observe le papier sous un angle oblique.

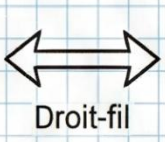
La distance entre les yeux et la feuille doit rester constante, environ trente centimètres, pour permettre une vision globale du travail sans fatigue oculaire prématurée. Les épaules doivent demeurer basses et détendues, évitant la crispation trapézoïdale qui entrave la mobilité du bras. Cette discipline posturale prépare directement le corps aux longues sessions de patronnage en atelier, où l'endurance physique détermine la régularité de la production. L'élève apprend ainsi à considérer son propre corps comme le premier outil de l'atelier, dont le réglage précis conditionne la qualité du résultat final.

CHAPITRE 1 : INITIATION GRAPHIQUE ET TENUE DE L'OUTIL

1.1. Ergonomie et Posture

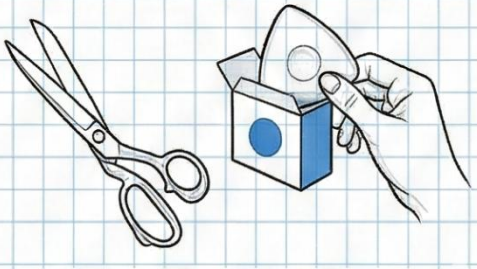
1.1.1. Biomécanique de la Position Assise





Droit-fil





Outils de Traçage & Coupe

Note Pédagogique :
La posture conditionne la précision du trait et l'endurance en atelier. Le corps est le premier outil.

1.1.2. Préhension et Manipulation du Crayon

La tenue de l'outil graphique exige une prise dite "en trépied dynamique", où le crayon repose sur la première phalange du majeur tout en étant stabilisé par la pulpe du pouce et de l'index. Cette configuration anatomique offre un compromis optimal entre fermeté du maintien et liberté de mouvement. Le crayon se tient à environ trois centimètres de la pointe pour le dessin technique, permettant une visibilité totale du tracé en cours d'exécution. L'élève doit exercer une pression constante mais modérée, la force venant de l'épaule et non d'une contraction des doigts.

Le poignet joue un rôle de pivot souple, jamais verrouillé, autorisant des balayages fluides sur la surface du papier. Pour les tracés de grande amplitude, tels que les lignes de droit-fil sur un patron, le mouvement prend sa source dans l'articulation du coude, voire de l'épaule, garantissant une rectitude que le seul mouvement des doigts ne saurait produire. La maîtrise de cette gestuelle dissocie le mouvement de la main de celui de l'avant-bras, une compétence psychomotrice qui se transférera directement à la manipulation des ciseaux de coupe et au guidage du tissu sous le pied-de-biche.

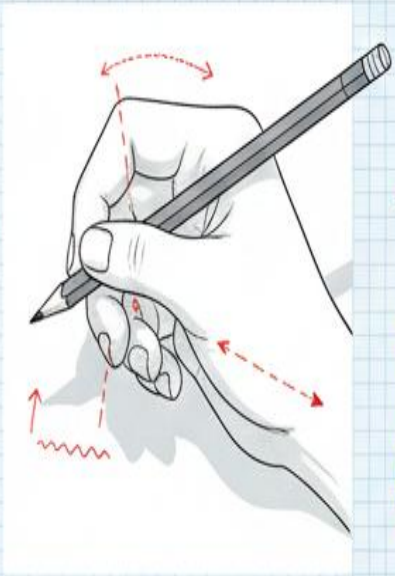
1.1.3. Organisation de l'Espace de Travail

La disposition des outils sur la table à dessin obéit à une logique d'efficience et de sécurité. La source lumineuse doit provenir de la gauche pour les droitiers, et inversement pour les gauchers, afin de projeter l'ombre de la main à l'opposé de la zone de travail. Cette gestion de la lumière assure une perception exacte des contrastes et des finesses du trait. Le plan de travail doit rester vierge de tout objet superflu ; seuls le papier, le crayon et la gomme occupent l'espace immédiat.

Les instruments de mesure et de traçage se placent latéralement, accessibles sans torsion du tronc. Cette organisation spatiale inculque à l'élève la rigueur nécessaire à la gestion d'un poste de couture, où l'ordre garantit la sécurité lors de la manipulation d'outils tranchants ou perforants. L'élève apprend à sanctifier sa zone de travail, la considérant comme un territoire technique où chaque geste doit être optimisé pour l'économie d'énergie et la précision du résultat.

TECHNIQUES FONDAMENTLES DU DESSIN DE PATRONAGE

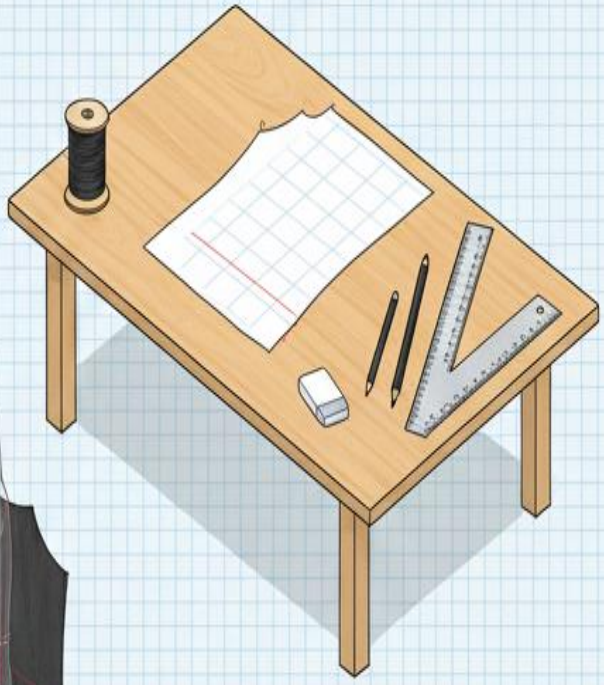
1. PRÉHENSION DU CRAYON



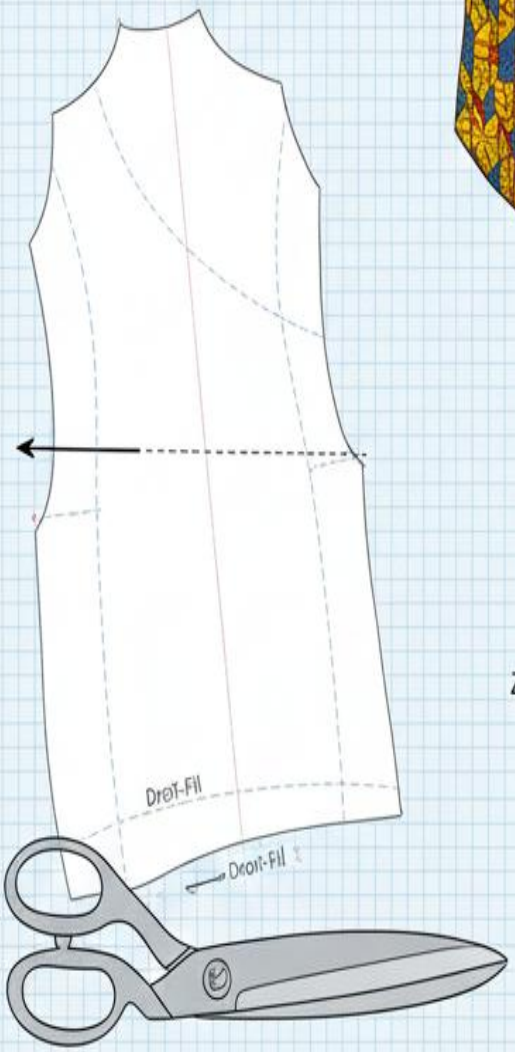
2. DE LA 2D À 3D : L'ASSEMBLIGE CONGOLAISE



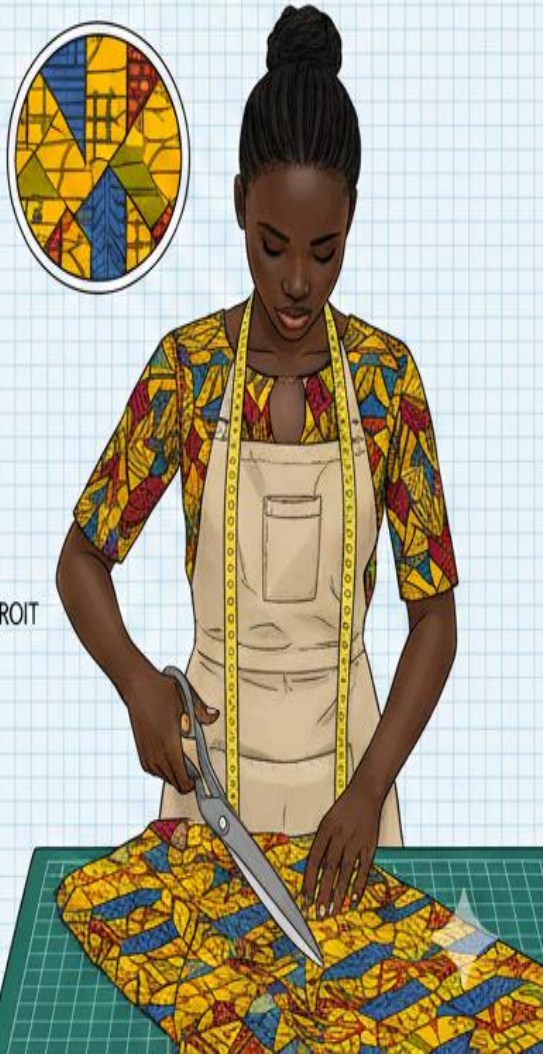
3. ORGANIZATION DE ÈSPACE DE TROVAIL



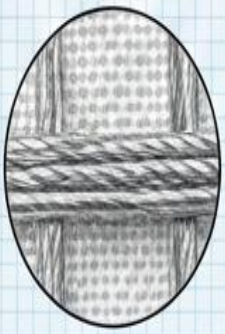
TRACÉ DE GRANDE AMPLIDIUE



ZOOM ASSEMBLAGE: MONTAGE ÉPAULE



ZOOM POINT DE COUÉTURE : POINT DROIT



1.2. Étude du Point et de la Ligne

1.2.1. Le Point comme Unité Fondamentale

Le point représente l'atome du langage graphique, l'impact initial de l'outil sur le support. L'élève doit apprendre à marquer des points de repère avec une netteté chirurgicale, sans écraser la mine ni percer le papier. Ces points servent de balises topographiques pour la construction future des patrons, marquant les intersections de coutures, les emplacements de pinces ou les boutons. La précision du point détermine l'exactitude de toute la structure géométrique qui s'y rattachera.

Une constellation de points alignés définit la trajectoire d'une coupe ou d'une piqûre. L'exercice consiste à positionner des points à intervalles réguliers sans l'aide d'instruments de mesure, développant le "compas dans l'œil". Cette acuité visuelle permet d'estimer les distances et les proportions instantanément, une compétence vitale pour l'ajustement rapide d'un vêtement lors des essayages ou pour le placement harmonieux de motifs décoratifs, comme les perles sur un corsage traditionnel luba.

1.2.2. La Ligne Droite et la Rectitude

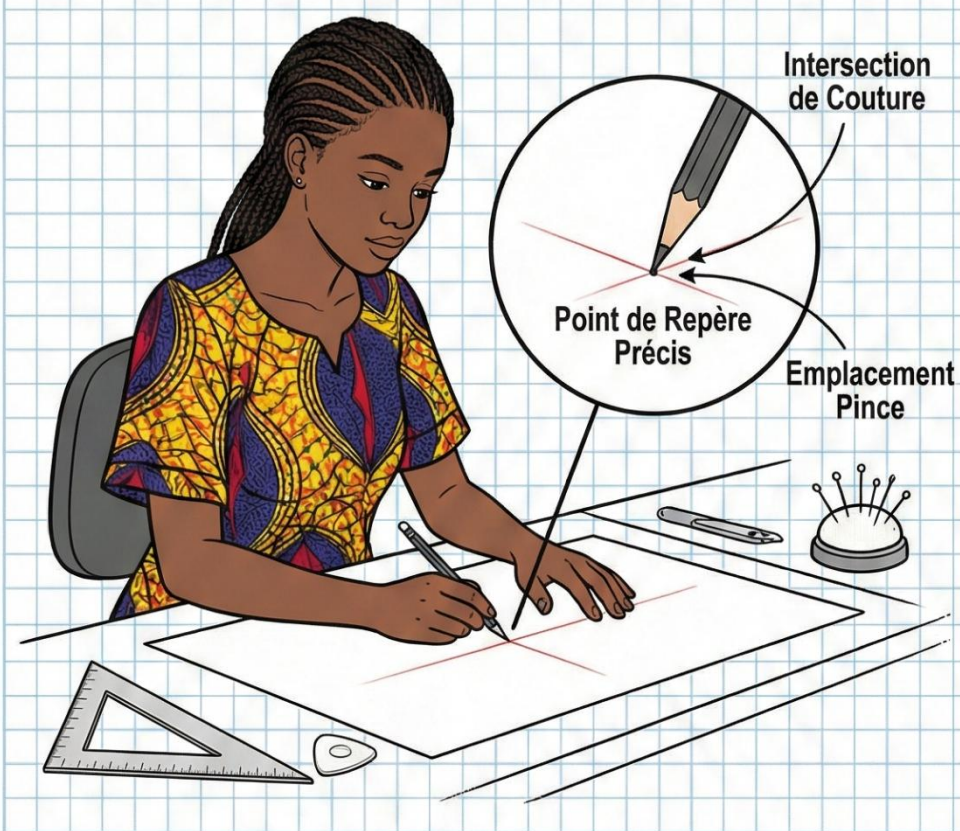
La ligne droite matérialise la tension entre deux points, symbolisant la rigueur et la structure. L'élève pratique le tracé de lignes verticales, horizontales et obliques à main levée, cherchant une rectitude absolue sans l'assistance de la règle. La ligne verticale évoque la chute d'un fil à plomb, référence au droit-fil chaîne du tissu et à la gravité qui régit le tombé du vêtement. La ligne horizontale rappelle la trame du textile et les lignes de construction majeures comme la ligne de taille ou de bassin.

Les exercices imposent de tracer des parallèles équidistantes, simulant les valeurs de couture ou les nervures décoratives. La régularité de l'espace entre les traits (l'interligne) valide la maîtrise de la pression et de la vitesse du geste. Une ligne tremblotante ou d'épaisseur variable indique une hésitation posturale ou mentale que l'élève doit corriger. Cette maîtrise du trait rectiligne conditionne directement la capacité à réaliser des coutures droites impeccables et à tracer des patrons de base fiables.

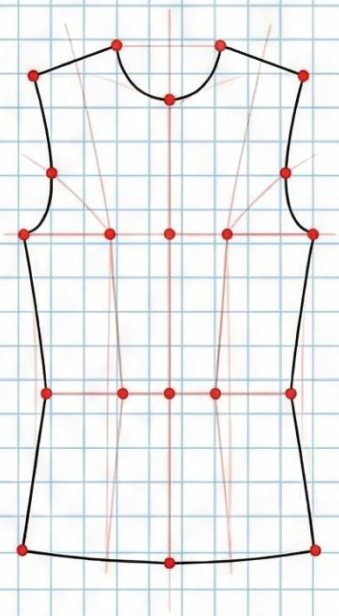
CHAPITRE 1 : INITIATION GRAPHIQUE ET TENUE DE L'OUTIL

1.2. Étude du Point et de la Ligne

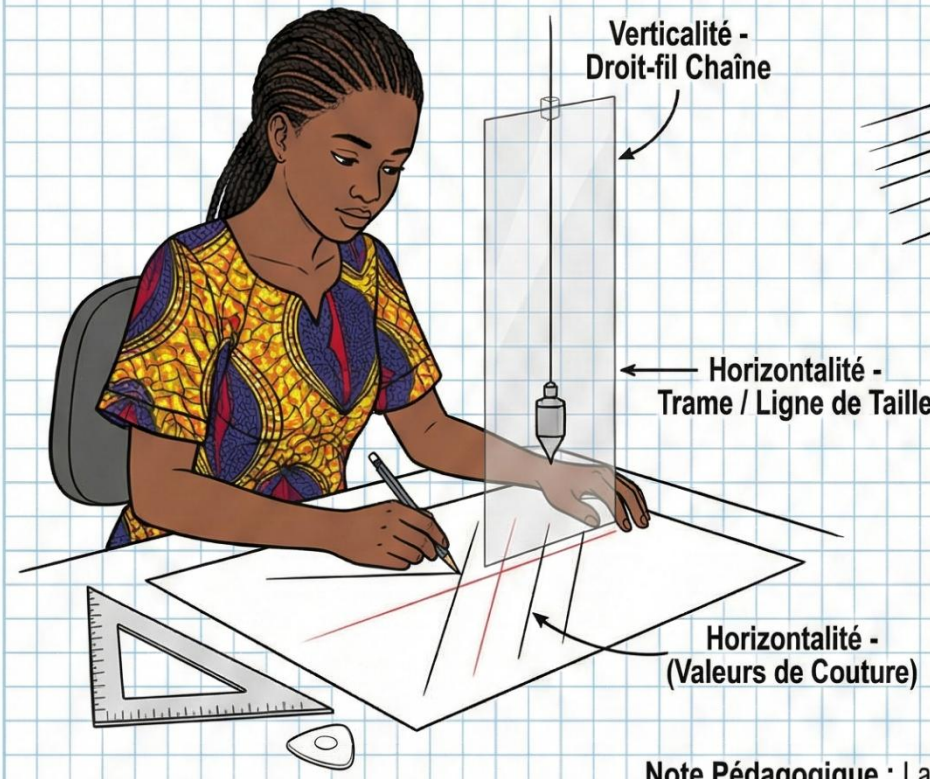
1.2.1. Le Point comme Unité Fondamentale



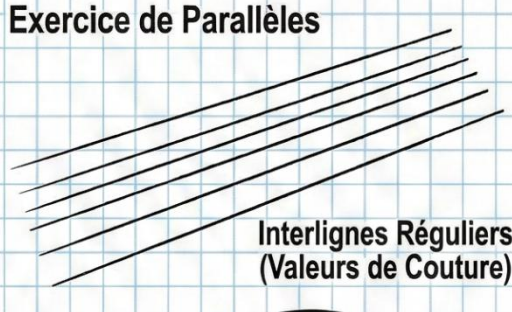
Balises Topographiques



1.2.2. La Ligne Droite et la Rectitude



Exercice de Parallèles



Interlignes Réguliers (Valeurs de Couture)



Rectitude Absolue (Traçage sur Tissu)

Note Pédagogique : La précision du point et la rectitude de la ligne sont la base de toute construction géométrique et couture impeccable.

1.2.3. La Gestion de l'Épaisseur et de la Pression

La variation de l'épaisseur du trait, ou modulation, enrichit le dessin technique d'informations tridimensionnelles. Un trait fin et léger indique une ligne de construction provisoire ou une couture invisible. Un trait fort et appuyé délimite les contours définitifs du vêtement ou les zones d'ombre portée. L'élève apprend à moduler la pression exercée sur la mine pour obtenir une gamme de gris, du plus diaphane au plus intense, sans jamais briser la pointe.

Cette sensibilité tactile se traduit par une meilleure compréhension des textiles : le trait lourd évoque la densité d'un velours ou d'un denim, tandis que le trait aérien suggère la mousseline ou la soie. La capacité à contrôler la pression de la main prépare également à la maîtrise de la pression du pied sur la pédale de la machine à coudre, où la nuance détermine la vitesse d'exécution. L'élève développe une main intelligente, capable d'adapter sa force à la résistance du matériau travaillé.

1.3. Les Courbes et les Spirales

1.3.1. Cinématique du Geste Courbe

Le tracé de la courbe exige une libération totale des articulations du membre supérieur. Contrairement à la ligne droite qui peut solliciter un blocage momentané pour assurer la rectitude, la courbe demande une rotation fluide autour d'un pivot virtuel. L'élève s'exerce à tracer des arcs de cercle en utilisant le coude comme centre de rotation naturel, générant des courbes de grand rayon idéales pour les ourlets de jupes évasées.

Pour les courbes plus serrées, le poignet prend le relais, permettant de dessiner les contours anatomiques complexes. La fluidité du geste doit être ininterrompue ; toute reprise ou arrêt crée une cassure visuelle inacceptable. Cette continuité gestuelle est analogue à la couture d'une manche montée ou d'une encolure, où l'arrêt de la machine au mauvais moment peut créer un défaut irrécupérable dans le tissu. La courbe incarne la nature organique du corps humain que le vêtement doit épouser.

1.3.2. Arabesques et Sinusoïdes

L'étude des arabesques et des sinusoïdes introduit la notion de rythme et d'inversion de courbure. L'élève trace des lignes serpentines continues,

apprenant à gérer le point d'inflexion où la courbe change de direction. Cette compétence est cruciale pour le dessin des emmanchures, des têtes de manches et des découpes princesse, qui épousent les convexités et concavités du buste féminin.

La régularité des sinusoïdes prépare également à la représentation des drapés et des ondulations du tissu. En observant les mouvements de l'eau du fleuve Congo à Kisangani ou les méandres des lianes dans la forêt équatoriale, l'élève comprend que la nature privilégie la courbe. Transposé au dessin de mode, cet exercice permet de représenter avec réalisme les volants, les jabots et les plis souples qui animent la silhouette en mouvement.

1.3.3. La Spirale et la Maîtrise Centripète

La spirale constitue l'exercice ultime de contrôle moteur fin, demandant une réduction progressive et constante du rayon de courbure. En partant de l'extérieur vers le centre (mouvement centripète) ou l'inverse (centrifuge), l'élève doit maintenir un espacement constant entre les spires. Cet exercice renforce la concentration et la stabilité de la main sur de longues séquences ininterrompues.

Sur le plan technique, la spirale aide à conceptualiser les volumes enveloppants, comme les jupes portefeuille ou les drapés torsadés. Elle développe également la dextérité nécessaire pour les finitions manuelles délicates, telles que la broderie de motifs circulaires ou la pose de passementerie en volutes. La maîtrise de la spirale démontre que l'élève a acquis une autorité complète sur son outil, capable de guider le trait dans des configurations spatiales complexes sans perte de précision.

1.4. Ressources complémentaires

1.4.1. Questions et réponses d'approfondissement

Pourquoi la position des pieds influence-t-elle la qualité du trait graphique ?

La position des pieds assure la stabilité du bassin et de la colonne vertébrale. Un ancrage solide au sol empêche les micro-mouvements du torse qui se répercutent parasite sur la main, garantissant ainsi la rectitude et la précision du trait, essentielle pour le dessin technique.

En quoi la modulation de la pression du crayon prépare-t-elle au travail des tissus ?

La modulation de la pression développe la sensibilité tactile et la motricité fine. Cette compétence permet de traduire graphiquement la différence de poids et de texture des matières (lourd pour le denim, léger pour la soie), préparant l'élève à manipuler physiquement ces textiles avec la force ou la délicatesse appropriée lors de la coupe et de la couture.

Quelle est la relation technique entre le tracé d'une sinusoïde et la construction d'une manche ?

La sinusoïde enseigne la gestion des points d'inflexion, c'est-à-dire l'endroit où une courbe change de direction. Cette géométrie est identique à celle de la tête de manche, qui présente une courbe convexe sur le dessus et devient concave vers les aisselles ; la maîtrise du geste fluide permet de dessiner et de coudre ces formes sans cassure.

1.4.2. Confusions et erreurs fréquentes à éviter

Il est impératif d'identifier et de neutraliser les mauvaises habitudes dès les premières leçons pour éviter qu'elles ne s'enracinent et ne deviennent des obstacles permanents à la progression technique de l'élève.

- **Le verrouillage respiratoire :** De nombreux débutants bloquent leur respiration (apnée) lors du tracé pour tenter de gagner en précision. Cette privation d'oxygène crée une tension musculaire qui produit l'effet inverse, causant des tremblements. La respiration doit rester fluide et rythmer le geste.
- **Le dessin "poilu" :** Cette erreur consiste à tracer une ligne par une succession de petits traits hachurés et incertains au lieu d'un geste continu. Cela traduit un manque de confiance et produit un dessin techniquement inexploitable pour le patronnage. Le trait doit être franc et unique.
- **La rotation de la feuille :** L'élève ne doit pas tourner sa feuille pour faciliter le tracé d'une ligne difficile, mais doit éduquer sa main à travailler dans toutes les directions. En situation professionnelle de

coupe sur table, on ne tourne pas le tissu ni la table ; c'est à la main de s'adapter.

1.4.3. Scenarios et Exercices

Scénarios d'assimilation

Scénario 1 : La Commande de l'Atelier de Matadi

L'atelier "Élégance Portuaire" à Matadi reçoit une commande urgente pour des uniformes d'hôtesses nécessitant des surpiqûres décoratives parfaitement parallèles. Le chef d'atelier remarque que l'apprentie, Marie, a une main tremblante. Il lui interdit de toucher au tissu coûteux tant qu'elle ne maîtrise pas sa pression. Marie doit produire une planche d'échantillons graphiques sur papier. Elle doit tracer cinquante lignes parallèles espacées de exactement 2 millimètres sur une longueur de 20 centimètres. La contrainte est de maintenir une épaisseur de trait constante, simulant le fil de surpiqûre. Elle installe son espace de travail face à la lumière du fleuve, ajuste sa chaise pour avoir les coudes à hauteur de table. Elle commence par des exercices de respiration pour stabiliser son buste. Après trois essais non concluants où les lignes convergent, elle parvient à synchroniser son mouvement d'épaule avec son expiration. Le résultat final est une feuille où la trame graphique est si régulière qu'elle semble imprimée. Le chef d'atelier valide l'exercice, l'autorisant à passer sur la machine à coudre pour réaliser les surpiqûres réelles.

Corrigé du Scénario 1 :

- **Analyse du problème :** Tremblement de la main et incapacité à maintenir le parallélisme, risquant de gâcher le tissu.
- **Solution ergonomique appliquée :** Ajustement de la hauteur d'assise et ancrage des pieds pour stabiliser le haut du corps. Utilisation de la respiration pour rythmer le geste.
- **Technique graphique :** Verrouillage du poignet et utilisation de l'articulation de l'épaule pour assurer la rectitude sur 20 cm.
- **Résultat technique :** Acquisition de la régularité (le rythme) et de la précision (l'espacement), transférables directement à la gestion du guide-tissu sur la machine.

Scénario 2 : Le Défi du Drapé de Lubumbashi

Un client demande une robe de soirée inspirée des tenues royales Lunda, comportant un drapé complexe sur l'épaule gauche. L'élève, Jean, tente de

dessiner le modèle mais ses courbes sont rigides et cassées, donnant l'impression d'un tissu cartonné plutôt que d'une soie fluide. Le professeur intervient et impose une séance de "déverrouillage articulaire". Il demande à Jean de dessiner des séries de "8" couchés (le signe de l'infini) de différentes tailles sans lever le crayon de la feuille. Jean doit remplir une page entière format A3 avec ces arabesques, en variant la pression : fort dans les creux (ombres) et léger sur les sommets (lumière). Il doit sentir la rotation de son poignet et la fluidité de son avant-bras. Au terme de l'exercice, Jean reprend le croquis de la robe. Ses traits sont devenus souples, les courbes s'enchaînent sans heurt. Le dessin communique désormais la texture soyeuse et la souplesse du drapé, validant la conception technique du modèle.

Corrigé du Scénario 2 :

- **Analyse du problème :** Rigidité du poignet entraînant des courbes anguleuses ("cassées") inadaptées à la représentation de tissus fluides.
- **Méthode corrective :** Exercice de calligraphie gestuelle (le signe de l'infini) pour forcer la rotation continue du poignet et l'enchaînement des courbes et contre-courbes.
- **Application technique :** Intégration de la modulation de pression (clair-obscur) pour suggérer le volume 3D du pli.
- **Résultat professionnel :** Capacité à communiquer visuellement la nature du textile (soie) au client avant même la confection.

Scénario 3 : La Précision de la Pince

Dans un centre de formation à Kinshasa, l'exercice du jour porte sur le patronnage d'un corsage ajusté. L'étape cruciale est le marquage des pointes de pinces. Si le point n'est pas précis, la pince sera asymétrique et le vêtement "vissera" sur le corps. L'élève doit placer douze points sur une feuille blanche, disposés en cercle. Elle doit ensuite relier chaque point au centre exact du cercle par une ligne droite, simulant les rayons d'une roue ou les pinces rayonnantes d'une jupe. La difficulté réside dans l'atterrissage du trait : il doit s'arrêter exactement sur le point central, sans le dépasser ni s'arrêter avant. C'est un exercice de "freinage contrôlé" du geste graphique. Après plusieurs tentatives où les lignes se croisent anarchiquement au centre, l'élève apprend à anticiper l'arrêt de son geste en fixant visuellement la cible (le point) et non la mine du crayon. Elle réussit à créer une étoile parfaite où toutes les lignes convergent en un unique point de fin, garantissant une précision millimétrique pour ses futurs patrons.