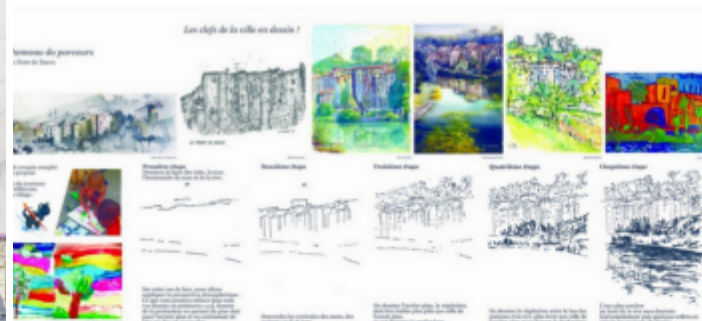




## CROQUEZ SAUVE

*Un parcours de dessin vous attend !*

**Une promenade aménagée**  
avec des tables où vous trouverez  
des explications pour  
dessiner et peindre  
le point de vue qui s'offre à vous



[www.sauveinspire.over-blog.com](http://www.sauveinspire.over-blog.com)  
Si ce projet vous parle !  
contactez nous

## l'association SAUVE INSPIRE

lancée autour de membres  
de la société française de l'aquarelle,  
visée à développer et à faire connaître  
au travers de ses activités et événements  
la création des artistes ayant pour sujet  
la petite cité médiévale  
**de Sauve 30610 Gard**

[sauveinspire@gmail.com](mailto:sauveinspire@gmail.com)

**Retrouvez nous pour peindre  
et dessiner !**

**Suivez notre parcours,  
nous l'avons conçu pour vous !**

Ce projet a été financé par  
la Mairie de SAUVE



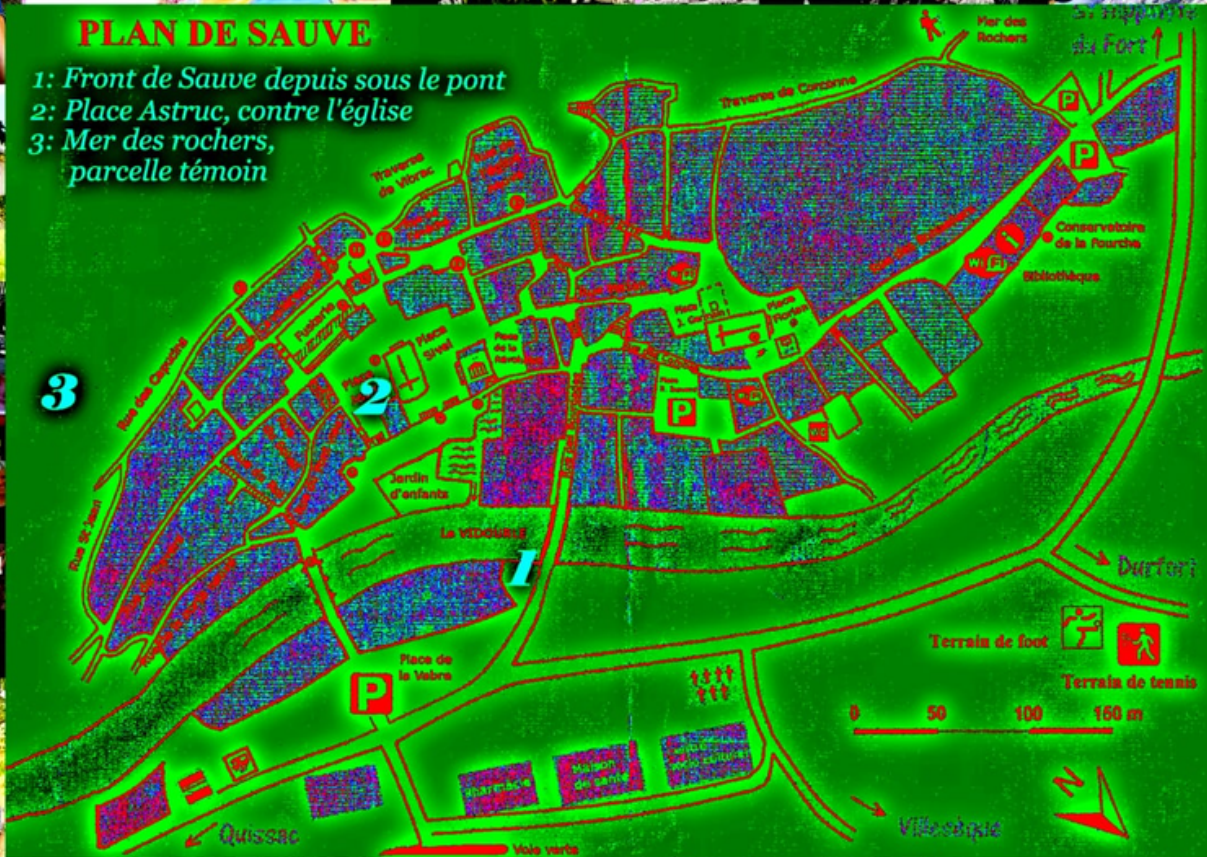
Gard 30610





## PLAN DE SAUVE

- 1: Front de Sauve depuis sous le pont
- 2: Place Astruc, contre l'église
- 3: Mer des rochers, parcelle témoin



## Les clefs de la ville en dessin !

### Panneau du parcours

Le front de Sauve



Jean-Paul Christophe



LE FRONT DE SAUVE

Robert Crumb



Peter North



Dominique Guez



Adia Koudack



T.J. O'Brien

Un kit de croquis complet vous est proposé

à l'office du tourisme et dans différents lieux du village.



Mira & Tili Duthier Koudack

#### Première étape

Dessinez la ligne des toits, la tour, l'horizontale du mur et de la rive.



#### Deuxième étape



#### Troisième étape



On dessine l'arrière plan, la végétation doit être traitée plus pâle que celle de l'avant plan, ce qui donnera la profondeur.

#### Quatrième étape



On dessine la végétation entre le bas des maisons et la rive, plus forte que celle de l'arrière plan pour donner la profondeur.

#### Cinquième étape



L'eau plus sombre au bord de la rive sera dessinée horizontalement puis quelques reflets en miroir des maisons du dessus.



Avec l'appareil photo de votre smartphone scannez le QR code et découvrez notre version audio.

**Sauve Inspire**

[www.sauveinspire.over-blog.com](http://www.sauveinspire.over-blog.com)

## Panneau du parcours

La place Astruc et la fusterie

Un kit de croquis complet vous est proposé

à l'office du tourisme et dans différents lieux du village .



Jean-Paul Chappelier



Christophe Guez



Adrien Guez



Ici, choisissez vous même les éléments que vous voulez retenir sur votre tableau, c'est ce qu'on appelle la **composition** . Un endroit particulier sur cette place vous plaît (c'est ce qu'on appelle le **point focal**), détaillez le et mettez le en scène .

Vous pouvez choisir d'y mettre 1 ou plusieurs arbres, 1, 2 ou 3 arches et d'y mettre la fontaine ou non . Recherchez l'harmonie et l'équilibre dans votre création .



Maxime Emery (10 ans)



### Première étape

#### La ligne d'horizon

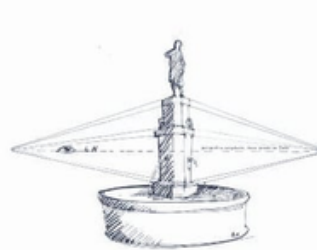
L.H. est repérée sur le croquis par un œil . Regardez bien en face de vous, la L.H est la ligne horizontale au niveau de vos yeux .

Si vous montez les marches d'un escalier, la ligne d'horizon monte avec vous, si vous vous asseyez sur un siège, la ligne descend avec vous .

Un truc pour contrôler où se trouve l'horizon : au dessus de cette fameuse ligne vous ne voyez plus, ni l'aplatissement des marches, ni la terre dans les jardinières ni l'eau dans les fontaines ...

Après cela se complique un peu ! Les traits qui sont sous la L.H montent vers l'horizon, ceux qui sont au-dessus de la L.H descendent vers l'horizon .

Nous avons sur ce dessin deux points de fuite . Ce sont deux points situés à droite et à gauche sur l'horizon où se rejoignent les lignes qui sont parallèles en réalité . Suivez le schéma c'est plus facile et si vous voulez approfondir le sujet, vous trouverez plein de documentation à ce propos .



### Deuxième étape

#### La fontaine

Votre ligne d'horizon est placée, votre position aussi (petit bonhomme) .

Tracez l'axe vertical de la fontaine puis à partir de cet axe reliez les différents étages de la fontaine aux deux points de fuite, puis dessinez les verticales . Comme la vasque se trouve sous votre ligne d'horizon, vous voyez l'intérieur et l'eau dedans .

### Troisième étape

#### Les arbres

Dessinez d'abord le feuillage, en regardant d'où vient la lumière, ce qui définira sur chaque arbre des zones éclairées et des zones plus sombres . Ensuite, dessinez des branches si vous en apercevez entre les feuilles et les troncs avec un côté clair, là où tape la lumière et un côté foncé .



### Quatrième étape

#### Les ombres

Sur notre exemple le soleil est en haut à gauche, les ombres sont donc sur le côté droit de la fontaine et des arbres (ombre propre) et sur le sol en diagonale de la fontaine et des arbres (ombre portée) .

L'ombre propre est située sur l'objet et l'ombre portée est projetée sur le support de cet objet . NB : Il y a aussi les ombres dans les trous formés par les arcades qui sont importantes .



David Barthelemy



Adrien Kuchert



Maxime Barthelemy



Avec l'appareil photo de votre smartphone scannez le QR code et découvrez notre version audio.

Sauve Inspire

[www.sauveinspire.over-blog.com](http://www.sauveinspire.over-blog.com)

# Les clefs de la ville en dessin !

## Panneau du parcours

La mer des rochers

Un kit de croquis complet vous est proposé

à l'office du tourisme et dans différents lieux du village .



Julia Knecht



Michel Montigny

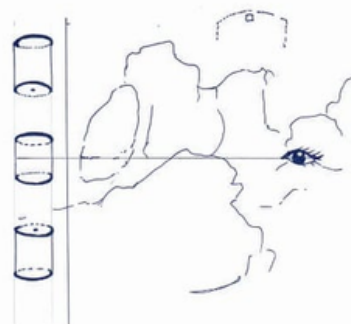


Rita Dreyer



Dominique Gléau

Ne mettez pas votre sujet principal au centre !



### Première étape

Tracez la ligne d'horizon, c'est la ligne horizontale qui correspond à la hauteur de vos yeux (marquée d'un œil sur l'exemple) .

En fonction de cette ligne, dessinez le cylindre de la tour ainsi que sa fenêtre de forme convexe et les rochers !  
(voir exemples théoriques en marge, les cylindres et les sphères sont convexes au dessus de l'horizon et concaves au dessous de l'horizon) .



### Deuxième étape

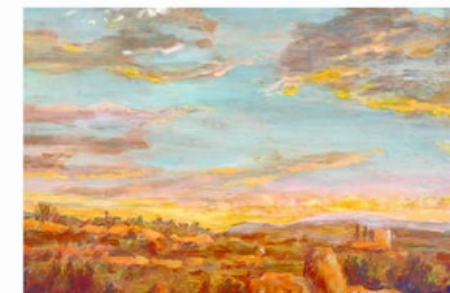
Tenez compte, dans votre croquis et dans votre mise en couleur, de la « perspective atmosphérique » :  
Travaillez par plans successifs en partant de l'arrière plan plus pâle et en contrastant de plus en plus au fur et à mesure que vous vous rapprochez de l'avant plan . C'est ce qui vous apportera la profondeur .



### Troisième étape

#### La lumière

Regardez où se trouve le soleil, l'endroit éclairé par sa lumière est presque blanc !  
Sur notre exemple, le soleil était sur la gauche, les ombres sur la droite .  
Une photo en noir et blanc vous fait voir mieux encore à quel point accentuez les ombres fait ressortir la lumière sur votre tableau !



Patrick Lepetit



T.J. Oues



Avec l'appareil photo de votre smartphone scannez le QR code et découvrez notre version audio.

**Sauve Inspire**

[www.sauveinspire.over-blog.com](http://www.sauveinspire.over-blog.com)