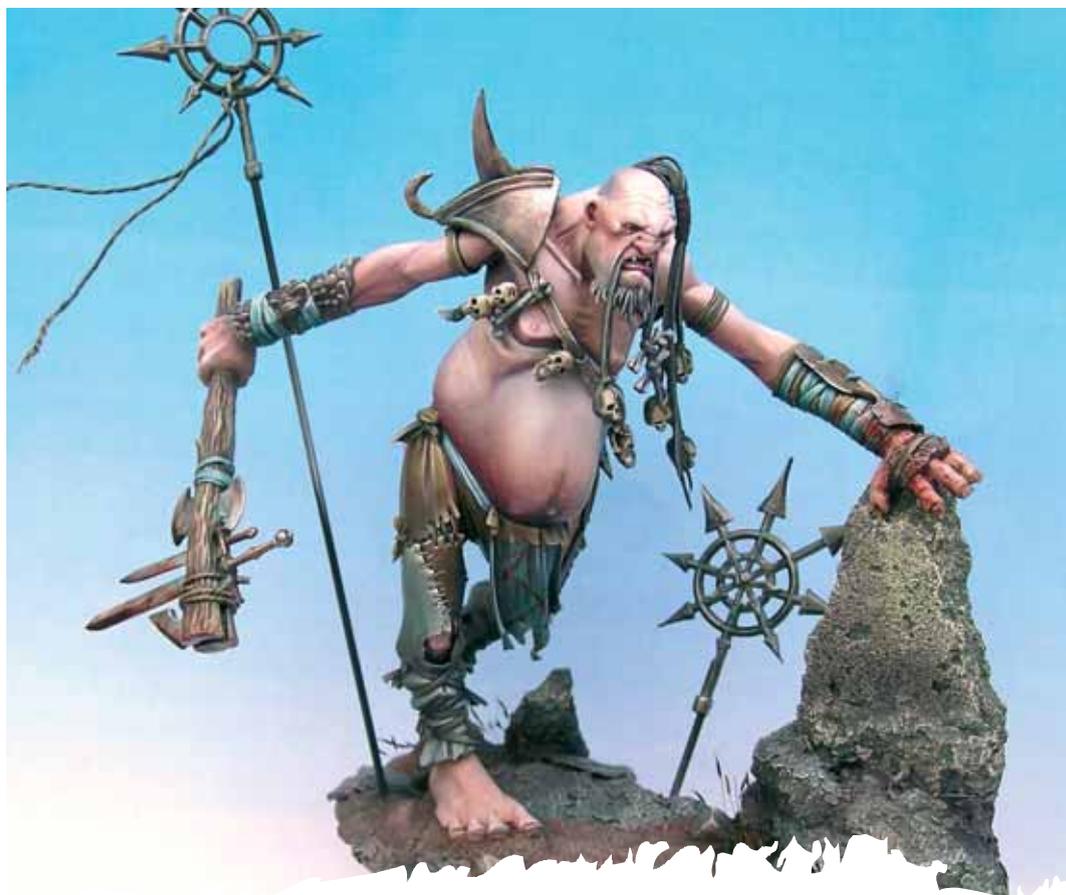


Technique

S'il y a bien une chose que tout le monde ressent en voyant les grands kits produits par GW ou d'autres compagnies (représentant de gigantesques dragons, robots, ou géants dans notre cas) c'est que nous devons aborder leur réalisation de façon bien différente des autres figurines. Pourquoi ? Eh bien tout simplement à cause de leur taille !



Peindre une grande pièce : le géant du Chaos

Réflexions sur la diffusion de la lumière et des rappels de couleurs.

JULIEN CASSES

Avant-propos

Lorsque j'ai débuté la réalisation de cette pièce, mon premier objectif était de participer au Golden Demon anglais. J'ai donc pris le parti de sur-jouer la carte de la grandeur. En effet, lorsque l'on entend de réaliser ce genre de pièce, il est important de savoir mettre en valeur toute sa force, sa puissance, sa bestialité, voire même son charisme. À partir de ce simple constat, j'ai décidé de mettre mon géant sur un solide socle, qui pour le dire franchement, se devait d'être aussi imposant que la figurine !

Je l'ai donc posé sur un socle de présentation, avant de réaliser un bout de corniche sur lequel pointe un menhir, et où des bannières du chaos surplombent le vide. Ces bannières, au passage, permettent aussi de recentrer la vue sur notre sujet. Auparavant il y avait un joli vide entre le corps du géant et le

menhir. Ainsi, alors que le regard se concentrait sur ce vide, ce qui ne mettait pas la figurine en valeur, les bannières permirent de couper les lignes de fuite précédemment existantes



Pour en terminer avec ce point, les grandes pièces nécessitent un traitement particulier avant même la peinture, de part leur statut. Ce sont le plus souvent des créatures de légendes, à vous de bien prendre ce point en compte pour les placer sur un piédestal. Le décor, de légères transformations (ici les rajouts d'une épaulette, d'une lanière garnie de crânes et d'un bouclier pour rendre le géant plus chaotique) et le travail de composition sont là pour planter le thème, le caractère et la force de votre sujet.



Que la peinture commence !

Comme souvent, je me concentre en premier lieu sur la partie la plus importante de la pièce, ici la peau. Concernant le travail de fondus ou d'application de la teinte de base, il n'y a pas de différences entre un géant ou un simple hobbit. Voulant une peau caucasienne, ma teinte de base se compose de Tallarn Flesh pur.



Le visage n'est pas peint en même temps que le reste, je le garde souvent pour la fin, cela afin de jouer sur les nuances placées tout au long de la peinture.

Mais si, depuis le début, je vous parle d'une manière différente d'aborder la peinture d'une grande pièce, c'est qu'il y a une raison très concrète. C'est en effet lors de la réalisation des lumières et des ombres que ces figurines deviennent «problématiques». Sur un petit piéton, nous sommes forcés de sur-contraster la figurine, afin d'obtenir un résultat crédible, et agréable à l'œil. Ici même si ce géant est à l'échelle « 28 mm de GW » il est en fait semblable à une 120, voire 200 mm chez les figurines historiques.

La lumière se doit d'être bien plus diffuse, et surtout plus douce, que sur un petit piéton. Les contrastes moins forts, moins agressifs. Tout est question de dosage.

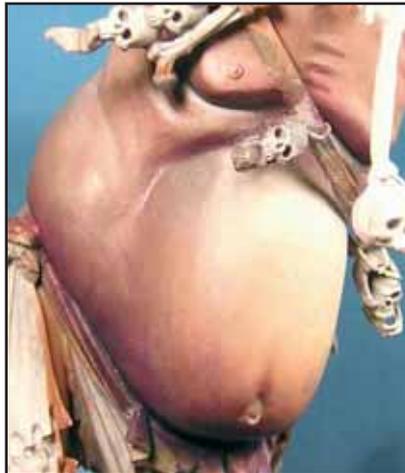
Il s'agit encore une fois d'une question de crédibilité face à perception de la réalité. Regardez vos mains. Elles sont à l'échelle 1:1. Vous n'avez pas de points de lumières en blanc pur sur vos articulations, pas d'ombres en noir ou bruns sombres entre vos doigts. En peinture de figurine le principe est le même lors de la montée en grade dans les échelles.

La peau

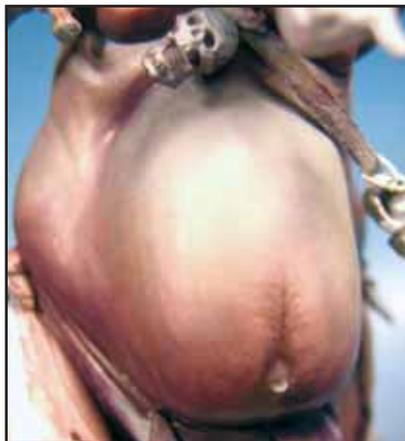
Comme vous pouvez le voir sur la photo, il n'y a pas de réels points de lumière. Il y a bien des zones d'ombres, des zones de lumières, mais entre elles, tout se fond, tout se diffuse.

Pour les teintes, les zones claires sont un mélange de Tallarn Flesh GW, montées peu à peu avec des crèmes, comme du Menoth White Base P3 ou son équivalent GW le

Bleached Bone, puis au blanc sur les zones les plus exposées, comme le visage ou les bras. Les ombres sont composées de plusieurs nuances.



Des rouges (Sanguine Base ou Red Gore GW), des violets bleus (mélange de rouges et de bleu sombre comme du midnight blue GW ou de l'Exil Blue P3), et enfin des teintes «fluos» très diluées, telles que des turquoise (Andréa Color 2 turquoise), du necrodite green P3 et vert antique rackham color.



Notre géant est un homme, un vrai, un poilu. Une légère ligne de poils est donc dessinée. Pour la faire, je trace d'abord un trait définissant la ligne en elle-même. Puis, par de très légers et rapides coups de pinceau, tantôt horizontaux, tantôt en diagonale, je dessine les poils. Un coup à gauche, un coup à droite. Toujours en partant de la base du poil (donc touchant le trait de base) vers l'extérieur. Une peinture diluée est obligatoire pour pouvoir effacer les mauvais coups de pinceau, en frottant avec la tranche givée d'eau, et non la pointe.

Le pagne

S'agissant d'une matière ici assez rêche, avec des plis marqués, la lumière doit être plus forcée, tout comme les contrastes. Eh oui ! Peindre une figurine de cette taille implique donc une réflexion profonde sur la diffusion de la lumière, mais amène forcément vers une autre, à savoir la réflexion sur les matières. La peau est satinée, voire brillante à quelques endroits, les tissus sont

mats avec des contrastes et des arrêtes plus marquées.



Un petit pas à pas sur le pagne. Je peins d'abord la surface générale.



Le but est de dessiner un bout de l'étoile du chaos. Le tout peint en sang. La courbe de l'étoile est entreprise afin de guider le reste du tracé.



Les flèches suivent les courbes et les plis du pagne.



Technique

À l'aide de rouge brillant X-27 de chez Tamyra et de son indissociable Smoke X-19, le tracé est repris. Enfin, des tâches et des coulures viennent compléter le travail.



L'épaulette

Le but est de faire un métal qui colle au reste de la figurine, à savoir nuancé et tirant vers les turquoises. La base est en chainmail GW.



Les ombres sont réalisées avec des mauves, de l'encre marron, et du noir. Les lumières sont en chainmail GW + mihtril GW.



Enfin, des jus de Turquoise Andrea Color 2, et de cette même teinte avec du blanc permettent de finir le travail.



La protection en écailles

Une partie difficile de par la sculpture de cette zone. Il faut en effet jouer sur la texture de cette protection mais ne pas trop l'éclaircir, sous peine de perdre la possibilité de réaliser un effet de chitine. Il est donc question de jouer sur les encres, les vernis et les glacis pour garder cette possibilité. Les parties mates doivent être conservées pour les seuls points de lumière.

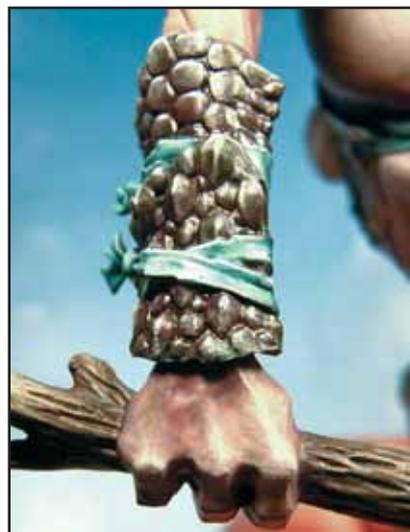
Cette protection se voit basée en turquoise Andrea Color 2 plus Bastion Grey P3.



Des jus de Sanguine Base P3 permettent de réaliser les premières ombres. Un brossage mouillé (cf. Ravage 48, article sur le Prince démon de Slaanesh et l'épaulette de chair) composé de crème et de blanc permet de dessiner les reliefs.



Je reprends les ombres et commence enfin le travail de texture. Grâce aux nouvelles «encres» GW, tout le travail à venir se révèle rapide et facile. La texture de ces nouvelles teintes, proche des vernis Smoke, est réellement utile pour ce genre de travail. Les ombres sont donc reprises avec les encres Fondation GW Baal Red, Ogryn Flesh et Léviathan Purple. Les points de lumière sont fait avec du blanc peu dilué pour ne pas perdre son éclat.



La protection est terminée avec les bandellettes peintes, j'ajoute sur ces dernières du turquoise, le but étant de jouer sur le rappel des couleurs. On peut aussi remarquer que je continue à faire varier les textures. La protection est brillante et satinée, les bandellettes sont mates. Les différentes parties se différencient autant par les teintes que par leur réflexion de la lumière. Encore une fois, le but est de se rapprocher de ce que l'on peut voir dans la réalité.



La hache

S'il est une chose qu'il ne faut pas oublier, c'est que le travail d'ombres et de lumières en utilisant des teintes métalliques correspond exactement à la même méthode que pour le NMM (non metallic metal). Lorsque qu'une zone est ombrée, la zone opposée doit être éclaircie. Cette photo permet de mieux comprendre ce principe. En effet NMM ou TMP (true metallic painting), rien ne change : le but est de simuler l'éclat du métal, ce qui passe forcément par le travail d'opposition des contrastes.

Technique



Encore une fois Smoke X-19 et Rouge Brillant de chez Tamy font tout le travail pour un sang frais ou coagulé réaliste ! Une vue globale de l'arme permet de voir le résultat final.



Le bouclier

Le symbole est entièrement inspiré d'une pièce peinte par Sébastien Archer, peintre australien. Je commence par dessiner les traits extérieurs de la figure, puis le symbole est rempli. Les endroits où j'ai dépassé avec du blanc sont repassés avec la teinte marron du bouclier.



Encore une fois je passe au turquoise. Le but est simuler un halo magique. Il s'agit de la même méthode que pour peindre l'oxydation, je concentre la majorité du travail dans les creux, notamment lorsque je dois incorporer de plus en plus de blanc. Des tâches tantôt en turquoise pur, tantôt en turquoise avec du blanc sont dispatchées aléatoirement sur le bouclier. Le but est d'avoir quelque chose d'assez graphique, agréable à l'œil.

Le pantalon

Comme on peut le voir, le début du pantalon, au niveau des hanches, est peint avec une teinte marron. Cette dernière répond à la fois à l'arme, et est une teinte complémentaire au turquoise employé (cf. une roue des couleurs dans HS RAVAGE 7 ou sur internet). C'est l'étape suivante qui m'a amené le plus de doutes. De quelles couleurs peindre ces pièces de vêtements ? Rouge ? Marron clair ? Beige ? Noir ? Vert ?

Sur une pièce de cette taille, et surtout sur des parties qui représente une si importante part de la figurine, se tromper sur le choix d'une teinte revient tout simplement à ruiner le travail précédent.

Il ne faut donc pas se tromper, et réfléchir à la teinte qui apporte quelque chose, et qui ne nuit pas à l'ensemble. C'est à dire qui s'y adapte, qui s'y intègre. Si vous avez suivi les étapes précédentes, le constat est simple, la couleur majeure de la

figurine, peau mis à part, reste le turquoise. Mais peindre une si grande partie en turquoise pur reviendrait malheureusement à détourner l'attention de la peau sur les jambes.

Problème, cette teinte répond aussi parfaitement à la pièce de tissu marron juxtaposée.

Dans ce cas, une seule solution : Faire varier le ton de la teinte que l'on désire. C'est à dire garder le turquoise, tout en le faisant varier vers une teinte plus neutre en le mélangeant. J'ajoute du gris pour rendre plus neutre, dé-saturer, cette teinte très saturée.

Ma base a donc été du turquoise andrea color 2, mélangé avec du Bastion Grey P3. Les lumières ont été montées avec des crèmes puis du blanc, et les ombres – afin d'obtenir une balance entre les nuances turquoises-bleues et rouges/mauves de la figurine – ont été réalisées avec les mêmes teintes que pour les ombres de la peau.



Le socle

Pour la petite histoire j'ai fini la figurine le jour même du Golden Demon Anglais. Je devais partir pour prendre mon avion vers 5h00 du matin, à 4h00 j'étais toujours sur la peinture du socle. La figurine ne fut terminée que 30 minutes avant le départ pour l'aéroport !



Une vue globale de la figurine après les travaux précédents.

Technique

On revient au même souci, il faut toujours réfléchir en termes de balance et d'harmonie. Le socle doit répondre à la figurine, il ne doit pas se fondre avec elle, au risque de disparaître. Le rouge s'oppose au bleu, il le complète. Le socle doit avoir une teinte majoritairement rouge concernant le sable et les ombres de la roche. Les herbes utilisées sont autant choisies pour leur forme et leur échelle que pour leur couleur... rouge.

Une histoire sans fin ?

Après environ 80-100 heures de peinture, concentrées sur une dizaine de jours, cette grande pièce est terminée !

Ce genre de figurine permet de se dépasser, d'apprendre et

d'assimiler énormément de choses. Que ce soit sur le travail de diffusion de la lumière, ou bien sur l'importance capitale de la gestion des couleurs. Un golden démon d'or plus loin, je me dis qu'il faut vraiment que je réalise un second géant, mais opposé à celui-ci. Sans doute un géant prêtre-guerrier de Sigmar. Mais ceci est une autre histoire !

En attendant j'espère que cet article vous aura permis d'y voir plus clair dans le cadre de la peinture d'une grande pièce. Que ce soit pour le jeu ou la peinture de concours. Jouer avec les couleurs, les textures et la lumière, et faire que le tout s'harmonise. Avec ce genre de support, c'est finalement autant une nécessité qu'un réel plaisir !

