

Les Effets

Réaliser un effet de sang réaliste n'est pas aussi facile que l'on peut le penser. Il ne suffit pas de mettre du rouge pour y parvenir. L'intérêt est au contraire, de pouvoir se lâcher et de tenter de créer une texture similaire.

Julien CASSES

Pour y parvenir, plusieurs techniques existent. Elles peuvent tout aussi bien se trouver mêlées, qu'utilisées séparément. Tout dépend en effet de pourquoi, et de comment du sang s'est retrouvé sur votre pièce. Comme dit plus haut, mettre un semblant de rouge ou éclabousser sa figurine ne conduit pas à grand-chose. Faire du sang pour du sang ne rime et n'amène surtout à rien.

Par ailleurs, il est important de noter que la consistance de ce dernier, dépend en grande partie du laps de temps qu'il a passé sur votre figurine. Votre personnage vient-il d'être blessé ou la plaie date-t-elle de plusieurs jours ? Est-ce une blessure sérieuse ou légère ? A-t-elle touché des organes ou des points vitaux ? Tout cela conduit à réaliser des aspects différents, et donc à employer des techniques différentes.

Le sang frais



Buste peint par Jérôme Otremba

1

Qui ne s'est jamais coupé ? Tout le monde a alors constaté que le sang tout juste évacué de la plaie, est d'un rouge vif, très liquide. La taille et l'abondance du flux jouent bien évidemment sur l'aspect et sur la quantité du

sang à réaliser. Cette partie ne traite que de blessures dites légères. En règle générale, et pour ce genre de travail, l'utilisation d'encre seule suffit largement (1&2).



Buste peint par Jérôme Otremba

2

Il suffit de faire des lavis d'encre dans le sens où le sang s'écoule, pour rendre l'effet de blessures fraîches. L'encre est assez brillante pour simuler « l'éclat » du sang frais, et peut être suffisamment diluée pour faire des lavis successifs, ou pour être tirée sous forme de filets de sang... Par ailleurs, l'encre non diluée peut aussi être posée sous forme de gouttelettes autour de la plaie, afin de simuler un jet dû à une coupure...

Le sang coagulé

Pour rendre cette texture (3), j'utilise en priorité du vernis smoke tamiya. Ce produit nocif, est de consistance assez huileuse et très noire. Mélangé avec



3

des encres, rouge ou orange, voire jaune, il permet de vraiment simuler un effet sanguinolent des plus glauque, et surtout très réaliste. Ce produit peut aus-

si être utilisé seul pour rendre des effets de flaque d'huile. Selon que l'on incorpore plus ou moins d'encre, ou de smoke dans le mélange, on obtiendra des effets très différents. Ainsi pour une blessure très grave, tel qu'une grosse plaie au ventre, il vaut mieux mettre un mélange foncé au centre, pour représenter l'hémorragie, et pourquoi pas même utiliser du smoke pur au centre de la plaie, et plus on partira vers l'extérieur, plus on préconisera l'emploi des encres seules. Tout est matière de dosage et de réflexion, ainsi que de « feeling » dans ce genre d'exercice.

(4) : Le smoke existe en différentes teintes par ailleurs. Le X-19, est noir, et est celui dont je parle. Cependant il existe aussi des références de smoke vert, orange, ou rouge. Ce dernier, se révèle parfait pour simuler une goutte de sang perlant au bout de la pointe d'une épée par exemple. La goutte sera assez solide pour ne pas rompre ou tomber sous son propre poids, et sera assez transparente pour rendre l'impression du plasma.

Enfin, le smoke est aussi miscible à la peinture. Dans ce cas, je préconise de réaliser le mélange directement sur la partie à appliquer et d'avoir fait des tests préalable. En effet, mélangé à l'acrylique, cette dernière tend à perdre beaucoup de son pouvoir couvrant et de sa teinte au sein du vernis. Dans le cadre d'un liquide « radioactif » (ou de sang extraterrestre) il est possible de mélanger un vert fluo (genre vert scorpion, au smoke).



« Scissor » par Jérôme Otremba

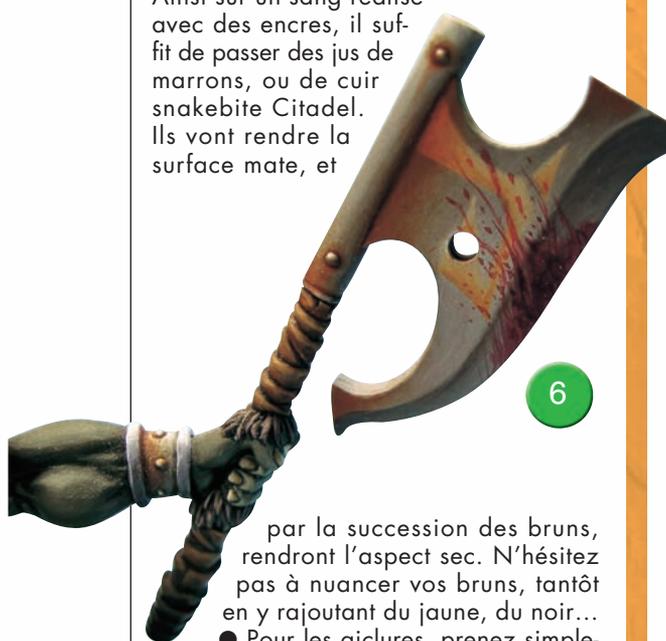
4



Lorsque j'ai réalisé cet effet sur « Retraite ! », je me suis appliqué à mettre une forte dose de vert dans le smoke, et à mélanger le tout dans le frais, pour parvenir à maîtriser le mélange. Cela afin de garder la couleur verte qui m'intéressait, tout en la conjuguant à la texture huileuse du vernis. **(5)**

Autres techniques

- Le sang sèche aussi, il faut donc penser à pouvoir rendre cet effet. Dans ce cas, il convient de préparer la surface. Ainsi sur un sang réalisé avec des encres, il suffit de passer des jus de marrons, ou de cuir snakebite Citadel. Ils vont rendre la surface mate, et



6

par la succession des bruns, rendront l'aspect sec. N'hésitez pas à nuancer vos bruns, tantôt en y rajoutant du jaune, du noir...

- Pour les giclures, prenez simplement un pinceau à poils durs ou une brosse à dent, et trempez votre outil dans un mélange assez liquide. Il ne vous reste plus qu'à réaliser soit des petites pichenettes derrière l'outil pour avoir un geste précis, ou à passer votre doigt sur les poils du pinceau, technique plus facile mais aussi plus aléatoire.

- Il est aussi possible de réaliser un effet de sang BD avec des peintures acryliques. Comme le montre cette hache peinte par Allan Carrasco. **(6)**

- Pour faire des « morceaux », l'utilisation de résine époxy transparente mélangée aux encres et avec des petits fils de coton, conduit à des effets des plus convaincants. Les photos suivantes montrent un diorama de Rémy Tremblay construit autour du thème de Silent Hill, mélangeant avec subtilité l'ensemble des points cités précédemment. □



« Silent Hill » par Rémy Tremblay. Photo de Jonathan A. Casses



« Silent Hill » par Rémy Tremblay. Photo de Jonathan A. Casses



« Silent Hill » par Rémy Tremblay. Photo de Jonathan A. Casses