

Avancées

Plusieurs phases sont nécessaires afin d'évoluer dans la manière d'appréhender la peinture d'une figurine. Arrive un moment, après avoir développé sa capacité à fondre correctement sans que cela ne devienne une corvée, où l'envie de donner une impression de réalité, devient prédominante.

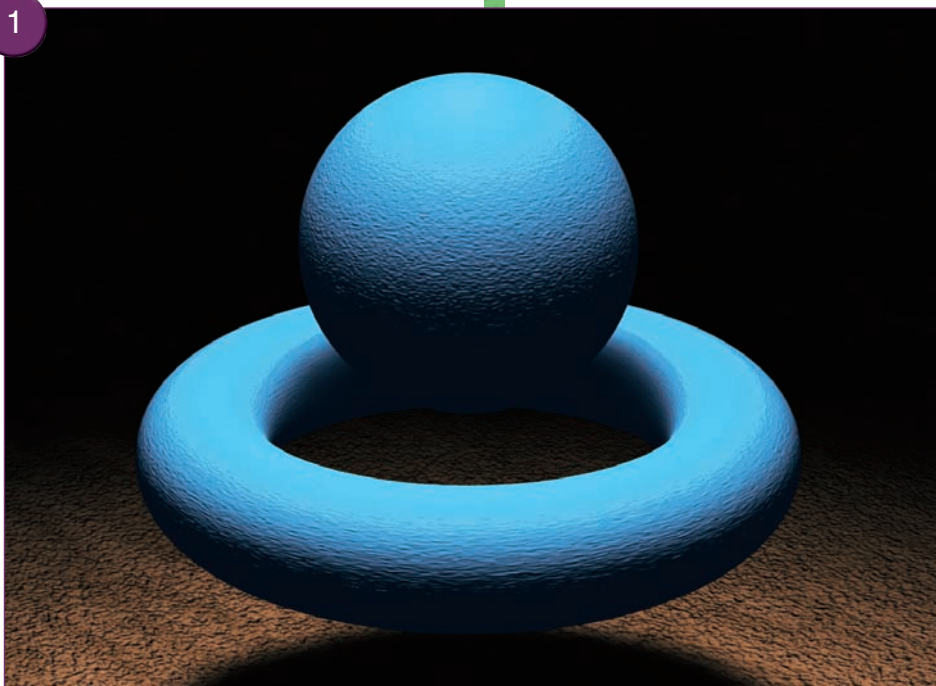
1^{re} partie
Julien CASSES

La Théorie

C'est en cela que le travail de lumière est primordial, lorsque l'on souhaite passer à un autre niveau. Effectuer une vraie recherche visant à donner l'impression que votre figurine baigne sous une source de lumière, ne revient pas simplement à éclaircir telle ou telle partie de cette dernière. Plusieurs sources et travaux lumineux existent, de l'approche zénithale, à des effets lumineux secondaires, en passant par la lumière latérale, d'ambiance, ou de lumière globale (1).

Lorsque l'on parle de lumière zénithale, on essaie de rendre l'impression que notre personnage se situe au moment où le soleil est à son apogée. Mais éclaircir le haut de la figurine ou du véhicule, ne revient pas à donner une réelle impression de lumière. En effet, travailler les effets lumineux, revient à une grande réflexion. Il ne suffit pas de rajouter du blanc. Ce point est extrêmement important car, si dans une logique zénithale, le haut du genou, ou des épaules, se doit d'être plus clair que d'autres zones, il ne doit pas l'être de la même façon.

1



LE TRAVAIL DE LA LUMIÈRE



Ainsi, dans le cas d'un personnage peint via cette source lumineuse, le haut des épaules ne sera pas aussi clair que celui des genoux. Les premières pourront se voir éclaircir jusqu'à un blanc pur, via des effets de points de lumière (nous traiterons cette partie par la suite), tandis que les genoux, ne devront jamais aller jusqu'à ce même blanc. Ils pourront être éclaircis avec cette teinte bien évidemment, mais sans jamais l'atteindre entièrement (l'éclaircissement final pouvant être composé du mélange couleur de base + blanc, de proportion égale à 25/75 par exemple, tandis que les épaules auront un éclaircissement final de blanc à 100%) (2).

Pour ma part, je préfère rajouter une teinte différente selon les zones que je traite. Ainsi pour la partie supérieure de la figurine, qui reçoit donc le plus de lumière, j'utiliserai du blanc, en allant



jusqu'à ce dernier pur pour les endroits le nécessitant. En revanche, pour les zones inférieures (bas du torse, genou...), je préfère utiliser des beiges (coupés avec une pointe de blanc si le besoin s'en fait ressentir) (3 & 3bis).



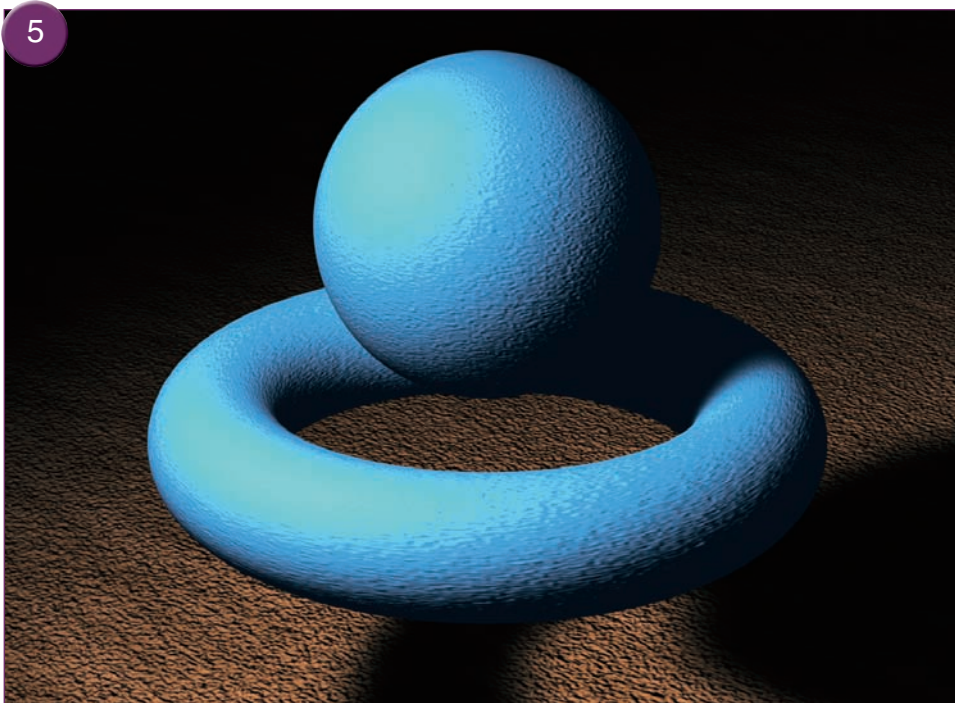
Cependant le travail de lumière zénithale, bien que demandant un grand sens logique car il conduit à réfléchir au travail d'ombres portées (une zone devant par exemple recevoir de la lumière, mais qui, en étant cachée par un quelconque objet, se devra d'être moins éclaircie que si elle ne l'était pas), n'est pas celui qui apporte le plus grand sens esthétique (4).

4



Les effets de lumières latérales (5) sont moins courants et plus difficiles à traiter. Ils demandent énormément de concentration, et de travail, pour paraître naturels. De manière générale, un travail de lumière est parfait, dans la mesure où lorsque l'œil le regarde, il ne se demande pas s'il semble correct ou non, il l'accepte.

Si c'est le cas, c'est que l'on aura réussi à faire apparaître un semblant de vie et de réel, sur un support sans vie propre (6). Cela conduit aussi à travailler les ambiances. La lumière permet aussi de rendre des atmosphères, un coucher de soleil, une ambiance nocturne, un passage près d'une



source enflammée... ou encore un travail de source secondaire.

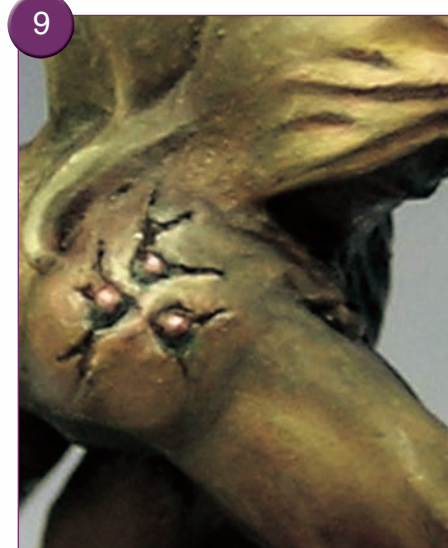
Un effet de lumière secondaire (7), est par exemple une source lumineuse externe, tel qu'une lumière au niveau du sol qui éclaire le personnage par le bas, ou une lampe allumée au niveau de la ceinture qui éclaire les cuisses, des yeux lumineux qui illuminent les pommettes... À vous d'imaginer la suite, il existe autant d'exemples que votre imagination le permet.

La lumière globale est une approche bien différente de cet aspect de la peinture. Travailler la lumière, ce n'est pas forcément faire du zénithal, bien que cet effet soit le plus courant. Sur une peau, tous les reliefs n'ont pas les mêmes valeurs lumineuses, idem sur des troncs d'arbres, de la mousse, une fourrure... Simplement éclaircir sa figurine, ne revient pas à faire un travail de lumière. La luminosité d'une courbe permet de donner le relief, la profondeur, le sentiment de réel, de vie... Le travail de lumière, permet donc d'apporter une impression de réalité, pas seulement de peinture. L'effet de lumière globale est celui qui transmet



le plus d'effet de réalité... C'est sans doute aussi, l'effet le plus difficile à rendre. Il faut prendre chaque facteur en compte, réverbération de la lumière sur le sol vers le bas de la figurine, ombres portées, sources émettant la lumière... La lumière globale, c'est en résumé, la lumière qui nous baigne tous les jours.

Voyons enfin le cas important et incontournable, des fameux « points de lumières » (8 & 9). Par définition, c'est un point qui reçoit et qui concentre une grande



intensité lumineuse. Sur une main fermée par exemple, il s'agira de faire ressortir les délimitations des phalanges. Sur la lèvre inférieure, un petit point de blanc permet de donner un semblant de réalité sans grand effort. Sur un pli formant un triangle, il s'agira de faire ressortir la pointe recevant la plus grande intensité... Ce travail est obligatoire dans une logique de travail lumineux. Il permet de bien montrer l'effet désiré, permet de concentrer le regard sur une zone propre, et est par ailleurs esthétique. Travailler la lumière, permet aussi de jouer avec le spectateur. En le conduisant à regarder en priorité une partie importante, que l'on ne nommera point focal (visage par exemple). Cette partie est celle qui devra recevoir le premier regard des spectateurs.

Bien qu'au final tout ce savoir théorique puisse sembler décourageant, la pratique reste le meilleur moyen de parvenir à la maîtrise de ce sujet. Le plus gratifiant étant lorsque songer en terme de lumière, devient un automatisme. □

