

Les Effets

Selon la définition la plus commune, une nuance correspond à chacun des degrés par lesquels passe une même couleur. Néanmoins, cet article s'attachera à traiter la nuance comme subtilité apportée à une couleur.

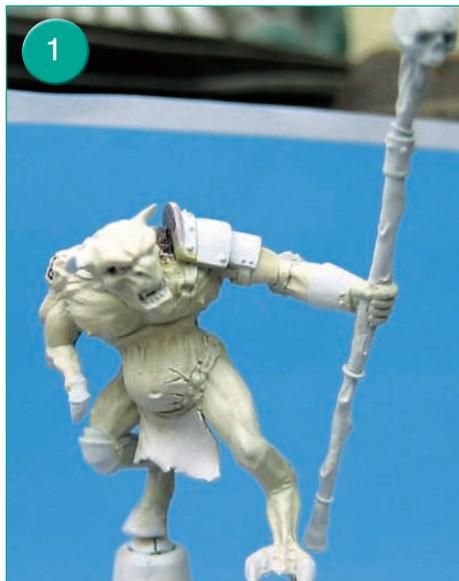
Julien CASSES

Lors de la peinture d'une figurine, on est conduit à un certain moment à dépasser les questions de techniques pures. C'est à ce moment que l'on recherche à faire quelque chose de plus personnel, et donc à entreprendre des travaux plus tournés autour des ambiances chromatiques. Il arrive aussi que l'on recherche à amener une certaine dose de subtilité dans nos pièces, à créer des petits effets agréables à l'œil. Or, le travail des nuances et quelque chose de parfait pour y parvenir.

Nuancer une partie lors de la peinture, c'est y ajouter un certain nombre de tons, ou une couleur opposée chromatiquement, tel que du vert dans du rouge, afin d'ajouter une pointe de douceur et de vie. On peut donc jouer à rajouter dans ses ombrages ou dans ses lumières, des teintes complémentaires ou opposées par des lavis afin d'apporter une richesse supplémentaire à notre travail.

G'Hylem aux sept yeux

Voulant pousser plus loin le concept de travail des nuances, j'ai pris plaisir à peindre un homme-bête sculpté par mon ami Guillaume Lemas. L'idée était de peindre une peau entièrement composée de nuances complémentaires, et opposées à la fois, afin de sortir des sentiers battus, et d'effectuer un travail des nuances poussé à l'extrême. Notez que les teintes dont je vais parler pour illustrer cet article sont issues de la gamme Formula P3. Pour plus de commodité pour certains, un tableau d'équivalences entre cette gamme et celle des peintures Citadel est disponible dans le numéro 38 de



Ravage à la page 48. Concernant la teinte de base de la figurine, j'ai choisi de partir volontairement sur une base extrêmement claire, composée majoritairement de blanc, d'Hammerfall kaki et de Menoth White Base. **(1)**



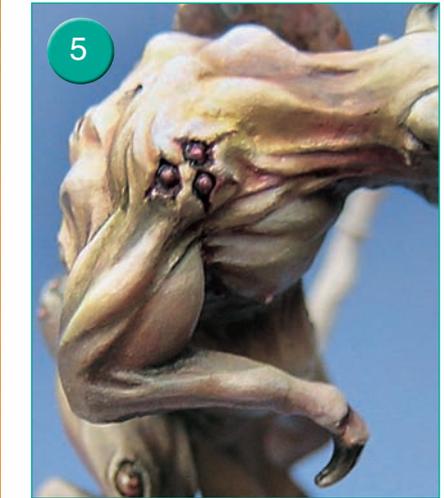
J'ai choisi de commencer par peindre le dos, comprenant de nombreuses zones d'ombres et de reliefs, afin de faire un premier essai de ce vers quoi aller tendre l'ensemble de la peinture de la pièce **(2)**. C'est une manière de peindre certes peu conventionnelle, puisque je me jette à bras ouverts vers l'inconnu, mais cela amène à vraiment ressentir la peinture, puisqu'on réfléchit sans cesse à la manière de traiter chaque coup de pinceau. La pièce est ainsi peinte exclusivement en lavis successifs de teintes chaque fois différentes. Mis à part la teinte de base, il n'y a pas de schéma de couleur pré-établi. Pour le dos, j'ai commencé par passer des jus de rouge (sanguine base et sanguine highlight) et de violet (rouge + Cygnar blue base) dans les zones sombres, sur lesquels j'ai ensuite repassé des lavis de turquoise (arcane blue) et de vert (necrodite green, traitor green et cryx bane base), opposés aux premières couleurs déposées (cf. le cercle chromatique de l'article sur la théorie des couleurs). À ce stade on peut convenir que pour le dos, les ombres fortes firent vers le violet sombre, dû à l'ajout de pointes de noir, que les étapes intermédiaires tendent vers le turquoise et le vert, et que les zones lumineuses restent celle de la teinte de base, avec de plus en plus de blanc.

(3) Dès lors, voyant que le tout ne fonctionne pas si mal que cela, j'ai donc continué sur ma



lancée, en peignant les fesses et la jambe droite. Pour faciliter les transitions entre le violet/rouge et le turquoise/vert, j'ai passé des jus de khardic flesh + necrodite green, d'arcane blue + necrodite green et d'arcane blue + khardic flesh.

(4) Cependant comme vous pouvez le constater, pour le bas de la jambe, j'ai plus tiré mes ombres vers des rouges sanguins, par l'application de lavis de sanguine highlight et de sanguine base, directement passés sur la teinte de base. Le fait que cette dernière soit aussi très claire, conduit à un effet de transparence des couches. Or, ne peignant que par l'addition de couches nuancées, cela a aussi amené à une richesse des superpositions des couches, et donc de jouer sur un effet de transparence, parfait dans le cadre d'une peau torturée.



(5) Je continue la peinture en m'attaquant cette fois au bras atrophié. Comme vous pouvez le constater, cette zone reprend les idées directrices du dos, à savoir la complémentarité des rouges et des verts.

(6) Attaquons nous maintenant au ventre et à la jambe « insectoïde ». Le premier voit ses plis recevoir exclusivement des lavis de Sanguine comme pour le bas de la jambe droite. C'est à ce moment que je me décide réellement à me servir de cette couleur comme marquant les zones tortueuses de



ce sorcier. Cependant pour souligner que le ventre gonflé est un élément central et important de la figurine, aucune nuance verte ou turquoise n'a été ajoutée. J'ai simplement éclairé le reste avec du Menoth white highlight et du blanc (sans jamais parvenir à cette teinte pure). Cela tout simplement afin d'éliminer les transitions vertes, et donc de n'avoir que deux couleurs au lieu de trois sur le ventre.

Comme dit précédemment, j'avais décidé que le Sanguine souligne les zones corrompues de la figurine. La partie insecte de la jambe gauche s'est donc vue entièrement recouverte par cette teinte.



(7) Le rouge est conservé dans les ombres et des lavis de kaki violacé sont repassés sur les zones de lumières, jusqu'au kaki + menoth white base. Encore une fois, je joue sur l'idée de ne pas utiliser les mêmes teintes claires pour les zones à éclaircir, selon qu'elles soient positionnées sur les parties médianes, hautes, ou basses de la figurine. Concernant la cuisse gauche, les ombres les plus fortes des creux des muscles, se sont vues appliquer des lavis de turquoise de plus en plus concentrés alors que je me rapprochais du ventre. Le turquoise est une teinte des plus intéressantes, qui permet d'apporter une certaine volupté à vos mélanges ou aux parties que vous peignez. Par ailleurs vu que je n'avais jusqu'à présent utilisé cette couleur que comme transition médiane, il était devenu intéressant de s'en servir ici au sein d'une ombre forte.

(8) Vu que la peinture du ventre est relativement claire, et que le visage sert généralement de point focal à votre pièce, il m'a fallu réfléchir à un moyen de rendre cette partie incontournable sur cette pièce. Cependant, le reste de la figurine était peint de façon assez riche, et composée d'ombres rouges attirant le regard. Pour contourner le problème et rester dans le jeu des nuances, les ombres du haut du crâne ont reçu des lavis de kaki et de beige comprenant une pointe de marron (à savoir du Gun Corps Brown), et les lumières ont été traitées jusqu'au blanc pur. A partir de ce moment, je me retrouve donc avec un haut de



crâne très éclairé se démarquant des autres zones par ses ombres différentes. Des jus composés d'une pointe de turquoise et de beaucoup de Necrodite green (sorte de vert fluo) sont venus entourer une partie des pommettes et le contour des yeux. Vu que les ajouts de verts et de turquoises s'étaient faits relativement subtils et discrets sur le reste de la figurine, le fait de les passer majoritairement sur le visage permet aussi de le différencier aisément du reste des autres parties.



(9) Enfin afin de faire contrepoids sur ce vert si frappant du visage par rapport à l'ensemble de la figurine, le bâton s'est vu traité avec des marrons clairs, et des nuances de verts. Elles sont placées dans les zones intermédiaires et sombres ainsi que jusqu'en dans le crâne ornant ce denier, cela conduisant à équilibrer les ajouts de verts sur le visage.

Conclusion

Voici le sorcier homme-bête terminé. Le socle a lui aussi été traité de la même manière, si ce n'est qu'il est resté volontairement sombre, afin de laisser le regard se poser directement sur la figurine. En conclusion, je soulignerai le fait qu'un travail de nuances n'a pas obligatoirement pour mission de se vouloir subtil. On peut tout aussi bien faire exprès de peindre une pièce en y rajoutant des nuances très marquées, pour parvenir à un effet plus expressif. Ainsi lors de la peinture de ce dread-

nought, j'ai volontairement joué autour du contraste de la teinte verte de la coque, désaturée, et des nuances très visibles et extrêmement saturées. A vous de jouer maintenant ! □

