Extrait du Haekel & Jaeckel

http://haekel.free.fr

Les conseils de Jérémie

-

Date de mise en ligne : vendredi 11 janvier 2008

Description :

Quelques réflexions initiées lors du figostage de Poitiers, sous la férule de Jérémie Bonamant-Teboul.

Haekel & Jaeckel

Introduction

Participer à un figostage, c'est bien sûr l'occasion de travailler sous l'oeil critique d'un peintre expérimenté, mais c'est aussi l'occasion de causer peinture. Le stage avec Jérémie n'a pas fait exception à la règle. Les discussions avec le prof et ses conseils sont à l'origine de cet article.

Contrastes

Les contrastes jouent un rôle important dans la lecture des figurines. Le contraste, c'est le moyen de mettre en valeur les différente parties de la figurine.

Il existe plusieurs types de contrastes. Pour ceux qui souhaitent une information complète sur ce thème, le Grand Livre de la peinture sur figurine contient un chapitre sur ce sujet. Par ailleurs, ce lien pointe sur un très bon cours sur le sujet.

Suite aux discussions avec Jérémie, nous nous sommes penchés sur trois types de contrastes en particulier :

- le contraste de clair-obscur : il correspond à l'opposition entre noir et blanc, clair et foncé. Il peut provenir de la lumière sur la pièce, ou des couleurs utilisées sur differentes parties de celle-ci.
- le contraste chaud-froid : il correspond à l'opposition entre couleurs froides et couleurs chaudes. Il permet de mettre en valeur des zones en juxtaposant des couleurs donnant une impression de chaleur avec des couleurs qui donnent une impression de froid.
- le contraste de qualité (ou de saturation) : il correspond à la juxtaposition de couleurs saturées et de couleurs désaturées.

Exemples de contrastes dans l'illustration 2D

Dans cette excellente illustration de Mathias Kollros (Portfolio CGSociety) "5 o'clock in orkzland", le visage et la table sont mis en valeur par des couleurs claires qui contrastent fortement avec le reste de la scène assez sombre (contraste de clair obscur). Une version noir et blanc où le contraste a été accentué met en évidence le phénomène.

Le contraste de clair obscur est renforcé par un contraste de chaud froid entre les couleurs chaudes de la peau des orques et du napperon, et le froid du vert forêt environnant.

Dans un style différent :

Cet excellent pirate de Mark Behm permet de voir simplement un contraste chaud-froid sur la peau, doublé d'un contraste de saturation, les partie lumineuses étant bien plus vives que les ombres.

Toujours du même auteur, un visage avec le cas opposé : des ombres chaudes, rosées, qui contrastent avec des

Copyright © Haekel & Jaeckel

lumières froides, bleues.

Dans cette autre somptueuse illustration, "Gone" de Linda Bergkvist, nous retrouvons une utilisation subtile des contrastes.

Le contraste de clair obscur joue entre la chair de la belle et le tapis de feuilles. Un subtil contraste chaud-froid détache certaines des feuilles et le corps. Il est aussi utilisé plus localement pour enrichir le modelé du corps.

Il est également possible d'observer des rehauts de blanc quasi pur sur le nez qui mettent en évidence le relief de la peau, légèrement brillante.

Conclusion

Le jeu sur les contrastes peut apporter beaucoup de lisibilité et de subtilité à la mise en couleur. Les différents contrastes peuvent être cumulés et utilisés conjointement pour renforcer un effet, ou juxtaposés pour mettre en évidence des éléments différents.

La hiérarchisation des lumières ou l'effet Jésus

L'idée de la hiérarchisation des lumières est d'ajouter à la notion d'éclairage zénithal une notion de zone à l'éclairage plus ou moins intense, de manière à orienter le regard du spectateur vers des zones spécifiques de la pièce.

La version la plus simple de ce principe est l' "effet Jésus" (par analogie avec les icônes représentant des saints recevant la lumière divine).

L'idée est alors d'accentuer l'éclairage zénithal d'une pièce en éclairant plus le haut du corps et la tête (dans le cas d'un humanoïde debout) et en laissant plus sombre le bas du corps, comme le schématise la figure ci -dessous :

Cela implique la hiérarchisation suivante :

1. les lumières les plus fortes seront quasi-blanches et les ombres standards sont d'un bleu intermédiaire ;
2. les lumières les plus fortes sont bleu clair et les ombres bleu profond ;
3. les lumières les plus fortes sont bleu intermédaire et les ombres profondes quasi-noires.

Plus concrètement, de nombreux illustrateurs utilisent cette méthode pour mettre en valeur leurs personnages.

Par exemple Laurent Beauvallet , avec ce barbare, sur lequel trois zones ont été arbitrairement découpées pour mettre l'effet en valeur :

Bien sûr, rien n'impose le monochrome et l' "effet Jésus" marche très bien en couleur :D.

Quelques exemples, par l'excellent Kieran Yanner :

Copyright © Haekel & Jaeckel

L'effet peut être plus discret, mais tout aussi réussi[:)] (du même Kieran Yanner)

(Vous pouvez aussi en profiter pour observer les différents contrastes présents sur ces images.)

Conclusion

La hiérarchisation des lumières est un atout pour mettre en valeur les parties importantes de la pièce en concentrant le regard vers un visage, une arme ou tout autre élément jugé important.

Ombres et lumières du visage

Le prof nous a aussi amenés à nous pencher sur la manière de poser ombres et lumières sur un visage (féminin en l'occurence).

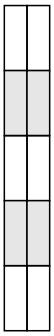
Il a donc pointé les zones de lumière forte :

- le front ;
- l'arête du nez ;
- les pommettes (jusqu'au coin intérieur des yeux) ;
- le menton.

Il a également indiqué les zones d'ombre forte :

- la zone entre le sourcil et l'oeil ;
- les joues ;
- sous le nez ;
- sous la bouche ;
- sous le menton.

Là encore, des références prises dans le monde de l'illustration peuvent s'avérer précieuses. Mélanie Delon, artiste francophone, représente souvent des visages féminins :



Ombres et lumières des yeux

Dans le visage, les yeux ont une importance toute particulière. Leur mise en lumière est toujours cruciale dans la

Copyright © Haekel & Jaeckel

réalisation d'une figurine.

Une vue de profil aide à comprendre la succession des zones d'ombre et de lumière.

Les principales zones d'ombre sont donc :

- sous le sourcil ;
- sous la paupière inférieure. Si votre dextérité ou la taille de la figurine le permet, la petite zone sous la paupière supérieure.

Les principale zone de lumière sont donc :

- sur la paupière supérieure ;
- le dessus de la pommette ;
- le dessus de la paupière inférieure peut recevoir un rehaut de blanc qui soulignera à la fois la lumière et l'humidité de l'oeil.

Sur une image plus jolie, ça peut donner ça :

Conclusion

Il reste encore des sujets de réflexion, ouverts lors du stage, comme la composition des socles ou la narration. Peut-être pour un autre article, ou pour une discussion de vive voix lors d'une prochaine rencontre figurinistique...

Copyright © Haekel & Jaeckel