

Du contraste dans la peinture de figurine

1° Définition

Le contraste est la quantification de la différence de luminosité entre les parties claires et sombres d'une image ou ici de notre figurine.

Le **contraste maximum** est donc la mise en opposition du blanc et du noir.

Le **contraste minimum** une juxtaposition de la même valeur.

Ok, je viens de perdre les lecteurs, je vais essayer d'être plus didactique pour la suite...

2° Pourquoi du contraste ?

Le contraste est important pour ne pas dire primordial, c'est lui qui va donner vie à votre figurine, qui va permettre de raconter une histoire, guider notre œil vers l'essentiel.

Le contraste est partout et les analogies sont légion : avant <> arrière, gauche <> droite, passé <> présent...

Comprendre qu'il est indispensable est alors évident ; il y a des riches et des pauvres, supprimons les riches, la notion de pauvre vient de disparaître puisqu'il n'y a plus de moyen de comparaison (on peut aussi supprimer les pauvres, mais curieusement c'est moins drôle).

La présence du contraste est finalement la certitude de mettre les 2 éléments opposés en valeur ou comme l'on dit « en lumière ».

3° Peindre la lumière et non la couleur... oO

Mon passé en écoles d'art m'a fait côtoyer pas mal de substances étranges, mais là je suis posément sérieux.

Quand je porte un tee-shirt vert uni (ce qui n'arrive jamais, le vert c'est moche), la forme de mon corps suffit pour que la lumière et les ombres se placent et donnent les informations nécessaires à la compréhension du volume.

Donc sur ma figurine, elle aussi en volume, je peins un vert uni sur la chemise... ?

Ce n'est pas aussi simple, notre cerveau est habitué à interpréter un environnement à notre échelle, la figurine est petite, pas autant détaillée que souhaitable, de plus nous jouons souvent en intérieur, en soirée ou de nuit où la lumière est mauvaise.

Il est donc impératif de forcer lumières et ombres par... le contraste !

Tips : je trouve, pour ma part, qu'il est plus facile de partir du noir (ou sombre) pour arriver à la lumière (ou clair).

Je sous-couche donc en noir mat (Vallejo primer), puis je passe et repasse la même couleur (légèrement lavis) en resserrant la zone à chaque fois sur les parties exposées à la lumière. Les premières couches seront assez sombres pour devenir de plus en plus saturés et lumineuses.

4° La mise en valeur

Pour que le contraste fonctionne, il ne faut pas se contenter d'utiliser une alternance de sombre et de clair. L'effet sera plus intéressant dans un déséquilibre de surface. C'est également un contraste, celui de quantité. Notre œil aura le besoin de se poser, de se reposer sur la petite partie mise en évidence. Deux choix s'offrent à nous, une figurine claire avec un peu de sombre ou une figurine sombre avec un peu de clair. Personnellement je trouve la deuxième souvent plus efficace.

5° Types de contraste

a - Chaud <> Froid

Cher à JBT (j'aurais pu écrire Jérémie Bonamant Tébol, mais comme Jérémie Bonamant Tébol c'est trop long à écrire et à lire, je préfère remplacer Jérémie Bonamant Tébol par JBT), cher à JBT, donc, c'est un principe assez simple à mettre en œuvre.

On repère assez aisément les **jaunes - oranges - rouges** comme **chaud** et les **bleus - verts** comme **froids**.

Attention toute fois aux transitions entre le jaune et le vert et entre le bleu et le rouge.

De même certains vert et bleu semblent chauds...

b - Les couleurs complémentaires

C'est celui que j'aime le moins, il est fourbe, souvent inefficace et trompeur...

Voici la très longue liste :

- Rouge <> Vert
- Bleu <> Orange
- Violet <> jaune

Et... c'est tout!

Fixez un cube rouge puis une feuille blanche et vous verrez un carré vert apparaître, c'est la complémentaire!

Mais c'est simple à utiliser, alors pourquoi est-il trompeur?

La couleur complémentaire ne tient pas compte des valeurs de luminosité; or c'est bien la luminosité qui est intéressante pour la gestion du contraste.

Observez l'image si dessous avec 2 carrés juxtaposés de 2 couleurs complémentaires.



C'est finalement assez troublant, ça vibre, ça pique les yeux et pour cause, lorsque l'on passe cette image en niveau de gris :



on s'aperçoit qu'ils ont la même luminosité, le contraste n'est finalement pas présent...

Tips : pour les débutants, recherchez sur google un cercle chromatique, imprimez ce cercle chromatique sur une feuille (en couleur, c'est curieusement important), chiffonnez la feuille puis jetez-là.

c - Les valeurs de luminosité

Il s'agit, selon moi, du contraste le plus important et le plus difficile à mettre en œuvre pour les débutants.

La raison en est simple, il faut estimer la valeur de gris, la luminosité de la couleur.

Tips : Prenez vos pots de peinture en photo puis passez l'image en noir & blanc, il ne restera, en gris, que les valeurs de luminosité. Prenez alors des teintes « gris clairs » et « gris foncés » pour peindre.

d - Simplicité <> complexité

Oublions maintenant les couleurs, la forme, pour nous tourner vers le contenu, **le fond**.

Puisque l'alternance de teintes contrastées est intéressante, il en est de même pour la richesse ou la pauvreté des textures des surfaces.

Un cuir très détaillé, fourmillant de détails, de tâches, d'imperfections sera plus pertinent entouré d'un tissu ou d'une peau relativement lisse et uni.

Tips : Quand je passe au niveau des détails, je choisis soigneusement les parties que je vais

travailler, accentuer et texturer. Je privilégie souvent les zones sombres, car les endroits frappés par la lumière ont tendance à être plus flous, plus effacés, noyés dans la lueur.

e - La diffusion de la lumière

Comme pour le point précédent, nous pouvons jouer sur l'aspect du fini de la figurine.

Bien souvent, les couleurs posées, la figurine est terminée ; les plus pragmatiques (les joueurs) et les plus précautionneux (les chiantes) vont ajouter un vernis de protection sur l'ensemble : Brillant, satiné ou mat (suivant l'envie ou suivant ce qui reste).

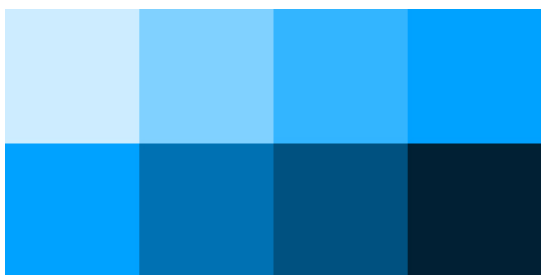
Alors, pourquoi ne pas appliquer le principe du contraste sur cet aspect.

Tips : Souvent je débute par un vernis mat puis je retouche certaines parties en brillant (corps en sueur, cuir ciré, tentacules visqueuses, bave, sang frais..., je fais également des dégradés à l'aéro sur des parties NMM foncés en mat et lumineuses en brillant.

6° Trop de contraste tue le contraste

Comme beaucoup d'autres choses, à trop chercher l'effet on le perd.

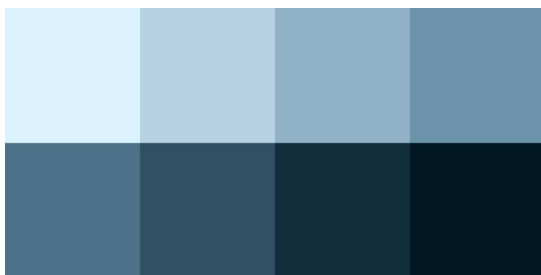
Pensez aux camaïeux, utilisation d'une même teinte (un bleu, par exemple) adjointe d'un blanc et adjointe d'un noir.



Aux camaïeux enrichis de complémentaire, ci-dessous du jaune (ivoire) pour éclaircir et du violet pour foncer. Notez que les teintes semblent plus riches pour un contraste quasi similaire.



Aux gris colorés, on pose dans la palette, un blanc, un gris clair, un gris moyen, un gris foncé, un noir et on ajoute à chaque nuance un peu de la même couleur.



7° Conclusion

Ceci est une base, teintée d'un peu de théorie et comme toute théorie, elle ne vaut pas grand-chose, du moins elle vaut autant que son contraire.

Donc suivez ces conseils et SURTOUT ne les suivez pas !