

LES PERSONNAGES

Après avoir abordé le portrait ("Techniques des Arts" n°17), notre étude de l'aquarelle élargit son cadre au portrait en pied. Le personnage, dans la peinture, se prête à plusieurs genres : il peut animer un paysage, être le sujet principal d'une scène de genre, apparaître comme un portrait en pied dont le nu est une variante particulièrement importante. L'aquarelle convient au modelé de la chair et comme médium privilégié des notations rapides, à la caractérisation des vêtements et au dessin des attitudes.

LE PORTRAIT EN PIED

Le portrait en pied exige de savoir faire un visage, mais aussi d'avoir des notions d'anatomie ou de proportions pour pouvoir donner à la stature d'exactes mensurations et ce d'autant plus s'il s'agit d'un nu. Attention, ce n'est pas parce qu'on cache le corps de vêtements que l'on peut se permettre certaines négligences car le résultat s'en ressentira. Pour leurs nombreux portraits, David ou Ingres travaillaient d'abord sur le nu avant de draper leur construction rigoureuse. Ce sont, là, des notions propres au dessin (voir notre numéro spécial "L'Art du Nu"), essentielles pour la suite de votre travail. La connaissance de perspective joue, pour sa part, un rôle dans le point de vue choisi, dans le rendu des raccourcis lorsque ceux-ci sont importants : par exemple, quelqu'un allongé devant soi, et dans le rapport des personnages avec leur environnement.

Pour éviter des anamorphoses involontaires, on recommande de se placer assis devant le modèle debout.

La perspective aérienne, si importante dans le paysage, est à considérer lorsqu'on traite un paysage animé puisque celle-ci agit sur la vivacité des teintes, donc sur celle des personnages que l'on y place.

Par rapport au portrait, la stature offre de très nombreuses possibilités de poses plus ou moins naturelles, des stations au repos (telles que Cézanne les pratiquait avec ses voisins qui posaient des heures, devant lui, dans le silence), aux expressions les plus complexes. De quoi caractériser au mieux le personnage à peindre.

L'influence de l'éclairage diversifie encore le sujet. C'est une question de choix : on évite tout de même l'éclairage frontal qui écrase, on préconise généralement une orientation à 45°, venant de haut, qui découpe les masses. Cela rend les volumes saillants. Rappelons qu'une lumière naturelle crée des modelés délicats et fondus alors qu'un spot découpe franchement les masses.

Avant de commencer, assurez-vous que l'ensemble entre bien dans votre champ de vision.

Le cas du portrait en pied exige de serrer l'exécution, sans oublier de traiter particulièrement les mains qui sont aussi expressives qu'un visage et dotées d'une multitude de positions, grâce à la richesse de leurs articulations (notre rubrique "Anatomie" en a fait largement la démonstration). ▸



LE PAYSAGE ANIMÉ

► Lorsqu'il s'intègre au paysage, le personnage ne doit pas être traité autrement qu'un accessoire qui anime le motif et, plus encore, qui lui donne son échelle.

Chez Corot, on remarque ces petits personnages effacés, définis seulement par des masses colorées, sans détail, qui peuplent le fond de ses compositions (lorsque les lointains sont inexistantes), ou bien les plans intermédiaires, mais jamais les premiers plans.

Si on oublie de réserver, dans l'ébauche, l'emplacement d'un ou plusieurs personnages, on peut y remédier en utilisant des gouaches (qui nuisent cependant à la transparence de l'ensemble) ou en retirant la couleur superflue : à l'aide d'un carton évidé, selon la silhouette du personnage, et posé à son emplacement, on humidifie le support et on retire, à l'éponge, la couleur sans trop éplucher le papier (si c'est le cas, il faut écraser uniformément la partie endommagée avec un bruissoir).

LES AJUSTEMENTS

Ils concernent les fonds, qui suivent les mêmes règles que celles du portrait (voir "Techniques des Arts" n° 17, p. 31), et les vêtements. Sachez qu'une personne habillée de deux couleurs paraît plus petite qu'en costume uni, plus encore avec trois couleurs et davantage.

Si les vêtements noirs blanchissent la peau, on peut y remédier (comme chez Van Dyck, Rubens et Vélasquez) en interposant une mousseline transparente entre les deux.

LA MISE EN ŒUVRE

Le principe d'exécution pour les chairs reprend celui qui concerne le portrait. On y ajoute le fond et les

vêtements. Avant de peindre, on établit le dessin des personnages : en accentuant les masses, de manière michelangélesque (chez Géricault), avec une sanguine qui atténue les contours ; en ensermant la silhouette d'un trait précis de plume (David) qui pourrait être plus fondu avec une encre de Chine bistre, ou d'un enchevêtrement nerveux de coups de plume repris plusieurs fois (Renoir), ou bien d'un trait de crayon indécis.

ABRÉVIATIONS DES COULEURS

B.MAD : Brun de Modder
BVD : Brun Van Dyck
COB : Cobalt
EDC : Encre de Chine
GAR.Pourpre : Garance pourpre
(ex : Winsor et Newton)
GAR.Rose : Garance Rose
GGP : Gris de Payne
IND : Indigo
J.IND : Jaune Indien
J.N : Jaune de Naples
LAQ.CARM : Laque carminée
N.Bougie : Noir de bougie
NV : Noir de vigne, ou de pêche
OCR : Ocre
OCR brun : Terre d'Italie
Ocre de ru, Ocre romaine
OUT : Outremor
PFiel : Pierre de Fiel
(Lefranc ou Sennelier)
R.CAD : Rouge Cadmium
R.IND : Rouge Indien
R.SAT : Rouge Saturne
(Sennelier)
R.VEN : Rouge Venise
SEP : Sépia
STB : Stl de grain brun
(Maimeri, Sennelier, Rowney)
TN : Teinte neutre
TOB : Terre Ombre brûlée
TON : Terre Ombre naturelle
TSB : Terre de Siègne brûlée
VERM : Vermillon

(Rodin) et encore mille fois repris, rehaussé d'ocre et de gris (Cézanne). Après avoir acquis une grande habileté avec le crayon, on peut se permettre de dessiner les pochades, directement au pinceau. En jouant sur la pression de l'instrument, on peut donner déjà l'idée des masses.

Une fois acquises les formes générales du dessin (structure, lignes enveloppantes, contours des masses), la mise en couleurs est une question

de modelé. C'est aussi une question de style. Rodin qui, dans ses nombreuses études, semble n'avoir rempli ses contours que d'à-plats, a commenté sa technique : "le modelé est sommairement produit par le dépôt plus ou moins épais que forme la couleur en séchant ; d'ailleurs le pinceau est si brusque qu'il ne prend même pas la peine de ramasser les gouttes entraînées au bas de chaque touche... Ce ne sont plus des lignes, ce n'est plus de la couleur : c'est du mouvement, c'est de la vie".

Jean-Louis Forain (1852-1931) a expliqué quant à lui son principe d'exécution qui rappelle la pratique d'un Delacroix ou d'un E. Boudin : "il faut que l'esquisse soit terminée ; il faut établir les masses et elles doivent être définitives ; les masses n'existent que par les lumières ; comment voulez-vous plus tard changer vos lumières et par conséquent vos masses ; tout se tient ! Ces touches, ces larges touches, c'est du travail très conscient. Ah, il n'y a pas de méthode, il y a des façons de sentir. La plus grande difficulté, c'est de savoir quand l'œuvre est terminée et l'instant où il faut la laisser".

LES SUBTILITÉS

Le travail dans l'humide permet de fondre les teintes (par exemple l'ombre de la chevelure se confondant avec l'ombre du visage), sans négliger les hachures (qui s'étalent) et les frottis (qui donnent des irrégularités). On doit achever dans le mouillé pour éviter des contours secs. Pour des reprises, on attend que l'ensemble soit bien sec pour réhumidifier uniformément le support.

Le travail dans le sec favorise les juxtapositions d'à-plats que l'on peut encore exagérer en laissant les bordures réservées. Les superpositions des teintes telles que les pratiquait Cézanne demandent une connaissance précise de l'interaction des cou- ►



LES MAINS: COULEURS RECOMMANDÉES POUR LES CHAIRS

Teinte locale : TSN diluë, réchauffé
par TOB+ pointe CARM.

1/2 teinte : OCR+ OUT+ LAQ.
CARM

Reflats : TSB

Glacis, lumières : OCR ou LAQ.
CARM.

Ombres : un peu de TOB+ pointe
OUT & éventuellement TON.

Phalanges : VERM+ LAQ. CARM.

Dessous ongles : LAQ. CARM +
OUT (plus léger vers le centre et le
haut de l'ongle que l'on réserve
pour faire le reflet lumineux).

L'EXÉCUTION DES PERSONNAGES DANS LE PAYSAGE

Lorsqu'on veut peindre plusieurs
personnages, il faut les exécuter
les uns par rapport aux autres. Un
droitier commencerait par le plus
à gauche afin d'avoir toujours sous
les yeux l'ensemble des figures
peintes. Pour une question de
valeurs, il est utile de travailler par
plans, du premier plan au lointain,
ou éventuellement
réciproquement.

Si on donne toute la lumière au
personnage le plus proche, on
pourra toujours le foncer par la
suite. Cela permet de donner aux
figures des plans suivants la teinte
adéquate, par rapport à
l'éloignement (où l'on privilégie les
masses) et au fond environnant.
De manière générale, pour bien

intégrer le personnage dans
l'ensemble de son décor, on ajoute
une petite ombre portée à ses
pieds. Lorsque la figure est en
plein air et l'atmosphère,
ensoleillée, l'ombre est
transparente et bien dessinée au
sol.

LE CROQUIS RAPIDE

- 1 — Observer les proportions, les
grandes masses des valeurs, en
regardant plus le modèle que sa
feuille de papier.
- 2 — Dessiner les points de repère
importants et indiquer légèrement
les lignes directrices.
- 3 — Peindre les masses d'ombres
qui donnent les volumes.
- 4 — Teinter le fond qui assoit le
croquis et fait ressortir la lumière
du modèle.

COURS DE PEINTURE

AQUARELLE

▷ leurs, glacées les unes sur les autres.
Un petit exercice permet de savoir au préalable les effets des glacis : sur une bande de couleur divisée en dix, on recouvre les neuf cases de la deuxième couleur, puis les huit avec une autre couleur, etc.

On peut aussi déposer des taches, plus ou moins précises, de couleurs humides, en laissant sécher chaque couche ou en jouant sur la dilution des teintes successives.

Comme toujours, les fermetés se font sur un support sec. Chassériau, comme Delacroix, dessinait d'un trait large de pinceau humide les vigueurs dans ses croquis aquarellés. L'usage des réserves reste du plus bel effet : toutes les brillances, les chairs très claires, la lumière du bout du nez, éventuellement les lunettes...

PASCAL LECOCQ



"Portrait
de Madeleine"
(1932) - FOUJITA
Encre et Aquarelle
42 x 32 cm
Doc. Galerie
John Sayesh

COULEURS RECOMMANDÉES POUR LES VÊTEMENTS

Linges, draperies :

masser les ombres très légèrement d'IND. 1/2 teinte :
OCR+ COB+ pointe de LAQ. CARM ;
vigueurs : ajouter du GDP,
réchauffer avec OCR et LAQ. CARM pour éviter une teinte verdâtre.

Drap blanc :

teinte locale : OCR légèrement étendu ;
lumière : réserve ou grattage ; retouche : COB + ou VERM ;
ombres grises : TN ou GDP + IND ou CARM ou OCR ou VV ou COB ;
reflets : CARM, VERM, V.EM, B.MAD, jaune ou noir, très dilués.

Drap violet :

teintes rouges + COB ou BDP ou IND ou GDP.

Drap lilas :

teintes roses + COB ou BDP.

Drap rouge :

masse : TSB+ SEP, TSB+ OUT+ B.MAD, B.MAD+ COB ;
1/2 teinte plus claire ; teinte locale : LAQ. CARM+
VERM+ J.IND, J.IND+ VERM, LAQ. CARM+ VERM+ TSB/J.IND ;
ombre : B.MAD+ TSB modelé de B.MAD+ OUT.

Drap rose :

masse : B.MAD+ COB, B. MAD, COB+ TSB ; 1/2 teinte plus claire ;
teinte locale : LAQ. CARM, LAQ. GAR, VERM très étendu.

Drap jaune :

teinte locale : OCR, J.IND, J.CAD ;
1/2 teinte : t.loc.+ COB+ B.MAD ;
ombre : TSB+ OUT, N.IV+ SEP.

Drap vert :

masse d'ombre : SEP+ TSB ; 1/2 teinte plus claire ;

teinte locale : + BDP+ J.IND + un peu de TSB (vert foncé) ;
+ BDP+ VERM+ COB+ J.IND (vert clair) ; IND+ SEP (vert foncé en laine,
mollons, vêtements de marin, de paysan) ; + GDP ou B.MAD (idem virant au
violet).

Drap bleu :

masse : SEP+ TSB ; teinte locale : OUT ou COB, COB+ pointe
BDP+ pointe J.IND (claire et légère), BDP+ LAQ. CARM (vigoureuse) ;
ombre : BDP+ TSB ; reflet : COB+ BILZN + pointe LAQ.
CARM (rosé) ou V.EM (vert), LAQ. CARM + V.EM (gris).
laine mottonnée : IND+ LAQ.CARM ou B.MAD.

Drap noir ou brun :

masse vigoureuse : N.IV+ SEP ; ombre : + légère, N.IV, B. MAD ;
modelé : + dilué, lumière : enlevé, grattage... teinte locale :
N.IV ou N.bougie + GDP, COB+ pointe de BR,
N.IV+ OUT.

Cachemire :

noir plus chaud et plus mat, N.bougie + GDP+ BR ;

Laine :

ombres fondues, moins sombres que le velours : t. loc.+ TN ou GDP.

Soies :

ombres heurtées, cassures ; brillance : enlevé.

Velours :

ombres très sombres et fondues.

Perles, dentelles :

voir le drap blanc, avec empatement de blanc ; ombre : gris bleu ;
1/2 teinte : jaunâtre.

Souliers vernis :

ombre noire ; lumière réservée.