

LES TECHNIQUES DU PEINTRE

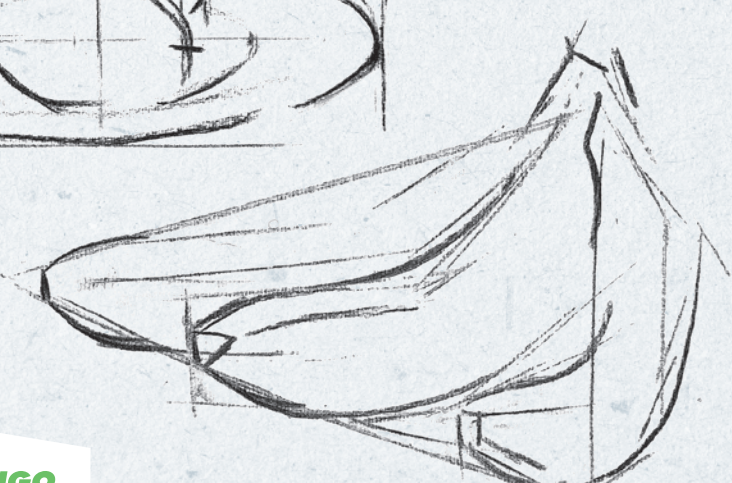
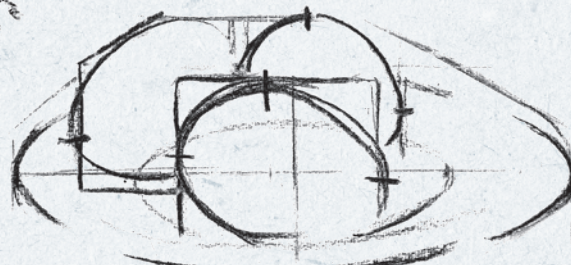
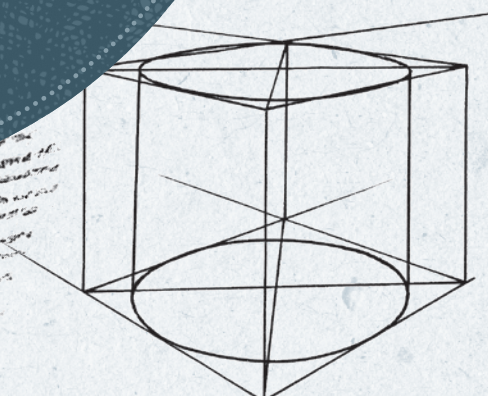
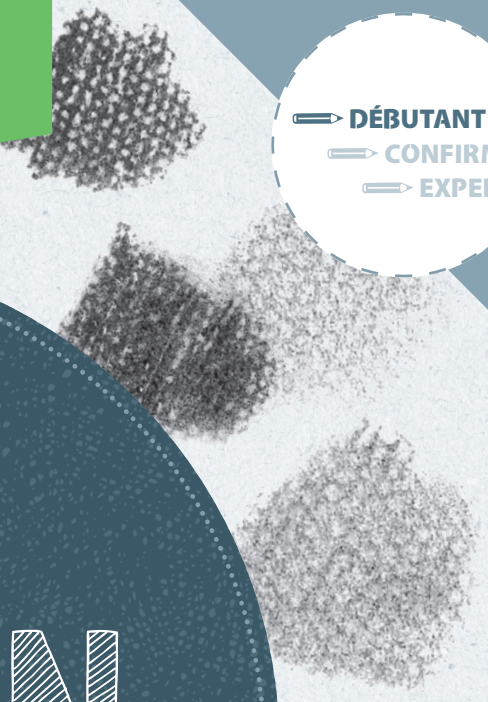
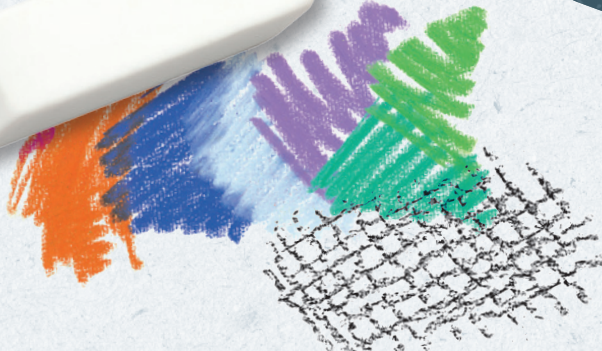
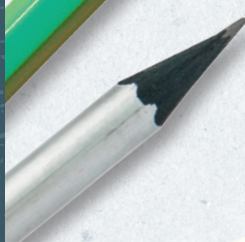


➤ DÉBUTANT
➤ CONFIRMÉ
➤ EXPERT

INITIATION AU

DESSIN

MATÉRIEL / TECHNIQUES / CONSEILS



MANGO

LE MATÉRIEL

Crayons

Il existe de nombreux outils pour dessiner.

Certains artistes adoptent le fusain, d'autres les mines de graphite, les crayons de couleur, les craies et les pastels, les feutres, l'encre, etc. Le choix du support est lui aussi très important. Enfin, il est préférable de se munir d'un petit matériel complémentaire, qui s'avère rapidement indispensable à tous ceux qui désirent progresser.

Fusains

LE MATÉRIEL DE DESSIN

Pour réaliser un croquis, composer une œuvre ou simplement ébaucher un sujet, n'importe quel outil permettant de tracer des traits suffit. Le crayon (à mine de graphite), le fusain, la sanguine, l'encre, le feutre, tous ces instruments monochromes conviennent. Mais, dans une acception plus large, le dessin désigne également une œuvre polychrome, réalisée à l'aide de ces outils.

LE CRAYON

Le crayon graphite (ou crayon à mine de plomb) se présente sous la forme d'une mine entourée de bois (le crayon classique) ou à placer dans un porte-mine. La caractéristique à prendre en compte est sa dureté : les mines tendres (B à 6B) permettent un trait foncé et velouté, qui s'efface aisément ; les mines dures (H à 6H), moins salissantes, permettent des traits plus fins. Pour commencer à dessiner, le plus simple est d'utiliser un crayon HB.

L'ENCRE DE CHINE

L'encre de Chine est une encre noir foncé qui se dilue à l'eau. Une fois sèche, elle est indélébile.

Estompes

LE FUSAIN

Ces petits bâtons de charbon existent en plusieurs diamètres. La taille moyenne (4 ou 5 mm de diamètre) est la plus conseillée, car elle permet de faire des traits fins comme des traits épais. Le dessin au fusain exige une conservation très particulière, car il est le plus volatil de tous les moyens utilisés. Une fois le dessin achevé, il faut donc le fixer, en appliquant une couche de fixatif.

Il existe un grand choix de couleurs dans les papiers spéciaux pour fusain, craies et pastels.

Fixatif en aérosol

Crayons
de couleur

Carrés

Cire

Pastels

Peinture à
l'huile

Aquarelle

Gouache

LE DESSIN EN COULEUR

L'un des instruments de dessin traditionnel est la sanguine, de couleur rouge. Le nom désigne aussi le dessin monochrome, c'est-à-dire d'une seule couleur, qui en résulte. Bien qu'il existe des sanguines ocre et sépia, la plus utilisée est la sanguine de couleur rouille. Vous pouvez également utiliser des encres de différentes couleurs, des crayons de couleur, des feutres et des crayons aquarellables, qu'ils soient très cireux ou classiques, de duretés différentes. Vous pouvez encore choisir des craies ou des pastels, en barres cylindriques ou carrées. Ils se composent pour l'essentiel de pigment agglutiné grâce à la gomme arabique, à quoi on ajoute parfois de la craie blanche, dans le cas des couleurs claires. Pour commencer, une sélection d'une quinzaine de couleurs suffit.

LE SUPPORT

Le choix du support dépend de l'instrument utilisé. Le papier est le support habituel du dessinateur, mais vous pouvez également utiliser du carton, du bois ou – pourquoi pas ! – du tissu. Le papier d'emballage, par exemple, est parfait pour commencer à dessiner. Plus vous maîtriserez la technique, plus vous pourrez utiliser des papiers de qualité, blancs ou colorés. Si vous souhaitez peindre à l'huile, utilisez une toile préparée, c'est-à-dire enduite d'un apprêt spécifique. Pour l'aquarelle, choisissez un papier spécial, assez épais, résistant bien à l'humidité. Quant à la gouache et à l'acrylique, elles peuvent s'appliquer sur tissu, sur papier, sur carton ou sur toute autre surface supportant la peinture à l'eau.

LE MATÉRIEL COMPLÉMENTAIRE

Si le support sur lequel vous dessinez n'est pas rigide, il faut le fixer sur une planche à l'aide de pinces, de punaises ou de papier adhésif. Le cutter, la règle et l'équerre sont indispensables pour découper le papier au bon format.

Le fixatif en aérosol s'utilise à la fin du travail, pour conserver les dessins en bon état. Généralement, une ou deux couches suffisent. N'oubliez pas de vous munir aussi d'une gomme, d'une estompe, d'un taille-crayon et d'un chiffon en coton.

EXÉCUTION DE L'ESQUISSE

Quelle que soit la technique employée, tous les tableaux reposent sur un dessin préalable. Une esquisse, une ébauche, même sommaires, sont la base de toute composition d'envergure. Ils sont autant de guides pour l'application des couleurs. Si vous travaillez à l'huile, vous pouvez par exemple utiliser le fusain pour tracer les lignes directrices de votre tableau. Une autre méthode consiste à exécuter une première pochade avec des couleurs très diluées à l'essence de térébenthine. Dans le cas de l'aquarelle et de la gouache, l'esquisse se fait habituellement au crayon. Si vous ne souhaitez pas conserver le trait du crayon, utilisez un crayon aquarellable.

Cutter


Gomme
« mie de pain »

Feutres

Encres de
couleur

LE TRACÉ

Ce sont les traits que vous tracez qui permettent d'élaborer une esquisse ou dessin. Dans ce chapitre, nous étudierons leurs principales caractéristiques. Un trait est la trace laissée par le fusain, le crayon ou un autre instrument à dessiner sur le papier ou le support. Il existe une infinité de traits. L'éventail s'étend du point aux lignes droites, parallèles, perpendiculaires ou brisées, en passant par les lignes courbes. Voyons les caractéristiques des plus représentatifs.



Pour dessiner des traits courts, le crayon se tient de la même manière que pour écrire.



Un trait estompé s'obtient en exerçant une légère pression sur le crayon, un trait épais en exerçant une pression beaucoup plus forte.




Pour faire un point, on dessine habituellement deux traits courts et estompés.

LE POINT

Dès l'esquisse, et tout au long de l'élaboration de votre dessin, il faut repérer quelques points importants. L'intersection de deux traits courts et légers permet de définir un point, sans commettre d'erreur ; cela vaut aussi, bien entendu, pour l'intersection de deux lignes droites ou courbes.

LA LIGNE DROITE

Pour tracer une ligne droite, deux points sur le papier constituent des repères suffisants. Les directions les plus utiles sont la verticale et l'horizontale. Lorsque vous tracez une ligne oblique, pensez à prendre ces deux directions comme repère. Il est très facile de tracer une ligne bien droite lorsqu'on dessine dans de petites surfaces, mais la difficulté augmente quand la distance est plus grande, ce qui se produit dans le cas des grands formats. Ce n'est qu'avec la pratique que vous parviendrez à acquérir la dextérité souhaitée.



Pour tracer la parallèle à une ligne droite donnée, il suffit de dessiner un point à côté d'elle, à la distance voulue, et de faire passer par lui une droite de même direction.

COMMENT TENIR L'INSTRUMENT

Chaque instrument se tient d'une manière différente : cela dépend de sa consistance, mais également du type de trait que vous voulez réaliser. Le crayon, par exemple, se tient d'une façon spécifique lorsqu'il sert à écrire (photo ci-contre), façon qui n'est pas celle employée pour tracer de longs traits (photo en bas), ni celle qui permet de réaliser des ombres (photo page de droite).



Ligne droite passant par deux points.

LES LIGNES PARALLÈLES

Deux lignes droites sont parallèles lorsqu'elles ne se rencontrent pas et qu'elles ne présentent donc aucun point d'intersection. Pour tracer deux lignes parallèles, établissez un écart déterminé par rapport à la ligne de base : dessinez un point qui obéit à cette mesure et tracez la seconde ligne passant par lui et suivant la même direction que la ligne de base.

LE SEGMENT

Une ligne, droite ou courbe, se limite à un segment lorsqu'elle possède un point de départ et un point d'arrivée. Les lignes brisées constituent des éléments très importants car elles servent à représenter les contours d'objets composés de figures polygonales, c'est-à-dire ayant un grand nombre d'angles. Ces lignes sont ponctuées de points, appelés sommets.



Pour tracer un long trait, il faut tenir le crayon de manière à disposer d'une large potentialité de mouvement.

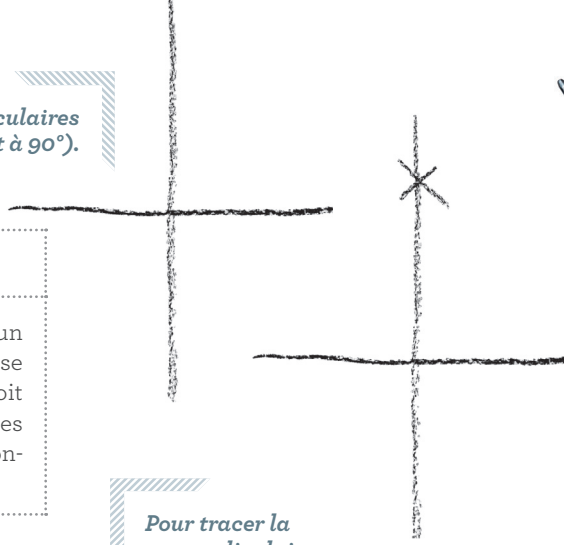


Ce segment de droite est déterminé par deux points.

Deux lignes droites perpendiculaires se coupent à angle droit (soit à 90°).

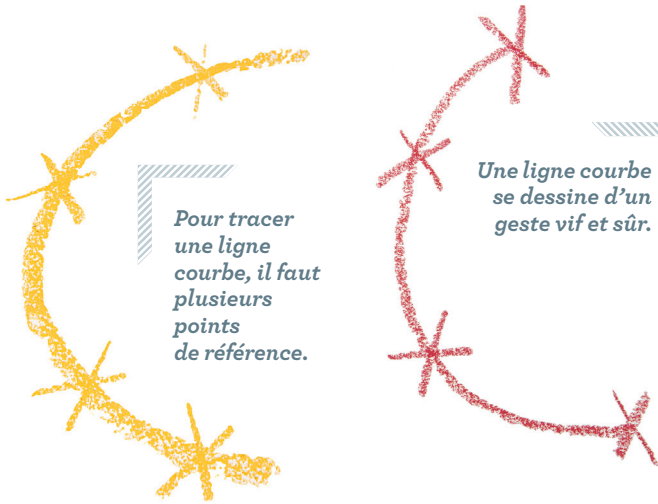
LIGNES PERPENDICULAIRES

Les directions verticale et horizontale jouent un rôle capital en dessin. Quand ces deux directions se croisent sur le papier, elles forment un angle droit (soit à 90°). Il est toujours très utile de savoir que les lignes d'un dessin, ou d'une esquisse, vont se rencontrer à cet endroit.



Pour tracer la perpendiculaire à une ligne droite, dessinez un point par lequel vous ferez passer une ligne coupant la première en angle droit, selon la forme de l'équerre.

Manière usuelle de tenir un crayon pour ombrer.



Pour tracer une ligne courbe, il faut plusieurs points de référence.

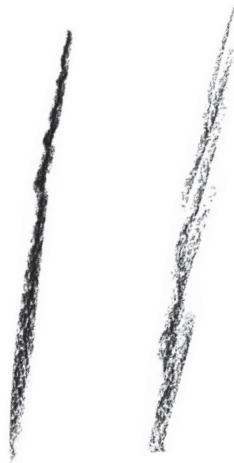
Une ligne courbe se dessine d'un geste vif et sûr.

LA LIGNE COURBE

Lorsque nous sommes en présence d'une ligne courbe, il importe avant tout de savoir si elle est ouverte ou fermée et quelle forme elle décrit. En dessin, ce type de lignes est indispensable pour représenter les bords ou les silhouettes circulaires, ou simplement des formes ovales, fréquentes dans les natures mortes représentant des cruches, des assiettes, des fruits, etc. La difficulté de la ligne courbe réside dans la description correcte de son arc.

LE TRAIT NET

Le trait net se caractérise par un tracé effectué sans tâtonnements (repentirs). Pour faire ce genre de traits, il ne faut pas hésiter, mais savoir très précisément où placer la ligne. Un bon coup de crayon est absolument nécessaire. Un trait net doit pouvoir s'effacer facilement en cas d'erreur.



LES TRAITs APPROXIMATIFS

Nombreux sont les artistes qui décrivent une forme par petits traits approximatifs. Il s'agit de traits courts et estompés qui, vus dans leur ensemble, décrivent la ligne telle qu'elle est recherchée. Ce type de traits permet de rectifier la direction en douceur.

LE TRACÉ DÉLIÉ

Tout objet et toute figure présentent des contours définis. Pour l'esquisse, c'est la silhouette qui compte. Ses limites peuvent se décrire au moyen d'une ligne mixte comportant des segments droits et courbes.

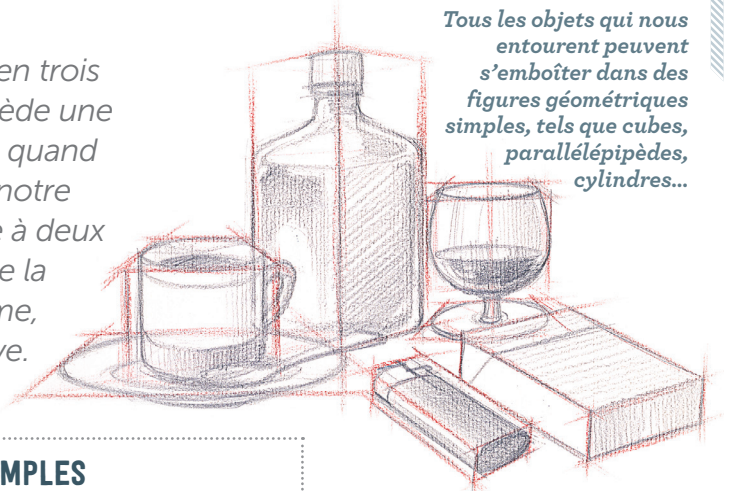
Pour tracer la silhouette d'un objet, il faut alterner des segments droits et des segments courbes.



LA PROFONDEUR

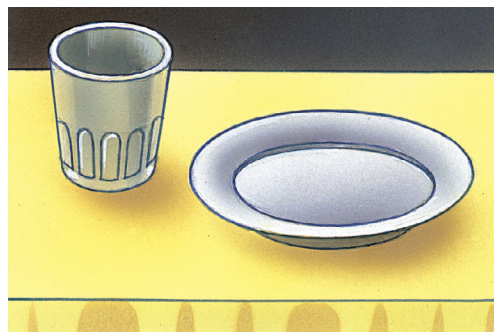
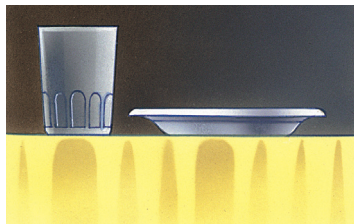
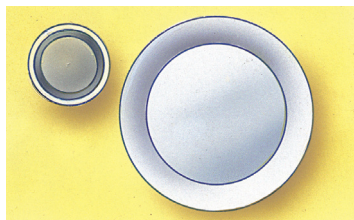
La vision de l'homme est constituée de telle manière qu'il perçoit le monde qui l'entoure en trois dimensions : tout élément d'un modèle possède une hauteur, une largeur et une profondeur. Mais quand nous dessinons et peignons, nous n'avons à notre disposition qu'une surface plane, c'est-à-dire à deux dimensions : la hauteur et la largeur. Pour que la représentation offre une impression de volume, il faut appliquer les principes de la perspective.

Tous les objets qui nous entourent peuvent s'emboîter dans des figures géométriques simples, tels que cubes, parallélépipèdes, cylindres...



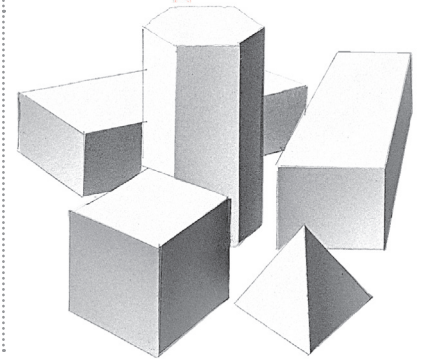
LES TROIS DIMENSIONS

Les schémas ci-dessous représentant une assiette et un verre et les volumes ci-contre vous permettent de visualiser les problèmes que pose la représentation tridimensionnelle.



LES VOLUMES SIMPLES

Toute représentation qui cherche à donner un effet de volume se fonde sur des figures géométriques simples, dans lesquelles s'inscrit le modèle. Le croquis illustre la relation entre un objet et la figure de base dans laquelle il s'emboîte. Toute forme, qu'elle soit naturelle ou artificielle, s'inscrit dans une figure simple à trois dimensions. Il est donc fort utile d'apprendre à reconnaître la forme simple dans laquelle s'inscrit l'objet à dessiner.



Voici quelques polyèdres parmi les plus simples. Ce sont des corps limités par au moins quatre faces planes.

Cylindre

Cube

Demi-sphère

Sphère

La première illustration présente une assiette et un verre vus en plongée : seules deux dimensions apparaissent. Sur la deuxième, les objets sont représentés de manière très frontale, ce qui ne requiert encore que deux dimensions. La troisième illustration, en revanche, révèle les trois dimensions de chaque élément.

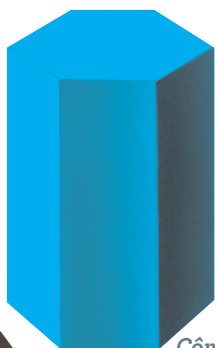
LES FORMES DE BASE

Les polyèdres sont des figures limitées par au moins quatre faces planes. Les polyèdres réguliers les plus utilisés par l'artiste sont le cube et le parallélépipède. La sphère et le cylindre sont également des volumes géométriques simples.

UNE FIGURE DANS UNE AUTRE

Les figures géométriques simples permettent un emboîtement avec d'autres figures géométriques plus complexes, développées à partir des premières. La pyramide, par exemple, s'inscrit dans un cube ou dans un parallélépipède. À partir d'un cylindre, vous pouvez définir un cône. Un prisme hexagonal entre dans un cylindre. Vous pouvez obtenir une demi-sphère à partir d'une sphère. Des tronçons de cône et de pyramide s'engendrent en coupant leur pointe.

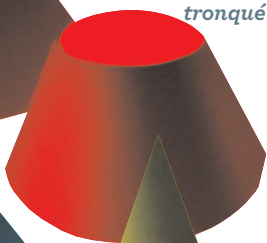
Prisme hexagonal



Pyramide tronquée



Cône tronqué



Pyramide



Cône

Parallélépipède



LE POINT DE VUE

Le point de vue se situe sur la ligne d'horizon, lorsque vous regardez devant vous. C'est le centre de l'angle visuel du spectateur. Il ne faut pas confondre l'angle visuel et le cadrage. Le point de vue ne se situe pas forcément au centre du tableau.

LA LIGNE DE FUITE

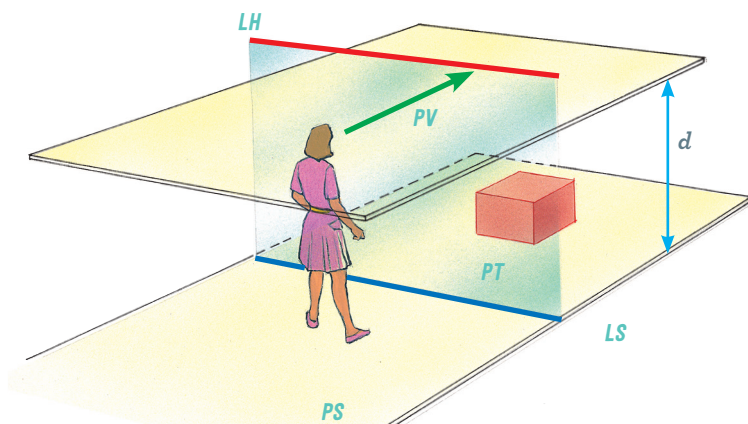
Une ligne de fuite s'obtient en prolongeant jusqu'à l'infini la ligne passant par un côté quelconque de l'objet.

LE POINT DE FUITE

Le point de fuite est le point de convergence des lignes de fuite. Selon la perspective utilisée, il existe un, deux ou trois points de fuite.

LE MONDE EN FIGURES SIMPLES

Toute forme peut se réduire à une ou plusieurs figures simples, comme le montre cet exemple concret. La plupart des éléments composant une figure humaine s'emboîtent avec des tronçons de cône : le bras, l'avant-bras, la cuisse, la jambe, le tronc, chaque phalange, etc. D'autres parties, un sein de femme, par exemple, sont associées à une demi-sphère. La perspective, appliquée à ces figures simples, permet de représenter un personnage dans n'importe quelle position, bien que de manière très schématique.



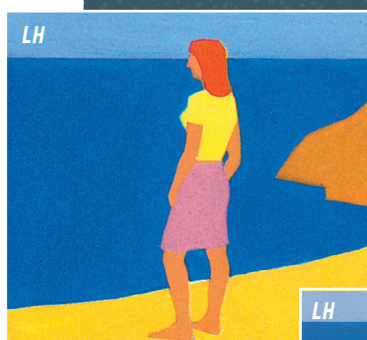
Ce schéma permet de comprendre la relation existant entre la ligne d'horizon, la ligne de terre et le point de vue ; ici, PT figure le plan du tableau, LH la ligne d'horizon, PV le point de vue, PS, le plan du sol et LS la ligne du sol. La ligne du sol et la ligne d'horizon sont séparées par la distance d , qui est la hauteur allant du sol jusqu'aux yeux du dessinateur.

Un personnage peut aussi se réduire à des formes géométriques simples.

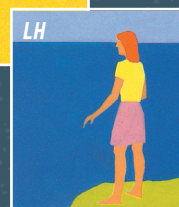


QUESTIONS SUR LA PERSPECTIVE

Quel que soit le sujet de votre dessin, la ligne d'horizon est la ligne horizontale imaginaire située à la hauteur des yeux de l'observateur regardant droit devant lui. Repérez-la immédiatement : tous les éléments d'un modèle vont se placer par rapport à cette ligne imaginaire.



Le modèle est vu par-dessus, par-dessous ou à la même hauteur que la ligne d'horizon. Le point de vue et les points de fuite sont situés sur celle-ci. Dans un paysage, la ligne d'horizon la plus visible est celle qui délimite la mer et le ciel, à une distance qui semble infinie.



Le personnage est debout : l'angle de vision est grand.



Le personnage est assis : l'angle de vision est plus petit.

LES TECHNIQUES DU PEINTRE



LES TECHNIQUES DU PEINTRE :

UNE COLLECTION TOUT EN IMAGES POUR S'INITIER
À UNE TECHNIQUE ARTISTIQUE OU APPRENDRE
À MAÎTRISER UN PROCÉDÉ PICTURAL.

CHOIX DU MATÉRIEL, GESTES FONDAMENTAUX, CONSEILS
PRATIQUES, MISES EN GARDE... POUR DÉBUTER,
LAISSEZ-VOUS SIMPLEMENT GUIDER !

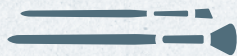


LES TECHNIQUES DU PEINTRE ET LES CAHIERS DU PEINTRE :

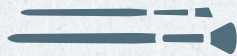
DEUX COLLECTIONS COMPLÉMENTAIRES POUR DÉBUTER !

Les techniques du peintre détaillent le matériel nécessaire,
les médiums, les supports, les outils et expliquent comment
obtenir des effets propres à chaque technique. Les cahiers
du peintre proposent 8 à 12 modèles à réaliser étape
par étape selon des techniques variées.

LES CAHIERS DU PEINTRE



LES TECHNIQUES DU PEINTRE



8,95 €
TTC

MDS 278304N1



MANGO

www.mangoeditions.com