

Parlons technique ; parlons techniques :

Même si par certains aspects il pourrait y ressembler, ce site n'est pas vraiment un cours de peinture. En tout cas ce n'est pas un cours de peinture tel qu'on pourrait se l'imaginer, avec des indications, une progression, des étapes comme on en trouve parfois, avec résultat garanti à la fin.

Non ! Mon but, je le rappelle, est d'apporter des éléments de réponse à vos questions légitimes concernant la création artistique. Mais aussi d'ébranler quelques unes de vos certitudes, pour vous amener à vous interroger. C'est dans ce questionnement, ce cheminement, que vous trouverez les réponses qui vous permettront de surmonter les difficultés ou les obstacles que vous rencontrez ou rencontrerez.

Parfois le texte se résume à des notes. Quelques mots que vous pourrez survoler s'ils ne vous évoquent rien, mais que vous pourrez interpréter à votre manière s'ils vous vous interpellent.

DESSINER

Le dessin est à rapprocher de la musique. Il y a des règles, des conventions et des gammes à pratiquer. C'est un entraînement permanent de l'œil et de la main.

Les outils usuels sont : le crayon communément appelé : à la mine de plomb, même si désormais les mines ne sont plus en plomb, ou à mine de graphite. Le risque avec cet outil très commun, est de chercher à représenter les détails au lieu de rechercher la forme générale. De plus le crayon HB est trop timide... Il est préférable de se lancer directement dans les crayons gras qui eux vont laisser une trace significative.

Pour les débutants, je lui préfère :

la mine de carbone, la pierre noire, le fusain, la sépia et la sanguine, proches des crayons pastel, l'encre de chine, le brou de noix, à la plume ou au pinceau.

Créer un dessin, c'est simplifier, oublier les détails secondaires pour aller à l'essentiel.

N'oubliez pas tout de même, que vous allez tracer d'un trait le contour d'un objet, à la manière de Jean Cocteau. Cette approche singulière est le fruit d'une longue pratique. Dans notre cas, sans utiliser de gomme, les différents traits de retouche, qui vont se chevaucher, vont "nourrir" le tracé, et le rendre plus vivant. Ce sera l'œil de l'observateur qui viendra "corriger" le tracé et choisir le trait idéal pour lui.

S'interroger, se poser les bonnes questions :

Qu'est ce qui me paraît primordial ?

Que faut-il garder ?

Que faut-il négliger ?

Qu'est ce qui me plaît dans le sujet que j'ai retenu ?

Vous dessinez automatiquement en deux dimensions (2D), sur une surface, ce que vous voyez en 3D, en volume. Plus le plan du tableau se rapproche de la verticale, plus le passage en 2D sera facile. D'où l'utilisation d'un chevalet ou d'une planche support.

La tendance naturelle, héritée sans doute de l'école, est de tracer les contours des objets, au lieu de chercher les masses et leur rapport. N'oublions pas, il s'agit de représenter en deux dimensions une réalité qui elle est en trois dimensions, et tenter de donner l'illusion de la profondeur.

Seule la pratique peut donner la connaissance. L'œil est plus important que la main.

Un bon exercice pour comprendre comment dessiner : Tracer sur une vitre avec un feutre ce que l'on voit à travers elle. Seulement les contours des masses, ou des zones de valeurs, sans se préoccuper des objets, juste les contours des formes que l'on voit. Noter l'importance de l'angle de vue. Ne pas se déplacer. Le moindre écart, le moindre mouvement de tête, modifie l'angle de vision, modifie la vue, la perspective. D'un œil à l'autre, la vue n'est pas la même. Important pour les natures mortes ou les figures. Pour le paysage, c'est moins grave, sauf en ce qui concerne le premier plan.

Apprenez la perspective, en utilisant les valeurs (ombres et lumières). En peinture, essayez aussi la perspective atmosphérique (tons froids qui éloignent, tons chauds qui rapprochent).

Le dessin descriptif : utilisation à la manière d'une liste, est une notation rapide des objets, de ce qui nous entoure, c'est une prise de notes codifiée.

Identifier les objets, les décrire. On dit couramment qu'un dessin vaut mieux qu'un long discours. Que c'est plus pratique pour communiquer. Le dessin donne une vision globale par rapport à une description verbale ou écrite.

Chaque objet existe séparément, individuellement. Nous sommes habitués à utiliser les objets indépendamment les uns des autres, ou dans un certain ordre : saisir une fourchette pour piquer un aliment dans une assiette par exemple...

Selon la finalité de l'action, les objets sont vus différemment. Lorsqu'on a besoin d'une fourchette pour manger (le côté utilitaire de la fourchette), on ne pense pas à regarder les reflets de lumière qu'on pourrait y voir si on l'observait en vue de la dessiner. On ne pense pas non plus à son environnement. Notre regard habituel "isole" les objets.

Les objets changent de forme en fonction de l'angle de vue. Les distances qui les séparent changent aussi, la disposition également. Pourtant quel que soit l'angle, nous reconnaissons un objet, un visage, une silhouette.

La lisibilité. Répondez à la question : « si je ne représente pas ce détail, est ce qu'on pourra comprendre ce que c'est malgré tout ? ».

Faut-il tout représenter ?

Vérifiez la cohésion du sujet.

Le problème des raccourcis. Vus sous certains angles, les dimensions perçues n'ont plus rien à voir avec les dimensions réelles. La moindre erreur peut transformer complètement la compréhension du sujet, ou le rendre incompréhensible.

Dessiner d'après nature est important pour apprendre à passer de la 3D à la 2D. L'utilisation de photos ne permet pas de faire cet apprentissage fondamental.

Seul l'artiste peut décider si l'œuvre est achevée ou pas.

Si tout y est. Suffisamment.

PEINDRE

Peindre, c'est jouer avec la couleur, la lumière. Juste une histoire de pigments et de liants. Pour peindre, il faut apprendre la simplification, savoir sur quoi l'œil devra se focaliser.

S'exprimer : Choisir sa palette (sa gamme de couleurs), privilégier les teintes chaudes ou froides, gérer la profondeur du tableau.

De tout temps, les peintres ont copié les œuvres des autres. Cela a longtemps été considéré comme une pratique éducative. À notre époque, beaucoup de débutants copient des tableaux impressionnistes. D'après des photos.

Cela peut constituer un exercice, en cherchant à comprendre comment l'artiste a géré ses couleurs, sa composition, analyser sa touche. Cela peut également être un point

de départ pour un autre projet, une source de sujet, ou une interprétation personnelle de tout ou partie d'un tableau connu. Mais en aucun cas on ne pourra considérer qu'il s'agit d'une œuvre personnelle.

Si vous devez (ou souhaitez) utiliser des photos pour construire vos tableaux, assurez vous que vous ne risquez pas des poursuites judiciaires. Beaucoup de photos sont protégées. Il est de beaucoup préférable de partir de photos que vous aurez prises personnellement.

Il est conseillé d'utiliser un petit carnet ou un agenda pour noter vos remarques, vos interrogations, ce qui vous passe par la tête. Dans cette notation, où vous chercherez à enregistrer le maximum d'information, vous apprendrez également la concision.

Quelques repères, quelques lignes, quelques formes hâtivement et approximativement tracés, vous permettront de démarrer un travail personnel en atelier. Aller du général au particulier.

Peindre, c'est prendre des décisions, à chaque instant. Privilégier une solution plutôt qu'une autre. Sélectionner un centre d'intérêt en fonction des préférences personnelles du peintre. Parler de soi. Il n'est donc pas question d'objectivité, mais de sensibilité.

S'éloigner de la couleur locale. Celle que tout le monde pense immuable. Pour faire entrer les tons, les formes, la lumière que vous percevez, en tant qu'éléments autonomes de composition.

La place du motif, le choix de sa taille par rapport à l'ensemble, son importance dans la composition, sont révélateurs de l'artiste.

Il y a un moment où le tableau perd sa raison d'être en tant que représentation pour prendre son autonomie. Il existe alors par lui-même. Le but final n'est pas de reproduire, ni même d'interpréter, mais d'exister en soi.

Est ce que je cherche à faire du décoratif ? Est ce que je cherche à plaire ? à être reconnu ? Est ce que je cherche à me faire plaisir ? Ou est ce moi-même que je cherche à travers mes tableaux ?

Qu'est ce que je recherche ? L'harmonie ou l'équilibre ? La tension ou la provocation ?...

S'exercer. Se créer des règles du jeu et s'y tenir. Un certain temps.

Explorer le jeu des lumières, le jeu des couleurs, le jeu des matières, le jeu des rythmiques, le jeu des lignes directrices, le jeu des masses, le jeu des oppositions, les graphismes, les gribouillages, le défoulement anarchique... Varier les jeux. Partir dans n'importe quelle direction. Prendre n'importe quel prétexte pour explorer une piste. Entrer dans les taches. Dériver. Se laisser emporter. Se laisser séduire. Céder sous la poussée de l'imaginaire... Ces tentatives pourront être réutilisées dans des œuvres plus élaborées.

Si vous utilisez un crayon pour commencer une aquarelle, le HB est sans doute le plus adapté. Il se gomme bien si le tracé est léger, cela rassure, et ne laisse pas de trace trop profonde.

Le croquis :

Croquis et esquisse : ne pas confondre le croquis pris sur le vif, de l'esquisse qui est le point de départ d'un projet. Une esquisse réalisée en atelier, pourra par exemple reprendre un croquis relevé en extérieur et faire partie d'une œuvre plus conséquente.

Le but d'un croquis : enregistrer des infos dans un temps limité. Un peu à la manière de ces listes que j'ai mentionnées ici.

Contours de masses, direction des lumières, places des ombres, zones de valeurs, placer les contrastes, noter les couleurs...

En extérieur :

- Effectuer des croquis comme Gustave Caillebotte, Edgar Degas.
- Ou travailler directement sur des toiles comme Claude Monet, Camille Pissarro, Vincent Van Gogh, Gustave Caillebotte encore, vers la fin de sa vie.

Fixer la lumière au moment où elle est là et correspond à notre attente. Le soleil et les nuages changent de place en permanence. En quelques minutes on peut perdre la lumière qui nous intéressait. Il n'est pas certain qu'elle réapparaisse de manière identique avant plusieurs jours. Parfois cela ne reviendra jamais. Il m'est arrivé de relever un croquis, et lorsque je suis revenu sur les lieux quelques mois plus tard, des arbres avaient été coupés, mes repères avaient disparu, le paysage avait complètement changé. Mon croquis est devenu un document. Il s'inscrit dans l'histoire, l'histoire de ce qui n'est plus.

Dessiner d'après nature entraîne presque nécessairement de transposer, de faire des études préalables. D'où le recours aux croquis.

Le fusain, le monochrome, un défi, pour voir la réalité autrement. En termes de valeurs.

S'habituer à travailler avec les moyens du bord, et dans les conditions environnementales et climatiques qui sont ce qu'elles sont... Il y a toujours de l'imprévu. Quelque chose qu'on a oublié et qui nous manque cruellement... Un pot d'eau qui se renverse sur le travail en cours... la boîte de couleurs qui tombe dans l'eau... la pluie qui survient... un coup de vent malencontreux... Il faudra faire avec.

Il n'y a pas un croquis, mais des croquis. Selon l'objectif, le temps dont on dispose, la personnalité et les préférences de chacun, le sujet lui-même. À vous d'adapter la technique et l'approche en fonction de ce qui se passe. De vos goûts. Ou du motif.

Faire plusieurs croquis consécutifs ne signifie pas automatiquement refaire exactement la même chose. Noter différents aspects, détails, points particuliers, textures, le but peut-être d'engranger sur plusieurs croquis des infos en vue d'exécuter plus tard un tableau. En plus d'être un excellent exercice pour l'œil et la main, c'est la bibliothèque que chaque peintre se constitue...

Faire des photos peut aider aussi. Particulièrement si le temps est très changeant.

Chacun a ses propres besoins. Prendre comme parti pris de s'intéresser davantage aux volumes qu'aux couleurs pour un sculpteur, ou privilégier les lignes de construction, le mouvement dans l'espace pour un architecte.

Dans le cas d'un personnage habillé, sentir le corps sous le vêtement.

Pour le dessinateur, la priorité pourra être le trait de contour qui délimite les formes.

Ou inversement, comme peintre coloriste, s'intéresser avant tout aux aplats de couleur, aux modelés, ou pas.

Quelques secondes permettent de noter un mouvement, une direction, une ligne générale. L'œil envoie les informations à la main. Le cerveau n'a pas le temps de corriger. L'exercice est très utile justement pour lâcher prise, cesser de tout vouloir contrôler.

Une minute devrait permettre de construire une structure, indiquer des directions, placer rapidement des masses.

Deux à trois minutes d'y ajouter des formes de base qui pourront être précisées par la suite, dès que la première approche sera terminée.

Mieux vaut revenir sur de bonnes bases que persister et ajouter des détails sur un croquis qui se révèle mal construit. Il n'est jamais trop tard pour reprendre un dessin ou une peinture. Ou tout recommencer...

On ne rattrape jamais proprement une erreur grossière sur laquelle on s'est acharné. Les reprises surchargent inutilement le croquis, qui se révélera inexploitable. Mieux vaut repartir sur des bases solides. Soit en reprenant le dessin avec un autre outil ou une autre couleur, soit en repartant sur un autre croquis, sur une autre page ou un autre support.

Au delà de cinq minutes on doit pouvoir commencer à donner des indications précises de valeurs, de couleurs. Si le temps paraît trop long, il est possible d'entamer un nouveau croquis s'intéressant davantage au détail.

Mais passer du temps sur un croquis constitue également un bon exercice. « Après avoir mis en place la structure, les éléments principaux, qu'est ce qu'il faut que je fasse ?... ». Approfondir le sujet fait découvrir d'autres dimensions.

Ne pas prendre en compte plus de dix zones, ou formes de base. Sinon la force du dessin, la cohésion s'en ressentent. Dans un croquis de paysage urbain, ou dans la nature, si vous cherchez à trop représenter, vous perdrez l'essentiel.

Avec le temps, la prise de croquis se personnalise et chacun note à sa façon les infos qu'il pense utiles. C'est en réutilisant les croquis que l'on s'aperçoit des lacunes ou impasses. C'est comme cela qu'on apprend.

Autre méthode de notation rapide, des zones hachurées, des notes de couleur, pas nécessairement en respectant des contours réels. Des indications de nuances, comme les abréviations utilisées dans les textes SMS, peuvent permettre de rappeler l'heure, l'orientation et les conditions climatiques et donneront des indications pour replacer les ombres, les lumières, les nuages, lors du retour en atelier. Cette méthode était utilisée par Eugène Boudin et Pierre Bonnard par exemple.

En extérieur, il peut être intéressant de travailler à l'acrylique sur des bouts de contreplaqué enduits de gesso. Les deux faces sont utilisables, et le tout prend moins de place que plusieurs toiles. Après quelques essais, je peux assurer que les panneaux de médiums sont un peu lourds. Jusqu'à un format raisonnable le contreplaqué de 5mm est préférable. Il ne se vrille pas (ou pas trop) s'il est enduit sur les deux faces.

Travailler sur des supports au format standard pourrait permettre d'encadrer directement un essai concluant.