

# Peinture Débutant - Session Hiver 2005

---

## Pré-requis et introduction

Pour bien dessiner, il faut les 5 habiletés d'observation de bases:

- ▶ la perception des bords;
- ▶ la perception des espaces;
- ▶ la perception des rapports;
- ▶ la perception des lumières et des ombres;
- ▶ la perception du tout (s'acquiert automatiquement avec les 4 premiers).

Plus tard, on peut créer une oeuvre d'Art, en acquérant les compétences suivantes:

- Dessiner de mémoire;
- Dessiner avec imagination.

L'ordre dans lequel on apprend à peindre:

- dessin avec des lignes;
- dessin avec ombres et lumières (valeurs);
- dessin avec couleurs;
- peinture.

Exercer son sens de l'observation, c'est de s'apercevoir combien tout est beau autour de nous.

Tout ce qu'il faut pour dessiner, c'est l'habileté d'écrire lisiblement. Le plus grand du travail sera fait par les yeux (observation). Il est donc important de voir clair et de bien voir les couleurs.

Plusieurs artistes disent se sentir transporter quand ils peignent dans un état pratiquement méditatif, complètement relaxe et ne s'aperçoivent pas du temps qui passe tout en restant alerte à la fois.

Cet état second, peut être atteint facilement dans la vie de tout les jours. Il vous est probablement déjà arriver de rêvasser pendant que vous marchiez, en faisant votre jogging, en lisant un bon livre, en conduisant votre voiture seul sur l'autoroute, en écoutant de la musique, en méditant ou en pratiquant n'importe quel forme d'art. En devenant familier avec cet état de "rêve", vous pourrez le provoquer vous-même.

De la façon que notre cerveau est fait, on est capable de bien dessiner, le problème réside dans de vieilles habitudes qui nous bloque. En débloquent ces habitudes, vous vous améliorerez rapidement. Tous ce que vous pouvez voir peut être dessiner. Il n'y a pas réellement de chose plus difficile. Il n'y a que des pensées qui vous empêche de bien dessiner.

## Symbolisme des couleurs

Rouge	Virilité, excitation sexuelle, colère, danger
Blanc	Innocence, pureté, paix et mort (Asie et Afrique)
Noir	Inconnu, mystère, mort, mauvais
Vert	Balance et harmonie, printemps, jeunesse, écologie, maladie, jalousie
Jaune	joie, intellect, illumination, jalousie, trahison
Bleu	Non-substance, irréel, sérénité, pureté, mélancolie, tristesse
Orange	Chaleur, émotions intense sans le sens de danger du rouge
Brun	Misère, uniforme, terre, dépend de la tonalité
Violet	Mort, nouvelle vie, spiritualité
Rose	Jeunesse, féminité, joie et tranquillité
Gris	Mauvais temps, indécis, triste, conflit

## Le cerveau

Le cerveau est séparé en deux moitié égale spécialisée dans des tâches différente. La moitié gauche gère la moitié droite du corps et la moitié droite du cerveau gère la moitié gauche du corps.

La plupart du temps chaque moitié fait la tâche pour laquelle elle est spécialisée. Dans les autres, le cerveau gauche prend le dessus et censure l'autre moitié.

## Peinture Débutant - Session Hiver 2005

mode <b>G</b>		mode <i>D</i>	
Verbal	Utilise les mots pour nommer, décrire et définir.	Non-verbal	Utilise les moyens non-verbaux pour traiter les perceptions.
Analytique	Comprend les choses étapes par étapes, morceaux par morceaux.	Synthétique	Met les choses ensemble pour former un tout.
Symbolique	Utilise un symbole qui signifie quelque chose. par exemple + signifie additionner.	Actuel, réel	Prend les choses comme elle viennent au moment présent.
Abstrait	Prend une petite partie pour représenter un tout.	Analogique	Voir les ressemblances entre les choses; comprend les relations métaphoriques.
Temporel	Tient compte du temps, mettant une chose après l'autre: Faisant la 1ère chose en premier et la 2e en second, etc.	Intemporel	Sans sens du temps.
Rationnel	Tire des conclusions basé sur les faits et la raison.	Irrationnel	Ne requiert aucun faits ou raison, accepte de suspendre tout jugement.
Digital	Utilise les nombre comme pour compter.	Spatial	Voit où les choses sont en relation avec d'autres et comment les morceaux vont ensemble pour former un tout.
Logique	Tire des conclusions basé sur la logique: une chose en suit une autre dans un ordre logique comme un théorème mathématique ou un argument bien formulé.	Intuitif	Fait des sauts "insight" souvent basé sur des motifs incomplets, des émotions ou des images visuelles.
Linéaire	Pense en fonction d'idées liées. une pensée suivant directement une autre, conduisant à une conclusion convergente.	Holistique	Voit tout d'un coup, perçoit le motif général et sa structure, conduisant à des conclusions divergentes.

Dessiner est une fonction du cerveau droit. Il est donc plus facile si on peut réduire l'interférence avec le cerveau gauche. Le problème est que le cerveau gauche est dominant et rapide. Il se dépêchera d'arriver avec une solution constituer de mots et de symboles. Il prendra même parfois le dessus pour faire un travail auquel il n'est pas très bon. Le cerveau gauche préfère tout faire sauf s'il n'aime vraiment pas faire le travail demandé, soit parce que c'est trop long à faire, trop détaillé ou parce qu'il n'est vraiment pas capable de le faire.

Truc no1 - Regarder les formes à la place de nommer les objets.

Truc no2 - Évaluer l'espace entre deux forme.

Truc no3 - Pour dessiner un espace vide comme le ciel, regarder la forme qu'il occupe sur la toile.

Truc no4 - Si malgré tout une partie est difficile à faire, tourner le modèle et la toile à l'envers.

# Peinture Débutant - Session Hiver 2005

## Couleurs

### Les primaires

Ce sont les couleurs de bases. On ne peut pas les faire à partir de mélange.

Jaune  
Rouge  
Bleu

### Les secondaires

Mélange de deux couleurs primaires:

Jaune + Bleu = Vert  
Bleu + Rouge = Violet  
Rouge + Jaune = Orange

### Les tertiaires

Mélange en partie égale d'une couleur primaire et d'une couleur secondaire immédiate.

Ex. : Jaune + Orange = Doré

Ne pas acheter d'autres couleurs pour l'instant. Avec le temps vous allez voir les couleurs qui sont compliquées à faire et celles qui sont faciles. Vous pourrez à ce moment choisir d'en acheter d'autres. Ne laissez pas le manufacturier vous impressionner avec de jolis noms de couleur. Gardez vos sous pour de bons pinceaux.

Pour réussir à faire la couleur désirée, il faut savoir que certaines couleurs ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être :

Blanc pur : blanc de titane  
Noir pur : noir d'ivoire

Jaune	Orange	Rouge	Violet	Bleu	Vert
Jaune de cadmium clair	Rouge de cadmium clair	Alizarin Crimson	Violet de cobalt	Bleu outremer Bleu céruleum Bleu de Prusse Cyan	Vert permanent
Jaune citron	Orange de cadmium	Magenta			
Jaune de Hansa moyen	Jaune de cadmium foncé	Garance			

Essayer de ne pas avoir de peinture sur plus de la moitié du pinceau pour:

- rendre le nettoyage plus facile et éviter d'endommager le pinceau avec le temps à cause de la peinture qui reste dans le fond ;
- avoir un meilleur contrôle sur le trait du pinceau sinon le trait est beaucoup trop large.

### Quelques couleurs à faire

Outremer = bleu + un peu de rouge  
Brun = bleu + orange (si le mélange semble verdâtre on ajoute du rouge)  
Ocre = jaune + brun

### Comment placer les couleurs sur la palette

- Le blanc au milieu avec les couleurs primaires en rond autour.

### Comment tenir le pinceau ?

- Comme une plume pour les petits traits
- Comme un marteau pour les grands traits, les grandes surfaces et la couche de fond
- Tester les pinceaux avant de les acheter pour voir si les poils sont mou (aucune résistance).

### Comment diriger le coup de pinceau ?

- En enveloppant la forme, de cette façon on la sent mieux :  
Pour les formes rondes ou cylindriques.  
Pour la mer, on suit le mouvement des vagues.  
Pour les champs, on suit le sens des tiges.
- Dans le sens diagonal : Pour tous les autres cas ou dans le doute.

# Peinture Débutant - Session Hiver 2005

---

## Comment nettoyer les pinceaux

- Rincer dans le taltine
- Laver au savon doux.
- Conserver les restant de peinture au congélateur avec une pellicule de plastique pour éviter de propager les odeurs.

## Première toile : Paysage

### Étapes pour réaliser une toile

**Couche de fond (optionnel)** : Une couche opaque de couleur ocre. Permet de faire ressortir le bleu.

**Croquis** : Fait au crayon sur la toile (HB ou Prismacolor) ou avec de la peinture diluée avec du taltine (pinceau fin en rouge, brun ou bleu).

**Glacis (optionnel)** : Peinture fait rapidement avec des couleurs approximative et très diluée. Il faut voir le fond au travers.

### Dessin préliminaire

**Technique du quadrillé**: C'est la technique la plus souple. Si vous avez de la difficulté à dessiner les carreaux seront plus petit.

Faire un cadre en proportion avec la toile. Par exemple pour une toile de 20"x16" on fera un cadre de 10"x8" sur l'image. Ensuite on divise la grandeur de la toile par la grandeur de l'image (20 diviser par 10 donne 2). On fait des carreaux de 1" sur l'image et des carreaux deux fois plus grand sur la toile soit 2". Après on reproduit le plus fidèlement possible chaque carreau, un à la fois sans se soucier de ce qu'il y a autour.

### Par où commencer ?

Par le fond. Selon la loi des contrastes simultanés, une couleur peut paraître plus pâle ou plus foncée selon la couleur qui l'entoure. Si on désire que nos couleurs soient les plus justes possible il faut donc commencer par couvrir la toile, masqué les plus grandes zones, donc le fond.

### Traits de pinceau

Le trait gras (pas uniforme)

Peinture seulement

Le trait maigre (lisse) pour la signature

Diluer avec taltine

Le coup de pinceau rond (pour les feuilles)

Forme un ovale sur la toile

Le coup de pinceau carré large (pour le fond)

Fait un trait large ou étroit ou en diagonale

Le coup de pinceau à deux couleurs

On met des couleurs différent sur chaque côté et on fait un trait de côté. Donne une illusion de 3 dimensions

Le dégradé avec du taltine (pour les couches superposées)

Donne un effet de transparence

Le dégradé de deux couleurs

On peint une partie d'une couleur, l'autre de partie d'une autre couleur. Ensuite on commence à mélanger les couleur à partir du milieu avec le pinceau nettoyé et essuyé.

Cercle rouge sur carré bleu (contour flou)

On peint les deux surfaces. Ensuite on nettoie le pinceau et on le sèche bien. On fait le flou comme le dégradé à partir de la frontière où les deux couleurs se « touchent ».

# Peinture Débutant - Session Hiver 2005

---

## Comment diriger le coup de pinceau ?

- En enveloppant la forme, de cette façon on la sent mieux :  
Pour les formes rondes ou cylindriques.  
Pour la mer, on suit le mouvement des vagues.  
Pour les champs, on suit le sens des tiges.
- Dans le sens diagonal : Pour tous les autres cas ou dans le doute.

## Ciel et Nuages

Le ciel a une forme arrondie ce qui lui donne de la profondeur. Les coins seront plus foncé et le bas plus clair. Ne jamais utiliser de blanc pur. Pour cette raison il est plus facile de faire les nuages quand on vient de faire une couche sur le ciel. De cette façon on peut aussi fondre les contours du nuage dans le ciel ce qui lui donne un air plus naturel.

Les nuages sont des masses de vapeur d'eau en suspension dans l'air. Leur couleur est plutôt blanchâtre. Si c'est un petit nuage il aura des parties transparentes. Un nuage plus gros sera ombragé dans le bas (gris-bleu). La forme des nuages est très irrégulière, mais en général les nuages les plus éloignés auront un trait plutôt horizontal au-dessous.

## Les complémentaires

Pour obtenir du noir on mélange une couleur primaire et la couleur secondaire qui est à l'opposée sur la roue.

Jaune + Violet = Noir    Bleu + Orange = Noir    Rouge + Vert = Noir

## Montagnes (perspective aérienne)

Souvent les montagnes sont sur plusieurs plans différents. Si on peint tout de la même couleur, le spectateur croira que c'est une chaîne de montagne. Pour les "détacher" il faut modifier la couleur des montagnes les plus éloignées. Plus la montagne sera éloignée, plus elle sera bleutée (blanc + outremer). En plus de modifier la couleur, on modifiera la qualité du contour. Il sera plus flou, comme si la montagne se perdait dans la brume.

Les montagnes les plus en avant auront plus de détails (des arbres, des branches, des pierres, ...) et seront plus hétérogènes au niveau de la couleur (à cause des détails) on constatera aussi de l'ombre et de la lumière sur ces montagnes. Les montagnes à l'arrière plan seront plus unies et sans détails (c'est trop loin, on voit rien).

## Profondeur par la couleur

On peut suggérer la profondeur par le ton un peu comme on le fait pour l'ombre. Chaque couleur retourne une certaine quantité de lumière. L'ordre de la luminosité des couleurs est la suivante:

Blanc    Jaune    Orange    Rouge    Vert    Bleu    Violet

Le blanc étant la couleur la plus proche (la plus lumineuse) et le violet étant la couleur la plus éloignée (celle qui envoie le moins de lumière). Ainsi on pourrait placer des objets sur différents plans avec des couleurs différentes pour augmenter l'effet de profondeur.

Par exemple: Au 1er plan des oeufs, au 2e des citrons, au 3e des oranges, au 4e des pommes rouges, au 5e des aubergines.

## Arbre et sapin

Les formes de base sont le cylindre sous une sphère. Les arbres feuillus ont habituellement un tronc cylindrique qui supporte environ 3 fois sa hauteur en branches. L'ensemble des feuilles a généralement une forme arrondie. Dans la nature, les arbres ne sont pas aussi touffus que ce qu'on peut voir en ville, aussi on fera quelques "trous de ciel" où l'on verra à l'occasion passer une branche. Les parties de feuilles les plus éclairées auront une teinte jaune et celle ombragées, une teinte

# Peinture Débutant - Session Hiver 2005

---

bleutée. Avant de voir apparaître les feuilles on commence à voir le tronc se diviser en grosse branche. Quelques racines sont visibles sur le sol.

Si c'est l'hiver, on voit alors toutes les branches. Dans ce cas, peindre les branches en commençant par le bas en allant vers le haut avec un glacis épais en divisant la branche après chaque trait. Les dernières branches sont si fines de loin qu'on ne les distingue pas. On peut donc peindre ces masses d'une couleur uniforme d'un grand trait avec un couleur un peu plus pâle et dilué pour laisser paraître la couche en dessous.

Il faut éviter de tracer un grand tronc en plein milieu, on placera le plus souvent un tronc qui est en premier plan sur le côté pour ne pas détourner l'attention du sujet principal.

La forme de base du sapin est le cône. Chaque rangée de branche donne l'impression de plusieurs cônes emboîtés. Les branches partent du tronc et descendent légèrement de chaque côté mais aussi sur le devant. Si les branches sont chargées de neige, la pente sera plus prononcée.

## La couleur de l'ombre

L'ombre est composé de :

- a) La couleur elle-même
- b) La complémentaire

Exemple :

L'ombre de l'orange = Orange + Bleu

## La couleur de la lumière

La lumière est composée de :

- a) La couleur elle-même
- b) Le blanc

Exemple:

Lumière de l'orange = Orange + Blanc

## Où se place l'ombre?

- a) Sur les contours de l'objet.
- b) Sur l'objet, la partie opposée à la lumière.
- c) Sous l'objet.

## Proportion dans un personnage adulte (8 têtes)

Il existe plusieurs schéma pour dessiner un personnage qui diffèrent tous légèrement. Certain sont basé sur un modèle qui a la hauteur de 6 têtes ou 7 têtes. Plus la tête est petite plus le personnage donne l'illusion qu'il est grand (parfait pour un géant). Le contraire est aussi vrai une tête plus grande sera idéal pour un enfant ou un bébé.

Décider de la grosseur de la tête d'après les élément sur l'image. La hauteur du corps équivaut à 3 tête le reste est pour les jambes et les pieds. Les bras et les mains ont la longueur d'environ 3 têtes.

## Perspective avec un point de fuite : Maison (boîte)

Une maison ou une cabane attire toujours l'attention. Après l'être humain c'est le sujet idéal pour un paysage. Dans sa forme la plus simple c'est un rectangle avec un triangle ou un trapèze sur le dessus, mais l'image n'est pas très vivante et on ne sent pas la profondeur. Pour donner plus de réalisme on fait la forme en 3D.

On commence par le rectangle et le triangle (le bout de la maison). Puis on tire des lignes à partir des coins vers le centre de la toile. Il ne reste plus qu'à décider la longueur de la maison et de terminer le toit.

Une fois les formes de bases établies, on peut ajouter des détails (porte, fenêtre, brique, ...). La partie la plus éloignée de la maison sera plus foncée. Sous le toit, la maison est plus foncée aussi. Le mur du côté aura une teinte différente pour bien dissocier les deux murs.

# Peinture Débutant - Session Hiver 2005

---

## Médium, huile et vernis

On utilise un médium ou une huile dans les dernières couches pour donner un meilleur fini à la toile.

Il existe des médiums pour faire sécher la peinture plus rapidement. Ces médiums ont tendance à devenir collant et leur fini est semblable à un vernis lustré. Pour les empêcher de sécher trop rapidement on peut les diluer avec un peu de Taltine.

Utiliser une huile (huile de lin ou autre) ralentit le séchage de votre toile.

Toutefois certaines personnes n'aiment pas la texture de la peinture avec l'huile ou les médiums, dans ce cas finissez votre toile avec le taltine et appliquez un vernis protecteur. Même avec l'utilisation d'un médium ou d'une huile on peut appliquer un vernis. Toujours vérifier les instructions sur l'étiquette, il existe plusieurs sortes de vernis.

## Identification

À l'arrière de la toile, inscrivez votre titre, nom au complet et l'année de production à l'encre indélébile. Ceci est très pratique lors d'une exposition pour retrouver une toile.

## Signature

La signature doit être faite avec de la peinture diluée (avec du liquin) d'une couleur foncée ou pâle (contraire de la zone où l'on va signer). Utilisez une couleur qui est déjà sur votre palette pour éviter de mettre une couleur qui pourrait voler la vedette et détourner l'attention du spectateur.