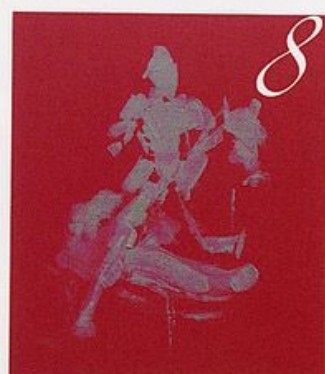


Le chevalier



À NOTER

Il est très déconcertant de commencer une peinture sans point de repère. Pour cela, je ne regarde que les principales formes géométriques et leur position. Il ne s'agit pas d'être précis, mais juste, ce qui au fond est fondamentalement différent. À la fin, le dessin au pinceau, par contours, rectifiera l'ensemble.

✓ Avant de commencer, je vous propose une vision en noir et blanc de mon modèle qui pourra vous aider à le percevoir en termes de surfaces plus ou moins sombres. (1)

✓ En oubliant complètement les détails du modèle, je pense en termes de surfaces plus ou moins sombres et, pour commencer, je place le cavalier avec une sous-couche de la couleur dominante, c'est-à-dire le gris pâle. Pour chaque application de couleur, je découpe un nouvel outil en fonction de la précision désirée, ici entre 5 et 8 mm. (2, 3, 4 et 5)

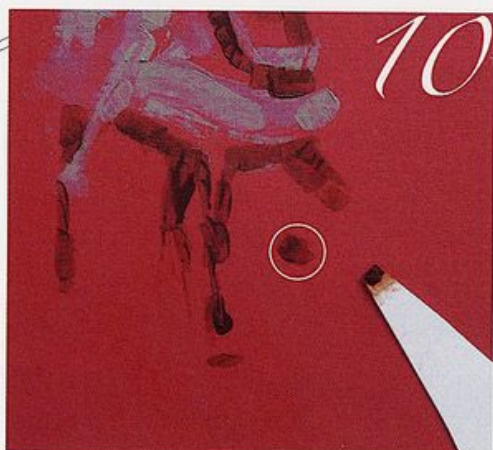
✓ Avec la même teinte, je continue le travail, cette fois l'armure du cheval. Pour bien placer les touches de peinture, je travaille par contre-forme c'est-à-dire que j'observe les distances qu'il y a entre les différents plans que je peins, j'oublie complètement les traits de contours. (6, 7 et 8)

✓ Lorsque la base des armures (cavalier et cheval) est en place, je commence la partie la plus délicate : le cheval. Si vous doutez, une petite mise en place

très légère au crayon est possible. J'utilise la couleur terre de Sienne pour placer l'anatomie du cheval, surtout la position et le mouvement des pattes. Cette fois, le carton découpé est large de 3 à 4 mm. (9)

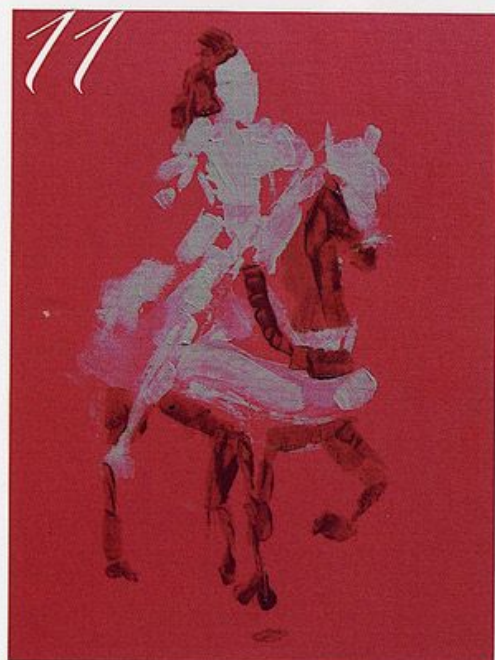
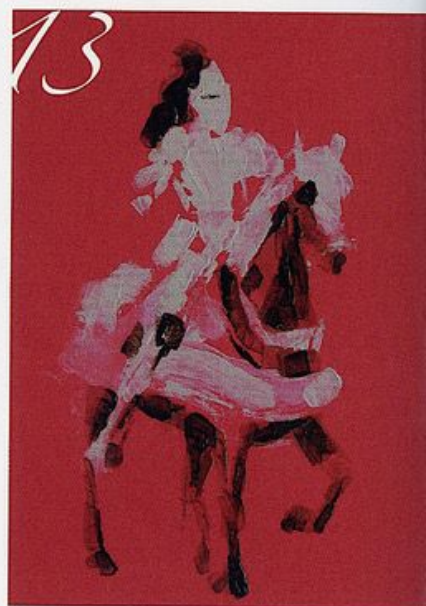
✓ Sur ce gros plan, vous pouvez observer que j'ai placé le haut de la jambe droite,





À NOTER

Je travaille à la fois par le plat et la tranche de l'outil et, pour une meilleure application et surtout pour jouer avec les transparences de la couleur sur le papier rouge, j'humidifie le couteau maison dans un verre d'eau. Attention, il s'agit vraiment d'humidifier, pas de le détrempier.



puis directement le sabot. C'est l'exemple type d'un travail par contre-forme. Cette mise en place du sabot, en plein milieu, me permet de prévoir le raccourci de la seconde partie de la jambe et me permet également, autour de ce point central, d'observer les proportions du sujet. (10)

✓ Après la dernière touche du panache sur le casque, l'ensemble du cavalier est en place, uniquement avec deux couleurs, un gris et la terre de Sienne brûlée. (11)

✓ Lorsque les couteaux maisons commencent à s'abîmer, j'en recoupe d'autres, tout simplement à l'aide d'une paire de ciseaux. (12)

✓ Sur la base, je commence à penser contrastes, ce que je fais avec le brun van Dyck. (13)

✓ À la suite, je pose les premiers jeux de lumière avec du blanc pur. (14 et 15)

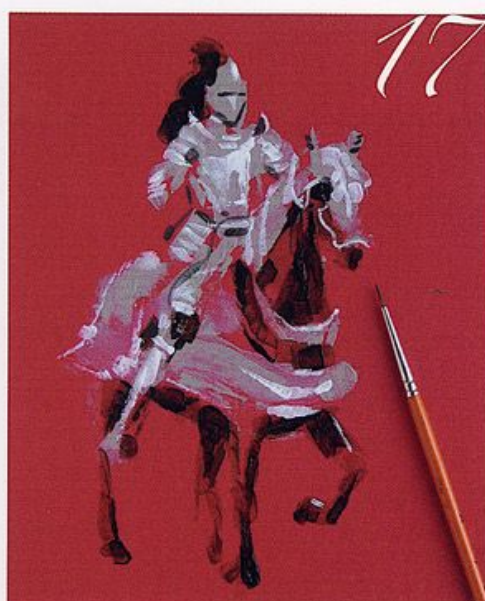
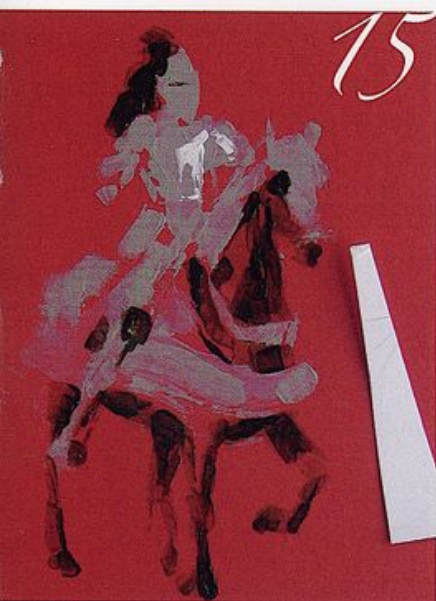
✓ Sans chercher vraiment le détail, le sujet se précise au fur et à mesure de la mise en place des contrastes clairs et foncés. (16)



À NOTER

Le blanc est appliqué lui aussi, soit par le plat, soit par la tranche de la feuille, ce qui permet de gratter et de travailler les valeurs en transparence avec le gris en dessous.

Le chevalier



✓ Je commence, vraiment, maintenant, le travail en détail. Avec le blanc, par petites touches, mais aussi avec de petits traits, je rectifie le dessin et renforce les contours. Avec le jaune de cadmium foncé, je place l'harnachement au pinceau. La lance est peinte à l'aide d'un couteau d'environ deux centimètres de large. Je reviens sur les sabots avec du gris pâle. (19)

Pour dynamiser encore la peinture, après les dernières retouches au pinceau et à l'aide de la pointe du manche du pinceau, je grave dans le blanc, encore frais, certaines volutes sur l'armure du cavalier et du cheval. ☒



✓ Maintenant je peux travailler plus en détail, pour cela je change d'outil et je prends un pinceau très fin, un n°3/0. Je place à la fois des ombres plus fortes avec un gris neutre mais également des lumières au blanc pur. (17 et 18)



À NOTER

N'ayez pas peur de placer vos touches et vos traits de manière irrégulière, votre peinture sera beaucoup plus dynamique.