

Peinture visage à l'huile (par Fernand BACKAERT)

Introduction

Le visage est la partie la plus importante pour l'acceptation, par l'œil, d'une figurine; car, tout comme dans la vie réelle, c'est sur le visage que se lisent le plus d'expressions. C'est aussi la plus ardue et difficile à acquérir et qui demandera une application de chaque instant à sa réalisation, de nombreux coups de gueule et énormément (d'heures) de patience pour acquérir l'A.B.C. du schéma de travail mais, une fois acquit, vous ne ferez que l'améliorer.

La Base (application)

Couleur : teinte chair Norma (ou Akademie) de la marque SCHMINCKE.

Elle n'est pas trop grasse et, comme beaucoup d'autres, pas trop rose et accepte facilement **une pointe** de Terre de Sienna Brûlée (TSB) ou de Jaune de Naples (JN).

!!!! J'ai dit UNE POINTE !!!!

D'avoir une couleur toute prête est plus facile que de devoir faire des mélanges (d'apothicaire) à chaque fois.

Couvrir tout le visage de « chair » en couche très **FINE** et en posant la couleur dans le sens de l'eau qui coule sur le visage au moment de la douche.

Ensuite, créer l'amande de l'œil : paupière du haut, paupière du bas avec du Brun Van Dijk (BVD) et ensuite l'iris. **ATTENTION** : faites toujours dégorger un peu sur un carton lisse si votre pâte est trop grasse, sans quoi votre couleur « glissera ».

L'iris

Commencer par la couleur extérieure choisie (vert, bleu, ...) ensuite le noir de la pupille. En fonction de l'échelle de l'œil, il faudra le détailler plus (par exemple un 54mm par rapport à un buste 1/10^{ème}).

Suivre les ombrages et éclaircies, ils seront aussi fonction de l'échelle de la figurine. Plus elle est grande, plus elle doit être détaillée.

Petite astuce : posez un regard à votre figurine (droite ou gauche) mais ne centrez pas la pupille en centre afin d'éviter des déboires de « strabisme ».

Les ombres et lumières (applications)

Les Ombrages

1 ^{er}	= Ocre Jaune (WN)	= 1 ^{er} lignage d'ombre
2 ^{ème}	= Terre de Sienne Brûlée (WN)	= 2 ^{ème} lignage d'ombre
3 ^{ème}	= Brun Van Dijk (WN) ou Terre d'Ombre Brulée	= 3 ^{ème} lignage d'ombre profond
4 ^{ème}	= Brown Madder Alizarine (WN)	= 4 ^{ème} lignage d'ombre profond

!!!! Le ton du lignage 3 est fonction de goût et du type de peau !!!!

Les lignages d'ombre doivent se superposer +/- de 2/3 et, à chaque endroit de recouvrement, il faut fondre **UNIQUEMENT** sur cette partie jointive et non l'entièreté du recouvrement.

Les lignages d'ombrage profond ne se posent qu'à des endroits bien précis, au risque de « *saloper* » le ton chair.

Ensuite, même procédure, pour chaque lignage.

Les Eclaircies

1 ^{ère}	= Jaune de Naples (WN)
2 ^{ème}	= Blanc de Titane (WN)

Ici, ce sont des zones et non des lignages mais le principe du « *fondre* » reste d'application.

Aux pommettes du visage, vers l'extérieur, posez une pointe de Cramoisi.

!!!! J'ai dit UNE POINTE !!!!

Je dirais, pour mieux imaginer, « *pas plus qu'une petite chiure de mouches* » (en français dans la texte !) et « *fondre* » avec la chair.

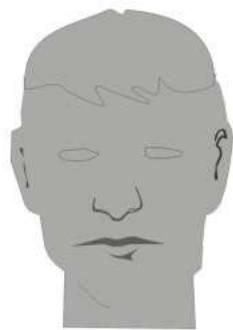
Idem pour les lèvres; pointe de Crimson Alizarin (ou Rouge de Venise) dans le milieu de la lèvre et fondre vers les extrémités.

ATTENTION : la **lèvre du haut**, recevant moins de lumière, sera plus foncée. Donc petit rajout, par petites pointes, dans le Cramoisi de Brun Van Dijk (BVD), de bleu ou de noir ! Sur le milieu de la **lèvre inférieure**, fondre une petite pointe de blanc pour donner un aspect « *humide* » à celle-ci. Pour avoir le ton faites des essais de couleur avant car, une fois sur la lèvre, vous jubilerez pour le ravoir.

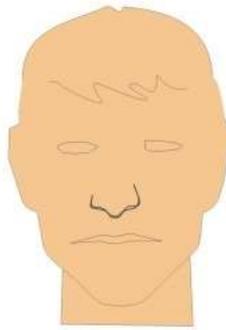
SCHEMA DE TRAVAIL

Par le dessin ci-dessous, vous aurez un schéma pour repérer vos ombres et éclaircies.

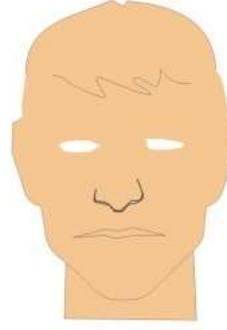
En fonction de cela, et une fois une maîtrise suffisamment acquise, testez d'autres tons et rajoutes. En règle générale, pour du 54mm, ne passer que les lignages 1, 2, 3 au début afin de vous aguerrir sans quoi vous vous découragerez. Surtout, ne vous découragez pas car il faut, **TANT A L'HUILE QU'A L'ACRILYQUE**, bien des têtes à peindre afin d'arriver à accrocher; car, si le visage n'y est pas, votre figurine ne sera jamais « vivante » !



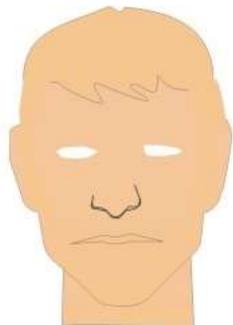
1ère Sous-couche blanc ou gris (enamel)



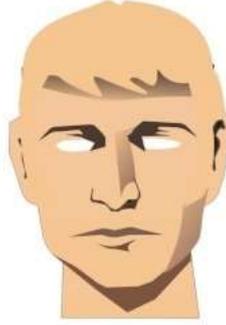
2e Sous-couche chair (enamel)



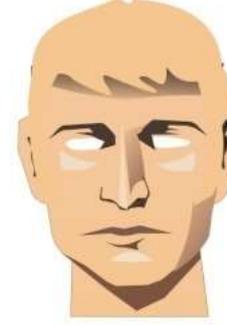
Placement des yeux



Couche à l'huile (TSB + blanc) la plus fine possible



Placement des ombres (base +TOB)
Estomper. Insister sur le coin interne des yeux



Placement des lumières (base +blanc +/- jaune de Naples)



Peinture des yeux (éviter le noir pur, la partie supérieure disparaît sous la paupière qui peut être soulignée d'un trait sombre)



Peinture des cheveux en évitant le noir pur Lumière (point blanc) dans les yeux facultative



Accentuations vieillissant la physionomie

CONCLUSION

Et en suivant ce schéma de travail avec patience et doigté, vous finirez par y arriver !!!



Bon écolage et bon travail !