

L'Atelier

Création artistique - Cours d'arts plastiques © Alice Jouhet

a.jouhet@orange.fr
alicejouhet.wixsite.com/site

« FANTÔMES »

Les notions d'apparitions, de visions sont très employées quand il s'agit de magie, de spectacle, mais quand est-il dans les arts plastiques ? Quelles techniques et procédés les artistes utilisent pour nous donner à voir ou plutôt à percevoir ces fantômes ?



Synonyme d'apparition : Survenance, illusion, phantasme, songe, évocation, approche, fantôme.

Entendons nous sur le terme « fantôme », il prend ici plusieurs formes, personnages, montagnes, nuages, partie de lieu, peu importe. En réalité, c'est son essence qui nous intéresse, presque « son état d'âme » : le flou, le confus, le vaporeux, le mystère, l'émergence, une apparition d'un temps dans un autre, le caractère indicel, la présence, le spectre.

Je vous propose de réaliser un travail sur un support papier épais avec de l'acrylique, aquarelle, encre (elles peuvent être combinées), et des petits et gros pinceaux.

Vous ferez apparaître votre « fantôme » grâce à la perspective atmosphérique par le traitement de plans détachés, le proche et le lointain seront présent pour donner une idée de profondeur.

(Je vous parle de la perspective atmosphérique ci-dessous.)



Caspar David Friedrich, *Le Voyageur contemplant une mer de nuages*, 1818, Huile sur toile.

- **Perspective atmosphérique :**

C'est une technique picturale qui sert à faire ressortir la profondeur et donner l'impression que quelque chose apparaît au loin, que quelque chose arrive. Il ne faut pas la confondre avec le « Sfumato » qui floute les contours. La perspective atmosphérique utilise également l'effet de flou des contours mais elle est surtout un travail transversal des différents plans d'un tableau allant du plus chaud au plus froid, du plus précis au plus flou.

Elle est exclusivement réservée au paysage mais vous pouvez la détourner, vous l'approprier et faire apparaître ce que vous souhaitez.

On observe dans le tableau ci dessous que la montagne baigne dans les couleurs du ciel. Il y a un dégradé progressif des couleurs et un adoucissement progressif des contours. Pour obtenir une perspective atmosphérique, on travail par découpage des différents plans. Vous pouvez tracer 3 ou 4 plans différents (du plus grand au plus petit) sur votre support pour vous aider :

Exemple

4/ Ciel
3/ Montagne
2/ Rochers + brume
1/ Personnage sur rocher

- 1 / Le premier plan où l'on observe un homme sur le rocher est le plus grand des plans. Les objets qu'on observe sont les plus précis (petit pinceau) et soutenus au niveau de la couleur, on y trouve les teintes les plus chaudes (rocher marron avec du rouge), il se détache du fond (bleu) et ressort donc en premier.

- 2 / Le deuxième plan est celui qui comprend les rochers juste en face du personnage (environ au niveau de son genou à gauche et de son coude à droite). Les rochers du milieu sont toujours avec la même couleur marron que le rocher au premier plan mais une teinte plus froide a été ajoutée pour renforcer la sensation d'éloignement et rejoindre les couleurs du ciel. On peut aussi travailler avec un voile de peinture supplémentaire pour le brouillard. On attendra alors que notre première couche de peinture ait bien séchée puis avec une couleur très froide (un blanc bleuté ici) on repassera une seconde fois comme un lavis avec beaucoup d'eau et un gros pinceau plat (Cela marche avec de l'acrylique, de l'aquarelle et de l'encre, vous pouvez mixer les techniques suivant l'effet voulu mais je vous conseille de vous entraîner sur une feuille à côté de votre travail pour vous rendre compte du rendu).

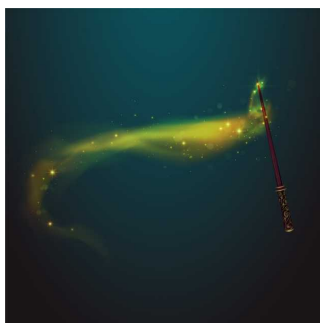
- 3 / Le troisième plan est celui où le « fantôme » apparaît (ici la montagne, mais comme nous avons vu plus haut le fantôme est un « état d'esprit » à vous d'imaginer ;) Ce troisième plan est évidemment traité avec des couleurs encore plus froide puisque qu'il se fonde de plus en plus dans le bleu du ciel. La montagne est traitée de manière très subtile on la devine presque, de plus on retrouve ce voile blanc bleuté de manière un peu plus présente, ce qui renforce ce sentiment que quelque chose est caché derrière et est en train d'apparaître.

- 4 / Le quatrième plan est le ciel. C'est le plus petit des plans, il est clair, limpide, presque sans aucun objet (juste quelques nuages). Il est le plus haut sur votre support et le point le plus loin dans la perspective atmosphérique. Il permet de renforcer le sentiment d'immensité et d'infini du ciel et de mettre donc l'accent sur le lointain, la profondeur.

Il met en valeur le 3 ème plan où l'on voit « quelque chose qui arrive de très loin ». Le quatrième plan est le plus clair et le plus diffus. Par sa froideur, Il marque l'écart avec le tout 1 er plan.

Conclusion :

Le premier plan est donc toujours le plus précis et le plus soutenu, c'est le plus vif au niveau de la couleur. Les plans qui se succéderont à l'arrière doivent progressivement s'atténuer. Il faudra donc mélanger la couleur dont vous vous êtes servie au premier plan avec une teinte légèrement plus froide pour créer un effet de distanciation et ainsi de suite pour les plans du fond. De manière progressive et subtile afin d'obtenir un effet fondu.



À vous de faire apparaître ces esprits,
vos pensées...

*À vos incantations, invocations et
évocations, à vos apparitions !*

Pour approfondir :

Voir le travail de gravure d'Hercules Seghers.

