

LA COULEUR

THÉORIE ET APPLICATION

En matière d'art, il n'y a pas de règles, si ce n'est ... la préservation de votre liberté d'expression : vous êtes le seul maître à bord. Mais pour être libre, il est plus aisé d'avoir d'abord appris à marcher (... à nager, à voler, selon :)).

Les «codes» ci-dessous n'ont pas vocation à vous imposer des règles.

Leur but est de vous proposer des clefs, dans la compréhension théorique de la couleur, qui lorsqu'elles seront intégrées, vous apporteront la confiance nécessaire pour vous laisser porter par votre propre courant.

Ce livret a été conçu consécutivement à des années de travail sur la couleur, d'une part dans le cadre de mes activités en tant que développeuse IOS et formatrice PAO pour la théorie, et d'autre part en tant qu'artiste-aquarelliste pour la mise en pratique.

Pour la théorie, comme pour la pratique, cette présentation reste très succincte et simplifiée, elle est loin d'être exhaustive.

© Tous droits réservés.

Vous pouvez utiliser et diffuser ce document à des fins non commerciales.

En savoir plus sur l'artiste

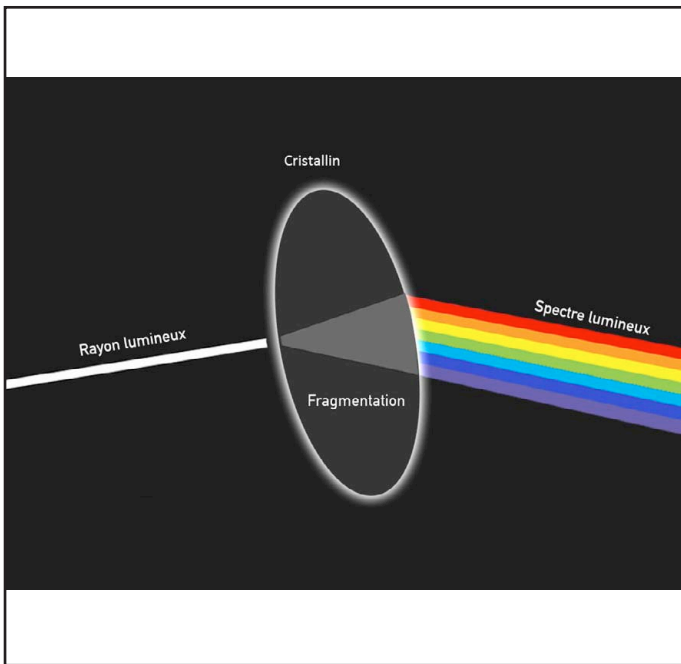
Site web

Page Facebook

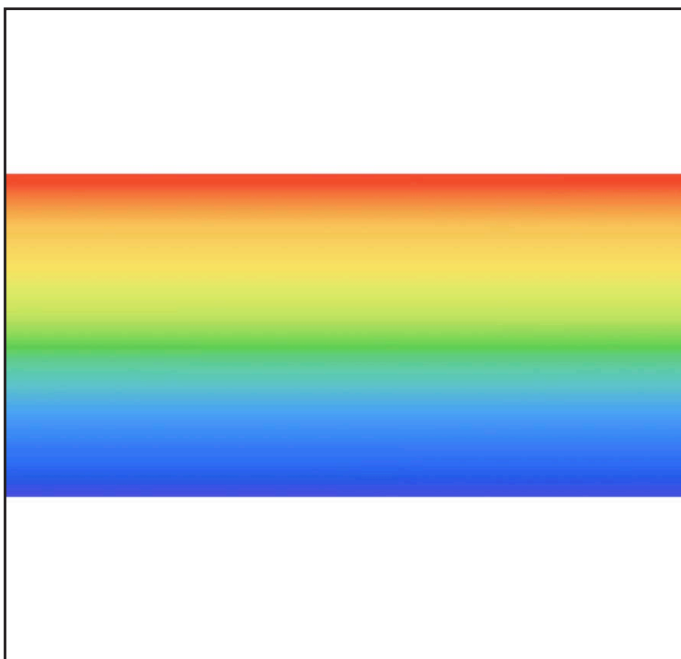
DÉCOMPOSITION DE LA LUMIÈRE

La couleur est issue de la décomposition des ondes de différentes fréquences de la lumière blanche.

En traversant le cristallin, qui réagit à la manière d'un prisme, la lumière se fragmente en spectre lumineux.



Les 7 couleurs de l'arc en ciel...



... sont en réalité une multitude de teintes successives dont l'œil humain perçoit majoritairement les 7 couleurs principales.

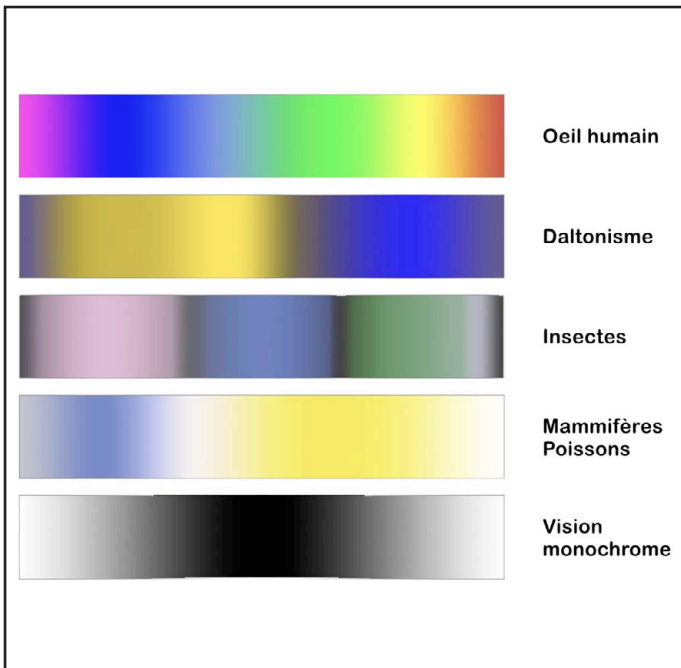
LA COULEUR EST SUBJECTIVE

Elle dépend de la perception de l'œil. Nous pouvons percevoir différemment les couleurs d'un individu à l'autre.

Différents types de spectres :

- Le spectre humain (trichromate)
- Le spectre des daltoniens (dichromate)
- Le spectre des insectes (trichromate)
- Le spectre des mammifères, poissons (dichromate)
- Le spectre monochrome (rat)
- Le spectre des oiseaux (tétrachromate)

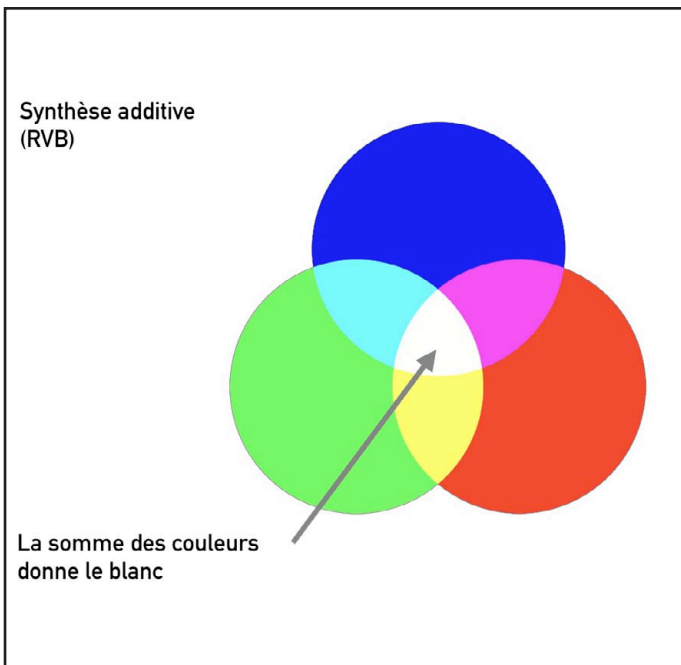
Certains animaux peuvent en percevoir davantage.



LA SYNTHÈSE ADDITIVE

Toutes ces nuances peuvent être obtenues par combinaison de lumière rouge, verte, et bleue. Ce sont les couleurs utilisées pour les écrans RVB

La combinaison des 3 couleurs donne le blanc. Les photons se superposent, on parle de synthèse additive.



LA SYNTHÈSE SOUSTRACTIVE

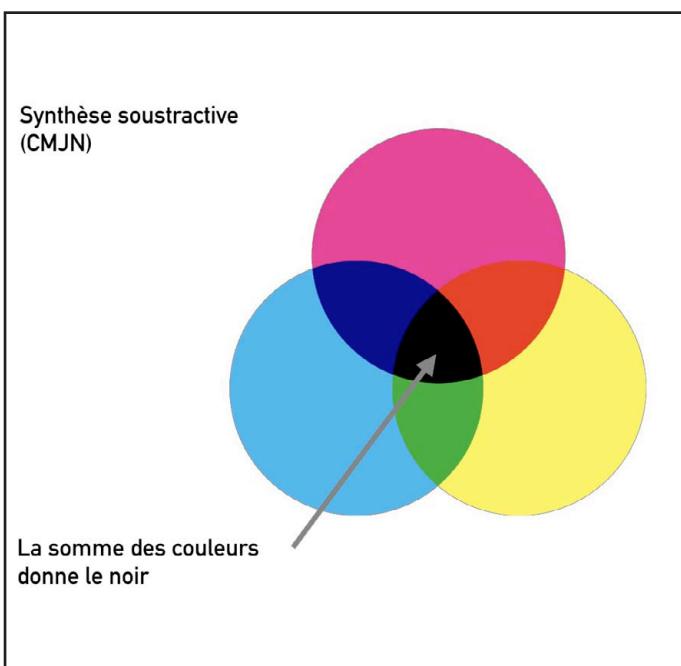
Dans la pratique, on utilise des pigments. La combinaison se fait par soustraction.

Toutes les nuances peuvent être créées à partir de 3 pigments primaires :

Le Cyan, le Magenta et le Jaune. En impression, on ajoute le Noir : c'est le CMJN.

La combinaison de toutes les couleurs, par soustraction, donne le noir.

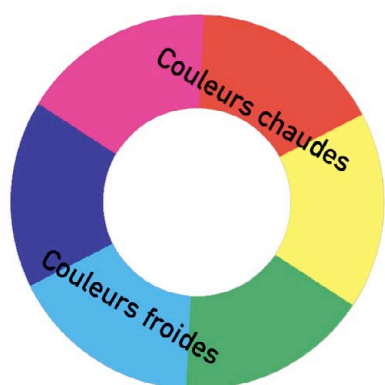
Le noir correspond à une **absence de couleur**. Plus on ajoute de la matière, et plus on retire de la lumière : on parle de synthèse soustractive.



COULEURS PRIMAIRES COULEURS SECONDAIRES

Pour favoriser la mémorisation, on simplifie la roue des couleurs en ne gardant que :

Les primaires : cyan, magenta, jaune.
Les secondaires (le mélange 2 à 2 des primaires) : violet, rouge orangé, vert.



EN THÉORIE

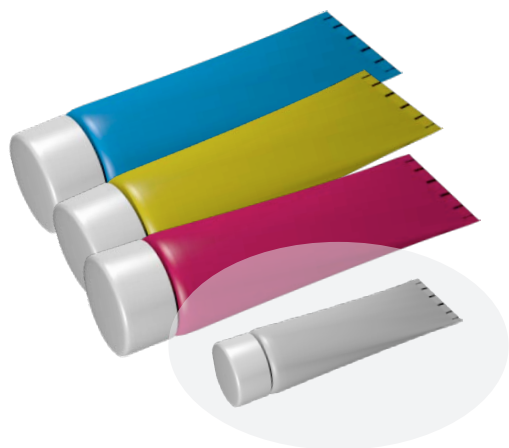
Avec ces 3 tubes, on peut recréer toutes les teintes perçues par l'œil humain.

EN PRATIQUE

Attention, pour les médiums opaques, il faudra aussi le blanc pour ajouter de la luminosité. Le noir est nécessaire cependant pour compenser les insuffisances pigmentaires.

TOXICITÉ POSSIBLE (selon les marques)

Cyan (cyanure), Magenta (benzène)

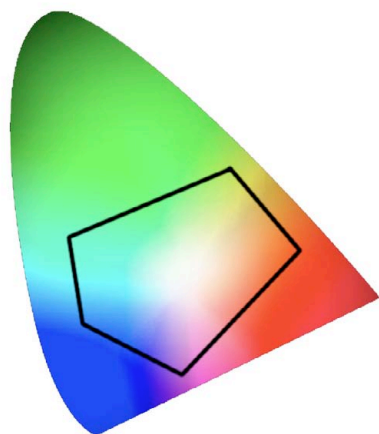


SPECTRE CHROMATIQUE

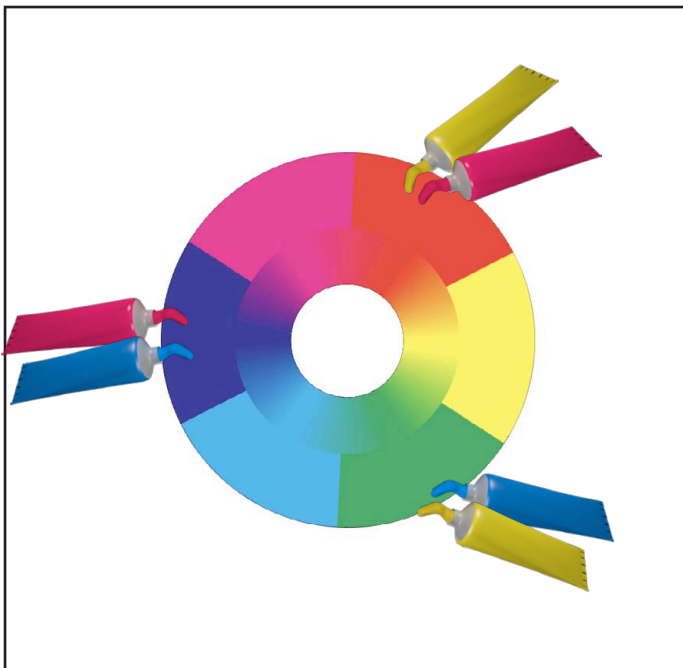
Le spectre de l'œil humain est plus large que ce que l'on sait reproduire.

Autrement dit : l'œil est capable de percevoir plus de couleurs que celles que l'on est capable de créer en quadrichromie (CMJN).

Ce qui fait que l'on peut rencontrer des difficultés à reproduire certaines couleurs.



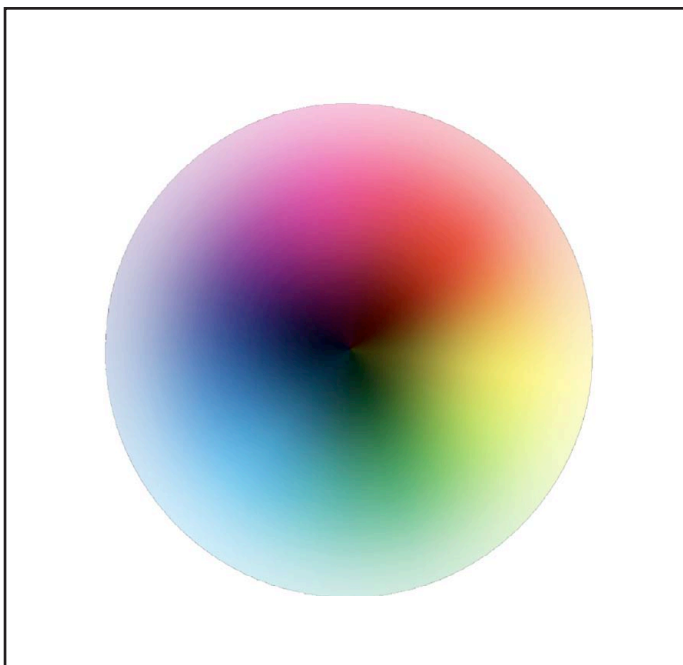
Différence entre la perception de l'œil humain, et les couleurs que l'on est capable de reproduire (lignes noires).



COULEURS PURES (TEINTES)

Dans la roue des teintes, une couleur pure est toujours le résultat du mélange en différentes proportions de ses 2 teintes proches.

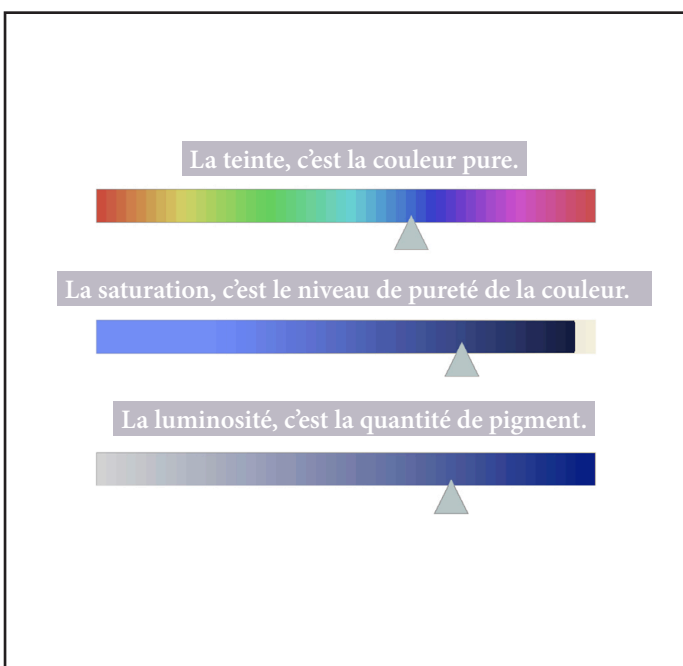
Si bien que si l'on veut obtenir une couleur pure, on ne peut mélanger que 2 couleurs primaires.



COULEURS (TEINTES «SALIES»)

A partir du moment où la troisième couleur intervient, on «désature» la couleur, elle sera moins pure. Cela permettra d'élargir la gamme des couleurs.

Ici, on ne voit encore qu'une portion des couleurs visibles, car un troisième paramètre va intervenir, c'est la densité de la couleur, ou plus simplement sa luminosité (plus ou moins claire).



COMPOSANTS D'UNE COULEUR

La couleur va donc pouvoir être définie par 3 paramètres :

- La teinte (couleur pure).
- La saturation (degré de pureté).
- La luminosité (concentration de la couleur, ou proportion de blanc).

CRÉER VOS COULEURS

1 : Trouver la teinte

2 : Ajuster la saturation

3 : Ajuster la luminosité



Un exemple de méthode parmi d'autres :

1 - **Repérer la teinte** : la couleur tire-t-elle plus vers le rouge, le jaune, etc. Cela paraît simple pour une couleur pure, mais lorsque la couleur est peu saturée, c'est plus difficile.

2 - **Ajuster la saturation** (pureté) : on va progressivement « ternir » la couleur, seulement si nécessaire.

3 - **Régler la luminosité** : toujours si nécessaire, on éclaircit avec du blanc.

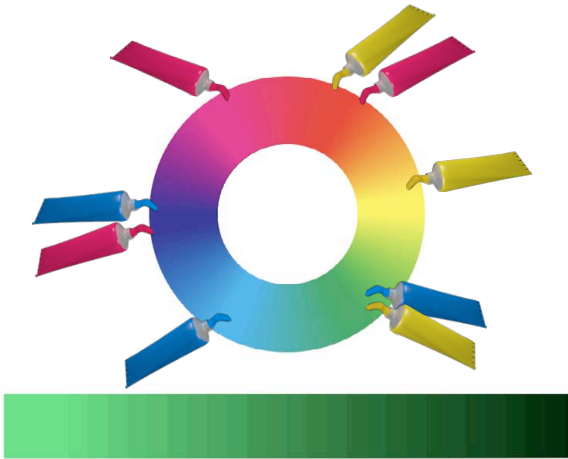
4 - Au final, on peut réajuster chacun des trois paramètres.

TERNIR UNE COULEUR

Une fois qu'on pense avoir trouvé la teinte juste, pour la ternir, on règle la saturation de la couleur en lui ajoutant sa complémentaire : attention, cette étape fait très rapidement virer la teinte si on force trop la dose.

Dans le doute, toujours mettre un minimum de peinture.

Pour faire plus simple, on peut utiliser du noir, mais ce sera légèrement moins précis dans certains cas.



NOIRS ET BLANCS

La perception d'une couleur est toujours relative aux couleurs avoisinantes.

Ainsi, un blanc apparaîtra plus blanc aux côtés d'une couleur sombre.

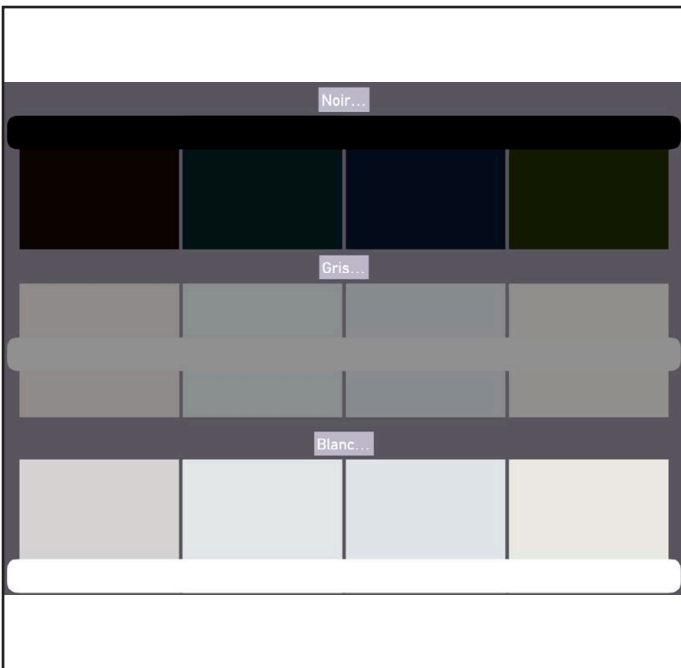
De la même façon, un noir apparaîtra plus sombre au côtés d'une couleur claire.

NOIRS ET BLANCS

Dans la nature, le noir pur est très rare. En réalité, ce sont des noirs très nuancés et «colorés».

En peinture, on peut l'utiliser bien entendu selon l'effet recherché, mais il sera souvent plus intéressant de profiter de la richesse de ses différentes nuances, et de réserver le noir pur à de petites zones qui vont accentuer le contraste et le volume du tableau.

Les gris et les blancs pourront être enrichis de la même façon.

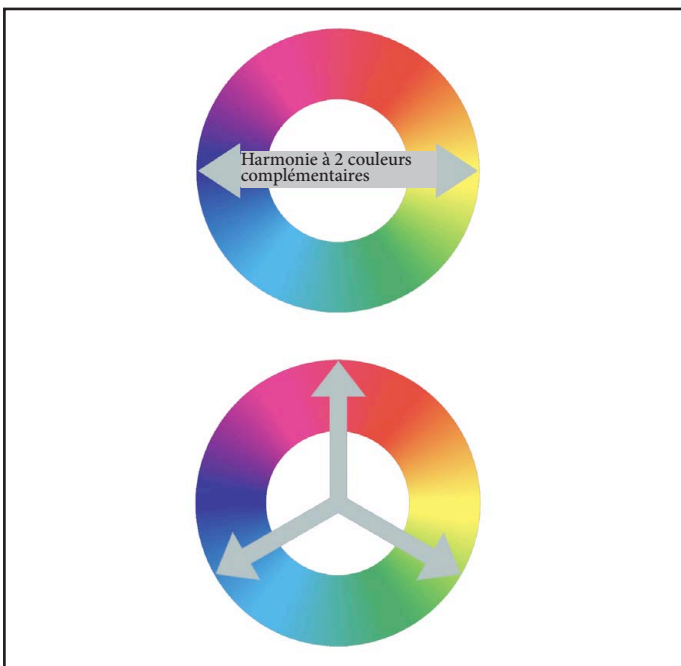


HARMONIES COLORÉES

Quand on construit son harmonie, on travaille uniquement sur les teintes.

Celles que l'on aura choisies pourront être déclinées en couleur rabattue («salie», désaturées) ou éclaircie, ou les deux.

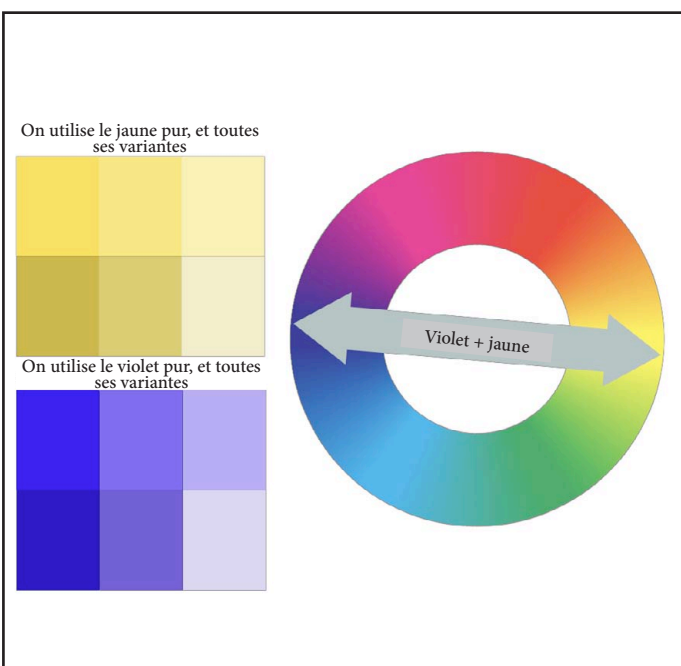
Pour commencer, on peut se guider en travaillant sur des harmonies à 2 couleurs, puis, à 3 couleurs, tout en s'autorisant bien entendu toutes les libertés, mais cela peut aider à faire ses premières gammes.



EXEMPLE D'HARMONIE À 2 COMPLÉMENTAIRES : JAUNE/VIOLET

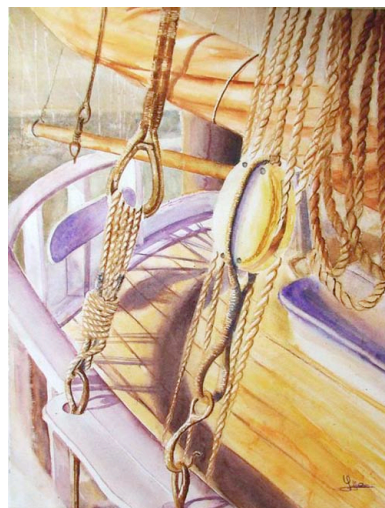
Les couleurs claires et rabattues seront privilégiées pour les dominantes (arrière-plan et grandes masses).

On préférera les couleurs vives pour les toniques (sujet principal, détails à mettre en valeur, premier plan).





Exemple d'harmonie à 2 couleurs complémentaires : Rouges/Verts.



Exemple d'harmonie à 2 couleurs complémentaires : Jaunes/Violettes.

DONNER DE LA PROFONDEUR AU TABLEAU

Cela permet de guider l'œil et de structurer l'espace.

En peinture, on va utiliser un certain nombre d'astuces pour sublimer la réalité :

Ainsi, on pourra jouer sur :

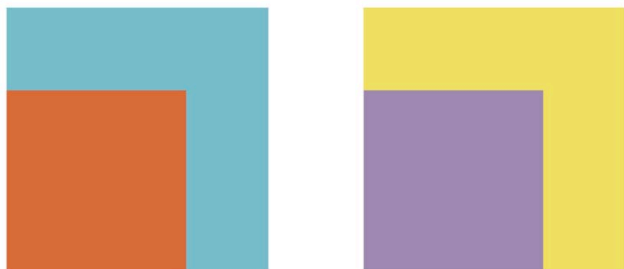
- La «température» des couleurs (couleurs chaudes, couleurs froides).
- La pureté des couleurs.
- Le contraste (écart plus ou moins important entre les valeurs : clair à foncé).
- Indépendamment des couleurs, on peut jouer sur la netteté des différents plans.

TEMPÉRATURE DES COULEURS

Les couleurs chaudes rapprochent le sujet, les couleurs froides, au contraire, l'éloignent.

Dans le carré de gauche, le rouge apparaît un peu en avant.

Au contraire, dans l'exemple de droite, le violet apparaît un peu en retrait.





Ici, pour gagner en profondeur, on a : réchauffé, saturé et contrasté le premier plan, puis, refroidi, désaturé et décontrasté l'arrière plan.

On a accentué la netteté du premier plan, et flouté légèrement l'arrière plan

(Crédit photo : Pixabay - Atlantios)



Même chose ici.

(Crédit photo : Pixabay - Schwoaze)



On peut aussi créer un premier plan qui projetera le spectateur dans le paysage.

(Crédits photos : Pixabay - suketedhia, Pixabay - biancamentil)

J'espère vous avoir donné l'envie d'expérimenter, à votre tour, la magie de la couleur.

Etre capable de créer ses propres couleurs offre de nombreux avantages :

- *Simplicité de mise en œuvre.*
- *Moins de tubes à transporter.*
- *Un sentiment de vraie liberté et plus de spontanéité dans la créativité : ce n'est pas le contenu de votre tube, mais vous seul et votre inspiration du moment, qui décidez de la nuance que vous allez poser.*

Il vous faut peu de matériel, vous trouverez les couleurs primaires disponibles dans n'importe quel type de médium.

Attention : *Certaines marques distribuent des primaires insuffisamment pures, qui s'avèreront inévitablement décevantes en mélange.*

A VOS COULEURS...

*Aquarellement votre,
Clairanne Filaudeau*

