



Dessiner la mer

Chapitre 1 : La Mer Calme – L'Art de l'Horizon et du Lavis

Dans cet état, la mer se comporte comme un miroir. Le défi n'est pas de dessiner des vagues, mais de gérer des **transitions de couleurs invisibles**.

1. La Règle d'Or : L'Horizon Géométrique



Dans un carnet de voyage, un horizon "vague" casse l'illusion d'immensité.

- **Le placement** : Évitez de couper votre page pile au milieu (trop monotone). Utilisez la règle des tiers : placez l'horizon soit sur la ligne du haut (pour mettre en avant l'eau), soit sur celle du bas (pour privilégier un ciel spectaculaire).
- **Le tracé** : Utilisez un crayon HB très léger. Si vous utilisez de l'encre, assurez-vous qu'elle soit parfaitement sèche avant d'appliquer l'eau.

2. La Palette de Couleurs (Le "Gradient")

Pour une mer calme classique (Méditerranée ou Atlantique d'été), préparez trois flaques de peinture :

1. **Loin (Horizon)** : Bleu de Cobalt + une pointe de Gris de Payne (très dilué). Le bleu doit paraître "poussiéreux" à cause de la distance atmosphérique.
2. **Milieu** : Bleu Outremer pur ou Bleu de Phtalo. C'est la couleur la plus vibrante.
3. **Proche (Bord de page)** : Bleu de Prusse ou une pointe de Vert Émeraude (si l'eau est peu profonde et laisse deviner le fond).



3. Technique : Le Lavis "Humide sur Humide"



C'est la technique reine pour éviter les traces de pinceau disgracieuses.

- **Étape A** : Mouillez toute la zone de la mer avec de l'eau claire (le papier doit briller, pas faire de flaques).
- **Étape B** : Déposez votre bleu le plus clair près de l'horizon.
- **Étape C** : Sans attendre, descendez vers le bas de la page en ajoutant vos bleus de plus en plus foncés. L'eau sur le papier fera le mélange toute seule, créant un dégradé parfait.
- **Étape D** : Inclinez légèrement votre carnet pour aider la peinture à glisser et à s'uniformiser.

4. Créer de la texture sans vagues

Même calme, la mer n'est pas un bloc de plastique. Elle a des "frissons" de surface.

- **L'astuce du pinceau sec** : Une fois votre lavis *presque* sec, prenez un pinceau avec très peu de peinture (et presque pas d'eau) et frottez-le horizontalement. Cela créera des petites étincelles blanches qui simulent le scintillement du soleil sur l'eau.
- **Les lignes de fuite** : Ajoutez quelques traits horizontaux très fins et très longs avec une couleur légèrement plus sombre pour suggérer des courants de surface.



Le conseil "Carnet de Voyage"

Dans la marge de votre dessin, notez la météo et l'heure. Par exemple : "10h15, sans vent, l'eau se confond avec le ciel". Cela donne de la valeur narrative à votre croquis.

Erreur à éviter : Ne peignez jamais la mer en "gribouillant" de gauche à droite de façon saccadée. Utilisez de larges mouvements horizontaux qui sortent des bords de votre zone de dessin.

Chapitre 2. La Mer Agitée : Rythme et Valeurs

Ici, l'objectif est de rendre compte de la force de l'eau. Dans un carnet de voyage, on cherche l'efficacité : quelques traits bien placés valent mieux qu'un gribouillage bleu informe.

1. L'Anatomie d'une Vague (Le "S" couché)

Une vague n'est pas un triangle pointu (erreur classique de débutant). C'est une courbe sinusoïdale.

- **La Crête :** Le sommet de la vague. C'est là que la lumière tape le plus fort. Gardez le blanc du papier ici.
- **Le Creux :** La base de la vague. C'est la zone d'ombre portée. Utilisez un bleu sombre (Outremer + une pointe de Violet).
- **Le Dos :** La pente ascendante. Elle reflète souvent la couleur du ciel de manière plus franche.



2. La Perspective des Vagues

Plus les vagues s'éloignent, plus elles s'aplatissent et se rapprochent visuellement de l'horizon.

- **Premier plan** : Dessinez des formes larges, avec des détails d'écume visibles.
- **Arrière-plan** : Contentez-vous de simples tirets horizontaux sombres pour suggérer le relief de la houle.



3. La Technique du "Gros Sel" (L'astuce magique)

Pour un carnet de voyage, c'est l'effet "waouh" garanti :

1. Posez votre lavis bleu assez soutenu pour représenter une zone agitée.
2. Pendant que la peinture est encore **très humide**, saupoudrez quelques grains de sel de cuisine sur les zones où vous voulez de l'écume.

3. Laissez sécher complètement sans toucher. Le sel va absorber l'eau et le pigment, créant des petites taches blanches étoilées qui imitent parfaitement le bouillonnement de l'eau.
4. Brossez le sel une fois sec : l'effet est là !



4. Le Travail à l'Encre (Style Croquis)

Si vous travaillez au stylo avant l'aquarelle :

- Utilisez des **hachures horizontales** pour marquer l'ombre sous la crête des vagues.
- Laissez des espaces vides (blancs) pour les zones de mousse.
- Tracez des lignes brisées pour suggérer le vent qui "coiffe" le sommet des vagues.



Tableau des contrastes pour la mer agitée

Zone de la vague	Couleur suggérée	Geste du pinceau
Sommet (Écume)	Blanc pur (papier)	Aucun (réserve)
Cœur de la vague	Turquoise ou Émeraude	Courbe ascendante
Sous la crête	Bleu de Prusse / Indigo	Trait horizontal vif
Base (Eau calme)	Bleu Outremer clair	Lavis plat

Le petit truc du carnettiste

Pour donner du "peps" à votre page, dessinez une petite silhouette au loin (un voilier penché, une bouée, un oiseau). Cela donne instantanément l'échelle de la mer et accentue l'impression que les vagues sont hautes.

Défi pour vous : Essayez de dessiner une vague qui "casse". Le secret ? C'est le contraste brutal entre le bleu très sombre de l'eau qui monte et le blanc pur de l'écume qui retombe.

Chapitre 3 : La Tempête – Énergie, Embruns et Drame

L'enjeu ici est de rendre l'aspect "sale" et puissant d'une mer démontée. On oublie le bleu lagon, on passe au gris acier et au blanc électrique.

1. La Palette "Orangeuse"

Pour une mer en colère, votre palette doit s'assombrir et se désaturer :

- **Gris de Payne** : Votre meilleur allié. C'est un bleu-gris profond presque noir.
- **Terre d'Ombre Brûlée** : Ajoutez-en une pointe à votre bleu. Cela donne cet aspect de sable soulevé et d'eau trouble.
- **Indigo** : Pour les ombres les plus denses au cœur des lames de fond.
- **Gouache blanche (ou stylo gel)** : Indispensable pour recréer l'écume par-dessus les couches sombres.



2. La Composition "Diagonale"

Le calme est horizontal (Chapitre 1). La tempête est **diagonale**.

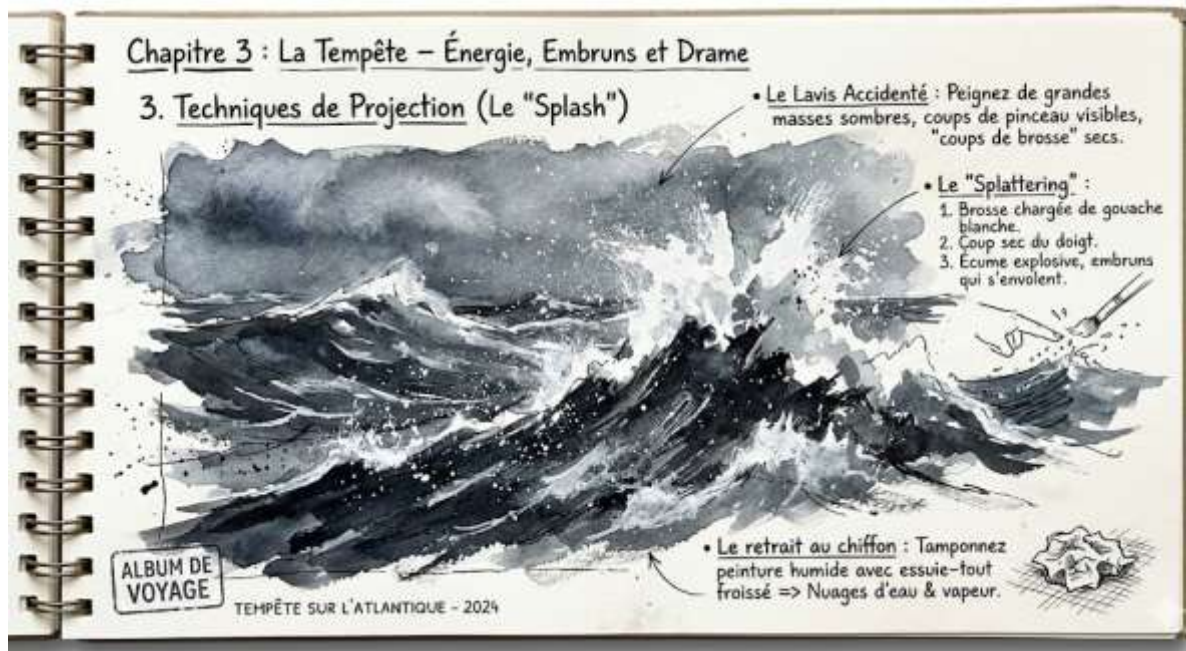
- Inclinez vos lignes d'horizon (légèrement) ou vos masses de vagues pour donner un sentiment d'instabilité.
- Dessinez les embruns (le "spray") qui s'envolent horizontalement sous l'effet du vent violent.



3. Techniques de Projection (Le "Splash")

C'est la partie la plus amusante et la plus libératrice :

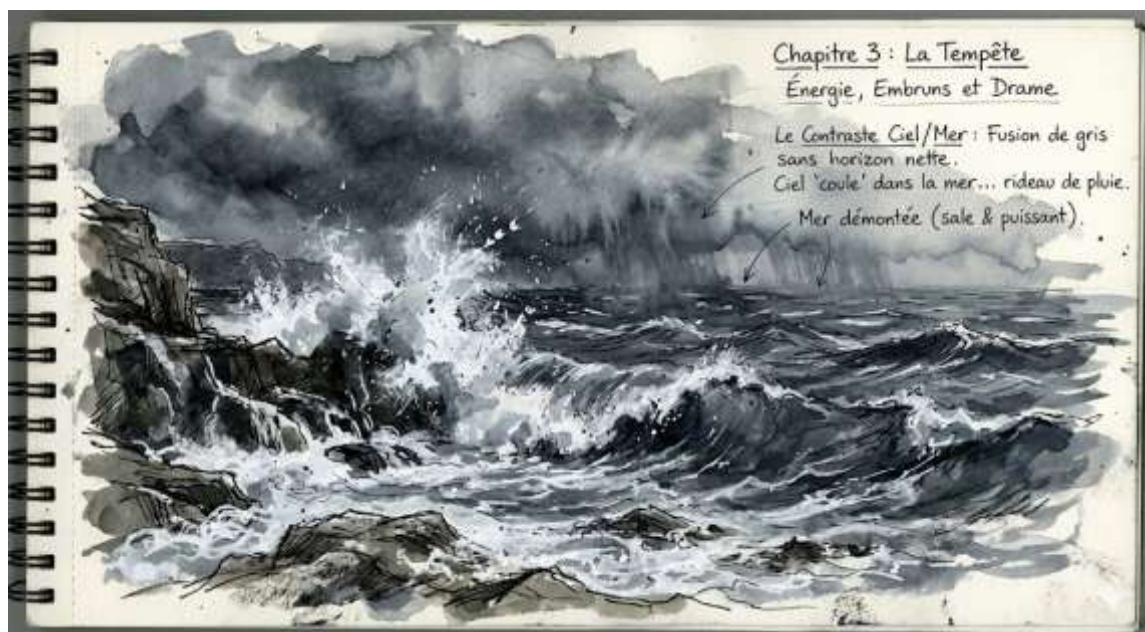
- **Le Lavis Accidenté** : Peignez de grandes masses sombres sans chercher à faire de jolis dégradés. Laissez des coups de pinceau visibles, des "coups de brosse" secs qui laissent apparaître le grain du papier.
- **Le "Splattering" (Projections)** : 1. Chargez une brosse à dents ou un pinceau dur de gouache blanche peu diluée.
2. D'un coup sec du doigt sur les poils, projetez des gouttelettes sur le sommet de vos vagues sombres.
3. Cela simule instantanément l'écume qui explose et les embruns qui s'envolent.
- **Le retrait au chiffon** : Si votre peinture est encore humide, tamponnez-la avec un essuie-tout froissé. Cela créera des formes de nuages d'eau et de vapeur très réalistes.



Contraste Ciel / Mer

En tempête, le ciel et la mer se rejoignent souvent dans une fusion de gris.

- Ne tracez pas de ligne d'horizon nette.
- Laissez le ciel "couler" dans la mer par endroits (technique du mouillé sur mouillé) pour suggérer un rideau de pluie au loin.



Le mémo du carnetiste : "Le mouvement avant la forme"

Ce qu'on veut éviter	Ce qu'on veut obtenir
Des vagues symétriques comme des dents de scie.	Des formes déchiquetées et asymétriques.

Ce qu'on veut éviter	Ce qu'on veut obtenir
Un bleu trop pur et joyeux.	Des mélanges "rompus" (bleu + orange ou bleu + terre).
Trop de détails au stylo.	Des masses de couleurs qui suggèrent la force.

L'astuce pour votre mise en page

Une double-page de tempête est superbe si vous laissez des **taches de peinture** sortir du cadre du dessin. Cela donne l'impression que la mer est tellement puissante qu'elle ne peut pas être contenue dans la page de votre carnet.

Le petit mot : Si vous dessinez sous la pluie (la vraie !), laissez quelques gouttes tomber sur votre aquarelle. Ces "auréoles" naturelles sont les meilleures preuves de votre aventure sur le terrain.

Chapitre 4 : Les Détails et l'Ancrage – Sable, Roches et Reflets

Dans un carnet, ces éléments servent de "cadre" à l'immensité liquide. Ils donnent l'échelle et la matière.

1. Les Rochers : Le Contraste de Matière

Le rocher est l'opposé de l'eau : il est dur, mat et immobile.

- **La Forme :** Utilisez des traits anguleux et brisés au stylo. Ne faites pas de galets ronds parfaits, préférez des facettes.
- **La Technique "Pinceau Sec" :** Prenez très peu de peinture (Terre d'Ombre ou Gris) sur un pinceau presque sec. Frottez horizontalement sur le grain du papier : cela créera instantanément une texture de pierre rugueuse.



- **L'Impact :** Là où l'eau frappe le rocher, laissez une zone de **blanc pur** (l'écume). Sous le rocher, l'eau est souvent plus sombre (ombre portée).

2. Le Sable : La Transparence de l'Estran

Le sable mouillé est un miroir, le sable sec est une poussière dorée.

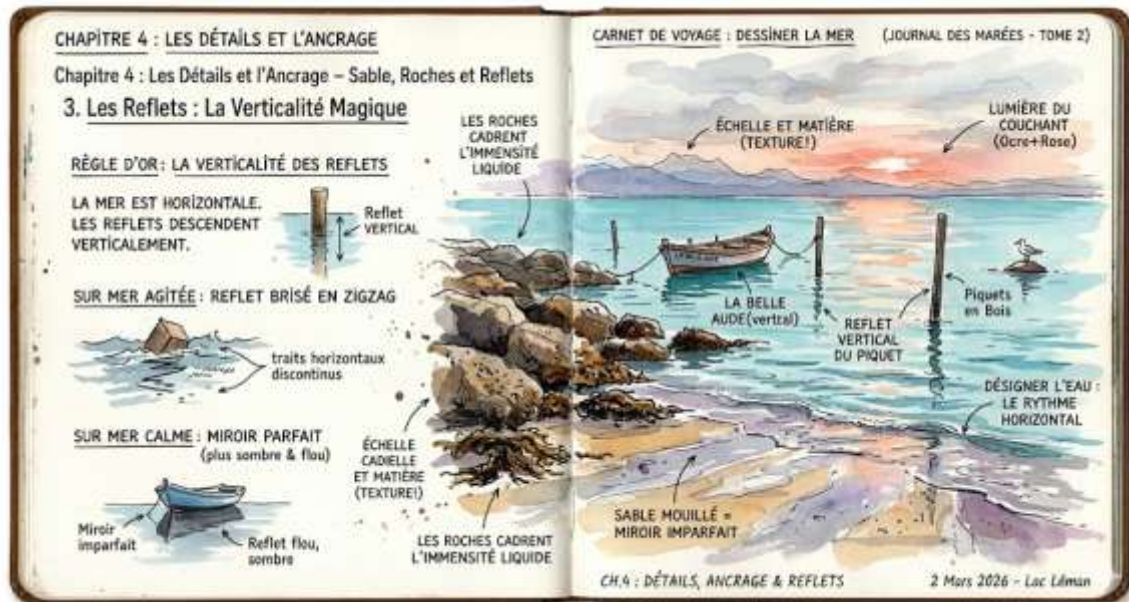
- **Sable Sec** : Un mélange d'Ocre Jaune et d'une pointe de Violet (pour rompre le jaune trop "soleil"). Tapotez avec une vieille brosse pour créer des points (le grain).
- **Sable Mouillé** : C'est là que le ciel se reflète. Peignez le sable, puis, pendant qu'il est humide, passez un léger voile du bleu de votre ciel.
- **La Ligne de Marée** : Marquez la limite entre sable sec et mouillé par une ligne très fine et sombre (l'accumulation de débris et d'humidité).



3. Les Reflets : La Verticalité Magique

C'est la règle d'or des peintres de marine : **La mer est horizontale, mais les reflets sont verticaux.**

- Si vous dessinez un piquet, un oiseau ou un bateau, le reflet doit descendre verticalement sous l'objet.
- **Sur mer calme** : Le reflet est presque le miroir parfait, mais un peu plus sombre et plus flou.
- **Sur mer agitée** : Le reflet est brisé en zigzag. Ne dessinez pas tout l'objet, juste des petits traits horizontaux qui reprennent sa couleur.



4. La Faune et les Objets (Le "Sel" du carnet)

Pour qu'on sente l'air marin, ajoutez ces petits détails rapides :

- **Les Goélands** : Un simple "V" étiré et asymétrique suffit. Un point de stylo pour le corps.
- **Les Bouées** : Une touche de rouge ou d'orange pur (couleurs complémentaires du bleu) pour faire vibrer votre dessin.
- **L'Écume résiduelle** : Après le passage d'une vague, il reste de la mousse sur le sable. Dessinez des formes de "dentelle" très fines au stylo gel blanc ou à la gouache.



Tableau de synthèse des textures

Élément	Couleur dominante	Technique clé
Rocher mouillé	Gris de Payne + Terre d'Ombre	Reflet brillant (laisser du blanc)
Écume sur sable	Blanc de titane / Gouache	Pointillisme léger
Eau peu profonde	Vert Émeraude / Turquoise	Lavis très dilué
Algues / Varech	Vert de Vessie + Noir	Touches de pinceau "écrasées"

L'astuce finale du Carnettiste : "L'Annotation"

Un carnet de voyage est aussi un journal. Autour de vos dessins de rochers ou de sable, ajoutez des flèches avec des notes :

- *"Sable très fin, presque blanc ici."*
- *"Odeur d'iode très forte près des rochers."*
- *"Marée basse à 14h30."*

Cela transforme votre exercice technique en un **souvenir vivant**.



Exercices Pratiques

Divisez une page en quatre carrés. Dans chaque carré, tentez de représenter la mer à une heure différente :

1. **L'Aube** : Tons pastels, rose et orange, mer très calme.
2. **Midi** : Bleu turquoise intense, contrastes forts.
3. **Le Crépuscule** : Mer sombre, reflets dorés "en paillettes".
4. **La Nuit** : Monochrome de bleus foncés avec juste un reflet d'argent pour la lune.

Note de l'artiste : En carnet de voyage, l'erreur est une décoration. Si une tache de bleu tombe sur votre sable, transformez-la en flaque d'eau !



Pour passer de la théorie à la pratique, voici une série d'exercices progressifs à réaliser dans votre carnet. Considérez ces pages comme un laboratoire d'expérimentation où l'erreur est bienvenue.

Exercice 1 : Le Nuancier de l'Océan (Échauffement)

Avant de dessiner une scène, apprivoisez vos pigments. La mer n'est jamais juste "bleue".

- **L'objectif** : Créer des mélanges "rompus" pour éviter le côté "boîte de peinture débutant".
- **La consigne** : Tracez 6 carrés de 3 cm x 3 cm.
 - **Carré 1** : Bleu Outremer + une pointe de Terre d'Ombre (Bleu profond).
 - **Carré 2** : Bleu de Prusse + une pointe de Vert Émeraude (Eau tropicale/profonde).
 - **Carré 3** : Bleu de Cobalt + beaucoup d'eau (Ciel de beau temps).
 - **Carré 4** : Gris de Payne + une pointe de Violet (Mer d'orage).
 - **Carré 5** : Terre de Sienne Naturelle + Violet (Sable mouillé).
 - **Carré 6** : Votre bleu favori + une minuscule pointe d'Orange (Le gris coloré parfait pour l'horizon).



Exercice 2 : La "Ligne de Flottaison" (Précision)

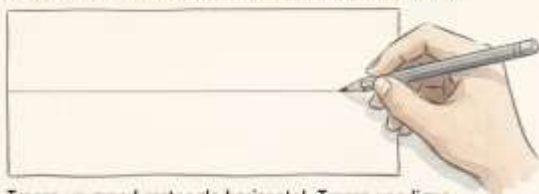
Cet exercice travaille votre gestion de l'eau et de l'horizon.

- **La consigne :** Tracez un grand rectangle horizontal.
 1. Tracez une ligne d'horizon parfaitement droite au crayon.
 2. Peignez un lavis bleu uniforme sous la ligne.
 3. Pendant que c'est humide, déposez une goutte de peinture plus sombre à gauche et inclinez votre carnet pour la faire voyager horizontalement.
 4. **Le défi :** Ajoutez une petite forme simple (un triangle pour un voilier) qui "coupe" la ligne d'horizon. Observez comment l'objet donne instantanément de la profondeur.

EXERCICE 2 : LA "LIGNE DE FLOTTAISON" (PRÉCISION)

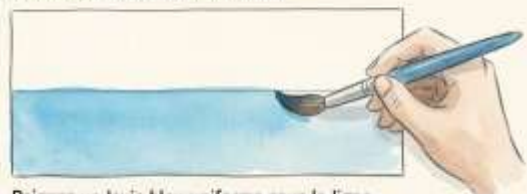
Consigne & 1 : La rectangle horizontal. Tracez une ligne d'horizon parfaitement droite au crayon.

① TRACEZ UN GRAND RECTANGLE ET L'HORIZON



Tracez un grand rectangle horizontal. Tracez une ligne d'horizon parfaitement droite au crayon.

② APPLIQUEZ LE LAVIS BLEU



Peignez un lavis bleu uniforme sous la ligne.

③ INCLINEZ ET FAITES VOYAGER LA GOUTTE



Pendant que c'est humide, déposez une goutte de peinture plus sombre à gauche et inclinez votre carnet pour la faire voyager horizontalement.

④ AJOUTEZ UN VOILIER POUR LA PROFONDEUR

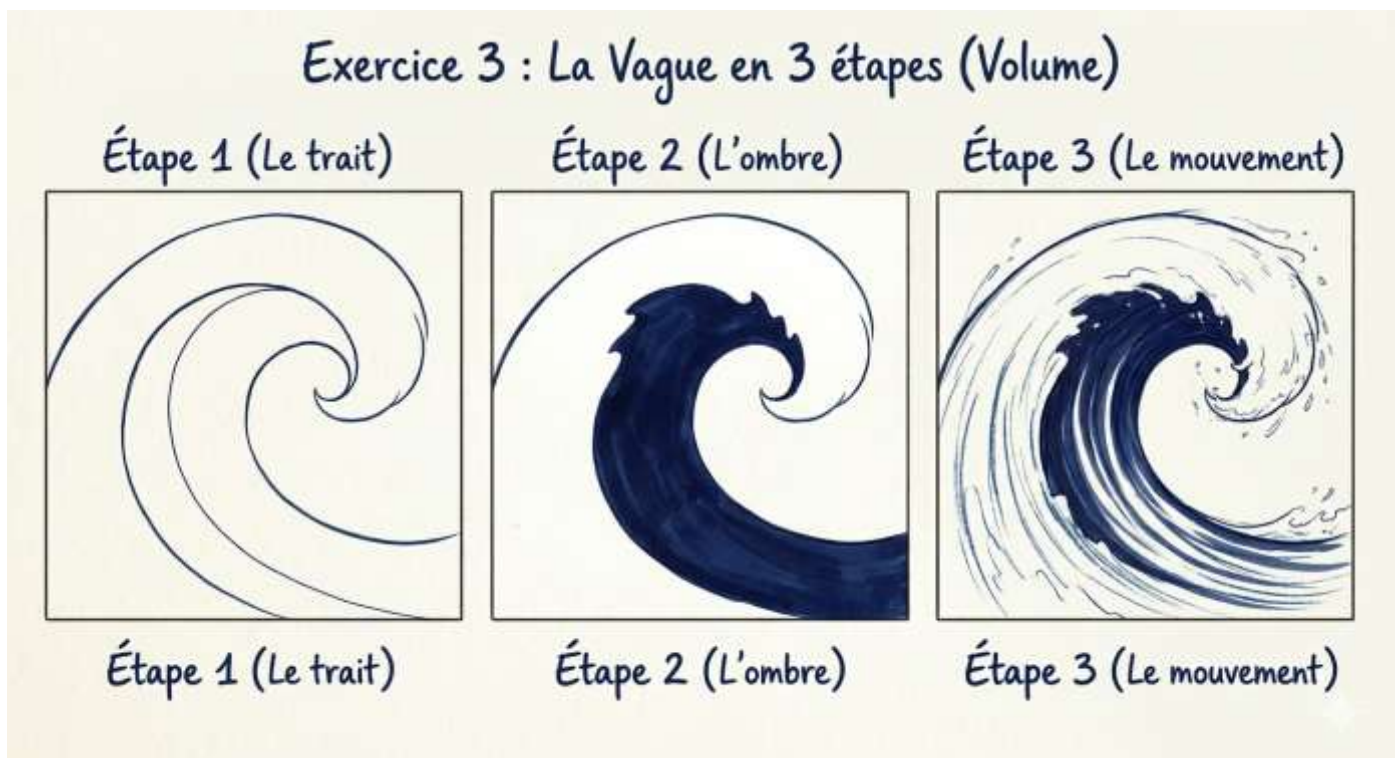


Le défi : Ajoutez une petite forme simple (un triangle pour un voilier) qui "coupe" la ligne d'horizon. Observez comment l'objet donne instantanément de la profondeur.

Exercice 3 : La Vague en 3 étapes (Volume)

C'est l'exercice du Chapitre 2. On apprend à sculpter l'eau.

- **Étape 1 (Le trait)** : Dessinez au stylo waterproof la silhouette d'une vague qui s'enroule (comme une virgule géante).
- **Étape 2 (L'ombre)** : Peignez l'intérieur du "tunnel" de la vague en bleu très foncé. Laissez le sommet (la crête) en blanc pur.
- **Étape 3 (Le mouvement)** : Avec un pinceau presque sec, tirez quelques lignes courbes depuis la base de la vague vers le sommet pour montrer le sens de l'eau qui monte.



Exercice 4 : La Texture "Spray & Sel" (Effets spéciaux)

Idéal pour la mer agitée ou la tempête.

- **La consigne :** 1. Peignez une zone de mer très sombre et très mouillée. 2. **Action A :** Jetez du sel fin sur la moitié gauche. 3. **Action B :** Sur la moitié droite, une fois que la peinture a commencé à sécher (mais est encore humide), grattez le papier avec le bord d'une carte de crédit ou votre ongle pour créer des lignes blanches d'écume.
- **Observez :** Le sel crée des alvéoles organiques, le grattage crée des lignes directionnelles denses.



Exercice 5 : La Double-Page "Journal de Bord"

C'est l'examen final de votre cours.

- **À gauche** : Un grand paysage de mer calme ou agitée (utilisez les techniques des chapitres 1 à 3).
- **À droite** : Trois "vignettes" (petits cadres) de détails :
 - Vignette 1 : Un gros plan sur un rocher et ses reflets.
 - Vignette 2 : Un oiseau de mer en plein vol (en 3 traits de stylo).
 - Vignette 3 : Une étude de couleur du sable.
- **Texte** : Écrivez entre les dessins vos impressions (température, vent, bruits).



Le conseil "Anti-Stress"

Ne cherchez pas à faire un chef-d'œuvre à chaque page. L'esprit carnet de voyage, c'est la **répétition**. Si une vague est ratée, tournez la page et recommencez 10 fois. C'est ainsi que la "mémoire du geste" s'installe.