

Rendre les ardoises

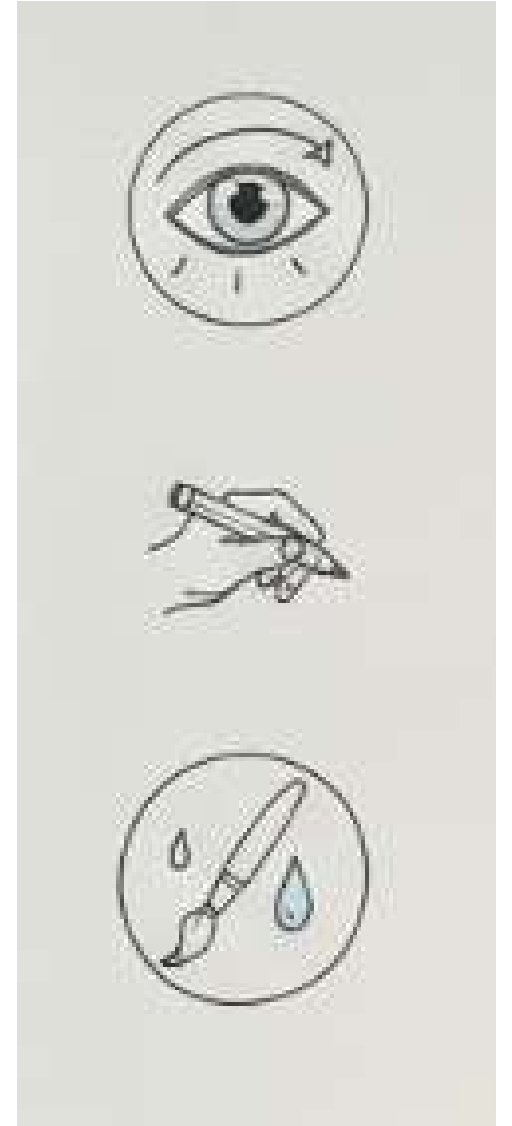
Maîtriser le dessin de toiture en mode carnet de voyage.



Objectifs

- Synthétiser le regard (ne pas se noyer dans le détail).
- Maîtriser la perspective atmosphérique.
- Suggérer la matière plutôt que de l'imiter.

Le but n'est pas de faire un plan d'architecte, mais de traduire une ambiance.



L'ADN de l'ardoise

- **Couleur & Texture.Teintes**
 - Gris de Payne, Indigo, Terre d'Ombre.
- **Aspect**
 - Clivé (feuilleté), mat par temps sec, miroir par temps de pluie.

Regardez bien : une ardoise n'est jamais purement grise. Elle est bleutée, violette, parfois rousse par l'oxydation du fer qu'elle contient.



La boîte à outils

- Stylo plume ou feutre (0.1 ou 0.2)
- Aquarelle
 - Gris de Payne, Bleu Outremer, Ocre Jaune.
- Accessoire clé :
 - Le pinceau à réserve d'eau pour la mobilité.
- Commentaire
 - Pour le carnet de voyage, la légèreté est reine. Un seul gris sombre et un bleu suffisent à créer toute la gamme chromatique des toits.

Étape 1 - La Silhouette (L'enveloppe)

« *Le contenant avant le contenu* »

- Respecter les pentes.
- Identifier les lignes de faîtage (le sommet).
- Placer les volumes des cheminées.
- **Commentaire**
 - Commencez par le contour global. Si la "boîte" est fausse, le rendu des tuiles ne sauvera pas le dessin.



Étape 2 - La Perspective des Rangées

"Le rythme des lignes".

- Lignes horizontales qui suivent les points de fuite.
- Resserrer les lignes à mesure qu'on monte vers le sommet du toit.

C'est l'erreur la plus commune : dessiner des rangées parallèles au sol alors qu'elles doivent suivre la perspective du bâtiment.



Étape 3 - Le Trait Sélectif

« *Suggérer n'est pas tout montrer* »

- Détailler le bas du toit (zone proche).
- Laisser le haut en "blanc" ou en lignes brisées.
- Utiliser des pointillés pour les zones de lumière.

Le cerveau complète l'image. Si vous dessinez 10 ardoises correctement en bas, l'œil croira que tout le toit est couvert.



Étape 4 - La Mise en Couleur (Premier Lavis)

« *La base atmosphérique* »

- Lavis léger et uniforme sur tout le toit.
- Laisser des "étincelles" de blanc (papier sec).

On travaille du clair vers le foncé. Le blanc du papier représente le reflet du ciel sur la pierre lisse.



Étape 5 - Ombres et Textures

« *Donner du poids* »

- Ombre portée sous les cheminées.
- Accentuer le bas de chaque "bloc" de toiture pour créer du relief.

L'ombre est ce qui détache le toit du ciel. Utilisez un Gris de Payne plus concentré ici.

Accessoires et Vie du Toit

« Les détails de caractère »

- Zingueries (bordures métalliques)
- Mousses (Ocre + Vert)
- L'usure : ardoises cassées ou manquantes

C'est ici que vous racontez une histoire. Ce toit est-il neuf ou centenaire ? La mousse apporte la touche de couleur complémentaire parfaite au gris-bleu.



Pièges et Astuces

« Trop rigide" vs "Vivant »

- Éviter : La règle (trop droit), le gris uniforme (trop plat)
- Astuce : Varier l'inclinaison des quelques ardoises dessinées pour donner un aspect artisanal

En carnet, l'imperfection est une qualité. Une ligne qui tremble un peu évoque mieux la pierre qu'une ligne tirée à la règle.



Conclusion et Mise en Pratique

«À vous de jouer ! »

- Tracez la silhouette.
- Posez 3 lignes de perspective.
- Lavis bleu-gris.
- Détaillez seulement le coin inférieur gauche

Lancez-vous ! Ne cherchez pas à finir, cherchez à ressentir la matière.

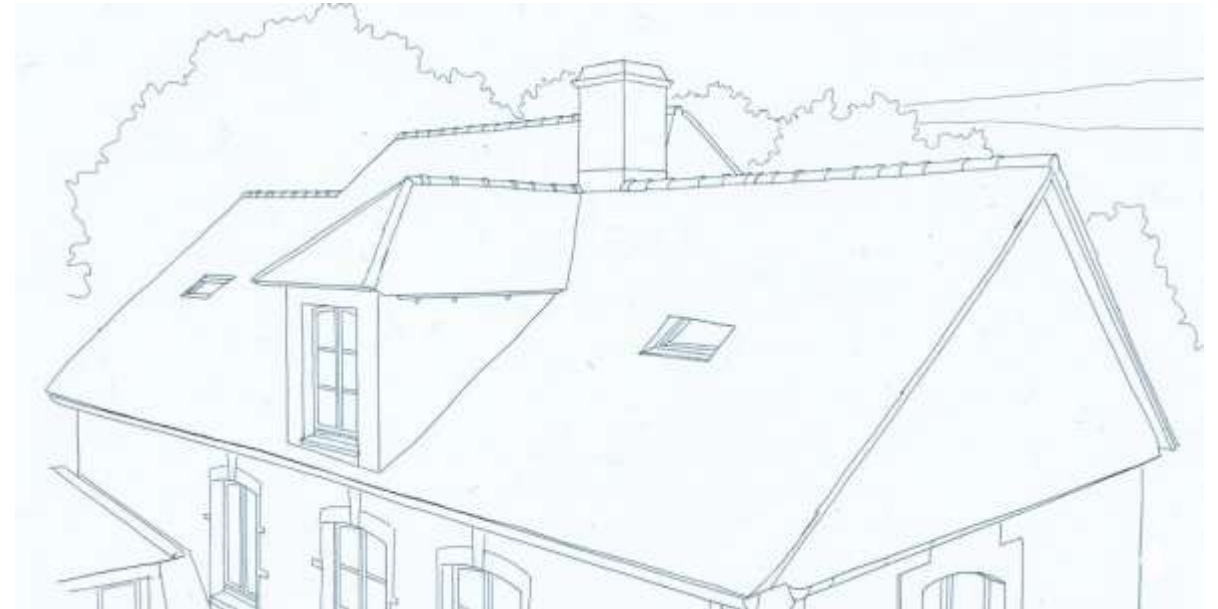
Exercice : Toit en Ardoise



Exercice : Toit en Ardoise

Étape 1 : Le Squelette de Perspective

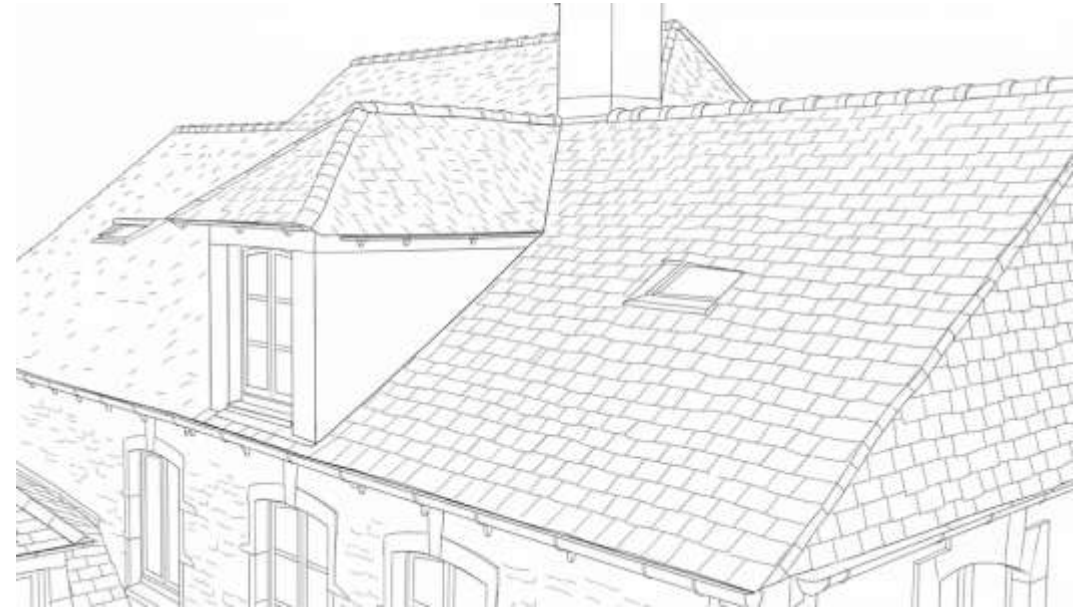
- Tracez la silhouette du toit
- Identifiez votre ligne d'horizon. Si vous regardez le toit d'en bas, les lignes de faîtage doivent "descendre" vers les points de fuite.
- Ne dessinez que les contours extérieurs et les arêtes principales du toit au crayon très léger.



Exercice : toit en ardoise

Étape 2 : L'Encrage Sélectif (15 min)

- Repassez au feutre. C'est ici que vous appliquez la règle des 20/8
- Dessinez les ardoises de manière détaillée uniquement sur un angle du toit (en bas à droite par exemple)
- Pour le reste, contentez-vous de quelques lignes horizontales interrompues qui suivent la perspective
- Ajoutez les détails : la base d'une cheminée ou le rebord d'une lucarne



Exercice : Le Clocher et ses Mansardes

Étape 3 : Le Lavis de Base "Ciel dans la Pierre"

- Préparez un mélange généreux de Gris de Payne très dilué avec une pointe de Bleu Outremer.
- Technique
 1. Humidifiez légèrement la zone du toit à l'eau claire.
 2. Posez votre couleur en laissant des petits points blancs (étincelles) sur les zones les plus hautes des ardoises
 3. Laissez la gravité faire circuler le pigment vers le bas du toit.



Exercice : Le Clocher et ses Mansardes

Étape 4 : Ombres Portées et Finitions

- Une fois le lavis sec (ou presque), reprenez un mélange plus sombre (moins d'eau, plus de pigment)
- **Le Détail qui change tout**

1. Tracez une ligne sombre sous le débord du toit et sur le côté "ombre" de la cheminée.
2. Si vous avez de l'ocre jaune ou du vert, déposez une minuscule touche sur un angle pour simuler la mousse.
3. Le rehaut : Si vous avez un stylo gel blanc, marquez 3 ou 4 arêtes d'ardoises dans la zone d'ombre pour simuler un reflet direct.



Exercice : Le Clocher et ses Mansardes

■ Critère de réussite

- Si vous fermez les yeux à moitié, vous devez voir une masse grise cohérente avec quelques points brillants, et non une grille de prisonnier parfaitement quadrillée.



Exercice : règle des 20/80

En dessin de carnet de voyage, la règle des 20/80 (inspirée de la loi de Pareto) est un principe de synthèse visuelle. Elle est cruciale pour éviter de passer trois heures sur un seul bâtiment et pour garder un dessin vivant et aéré.

Voici comment elle s'applique concrètement à notre sujet des toits en ardoise

1. **Le concept** : « Moins pour dire Plus »

L'idée est que 20 % de détails bien placés suffisent à ce que le cerveau du spectateur imagine les 80 % restants.

Si vous dessinez chaque ardoise une par une, votre dessin devient une grille rigide, lourde et sans relief.

Si vous suggérez seulement quelques ardoises, vous créez une illusion de réalisme beaucoup plus dynamique

Exercice : règle des 20/80

2. Application pratique sur un toit

Zone du dessin	Action (les 20 %)	Résultat (les 80 % perçus)
Zone de focus (souvent en bas, près du spectateur)	Dessinez précisément 5 ou 6 rangées d'ardoises avec leurs ombres.	L'œil identifie immédiatement la matière : "C'est de l'ardoise".
Zone de lumière	Laissez le papier blanc ou faites de simples pointillés.	Le cerveau interprète cela comme un reflet du soleil sur la pierre.
Zone lointaine	Ne faites que le contour global et un lavis de couleur uni.	La perspective atmosphérique est respectée, le toit semble s'éloigner.

Exercice : règle des 20/80

3. Pourquoi l'utiliser ?

- Vitesse : Essentiel quand on dessine en extérieur (météo changeante, confort précaire).
- Hiérarchie : Vous guidez le regard du spectateur là où vous le décidez (votre centre d'intérêt).
- Style : C'est ce qui différencie le "croquis de voyage" du "dessin technique". Le vide (le blanc du papier) est aussi important que le plein.

En résumé : Ne dessinez pas tout ce que vous savez être là, dessinez seulement ce qui est nécessaire pour comprendre ce que c'est.

Exercice : Village au toit d'ardoise



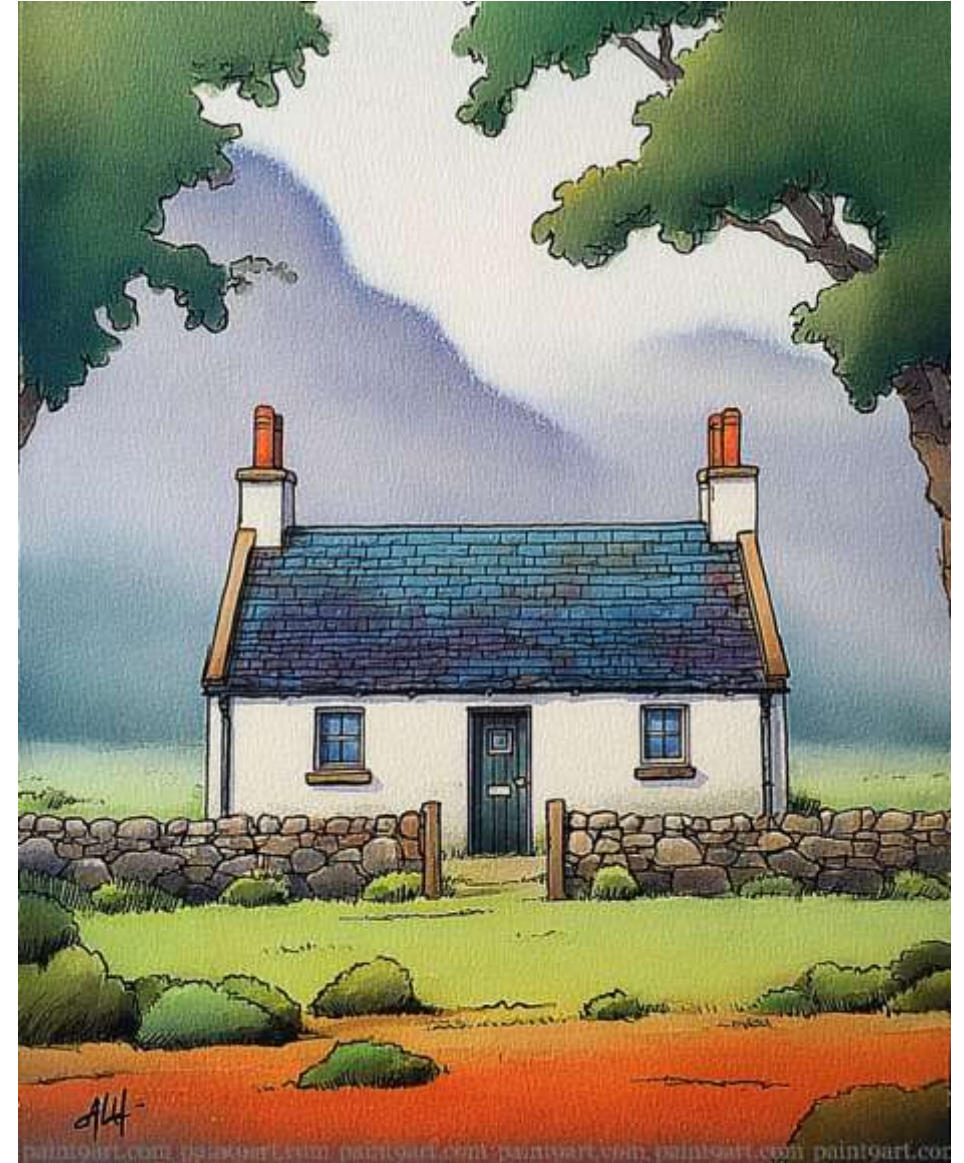
Exercice : Maisons sur une colline



Exemples de toits en ardoise en mode carnet de voyage



paint9art.com paint9art.com paint9art.com paint9art.com paint9art.com paint9art.com
Entr'Actes – Reproduction Interdite



Exemples de toits en ardoise en mode carnet de voyage



Exemples de toits en ardoise en mode carnet de voyage

