

mains dans l'argile

Auteur
Catherine Prungnaud

MODULE 1



sculpter
le corps humain
debout

Introduction

Sculpter un corps humain est la plus difficile et la plus merveilleuse des expériences en modelage, elle ne tient en rien au hasard, c'est un tissage complexe entre un savoir-faire, car la terre en demande et le lâcher-prise de la créativité.

Même si vous suivez ce modèle, **votre œuvre sera unique**, parce que vous êtes unique, elle va être nourrie de toutes vos désirs, vos envies, vos souhaits, mais aussi vos peurs et vos doutes, quand ils seront présents, concentrez-vous sur ce que je suis en train de vous partager, ne vous découragez pas, surtout continuez, vous êtes entrain de vous imprégnez d'énormément de contenus.

Avec l'expérience, vous ne vous poserez plus de questions vos mains, votre corps et votre cerveau auront assimilé un savoir et il ne restera plus que **le plaisir de la création**.

Comment choisir une posture ?

Une des premières étapes est celle du **choix de la position du corps**, je vous conseille d'avoir un modèle, car reproduire un corps humain est complexe, vous pouvez en récolter sur internet, découper des magazines et faire une collection, répliquer une

sculpture que vous avez déjà ou peut-être avez-vous la chance d'avoir accès à un cours de modèle vivant.

Vous êtes sculpteur et contrairement à un peintre, vous créez en trois dimensions, avant de mettre les mains dans la terre, familiarisez-vous avec votre modèle, imaginez toutes ses faces, faites des recherches anatomiques si nécessaire.

L'argile est très plastique, en principe vous pouvez modeler tout ce que vous souhaitez, mais retenez qu'une fois sèche et cuite, elle reste **une matière relativement fragile**, même si certaines œuvres ont traversé les siècles.

Évitez tout de même, les positions avec des parties qui dépassent beaucoup, des postures déséquilibrées, des parties très fines, car tout cela sera sujet à la casse avec le temps.

Ou alors, jouez avec cette contrainte, comme je l'ai fait dans une de mes œuvres « La Balance », les bras en posture horizontale sont soutenus par un effet de liens imaginaires.



Vous devez **adapter votre idée avec la matière qui la compose**, sauf si vous envisagez par la suite de reproduire votre œuvre en résine ou en bronze dans ce cas vous pouvez tout vous permettre.

Essayez toujours de **rechercher la stabilité de votre œuvre**, pour les sujets longilignes, vérifiez d'avoir une base ou un socle assez large ou enfilés sur une tige en métal.

Dans ce cours, vous **sculptez une position debout**, vous allez devoir jouer les équilibristes en permanence, suivre chaque étape dans un ordre précis, optimiser les états de séchage de l'argile afin que tous se mette en place facilement, c'est vous qui devez vous adapter à la matière et non l'inverse.



Le choix de la terre

Celui-ci va être **déterminant dans le rendu final**, une faïence vous donnera un rendu lisse que vous pourrez accentuer encore et mettre en valeur avec la patine, une argile chamottée donnera un côté brut intéressant si elle est en lien avec votre sujet, pour rappel la chamotte est de la terre cuite, concassée et réintroduite dans de la terre fraîche, je la déconseille pour toutes les petites pièces car les grains peuvent empêcher le façonnage des détails en particulier sur les petits visages, par contre elle est idéale pour les grandes œuvres car elle permet un meilleur maintien pendant le montage et une plus grande solidité dans le temps.

Vous pouvez aussi utiliser de l'argile sans cuisson, elle est intéressante quand vous n'avez pas la possibilité de cuire vos pièces, par contre elle sèche plus vite qu'une terre à cuire, à cause de la résine qu'elle contient et qui permet son durcissement.

Comme vous modelez pendant plusieurs séances, prenez grand soin de la maintenir sous plusieurs couches de chiffons humides, doublés de sacs plastiques et vérifiez de temps en temps.

Pour réaliser une sculpture de 34 cm de haut, 5 kg d'argile suffiront.

Les outils

Voici la liste d'outils idéale pour sculpter le corps humain



- **une tournette**

Vous sculptez en trois dimensions, c'est-à-dire que vous avez besoin de valider que votre œuvre est juste de tous les côtés en permanence, la tournette ou plateau en bois est indispensable.

- **une planche en bois brut**

Vous devez toujours travailler sur du bois brut, car il absorbe l'humidité de la terre et permet de décoller facilement votre œuvre du support.

- **un petit tasseau**

Ce simple morceau de bois, permet de rectifier les formes avec de simples tapotements.

- des chiffons et morceaux de mousse

Collectionnez une série de chiffons et de morceaux de mousse, ils vont **protéger et éviter les déformations** de votre œuvre quand votre argile est encore molle.

- des couteaux ronds et pointus

Ils font partie des indispensables de l'atelier, ceux avec une pointe ronde permettent de sculpter et les plus pointus peuvent par exemple, aider à séparer une sculpture pour la vider.



- un mini-couteau

Idéal pour **finaliser les détails**, il a souvent un côté plat et l'autre courbe très pratique pour épouser les formes.

- des gradines bois et métal

Un des outils principaux dans votre trousse, elles existent en bois pour la terre fraîche et en métal sur une terre plus rassie (vous pouvez aussi utiliser un couteau à dents). La gradine tient le rôle du râteau au jardin, grâce à leurs stries, elles **égalisent les surfaces** par des gestes répétés et croisés, il suffit de passer un petit coup d'éponge pour supprimer leurs marques.

- des pinceaux usés

ils vont pouvoir aller là où vos doigts sont trop gros, choisissez-les plutôt usés, leurs poils auront plus de résistance.

- des ébauchoirs

Il en existe de différentes formes et tailles, ils servent principalement à modeler et corriger votre sculpture.



- des mirettes

Cet outil a beaucoup d'utilisations en modelage, il existe dans de nombreuses tailles, de la plus petite qui mesure quelques millimètres à la plus grande qui sert à évider votre pièce. Suivant la forme de son fil, rond ou coupant, elle enlève plus ou moins de terre.

- pics bois et métal

Les pics en bois sont de simples pics-brochettes qui se jettent au fur et à mesure de leur usure, le pic en métal est vraiment utile dans les petits détails et aussi pour **marquer les séparations en profondeur**.

- une potence

C'est l'outil indispensable dans ce cours, il s'agit d'un support en bois muni d'un ou deux axes mobiles en métal qui permet de maintenir une sculpture en posture debout et contrer les effets du poids de la terre. Vous pouvez en fabriquer facilement avec une planche en bois, des tiges filetées et des écrous, ou alors en trouver dans le commerce sur internet.



Le corps humain, un jeu de construction

La plus grande problématique pour commencer une sculpture est de **comprendre les formes géométriques de bases** qui la constituent, c'est un peu comme si vous deviez remonter le temps jusqu'à la genèse de l'œuvre.

Dans la première étape, vous devez définir les formes les plus simples, comme des ronds, des carrés, des triangles, des cônes...qui compose votre posture.

Cette lecture est primordiale pour vos premiers gestes, elle vous **facilitera le montage de votre corps**, imaginez-le comme un jeu de construction où vous devriez ajuster toutes ses formes ensemble, la tête est un ovale, les cuisses et le torse des triangles de tailles différentes, les épaules des ronds ...

C'est simple et complexe à la fois, car le corps humain répond à des proportions communes à toute l'humanité, elles sont inscrites dans votre mémoire, c'est ce qui vous permet de savoir et de corriger tout de suite une forme fautive, pendant votre modelage, **utilisez cette intuition** inscrite au fond de vous.

Vous souhaitez reproduire un corps humain, vous devez avoir en même temps la **vision globale de la posture de votre projet et une cohérence sur les détails de chacune des parties**, tout est lié, par exemple si la taille est déhanchée elle va influencer le mouvement de la jambe, raccourcir et plissée le buste du côté qui penche, un bras levé va étirer le sein et changer sa forme et ainsi de suite...

Ce n'est pas seulement la peau que vous reproduisez, mais tous les organes sous-jacents et en particulier le squelette qui crée la

tension du corps, c'est lui qui va accompagner la posture, et que l'on doit deviner en regardant votre œuvre, **retenez que les os des membres ne sont jamais courbes.**

Ce cours est tout sauf un cours d'anatomie, si vous souhaitez étudier en profondeur ce sujet, il y a énormément d'informations sur internet ou dans des livres, je ne pense pas que connaître les noms de chaque muscle, chaque os, va vous aider dans la création d'une sculpture, par contre un minimum de connaissances des formes est indispensable.

En effet, comment modeler la rondeur d'une épaule, la puissance d'un cou ou la sensualité d'une poitrine, sans connaître et s'intéresser un tant soit peu à votre sujet.

Vous croyez connaître le corps humain parce que vous en voyez tous les jours autour de vous, effectivement, vous êtes certainement entourés de beaucoup de personnes, mais les voyez-vous vraiment ? Si vous souhaitez progresser dans la reproduction du corps, il va falloir étendre votre apprentissage au-delà des séances de modelage, et ouvrir votre regard dans les moindres occasions du quotidien, plusieurs fois par jour, posez-vous cette question, qu'est-ce que je pourrais apprendre en regardant, ce spectacle ? Ce magazine ? Internet ? De mon interlocuteur ? Dans ma famille ?...tout doit être prétexte à expérimentation, petit à petit cela deviendra une habitude et vous verrez vos modelages changer.

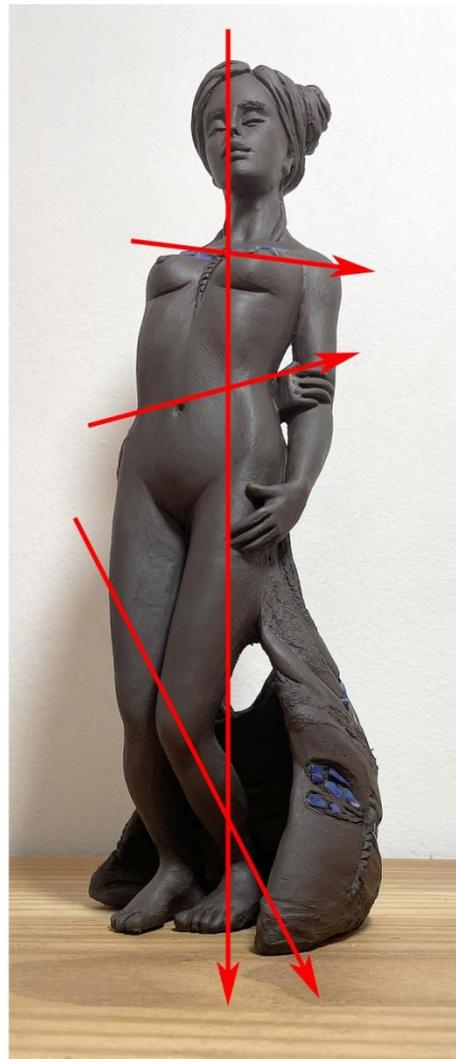
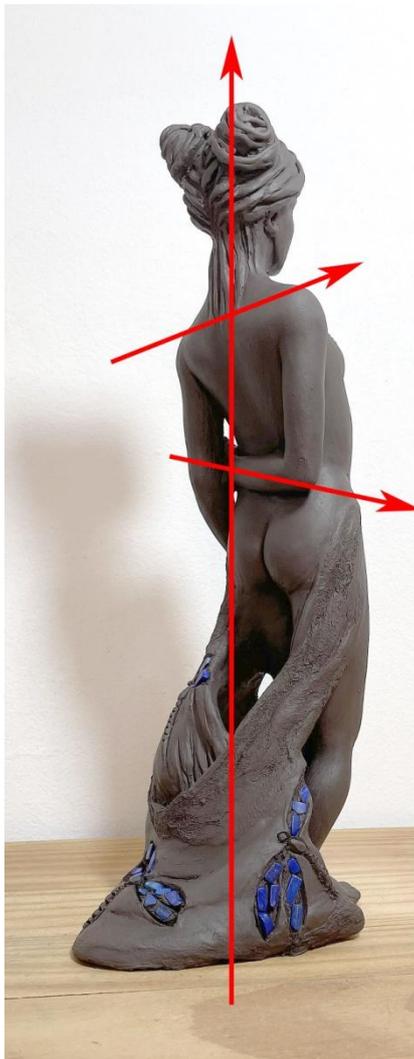
Bien sûr, vous pouvez aussi fréquenter les galeries d'art et les musées, vous y trouverez une mine d'or d'enseignement auprès des grands maîtres, mais là aussi, vous devez y aller dans le but de revenir avec de l'information et non pas seulement avec un regard touristique, qu'avez-vous appris ? Le dessin d'une oreille, la complexité d'un drapé ? N'hésitez pas à prendre des notes.

Ce cours, à bien évidemment pour finalité de vous accompagner à sculpter un corps, mais si vous souhaitez vraiment **apprendre pour vous libérer et développer votre créativité**, je vous invite à suivre les conseils ci-dessus.

main dans la terre

Les lignes de force

Après avoir fait l'inventaire de toutes les formes de bases qui constituent les volumes, vous devez déterminer les lignes de force.



Une ligne de force est un trait, un axe invisible, qui guide inconsciemment **le regard vers la bonne lecture de l'œuvre**, lors de la conception, vous devez les visualiser, car elles vont grandement vous aider, un peu comme des flèches qui vous indiquent la direction et qui vous empêchent de vous perdre.

Elles peuvent suivre, un regard, la courbure d'un dos, l'appui d'une jambe, concrètement, il s'agit de quelques traits que vous pouvez tracer sur votre modèle, puis de temps en temps, validez que vous avez bien gardé vos axes.

Regardez **les lignes de force** du modèle ci-dessus, il s'agit d'un nu debout, en étudiant de plus près, vous pouvez remarquer les axes qui le composent. En premier le vertical qui traverse le modèle, puis celui qui souligne le léger déhanché provoqué par la jambe repliée, cette ligne oblique répond inversement à celle des épaules. Ce jeu de croisements invisibles compose une sorte de squelette qui maintient la logique du corps. Si vous optez pour une position stable de face, les lignes seront simplement verticales et horizontales.



Rester dans les bonnes proportions

Une des difficultés dans la réalisation d'un humain est de **rester dans les bonnes proportions** quelle que soit la posture choisie, si vous sculpez un humain debout, il vous sera plus facile de les vérifier tout au long du modelage, si votre modèle est assis, c'est un peu plus compliqué, pour cela, vous devez déterminer votre

gabarit dès le début, avec la création du volume de la tête, puisque c'est elle qui sert de maître étalon pour le reste du corps.

Pour rappel, **un corps contient environ 8 têtes**, regardez le dessin fourni en dessous et vous connaîtrez la mesure de chacun des éléments de votre jeu de construction.

Vous n'êtes pas obligé de modeler votre tête en premier, mais simplement de décider de sa taille, notez-là, dessinez-là ou faites rapidement, son volume, vous allez vous servir pendant la réalisation du corps, **pour vérifier la taille des parties**.

Avec cette approche simplifiée du jeu de construction, vous allez vous focaliser sur des bases d'assemblage et oubliez dans un premier temps les détails, **le montage du corps humain est un peu comme le réglage d'une photo, floue au début et de plus en plus nette au fil du temps**.



Prendre de bonnes habitudes

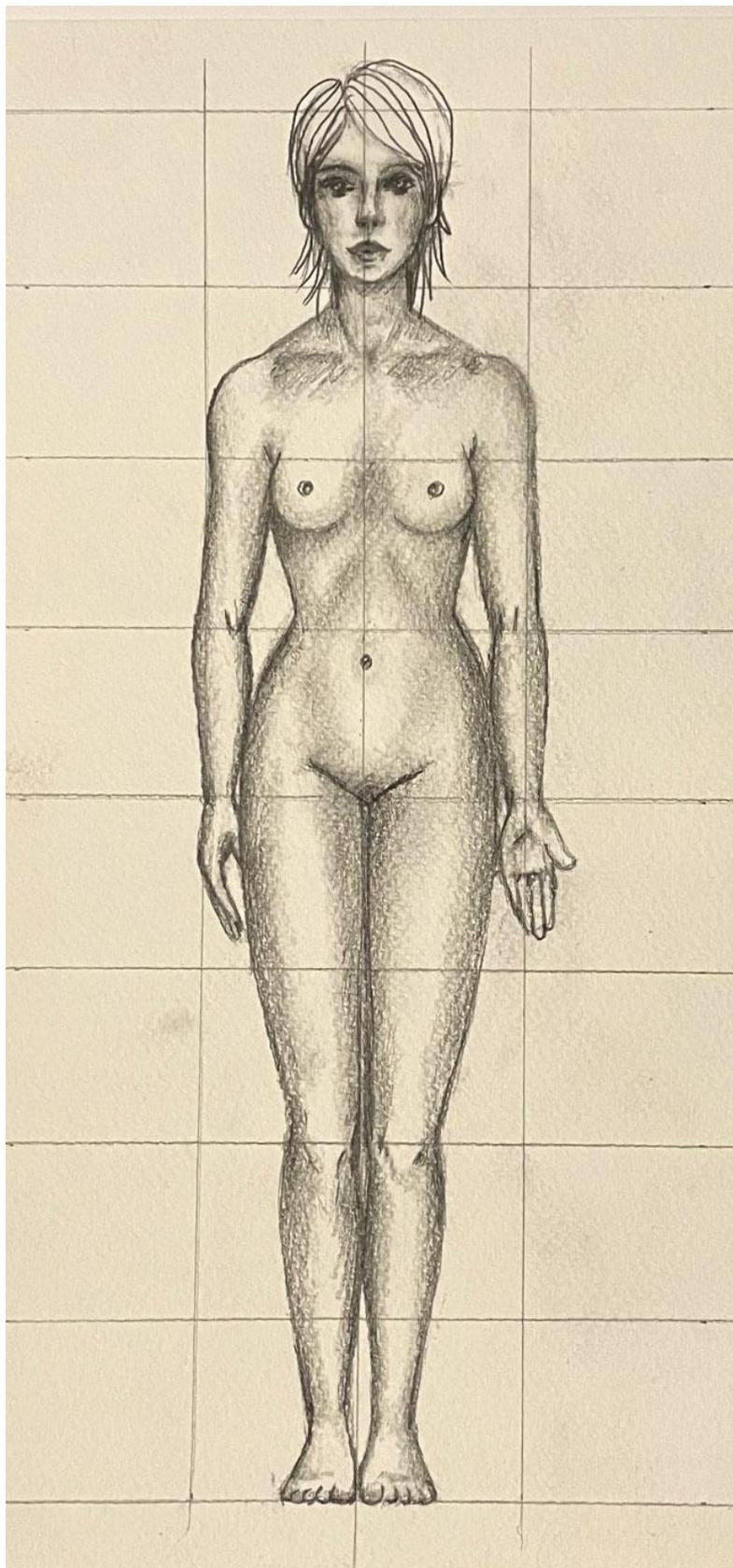
Donnez-vous un **objectif pour la séance**, si vous n'avez qu'une heure ou deux, évaluez ce que vous pouvez faire pendant ce laps de temps, inutile de vous mettre la pression, un autre conseil, pour une séance comme le vidage, qui demande un peu de concentration et d'application, faites-là quand vous n'avez pas de contrainte horaire.

Vous allez maintenant **entrer dans le vif du sujet** avec le module 2, en tout premier, **créer le gabarit de la tête qui va déterminer la taille du corps**, par exemple, si votre tête mesure 4 cm, le triangle du buste du cou à la taille fera 8 cm puisqu'il correspond à deux têtes, idem pour le triangle d'une cuisse qui lui aussi à la valeur de deux têtes...et ainsi de suite.

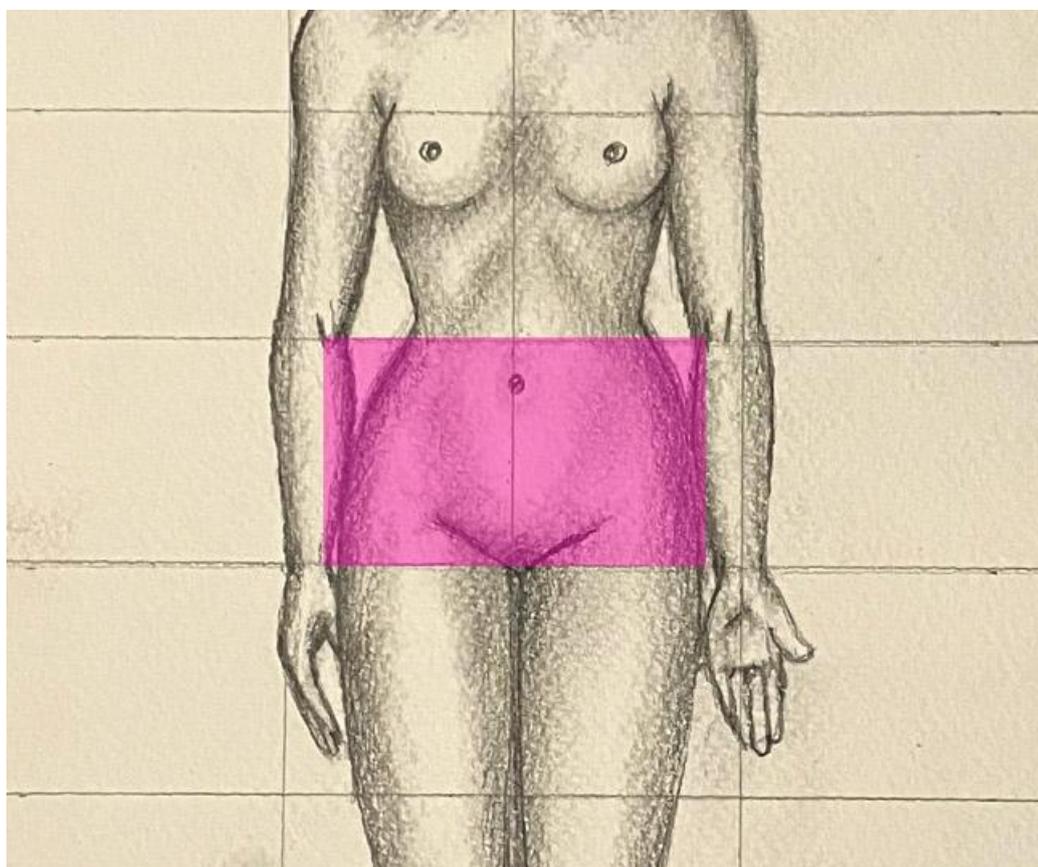
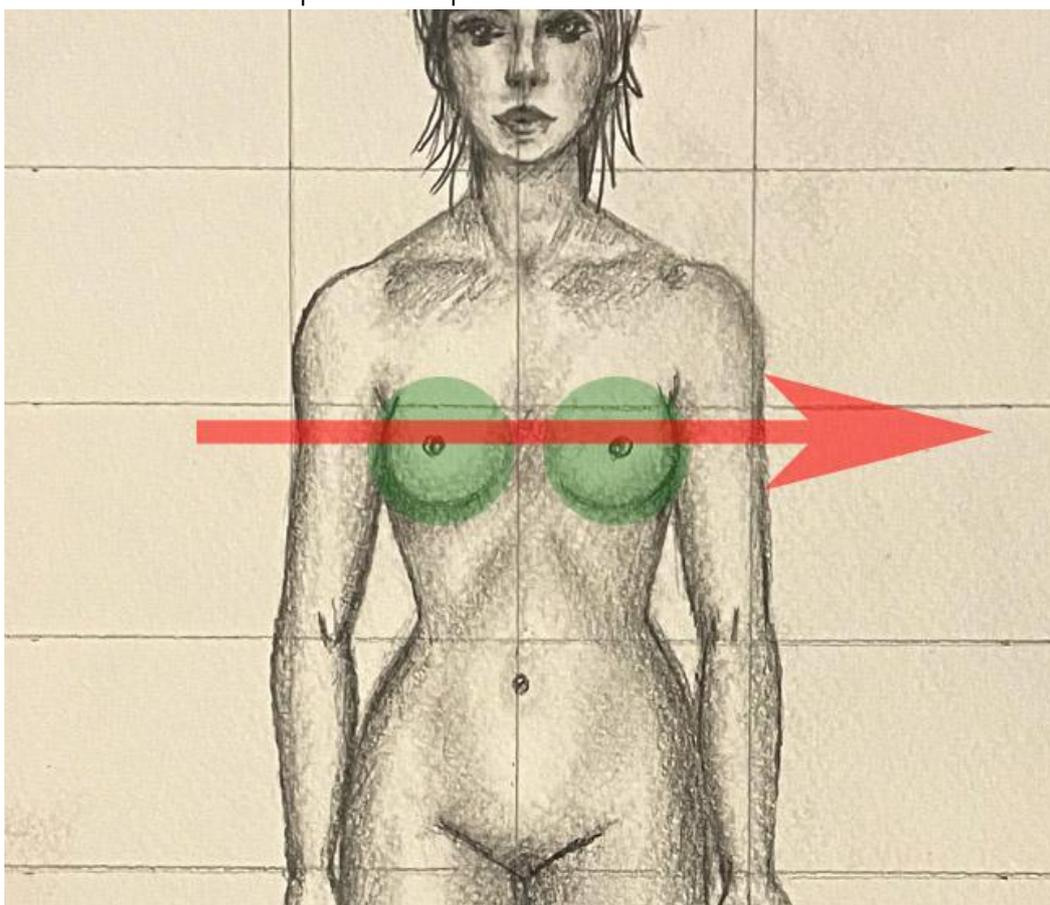
*Retrouvez ci-dessous, les dessins du cours,
je vous conseille de les imprimer, afin de les avoir toujours à côté de vous pendant
votre modelage, protégez-les sous des fiches plastique.*

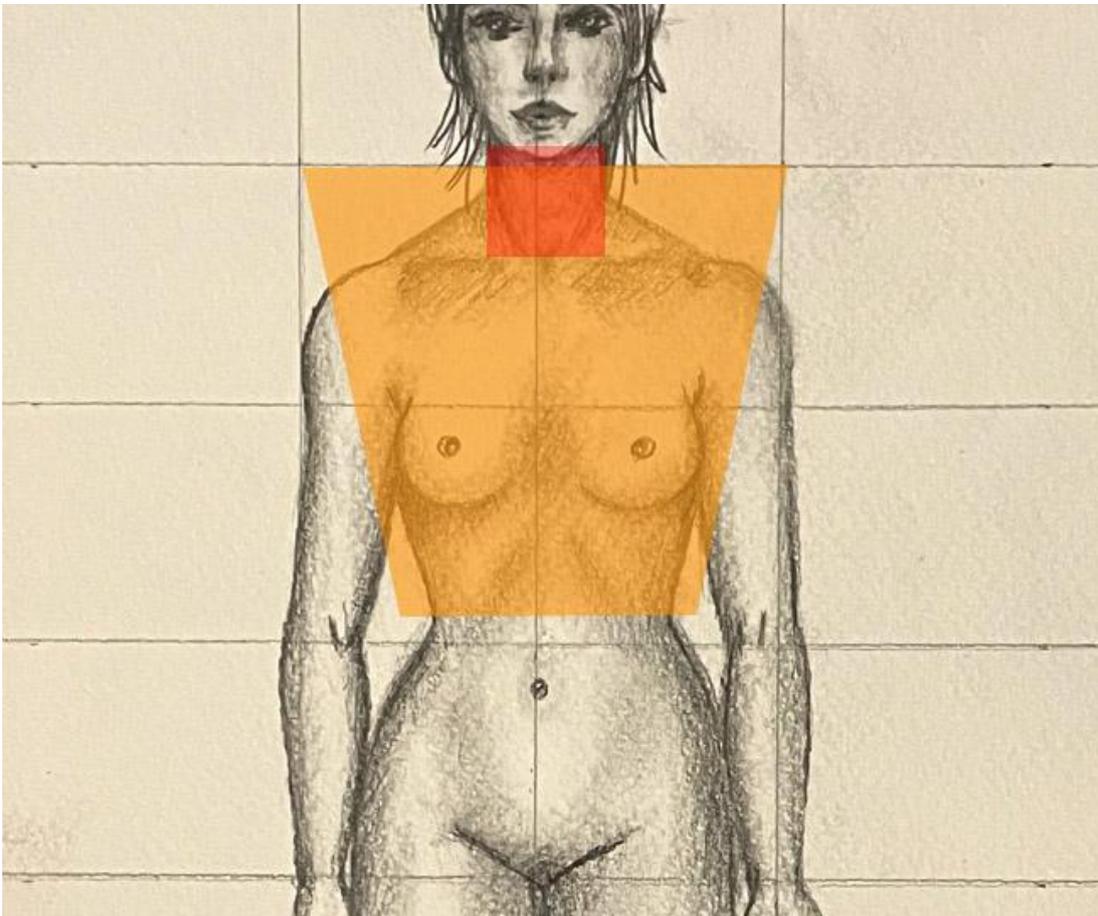
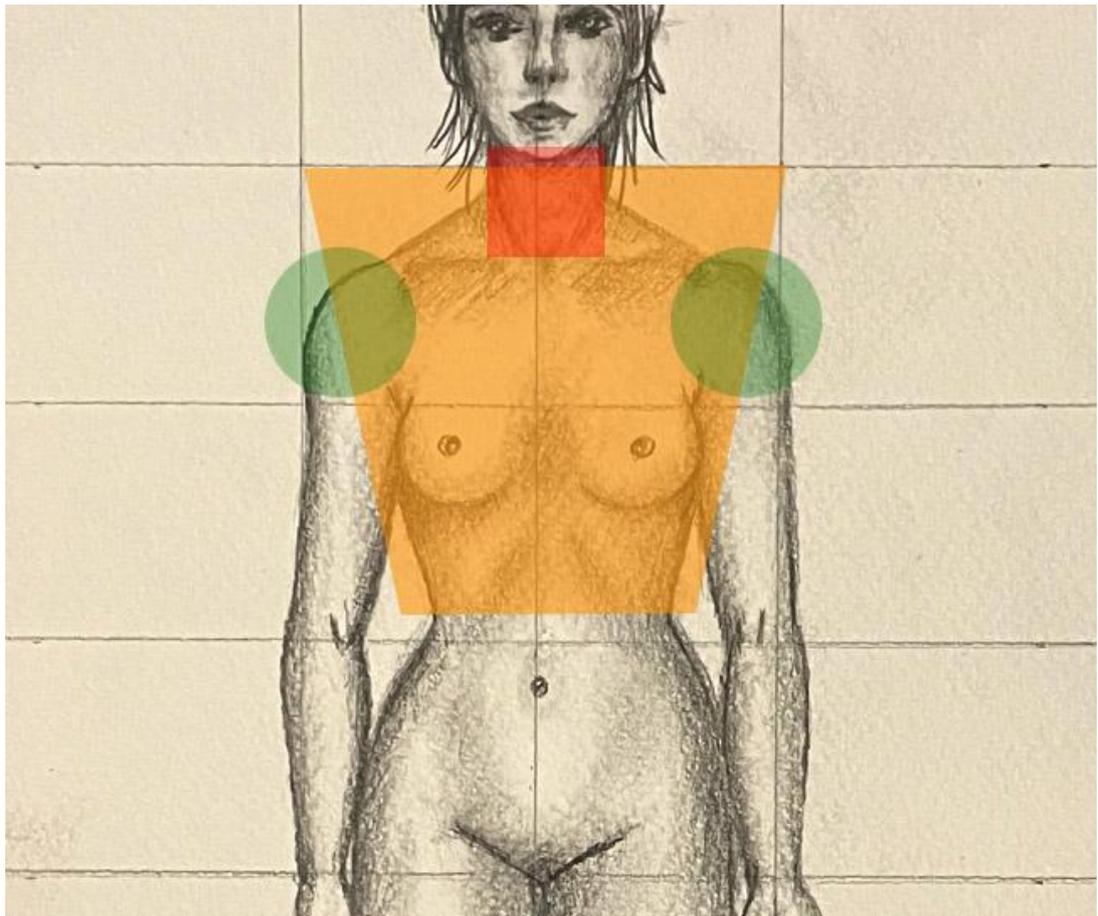
Les bonnes proportions

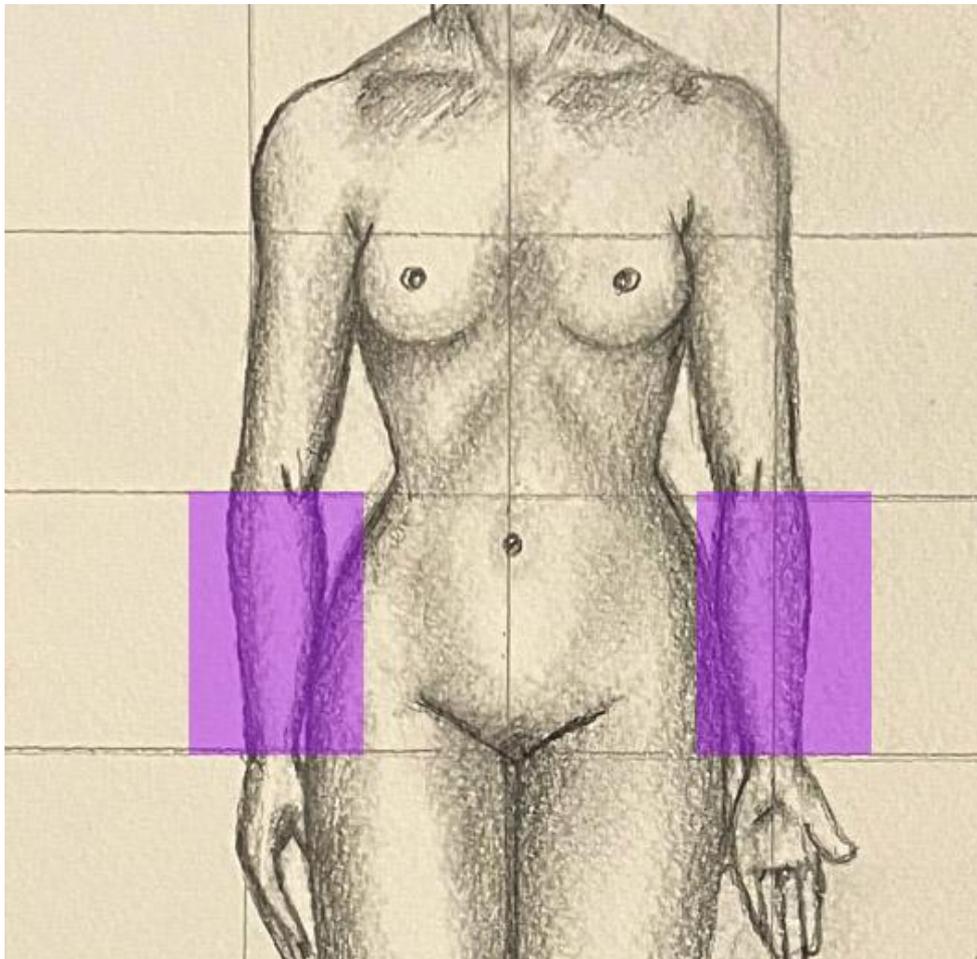
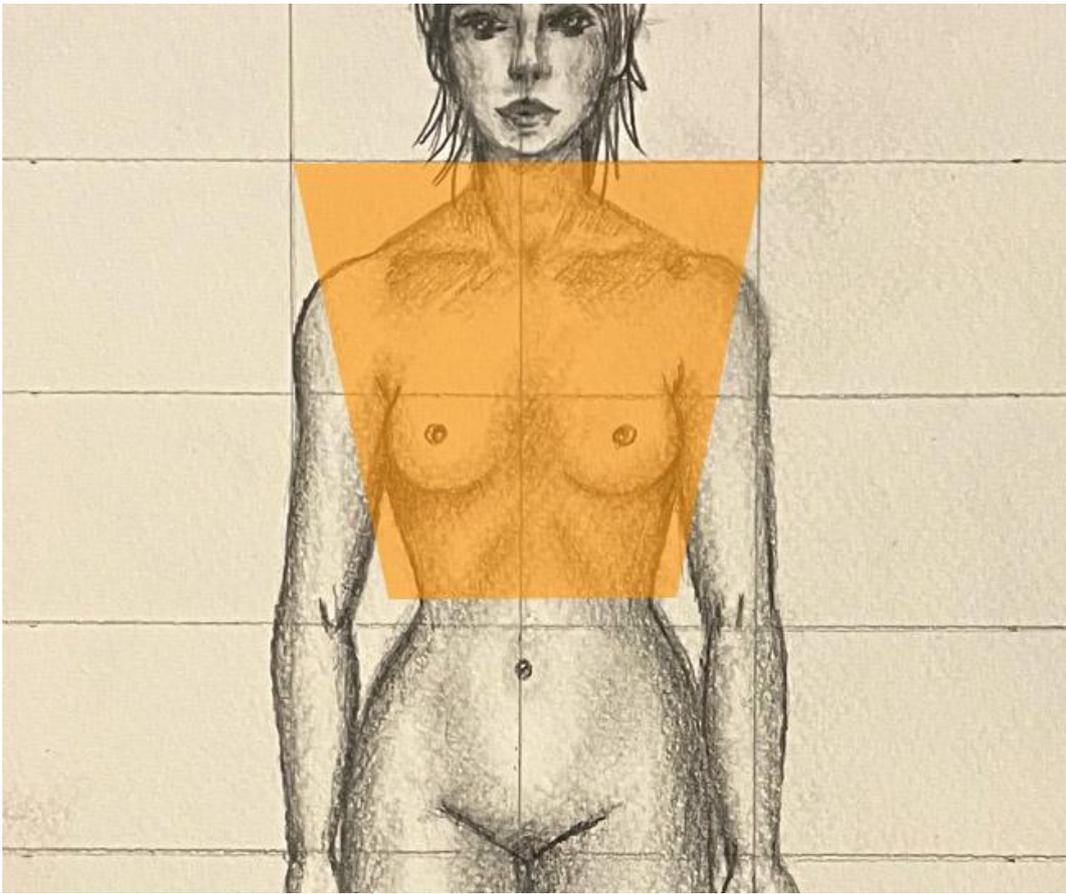
Ce dessin, va vous permettre de mesurer régulièrement votre sculpture pour rester dans des proportions justes.

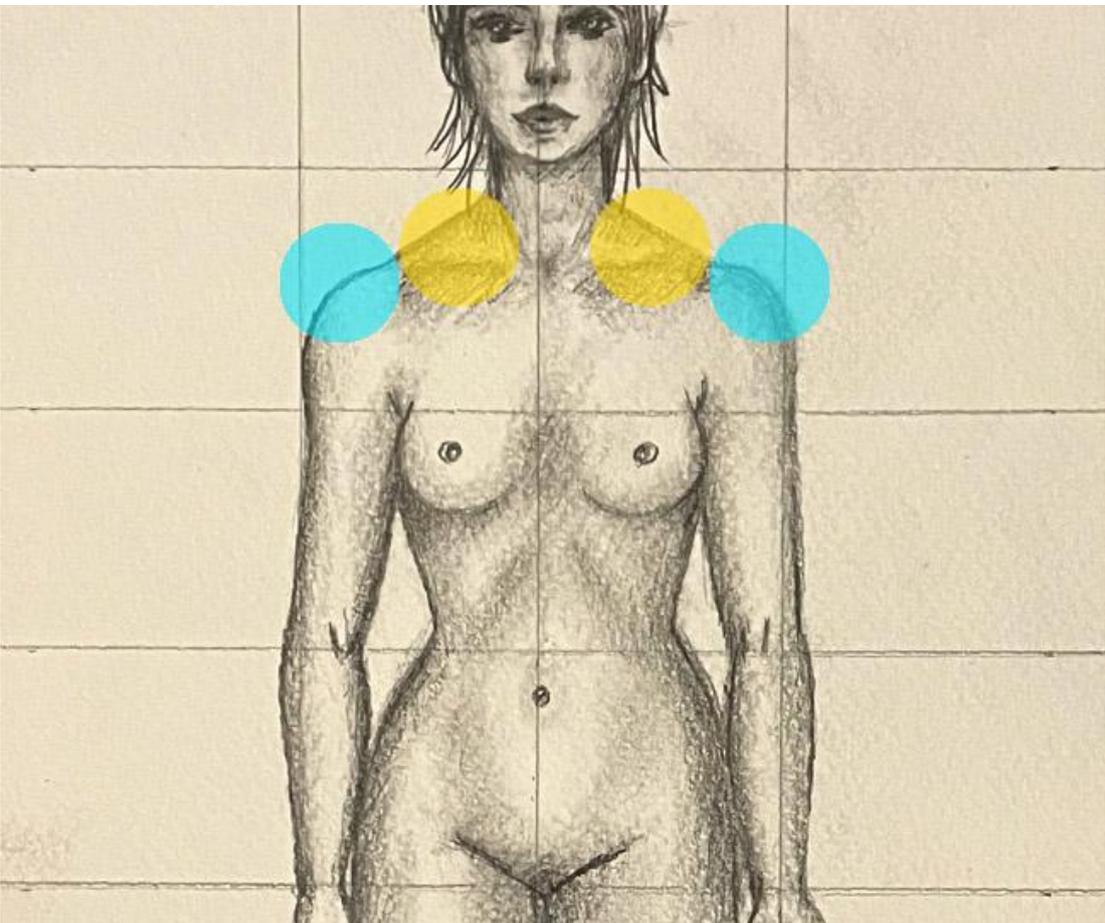
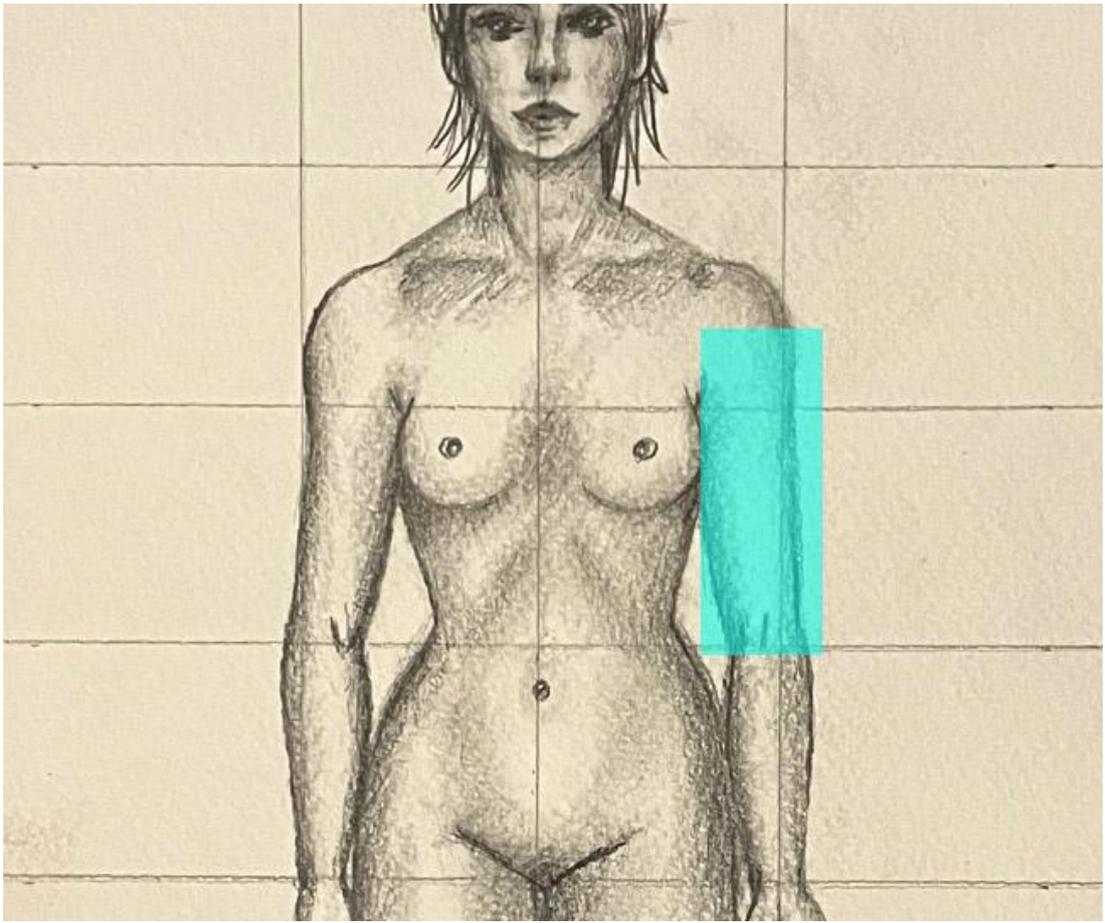


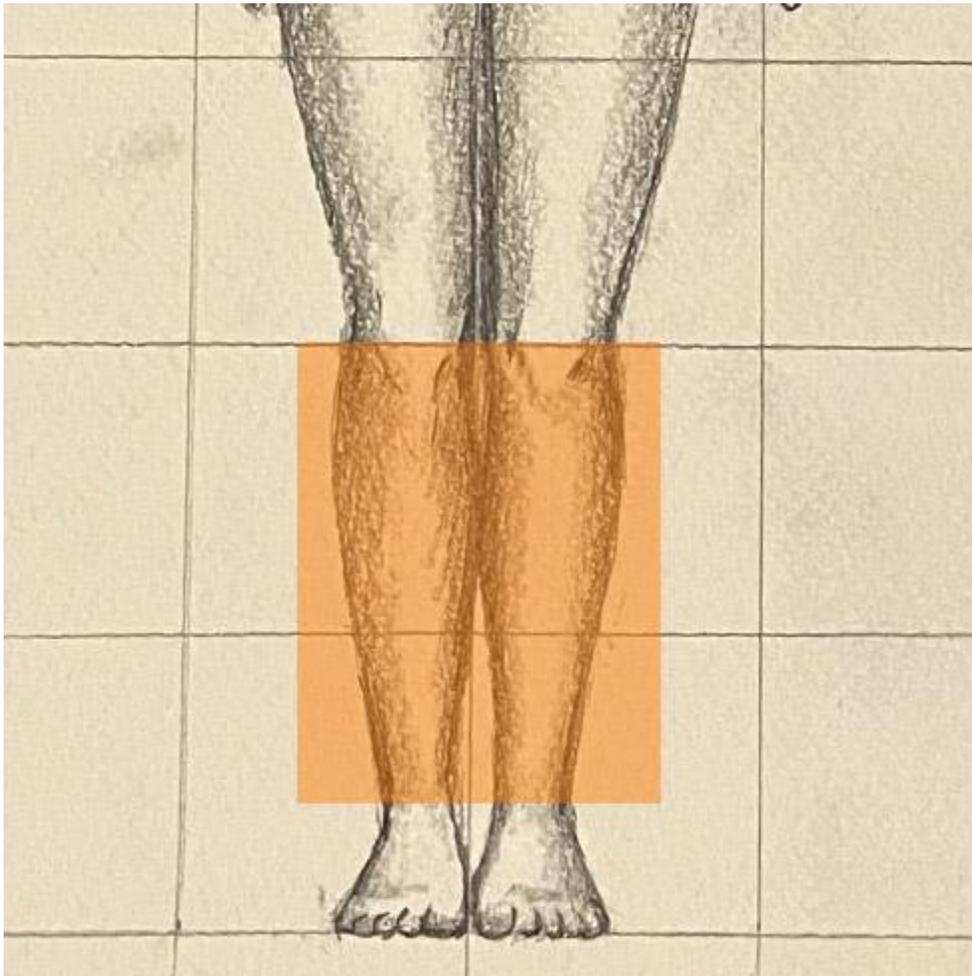
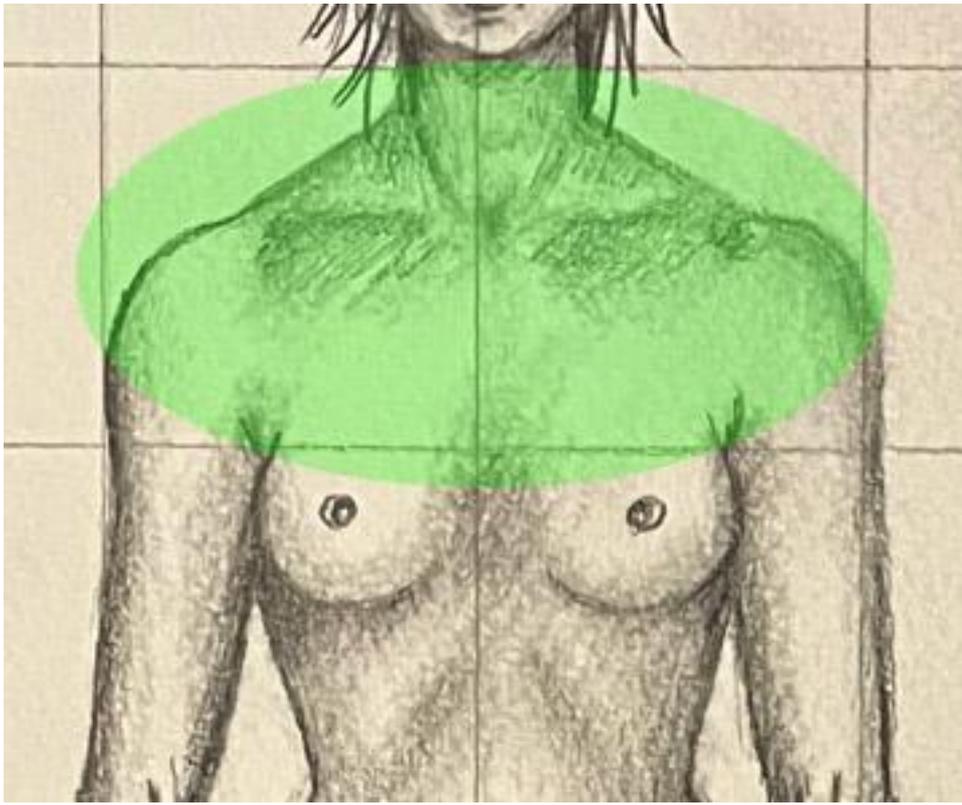
Vous allez retrouver ces dessins, au moment opportun du cours, ils soulignent des parties importantes à mesurer.

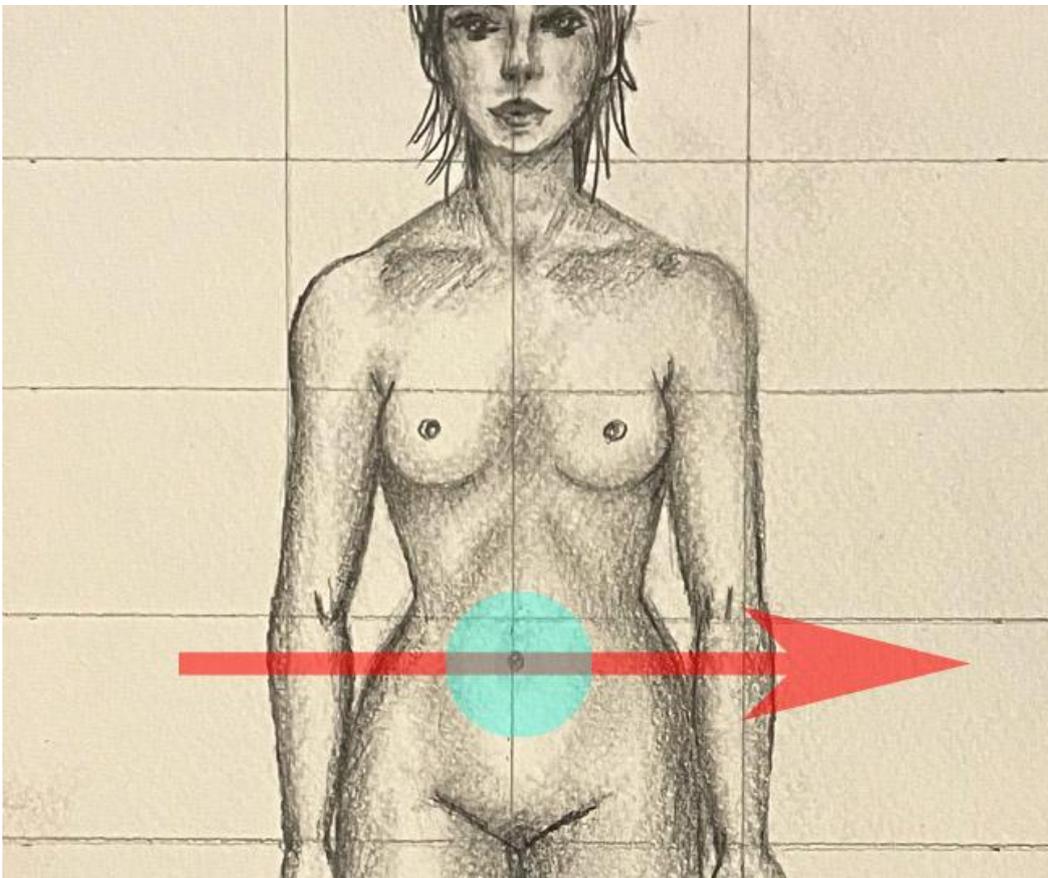
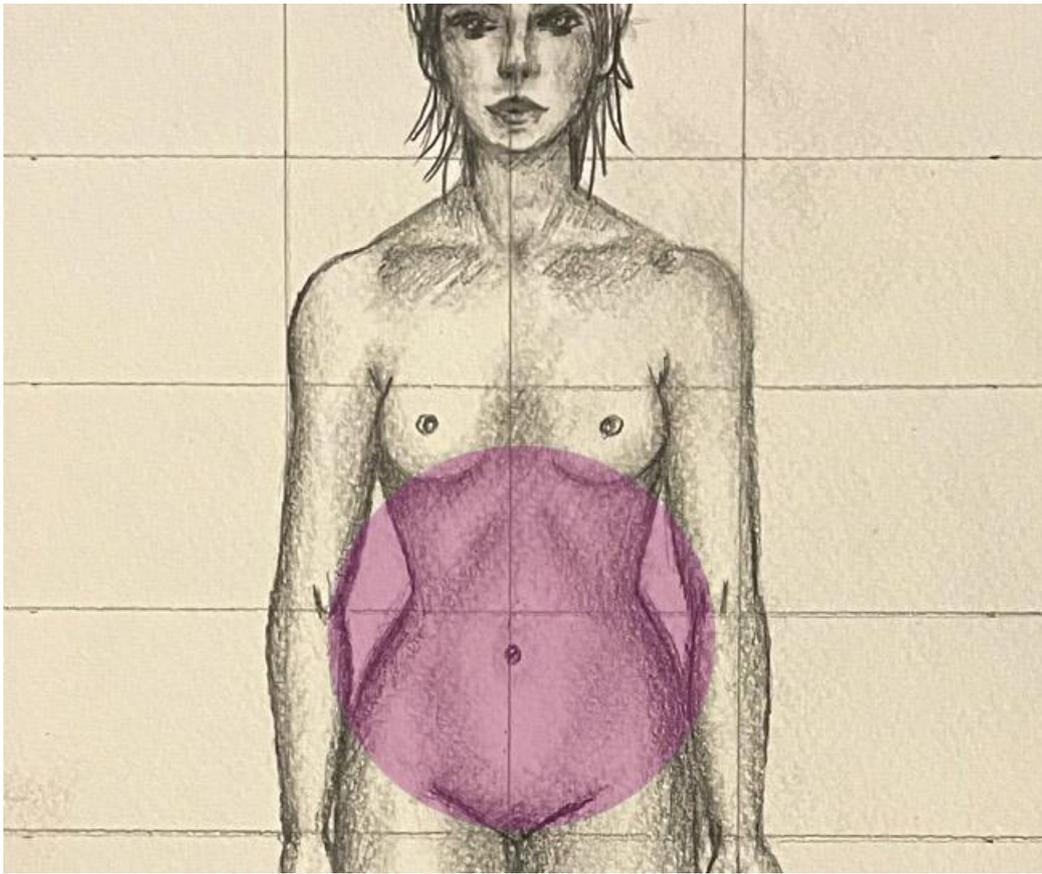


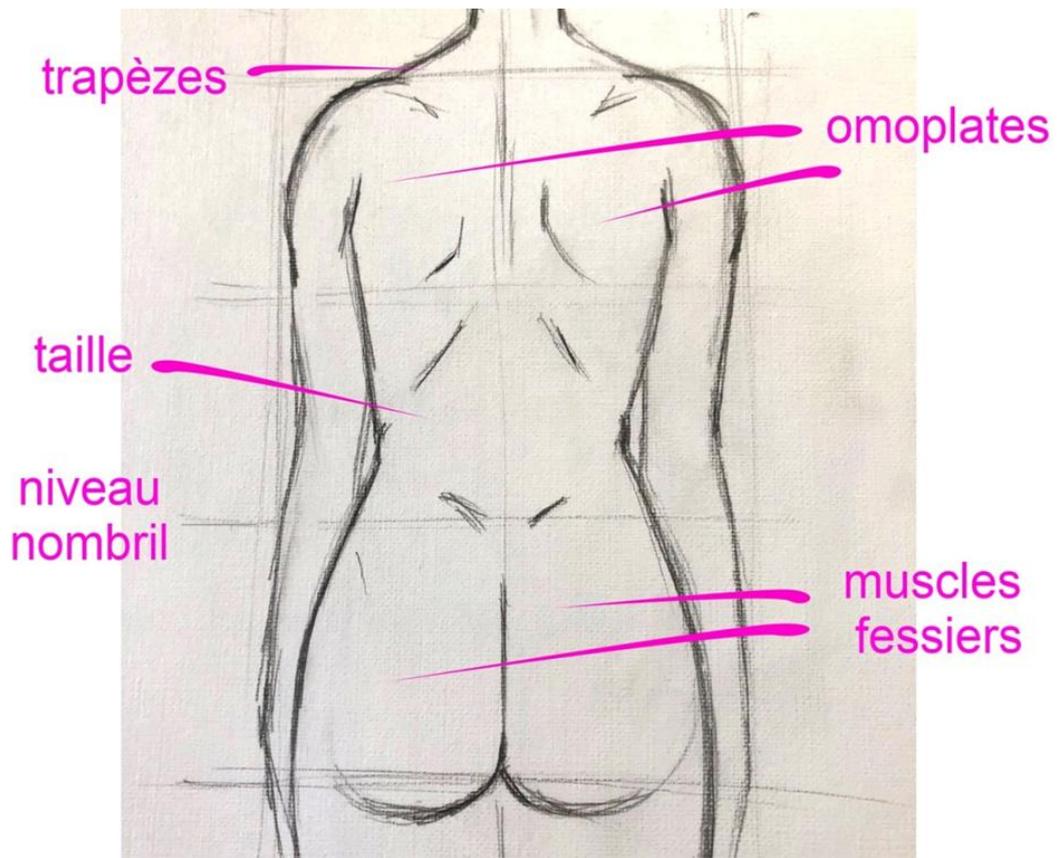












trapèzes

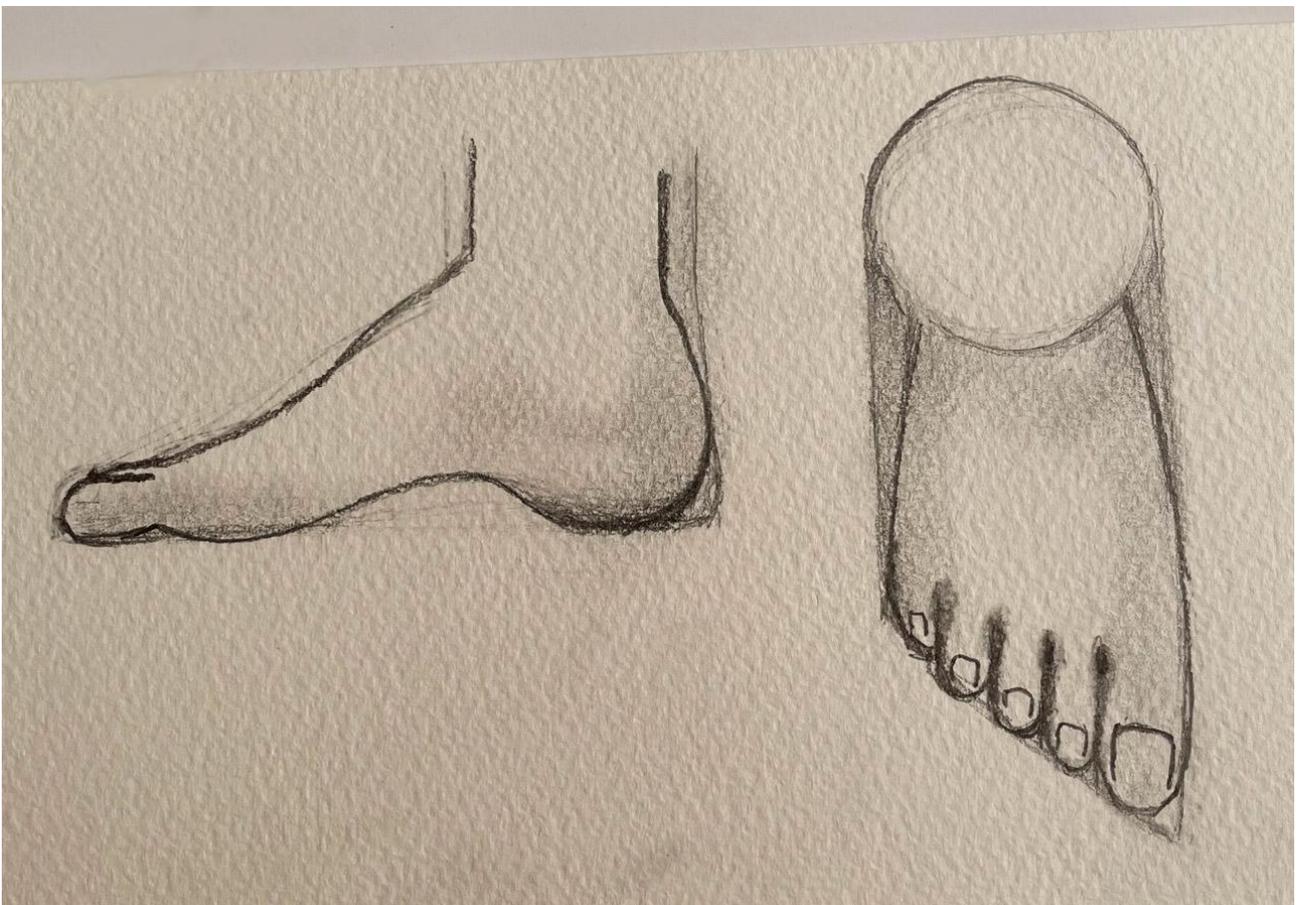
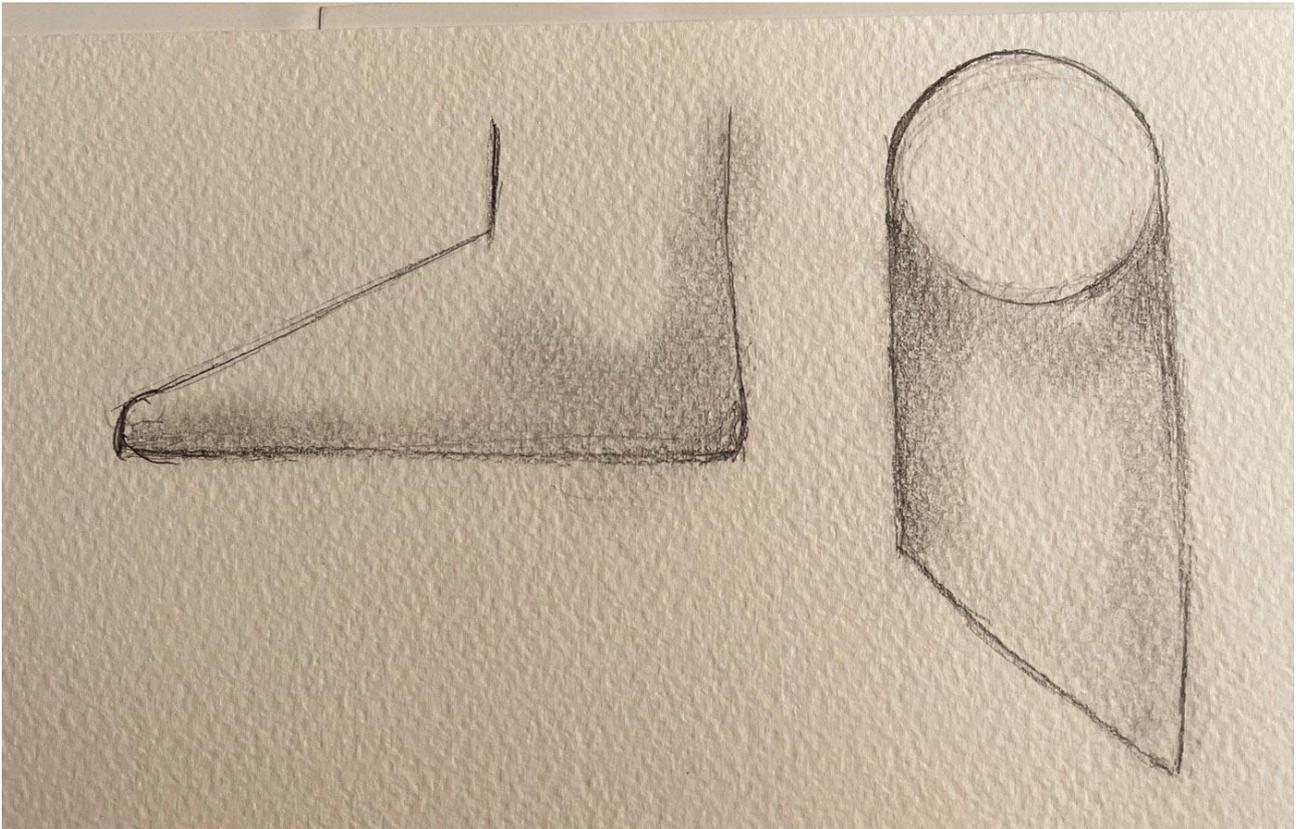
omoplates

taille

niveau
nombril

muscles
fessiers

Voici un petit schéma des formes de base d'un pied...



...et le dessin simplifié d'une main, remarquez que le pouce est implanté assez bas et que son ongle arrive à la base de l'index.



Ce livret fait partie de la formation
« Apprendre à sculpter le corps humain debout »
créé par Catherine Prungnaud
Créatrice artistique

[Blog : https://mainsdanslaterre.com/](https://mainsdanslaterre.com/)