

Sculpter le corps humain

Par Catherine Prunnaud

Auteur du blog
mainsdanslaterre.com



Posture
Assise

mainsdanslaterre

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 le modèle partagé dans ce livre, **votre œuvre sera unique**, parce que vous êtes unique, elle va être nourrie de tous vos désirs, vos envies, vos souhaits, mais aussi vos peurs et vos doutes, concentrez-vous sur le plaisir du moment présent.

Avec l'expérience, vous vous poserez de moins en moins de questions, vos mains, votre corps et votre cerveau auront assimilé un savoir et il ne restera plus que **la joie 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 des 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 un socle assez large ou pris sur une tige en métal.

Dans ce cours vous sculpez une position assise, plutôt complexe, les étapes suivent une certaine logique, afin que tout soit juste et se mette en place facilement en fonction des différents états de séchage du modelage.



Grès noir très
chamotté

le choix de la terre

Une fois que vous avez votre position en tenant compte des conseils ci-dessus, vient le choix de la terre, il va être **déterminant dans le rendu final**, une faïence vous donnera un rendu lisse que vous pourrez accentuer encore et mettre en valeur pendant la patine, un grès chamotté donnera un côté brut intéressant. Pour rappel la chamotte est de la terre cuite, concassée et réintroduite dans de la terre fraîche, je la déconseille pour les toutes 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 résumer, retenez que vous devez sélectionner votre terre en fonction de la finition choisie.

les outils

Voici la liste d'outils idéale pour sculpter le corps humain, bien sûr, elle n'est pas exhaustive, vous pouvez l'agrémenter suivant votre façon de modeler.

- 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.

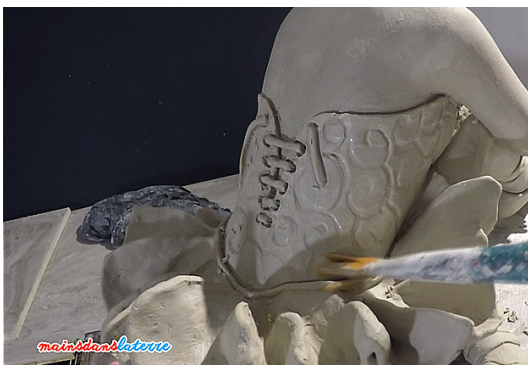


- une planche en bois brut

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 presse-ail

Cet ustensile qui a plutôt sa place habituellement dans la cuisine est vraiment utile en modelage, vous pourrez vous en servir pour faire des cheveux ou bien utilisez ses filaments dans de nombreuses occasions ; comme pour faire le laçage du corsage.



- 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 modeler 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. 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

Les plus petits, vont pouvoir aller là où vos doigts sont trop gros, les moyens et les grands vont vous servir pour lisser l'argile ou pour enlever l'excédant de poussière, 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.



- des pics en 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.

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 composent 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 ou 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 étiré 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 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, photographier un détail qui vous inspire, voir faire quelques croquis.

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.

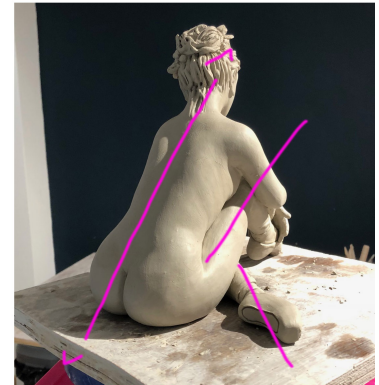
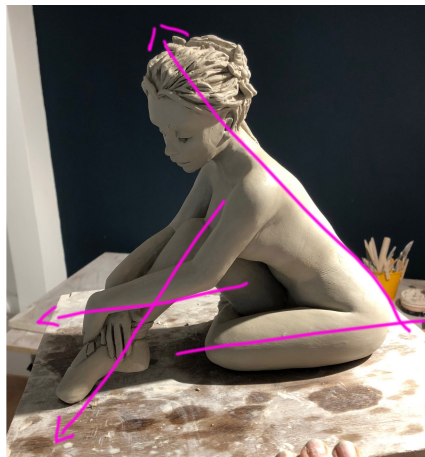
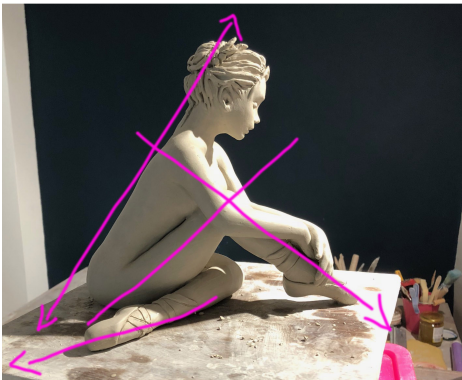


les lignes de force

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 forces du modèle ci-dessus, il s'agit d'un nu assis, refermé sur lui-même. Juste en traçant ces quelques lignes, on peut déjà apercevoir, la forme principale qui en découle ; une pyramide. Cette réflexion vous donne déjà beaucoup d'indications sur la suite du modelage, vous savez que les jambes et les pieds auront des positions très différentes, par contre les bras sont assez symétriques, les mains seront superposées et ainsi de suite, bien sûr vous n'aurez peut-être pas la chance d'avoir une photo de tous les côtés, mais ce petit exercice peut déjà quand même vous guider.

rester dans les bonnes proportions

Une des difficultés dans la réalisation d'un humain est de **rester dans les bonnes proportions** quelque soit la posture choisie, si vous sculptez 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.

Par exemple, si vous décidez que le volume de la tête mesure 5 cm votre sculpture fera 40 cm de hauteur.

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

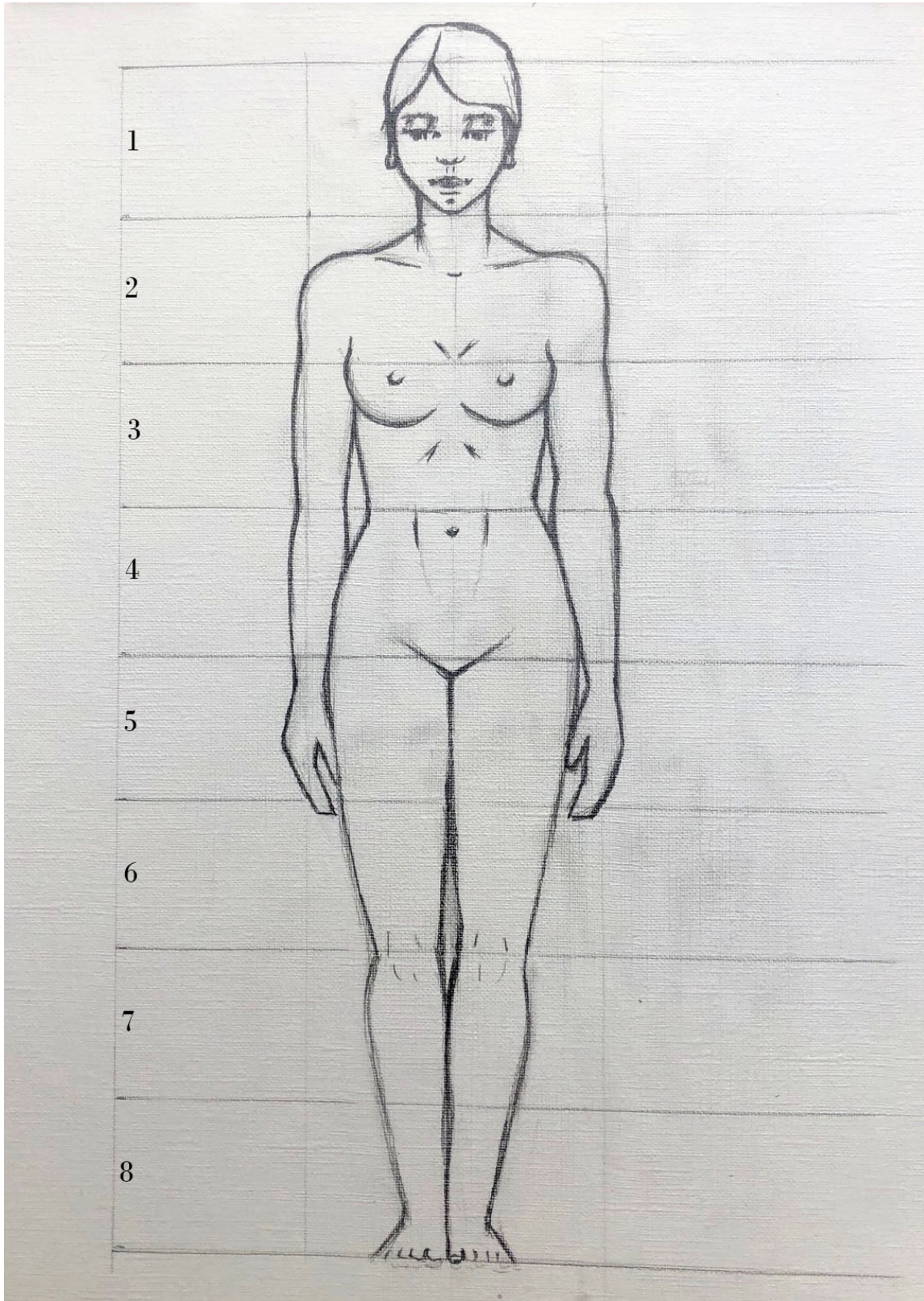
Donnez-vous un **objectif pour la séance**, si vous n'avez qu'une heure ou deux, évaluez ce que vous pouvez faire pendant ce laps de temps, inutile de vous mettre la pression, un autre conseil, pour une séance comme le vidage, qui demande un peu de concentration et d'application, faites-là quand vous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

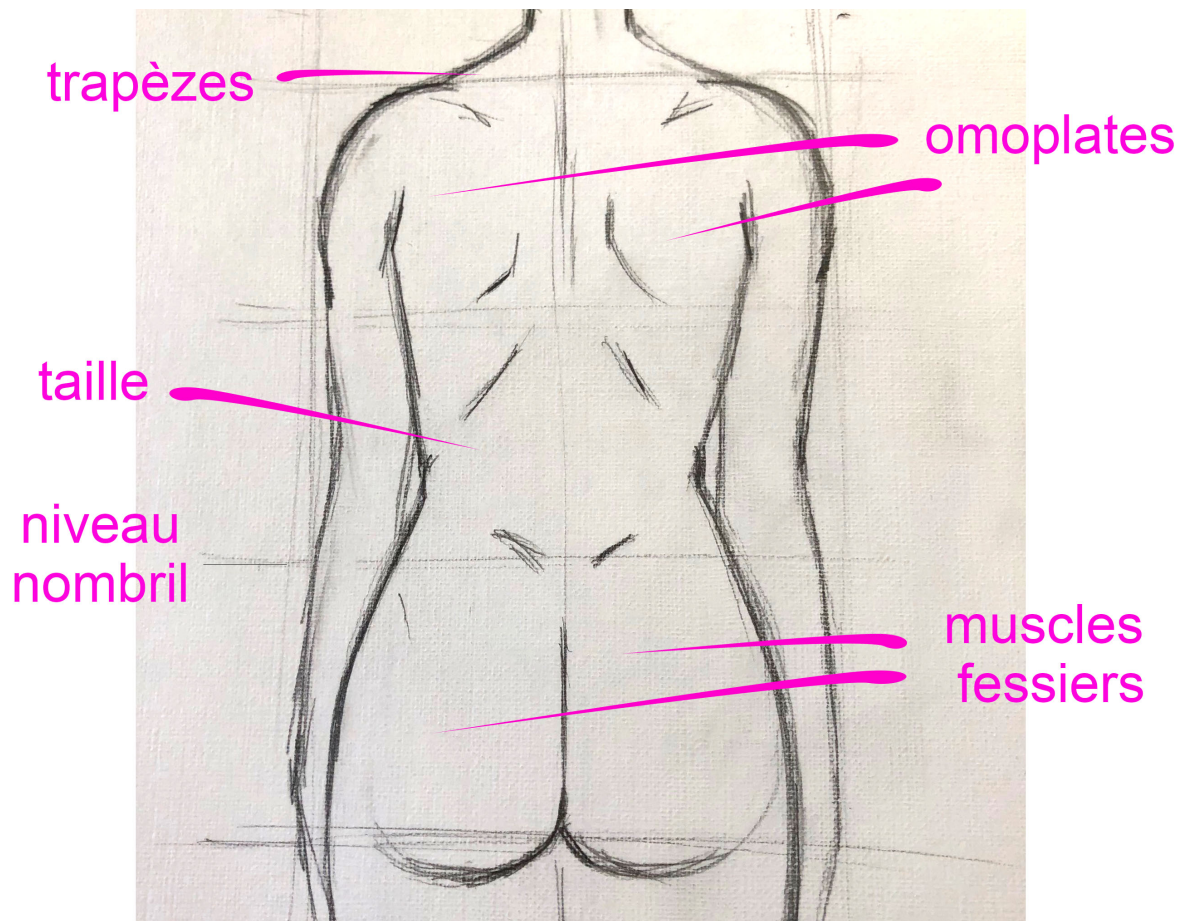
Vous allez maintenant **entrer dans le vif du sujet** avec le module 2, en tout premier, créer le gabarit de la tête qui va déterminer la taille du corps, par exemple, si votre tête mesure 4 cm, le triangle du buste du cou à la taille fera 8 cm puisqu'il correspond

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.

Les bonnes proportions

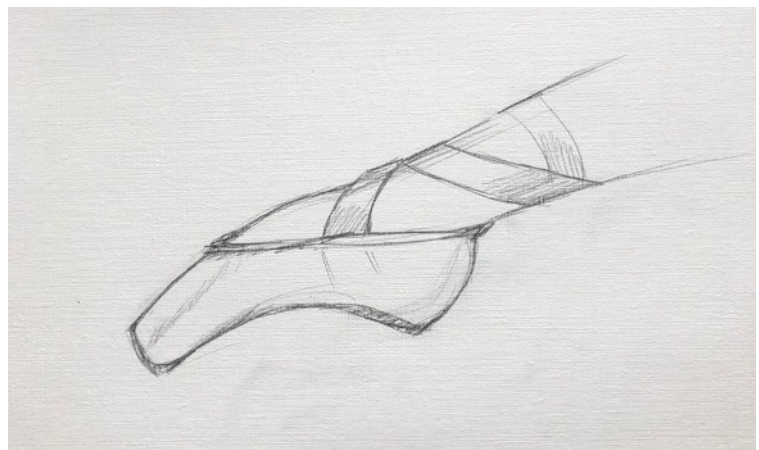




Proportions
des doigts de la main



Forme du chausson
et laçages



module 2

Dans ce module, destiné aux premières étapes du « jeu de construction », vous allez comprendre comment transformer et assembler les formes de bases. Ici il s'agit d'un modèle de danseuse assise, mais vous pouvez bien sûr le transformer dans le sujet de votre choix.

Le thème est assez complexe, ce qui veut dire que le modelage va s'effectuer en plusieurs fois, de plus, à cause de sa position fermée, certaines parties seront dissimulées, c'est pour cela qu'il est important d'apprendre à toutes les façonner, car elles seront peut-être apparentes dans un autre modèle.

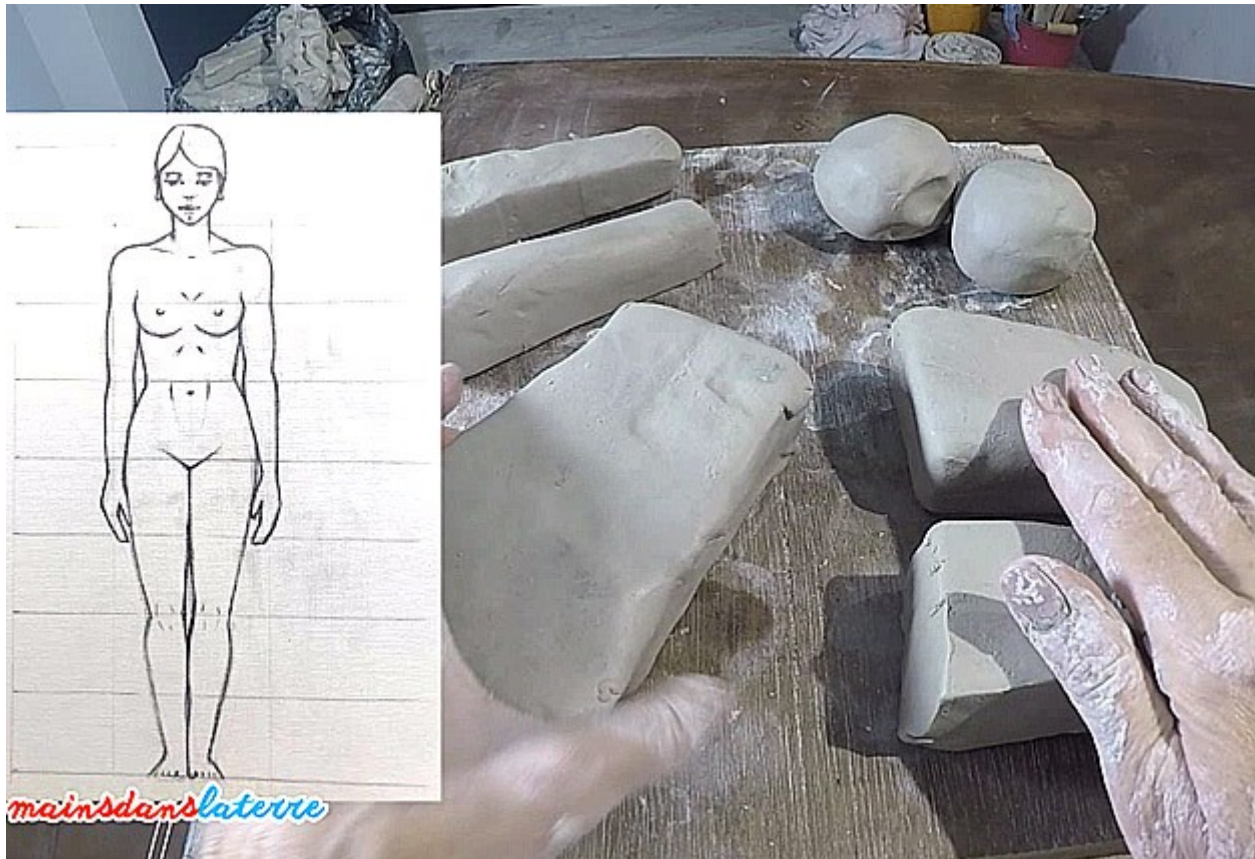


En partant du volume de la tête comme gabarit, vous allez façonner les formes géométriques, du dos, des fesses, des cuisses et des mollets, nous verrons l'ajout des bras, des mains et de la tête par la suite.

Comme indiqué précédemment, vous devez découper chacune des parties en vous approchant au maximum de sa forme la plus simple, cette méthode basique à pour

but de vous faire entrer facilement dans le modelage tout en respectant les proportions.

De plus, avec son côté « mécanique », elle évite toutes les questions de détails et de finitions qui viendront automatiquement par la suite, l'essentiel est de commencer l'assemblage.



Pour connaître la taille de chaque forme les unes par rapport aux autres, prenez comme référence le dessin des proportions, donné au module 1, l'épaisseur sera bien sûr en conséquence de la taille choisie.

Pour un volume de tête de 5cm de diamètre, comme cet exemple, les éléments ont environ 3/4 cm d'épaisseur. Ces données peuvent vous paraître un peu grandes posées à plat, mais elles vont prendre tous leurs sens une fois mis en place en trois dimensions.

Dès que vous avez devant vous ces premiers éléments, vous allez passer à l'assemblage.

Commencez par les deux sphères des fessiers, le processus de collage est toujours être le même, guillochez, c'est-à-dire, striez avec un couteau, les parties qui vont être en contact et mettez généreusement de la barbotine (terre à consistance de crème) pour un effet de ventouse, **prenez toujours grand soin de vos amalgames, car mal réalisés, ils peuvent être sujet au décollement et aux fissures.**

Les collages sont souvent les points faibles de votre modelage, c'est là où l'argile en séchant « tire » un peu plus qu'ailleurs, ne faites pas l'économie de barbotine et vérifiez les bien avec une petite pression supplémentaire.



Une fois que tous vos éléments sont collés, prenez votre gradine pour faire disparaître les séparations entre les formes et liez le tout. Ne vous inquiétez pas des marques créées par l'outil un simple coup d'éponge va les effacer.

Pour rappel, la gradine est l'outil idéal dans les premières étapes, car elle permet de passer l'envie du lissage, commune à tous les débutants. Son rôle est de récolter de la matière en surface, un peu comme le ferait un râteau au jardin et de la redistribuer au fil des gestes.

Toujours dans un but de renforcement, basculez votre sculpture sur des chiffons ou de la mousse, pour vérifier que vos collages sont bien effectués, si ce n'est pas le cas ajoutez de la matière.



Maintenant que vous avez « l'ossature » de votre sculpture, vous allez commencer à l'habiller avec des ajouts d'argile, comme les omoplates, la poitrine, le ventre...



Le corps humain est un ensemble, considérez ces ajouts comme des repères, par exemple, lorsque vous placez la poitrine, cela vous permet de mesurer l'emplacement des épaules, celui du ventre...

A chaque fois que vous ajoutez des parties jumelles, validez **qu'elles soient toujours symétriques et égales en volume**, vous gagnerez énormément de temps.

Continuez en ajoutant le renflement des côtes sous la poitrine.

Puis avec vos pouces, exercez une pression pour marquer l'emplacement des épaules et en même temps le début des bras.



A ce stade, les formes générales se mettent en place et l'ébauche du corps apparaît, utilisez le tasseau en bois pour rectifier certaines lignes. Cet outil très simple et vraiment utile à tous les stades du modelage, faites de petits tapotements plus ou moins forts en fonction de l'état de séchage de la terre, il va facilement rectifier une ligne.



Pour l'instant, la terre est assez molle, vous pouvez faire effectuer toutes les acrobaties à votre sculpture, avec le temps cela deviendra de plus en plus difficile, profitez-en pour ajuster ce qui doit l'être.

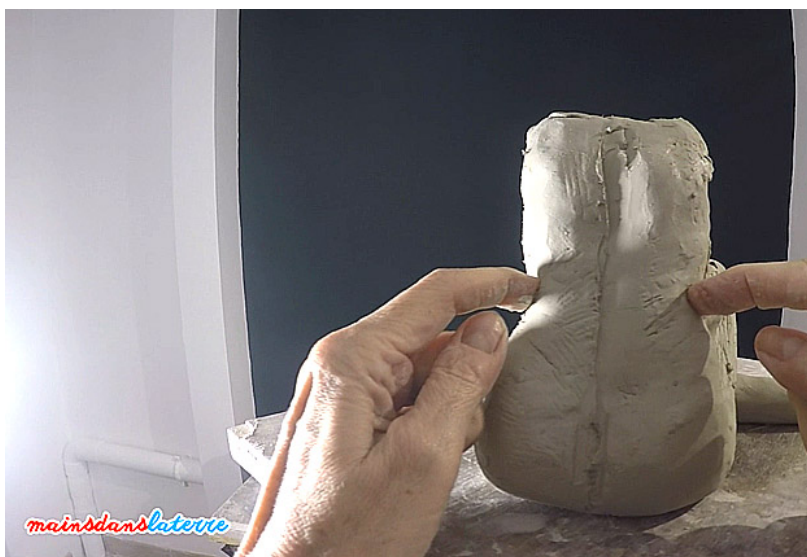
Il est temps de placer les pieds, façonnez deux olives allongées, pour rappel la valeur d'un pied est d'environ un avant-bras, c'est une erreur assez répandue de modeler des pieds trop petits, servez-vous du dessin des proportions pour vérifier que votre forme est assez longue.

Une fois que les volumes des pieds sont en place, rectifiez les formes des cuisses et des mollets pour les affiner, d'abord avec un couteau, puis avec la gradine, cassez les angles des formes géométriques du début.

Vous êtes en trois dimensions, au bout de quelques heures votre cerveau s'habitue aux défauts et vous ne les voyez plus, n'hésitez pas à changer, la position de votre modelage, prenez du recul, mettez votre création devant un miroir, et effectuez vos changements.



Pour augmenter le volume des hanches et des muscles fessiers, prenez la taille comme repère, et posez vos petits ajouts d'argile un à un, ce procédé permet de vous familiariser avec la justesse du corps petit à petit.



Tracez l'axe du corps afin que vos ajouts soient bien symétriques, il y a beaucoup d'éléments jumeaux dans un corps humain, il est important qu'ils soient égaux.



N'hésitez pas à vous aider de béquilles pour soutenir la terre qui est assez molle, c'est un avantage, car tout est vraiment possible, mais c'est aussi un inconvénient, les pics en bois représentent des lignes de force et maintiennent la cuisse droite ainsi que le mollet dans des axes justes, le morceau d'argile soutient l'ensemble.

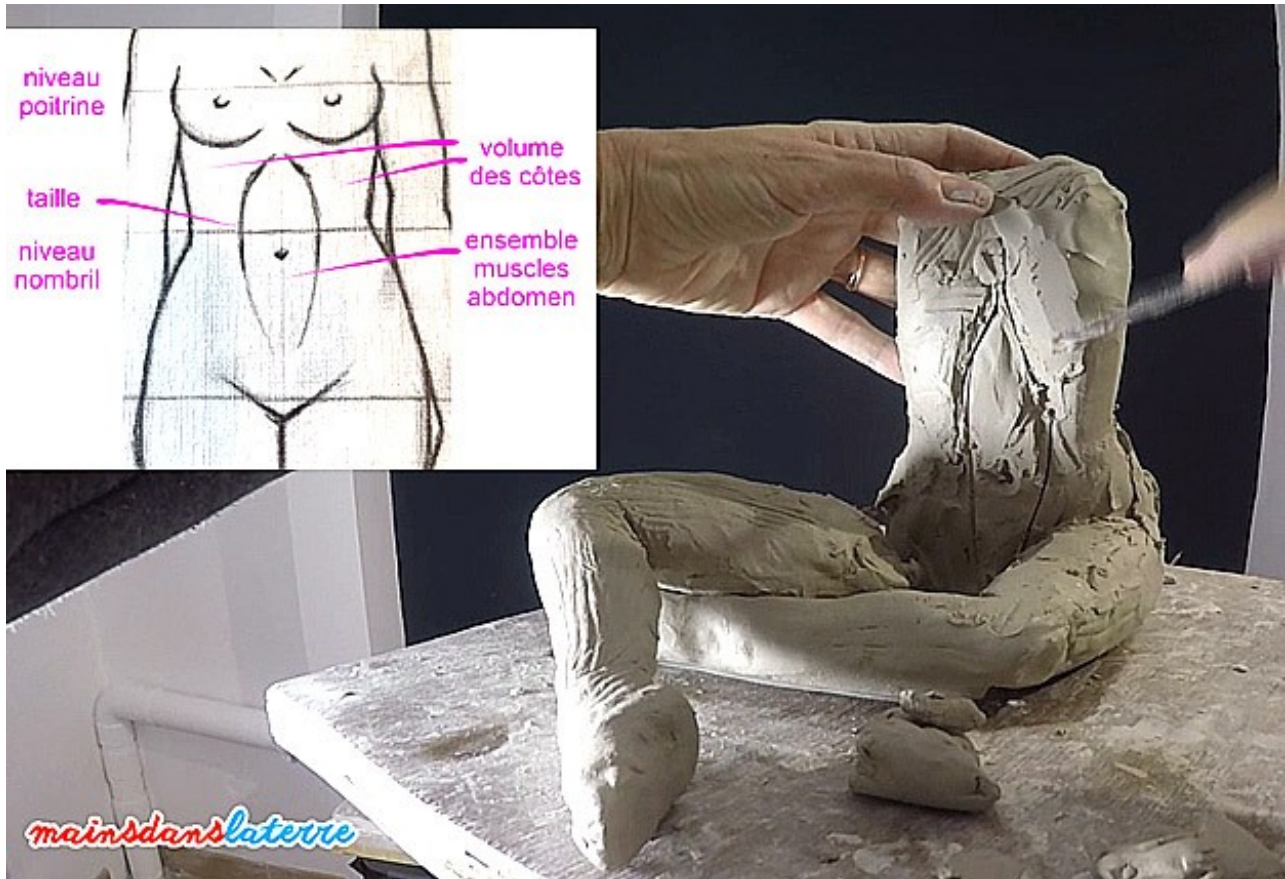


Un point important à retenir, les os des membres ne sont jamais courbes, gardez bien cette information en tête tout au long de votre modelage.



Voilà à peut-être où vous devez en être à la fin d'une première séance, la base du corps est construite, inutile d'être dans la précipitation, la sculpture de l'argile est un jeu de patience, revenez plus tard avec un regard neuf pour continuer votre création.

Avant de placer définitivement la cuisse qui sera collée sur le ventre, modelez les éléments du buste, le dessin ci-dessous va vous aider. Le buste est composé de la poitrine, de la partie abdominale représentée par un ovale et du renflement des côtes. Remarquez l'emplacement du nombril qui est légèrement en dessous de la taille.



L'étape suivante va être le placement de la poitrine définitive, le volume placé en amont servait juste de repère. Le trait sur la photo symbolise le milieu des seins.



Il est temps de préparer l'emplacement du cou et des épaules, pour cela, regardez les proportions du dessin et ajoutez de la matière en conséquence.

Gardez à l'esprit que les seins ont une forme de poire.



Rectifiez également le relief des omoplates, ici, elles ne ressortent pas beaucoup à cause de la position penchée du sujet, mais vous devez quand même les souligner en ajoutant un peu de matière.



Une fois le volume de la poitrine en place, placez un petit boudin qui marque les saillies et fondez-le dans la matière.



Passez maintenant au modelage du dos, en suivant le dessin fourni, vous y trouverez tous les éléments à travailler, comme l'axe de la colonne vertébrale qui doit suivre le mouvement du corps, les omoplates, la rondeur des muscles fessiers et leur

séparation ainsi que le petit triangle très esthétique du coccyx. Petit à petit, tout cela va s'articuler ensemble tranquillement.



Le ventre va venir se déposer sur la cuisse et créer la pression des chairs, ajoutez de la matière si nécessaire, en vous aidant d'un petit pinceau usé.



Avec un ébauchoir, continuez de modeler de façon harmonieuse le tombé de la poitrine, plus tard, sa forme sera compressée par la position des bras.



Portez votre attention sur la jambe droite en rectifiant le talon du chausson, cela permet de corriger le mollet en affinant la cheville, puis faite ressortir l'os du tibia, on doit vraiment sentir les deux plans créés par la tension de celui-ci. Cette jambe est mis en avant avec la position du sujet, prenez le temps nécessaire pour bien la modeler.



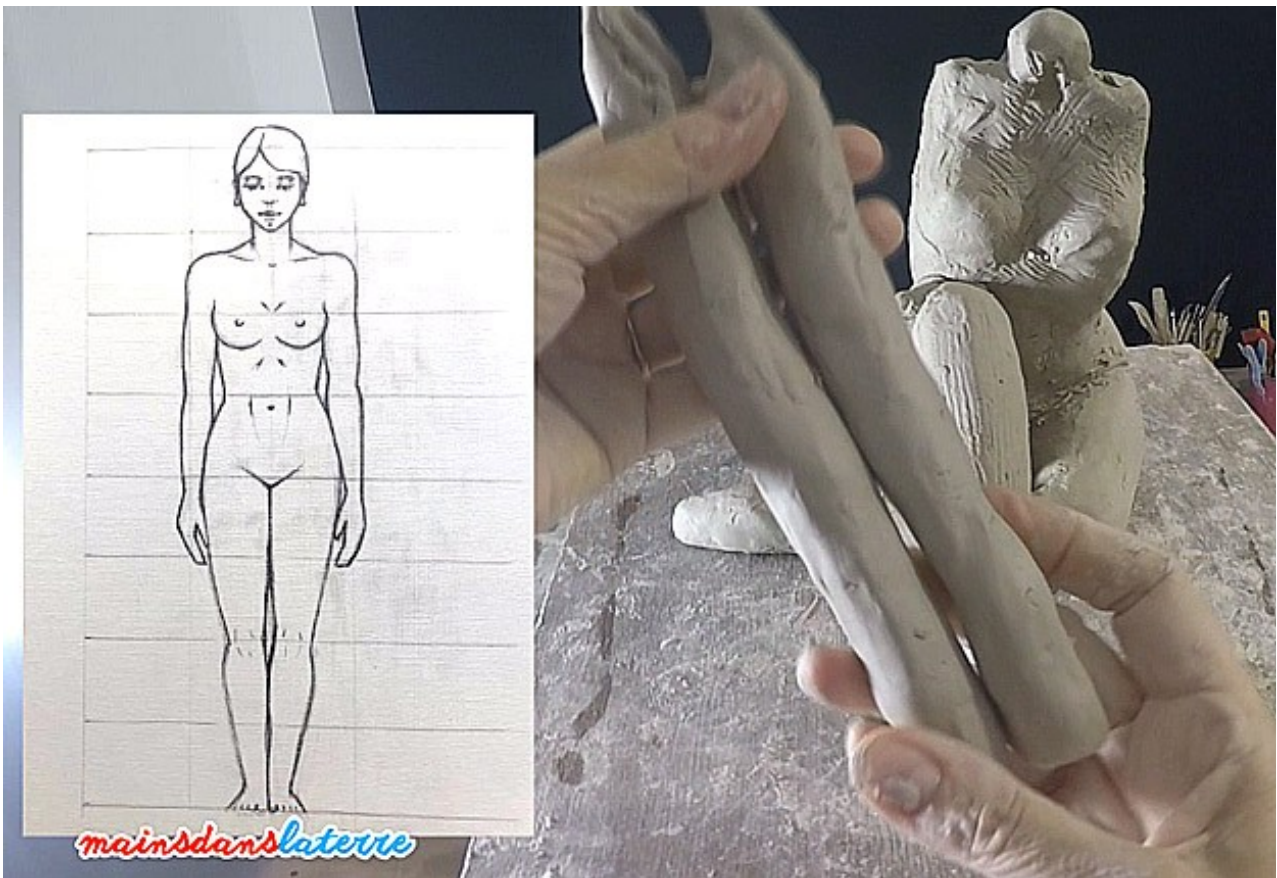
Une fois que vous êtes satisfait du positionnement, égalisez tous vos ajouts avec la gradine.

Vous pouvez placer la jambe gauche sous la droite, vérifiez que les deux jambes sont de la même longueur, puis collez-là en exerçant une petite pression.



module 3

Dans ce module, vous allez placer les bras, commencez par former deux longs boudins en tenant compte des proportions du dessin. Vous pouvez remarquer que les bras avec les mains comprises mesurent environ 3 têtes et demie.



Prenez soin de bien travailler votre argile quand vous façonnez les bras, car ils ne seront pas vidés. Pour gagner du temps, modelez les différentes parties, bras, avant-bras, coude et poignet puis faites un essai en les plaçant provisoirement sur la sculpture et si cela vous semble juste, mettez-les de côté dans un film alimentaire pour qu'ils ne sèchent pas.





Vous verrez plus loin comment modeler les mains à part.



Vous allez continuer à corriger les formes, comme ici il s'agit de créer l'os du tibia de la jambe gauche, avec l'ajout d'un boudin de terre. Vous pouvez noter que les muscles se placent différemment en fonction de la posture d'un membre, par exemple les muscles de la jambe droite sont beaucoup plus en tension que celle de

gauche qui est au sol. Prenez l'habitude de vous faire se genre de réflexion en sculptant.



Lorsque vous ajoutez de la matière, il se forme des petites bosses, n'hésitez pas à passer régulièrement la gradine puis l'éponge pour les supprimer.

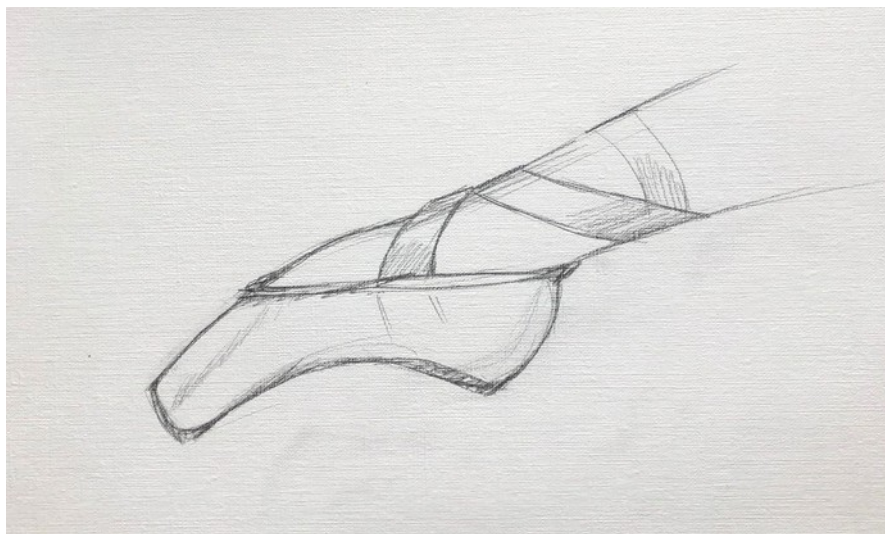


Vous pouvez voir, que le chausson est sur la pointe cela donne une impression de légèreté, mettez un morceau d'argile, le temps que la matière se fige.



A ce stade, la terre commence à vraiment se figer, vous ne pouvez plus vous permettre les acrobaties des premières étapes.

C'est important d'être en lien avec l'état de séchage de la matière, vos corrections vont être différentes.



Aidez-vous d'une mirette, pour modeler la forme du chausson, vous pouvez de nouveau coucher votre sculpture pour être sûr d'être juste de tous les côtés.



Passons, au positionnement des bras, vous allez préparer deux olives de la largeur des bras créés en amont, elles représentent, les épaules. C'est une partie importante dans un sujet féminin et elles sont mis en avant dans ce modèle de danseuse.



Vous allez couper les épaules en biais, pour placer vos olives correctement. Prenez soin de corriger la forme de la poitrine si nécessaire car vous n'y aurez plus accès en suite.



Remarquez et tenez compte, que la position des bras ramène sa masse sur le devant et compresse les seins.
Avec de la barbotine, fixez les deux olives.

Cela commence à prendre forme, et comme souvent lorsque l'on place une partie, les défauts d'une autre apparaissent, vous pouvez voir qu'il manque du volume au niveau des trapèzes et de l'épaisseur du haut du dos.





Pensez à écraser un peu les olives pour vous rapprocher de la forme finale du haut des bras.





Augmentez la largeur du cou, pour qu'il soit dans les proportions de la tête et assez puissant pour la soutenir.



Ressortez les bras de leur protection plastique et ôtez la valeur que vous avez ajouté. Soyez généreux en barbotine afin de l'assemblage tienne dans le temps. Le bras repose sur la jambe, aidez-vous avec une béquille de terre ou un pic en bois pour maintenir l'ensemble et évidemment soignez bien vos collages.





Il s'agit maintenant de modeler les mains, celles placées précédemment n'ont servi que de points de repères, en effet pour la réalisation des parties très détaillées comme les mains, les pieds et la tête, il vaut mieux les modeler à part, en restant attentif aux proportions.

Commencez par prendre deux olives aplaties, pour rappel les mains sont légèrement plus petites que la taille de la face, l'épaisseur va bien sûr dépendre de la grandeur de



votre sculpture. Pour une main de 3 cm, prenez une olive d'environ 4 à 5 mm.

Ce qui est important c'est qu'elles soient de la même taille pour éviter trop ajustements par la suite.



Avec un mini-couteau, tracez 4 intervalles et séparez-les, réduisez la longueur du pouce et de l'auriculaire, pour rappel l'ongle du pouce se trouve à la base de l'index.

Avec la partie courbée de votre mini-couteau ou une petite mirette, creusez l'intérieur de la main afin de diminuer son épaisseur et lui donner sa forme courbe.



Continuez de creuser et marquez la proéminence qui prolonge le pouce, puis en séparant tous les doigts et en vous aidant de votre outils affinez-les, c'est un travail de

patiente, modelez les mains plutôt en début de cours quand vous n'êtes pas trop fatigué.



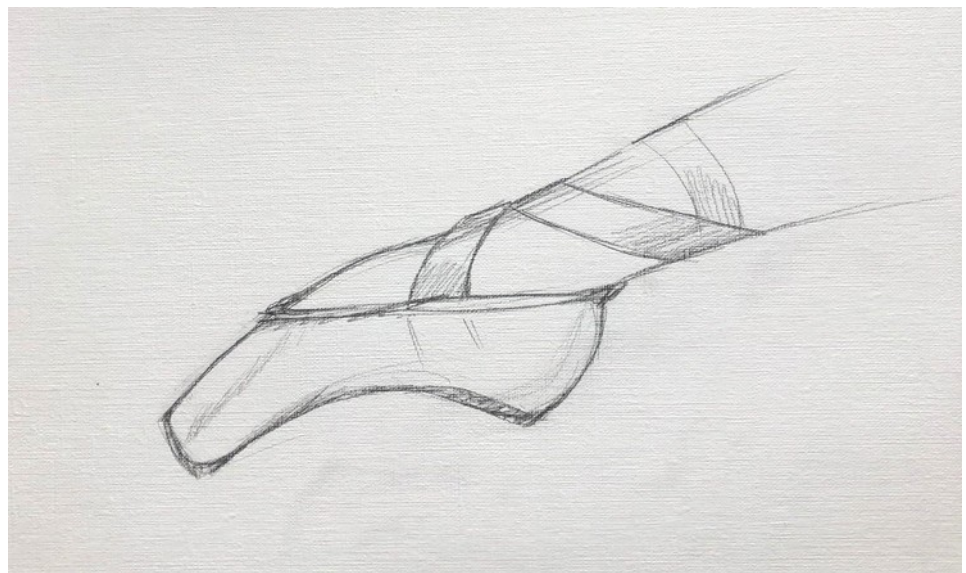
Voici ce que vous devez obtenir à ce stade, les mains sont encore assez grossières mais suffisamment formées pour les modeler une fois en place sur le personnage.

Réservez-les dans un film alimentaire.



Avant de placer les mains, vous devez terminer le chausson droit, car il va être caché en partie par la main droite et vous n'y aurez plus accès.

Tracez l'emplacement du chausson, (servez-vous de mon dessin comme repère) prenez un petit boudin de terre et suivez votre trait pour donner l'illusion que le tissu se trouve par dessus la chair.



Collez la main droite sur le chausson (attention ne vous trompez pas), profitez de ce que les doigts soient séparés pour donner une expression réaliste.

Si vous avez l'impression que vos mains ressemblent à des gants de Mickey c'est normal, dans ces dimensions il est plus facile d'enlever de la matière que d'en ajouter.

Continuez patiemment à affiner chaque doigt, servez-vous principalement du mini couteau, très utile avec sa lame courbe, et le petit pinceau usé, qui vous permet d'aller là où vos doigts ne le peuvent pas.



Retenez que la main est très souple et s'adapte au support sur lequel elle est posée. Vérifiez régulièrement que les taux d'humidité entre les ajouts soient identiques, cela vous évitera des fissures et des décollements par la suite.

Si l'argile est un peu molle, attendez qu'elle « rassise » pour modeler plus précisément les détails.

Passez à l'autre bras, comme vous l'avez fait pour le premier, validez qu'il est de la même dimension, collez-le, et placez la main par dessus l'autre. Continuez d'affiner les doigts dans leur placement définitif.

Retenez que les mains contiennent beaucoup d'os, c'est cette impression que l'on doit voir en premier.



module 4

A la fin de ce module, votre sculpture sera vide et vous aurez placé la tête ainsi que la coiffure, mais dans un premier temps, vous allez une nouvelle fois changer la position de votre modelage pour effectuer les corrections et ajustements des parties. Il est important de modifier votre point de vu, car au fil des heures, votre cerveau s'habitue et vous ne voyez plus ce qui doit être corrigé.

Vous pouvez aussi utiliser un miroir, faire des photos ou pourquoi pas une vidéo pour vous aider.



Une fois que vous avez retouché les chaussons et les jambes, passez aux cuisses, ajoutez du volume si nécessaire puis faites ressortir ceux du dos et des épaules, le corps est un tout, ce qui fera sa beauté c'est l'harmonie entre les masses.



L'étape du vidage :

Evitez de vider votre sculpture en fin de séance lorsque vous êtes fatigué, car c'est une étape technique qui demande un peu de concentration, effectuez votre vidage avant tous les détails car ils pourront être abîmés pendant l'assemblage.

Vous devez vider votre sculpture en fonction de sa forme, ici il s'agit d'une



sculpture assez complexe, vous ne pourrez pas le faire en une seule fois, suivez les étapes une à une pour un vidage réussi.

Avec la pointe de votre couteau tracez l'emplacement de l'ouverture et par des mouvements avant arrière détachez les deux morceaux, réservez la partie du dos sur un morceau de mousse pour ne pas la déformer.

Mais au fait savez-vous pourquoi vous vider votre sculpture ? l'air à haute température (minimum 980°) se dilate, si une bulle d'air reste emprisonnée dans la masse d'argile elle peut pousser la matière, la fissurer ou faire exploser votre œuvre. Dans l'idéal, il faut que l'air puisse circuler de façon uniforme, pour cela vous allez ôter doucement l'argile en laissant une épaisseur d'environ 1 cm, cette mesure dépend bien sûr de la taille de pièce.

Si vous utilisez de l'argile sans cuisson, vous pouvez sauter cette étape, je conseille quand même d'évider un peu les parties les plus épaisses, pour supprimer les tensions du séchage.



Vider quand la forme est assez dure en surface pour qu'elle ne s'affaisse pas.

Avec une mirette, enlevez petit à petit des morceaux d'argile en validant la régularité de la parois entre votre pouce et index.



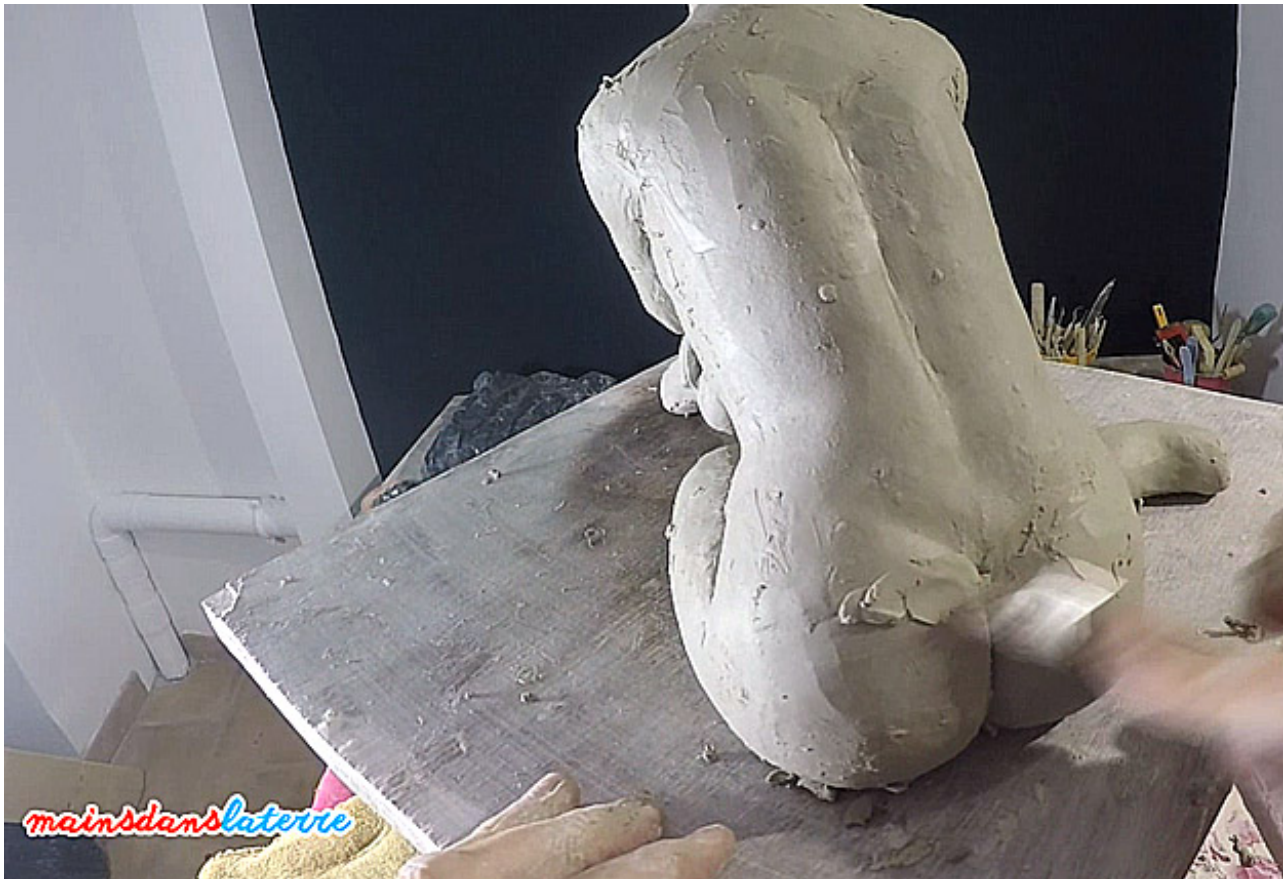
Videz par l'intérieur tous les reliefs de l'extérieur, pour être sûr que l'air circule de façon uniforme, pensez à suivre en creux les volumes de surfaces.

Suivant la taille, vous n'êtes pas obligé de vider la tête, mais si c'est le cas, passez votre pic plusieurs fois dans le cou pour faire circuler l'air.

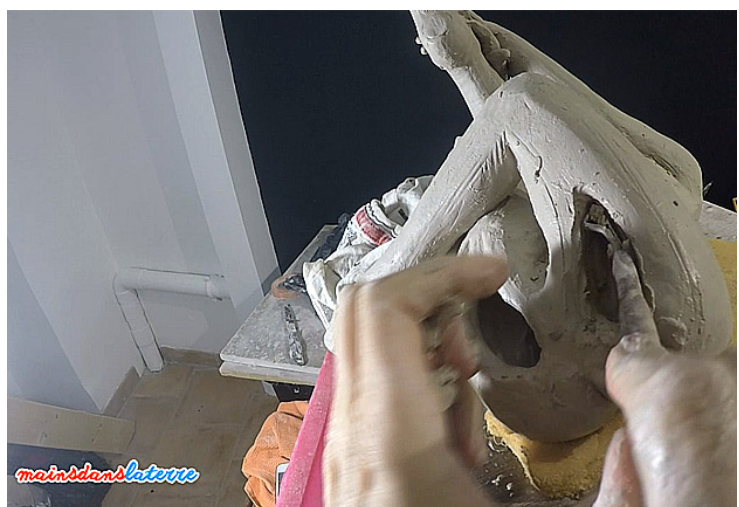


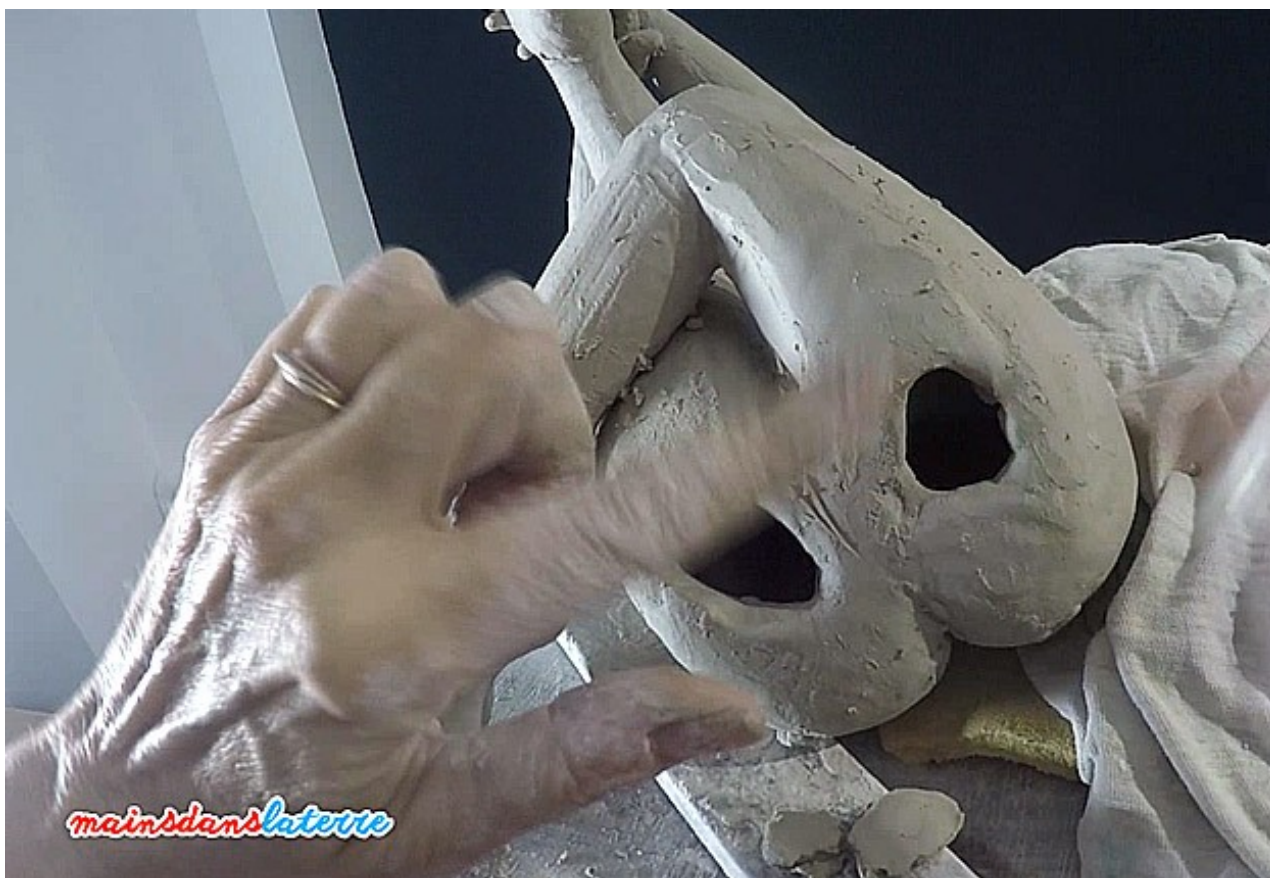
Après avoir respecté la même épaisseur au niveau du dos, il est temps de recoller l'ensemble, striez les parties qui seront en contact, ajoutez de la barbotine et replacez le tout en faisant attention de ne pas trop appuyer, n'oubliez pas que votre sculpture est creuse.

Servez-vous du presse-ail pour coller des petits filaments sur la couture et faites-les disparaître dans la matière, le but est de ne plus voir votre réparation.



Pour la deuxième partie de l'opération, faites basculer votre pièce en la protégeant sur de la mousse ou des chiffons et créer une ouverture afin de vider l'intérieur des cuisses. Vous pouvez agrandir le trou pour faciliter l'enlèvement de la matière et remettre une plaque par la suite, retenez qu'à ce moment vous pouvez tout réparer car l'argile est encore molle.





Toujours dans le but de faciliter l'évacuation de l'air, laissez une ouverture sous votre œuvre.

Le temps est venu de placer la tête pour enfin donner vie à votre sculpture.

L'expression d'un visage est primordiale pour offrir une vraie personnalité à votre œuvre.

Si vous souhaitez apprendre à sculpter des visages harmonieux, vous trouverez ma formation en cliquant sur [ce lien](#)



Une fois que vous avez créé votre tête à part en fonction du volume façonné au début du cours, vous allez devoir la placer correctement, laissez environ deux tiers devant et un tiers sur l'arrière, c'est juste dans le creux formé par l'avancée de la mâchoire.



Vérifiez qu'elle est centrée de face et sur le dessus, levez-vous, prenez du recul, pour valider qu'elle est bien en place. Il se peut que votre tête soit un peu lourde, dans ce cas, ajoutez des béquilles d'argile pour la maintenir le temps que l'argile durcisse.

Pour les étapes de la coiffure, vous devez commencer par étudier ses volumes, ici il s'agit d'un chignon, les cheveux sont tirés sur la nuque et la boule du chignon représente une masse importante.

mainsdanslaterre



Commencez par coller l'argile par petites touches, puis avec un pic, tracez les mouvements, ne négligez pas cette partie, travaillez chaque mèche séparément et lissez avec le petit pinceau usé.

Si vous le voulez, vous pouvez ajouter un petit décor au niveau du chignon, comme une fleur imaginaire.



mainsdanslaterre

module 5

Dans ce module, vous êtes dans les finitions et les ajustements, l'argile commence vraiment à durcir, les formes générales sont posées, c'est une étape intéressante qui va vous permettre d'entrer plus précisément dans les détails.

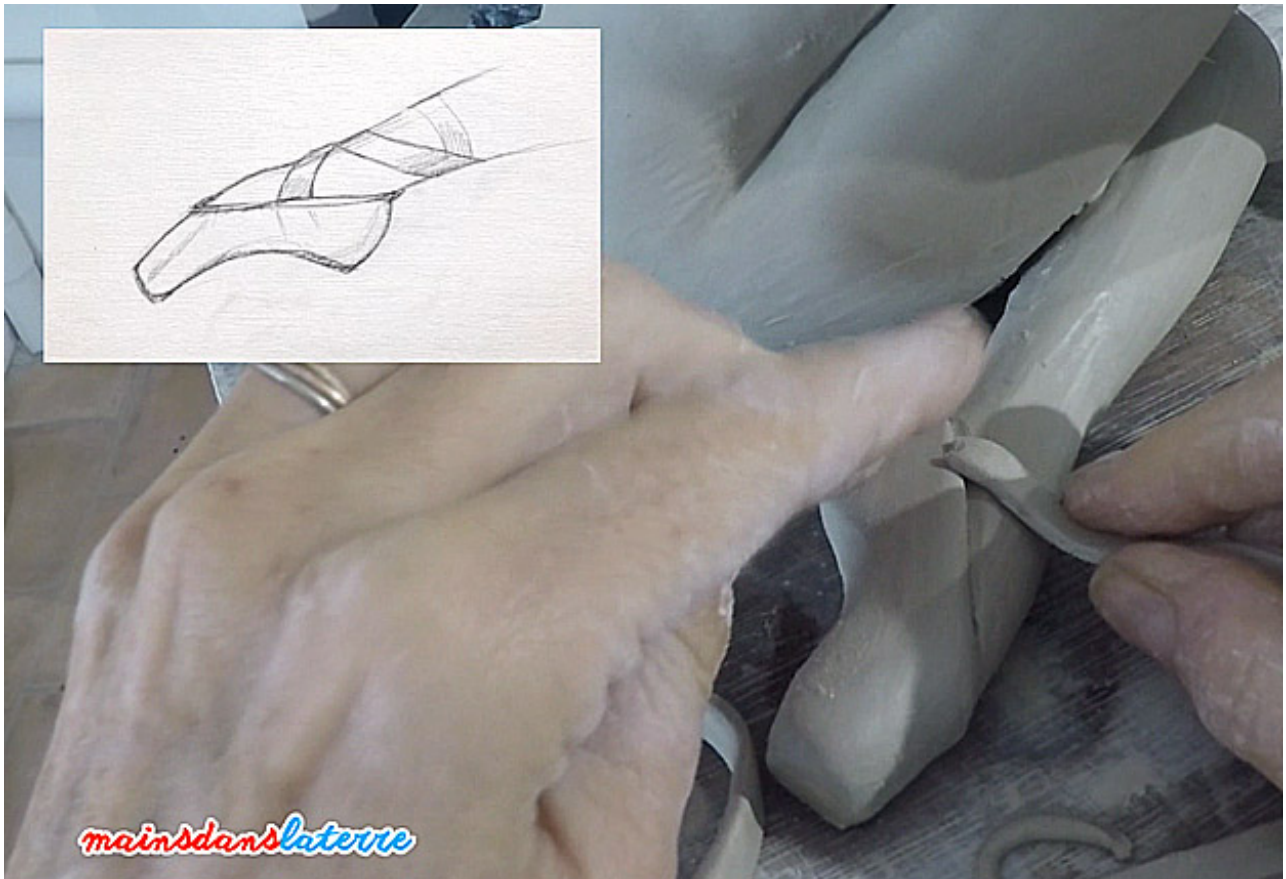
Vous allez également créer le tutu si vous souhaitez habiller votre sculpture, mais vous pouvez très bien imaginer la laisser en nu académique.



C'est un peu comme si vous faisiez le tour du propriétaire de votre œuvre, au fur et à mesure rectifiez ce qui doit l'être, comme la correction d'une ligne, affinez les poignets, les doigts...l'argile est encore humide en surface ce qui permet de faire des ajouts.

Il s'agit de terminer les chaussons en leur ajoutant leurs rubans, coupez des petites bandes d'argile d'environ 3 mm de largeur et enroulez-les au tour de la jambe en les faisant partir du dessus du pied, mettez un peu de barbotine pour que l'ensemble forme un tout afin d'éviter les décolllements, servez-vous du dessin fourni pour vous inspirer.

Soyez vigilant entre les différents taux d'humidité de vos ajouts.



Si la matière est un peu molle, attendez un peu avant d'affiner les rubans.

Procédez de la même façon avec l'autre chausson.

La création du tutu

Afin de donner l'impression que le corsage est par-dessus le corps sans devoir ajouter des plaques de matière, tracez son emplacement avec un pic en métal, puis collez des filaments de terre en suivant votre trait, prenez ensuite un pinceau et faites-les disparaître d'un seul côté, cette astuce vous permet de ne pas enfermer des bulles d'air.



Le volant du tutu est constitué d'une succession de triangles assemblés entre eux et maintenus par différents collages sur le corps.



Afin de vous faciliter le travail, préparez en amont plusieurs triangles, commencez à caler les premiers au centre sous le ventre et continuez en les assemblant un à un par le haut.

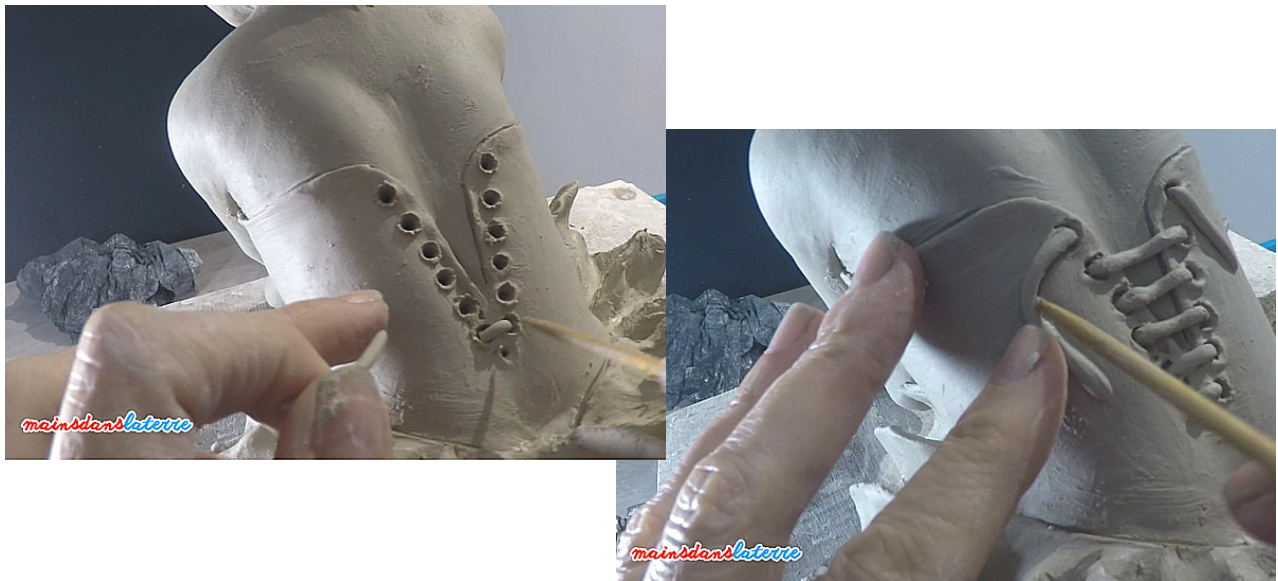


Voilà ce que vous devez obtenir au fur et à mesure de l'ajout des triangles.

Lorsque vous avez fait le tour avec les triangles, tracez une démarcation avec le corsage, vous pouvez y placer un filament pour un côté plus fini.



Pour le laçage qui est lui aussi une illusion, prenez votre pic et faites plusieurs trous de chaque côté du corsage, puis placez un filament dans chaque trou, aidez-vous avec le pinceau.



Avec une mini-mirette, vous pouvez décorer le corsage en sculptant les dessins de votre choix, ce n'est pas obligatoire, mais il est toujours intéressant de créer des reliefs pour sublimer vos patines par la suite.



Les étapes suivantes sont consacrées aux retouches, au fil de la dureté de l'argile vous allez en profiter pour faire des corrections tout en finesse, jusqu'au séchage définitif et au ponçage. Pour celui-ci, prenez une éponge grattante ou du papier de verre fin, attention vos gestes doivent être doux et précis, car à ce moment-là votre œuvre est très fragile. Si vous avez utilisé de l'argile sans cuisson, prenez uniquement du papier de verre.



Vous avez plusieurs solutions pour les finitions de votre sculpture, j'ai une préférence pour [la patine à la cire et aux pigments](#), car je trouve qu'elle permet une infinité de nuances créatives tout en sublimant vos œuvres.



Si vous souhaitez un véritable cours avec une formation plus complète en 6 modules sous forme de vidéos [cliquez ici pour la découvrir](#)



[>>>Découvrir toutes les formations proposées sur le blog](#)



Ce livre numérique a été créé par Catherine Prungnaud

Conformément à l'article L.122-4 du Code de la Propriété Intellectuelle, toute reproduction intégrale ou partielle du présent Guide juridique, quelque soit son format (livre numérique, audio ou vidéo), faite sans le consentement de l'auteur est interdite. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la transformation, l'arrangement ou la reproduction par un procédé quelconque.

Ce guide est réservé exclusivement à un usage privé. Il ne peut être revendu sans accord de l'auteur.