



INITIATION AU AU MODELAGE

de la tête et du corps humain

Les ressources indispensables pour accompagner votre pratique



Table des matières

Introduction	3
PARTIE I : le matériel et les outils	6
Le matériel de base	7
Outils spécifiques	8
Conseils sur le choix de la terre	10
Observer avant de modeler	13
Quelques repères utiles	16
PARTIE II : le modelage de la tête	18
Le front, les pommettes, la mâchoire et le menton	20
Le nez, les lèvres, l'importance des volumes	21
Les étapes principales	22
Les proportions de bases	23
Le positionnement des yeux, l'arcade sourcilière	27
Les volumes du nez	29
Les volumes de la bouche	31
L'emplacement du menton	38
Le modelage des yeux	40
Le positionnement des sourcils	45
Le modelage des oreilles	48
Modelage et choix de la coiffure	52
PARTIE III : le modelage du corps	58
Les premières étapes	61
Comprendre et définir les lignes de forces	63
Montage des volumes principaux	65
PARTIE IV : le modelage des mains et des pieds	71
Modelage des mains	72
Modelage des pieds	79
PARTIE V : Etape technique : le vidage	85
Quand vider la sculpture	86
Comment procéder	87
Le remontage	90
PARTIE VI : Les finitions et les détails	92
Travailler les transitions et le volumes	94
Utiliser les différents états de séchage de l'argile	95
Corriger les petites imperfections	95
Les textures	96
Le dernier regard, l'importance du séchage	97
Sublimer votre sculpture avec la patine	99
Conclusion	104
PARTIE VII : Ressources de postures inspirantes	105

Introduction



Bienvenue dans ce guide dédié au **modelage du visage et du corps humain**. Je m'appelle Cathy Prunnaud, professeur de sculpture et fondatrice du site mainsdanslaterre.com depuis 2015.

J'ai conçu ce livre pour que vous ayez sous la main tous les éléments nécessaires à votre travail, **sans avoir à chercher vos informations dans différents ouvrages**. Rien n'est plus frustrant que d'interrompre son modelage ou son dessin pour partir à la recherche d'une référence ou d'une explication.

C'est pourquoi j'ai rassemblé dans ce livre **l'essentiel des connaissances, des conseils et des repères visuels** dont vous aurez besoin.

Mon objectif est de vous permettre de rester concentré sur votre création, en vous offrant un guide clair et accessible que vous pourrez consulter à tout moment pendant votre travail.

Pas à pas, vous serez guidé dans la compréhension des formes, des volumes et des proportions qui composent l'anatomie humaine. Cet ouvrage a été pensé comme un guide pratique pour vous accompagner dans votre apprentissage et vous aider à progresser dans l'observation et la construction du corps.

Façonner un visage ou un corps humain est une expérience très enrichissante, mais elle demande des références solides pour rester **fidèle à l'anatomie** plutôt que de basculer dans l'imaginaire.

Nous allons explorer le corps humain **de la tête aux pieds** : comprendre ses volumes, observer ses proportions et apprendre à simplifier les formes pour les traduire dans l'argile.

La sculpture n'est pas seulement une question de technique, c'est avant tout une question **d'observation et de compréhension des volumes**.

Dans ces pages, vous trouverez :

- Des **dessins** pour vous accompagner dans la compréhension des proportions et détails.
- Des **photos** de modelage en cours.
- Des **conseils** pour modeler chaque élément de façon juste et réaliste.
- Différents **modèles de postures** pour vous aider et vous inspirer.
- Des **astuces d'atelier** pour éviter les erreurs fréquentes.

L'objectif de ces ressources n'est pas de mémoriser toute l'anatomie du corps humain ni de retenir le nom de chaque muscle ou de chaque os, leur but est plutôt de rendre le corps plus facile à comprendre, afin de mieux observer ses volumes et de pouvoir les traduire avec justesse dans la terre.

PARTIE I



Le matériel et les outils

Pour faciliter le modelage du corps humain, **certains outils sont particulièrement utiles**, voici une petite liste des principaux pour commencer.

Par la suite, vous pourrez élargir votre trousse avec d'autres selon vos besoins.

L'essentiel est de choisir des outils avec lesquels vous vous sentez à l'aise et qui correspondent à votre manière de travailler, certains sculpteurs vont même jusqu'à fabriquer leur propre matériel.

Le matériel de base

La première chose à garder à l'esprit est que **vous travaillez en trois dimensions**, il est donc important de pouvoir tourner autour de votre sculpture.

L'idéal est d'utiliser **une tournette**, qui vous permettra de vérifier la justesse de votre travail sous tous les angles.



Utilisez **des supports ou des planches en bois brut**, non vernis, afin que l'argile puisse se décoller facilement. Choisissez des dimensions adaptées à la taille de vos modelages.

Prévoyez quelques **réipients** pour avoir toujours de l'eau à portée de main pendant votre travail.

Utilisez également **des protections plastiques** pour éviter que vos pièces ne sèchent trop rapidement entre chaque séance.

N'hésitez pas à en mettre plusieurs afin de bien protéger votre sculpture, vous pourrez les retirer ensuite lorsque viendra le moment du séchage complet de la terre.

Un **vaporisateur d'eau** permet d'humidifier l'argile. Il faut cependant l'utiliser avec modération, car trop d'eau peut ruisseler et détremper la base de la sculpture, ce qui risque de la fragiliser.

Des **éponges** pour humidifier régulièrement la surface de la terre et lisser la matière.

Plusieurs **réipients et contenants**, comme une bassine, des bocaux pour avoir votre barbotine à disposition. Pour rappel **la barbotine** est simplement la terre qui est diluée sous forme de crème légère.

Des **pinceaux** de différentes tailles sont très utiles pour les finitions, pour déposer la barbotine avec précision et pour atteindre les zones où vos doigts sont trop épais.

Outils spécifiques



Les **mirettes** permettent d'enlever de la matière.

On les trouve en différentes tailles, de la plus petite à la plus grande, elles sont utiles

pour ajuster certains volumes du visage ou du corps, mais elles sont surtout **indispensables lorsqu'il s'agit de vider une sculpture.**

Selon leurs formes et leurs tailles elles peuvent, creuser, dégrossir, vider.

Les **ébauchoirs** servent à déplacer et à modeler la terre. Ils sont particulièrement utiles au début du modelage pour faire apparaître les formes de base.



Afin d'obtenir une surface lisse, les **estèques métalliques** et les **lisseurs** en caoutchouc sont particulièrement adaptés, ils permettent d'adoucir les volumes et les transitions entre les différentes parties du corps, d'effacer les marques laissées par les outils et de finaliser la surface.

Un simple **couteau** de cuisine peut être un outil très intéressant dans le travail de la matière. Bien sûr, il sert d'abord à couper et à retirer des morceaux avec précision, mais il peut aussi être utilisé pour façonner les volumes. En variant l'angle de la lame et la pression exercée, il devient possible de



tailler la forme, d'affiner certaines parties ou de marquer des lignes nettes. Cet outil simple permet ainsi de travailler à la fois de manière assez brute pour dégrossir la forme, mais aussi plus délicatement pour préciser les contours et ajuster les proportions.

Ajoutez un fil à couper dans votre trousse, il est très utile pour prélever la quantité de terre nécessaire.

Installer **un miroir** vous sera très utile pour vérifier les différentes symétries du visage et du corps.

Conseils sur le choix de la terre

On peut modeler un corps humain avec presque tous les types d'argile, toutefois, certaines terres se prêtent mieux à ce travail, comme la faïence ou le grès.

La sculpture du corps demande une matière assez souple pour être manipulée longtemps, contrairement à la poterie,



comme le tournage d'une tasse, le modelage exige plus de temps et donc de plasticité de l'argile.

Lorsque vous choisissez votre terre, la première chose à faire est de **lire les informations indiquées sur l'étiquette du pain d'argile**, les fabricants précisent généralement si la terre est destinée au modelage, au tournage ou à la sculpture, cette indication peut déjà vous orienter vers une terre adaptée à votre projet.

Pour le modelage du corps humain, on privilégie souvent **une terre de sculpture**, qui possède une bonne tenue et qui permet de travailler les volumes sans que la matière ne s'affaisse trop rapidement, ces terres contiennent parfois de la **chamotte**, c'est-à-dire de petits grains d'argile cuite qui donnent plus de solidité à la pièce et limitent les risques de fissures.

La **terre chamottée** est particulièrement intéressante pour les sculptures de taille moyenne ou grande, les petits grains qu'elle contient renforcent la structure et permettent de travailler plus longtemps la matière, en revanche, sa surface est légèrement granuleuse, ce qui peut rendre les finitions très lisses un peu plus difficiles.

À l'inverse, une **terre lisse** offre une surface plus douce et permet de réaliser des détails très fins, notamment pour le visage, les mains ou les pieds, elle est souvent

appréciée pour les petites sculptures ou pour les pièces où la précision est importante.

Il est également utile de choisir **une terre suffisamment souple**, une argile trop dure sera difficile à travailler et vous obligera à forcer vos gestes, à l'inverse, une terre trop molle aura tendance à s'affaisser sous le poids des volumes.

Avec le temps et la pratique, vous apprendrez à reconnaître les qualités d'une terre simplement en la touchant et en la travaillant, chaque sculpteur développe souvent ses préférences, en fonction de sa manière de modeler et du type de sculptures qu'il aime réaliser.

L'essentiel est de choisir une terre qui vous donne **plaisir à travailler**, car c'est dans ce dialogue avec la matière que votre sculpture prendra réellement vie.

Mon conseil :

Si vous cuisez votre argile, suivez bien les indications sur l'étiquette. Chaque type d'argile doit cuire à une température précise. Si la température est trop basse, l'argile peut rester molle ou être sous-cuite. Si elle est trop élevée, l'objet fondre et abîmer le four. Il est donc important de respecter les recommandations du fabricant pour obtenir un bon résultat.

Observer avant de modeler

Avant même de poser les mains sur l'argile, l'observation du sujet est une étape essentielle, si vous souhaitez progresser dans le modelage du corps humain, il est important de développer **un regard attentif et curieux**.

Prenez l'habitude **d'observer les corps autour de vous** : à la piscine, à la plage, lors de spectacles de danse ou simplement dans la vie quotidienne, regardez comment les volumes s'organisent, comment les articulations fonctionnent, comment les formes changent selon les mouvements.



Chaque observation est une occasion d'enrichir votre compréhension du corps, prenez des notes, faites de petits croquis si vous le pouvez : ces repères nourriront

vosre mémoire visuelle et vous seront précieux lorsque vous serez face à votre pain de terre.

Afin de commencer dans les bonnes proportions, vous devez pouvoir mesurer les parties du corps, pour cela vous allez



déterminer les formes de bases avec des volumes simples comme : sphères, cylindres, tubes, ovale, blocs...elles sont connues de votre cerveau depuis l'enfance et vous rassurent dans les premières étapes.

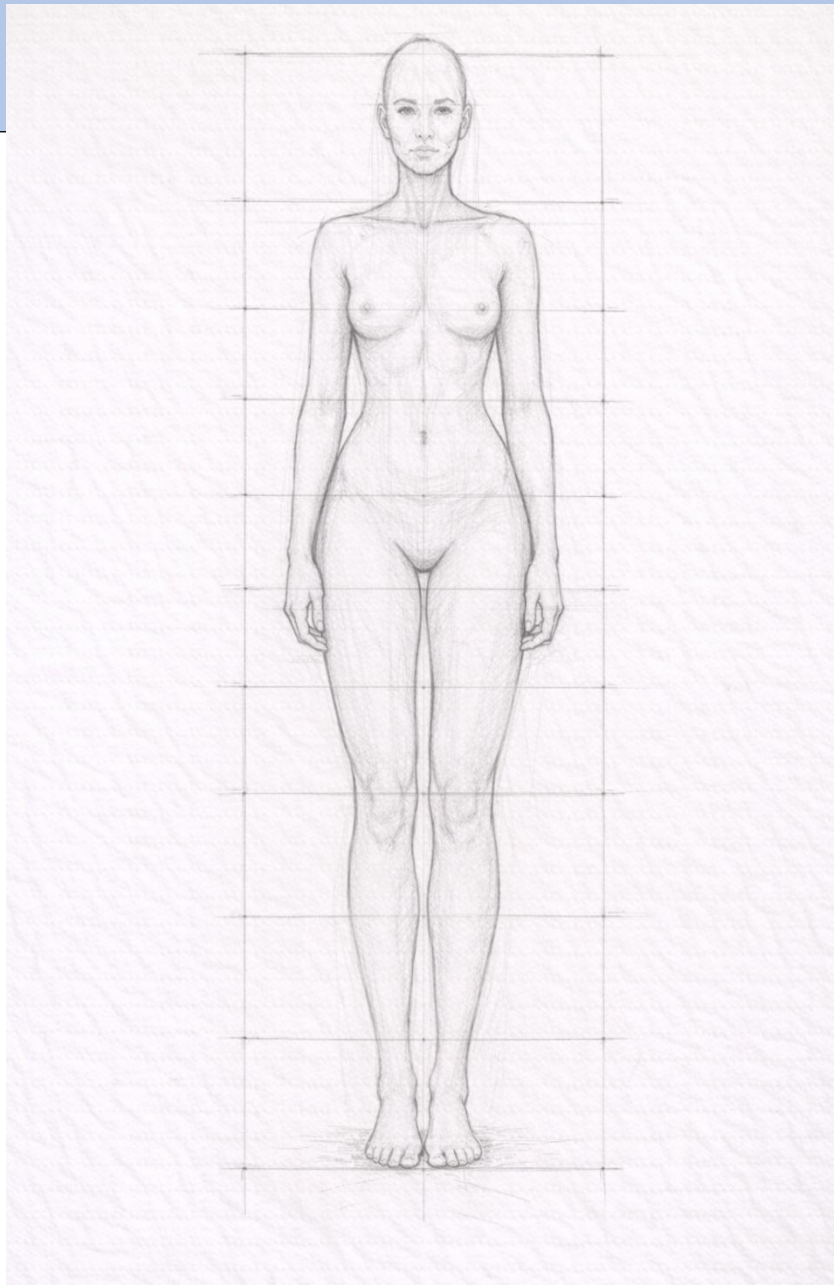
Votre première approche de sculpteur consiste à **assembler ces volumes mesurables** en vous appuyant sur le dessin anatomique fourni.

Cette astuce vous permet de vous familiariser progressivement et naturellement avec les proportions du corps humain, elle vous aide à mieux comprendre les repères anatomiques et à éviter de modeler « au hasard », ce qui pourrait vous éloigner de la justesse des formes du corps et passer l'erreur fréquente qui consiste à vouloir faire les détails trop tôt.

Mon conseil :

Commencez toujours par :

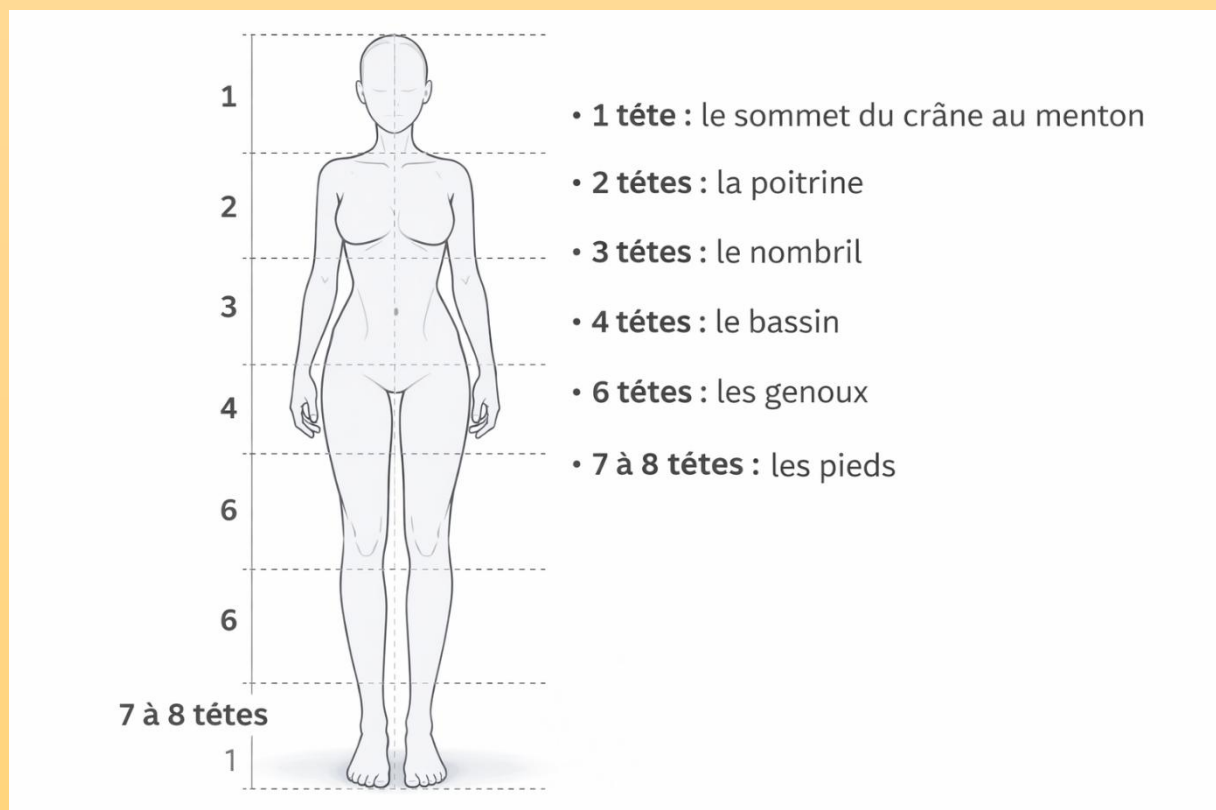
- 1. Les grandes masses, formes géométriques simples.**
- 2. L'équilibre général, choix de la posture finale.**
- 3. Les proportions, suivre le dessin fourni.**
- 4. Puis seulement les détails, en fonction de chaque partie du corps.**



Quelques repères utiles

Le corps humain mesure environ **7 à 8 têtes de hauteur**.

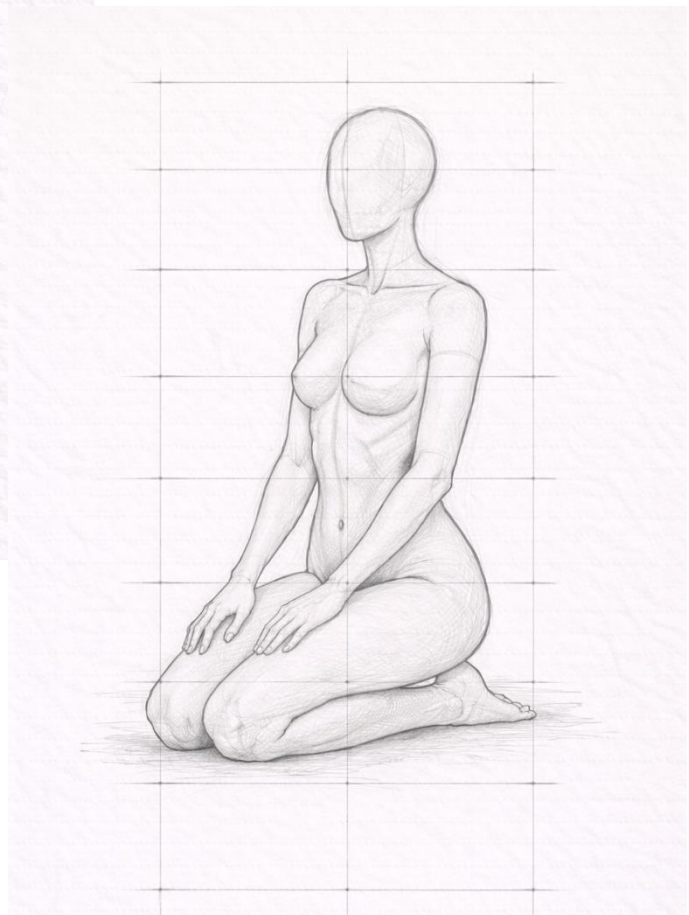
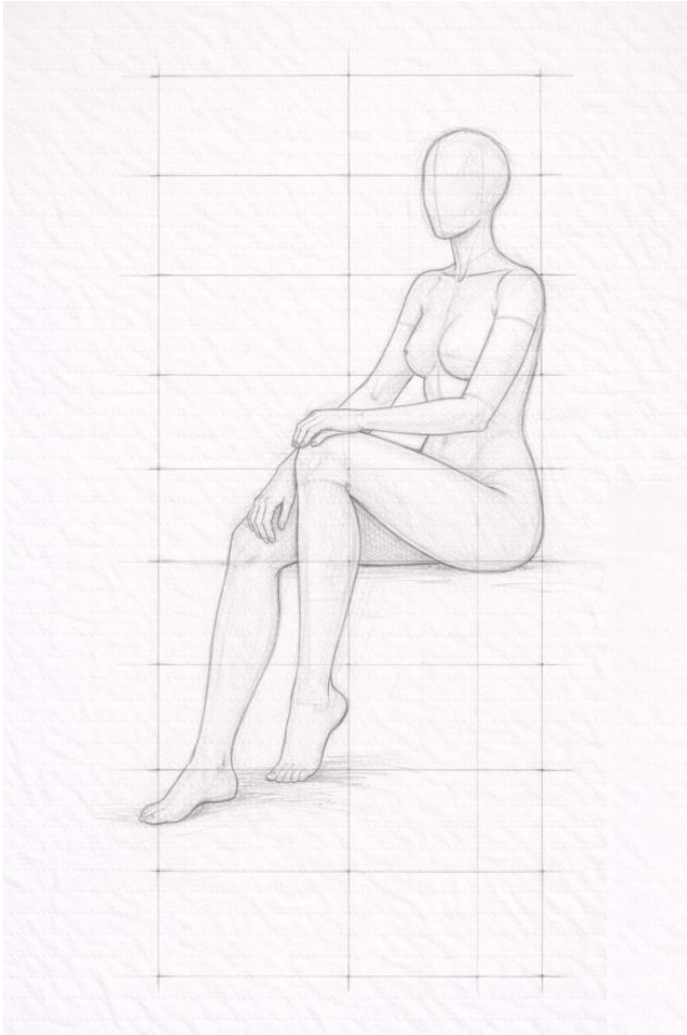
Repères principaux :



Pour information, ces proportions varient bien sûr selon : l'âge, le sexe, la morphologie.

Mais elles constituent une base solide pour construire une sculpture équilibrée.

Bien sûr ces règles doivent être respectées quelques soit la posture.



PARTIE II



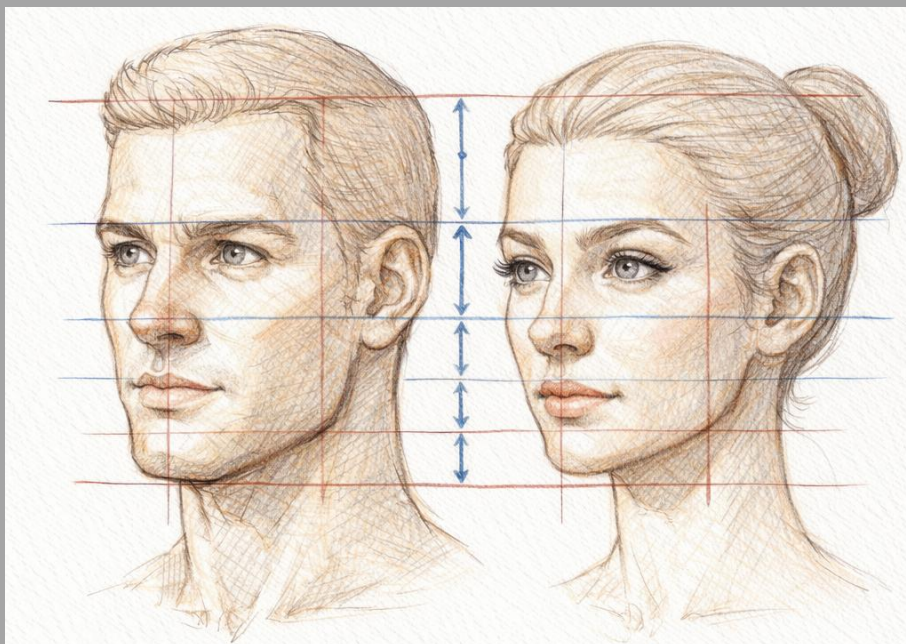
Le modelage d'une tête

Dans ce paragraphe, vous trouverez des ressources sur les différentes parties de la tête : la forme du crâne, la bouche, le nez, les yeux et les oreilles, chacune de ces parties demande une observation attentive pour être réalisée de manière juste dans la représentation humaine.

Lorsque l'on modèle une tête en argile, il est important de comprendre que les différences entre un visage masculin et un visage féminin ne reposent pas seulement sur les détails, mais surtout sur les **proportions et la structure des volumes**.

Ces variations sont liées à la morphologie du crâne et à la présence plus ou moins marquée des muscles et des os.

La tête masculine présente généralement une **structure osseuse plus marquée**, les volumes du crâne sont plus anguleux et les reliefs osseux plus visibles.



À l'inverse, la tête féminine est souvent caractérisée par des **formes plus douces et plus arrondies**, les

transitions entre les différentes zones du visage sont plus subtiles, ce qui donne une impression de légèreté et de finesse.

Le front

Chez l'homme, le front est souvent **plus incliné vers l'arrière**, avec des arcades sourcilières plus prononcées, ces reliefs créent une zone d'ombre au-dessus des yeux.

Chez la femme, il est généralement **plus vertical et plus lisse**, les arcades sourcilières sont moins marquées, ce qui donne un aspect plus doux au regard.

Les pommettes

Les pommettes féminines sont souvent **plus visibles et légèrement plus hautes**, mais elles restent arrondies et délicates.

Chez l'homme, les pommettes peuvent être présentes mais elles sont souvent **moins mises en avant**, car les volumes du visage sont dominés par la mâchoire et les arcades sourcilières.

La mâchoire et le menton

La mâchoire est l'un des éléments qui distingue le plus les deux visages.

Chez l'homme, elle est généralement **plus large et plus carrée**, avec un menton souvent plus massif.

Chez la femme, la mâchoire est **plus étroite et plus arrondie**, et le menton est souvent plus petit et plus délicat.

Le nez

Le nez masculin est souvent **plus large et plus marqué**, avec une arête plus forte.

Le nez féminin est généralement **plus fin** avec des lignes plus douces.

Les lèvres

Les lèvres féminines ont tendance à être **plus pleines et plus dessinées**, en particulier la lèvre supérieure.

Chez l'homme, les lèvres sont souvent **plus fines et moins accentuées** dans les volumes.

L'importance des volumes

Dans le modelage, il ne faut pas chercher à accentuer uniquement les détails, e sont surtout **les grands volumes** qui donnent le caractère masculin ou féminin à une tête.

Une tête masculine se construit souvent avec des plans plus marqués et des transitions plus nettes, tandis

qu'une tête féminine repose sur des formes plus continues et des transitions plus douces.

En pratique, il est important de garder à l'esprit que ces différences restent **des tendances générales**. Chaque visage possède sa propre personnalité et ses particularités.

Dans cet ouvrage, nous mettrons plutôt l'accent sur un modelage féminin.

Le modelage d'une tête : les étapes principales

Important ! : Avant de commencer, vous devez toujours déterminer la taille de la tête, car c'est elle qui va vous permettre de mesurer les proportions du corps.

Le visage est souvent la partie qui impressionne le plus les sculpteurs, pourtant, sa construction repose sur quelques repères simples et sur un ordre précis dans le placement des différentes parties.

Les proportions de base

A retenir...

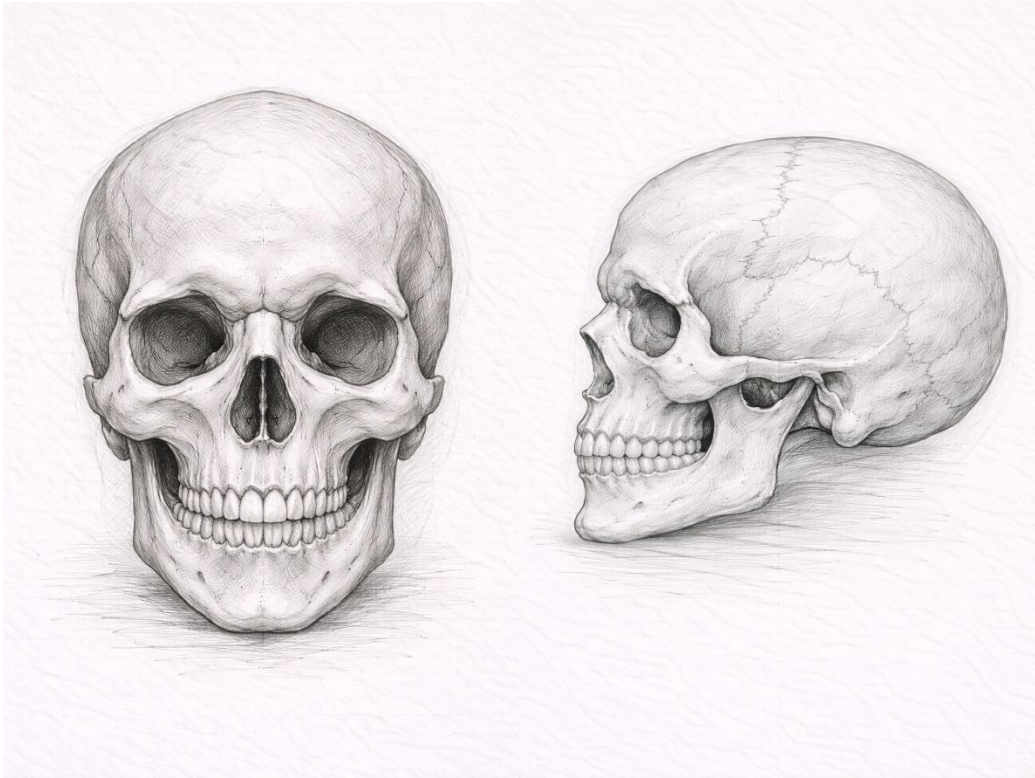
- **Les yeux se situent au milieu de la tête**, ce repère est essentiel pour construire correctement le visage.
- La partie la plus large du visage correspond environ à **cinq yeux**, cela signifie que si l'on imagine cinq yeux alignés côte à côte, ils occupent à peu près toute la largeur du visage.
- Le nez se situe **au milieu entre les yeux** bien centré.
- La bouche se place environ **au tiers inférieur** du visage.

Mon conseil :

Commencez toujours par :

La forme générale du crâne, cette étape est une des plus importante, tout comme les fondations d'une maison, elle doit être modelée avec attention et justesse, pour vous aider à comprendre la forme de la tête, vous devez assimiler la structure du crâne ci-dessous.

Observez les dessins du crâne ci-dessous.



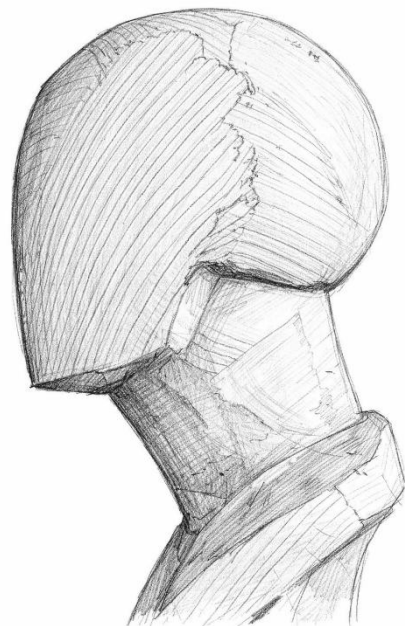
Voici quelques repères importants à observer et à garder en mémoire :

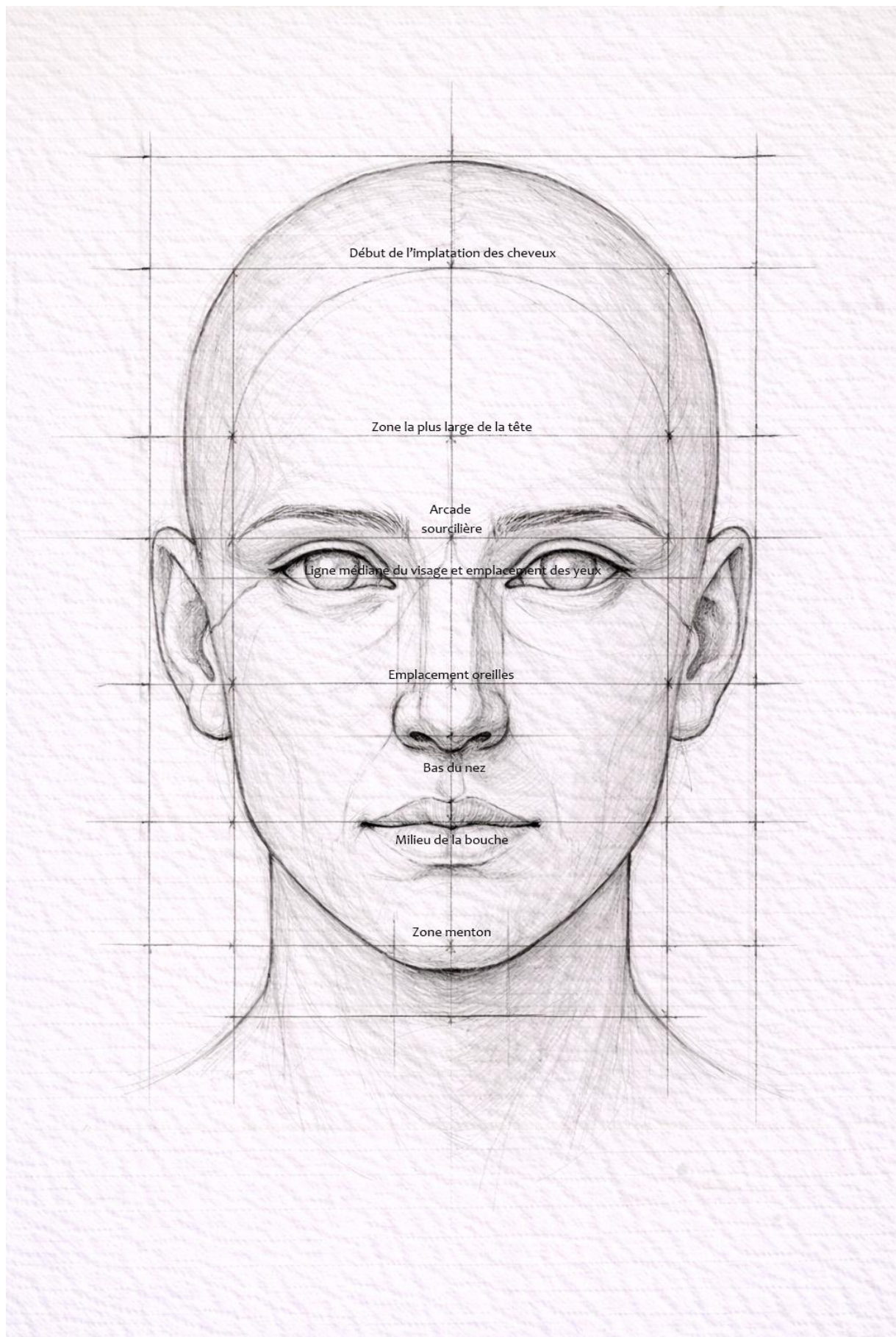
- **L'arrondi de la partie supérieure du crâne**, qui détermine la forme générale de la tête.
- **Le décrochement de la mâchoire**, qui marque la transition vers le cou et en indique l'emplacement.
- **La profondeur des cavités orbitales**, dans lesquelles viennent se loger les globes oculaires.
- **L'ouverture centrale du nez**, qui structure la base du volume nasal.

- **La proéminence de l'arcade sourcilière**, qui donne du caractère au regard. *Remarque : la tête est au plus large au niveau de l'arcade et des tempes.*
- **La verticalité du profil**, dans la forme de base, il doit présenter une ligne relativement plane. C'est sur cette base que viendront ensuite s'inscrire progressivement les différents volumes, comme le nez, le front, le menton et les muscles orbiculaires de la bouche.

Tous ces éléments participent à **la construction des volumes de la tête**, il est donc essentiel d'en tenir compte pour obtenir une sculpture cohérente et équilibrée.

Voici la base de la tête que vous devez construire.





Le positionnement des yeux

Ce repère est l'un des plus importants, **car il détermine l'équilibre de l'ensemble du visage**. Placé trop haut, il réduit la taille du front, qui paraît alors trop petit et souvent fuyant. Placé trop bas, ils donnent au contraire une impression d'écrasement des parties de la face.

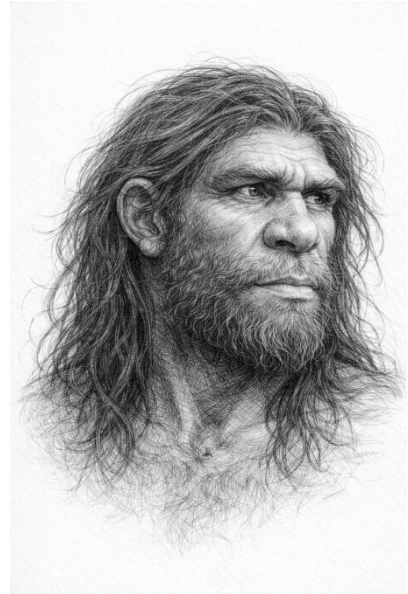
Suivez attentivement les marques ci-dessous, elles sont vos guides pendant toute la construction du visage.

Une fois la ligne des yeux définie, vous pouvez **créer la cavité orbitale**. Selon la taille de la tête, vous allez soit l'enfoncer légèrement avec vos pouces, soit la creuser à l'aide d'une petite mirette. Dans tous les cas, cette cavité doit être suffisamment profonde pour accueillir l'arcade sourcilière, le globe oculaire ainsi que les renflements formés par les paupières supérieure et inférieure.

L'arcade sourcilière et le volume du front

Tracez une marque au milieu de la cavité et à partir de la moitié supérieure **vous pouvez ajouter le volume de l'arcade sourcilière** avec un geste arrondi. Veillez

toutefois à rester mesuré dans l'ajout de matière, afin d'éviter un relief trop marqué qui donnerait un aspect trop prononcé au visage, style néandertalien.



Ensuite, ajoutez progressivement de la matière pour modeler l'arrondi du front et lui donner un volume harmonieux, vérifié toujours le profil, **le front dépasse légèrement par rapport à la partie inférieure.**

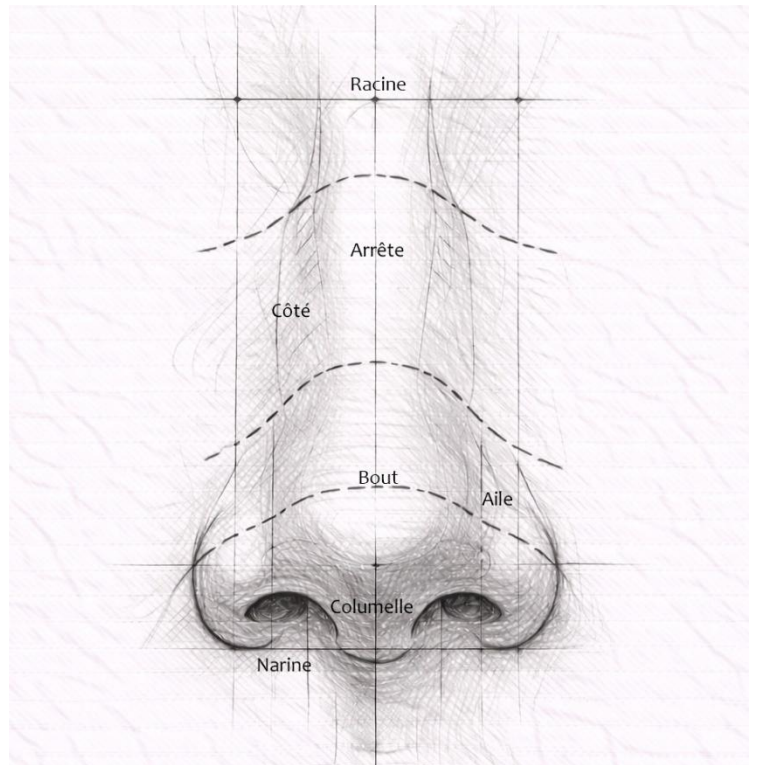
A cette étape, vous commencez à structurer les volumes supérieur des yeux.



Les volumes du nez

Le nez est un élément central du visage en sculpture, il structure les volumes et influence fortement le caractère de l'ensemble la tête.

Bien que sa forme puisse sembler complexe, il peut être compris et modelé en observant attentivement ses différentes parties et leur organisation dans l'espace.

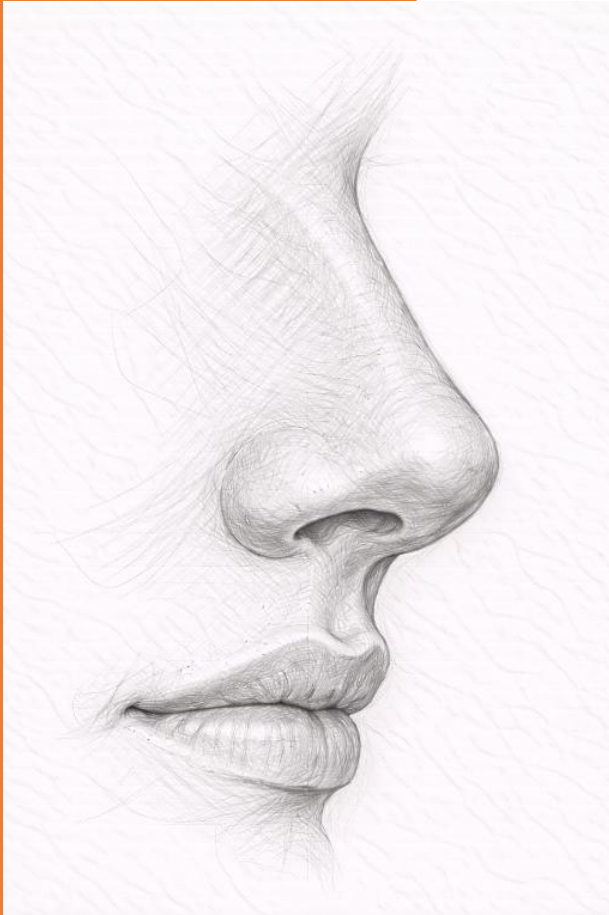


Lorsque vous commencez à modeler un nez en argile, **il est important de penser d'abord au volume général.**

Le nez n'est pas un simple triangle posé sur le visage : c'est une forme en relief qui s'inscrit entre les yeux et descend vers la bouche. Sa base s'ancre dans le visage au niveau des cavités oculaires.

La première partie à observer est **la racine du nez**, située entre les deux yeux, juste sous le front, cette zone marque la transition entre le front et le nez. Chez certaines personnes, elle est assez creusée, tandis que chez d'autres elle est plus douce et presque dans la continuité du front.

Ensuite vient **l'arête du nez**, appelée aussi le **dos du nez**. C'est la ligne qui descend depuis la racine jusqu'à la pointe. Cette arête peut être droite, légèrement courbe, ou parfois présenter une petite bosse. En



modelage, il est important de rester sobre dans cette zone : un relief trop marqué peut rapidement durcir l'expression du visage.

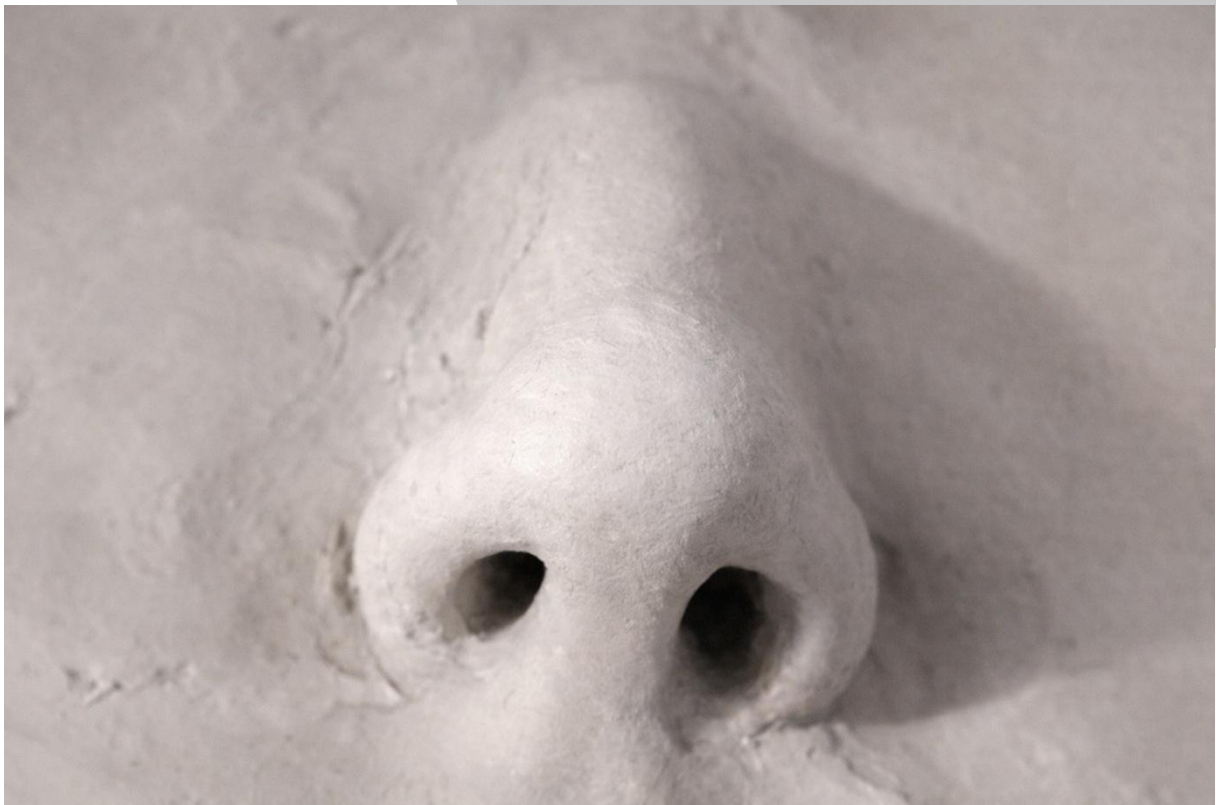
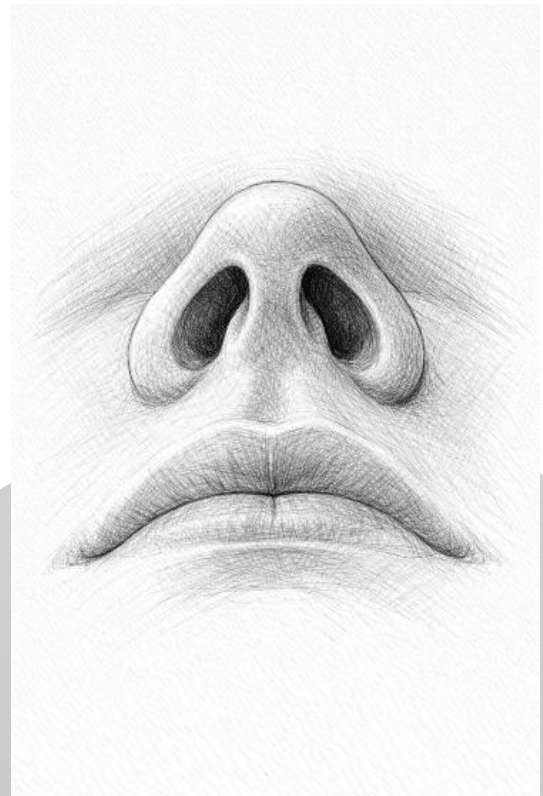
Au bout de l'arête se trouve **la pointe du nez**, aussi appelée **le lobe nasal**. C'est une partie plus arrondie et plus souple du nez. Elle doit être modelée avec

délicatesse pour conserver une forme naturelle. La pointe du nez n'est jamais parfaitement pointue : elle possède toujours un certain volume et une douceur dans les transitions.

Sous la pointe se trouvent **les narines**, qui sont formées par deux ouvertures ovales appelées **les ailes du nez**. Les ailes du nez encadrent les narines et relient le nez aux joues. Elles ont une forme légèrement gonflée et

doivent être modelées avec attention, car elles participent beaucoup à l'expression du visage.

Observez que les ailes pénètrent légèrement dans la face, en modelage, il est important de traduire ce détail en créant l'ombre correspondante, celle-ci donne de la profondeur et aide à comprendre comment les parties se chevauchent.



Entre les deux narines se situe **la columelle**, la petite cloison qui sépare les ouvertures nasales. En sculpture, cette partie est souvent très discrète mais elle joue un rôle important pour structurer la base du nez.

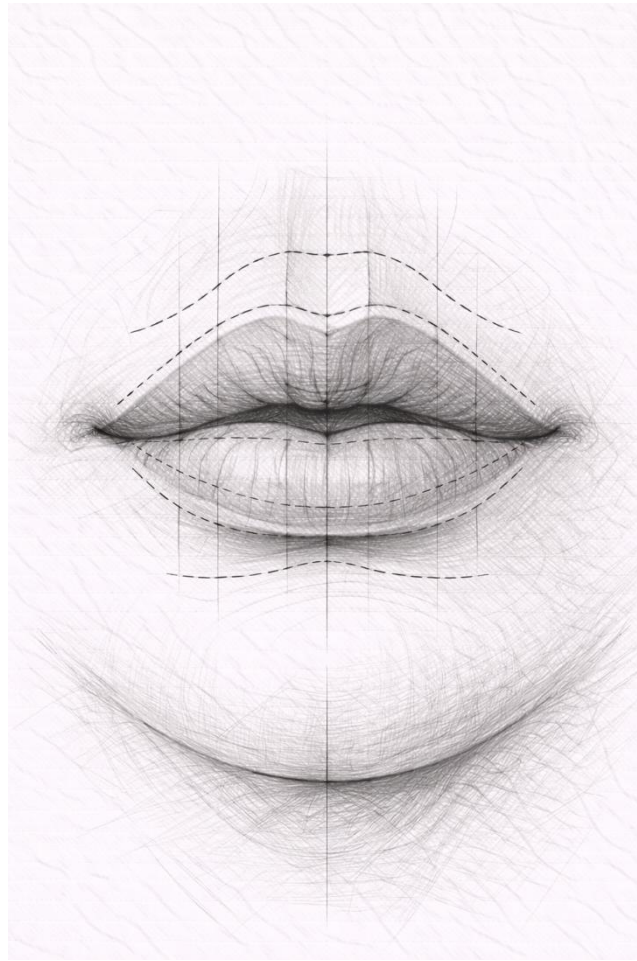
Enfin, le nez s'intègre dans le visage grâce aux **sillons nasogéniens**, ces lignes douces qui partent des ailes du nez et descendent vers les coins de la bouche. Ces transitions doivent rester souples pour éviter un effet trop dur.

Bien sûr, le niveau de détail dépendra de la taille de la tête : sur une petite sculpture, il est préférable de respecter les proportions sans chercher à marquer excessivement chaque détail. L'important est de suggérer les formes avec justesse plutôt que de tout accentuer.

Comme toujours en sculpture, il vaut mieux **ajouter peu de matière et corriger progressivement**, plutôt que d'exagérer les volumes dès le départ.

En suivant ces explications, créer un volume simple, comme un triangle en trois dimensions, que vous placerez au centre du visage. À partir de cette forme de base, vous pourrez ensuite affiner progressivement le modelage et sculpter les différentes parties décrites précédemment. La longueur du nez sera déterminée par le repère que vous avez tracé auparavant.

Les volumes de la bouche

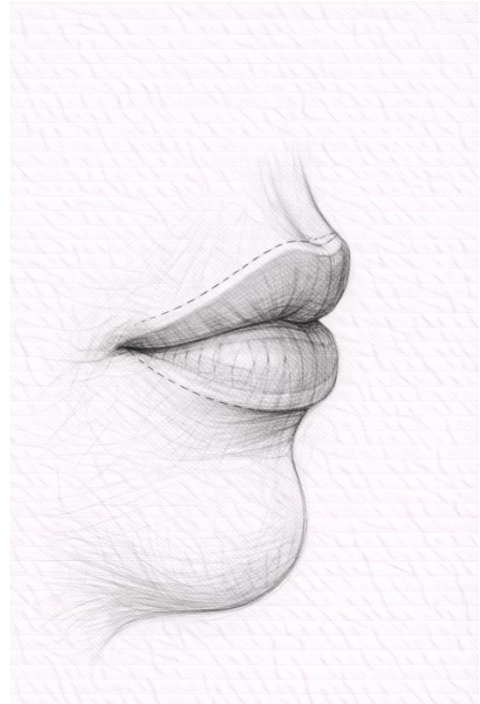


Lorsqu'on modèle une bouche en argile, il est important de comprendre que l'on ne sculpte pas simplement une ligne au milieu du visage, ou des lèvres plaquées sur la face.



La bouche est en réalité un ensemble de **volumes complexes**, formés par plusieurs structures musculaires et par la chair des lèvres.

Elle est principalement constituée du **muscle orbiculaire**, il entoure l'ouverture comme un anneau et permet tous les mouvements des lèvres : parler, sourire, pincer les lèvres ou les entrouvrir.



En sculpture, il est essentiel de garder à l'esprit cette structure circulaire, car elle influence la forme générale de la bouche et des volumes qui l'entourent.

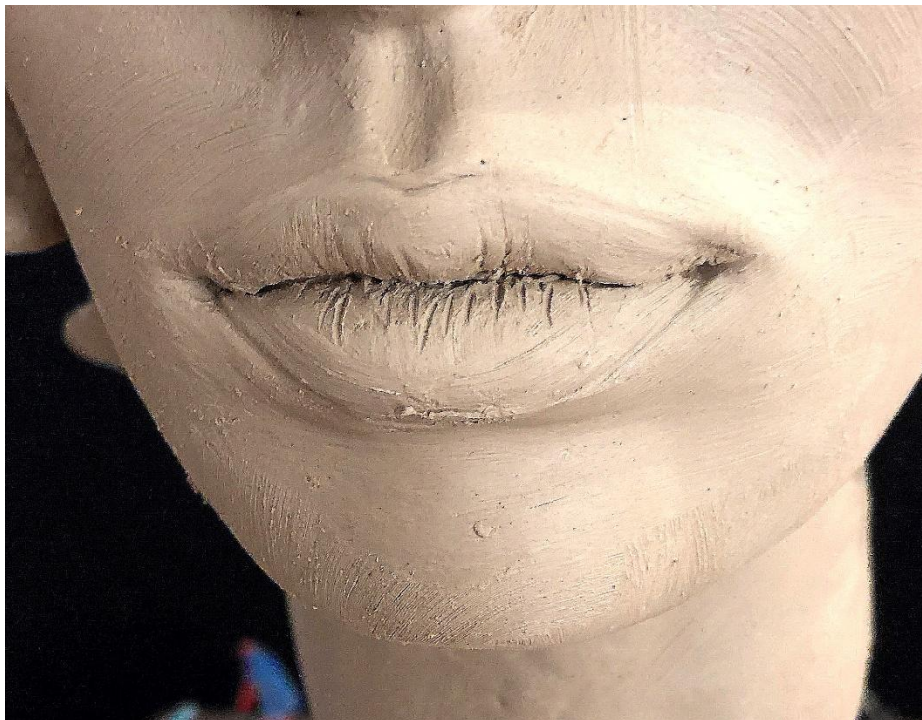
Pour commencer le modelage, observez d'abord le **volume général de la zone de la bouche**. Cette partie du visage n'est pas plate : elle forme un léger bombé qui avance vers l'avant. Avant même de détailler les lèvres, il faut donc créer ce volume général.

La bouche se compose ensuite de **deux lèvres principales : la lèvre supérieure et la lèvre inférieure**.

La **lèvre supérieure** est généralement plus fine et plus découpée, elle présente au centre une forme

caractéristique appelée **l'arc de Cupidon**, qui crée une petite double courbe, de chaque côté de cet arc, la lèvre descend légèrement vers les commissures.

La **lèvre inférieure**, quant à elle, est souvent plus volumineuse et plus arrondie. Elle capte davantage la lumière et donne beaucoup de douceur au visage. En modelage, il faut éviter de la rendre trop plate : un léger volume central suffit souvent à lui donner de la vie.



Les **commissures des lèvres**, situées aux extrémités de la bouche, sont également très importantes. Ce sont elles qui déterminent en grande partie l'expression du visage. Légèrement relevées, elles donnent un air souriant ; légèrement descendues, elles peuvent au contraire créer une expression plus sérieuse.

Sous la lèvre inférieure se trouve une petite zone creusée appelée **le sillon labio-mentonnier**, qui marque la transition avec le menton. Au-dessus de la lèvre supérieure, on observe également **le philtrum**, ce petit creux vertical qui relie la bouche au nez.

Lorsque vous modelez une bouche, il est conseillé de procéder par étapes :

1. **Créer le volume général de la zone de la bouche** en fonction de la taille de la tête, prenez soin d'ajouter un volume symétrique et bien centré sous le nez.
2. Positionner **la ligne de séparation** entre les deux lèvres.
3. Ajouter progressivement **le volume de la lèvre supérieure et inférieure**.
4. Affiner **les commissures et les transitions** avec les joues et le menton.

Comme pour toutes les parties du visage, il vaut mieux **travailler avec subtilité et rester léger dans les détails**. Une bouche trop marquée peut rapidement durcir

l'expression, l'objectif est plutôt de suggérer les volumes avec douceur, afin de conserver un visage harmonieux et naturel.

Avec un peu d'observation et de pratique, vous verrez que la bouche devient un élément très expressif de votre sculpture, capable de donner toute sa personnalité au visage.

Mon conseil :

Faisons le point, vous avez devant vous un visage qui commence à se structurer, vous avez construit :

- **La forme générale de la tête de façon bien proportionnée et juste.**
- **Tracé toutes les marques importantes sur la face.**
- **Creusé les cavités oculaires.**
- **Ajouté les volumes de l'arcade sourcilière et le bombé du front.**
- **Placé le volume du nez.**
- **Collé le relief circulaire du muscle orbiculaire de la bouche.**

Maintenant vous allez ajouter le relief arrondi du menton.

L'emplacement du menton

Le menton joue un rôle essentiel dans la construction du visage. Il vient terminer et **équilibrer les volumes de la tête**, tout en participant à la structure générale du profil, un menton bien placé permet d'éviter l'impression d'un visage trop fuyant et renforce l'harmonie entre le nez, la bouche et la mâchoire.

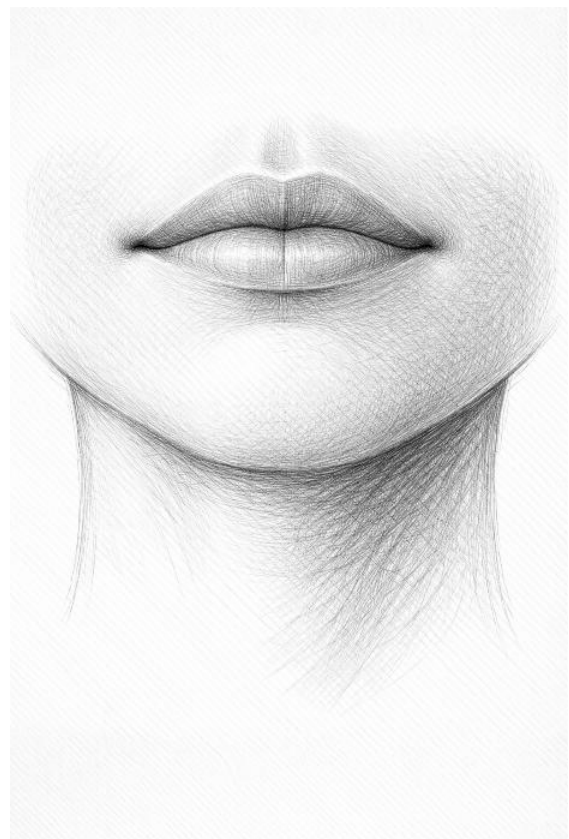
Dans le modelage, le menton ne doit pas être considéré comme un simple ajout au bas du visage. C'est un volume qui s'inscrit dans la continuité de la mâchoire et qui participe pleinement à l'équilibre des proportions.

Pour commencer, **prenez une petite boule d'argile et placez-la au centre de la partie inférieure du visage**, juste sous la lèvre inférieure.

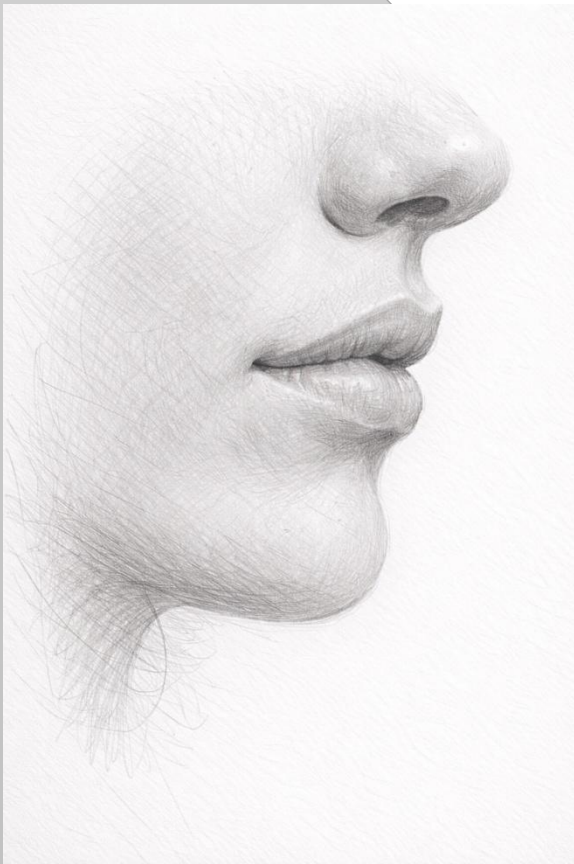
Cette base va vous permettre de créer le volume principal.

Ensuite, fondez progressivement les bords de cette boule dans la matière environnante afin d'intégrer le volume au reste du visage.

Observez aussi la transition entre la lèvre inférieure et le



menton, entre les deux se trouve une petite dépression appelée **le sillon labio-mentonnier**, qui crée une séparation subtile entre la bouche et le menton. Ce creux doit rester doux et naturel afin de conserver un visage harmonieux, bien sûr sur une sculpture de petite taille il sera plutôt suggéré.

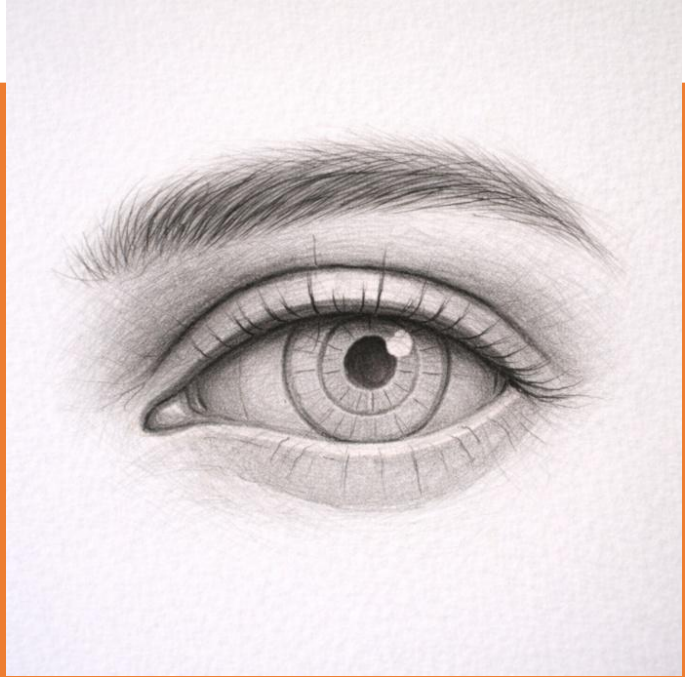


Validez régulièrement votre sculpture de profil, afin que le menton forme une continuité logique avec la bouche et le nez, sans être trop projeté vers l'avant ni trop en retrait, c'est souvent ce réglage subtil qui donne au visage son équilibre et son caractère.

En prenant le temps de construire ce volume avec soin et en observant attentivement les transitions avec la mâchoire et le cou, **vous donnerez à votre sculpture une structure solide et un visage plus vivant.**

Le modelage des yeux

Le modelage des yeux est une étape qui demande du temps, de l'attention et beaucoup d'observation.



Dans une sculpture, **ce sont souvent les yeux que l'on remarque en premier**, ils donnent la vie au visage et participent fortement à l'expression du personnage, un léger changement dans leur forme ou leur position peut transformer complètement l'émotion que dégage la sculpture.

Gardez à l'esprit que **les yeux suivent toujours la direction du regard**, l'orientation de la tête et donc sont reliés à la posture. Leur forme varie selon l'ouverture ou la fermeture des paupières : celles-ci seront davantage visibles lorsque l'œil est fermé, et plus discrètes lorsque l'œil est bien ouvert ou dirigé vers le haut. Il est donc important d'en tenir compte pour

adapter le modelage en fonction de la posture et de l'inclinaison de la tête.

Avant de les modeler, il est important de comprendre de quoi sont constitués les yeux et comment ils s'inscrivent dans la structure du visage.

Les yeux ne sont pas simplement deux boules posées sur la surface du visage. Ils sont **logés dans les cavités orbitales du crâne**, situées sous les arcades sourcilières. Ces cavités forment un creux qui accueille le globe oculaire et autour duquel viennent se placer les paupières et les volumes environnants.

La première chose à réaliser est donc **la cavité orbitale**, elle doit être suffisamment creusée pour laisser la place au globe oculaire et aux reliefs qui l'entourent. Cette profondeur est essentielle : si elle est insuffisante, les yeux paraîtront globuleux ou plats et manqueront de réalisme.

Une fois la cavité en place, vous pouvez ajouter **le globe oculaire** c'est la première étape. Celui-ci est généralement représenté par une petite sphère d'argile légèrement enfoncée dans l'orbite. Il est important que les deux globes soient bien



alignés et orientés dans la même direction pour conserver un regard cohérent.

Vient ensuite le travail des **paupières**, qui donnent tout le caractère au regard.

La **paupière supérieure** est généralement plus épaisse et plus marquée. Elle recouvre le haut du globe oculaire et forme un petit volume qui descend vers l'extérieur de l'œil, elle sera plus ou moins présente en fonction de la position du regard.



Cette paupière crée souvent une ombre naturelle qui accentue l'expression du regard et surtout évite le regard étonné régulièrement observé chez les débutants.

La **paupière inférieure**, quant à elle, est plus fine et plus discrète, elle suit la courbe du globe oculaire et

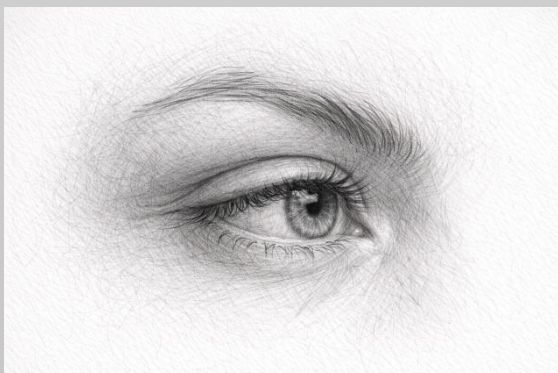


remonte légèrement vers les commissures de l'œil. Il est important de rester subtil dans cette zone pour éviter un relief trop marqué.

Au-dessus de l'œil se trouve **l'arcade sourcilière**, un volume osseux qui protège l'œil et structure le regard. Elle donne de la profondeur au visage et doit

être modelée avec soin, sans exagération.

Dans le coin interne de l'œil se situe **le canal lacrymal**, un petit creux qui marque la transition entre l'œil et



l'arête du nez. À l'opposé, le coin externe forme la **commissure de l'œil**, légèrement plus étirée.

Mon conseil :

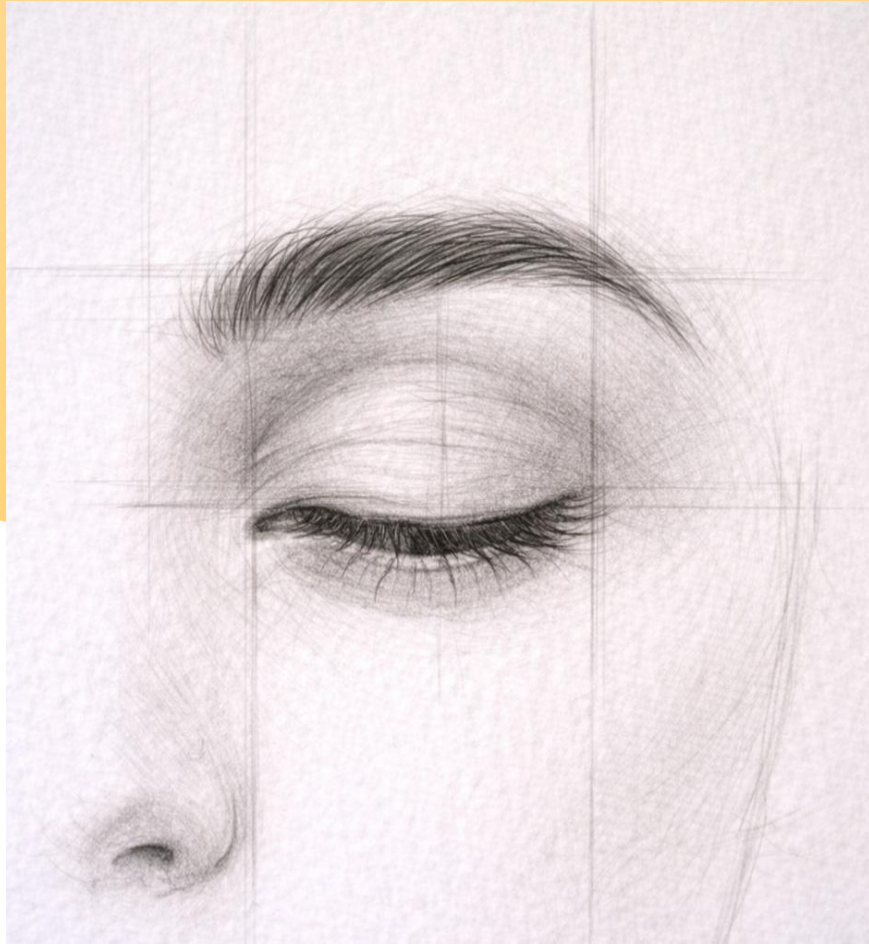
Lorsque vous modelez les yeux, il est essentiel de vérifier régulièrement plusieurs points :

- L'alignement des deux yeux.
- Leur orientation dans l'espace.
- La symétrie des paupières.
- La douceur des transitions avec les volumes du visage.

Un autre conseil consiste à **plisser légèrement les yeux lorsque vous observez votre sculpture**. Cela vous aidera à voir les grands volumes plutôt que les petits détails.

Enfin, n'oubliez pas que le regard naît souvent de **subtils ajustements** : un léger creux, un petit volume ajouté, une paupière adoucie. Prenez votre temps, travaillez progressivement et observez beaucoup.

Avec un peu de patience, les yeux deviendront l'une des parties les plus fascinantes à modeler, car ce sont eux qui donnent véritablement vie à votre sculpture.



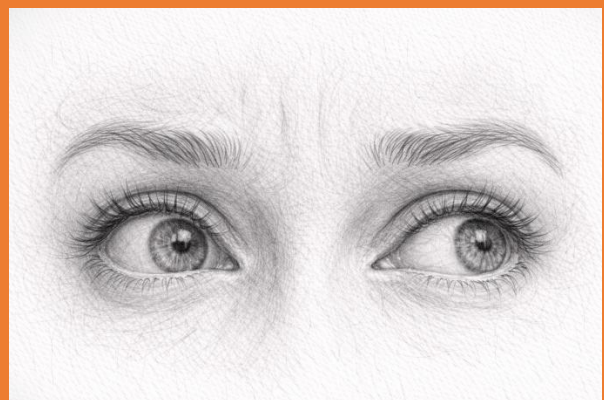
Le positionnement des sourcils

Ils jouent un rôle essentiel dans la sculpture d'un **visage** en modelage de l'argile, même s'ils semblent être un détail, ils influencent fortement l'expression, l'équilibre et le réalisme du visage.

D'abord, **les sourcils servent de repère pour la structure du visage**. Ils se situent généralement juste au-dessus de l'orbite des yeux et suivent la forme de l'arcade sourcilière, en modelage, leur position **aide à définir la hauteur du front et la profondeur du regard**. Si les sourcils sont placés trop haut, le visage peut

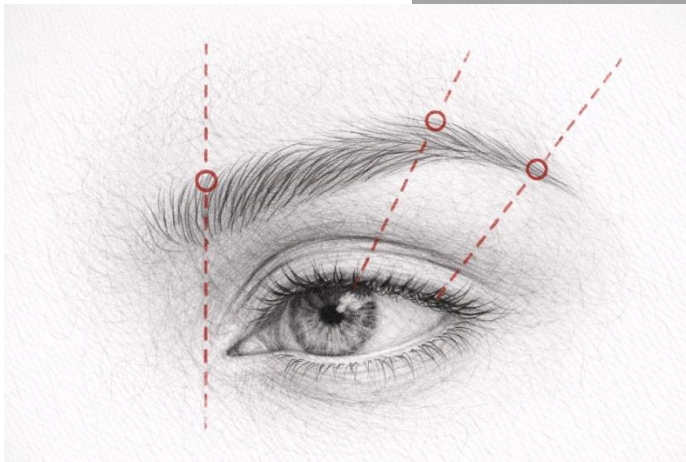
paraître surpris ou irréaliste, à l'inverse, s'ils sont trop bas, l'expression peut sembler sévère ou fatiguée.

Une légère variation dans **leur inclinaison peut transformer complètement l'émotion perçue**, par exemple, des sourcils légèrement relevés au centre peuvent suggérer la tristesse ou l'inquiétude, tandis que des sourcils inclinés vers le bas au centre peuvent donner une impression de colère ou de concentration.



En sculpture, ces petites variations sont très importantes pour donner de la vie au personnage, donc ne négligez pas cette partie qui peut tout changer dans le réalisme de votre visage.

Il faut aussi considérer **l'alignement avec les autres éléments de la face**, ils doivent être cohérents avec la position des yeux, du nez et du front.



En règle générale, l'arc du sourcil suit une ligne qui commence au-dessus du coin interne de l'œil et se termine vers le coin externe. Respecter cet alignement permet de maintenir des proportions naturelles.

Enfin, **les sourcils participent au volume et à la profondeur du visage**. En modelage, ils ne sont pas seulement dessinés en surface, mais ils doivent être mis en relief et intégrés à la structure de l'arcade sourcilière, de nouveau leurs détails vont dépendre de la grandeur de la tête que vous modeler.

Le plus simple est **d'ajouter un petit colombin d'argile**, de lui donner la forme souhaitée, puis de travailler ensuite l'effet des poils en relief, ils se redressent vers le



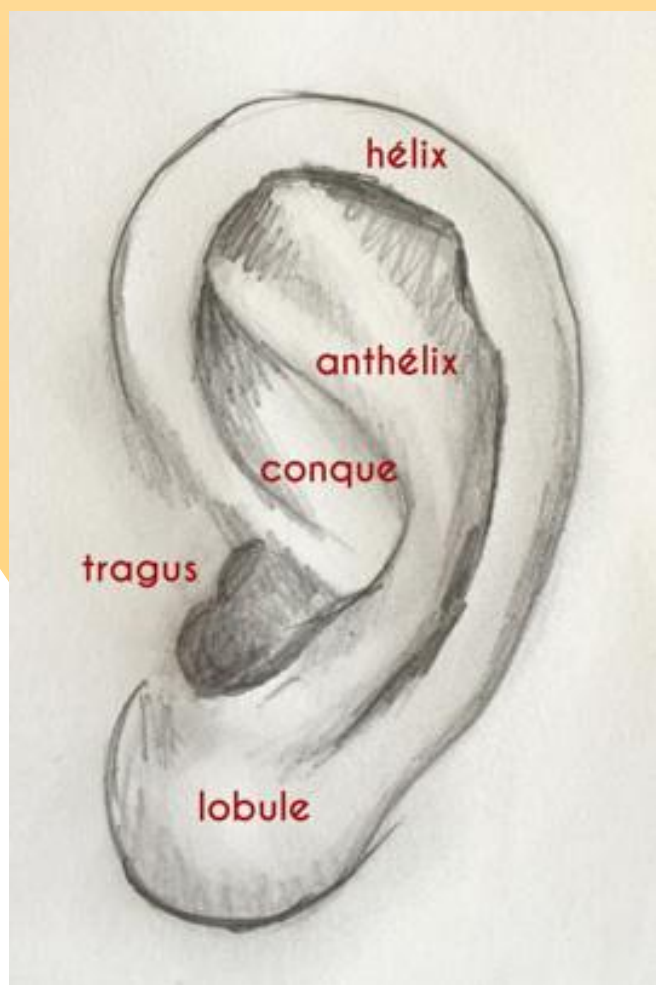
coin interne et se courbent vers le coin externe, suivant un mouvement logique et naturel.

En résumé, dans le modelage de l'argile, **le positionnement des sourcils est crucial pour les proportions, l'expression et le réalisme du visage.**

Même s'ils sont de petite taille, ils ont un impact majeur sur l'équilibre général. C'est pourquoi il est important de les observer attentivement et de les placer avec précision lors du travail de modelage.

Le modelage des oreilles

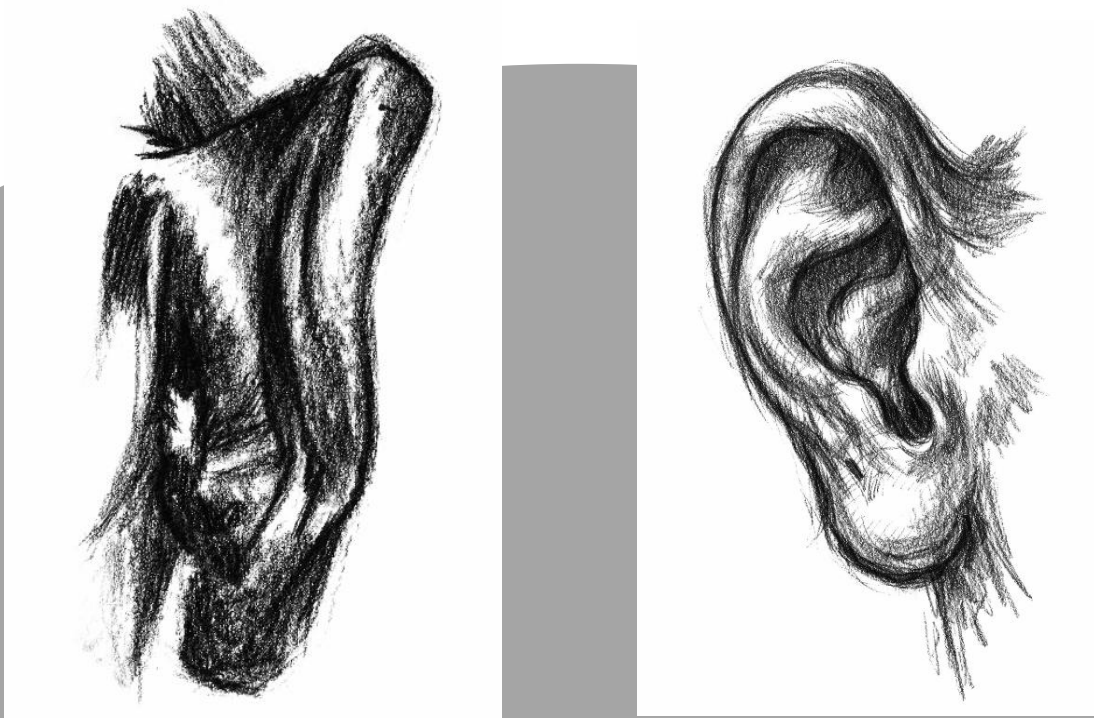
Les oreilles sont elles aussi une partie souvent négligée du visage, elles restent la plupart du temps cachées sous les cheveux, ou sous un turban, ce qui fait qu'on leur prête moins d'attention que d'autres éléments comme les

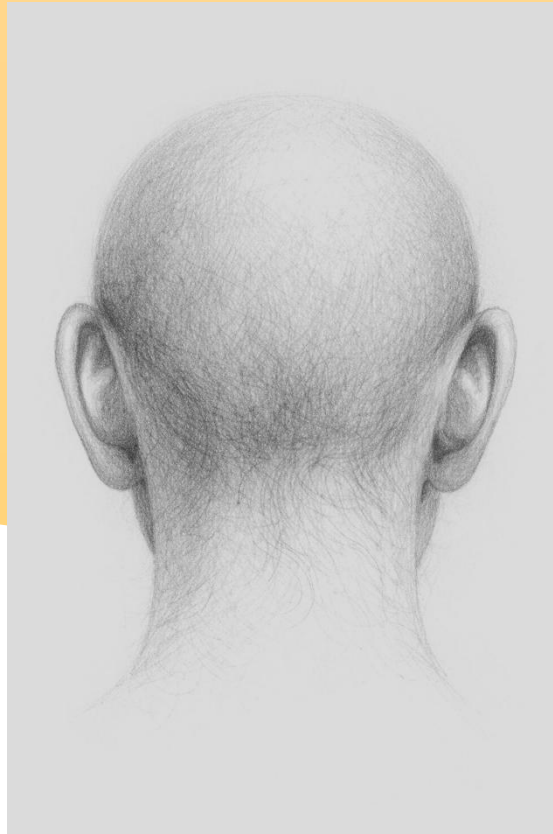


yeux, le nez ou la bouche. Pourtant, **elles jouent un rôle réel dans l'équilibre et l'expression d'un visage.**

Quand on prend le temps de les observer, on se rend compte qu'elles possèdent une structure assez logique. Les différentes parties qui les composent se répètent et s'organisent autour de quelques formes principales. Une fois ces repères compris, il devient beaucoup plus simple de les représenter ou de les modeler.

L'oreille humaine n'est pas plate, la conque, que l'on distingue à l'arrière, lui donne beaucoup de relief, c'est à partir de cette forme que vous allez construire l'ensemble de l'oreille.





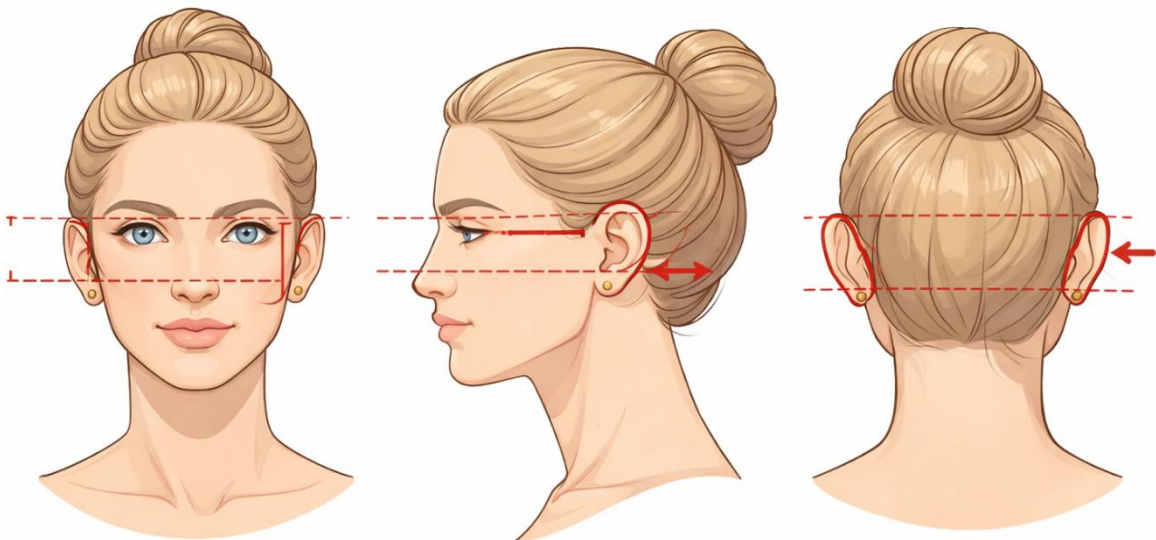
Une fois les formes comprises, vous pouvez passer à l'étape du façonnage en commençant par former et coller un quart de boule.



Les oreilles occupent un emplacement très précis sur la tête, elles se situent entre deux repères importants du visage, le haut de l'oreille s'aligne approximativement

avec le haut des sourcils, tandis que le bas de l'oreille arrive à la hauteur de la base du nez.

Une fois les oreilles placées, vérifiez qu'elles sont bien symétriques, prenez le temps de les observer sous plusieurs angles : de face, de profil, depuis l'arrière et même par le dessus. Cette vérification permet de s'assurer qu'elles sont alignées, à la même hauteur et correctement positionnées sur la tête.



Mon conseil :

Même si cette étape peut sembler fastidieuse au premier abord, prendre le temps d'apprendre à modeler les oreilles apporte beaucoup à votre sculpture. Les oreilles participent à l'équilibre du visage et donnent de la crédibilité à l'ensemble, lorsqu'elles sont bien placées et correctement modelées, elles renforcent le réalisme et l'expression de votre œuvre.



Prenez le temps d'observer attentivement les dessins et photos fournis afin de comprendre les formes et les volumes de l'oreille, cette observation vous aidera à la modeler de manière plus réaliste.

Modelage et choix de la coiffure

Le modelage des cheveux est souvent réalisé trop rapidement, comme s'il s'agissait d'un simple détail ajouté à la fin de la sculpture. Pourtant, la coiffure fait pleinement partie du personnage et joue **un rôle essentiel dans son identité et son expression.**



On se contente parfois de quelques traces dans l'argile, faites sans réelle intention, alors, qu'une chevelure réussie demande **du temps, de l'observation et une vraie logique de construction.**

Quand on change sa façon d'aborder cette étape, elle devient beaucoup plus intéressante, elle permet non seulement d'améliorer les finitions, mais aussi de renforcer l'expression du visage et de donner davantage de caractère à la sculpture.

Voici une méthode simple, progressive et accessible.

Ne pensez pas aux cheveux, pensez d'abord aux volumes.



L'erreur la plus courante est de vouloir sculpter les mèches une par une dès le début, en réalité, les cheveux ne se construisent **pas comme une addition de traits, mais comme un ensemble de masses.**

Commencez toujours par définir le volume général de la coiffure, considérez la chevelure comme une forme

pleine, posée sur le crâne, presque comme un casque souple et vérifiez bien son équilibre avec la tête : elle ne doit être ni trop plate, ni trop gonflée, à ce stade, il ne faut chercher aucun détail.



Observer les directions et le mouvement

Avant de texturer, il faut prendre le temps de se questionner : Où se situe la raie ? Dans quel sens partent les cheveux ? La coiffure est-elle souple, serrée, portée par un mouvement, ou influencée par l'inclinaison de la tête ?

Une fois ces éléments repérés, tracez légèrement les grandes lignes de circulation des cheveux, ces marques doivent rester souples et naturelles, jamais raides, elles servent de repères pour construire la coiffure, pas encore de décoration.

Construire des mèches larges et lisibles

Le réalisme ne vient pas d'une accumulation de petits traits, au contraire, il naît souvent **d'une bonne simplification**.

Travaillez d'abord de grandes mèches, bien regroupées. Évitez les lignes parallèles trop régulières, qui donnent un résultat figé et artificiel, variez les épaisseurs, les espacements et le rythme des mèches. Une chevelure crédible comporte toujours des irrégularités. Elle ne doit jamais sembler trop symétrique.

Donner de la profondeur

C'est souvent ce qui fait toute la différence. Pour éviter un effet plat ou plaqué, il faut créer un léger jeu de relief.

Creusez discrètement entre certaines mèches, superposez certains volumes, et laissez aussi des zones plus calmes à côté d'endroits un peu plus travaillés. Toute la surface n'a pas besoin d'être détaillée, ce contraste donne de la vie à l'ensemble.



Garder les détails pour la fin

Les détails ne doivent intervenir qu'une fois la structure bien en place. Il faut d'abord que les volumes soient justes, que le mouvement général soit cohérent, et que la coiffure fonctionne déjà visuellement, même de loin.

C'est seulement à ce moment-là que l'on peut ajouter quelques traits plus fins, accentuer certaines séparations ou préciser quelques passages. Il faut rester mesuré : trop de détails nuisent souvent au réalisme au lieu de l'améliorer.

Adapter le travail selon le type de cheveux

Chaque type de cheveux demande une approche différente. Les cheveux lisses s'appuient sur des volumes simples et des transitions douces. Les cheveux ondulés reposent sur une alternance de creux et de reliefs. Les cheveux bouclés doivent être pensés en groupes ou en grappes, jamais boucle par boucle.





Quant aux cheveux courts, ils se traitent avec de petits volumes et très peu de traits.

Pour résumer

Pour réussir une chevelure en sculpture, il faut d'abord choisir **une coiffure**

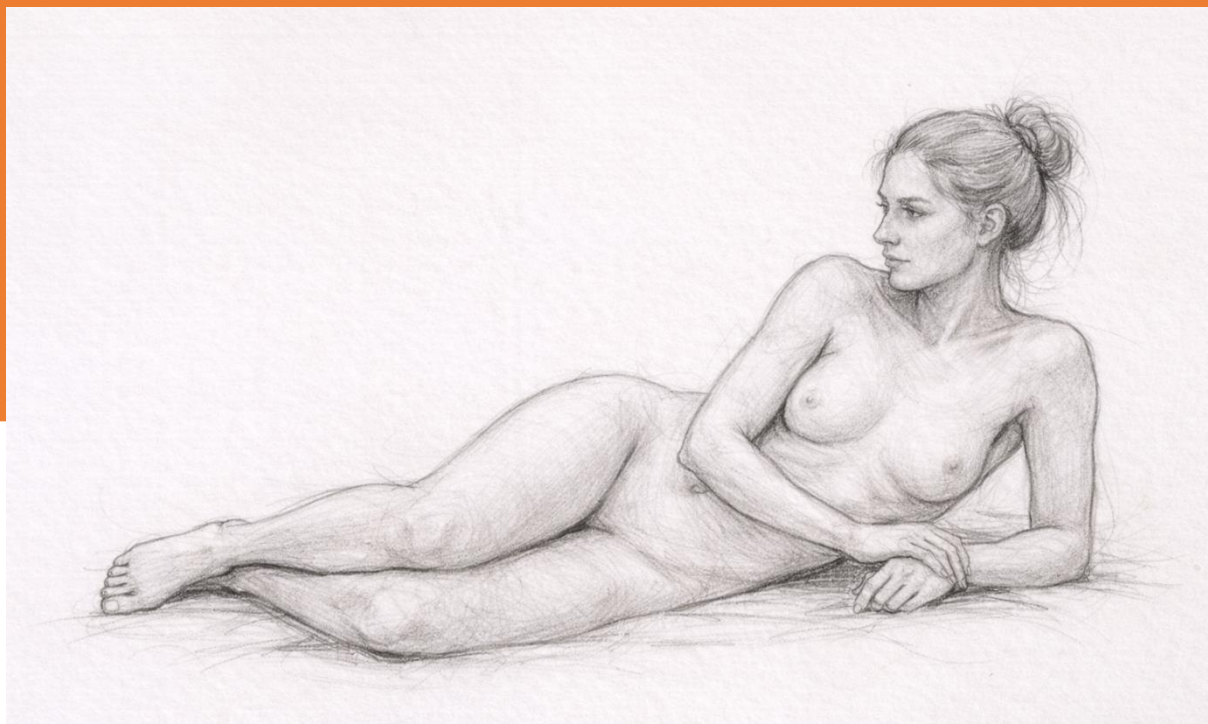
cohérente avec le sujet représenté. Ensuite, il est essentiel d'observer attentivement la manière dont les cheveux se placent sur le crâne et de construire leurs volumes de façon logique. Les mèches doivent suivre un mouvement naturel et harmonieux. Enfin, les détails doivent toujours être réservés à la toute dernière étape.

Mon conseil :

Avant même de commencer votre projet, prenez un moment pour réfléchir au style de coiffure que vous voulez donner à votre sculpture. Elle fait partie de l'identité du personnage ou de la figure que vous créez, elle peut révéler son époque, sa personnalité, son statut ou même son humeur.

PARTIE II

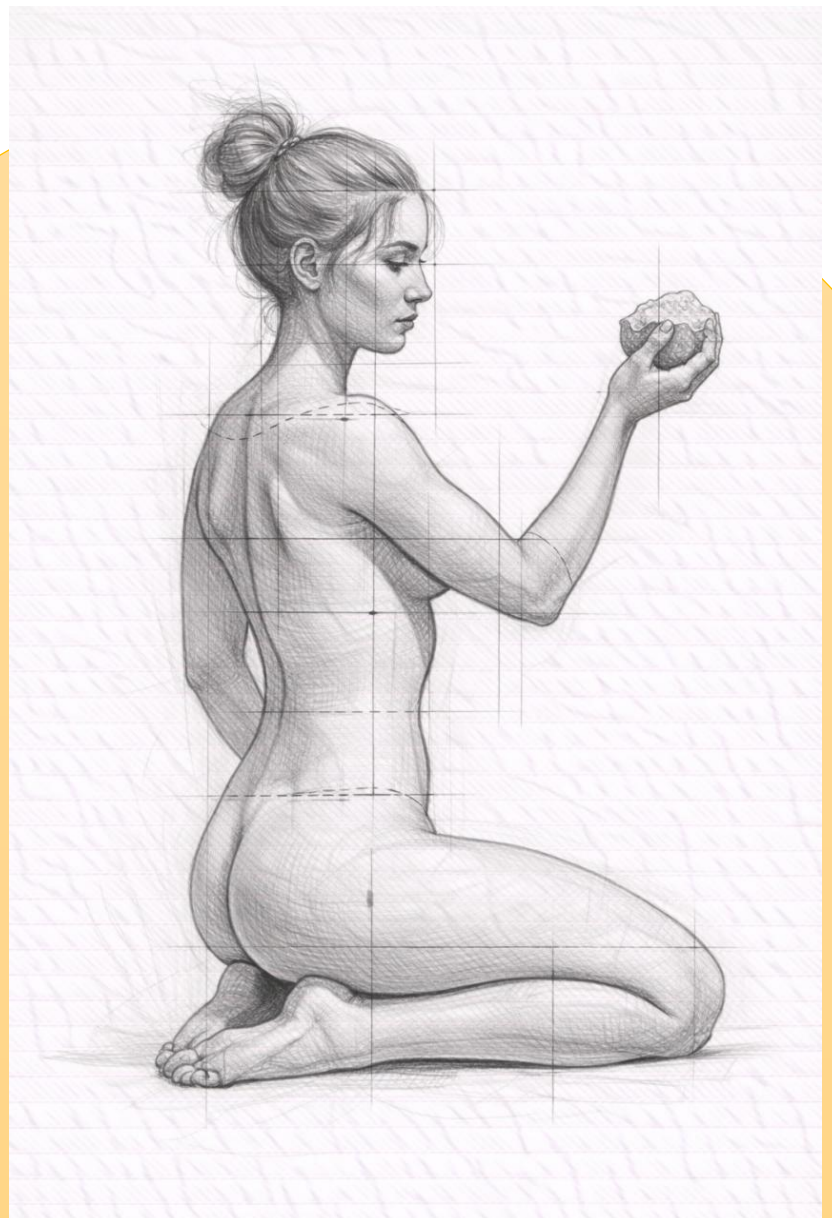
Le modelage du corps



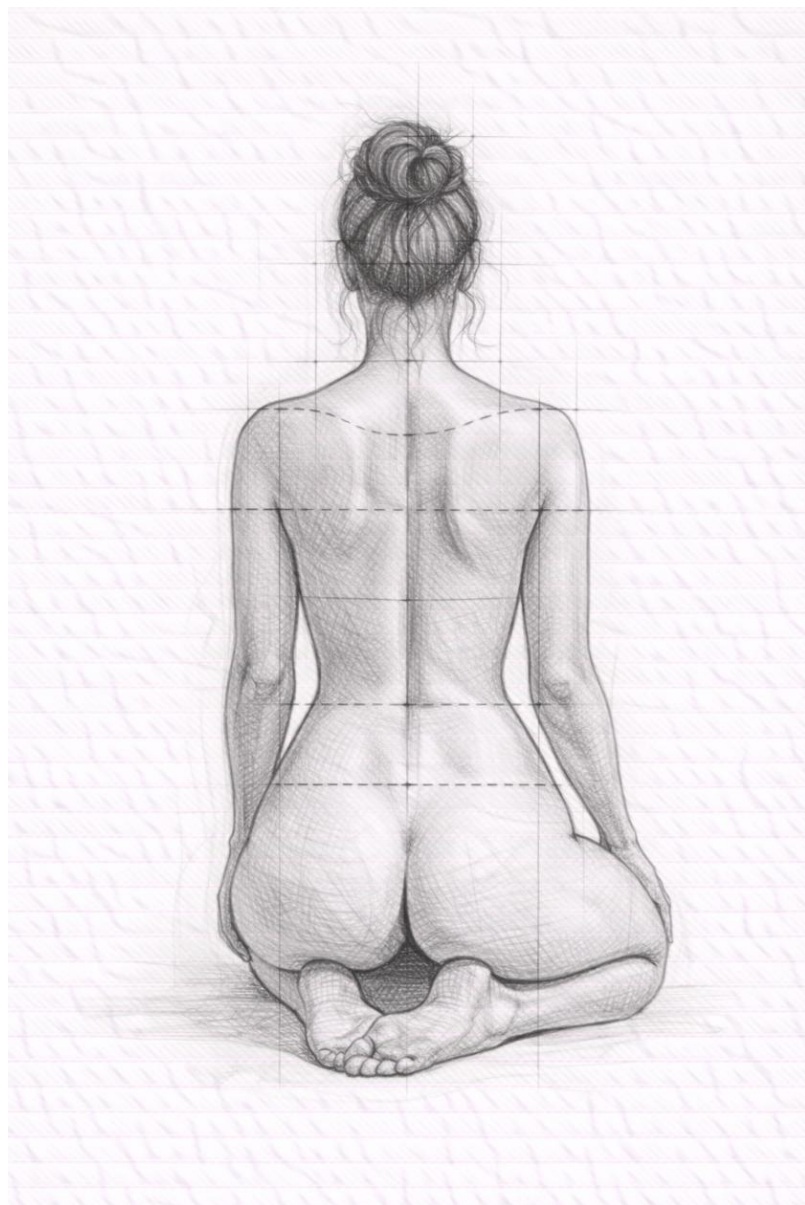
Lorsque vous commencez le modelage d'un corps humain, la première étape consiste à choisir **la posture de votre sculpture**, cette décision est essentielle, car la position du corps va déterminer l'équilibre général de la pièce, mais aussi l'émotion qu'elle va transmettre.

Un corps peut être représenté **debout, allongé, à genoux, assis, sur le côté, en position de lotus**, ou dans toute autre posture inspirée du mouvement ou du repos. Chaque position raconte quelque chose : la sérénité, la force, la fragilité, l'abandon ou encore la contemplation.

Par exemple, avec le modèle ci-joint, vous pouvez imaginer de nombreuses interprétations en plaçant dans sa main un oiseau, un fruit ou encore un drapé, **n'oubliez pas d'adapter la posture à la fragilité de l'argile.**



Avant même de poser les mains sur l'argile, prenez quelques instants **pour imaginer l'attitude du**



personnage. Observez comment le poids du corps se répartit, comment les épaules s'inclinent, comment les jambes et les bras participent à l'équilibre de l'ensemble. Le corps humain n'est jamais parfaitement rigide : il possède toujours de légères inclinaisons et **des lignes de force** qui lui donnent de la vie.

Par exemple, en observant l'image ci-dessus, on remarque immédiatement **la**

pression exercée sur les jambes inférieures, sous le poids du corps, les talons s'enfoncent dans la chair des fessiers, c'est ce type de détail qui fera la réussite de votre sculpture.

Une fois la posture choisie, vous pouvez commencer à construire votre sculpture en pensant d'abord **aux grandes masses du corps**.

Cette étape permet de poser les bases de votre sculpture sans vous perdre dans les détails. L'important est d'obtenir **un bon équilibre général**, une posture crédible et une cohérence entre les différentes parties du corps.

Au fur et à mesure, vous pourrez affiner les volumes, observer les transitions entre les différentes zones anatomiques et commencer à suggérer les muscles, les creux et les reliefs du corps.

N'oubliez pas que le modelage du corps humain est avant tout une question **d'observation et de sensibilité**. Chaque posture possède sa propre énergie et c'est en respectant ces lignes naturelles que votre sculpture prendra vie.

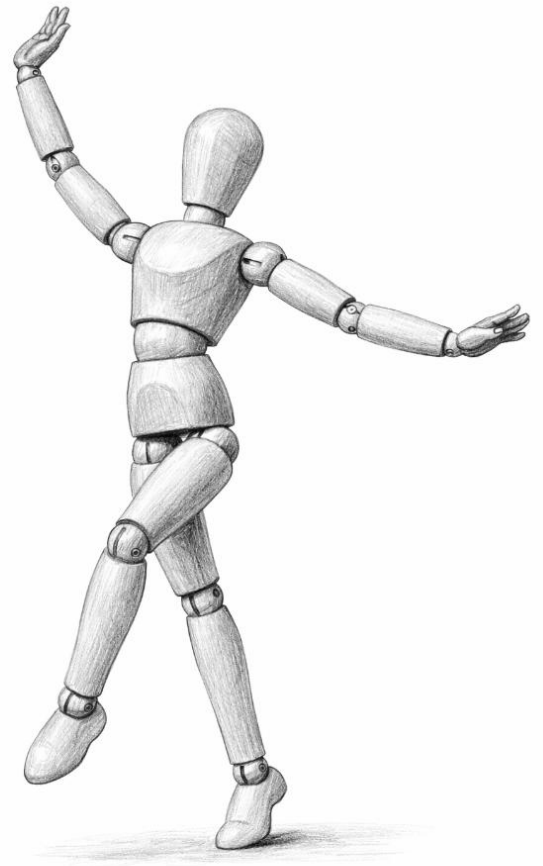
Les premières étapes

Comme mentionné précédemment, elles consistent à **construire la sculpture à partir de formes simples et faciles à mesurer**. Cette méthode vous permet de rester fidèle à l'anatomie du corps humain, plutôt que de vous éloigner vers des formes inventées.

En fonction de la posture choisie et en vous aidant du dessin des proportions, commencez par façonner les volumes principaux : des blocs pour le corps, des cylindres pour les bras et les jambes, des triangles pour les pieds, et ainsi de suite, cette simplification des formes vous aide à poser les bases solides de votre sculpture.



À ce stade, votre modelage peut ressembler à un mannequin articulé, un peu comme les modèles en bois utilisés pour le dessin. Travailler les premières étapes de cette manière peut sembler peu amusant au départ, mais cette approche vous aide à aller à l'essentiel et, surtout, à poser des bases solides.



Comprendre et définir les lignes de force

Une fois que vous avez identifié et construit les formes de base qui composent les volumes principaux du corps, l'étape suivante consiste à repérer **les lignes de force**.

Une ligne de force est un axe invisible qui structure la sculpture et guide naturellement le regard.

Même si elle n'est pas réellement visible dans l'œuvre finale, elle joue un rôle essentiel dans l'équilibre et la lisibilité de la composition, lors de la conception de votre sculpture, il est important de les imaginer et de les visualiser. Elles fonctionnent un peu comme des

repères ou des directions qui vous aident à organiser les volumes et à garder une cohérence dans l'ensemble.

Ces lignes peuvent suivre différents éléments du corps : **la direction du regard, la courbure du dos, l'inclinaison des épaules, ou encore l'appui d'une jambe.**

Concrètement, vous pouvez tracer quelques traits simples sur votre modèle ou sur votre croquis afin de vérifier que **votre sculpture respecte bien ces axes.**



Si vous observez les lignes de force du modèle présenté ci-dessus, qui représente un nu assis en position du lotus, vous pouvez rapidement percevoir la structure principale de la posture.

En traçant quelques lignes seulement, on distingue déjà une forme globale qui se dégage : **une pyramide.**

Cette observation donne des indications précieuses pour la suite du modelage. Elle révèle notamment que cette position possède une grande stabilité et que plusieurs parties du corps présentent une certaine symétrie, comprendre ces lignes de force vous permettra donc de **construire votre sculpture de façon claire et équilibrée**, de plus vous pouvez y revenir régulièrement afin de respecter les proportions de la posture.

Montage des volumes principaux

Une fois que les formes de base de votre sculpture sont en place, vous pouvez passer à l'étape suivante : **l'ajout des volumes principaux du corps**.



À ce stade, il ne s'agit pas encore de travailler les détails, mais plutôt de construire les masses qui vont donner toute sa présence et sa crédibilité à votre personnage.

C'est le moment de **vous intéresser à l'anatomie** bien sûr, mais surtout à la manière dont les différentes parties du corps se répondent et s'organisent dans l'espace.

Le corps humain est vivant, il réagit à la posture adoptée : **certains muscles se contractent, d'autres se relâchent, certaines zones s'étirent tandis que d'autres se compriment.**

Pour vous guider, prenez le temps de vous poser quelques questions simples en observant votre modèle ou votre dessin :

- Quelle est la partie du corps qui est le plus mise en valeur dans cette posture ?
- Le buste est-il redressé, incliné ou légèrement torsadé ?
- La poitrine suit-elle bien le mouvement du torse ?
- Comment les masses du corps se répartissent-elles en fonction de la position ?
- Y a-t-il des zones où la pression des chaires est plus marquée ?



Par exemple, la **poitrine n'aura pas du tout la même apparence selon la posture**, sur un corps allongé sur le dos, elle s'étale différemment que sur un corps couché sur le côté ou penché vers l'avant, ces variations doivent être prises en compte dans votre modelage pour conserver un rendu naturel.

La poitrine est par nature composée de chaires molles et elle a donc un galbe naturel, plutôt creusé sur le haut et arrondi sur le bas.

Observez également les **zones de pression et d'appui**. Lorsqu'une partie du corps supporte du poids, les volumes peuvent légèrement se comprimer, à l'inverse, certaines zones peuvent s'étirer et paraître plus longues

ou plus tendues, ces subtilités participent énormément à la sensation de réalisme.

Prenons encore l'exemple d'un modèle de **femme ronde**. Dans ce type de morphologie, on perçoit immédiatement la souplesse des chairs, les volumes plus généreux et les transitions plus douces entre les



différentes parties du corps. Pourtant, même si l'argile est une matière dense et compacte, votre travail consiste justement à suggérer cette souplesse et cette fluidité des formes.

En observant attentivement ces volumes et en les construisant progressivement, vous donnerez à votre sculpture **une présence plus vivante et plus expressive**.

C'est à cette étape que la figure commence réellement à prendre vie, avant même que les détails ne viennent affiner l'ensemble.

Une fois que vous avez commencé à mettre en place les volumes principaux, **votre sculpture se rapproche progressivement du sujet que vous avez imaginé.**



Au départ, les formes restent encore assez simples et générales, mais peu à peu, elles s'affinent et prennent du sens, c'est un peu comme une image floue qui devient de plus en plus nette au fil du travail : **chaque ajustement apporte plus de précision et de présence à la sculpture.**

À ce stade, il est essentiel de vous appuyer sur **des références anatomiques fiables**, rappelez-vous que

l'observation est l'un des outils les plus précieux du sculpteur, si vous avez la chance de travailler d'après un modèle vivant, profitez-en pour étudier attentivement les volumes, les proportions et les transitions entre les différentes parties du corps.

Si ce n'est pas possible, vous pouvez constituer votre propre **banque d'images**, rassemblez plusieurs photographies correspondant à la posture que vous souhaitez reproduire, l'idéal est de disposer d'une vue complète du corps sous différents angles : la face, le dos, le profil droit et le profil gauche.

Vous trouverez de nombreuses propositions de postures à la fin de cet ouvrage.

Ces différentes perspectives vous permettront de mieux **comprendre la structure du corps dans l'espace et d'éviter les erreurs de proportions.**

En observant votre modèle sous plusieurs angles, vous percevrez plus facilement les volumes réels, les zones d'appui, les courbures du dos ou encore l'inclinaison du bassin, cela vous aidera à corriger votre sculpture au fur et à mesure et à construire une figure plus juste et plus cohérente.

Avec le temps, cette observation attentive deviendra presque instinctive et vous permettra de **modeler avec plus de confiance et de précision.**

Mon conseil :

Prenez également l'habitude de tourner régulièrement autour de votre sculpture, le modelage est un travail en trois dimensions : ce qui semble correct de face peut parfois révéler des déséquilibres lorsqu'on regarde la pièce de profil ou de dos. En multipliant les points de vue, vous affinez votre regard et vous donnez plus de justesse à votre création.

PARTIE IV

Le modelage des mains et des pieds





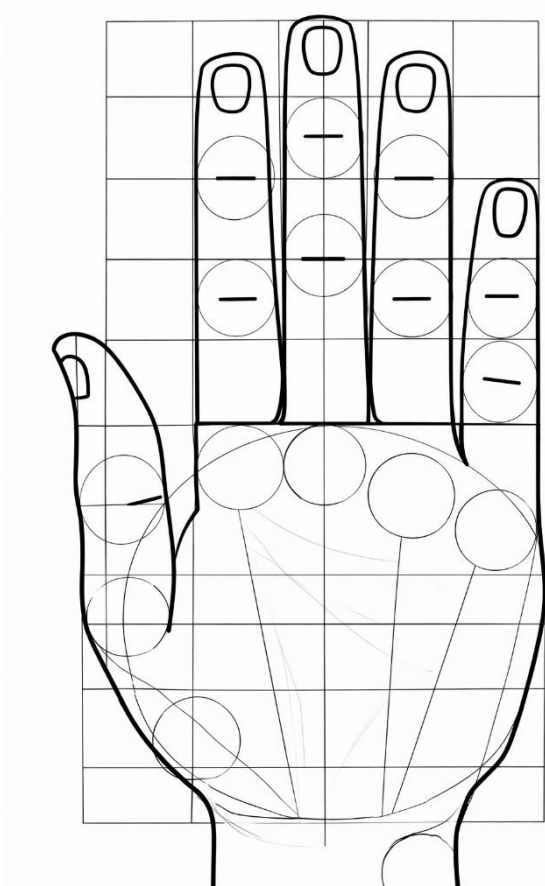
Elles sont souvent considérées comme l'une des parties les plus difficiles à sculpter du corps humain, car elles sont complexes, très expressives et composées de nombreuses articulations.

Pourtant, **en comprenant leur structure et en simplifiant leurs formes**, leur modelage devient beaucoup plus accessible.

Bien sûr, le niveau de détail des différentes parties dépendra de la taille des mains.

Plus la sculpture est petite moins il y aura de détails.





Observez attentivement le dessin ci-contre, vous remarquerez que **la main s'inscrit dans deux carrés identiques**, ce qui constitue déjà une indication importante pour la réalisation de la base.

Ce repère vous aide également à comprendre la longueur et la position de chaque doigt les uns par rapport aux autres.

Avant de commencer à détailler les doigts, il est important de penser la main comme **un ensemble de volumes simples**, la paume peut être imaginée comme un volume légèrement creux, un peu comme une petite pelle ou un bloc arrondi, les doigts, quant à eux, peuvent être construits à partir de **petits cylindres articulés**.



La première étape consiste donc à poser **la forme générale de la main**. Commencez par créer un volume pour la paume, puis indiquez la direction générale des doigts. À ce stade, inutile de séparer immédiatement chaque doigt : un seul bloc légèrement divisé suffit pour visualiser leur orientation.

Une fois cette base installée, vous pouvez commencer à individualiser les doigts. Chaque doigt possède **trois phalanges**, tandis que le pouce n'en possède que deux. Les phalanges ne sont pas parfaitement alignées : elles créent de petites cassures qui donnent à la main son aspect naturel.

Un point important à retenir est que **les doigts ne sont jamais parfaitement droits et parallèles**. Ils suivent une légère courbe qui converge vers le centre de la paume. Si vous observez votre propre main, vous remarquerez que lorsque vous repliez les doigts, leurs extrémités pointent toutes vers une zone située près du centre de la paume.



Le **pouce** mérite une attention particulière. Il est très mobile et possède une implantation différente des autres doigts, il part plus bas sur la paume et se place souvent dans une direction presque opposée aux autres doigts. Son volume est également plus épais à la

base, ce qui permet la grande variété de mouvements de la main.

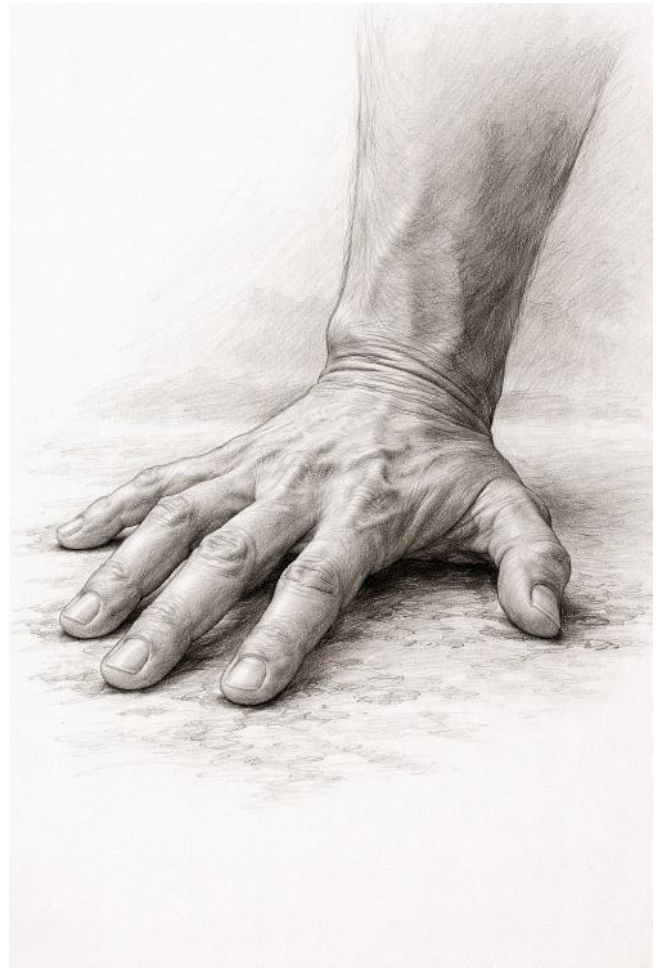
Lorsque vous modelez les mains, il est essentiel d'observer la **position générale du geste**. Une main peut être ouverte, fermée, posée sur une surface, ou encore soutenir un objet, chaque position modifie la tension des doigts et la forme des volumes.



Par exemple :

- Une main **ouverte et détendue** aura des doigts légèrement courbés et espacés.

- Une main **qui s'appuie sur le sol** présentera des doigts plus tendus, avec une pression visible au niveau des articulations.
- Une main **qui tient un objet** aura les doigts repliés et organisés autour de celui-ci.



Un autre élément important est **l'épaisseur des doigts**. Les doigts sont généralement plus larges à leur base et s'affinent vers l'extrémité. Les articulations peuvent créer de légers renflements qui donnent du réalisme à la sculpture.

N'oubliez pas non plus **les transitions entre la main et le poignet**. Le poignet n'est pas un simple cylindre : il possède une légère inclinaison et une structure osseuse qui relie la main à l'avant-bras.

Regardez vos propres mains sous différents angles, photographiez-les ou faites de petits croquis rapides. Chaque position vous permettra de mieux comprendre leur structure.

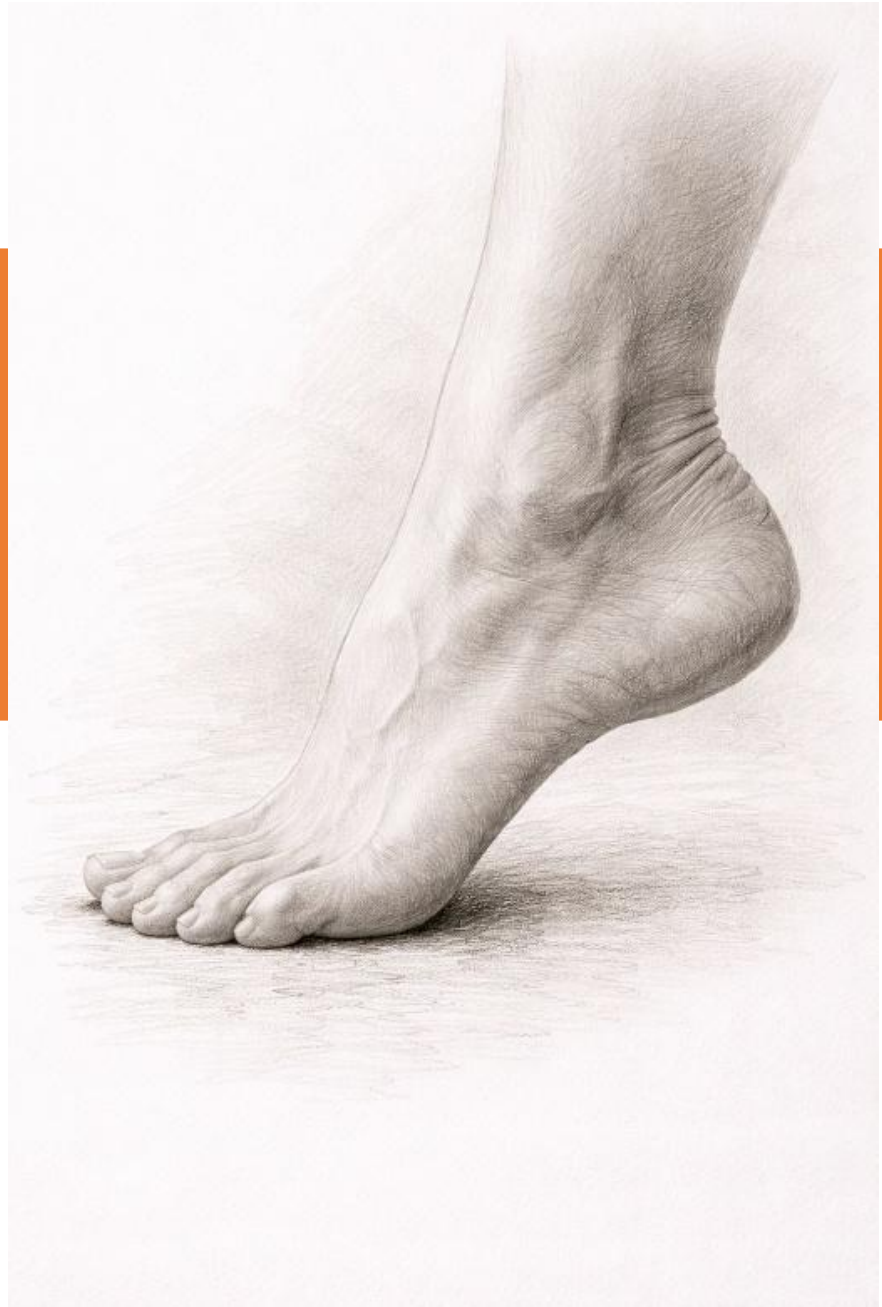
Enfin, gardez à l'esprit qu'en sculpture, il est souvent préférable de **simplifier légèrement les formes**. Une main trop détaillée peut rapidement paraître rigide. L'objectif est de suggérer les volumes principaux tout en conservant la fluidité du geste.

Profitez des **différents états de séchage de l'argile pour affiner les détails**. Une terre légèrement raffermie sera souvent plus facile à travailler et permettra de modeler les petites formes avec davantage de précision.

Avec un peu de pratique et d'observation, vous verrez que les mains deviennent non seulement plus faciles à modeler, mais aussi **l'un des éléments les plus expressifs de votre sculpture**, vous pourrez presque la faire parler juste avec un geste de la main.

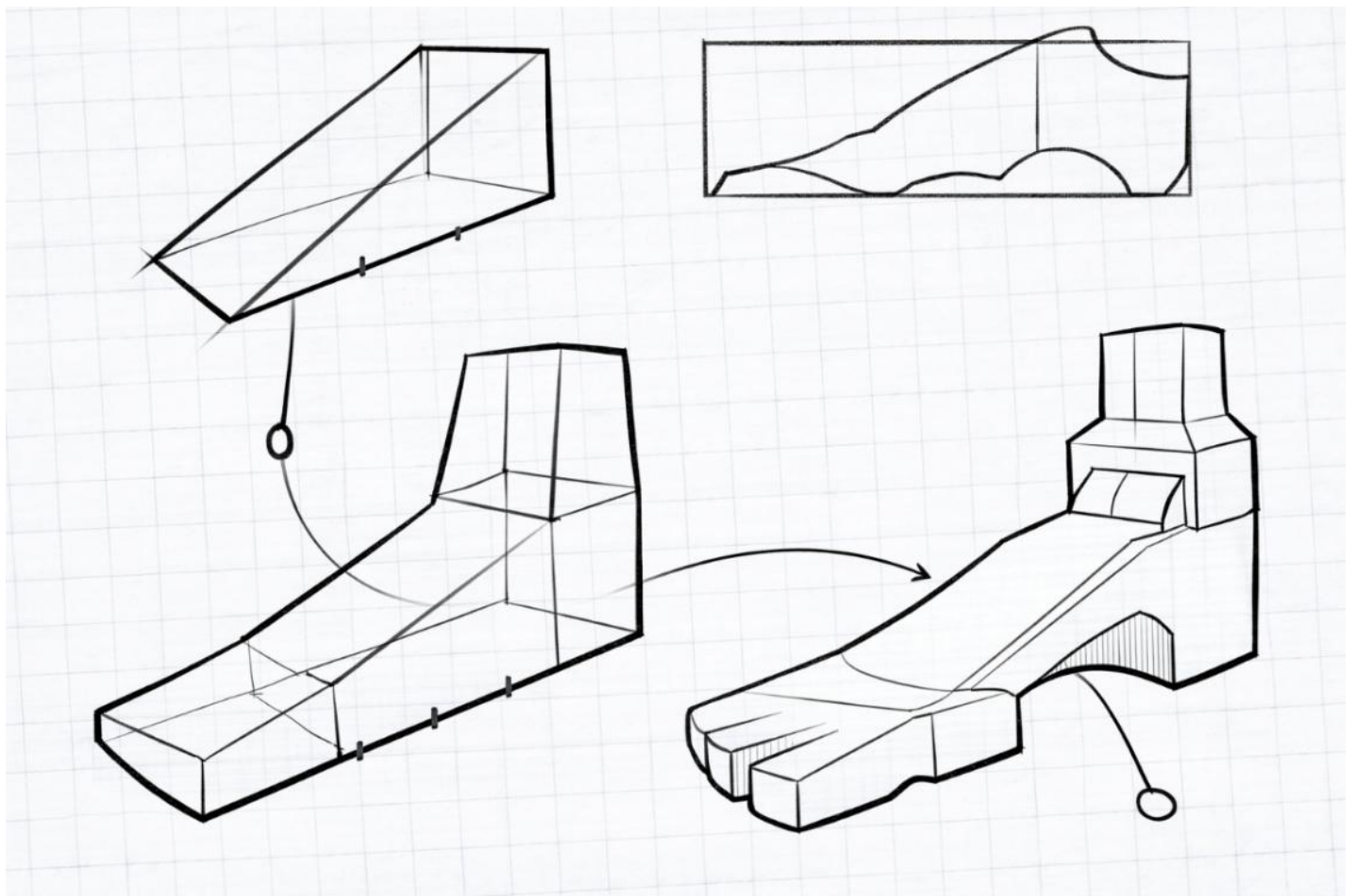


Le modelage des pieds



Tout comme les mains, les pieds font partie des éléments les plus délicats à modeler dans une sculpture, leur structure est complexe et leur position varie beaucoup selon la posture du corps, pourtant, ils jouent un rôle essentiel : ce sont eux qui assurent **l'équilibre et l'ancrage de la sculpture dans l'espace.**

Comme pour le façonnage des mains, Il est important de commencer par **simplifier les formes**, avant de penser immédiatement aux orteils et aux détails, observez d'abord le volume général.



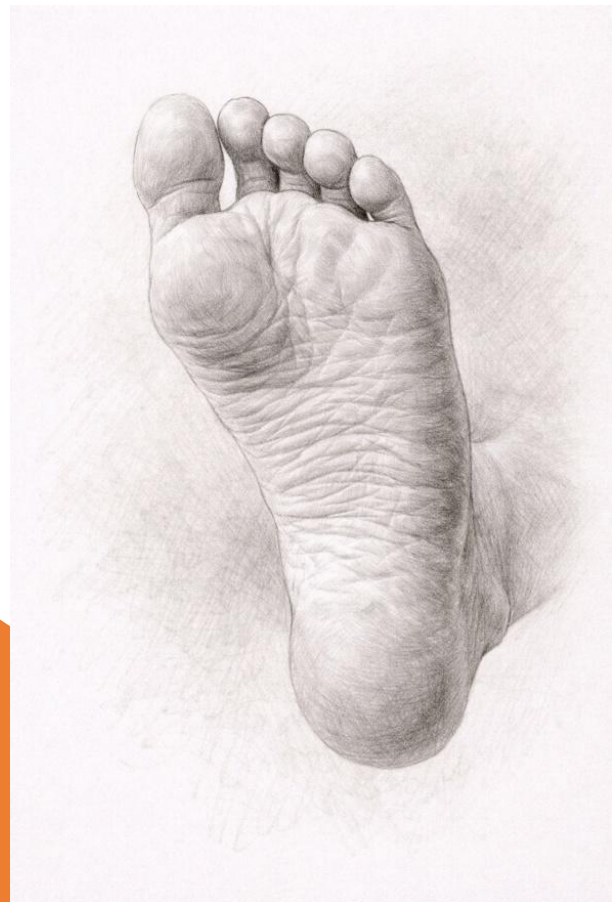
Le pied peut être imaginé comme une **forme triangulaire allongée**, légèrement arquée. Cette base vous permettra de poser correctement l'orientation et la stabilité du pied.



Une autre observation importante est **l'appui du pied**. Selon la posture, **le poids du corps ne se répartit pas de la même manière**.

Par exemple :

- Dans une position debout, le poids repose principalement sur le talon et l'avant du pied.
- Dans une posture assise ou en position du lotus, les pieds peuvent être plus détendus et les orteils moins repliés.
- Si le personnage est en mouvement, le pied peut être partiellement en appui, ce qui modifie la forme de la voûte plantaire.



Le pied est constitué de plusieurs parties qu'il est utile d'identifier pour mieux les modeler.

La première est **le talon**, qui forme un volume arrondi et solide à l'arrière du pied. Il constitue souvent la base de l'appui et doit être suffisamment marqué pour donner de la stabilité à la sculpture.

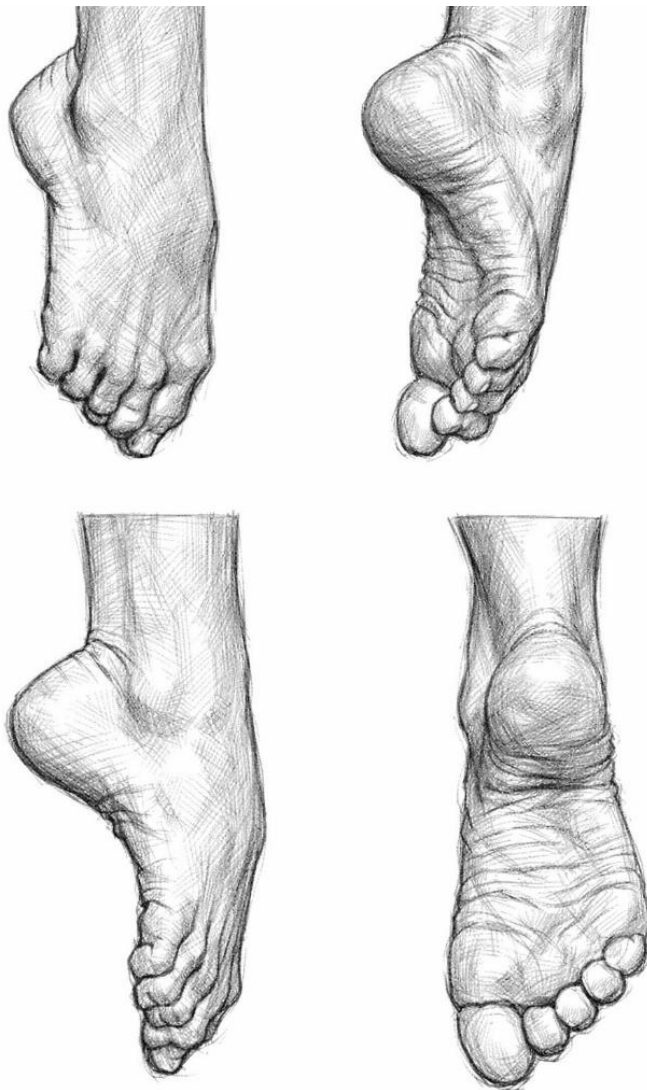
Ensuite vient **la voûte plantaire**, qui crée un léger creux sous le pied, cette arche naturelle donne de la légèreté

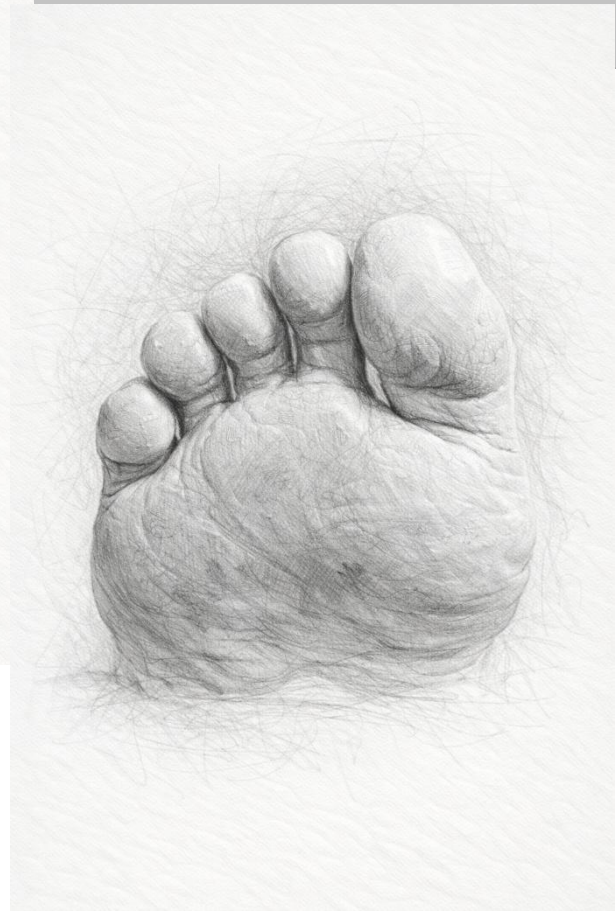
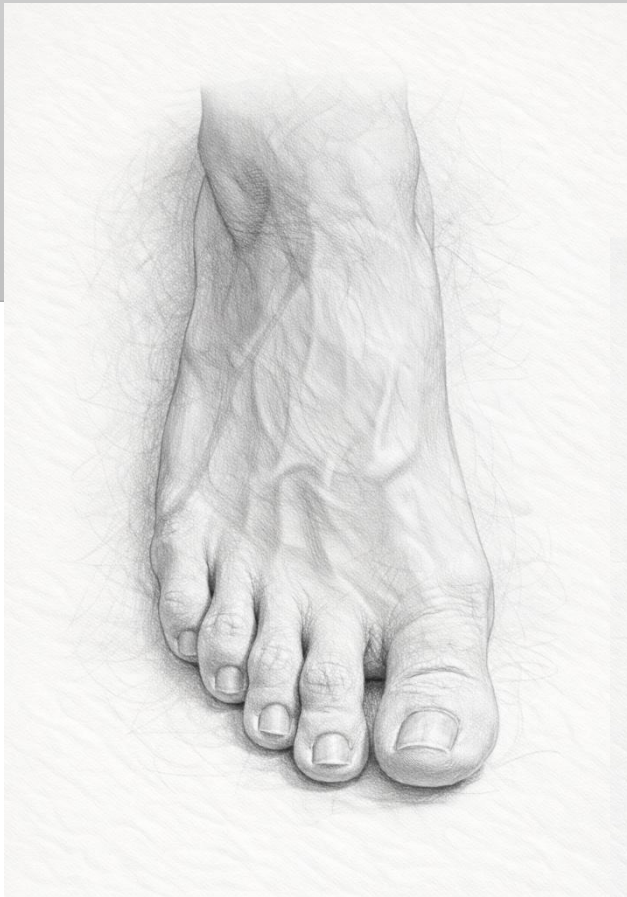
à la forme et évite un aspect trop plat.

À l'avant du pied se trouvent **les**

métatarses, qui forment une zone légèrement bombée juste avant les orteils. Ce

volume est important car il donne au pied sa largeur et sa puissance d'appui.





Enfin, il y a **les orteils**, qui doivent être modelés avec subtilité. Ils ne sont pas alignés comme des petits cylindres identiques. Le gros orteil est généralement plus épais et plus court que le deuxième, tandis que les autres diminuent progressivement en taille, de plus, les orteils ont souvent une légère inclinaison vers l'intérieur.

Un bon repère consiste à penser les orteils comme **un éventail**, qui s'ouvre légèrement à partir du gros orteil vers l'extérieur du pied.

Lorsque vous modelez les pieds, prenez aussi en compte **la transition avec la cheville**. La cheville n'est pas symétrique : l'os interne est généralement un peu plus haut que l'os externe, cette asymétrie donne du naturel à la jambe et au pied.

Comme pour toutes les parties du corps, il est préférable de **travailler progressivement**. Commencez par le volume global, puis affinez les différentes zones. En fonction de la taille de votre sculpture, les détails comme les articulations des orteils ou les légers plis de la peau pourront être suggérés avec délicatesse.



Mon conseil :

Points clés pour réussir le modelage des mains et des pieds

- Commencez par une forme simple afin de poser les volumes principaux avant d'entrer dans les détails.
- Prenez le temps d'observer la position : la main ou le pied peut exprimer un appui, une légèreté, une tension, avec des doigts serrés ou écartés, la posture guide la forme.
- Ajustez le niveau de détail et de finition en fonction de la taille de la sculpture.

PARTIE V

Etape technique : le vidage d'une sculpture

C'est une étape souvent perçue comme plus technique que créative, pourtant, elle est absolument indispensable si vous souhaitez **cuire votre pièce dans un four de céramique**.

Une sculpture pleine risquerait presque toujours de se fissurer, voire d'exploser pendant la cuisson.



Mais pourquoi faut-il vider une sculpture ?

La raison principale est liée à **l'épaisseur de la terre**. Lors de la cuisson, l'humidité encore présente dans l'argile se transforme en vapeur, si la terre est trop épaisse, cette vapeur ne peut pas s'échapper correctement et crée une pression à l'intérieur de la pièce.



Pour éviter ce problème, il est important de **réduire l'épaisseur de la sculpture** en général, **une épaisseur d'environ 1 à 2 cm**, selon la taille de la pièce, est suffisante.

Cela consiste donc à **évider l'intérieur de la sculpture tout en conservant les volumes extérieurs**.

Quand vider la sculpture ?

Le moment du vidage est très important, l'argile ne doit être ni trop molle, ni trop sèche, en effet, si elle est trop fraîche, la sculpture risque de se déformer lorsque vous la manipulerez et si elle est trop dure, il sera beaucoup plus difficile de la découper et de travailler l'intérieur.

L'idéal est de vider la sculpture lorsque la terre a atteint **l'état cuir**, c'est-à-dire lorsqu'elle est encore légèrement humide mais suffisamment ferme pour garder sa forme.

Sur une sculpture moyenne, avec une tête de **3 à 5 cm**, il suffit de **bien préparer l'argile en amont pour éviter les bulles d'air**, dans ce cas, il n'est pas nécessaire de vider la pièce.

Comment procéder ?

Avant toute chose, prenez le temps **d'observer attentivement la forme de votre sculpture** afin de déterminer l'endroit le plus approprié pour effectuer la coupe.

En règle générale, il est préférable d'éviter les zones comportant de nombreux détails, afin de faciliter le remontage et de préserver la qualité des volumes.

La méthode la plus courante consiste à **découper la sculpture en plusieurs parties** afin d'accéder à l'intérieur.

Vous pouvez par exemple couper :

- La tête en deux, vous aurez pris soin d'ajouter le volume des cheveux surtout s'il est important.

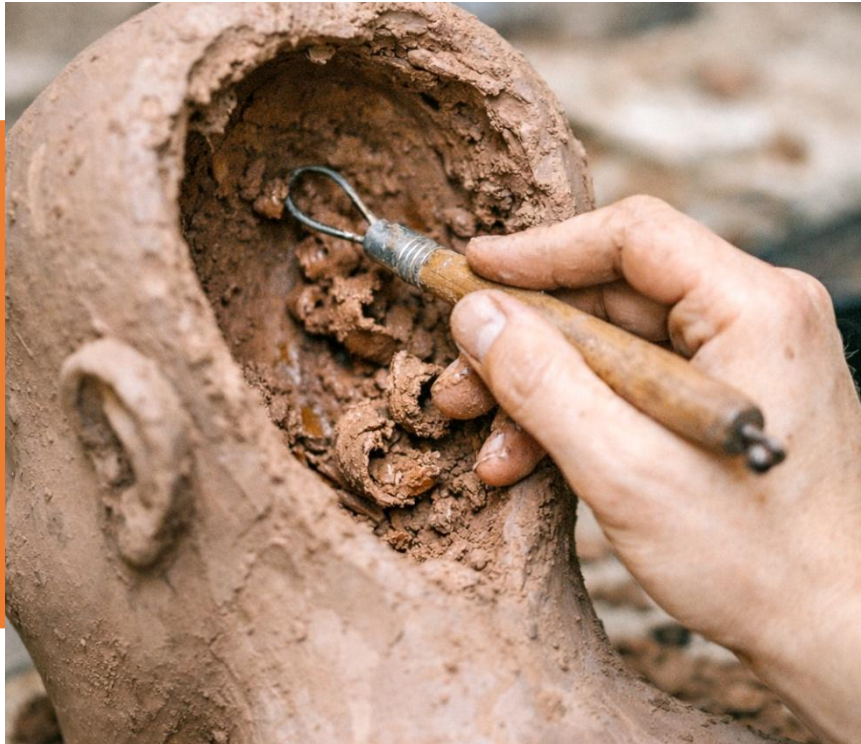
- Le buste en deux parties.
- Ou séparer certaines zones selon la complexité de la pièce.
- Il est inutile de vider les parties trop peu épaisses, comme les bras ou les mollets.

Gardez à l'esprit que l'air doit pouvoir **circuler librement** à l'intérieur de la pièce.

Pensez également à percer un petit trou dans un endroit discret afin de **permettre à la pression de s'échapper**.



Une fois la sculpture ouverte, vous pouvez retirer la matière à l'aide d'une **mirette**, travaillez progressivement pour conserver une épaisseur



régulière sur toute la surface, si par erreur vous percez la surface, à ce stade, il est facile d'ajouter une rustine de terre par l'intérieur.

Vérifiez que l'épaisseur est régulière en la pinçant légèrement entre le pouce et l'index, ajoutez de la matière si c'est trop fin et retirez-en si c'est encore trop épais.

Prenez soin de **respecter les volumes extérieurs**. Il ne faut pas trop creuser certaines zones au risque d'affaiblir la structure.

Le remontage

Une fois le vidage terminé, il faut **refermer soigneusement la sculpture**.

Pour cela, il est indispensable de :

1. **Griffer les deux surfaces à assembler**, cette action permet une meilleure adhésion et limite les fissures ou les décollements.
2. Appliquez ensuite de la **barbotine** (un mélange d'argile et d'eau) avec une consistance proche d'une crème légère, afin d'éviter de trop humidifier la terre. Assemblez ensuite délicatement les deux parties en les ajustant l'une contre l'autre, sans exercer une pression excessive, car votre sculpture est désormais évidée et donc plus fragile.
3. **Lisser la jonction** pour faire disparaître la ligne de coupe, vous pouvez ajouter un petit colombin s'il manque un peu de matière.

Cette étape doit être faite avec soin afin d'éviter que la sculpture ne se fissure lors du séchage.

Mon conseil :

Pour réussir un vidage sereinement

- L'épaisseur de la terre doit rester régulière (1 à 2 cm environ) cela va dépendre de la taille de la sculpture.
- Travaillez lorsque la terre est à l'état cuir.
- Utilisez des outils adaptés comme les mirettes.
- Vérifiez que la sculpture est bien refermée et solidement assemblée.
- Pensez à créer un petit trou d'évacuation de l'air, étape importante afin d'éviter de la casse à la cuisson.

Le vidage peut sembler être une étape technique, mais c'est aussi un moment important dans la construction de votre sculpture, il vous permet de comprendre la structure intérieure de votre pièce et **d'assurer sa réussite lors de la cuisson.**

Avec l'expérience, cette étape deviendra naturelle et fera partie intégrante de votre pratique du modelage.

Si vous utilisez de l'argile sans cuisson, prenez le temps d'évider un peu l'intérieur afin d'alléger la pièce et de permettre une meilleure répartition du séchage.

PARTIE VI

Finitions et détails : une étape cruciale

Plus vous avancez dans votre modelage, plus votre sculpture prend forme et se rapproche de l'étape des finitions, c'est un moment très important du travail, car ce sont justement ces dernières interventions qui vont **donner à votre pièce son caractère, sa finesse et sa qualité visuelle.**



Elles dépendent également du type d'argile que vous utilisez, et seront très différentes selon que vous travaillez une terre avec chamotte, contenant de petits

grains d'argile, ou une terre lisse, qui permet des surfaces plus douces et plus régulières.

Les finitions ne consistent pas seulement à lisser la surface, elles permettent surtout **d'harmoniser les volumes, d'adoucir les transitions et de corriger les petits défauts** qui peuvent encore subsister dans la sculpture.

La première chose à faire est de **prendre du recul**.

Avant de commencer les finitions, regardez votre sculpture sous plusieurs angles : de face, de profil, de dos et même légèrement en contre-plongée.

N'hésitez pas à tourner autour ou à la placer sur votre plateau tournant afin de l'observer sous différents angles, vous pouvez également demander l'avis de quelqu'un autour de vous, en privilégiant une critique constructive et bienveillante. Ces regards multiples permettent souvent de repérer des zones qui nécessitent encore quelques ajustements, que votre œil, déjà habitué à la pièce, n'aurait peut-être plus remarquées.

Une technique simple et efficace consiste à **plisser légèrement les yeux en observant la sculpture**, cela vous aide à voir les grands volumes et à vérifier si les transitions sont harmonieuses.



Travailler les transitions entre les volumes

Une belle sculpture se reconnaît souvent à **la qualité de ses transitions**, les différentes parties du corps ne doivent pas sembler juxtaposées, mais reliées naturellement entre elles.

Pour adoucir ces transitions, vous pouvez utiliser :

- **Vos doigts légèrement humidifiés**, qui permettent de fondre les volumes en douceur.

- **Une estèque souple**, idéale pour lisser sans écraser les formes.
- **Une gradine** qui a le pouvoir d'égaliser la surface en la griffant comme le fait le râteau dans la terre du jardin, il suffit ensuite de supprimer les petites stries avec une éponge.
- Des outils simples, comme **une éponge** ou **un petit pinceau** très légèrement humide, sont très utiles pour enlever les petites marques disgracieuses.

Utiliser les différents états de la terre

L'un des secrets des belles finitions est de profiter **des différents états de séchage de l'argile**, une terre encore très fraîche est idéale pour modifier les volumes, tandis qu'une terre légèrement raffermie permet de travailler les détails avec plus de précision.

Lorsque la terre commence à durcir légèrement, vous pouvez utiliser des outils plus fins pour affiner certaines zones, comme les paupières, les lèvres, les plis de la peau ou les articulations des mains et des pieds.

Corriger les petites imperfections

À ce stade, il est normal de voir apparaître quelques irrégularités. Bien sûr, vous ne pouvez plus modifier les volumes d'ensemble, car la terre a perdu sa plasticité.

En revanche, tant que la surface reste humide, vous pouvez encore apporter un certain nombre de corrections.



Travailler les textures

Les finitions peuvent également inclure des textures qui enrichissent la surface de la sculpture, selon le style que vous souhaitez donner à votre œuvre, vous pouvez :

- Laisser certaines traces d'outil pour **un rendu plus brut**, intéressant en particulier avec une terre à chamotte (petits grains).
- Créer de légères textures avec une brosse douce, vous pourrez utiliser ces effets pour **mettre en valeur certaines parties avec une patine à la cire et des pigments**.

- Utiliser **un pinceau humide** pour adoucir certaines zones et jouer avec les contrastes.
- Ou encore **une bande de tissus** un peu rugueux pour donner des effets intéressants.

Ces petites variations de surface apportent souvent beaucoup de caractère à la pièce.

Le dernier regard

Ce moment est décisif, c'est là que vous décidez que votre sculpture est terminée. Après avoir passé de longues heures dessus, il est parfois difficile d'accepter que le travail soit fini. La bonne nouvelle, c'est que beaucoup d'autres créations vous attendent encore.

L'importance du séchage

Il est une étape essentielle dans la réalisation d'une sculpture en argile, après tout le travail de modelage et de finition, il demande à nouveau une qualité indispensable au sculpteur : **la patience**.

Lorsque votre sculpture est terminée, l'argile contient encore beaucoup d'eau, avant toute cuisson, cette

humidité doit s'évaporer progressivement, si cette étape est négligée ou trop rapide, la sculpture peut se fissurer, se déformer, voir se casser.

Le séchage doit donc se faire **lentement et de manière régulière**, l'objectif est de permettre à l'eau contenue dans la terre de s'échapper progressivement, **sans créer de tensions dans la matière**.

Plus une sculpture est grande ou comporte des volumes épais, plus le séchage demandera du temps. Certaines pièces peuvent mettre plusieurs jours, voire plusieurs semaines à sécher complètement.

Pour favoriser un bon séchage, il est conseillé de placer la sculpture dans un endroit à **température stable**, à l'abri des courants d'air et du soleil direct, une chaleur trop forte ou un séchage trop rapide peuvent provoquer des fissures, car les différentes parties de la sculpture **ne sèchent pas toutes à la même vitesse**.

Dans certains cas, vous pouvez ralentir volontairement le séchage en **recouvrant partiellement la sculpture d'un plastique**, cette méthode permet de contrôler l'évaporation de l'eau et d'éviter que certaines zones sèchent trop vite, notamment les parties fines comme les bras, les mains ou les oreilles.

Il est également utile de **surveiller régulièrement votre sculpture** pendant cette période, si vous observez

l'apparition de petites fissures, elles peuvent souvent être corrigées tant que la terre n'est pas complètement sèche, en ajoutant un mélange de barbotine et de vinaigre, celui-ci va créer une zone d'accroche favorable à votre ajout.

Le séchage est donc une étape discrète mais fondamentale dans la réussite d'une sculpture, c'est le moment où la terre se stabilise et se prépare à la cuisson, en prenant le temps de respecter ce processus naturel, vous donnez à votre œuvre toutes les chances de traverser cette étape sans dommage.

Vous l'avez compris, comme souvent avec la terre, **la patience reste l'un des meilleurs outils du sculpteur.**



Sublimier votre sculpture avec une patine à la cire

Une fois votre sculpture cuite, ou bien sèche si vous avez utilisé une argile sans cuisson, vous pouvez passer à l'étape suivante : **la patine.**

C'est la touche finale qui va réellement **mettre votre œuvre en valeur**, elle permet aussi de protéger la surface de la poussière et rend la sculpture plus facile à nettoyer.

Elle permet de souligner les volumes, d'adoucir certaines zones et de donner plus de profondeur à la surface. Une patine à la cire mélangée à des pigments est une technique simple, mais très efficace pour enrichir l'aspect d'une sculpture.

Commencez par préparer la surface, **elle doit être propre, sèche et sans poussière**, car la moindre particule peut empêcher la cire et les pigments d'adhérer correctement.

Pour cela, utilisez une soufflette ou passez un pinceau légèrement humide jusqu'à disparition complète des résidus d'argile.

Préparez **un mélange de cire incolore et de pigments**, commencez avec une très petite quantité de pigment,

car si vous en mettez trop dès le départ, une grande partie partira dans le chiffon au moment du lustrage.



Comme la cire est très transparente, les pigments ne recouvriront pas complètement la couleur de la terre lors du premier passage.

Laissez ensuite sécher la cire entre chaque couche, puis lustrez en frottant doucement avec un chiffon, vous pourrez ainsi superposer plusieurs couches pour **intensifier progressivement la teinte.**

C'est cette technique des glacis, qui vous permet d'obtenir **des teintes uniques et vraiment originales.**

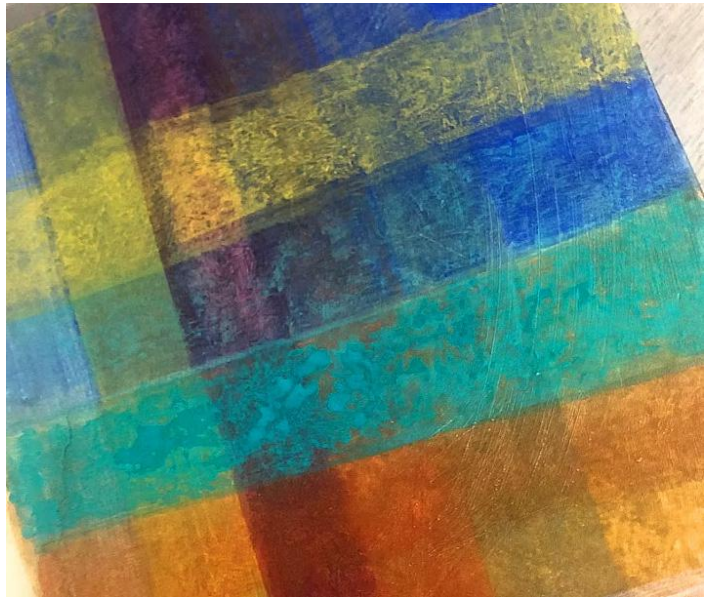


Appliquez la cire avec un chiffon doux ou un petit pinceau, travaillez plutôt par petites zones.

L'idée est de laisser la cire se déposer légèrement dans les creux et sur certaines parties texturées qui accrochent bien les pigments.

Cela mettra naturellement en valeur les reliefs du modelage.

Après l'application, vous pouvez essuyer légèrement certaines zones avec un chiffon, ce geste permet de retirer l'excédent de pigments sur les parties les plus exposées et de laisser



la couleur dans les creux. Le résultat crée **un jeu de contrastes** qui accentue la lecture des volumes.

Osez la superposition de plusieurs teintes, comme par exemple, une première patine dans une couleur chaude, puis une seconde plus sombre dans les creux. Ces superpositions apportent une richesse visuelle et évitent un rendu trop uniforme.

Quand vous êtes satisfait du résultat, terminez en lustrant une dernière fois pour faire briller la surface et fixer la cire.

La patine demande un peu d'expérimentation, chaque sculpture réagit différemment selon sa texture et la terre dont elle a été modelée. Prenez le temps d'observer les effets, d'ajuster les couleurs et de



travailler
progressivement, vous
pouvez faire **des essais
de couleurs sur des
petits tessons d'argile.**



Mon conseil :

Pour réussir votre patine et mettre en valeur vos sculptures

- Avant de commencer, prenez le temps d'observer les reliefs et les textures de votre sculpture.
- Faites plutôt des valeurs claires sur les volumes et plus soutenues dans les parties creuses.
- Choisissez une teinte dominante, puis créez un camaïeu à partir de cette couleur.
- Pour les petites sculptures, privilégiez des teintes plutôt claires, car les couleurs trop foncées ont tendance à réduire visuellement le volume de l'œuvre.

Conclusion

Le modelage du corps humain est **une aventure artistique à la fois passionnante et exigeante**.

Au fil des pages de ce guide, vous avez découvert les étapes essentielles qui permettent de passer d'un simple pain de terre à une sculpture habitée par des volumes, un mouvement et une présence.

Apprendre à observer un visage, un corps, comprendre ses proportions, construire les formes de base, affiner les volumes, travailler les détails puis accompagner le séchage de la pièce sont autant d'étapes qui demandent du temps et de la pratique, mais c'est précisément ce cheminement qui fait toute la richesse du modelage en argile.

Il n'est pas nécessaire de chercher la perfection dès le début, chaque sculpture est une expérience, une occasion d'apprendre à mieux regarder, à mieux sentir la matière et à développer votre sens du volume, avec le temps, votre regard s'affinera et vos gestes deviendront plus sûrs.

N'oubliez jamais que **la terre est une matière vivante** elle vous laisse le temps d'explorer, de corriger, de

recommencer et de progresser, c'est un matériau généreux qui accompagne votre créativité et vous permet de **donner forme à vos idées**.

J'espère que ce guide vous servira de repère lorsque vous serez seul face à votre argile, et qu'il vous aidera à poursuivre votre exploration du corps humain avec confiance et plaisir, car **la plus belle sculpture est souvent celle qui vous attend dans le prochain pain de terre**.

PARTIE VII

Ressources postures

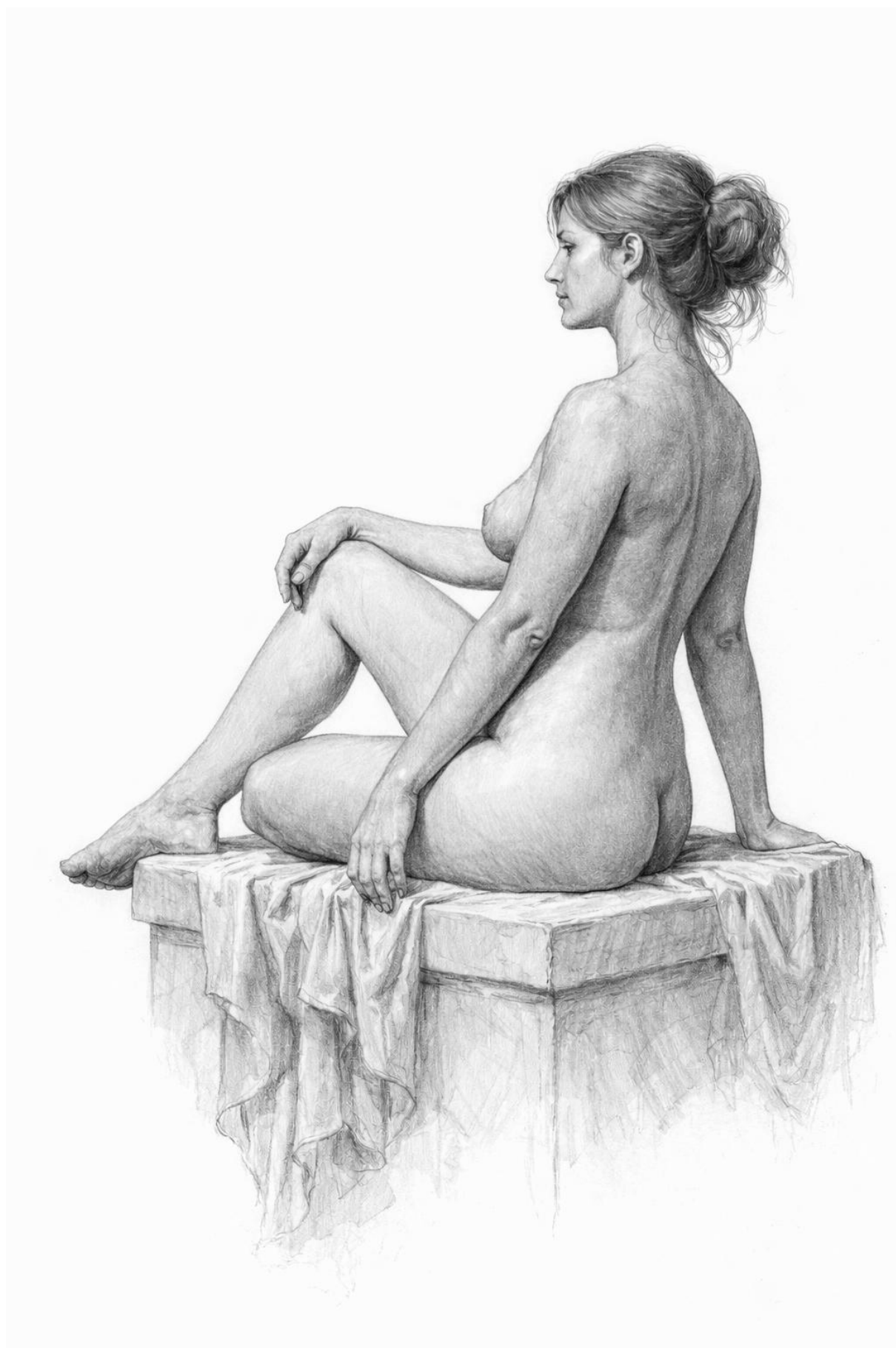
Dans les pages suivantes, vous découvrirez une sélection de **postures inspirantes pour nourrir vos futures sculptures**.

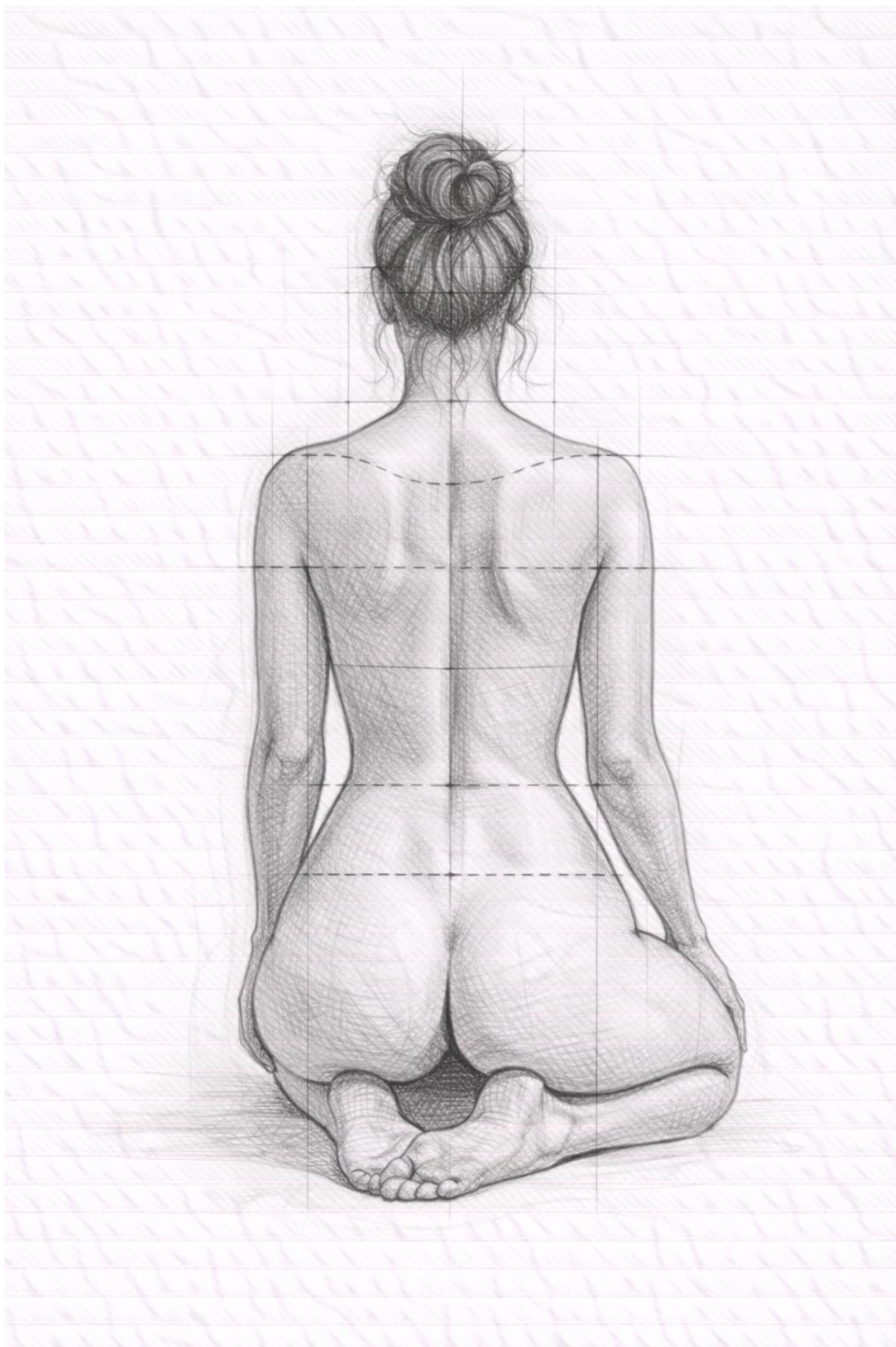
Chaque modèle est présenté **sous plusieurs angles**, afin de vous permettre de bien appréhender les volumes et de comprendre pleinement les formes en trois dimensions.

Cette posture classique a l'avantage d'être très stable. Vous pouvez ajuster la position des bras selon vos envies.

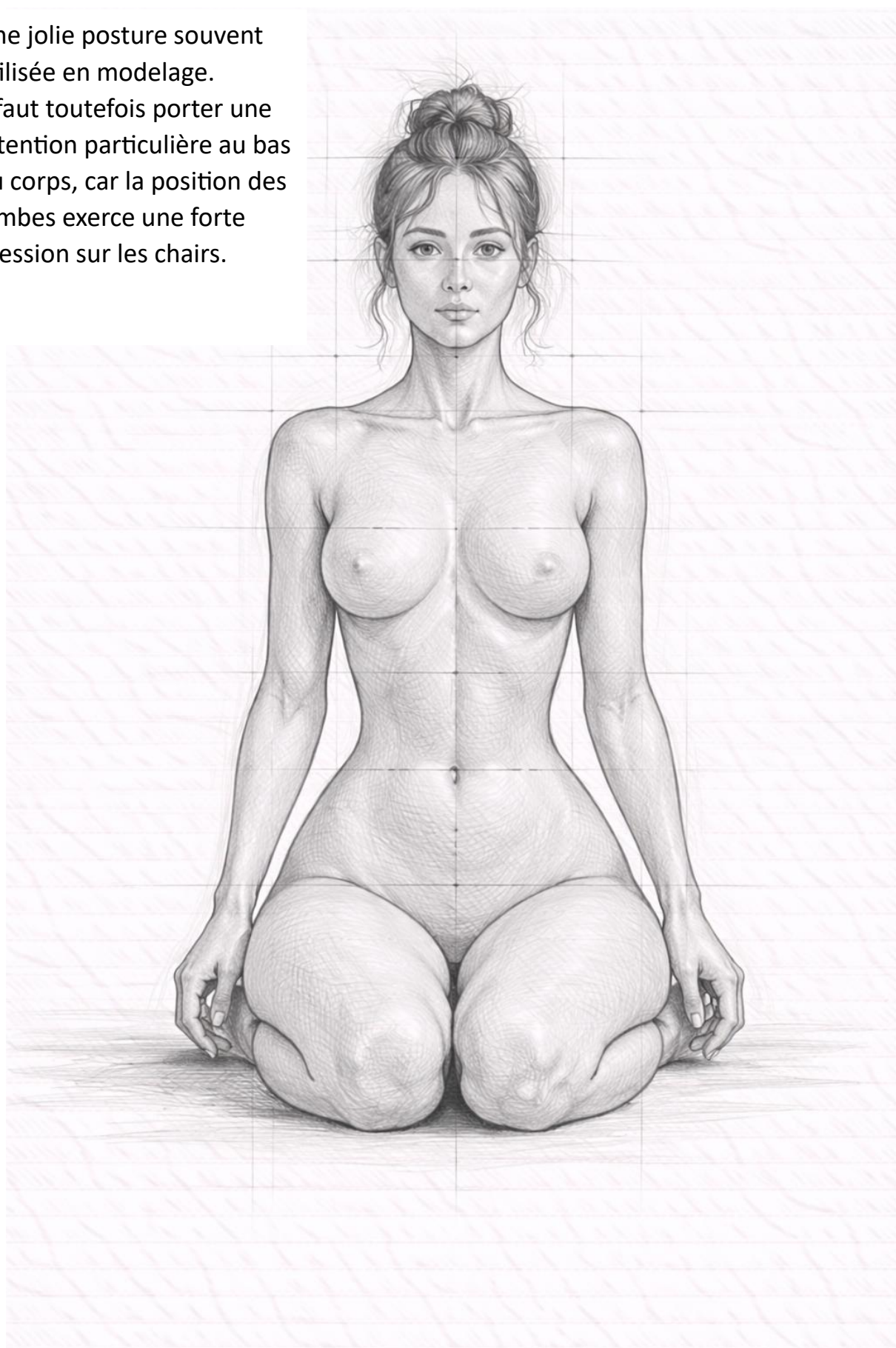


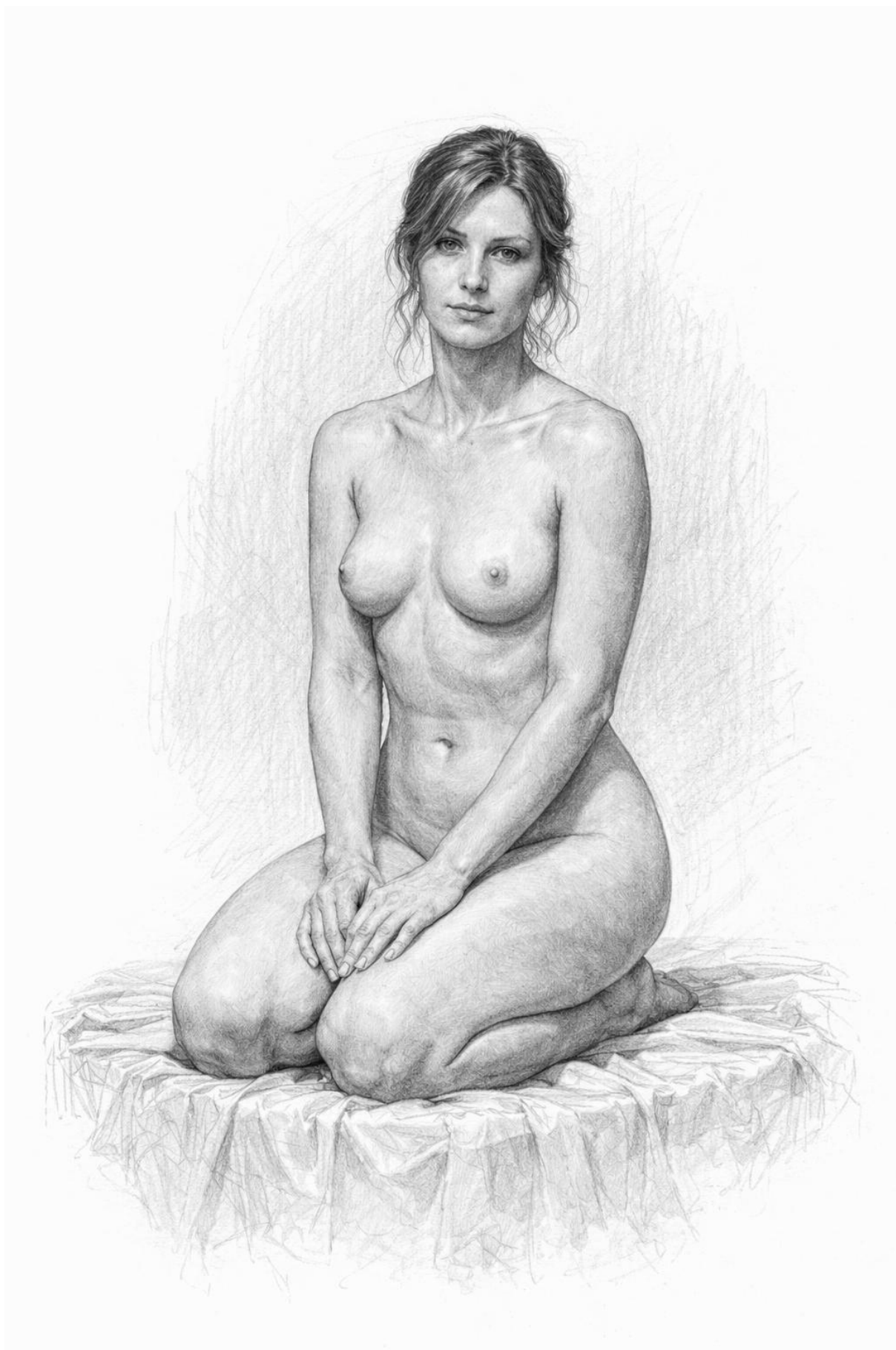


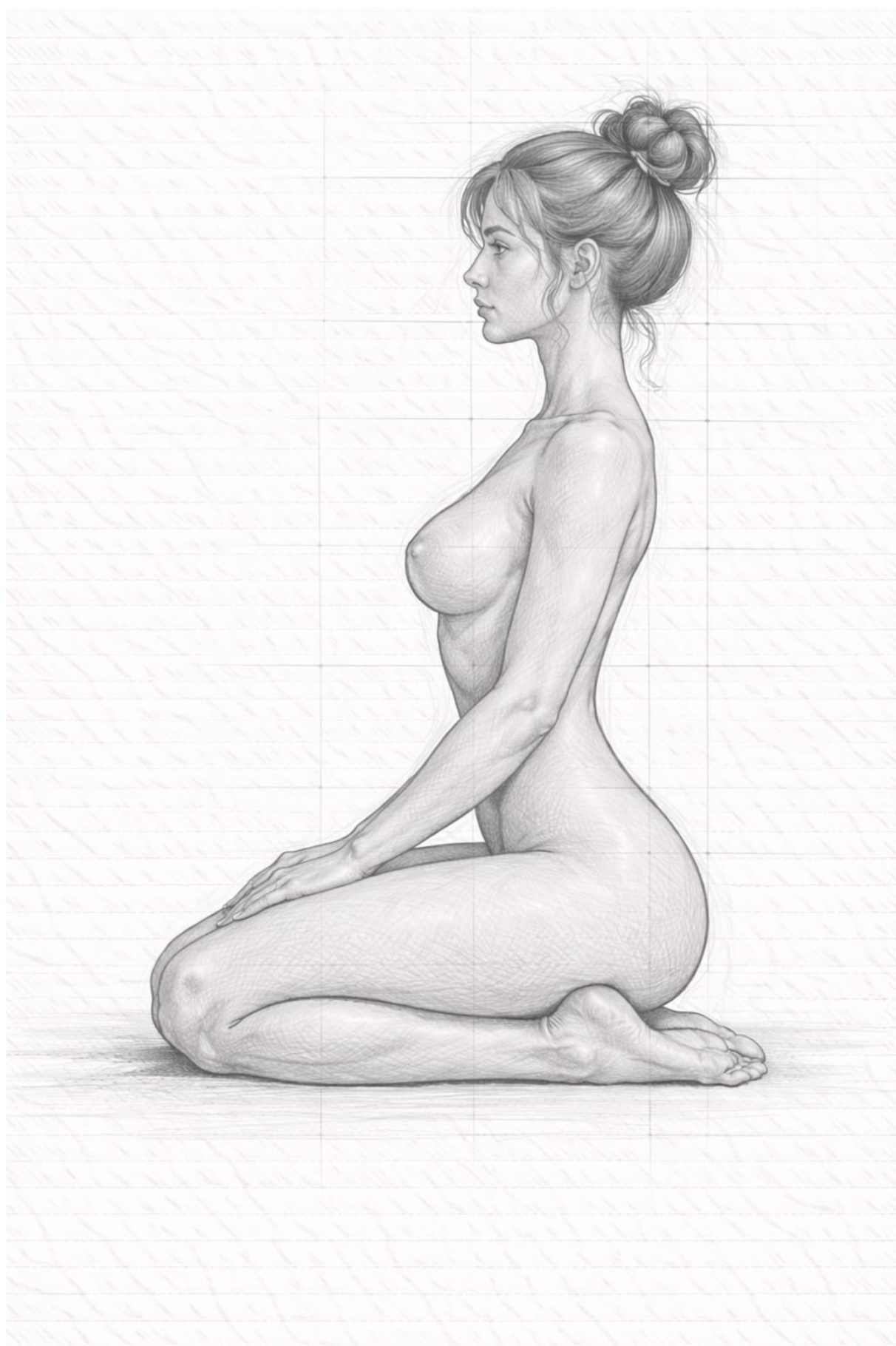


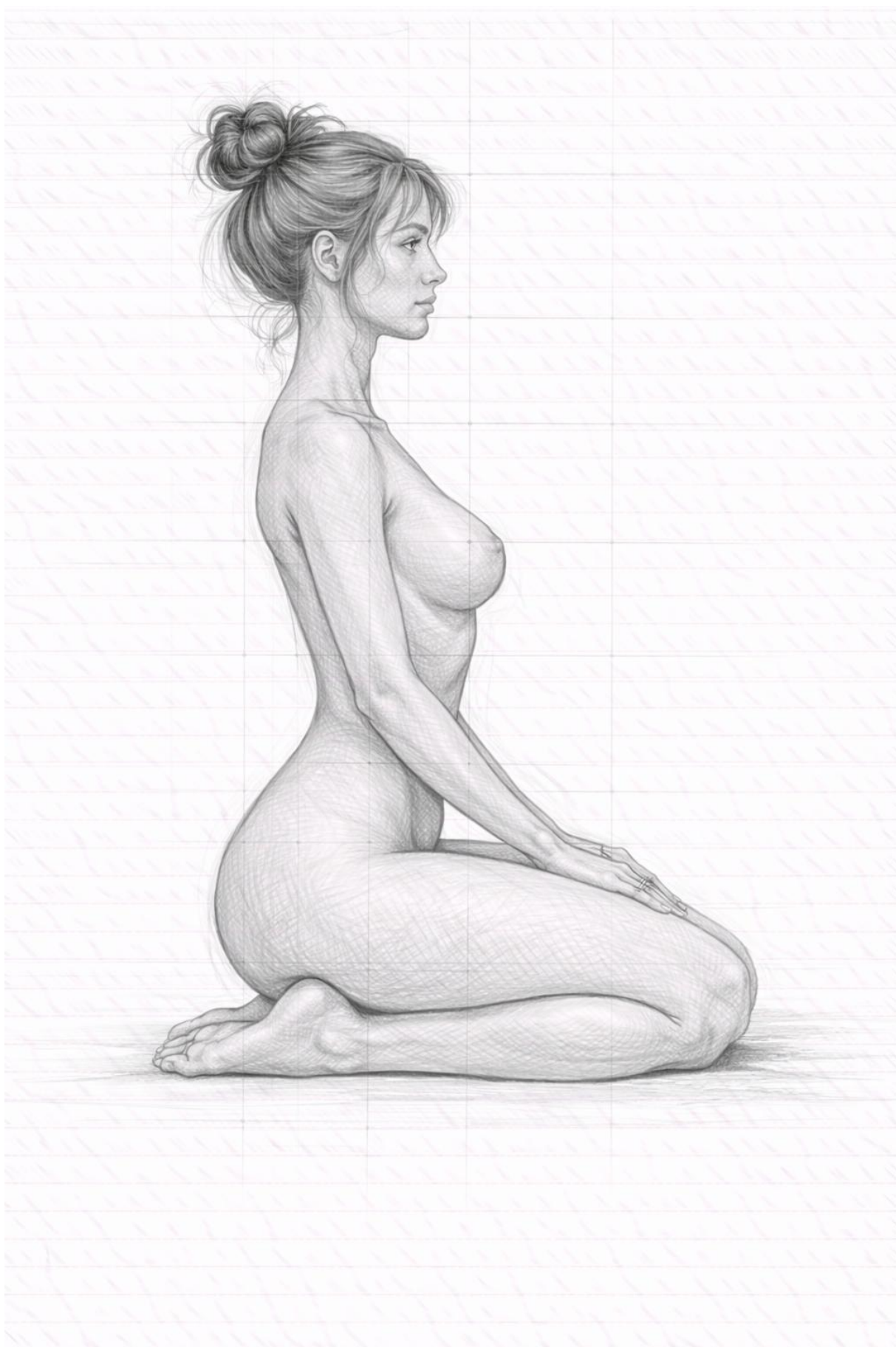


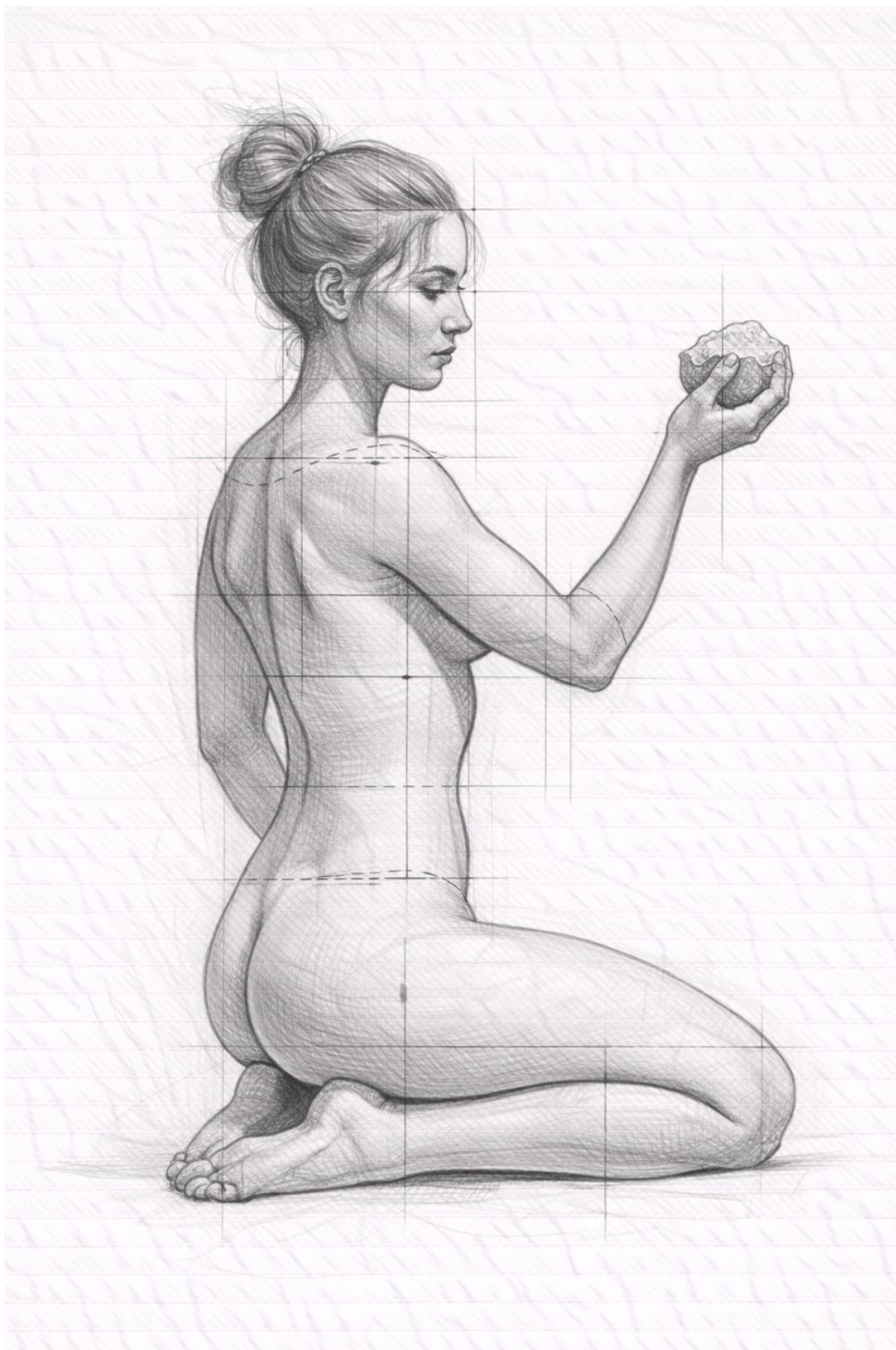
Une jolie posture souvent utilisée en modelage. Il faut toutefois porter une attention particulière au bas du corps, car la position des jambes exerce une forte pression sur les chairs.

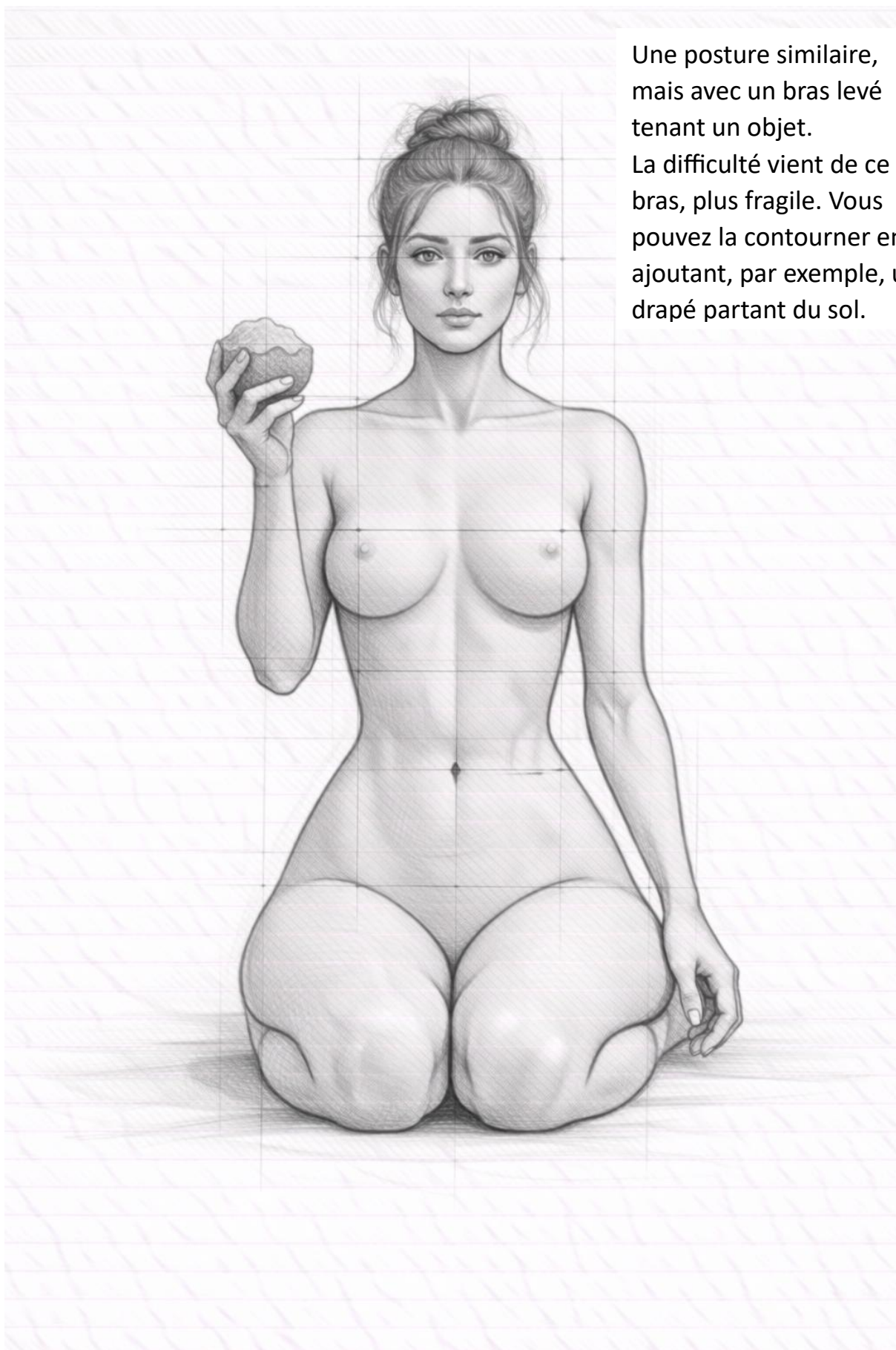












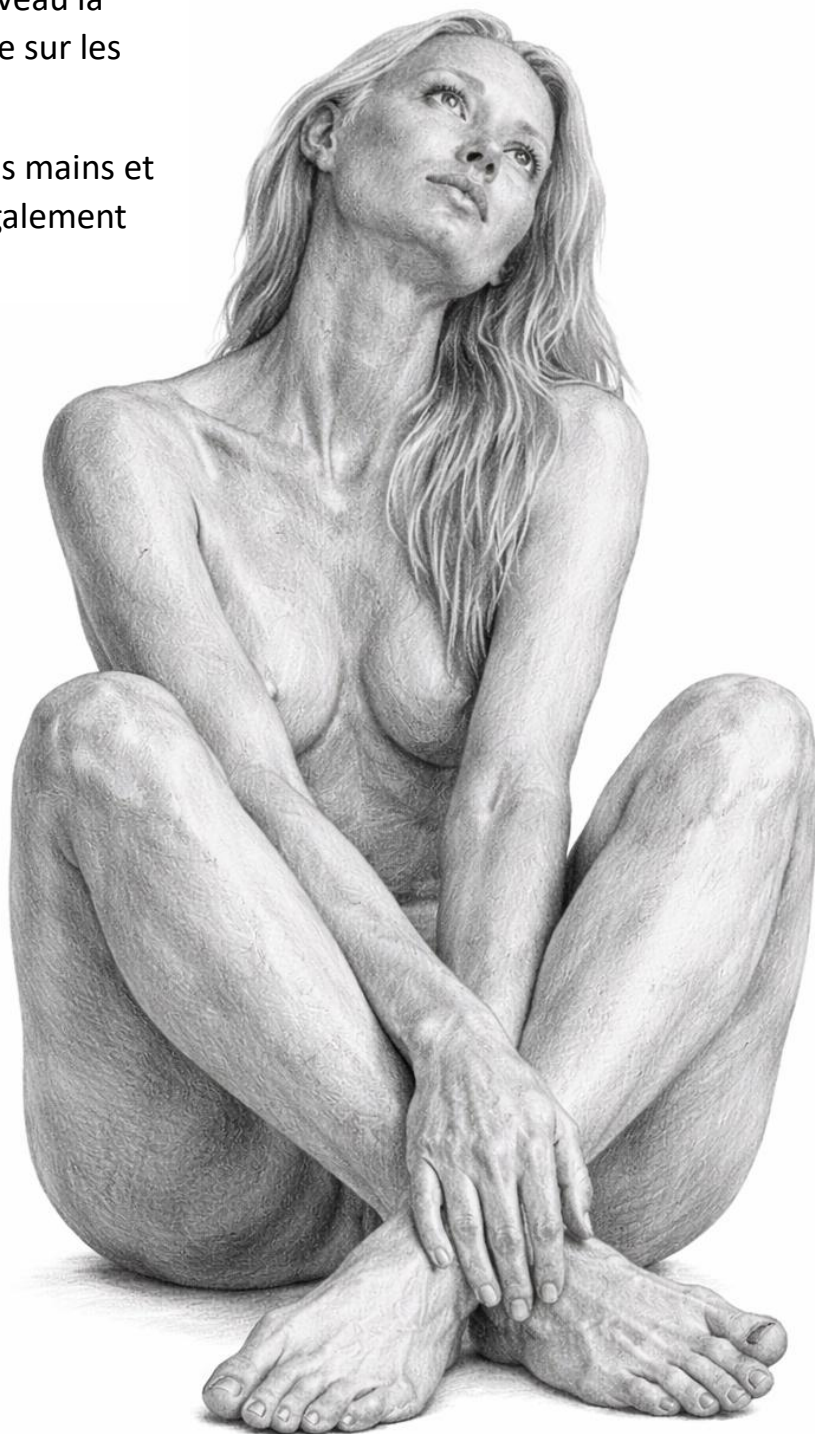
Une posture similaire, mais avec un bras levé tenant un objet.

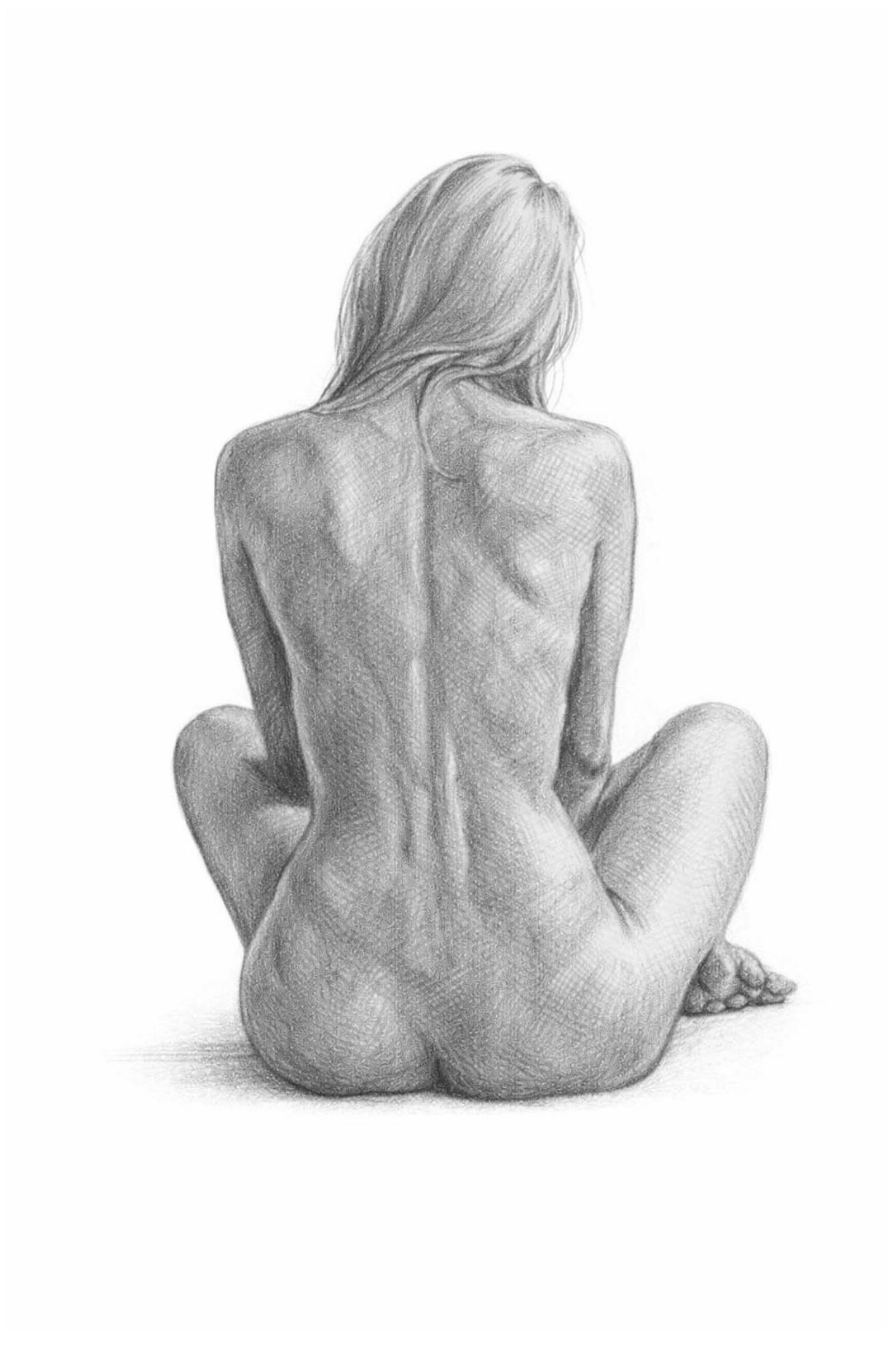
La difficulté vient de ce bras, plus fragile. Vous pouvez la contourner en ajoutant, par exemple, un drapé partant du sol.



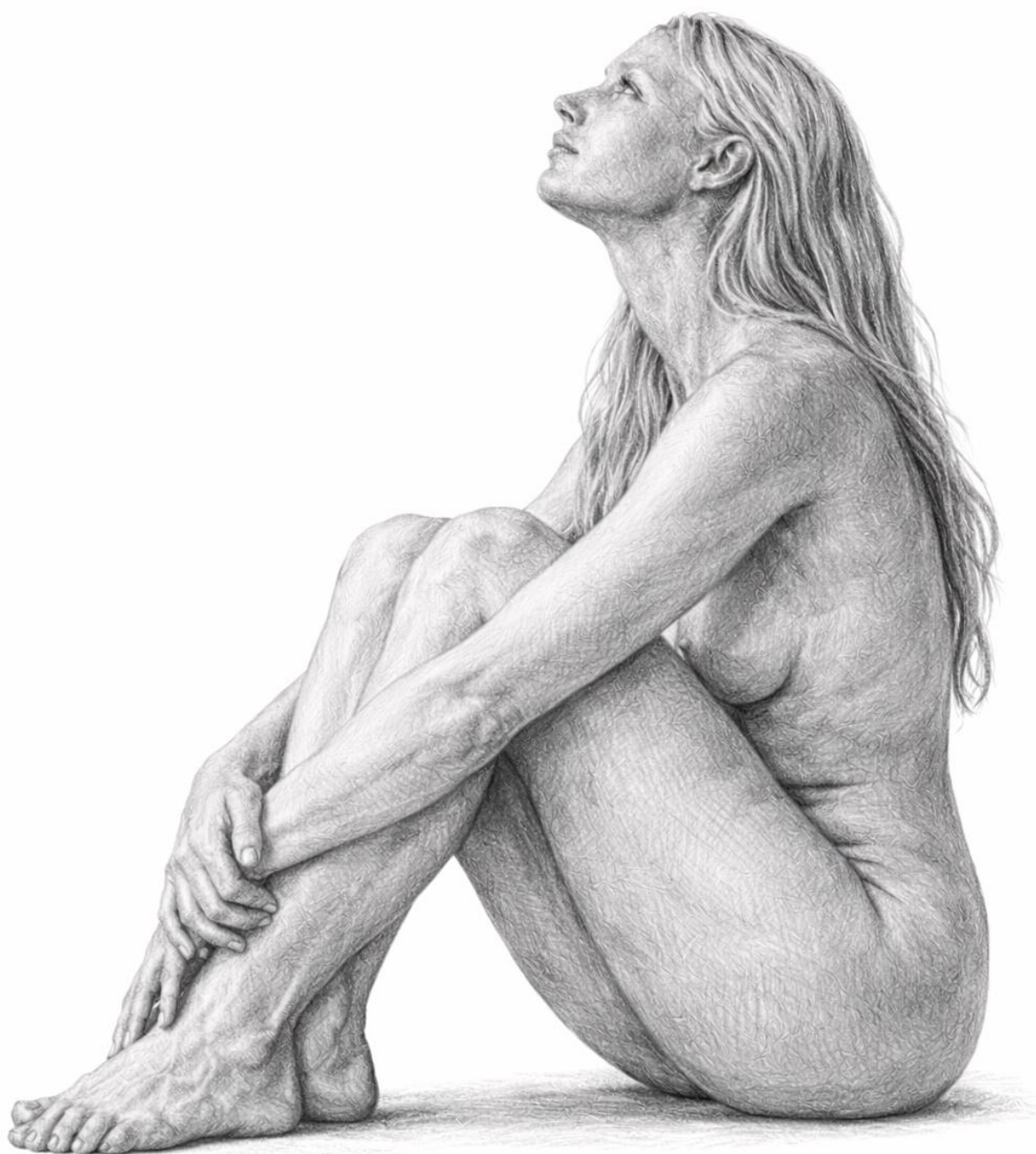
Cette fois, le personnage est assis, les jambes croisées et la tête relevée. Observez à nouveau la pression exercée sur les fessiers.

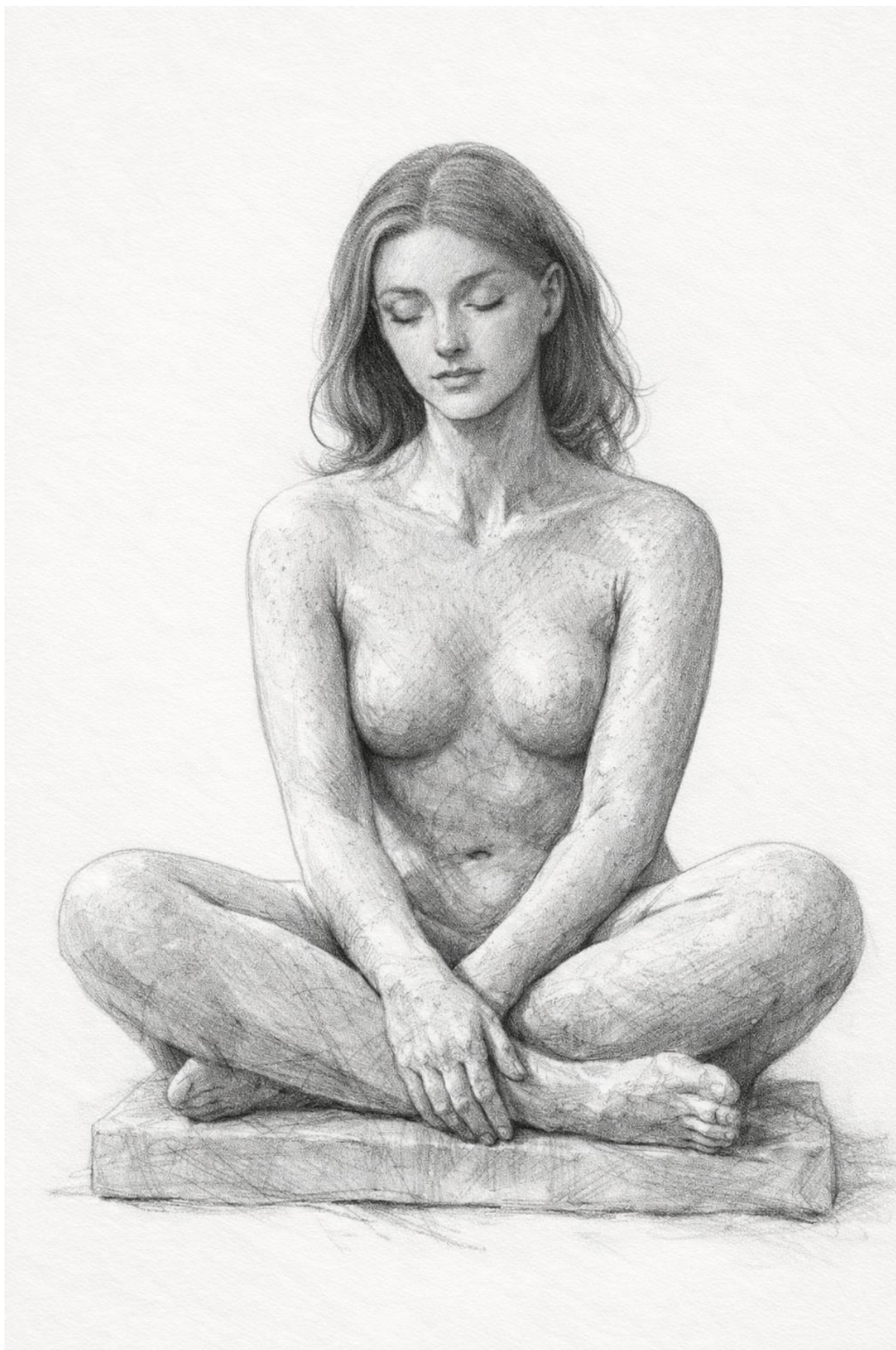
Le modelage des mains et des pieds est également mis en avant.







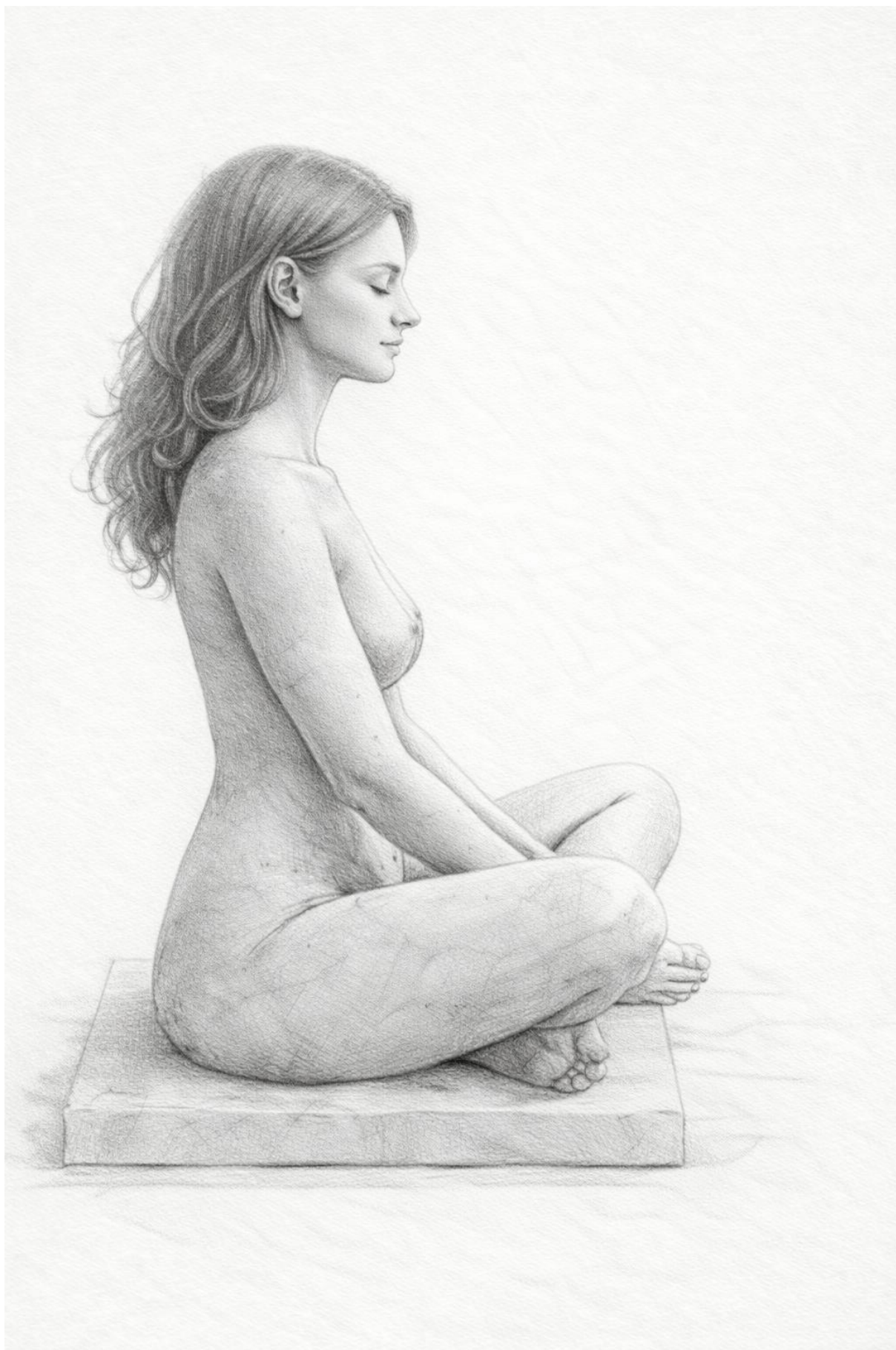


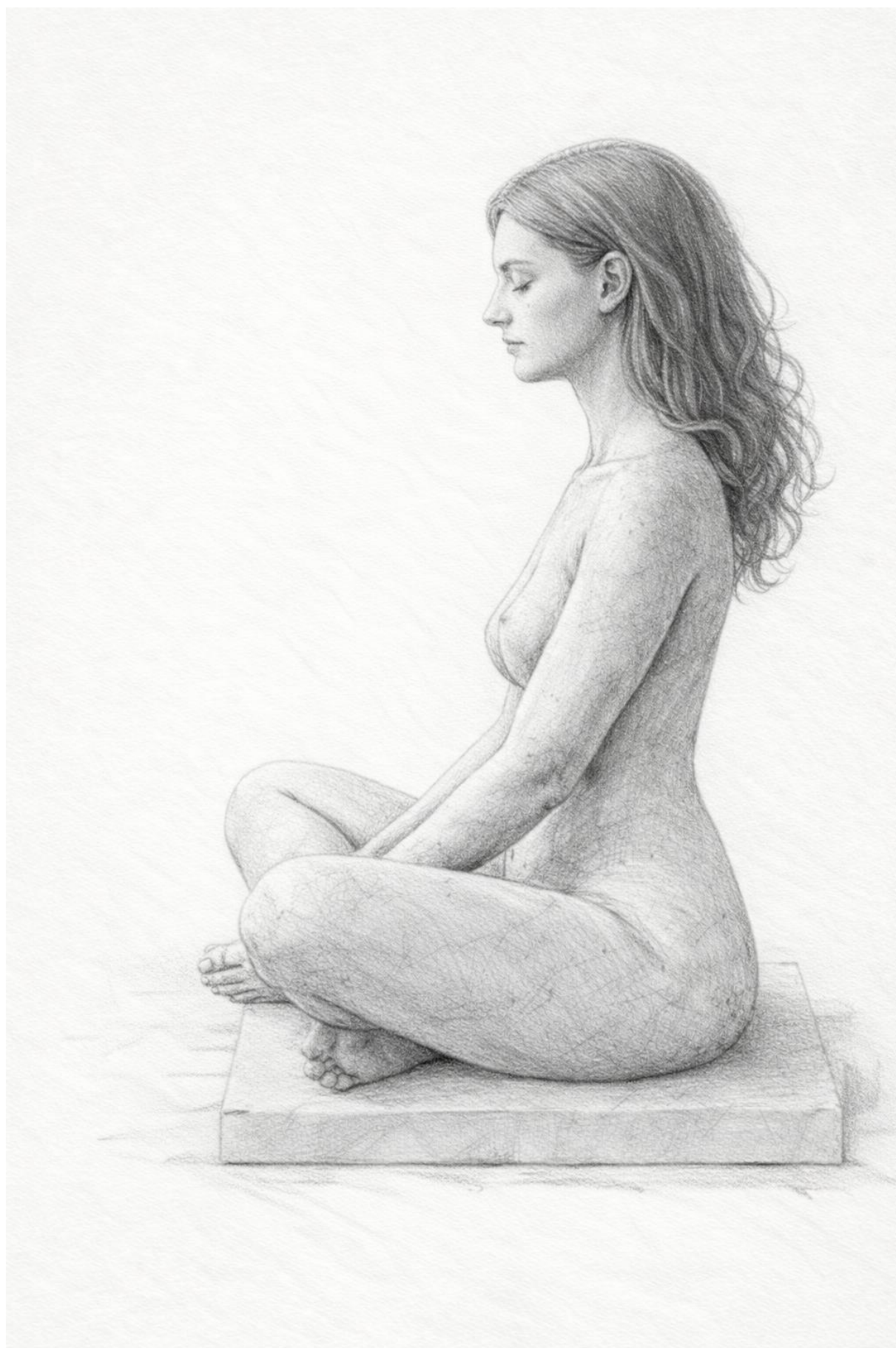


Une nouvelle position
en lotus,
particulièrement
intéressante à travailler
en modelage.
Elle offre une base
stable tout en
introduisant un jeu
subtil d'équilibres dans
le haut du corps.



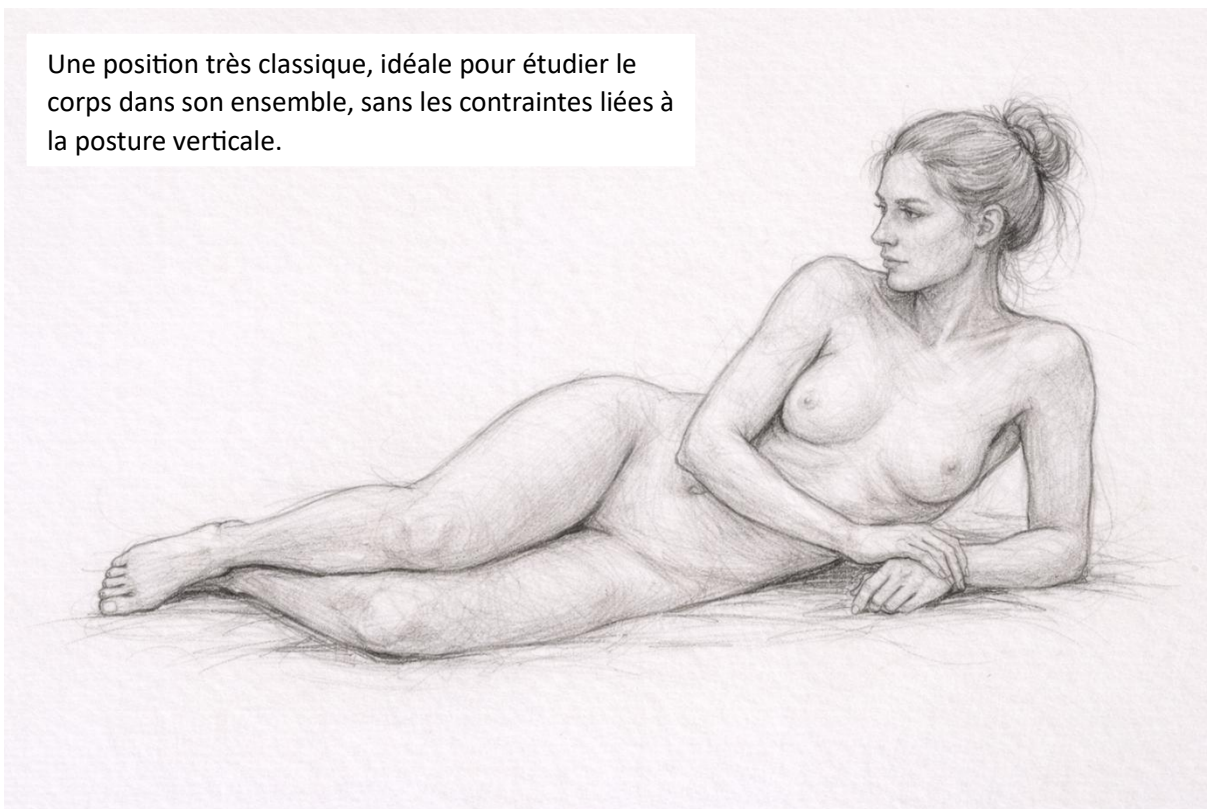




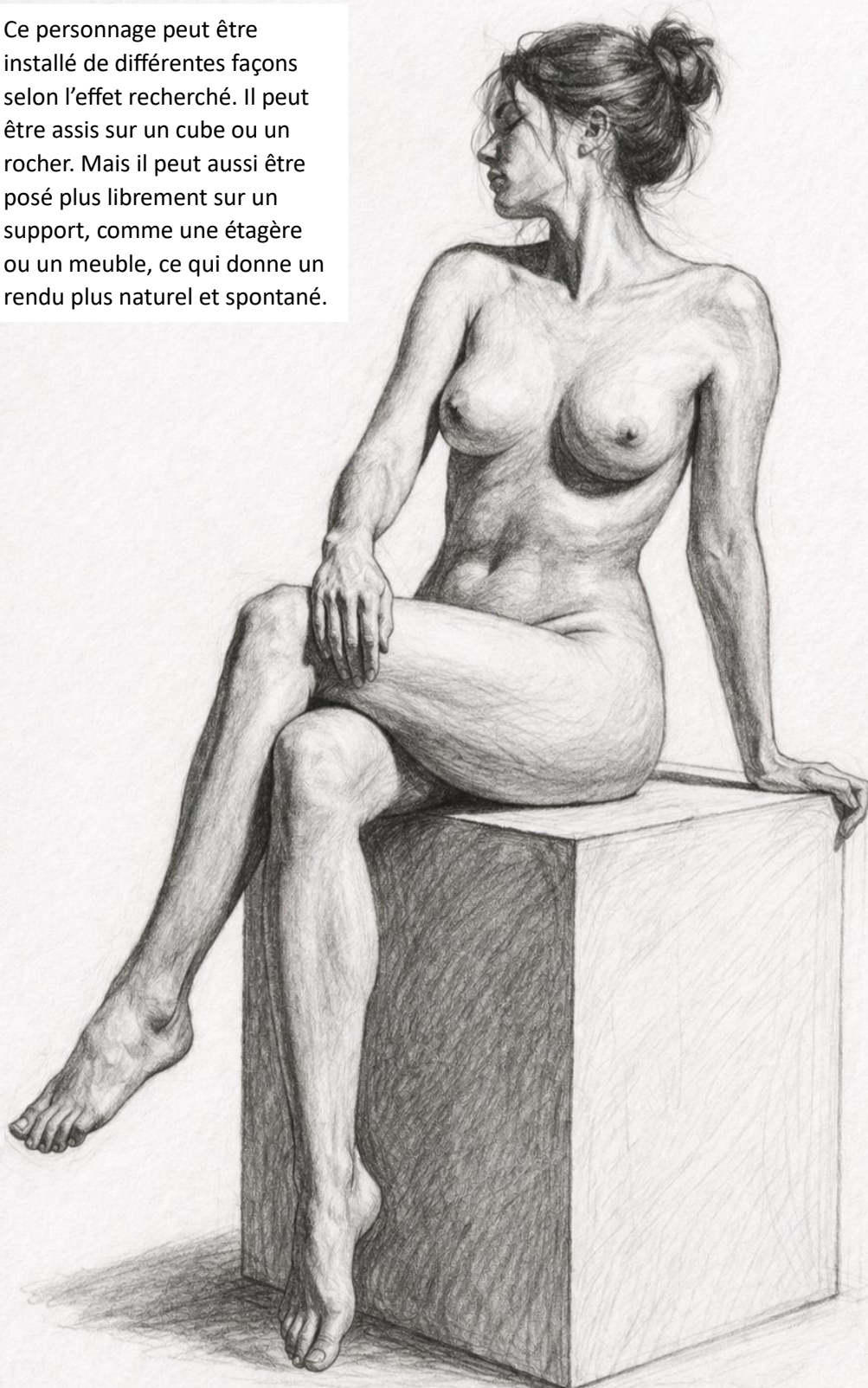


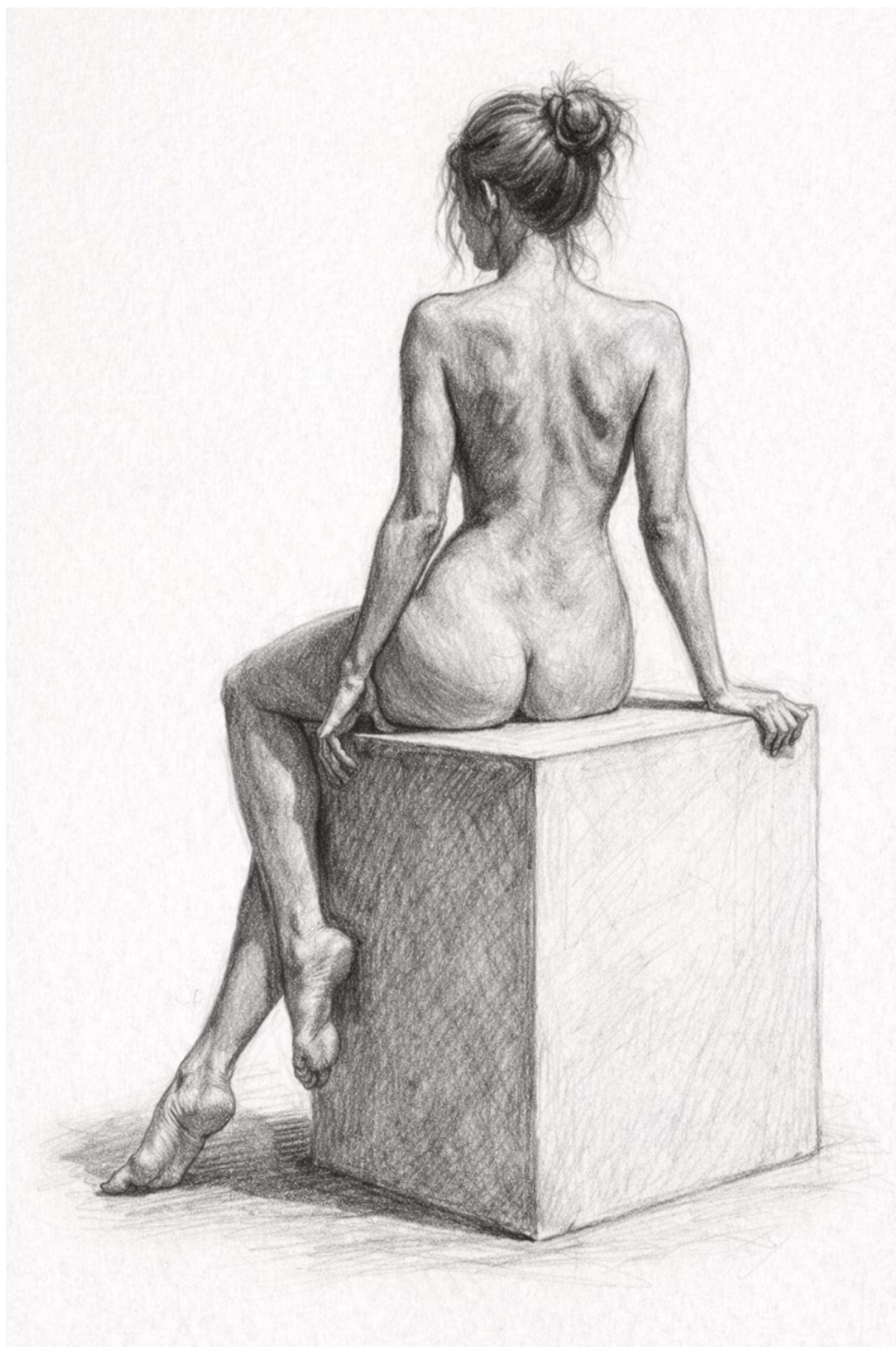


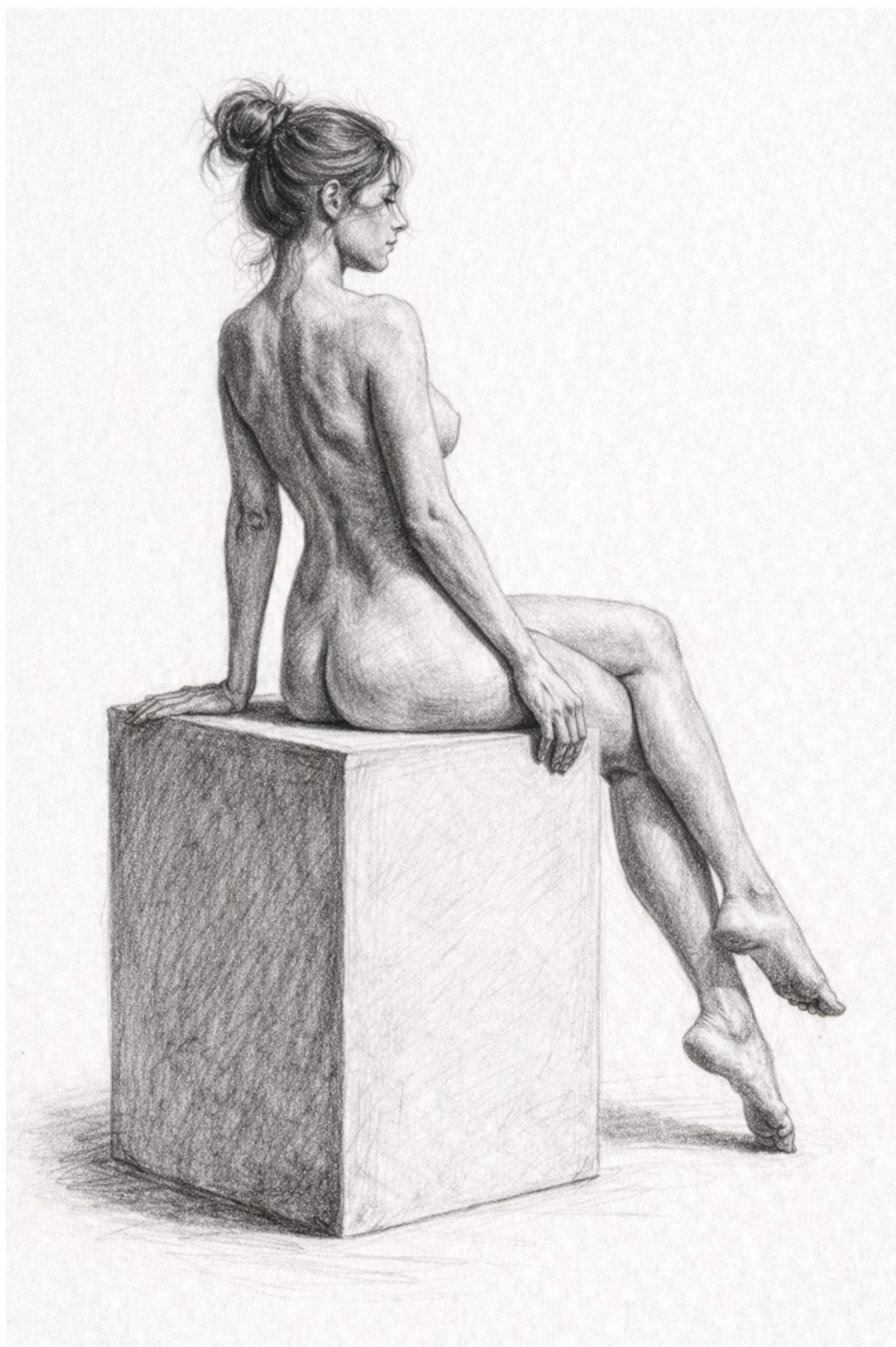
Une position très classique, idéale pour étudier le corps dans son ensemble, sans les contraintes liées à la posture verticale.

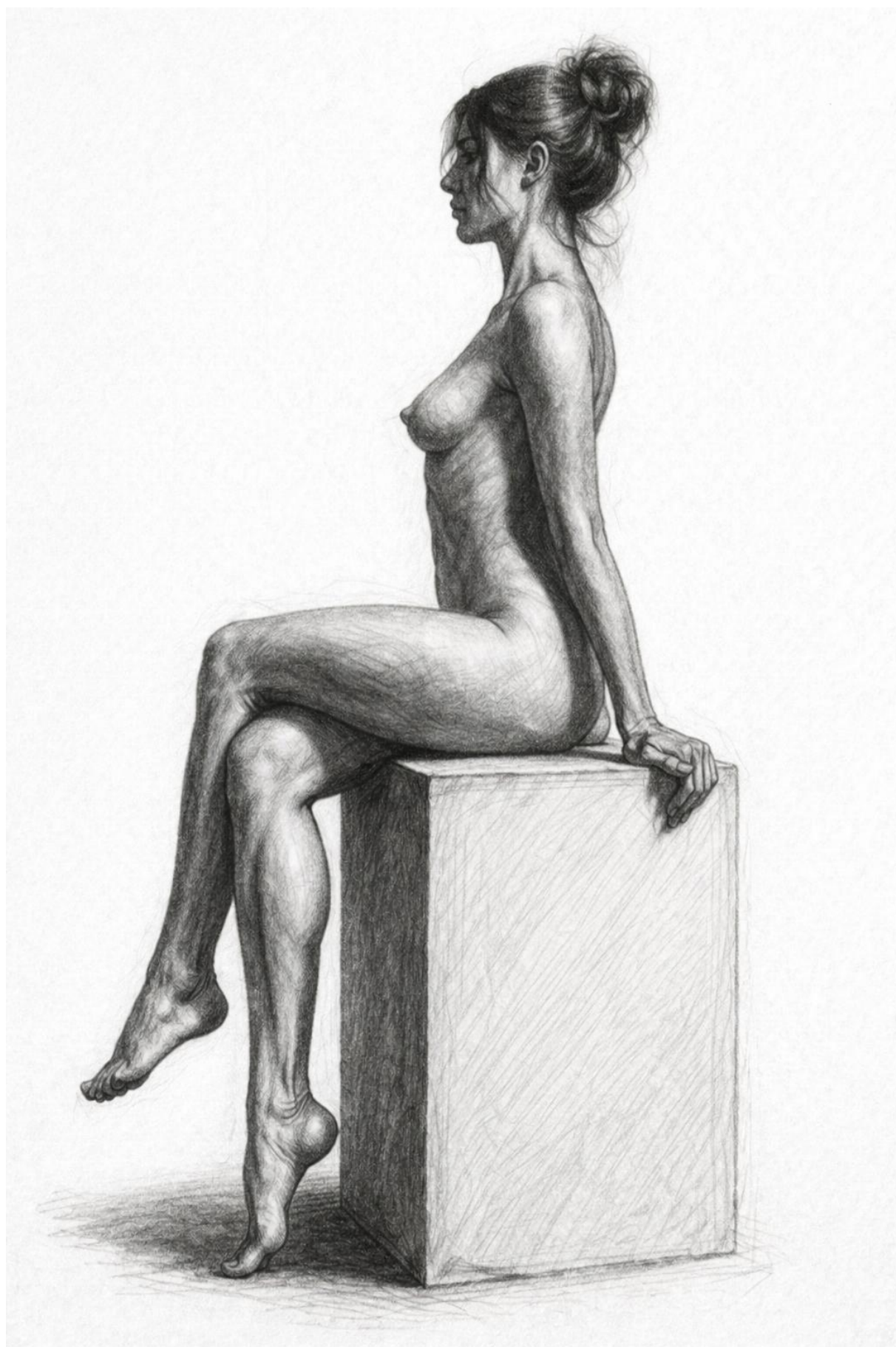


Ce personnage peut être installé de différentes façons selon l'effet recherché. Il peut être assis sur un cube ou un rocher. Mais il peut aussi être posé plus librement sur un support, comme une étagère ou un meuble, ce qui donne un rendu plus naturel et spontané.









Une nouvelle posture allongée, avec la main qui soutient la tête, qui apporte une intention différente, plus posée, presque introspective.





Cette position demande de bien observer les appuis : le poids du corps se répartit différemment, notamment au niveau du bassin, du flanc et du bras qui soutient la tête. La ligne du corps devient plus fluide, avec des courbes étirées qui invitent à travailler la continuité des volumes.

C'est aussi une belle occasion de jouer sur l'expression du visage et l'inclinaison de la tête, qui vont renforcer l'émotion dégagée par l'ensemble.

La posture debout demande davantage d'attention, notamment à cause du risque d'affaissement de la terre pendant le modelage.

C'est pourquoi l'utilisation d'une potence est nécessaire pour soutenir l'ensemble. Il faut également prévoir un point d'appui au sol, comme un support ou une tige, afin d'assurer la stabilité de la sculpture.









Catherine Prungnaud

Artiste- Professeur de sculpture

Auteur du site <https://mainsdanslaterre.com/>

En complément de cet ouvrage

Voir toutes [les formations en ligne ici](#)