

Tanya Russell



MODELER ET SCULPTER **LE CORPS HUMAIN**



EYROLLES

© 2014, Groupe Eyrolles pour l'édition en langue française

ISBN : 978-2-212-13939-6



Les étapes successives du développement et de la construction d'une figurine correspondant à la méthode présentée ci-contre.

Modelage des mains et des pieds

Tout comme la tête, les mains et les pieds ne doivent pas être modelés séparément. Travaillez-les dès le début, en même temps que le reste du personnage, et consacrez-leur autant d'attention qu'à d'autres parties, par exemple les genoux.

Conseils pour le modelage des mains

- Gardez en tête que les bords intérieurs et extérieurs des doigts convergent vers un même point situé devant eux. Si vous ne suivez pas ces courbes, vos mains ressembleront à un régime de bananes...
- Les lignes reliant les extrémités des doigts, les articulations et la base des doigts suivent une même courbe.
- Attention, la main n'est pas plate. Elle comporte quelques plans marqués, notamment sur le dos.



Même écartés, les doigts sont courbés vers un même point.



Les doigts sont courbés vers un même point.

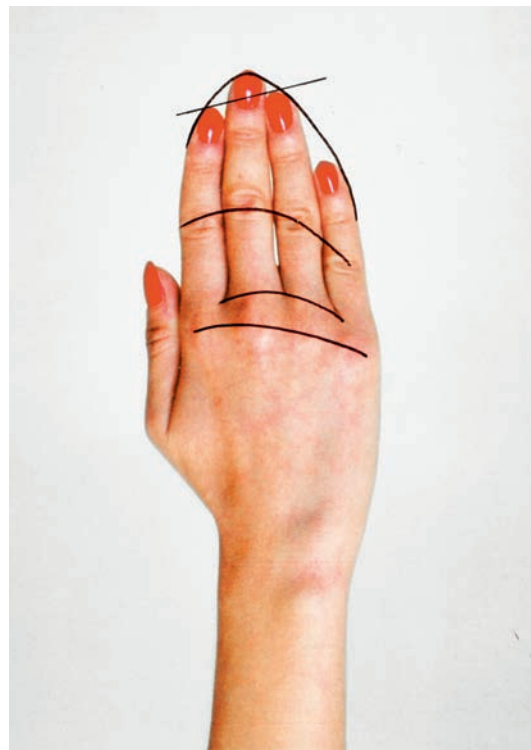


Illustration de la relation entre les articulations et les extrémités des doigts.

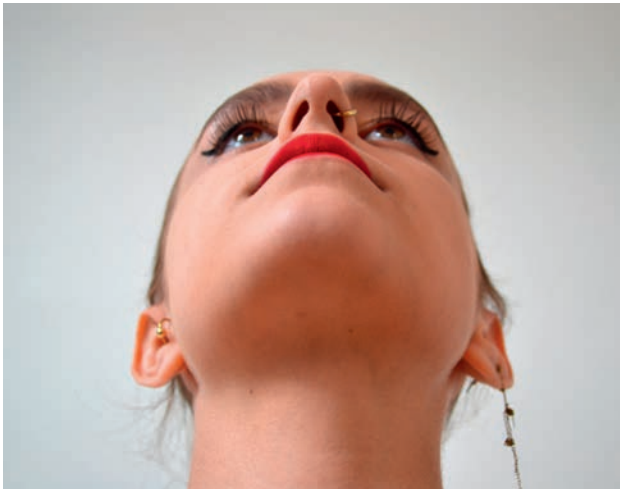
- a. Premièrement, mesurez par-dessous la distance entre les deux points de liaison des lobes d'oreille et de la tête de chaque côté (vous ne pouvez pas placer votre compas face au visage, car la tête se rétrécit vers les oreilles après le renflement des joues).
 - b. Avec le compas d'épaisseur, mesurez la distance entre le menton et ce point de rattachement de l'oreille. Reportez la mesure sur votre figurine en traçant un arc de cercle pour marquer la position de l'oreille. Procédez de même de l'autre côté.
 - c. Mesurez la distance entre la naissance des cheveux et le même point de l'oreille. Reportez la mesure en traçant un arc de cercle, sur les deux côtés.
 - d. L'intersection entre les deux arcs de cercle désigne la hauteur des oreilles (voir ci-contre).
5. Vous disposez maintenant d'une grille de base de la tête. Faites pivoter votre portrait constamment, pour contrôler le profil. Prenez du recul pour parfaire la forme globale. Modelez tous les éléments conjointement, sans oublier le cou, les oreilles, les épaules, etc.
6. Relevez maintenant quelques mesures pour les traits du visage.
 - Vérifiez la mesure menton - naissance des cheveux.
 - Avec le compas, mesurez très délicatement la distance entre le menton et le point entre les yeux, pour déterminer leur hauteur.
 - Relevez la mesure menton - base du nez.
 - Relevez la mesure menton - centre de la bouche.
 - Mesurez l'écartement des extrémités extérieures des yeux, puis des extrémités intérieures. (Attention, le modèle doit fermer les yeux par sécurité). Normalement, la largeur d'un œil sépare les yeux.
 7. Modelez les traits du visage à l'aide de ces mesures et des précédentes en les revérifiant constamment.



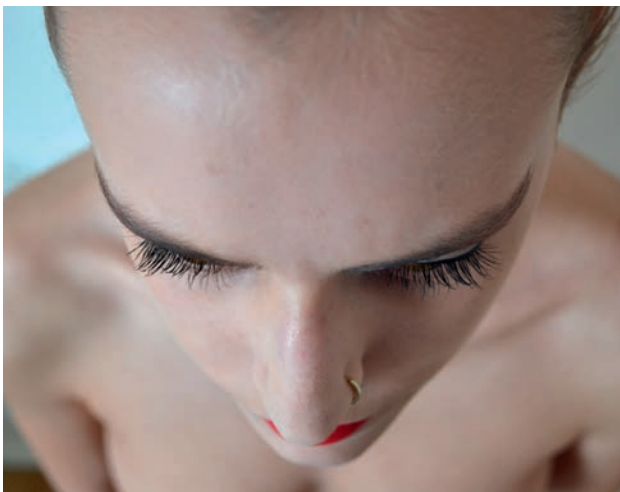
Marquage de l'emplacement des oreilles avec deux mesures.



Mesure avec précaution de la distance entre le menton et le point entre les yeux avec un compas.



Cette vue par-dessous montre que la section de la tête est courbe et non plate.



Cette vue de dessus montre également l'incurvation de la section de la tête.

8. Regardez votre modèle et votre sculpture par-dessous et dessus. L'une des principales erreurs consiste à aplanir le visage. Les photos ci-dessus montrent bien que la section de la tête est ronde : les yeux et les sourcils ne sont pas aplatis, mais incurvés.
9. Comme évoqué page 60, la tête est constituée d'un puzzle de formes. Je vous conseille de les repérer et de les imaginer sur votre modèle, avec un point marquant le sommet de chacun, comme sur la photo de droite. Ne vous laissez pas distraire par les bosses et creux plus petits, mais concentrez-vous sur la structure plus grande du puzzle.

10. Un modelage professionnel se distingue principalement d'une réalisation d'amateur par la richesse des formes. Remarquez sur la photo ci-contre la différence de profondeur entre la forme des joues à proximité de la bouche et les coins de la bouche.

11. Tout comme pour le reste de la figurine, laissez la texture brute.

12. Étudiez très en détail les formes. Par exemple, la paupière n'est pas d'une épaisseur ni d'une profondeur régulières. Elle présente des variations subtiles indispensables pour préserver le caractère vivant de la sculpture.

13. Un erreur fréquente consiste à rajouter de la terre pour tenter d'obtenir des formes riches et rondes. Or, le plus souvent, la création d'une forme surélevée se fait en retirant de la matière alentour et non en ajoutant de la terre à cet endroit. Ne l'oubliez pas en travaillant.

14. Comme toujours, prenez du recul et regardez.



Un excellent exercice consiste à dessiner le puzzle de formes qui constitue de visage, en marquant le point proéminent de chaque forme d'un pois rouge.