Les amateurs reçoivent une fois par semaine les leçons du sculpteur Ott.

Sculpture d'Amateurs

Photos par Ray Chapin **par Richard Emery**

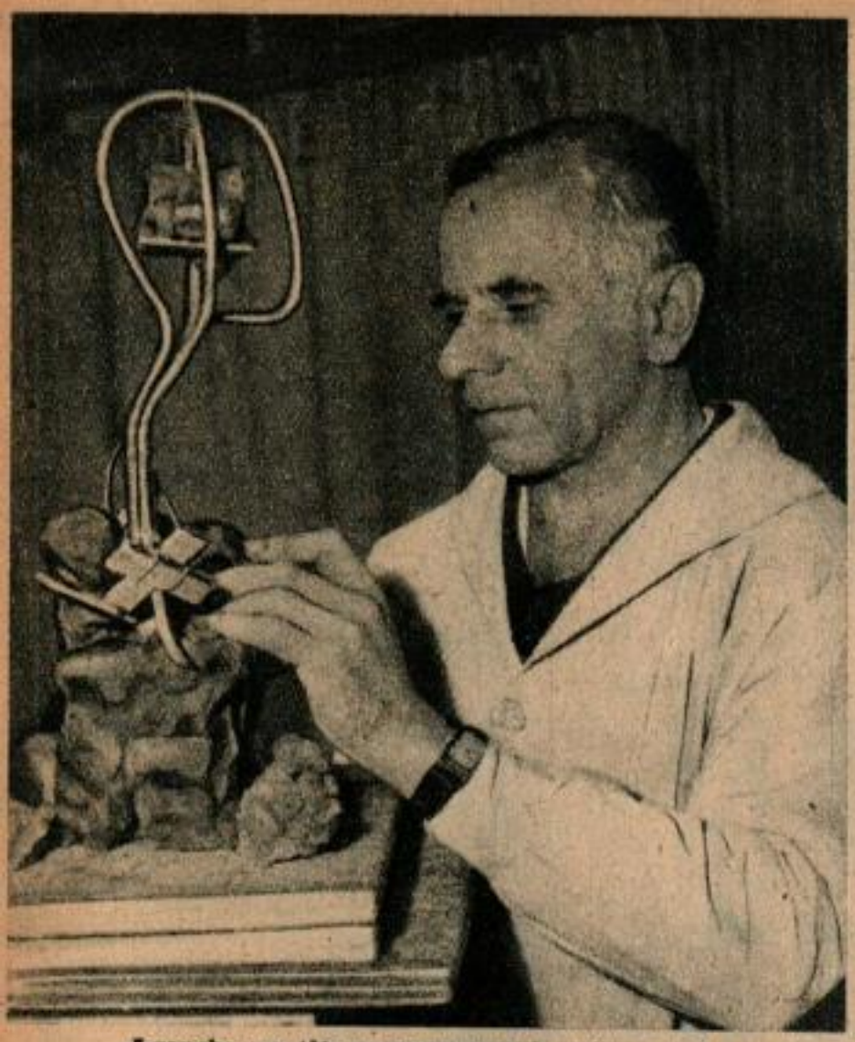
UN bon sculpteur peut tout faire avec sa glaise, depuis un chaudron de cuisine jusqu'à un monument. Il sait que la sculpture n'est pas seulement un art d'exposition, mais que c'est le moyen de matérialiser dans les trois dimensions des idées que le papier ne permet de représenter que dans deux.

Dans les mains du sculpteur, la glaise est un matériau de construction étonnant. Elle peut être dosée, taillée; on peut en ajouter, la courber ou la marteler. A partir d'un modèle en glaise, on peut faire un plâtre. Le modèle original peut être reproduit en nombreux exemplaires dans un matériau stable, tel le métal ou le béton.

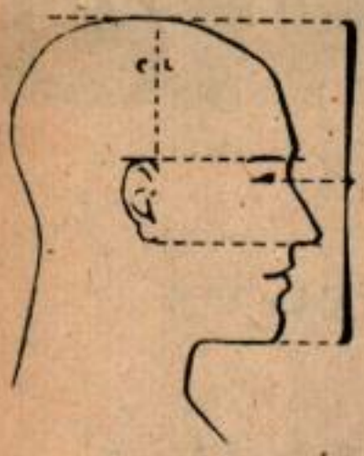
Comme le modelage de la glaise est un passe-temps populaire, beaucoup de sculpteurs ont des classes d'amateurs qui ne se targuent pas de génie artistique. Ils admettent franchement qu'ils sculptent pour leur plaisir, et ils riront avec vous des fautes de leurs œuvres.

« Attendez un peu, disent-ils, le prochain sera mieux ! »

Dans un studio ensoleillé, un sculpteur, M. Ott, abandonne son travail un jour par semaine pour faire la classe à des débutants. « Et pourquoi pas? dit-il, j'ai toujours pensé que la sculpture devait être une distraction. Autrefois, pour chaque faute, nous recevions des coups de bâton sur les doigts. »



A gauche, une tête commence par le cadre appelé armature. Les traverses en bois ou papillons empêchent la glaise de s'affaisser. A droite, le sculpteur ajoute de la glaise par grosses touches d'abord, puis par touches de plus en plus petites.



« Ces leçons n'étaient pas un plaisir. Ici, dans ma classe, si nous faisons une faute, nous en rions, et nous recommençons. C'est la nouvelle méthode et c'est beaucoup mieux ». « Et quand, de temps en temps, je rencontre un élève qui apprend vite et bien, je le suis dans ses progrès; quel qu'il soit je fonde de grands espoirs sur lui. Le monde a besoin de sculpteurs ».

A un débutant, Ott fournit une planche et de la glaise : « Prenez d'abord une pleine main de glaise, travaillez-la entre vos doigts, et faites des figures géométriques simples pour vous y habituer ».

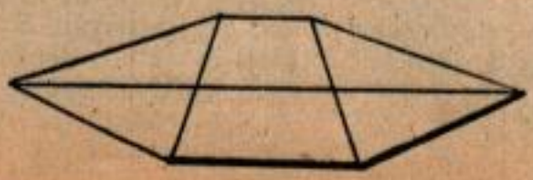
La glaise doit être ancrée pour ne pas glisser sur la planche. Si le modèle est petit, deux clous à moitié enfoncés suffiront à la tenir. Des modèles plus grands nécessitent une plus grande armature qui sert de squelette à la sculpture que l'on veut faire. Un bout de bois enfoncé et incliné tiendra une tête sur la planche. Pour un buste, l'armature est un squelette solide en tube et fil de fer avec des supports flottants appelés « papillons » et destinés à empêcher la glaise de s'affaisser.

Ce genre de travail se fait par addition de quantités de glaise de plus en plus petites par opposition au procédé qui consiste à tailler et retirer de la terre. En général le squelette en fil de fer est fait de telle sorte qu'il forme le centre du bras, de la jambe, du corps ou de la tête.

Vous pouvez ensuite ajouter de la glaise de façon uniforme autour du fil. Les élèves ont coutume de se concentrer sur une partie de leur modèle sans attendre d'avoir achevé la mise en place générale.

Après quelques mauvais départs de cette sorte, ils apprennent qu'il faut avant tout travailler sur l'ensemble du modèle de façon uniforme. Leur travail doit progresser comme un tout. Ce n'est qu'ainsi que les proportions seront bien observées.

A gauche, en haut, dessin indiquant les proportions d'une tête. A gauche, les caractéristiques du visage se placent sur une forme de tête ronde. Ci-dessous, dessins géométriques aidant à représenter les lèvres.



Ott donne à ses élèves cette règle n° 1 : « Ne vous lancez pas dans les détails avant que les proportions soient bien correctes ». Cette règle s'applique aussi bien pour monter l'armature que pour le travail avec la glaise. Vous pouvez comparer l'armature et votre modèle en fermant un œil et en repérant les points clé comme le montre le dessin de la page 44. La même vérification peut être faite ensuite avec de la glaise.

« Soyez observateurs ! A mesure que votre travail avance, faites-le tourner : la sculpture doit avoir du volume. Il ne suffit pas de regarder son travail de face, de derrière, de droite et de gauche, mais aussi par dessus et par dessous. »

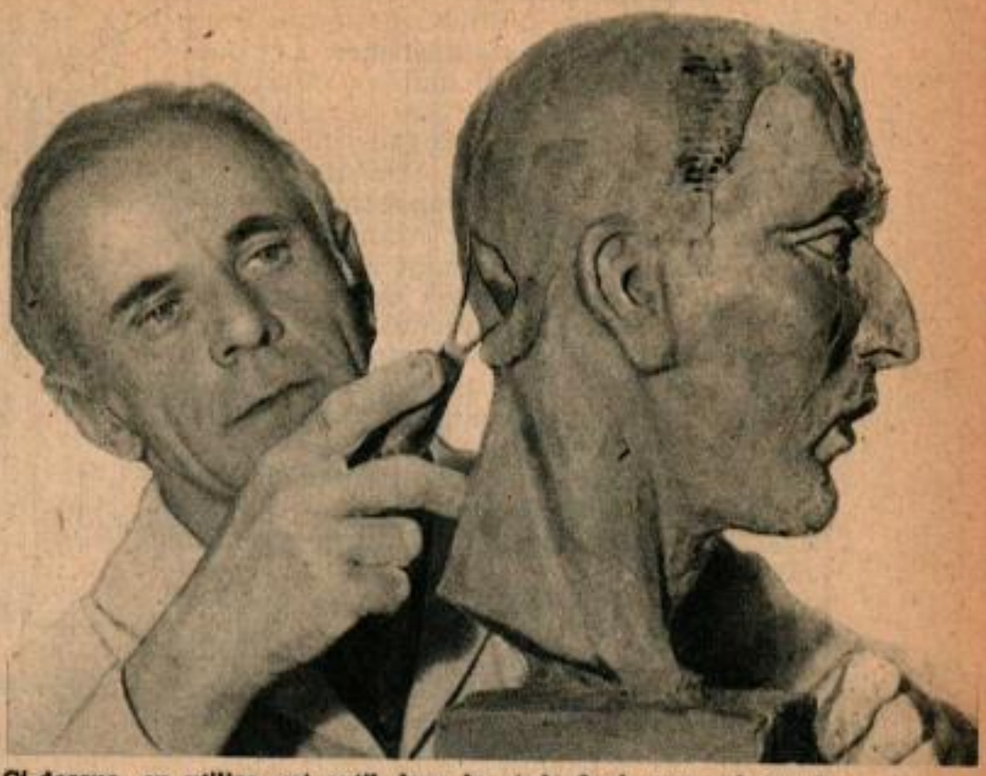
Et les compas? Ott dit qu'il ne faut pas s'en servir pour les premières mesures. Il pense que presque tout le plaisir de la sculpture est d'habituer son œil à mesurer ce qu'il voit et ses mains à traduire ces mesures dans les trois dimensions. « N'utilisez les compas que pour vérifier une faute possible » dit-il. « Quand votre travail approche des proportions correctes dans ses lignes générales, amenez-le très progressivement à ses dimensions finales par petites touches de glaise. Roulez-la bien entre vos doigts et écrasez-la sur votre œuvre, là où il en manque.

Ce procédé donnera à votre travail l'apparence d'une peau de caïman, mais que cela ne vous trouble pas. Le problème est de donner à la pièce ses proportions correctes; dans le stade final vous pourrez remplir les fissures avec de la glaise.

La règle n° 2 : « Bâtissez à petits coups de glaise ».

Le sculpteur leur donne aussi le conseil d'avoir près d'eux une ample provision de glaise. « C'est toujours un problème pour des élèves, dit-il, d'avoir suffisamment de terre. Gardez-la à portée de la main dans un grand seau que l'on peut recouvrir entre les périodes de travail. »

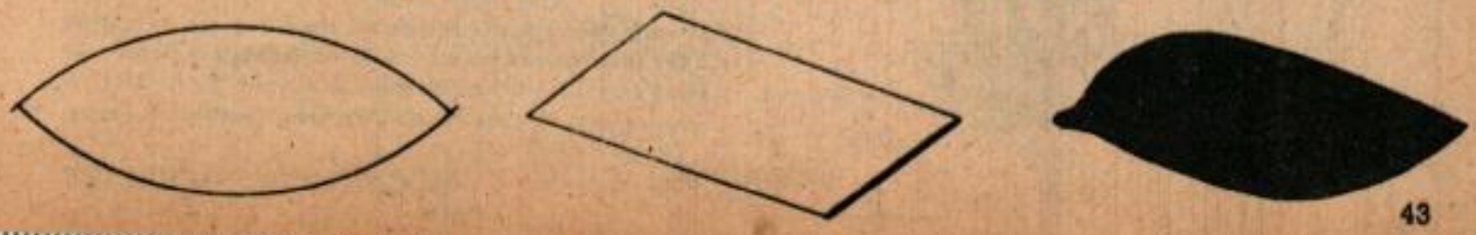
Ott pense que pour modeler la glaise, les meilleurs outils sont encore les doigts.



Ci-dessus, on utilise cet outil dans le stade final pour enlever de la glaise.

Ci-dessous, le sculpteur Ott apprend à ses élèves à se servir de leurs doigts plutôt que d'outils, sauf pour le travail final. Mais pour faire les paupières, il se sert d'un outil spécial en bois, les doigts étant trop peu sensibles.

Ci-dessous, l'œil n'a pas la forme d'une boutonnière (à gauche) mais s'inscrit dans une figure comme celle qui est au centre et se présente comme le dessin de droite.



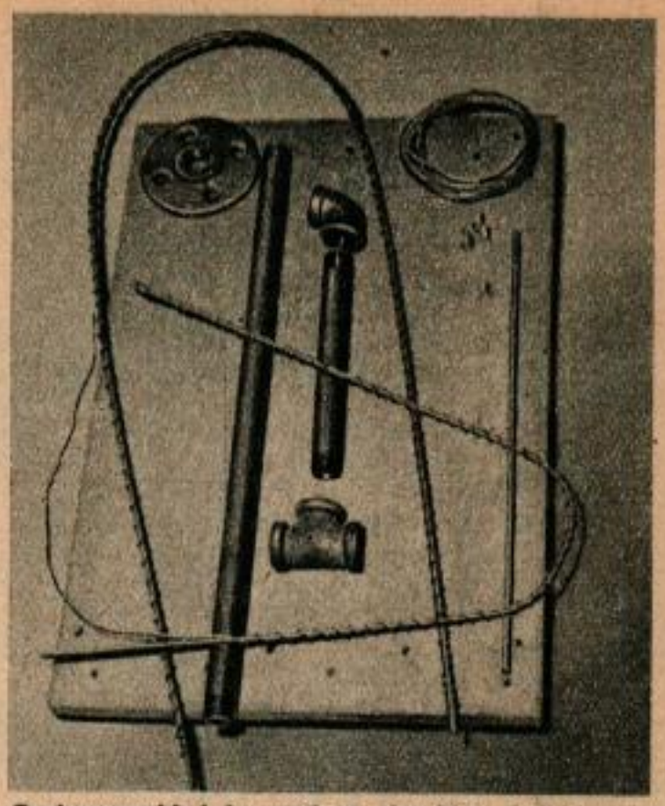
« Travaillez aussi longtemps que possible avec vos doigts, au lieu d'utiliser des outils insensibles. Votre œuvre sera meilleure. Les outils ne doivent servir qu'à la finition. » Ceci est la règle n° 3. « La première fois qu'un débutant fait une tête, on est à peu près sûr, dit Ott, qu'il la fait légèrement carrée ». Pour ne pas commettre cette erreur, observez votre travail sous tous ses angles. Terminez la forme principale de la tête et ajoutez-y ensuite les traits dominants : sourcils, nez, joues, lèvres, menton et oreilles. A noter sur la photo correspondante la forme essentielle et les rapports entre la surface arrondie et les traits caractéristiques.

Il peut arriver au cours de votre première ébauche, de vous apercevoir que vous êtes parti sur des dimensions irrémédiablement fausses ou sur une pose empruntée ou que vous avez entrepris un sujet trop difficile pour vos mains malhabiles.

C'est alors qu'intervient la règle n° 4. Quand vous êtes mal parti, recommencez tout. Cela est plus facile et cela vaut beaucoup mieux que de corriger des fautes essentielles. Votre seconde épreuve ira plus vite et sera mieux.

Pour finir la surface, travaillez la glaise avec votre doigt en travers des muscles, car d'après Ott vous aurez ainsi une forme convexe et non concave.

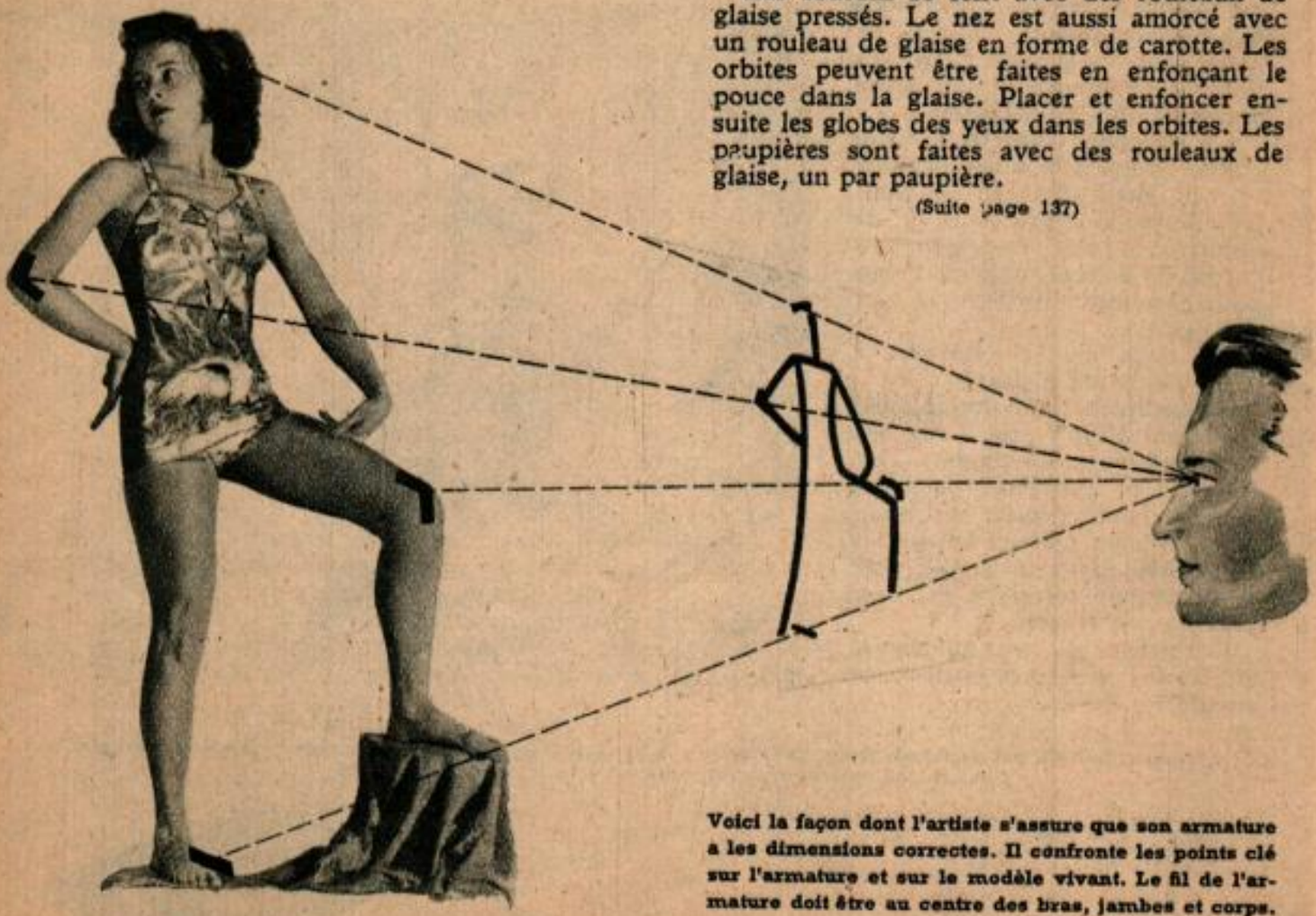
Il faut porter une attention particulière aux yeux et aux oreilles. Il existe des règles pour vous guider. L'oreille doit avoir à peu près la même longueur que le nez du sujet. L'œil se trouve à égale distance du menton et du sommet du crâne. La courbe supérieure de la partie avant de l'oreille part du point d'intersection d'une ligne horizontale venant de l'œil et de l'axe vertical de la tête.



Ceci ressemble à des outils de plombier, c'est pourtant ce qui forme le cadre qui retient la glaise.

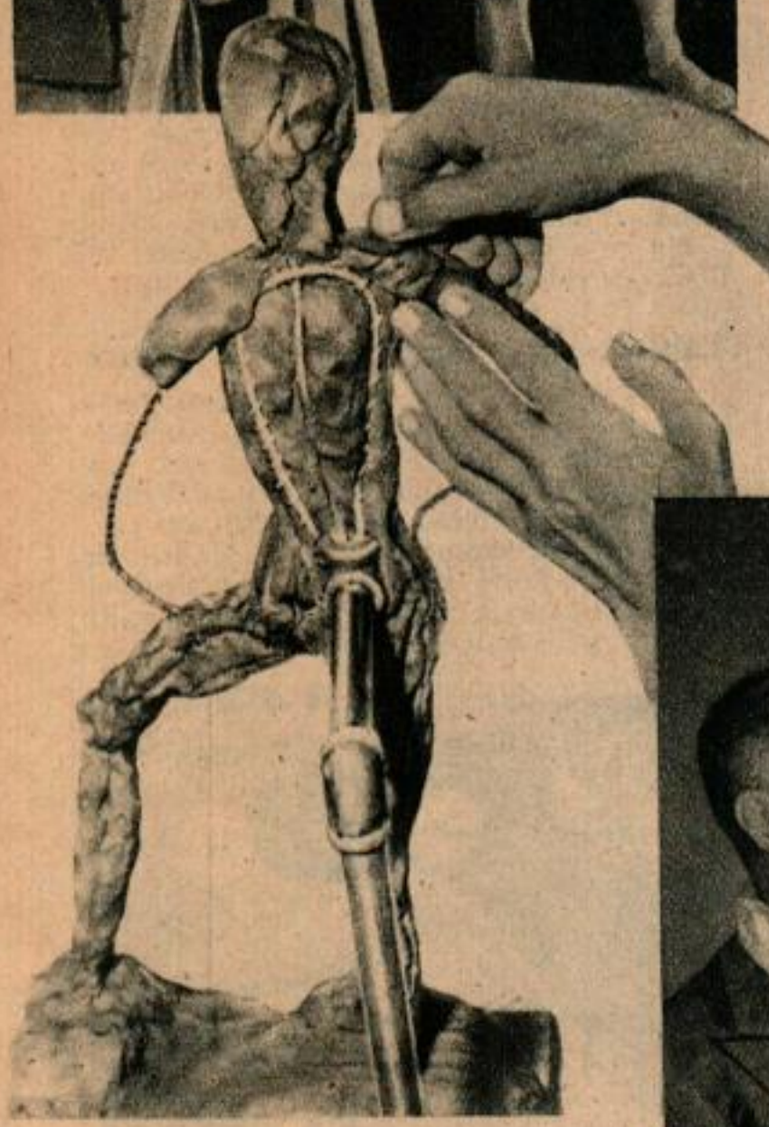
Les sourcils se font avec des rouleaux de glaise pressés. Le nez est aussi amorcé avec un rouleau de glaise en forme de carotte. Les orbites peuvent être faites en enfonçant le pouce dans la glaise. Placer et enfoncer ensuite les globes des yeux dans les orbites. Les paupières sont faites avec des rouleaux de glaise, un par paupière.

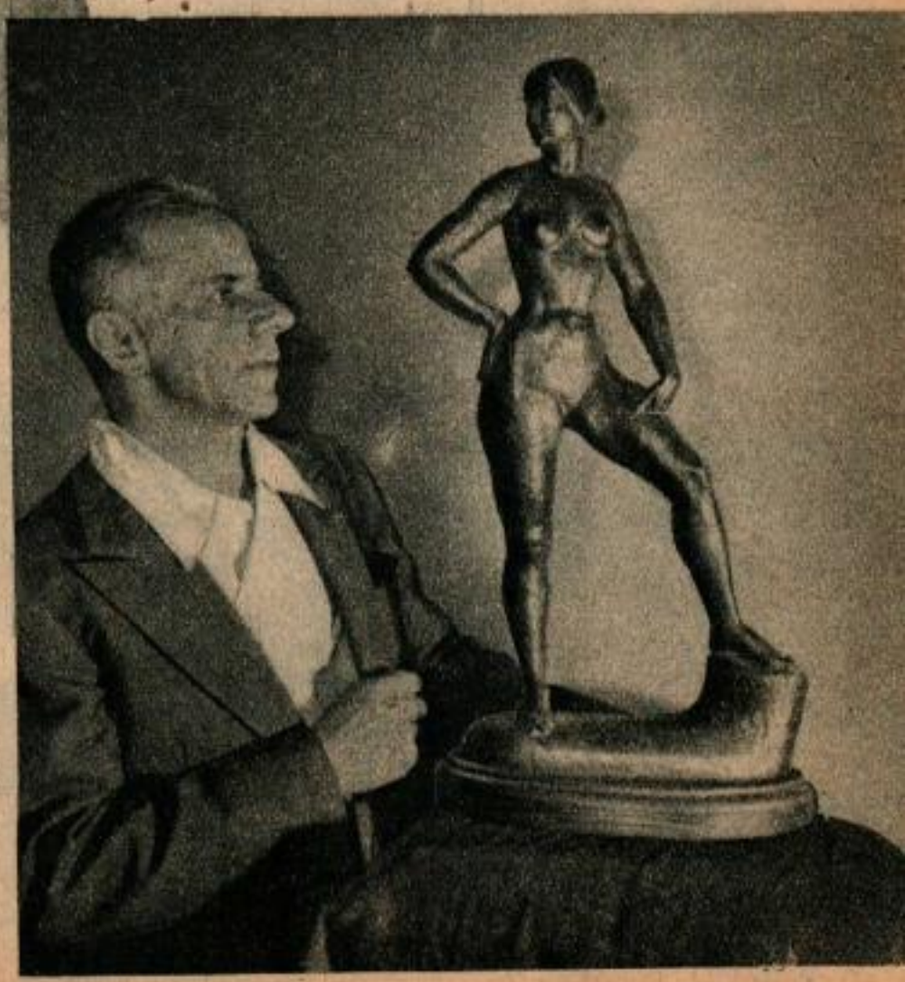
(Suite page 137)



Voici la façon dont l'artiste s'assure que son armature a les dimensions correctes. Il confronte les points clé sur l'armature et sur le modèle vivant. Le fil de l'armature doit être au centre des bras, jambes et corps.

Après l'assemblage de l'armature, le sculpteur la façonne pour lui donner la pose du modèle. C'est sur cette armature qu'il bâtira son œuvre en glaise. Ci-dessus, on écrase de la glaise sur l'armature de fil et petit à petit on forme le sujet. Tout l'ensemble doit être fait en même temps afin que les proportions restent correctes. Pour la plus grande partie du travail, l'artiste n'utilise pas d'outils, mais ses doigts. Ce n'est que dans le stade final qu'il utilise les outils.





Ci-dessus, la sculpture vue de dos, montrant comment l'armature est soutenue par un tube. La glaise recouvre déjà la face avant du fil. L'ossature doit être au centre et dans l'axe des modèles en terre. A droite, Ott à côté d'un bronze qu'il obtint en coulant du métal dans un moule. Le moule se fait à partir du modèle en terre.

COURS PAR CORRESPONDANCE
D'ÉDUCATION ET DE
RÉÉDUCATION DE LA VOLONTÉ

De tels COURS permettent à tous ceux qui veulent se plier à un minimum de discipline quotidienne, de transformer leur vie, de réaliser leur ambition, leur idéal. C'est une méthode humaine de formation mentale qui crée l'aptitude à la réussite et au bonheur.

Écrire :

« LA VIE HEUREUSE »
40, Avenue de la Motte-Piquet
PARIS (7e)

en joignant un timbre de 15 francs pour frais de poste.

GROUPES MOTOPOMPE
JAEGER
et AUTRES MARQUES
à MOTEURS
WISCONSIN
de différentes puissances
à partir de 3 cv
et pour tous usages
POUR TOUS RENSEIGNEMENTS
UNIAUTO
130, rue du Fbg St-Honoré - ELY 32.15
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF de la
WISCONSIN MOTOR CORP.

Sculpture d'amateurs

(Suite de la page 44)

Les cheveux sont représentés en sculpture comme une masse. Ott dit que ses débutants se demandent comment faire. « Ils prennent même des peignes de poches et peignent la glaise pour faire les cheveux, dit-il, mais ce n'est pas le bon moyen.

Que représenter en sculpture? « Soyez changeants, conseille Ott à ses élèves, c'est plus agréable. En peinture, en photographie vous avez la couleur et deux dimensions; en sculpture, vous avez la forme.

Commencez par une tête, une main, un pied.

Essayez de faire un groupe de formes géométriques. Si la pièce que vous faites ne vient pas bien, repartez à zéro. Votre deuxième essai ira plus vite et le troisième sera parfait.

Si vous voulez un sujet facile, prenez la figure d'une personne d'âge mûr aux traits bien marqués. Une figure d'homme est plus facile qu'une figure de femme. La figure d'un bébé est ce qu'il y a de plus difficile.