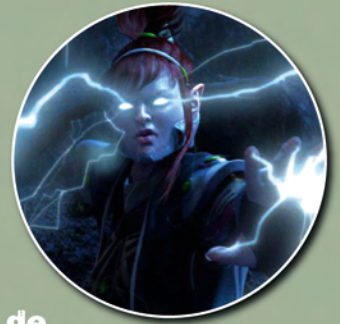


Cette planète est à eux...

Cette maxime vient du magnifique trailer de Dawn of War II. Impossible en regardant cette vidéo de ne pas succomber au charme de la délicieuse prophétesse Eldar. Alors, même si malheureusement elle succombe sous les coups d'un vil Space Marine, il ne m'en a pas fallu plus pour avoir envie de sculpter des oreilles pointues !



JULIEN CASSES

PARTIE 1 : La sculpture

Observer, comprendre, et s'appropriier un concept (dessin, mais aussi, pour le cas qui nous intéresse ici animation) sont des étapes primordiales à la sculpture. J'ai surtout regardé le trailer, pour m'imprégner de son ambiance et de la personnalité de ma prophétesse. Plus qu'une attitude dynamique, j'ai voulu rendre cet aspect de « gardienne » que la vidéo m'a inspiré. Elle sait que la planète est condamnée, elle se sait tout aussi perdue, mais va tout faire pour aboutir dans sa mission.

L'atmosphère doit donc être bien mélancolique. On doit se focaliser sur elle dans un décor quasi vide.

Sur une armature réalisée selon les bons conseils de Sylvain Quirion, via le Hors-série Ravage : Techniques de sculpture, j'ai donc commencé par poser la base de mon anatomie.

Peu à peu, je monte mes volumes, et je cherche à rendre ce qui fait d'une femme une femme. Justesse des hanches, de la poitrine, de la ligne et des épaules, le but est de tenter de la rendre « sexy ».



Au tour du visage. Pour cela, pas de secret, des références, des photos, bref lister et reproduire les points nécessaires et suffisants qui rendent un visage... humain. Et du silence. Le visage est voulu avec des joues très creuses, à la limite d'un faciès androgyne, car c'est une des différences entre les Eldars et les humains.



Une fois satisfait du résultat, le tout est passé au four. Notez que les biceps ne sont pas justes. En effet, sachant à l'avance que cette partie sera recouverte de tissu, j'ai juste posé une masse qui sera retravaillée par la suite. Je



les terminerai en comblant les espaces disgracieux avec des fils fins de Milliput et de Green Stuff.

Je continue de faire descendre la robe, par ajouts successifs de Milliput, puis ponçage, puis ajout...

Après conseils extérieurs, les seins sont retouchés, car trop éloignés. Je poursuis de plus en plus avec du Milliput, ne pouvant me permettre trop de cuissons. La plaque pectorale reçoit sa pierre-esprit et des épaulettes. Cette partie est finie.



Je pose l'armature de la main. Une boulette de Milliput taillée et mise en forme, dans laquelle je pose du fil de cuivre pour chaque doigt.



La tête est collée. Le bas de la robe est posé en Sculpey puis continué en Milliput. La plaque pectorale d'armure est elle aussi en route. Un symbole typiquement Eldar est posé à un endroit typiquement Eldar sur la robe. Fluff quand tu nous tiens ! Les cheveux sont débutés en posant du fil de cuivre très fin. Je





Les cheveux sont épaissis, les mains sont faites, et son sceptre est sculpté. Il s'agit simplement d'un triangle de Sculpey firm collé et tigé sur un fil de fer, sur lequel un symbole évoquant un trident a été sculpté. Pourquoi un trident ? Car c'est une référence à Neptune, ou plutôt Poséidon qui engloutit l'Atlantide, tout comme les Tyrannides vont engloutir la planète du trailer !



Que retenir de cette expérience ?

Les mauvais points :

L'anatomie est prise sur un schéma humain, j'aurais dû penser à agrandir les tibias.

Les mains sont assez moches. Il va falloir en sculpter encore et encore pour réussir.

Les épaules sont trop en arrière, mais d'un autre côté cela donne du caractère à la posture.

Les plis du tissu de la robe sont complètement erronés.

Les pieds ne sont pas dans le bon axe.

Les bons points :

Le visage, qui exprime ce qu'il doit exprimer.

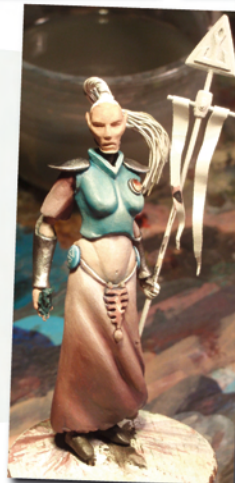
La posture qui va dans le sens voulu.

Les plis du drapé de dos.

Et le fait que pour une première 54mm, une première réalisation humaine, qui plus est féminine, et pour une seconde sculpture, je reste assez satisfait. Surtout pour tout juste une dizaine d'heure de travail. (Non je ne cherche pas d'excuses !!! Quoique...)

Le turquoise de l'armure sur sa base de Turquoise Andrea Color 2 et noir, reçoit des lumières en Turquoise pur, puis cette même teinte avec de l'Ice Blue GW et enfin du blanc. Je pose des nuances de rouges et de violets dans les ombres, j'obtiens donc un enrichissement de la teinte et un rappel de la robe en dessous.

Le visage est basé en Tallarn Flesh et Snakebite Leather GW.



Le sceptre reçoit un dégradé de turquoise mat à noir brillant sur sa longueur, encore une fois pour jouer sur le rappel des teintes. Les fanions sont peints dans une teinte vert jade, vert d'eau, pour diversifier un peu. Mais il faut rester dans les mêmes tons pour enrichir l'ensemble correctement.

Sur un très joli socle signé Christophe Baeur (CBA pour les intimes, <http://cbart-miniatures.over-blog.com>), je pose un ensemble de scotch de masquage afin de pouvoir peindre



les renforcements à l'aérographe. Ainsi, je suis sûr que tous les endroits, même les plus inaccessibles à cause de la multitude de petites racines que j'ai ajoutées, seront peints.

Et voici ma prophétesse après environ 20-25 heures de travail total (sculpture et peinture). Même si de très nombreux défauts existent, je suis arrivé au bout de l'idée directrice, ce qui était l'un des objectifs de ce travail (outre une participation au GD canadien).



Les ombres sont des bleus tel que du Midnight Blue GW et du Tallarn Flesh. Les lumières sont simplement du blanc pur. Je fais bien attention à moins diluer mon blanc plus je monte dans les lumières. Cela pour garder son intensité et marquer les plus fortes zones lumineuses.

Les cheveux sont en Umbral Ember P3 et Snakebite Leather. Je monte le tout avec du Snakebite, puis du Jack Bone P3, du Bleached Bone GW, et un peu de blanc. Vous avez pu constater l'apparition d'une flamme dans la main droite. Cela sert à cacher la mocheté de la main, mais aussi à faire un petit OSL et à rappeler le turquoise de l'armure. Vive les ruses de sioux !



PARTIE 2 : La peinture

Je sous-couche le tout en blanc, histoire d'être sûr que mes couleurs seront bien lumineuses.

Pour les couleurs, j'avais envie de faire simple et de travailler avec du turquoise, couleur qui me plaît énormément en ce moment, et de refaire une robe rose, chose que je n'avais pas fait depuis quelques temps.

La base est du Sanguine Base P3, lumières en Tallarn Flesh GW puis des teintes crème et du blanc. Les ombres sont des bleus et du noir. Le tout reçoit des nuances de turquoise et de Vert Scorpion GW.