



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 6 ans**

THÈME  
**Faire**

## Empreintes d'arbres et d'écorces

**Pour les jeunes enfants, un arbre est bien colorié s'il est d'une couleur brune complètement uniforme. Mais cette manière de faire donne plutôt l'impression d'un arbre en plastique ou d'un poteau de téléphone. Proposons aux enfants de toucher un tronc d'arbre en fermant les yeux, puis de retranscrire cette sensation par le dessin.**

- Chaque variété d'arbre a une écorce différente, par sa couleur mais aussi par sa texture : fissures, craquelures, cabossages... Tous ces motifs sont organisés selon un rythme, vertical ou horizontal selon la variété. Les nœuds et autres cicatrices marquent l'emplacement où une branche morte est tombée.



- Prendre une photo est une première étape pour apprendre à regarder ce qui passe habituellement inaperçu.
- Ou bien réaliser un frottage. Cette technique développe le sens du toucher et le relie à la vue.

### Monsieur Magicrayon part à la chasse aux traces

- Utiliser du papier fin (80 ou 70 g/m<sup>2</sup>), du papier machine bas de gamme : un papier plus épais est trop rigide et prend mal l'empreinte. Avec une main, tenir cette feuille de papier appuyée contre le tronc, et avec l'autre main, frotter un morceau de pastel gras, tenu sur la tranche (après avoir enlevé le papier protecteur). Utiliser une couleur foncée car l'empreinte laissée par une couleur claire serait trop peu visible.
- Faire un essai sur une première feuille pour sentir le geste et voir le type d'effet produit.



- Faire plusieurs traits à peu près parallèles : l'écorce rugueuse fait dévier le pastel, les traces obtenues sont différentes et contiennent beaucoup de blanc. Il est rare que le premier essai soit satisfaisant : il faut chercher quel sens de gestes est le mieux adapté, et tester différents pastels qui peuvent réagir de façons très différentes.

- Recommencer sur une deuxième feuille en cherchant cette fois à dessiner un animal ou un personnage. Adapter la taille de son dessin aux rugosités de l'écorce. Il est impossible d'obtenir un trait net et précis - c'est ce qui fait l'intérêt de cette technique. Il s'agit d'accepter de se laisser surprendre, de faire avec ce qui est venu et qui n'était pas prévu. Faire ainsi plusieurs empreintes sur plusieurs feuilles différentes.



- Les enfants sont souvent dérangés par le blanc qui reste entre les traces. Il est alors possible de passer sur l'ensemble de la forme de la gouache ou de l'aquarelle très diluée, qui n'accrochera pas sur le pastel gras. Passer un ton clair, pour ne pas effacer la texture de l'empreinte : voici un animal à rayures, ou un personnage qui porte des vêtements multicolores. Mais se rappeler que le papier est mince : essorer un peu le pinceau pour qu'il contienne très peu d'eau ; effleurer le papier avec le pinceau et ne pas frotter en appuyant fortement.



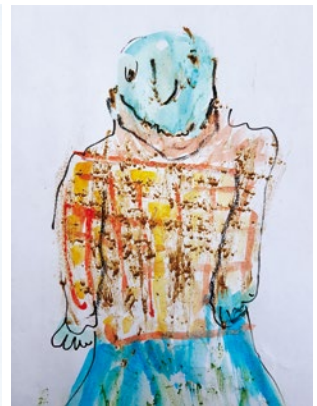
## Exploiter l'empreinte à l'atelier

- Il est maintenant intéressant de regarder les différentes empreintes. En choisir une et la déguiser : à quoi fait-elle penser ? Comment rendre l'image plus visible ?

- Il suffit peut-être de rajouter quelques détails (un œil, une oreille...) ; ou de changer le sens de la feuille ; ou d'esquisser un contour, puisque l'empreinte n'a pas de limites nettes.



## Autres exemples



- Reste à dessiner la suite de la scène et inventer l'histoire de ce personnage (ou animal). Il est possible de s'appuyer sur la manière dont il a été fabriqué : il était caché sur le tronc d'un arbre : pourquoi ? A-t-il décidé lui-même de se

rendre le plus possible invisible et pourquoi ?  
Ou bien s'agit-il peut-être d'un prince qu'un méchant sorcier a plaqué et emprisonné sur le tronc ? Monsieur Magicrayon l'a révélé : est-il content d'être devenu visible ? Qu'a-t-il à dire à Monsieur Magicrayon ?

- Il reste des empreintes non exploitées. Les remettre toutes dans un pot collectif dans lequel chacun piochera à sa guise. Il s'agit cette fois de découper des fragments de textures qui seront assemblés pour constituer un monstre mythologique, un affreux sorcier ou la planète sur laquelle vivent ces personnages. Ou encore de découper des lettres dans ces textures, lettres qui serviront à écrire le nom de ce personnage ou le titre de l'œuvre. ■

