



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 4 ans**

THÈME
Faire

Peindre proprement avec les doigts

Comment mettre en place une activité de peinture avec les doigts ou la main, sans qu'elle ne tourne au grand désordre ?

Avec le bout du doigt

Plaisir des sensations

- Peindre avec les doigts ou avec la main entière est une technique qui peut être proposée :
 - à ceux qui se salissent trop : ils ont l'autorisation de peindre avec les doigts, mais de façon canalisée ;
 - à ceux qui ne veulent pas se salir : le toucher maîtrisé permettra peut-être de dédramatiser la peur de la saleté.

- La technique ne sera intéressante que si elle est cadrée ; il ne s'agit pas de « patouiller » pour le plaisir, mais d'utiliser ce plaisir des sensations pour construire et inventer différemment. Dans tous les cas, imprimer avec les doigts ne sera pas la seule activité de la séance, mais viendra en complément :
 - soit les participants ont d'abord peint avec un pinceau et terminent avec les doigts ;
 - soit au contraire, les participants commencent par imprimer avec la main ou les doigts, puis terminent l'image volontairement avec des feutres ou un pinceau.

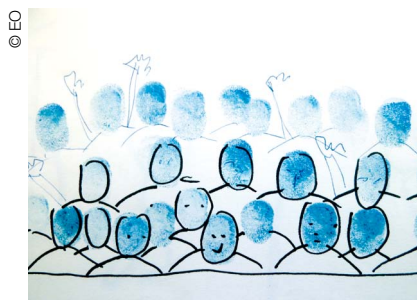
- Il est bien sûr important d'organiser la salle d'activité pour faciliter le nettoyage des mains, en pensant au cheminement, à l'entreposage des œuvres pendant et après leur réalisation, à la proximité des points d'eau, etc.

- Les quelques idées proposées ici ne sont pas exhaustives ; il existe de nombreuses autres possibilités que chacun pourra découvrir ou inventer au fur et à mesure de ses expérimentations.



© Évelyne Odier

- Les simples empreintes digitales réalisées à la peinture pourront se transformer en imprimés sur une robe à pois, en flocons de neige de toutes les couleurs, en fenêtres d'immeubles ou hublots de bateaux, en têtes pour suggérer une foule de spectateurs assis sur des gradins, en cœurs de fleurs, en cerises dans un cerisier... Elles pourront aussi servir à structurer un mandala, à remplir une surface délimitée...



© EO

Avec le bout du doigt et les phalanges

- Pour cela, avec un pinceau, passer de la peinture sur toute la première phalange et imprimer celle-ci sur le papier.

- On peut aussi alterner impression de la phalange et impression du bout du doigt pour créer :

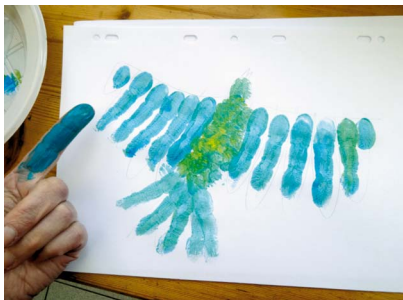


– Des personnages : le corps est imprimé avec la phalange entière, la tête avec le bout du doigt. Rajouter les éléments manquants avec des feutres, puis imaginer toute la scène : que font ces personnages ensemble ? où sont-ils ? que diraient-ils s'ils pouvaient parler ?



© EO

– Un oiseau : les grandes plumes des ailes et de la queue sont imprimées avec les doigts entiers, le duvet moelleux du ventre est obtenu en tapotant avec le bout du doigt.



© EO

– Un paysage inspiré des Nymphéas de Monet. Terminer la scène : un pont, des arbres ou des personnages au bord de l'eau, une barque...



© EO

Avec le plat du poing

- Fermer une main et mettre de la peinture avec un pinceau sur le plat du poing. Imprimer une ou plusieurs fois.



© EO



© EO

- Puis transformer l'image volontairement. Imaginer toute la scène.



© EO

Avec le plat de la main

- Avec un pinceau, passer de la peinture sur le plat de la main et imprimer sur une feuille pour obtenir un rendu ou une forme à compléter ensuite.
- Il est bien sûr possible de tremper directement toute la main dans une assiette contenant de la peinture, mais il est bien plus intéressant de poser soi-même la peinture avec un pinceau sur son autre main. Il s'agit alors d'un exercice de coordination motrice, ressenti du pinceau qui caresse et chatouille. Et surtout, cette solution laisse plus de liberté créatrice : on peut choisir de mettre de la peinture à certains endroits et pas à d'autres, d'alterner les couleurs...



© EO

- Pour que l'impression révèle le plus possible toute la surface de la main sans laisser de trou, appuyer fortement sur le dos de la main peinte avec l'autre main.
- Déguiser ensuite la main en arbre, en coq, en visage...

Avec la main entière

- Peindre toute sa main pour la déguiser en tête de zèbre. Multiplier le nombre de rayures. Puis photographier une seule tête de zèbre, ou bien plusieurs mains déguisées en même temps. Imprimer la photo et terminer le corps de l'animal (ou des animaux).



© EO



© EO

- Imprimer les deux mains alternativement, pour obtenir un oiseau en vol. L'intérêt de cet exercice réside dans l'utilisation successive de chaque main pour tenir le pinceau : même la main la moins habile va tenir le pinceau pour peindre l'autre main.

Seurat au bout des doigts

- Dessiner une grande forme qui justifie des couleurs multiples, un oiseau par exemple.
- Tremper le bout d'un doigt dans le bleu, le bout d'un autre doigt dans le rouge, le bout d'un autre doigt dans le jaune. Imprimer et regarder les couleurs se mélanger.
- Ou bien pianoter avec tous les doigts sur une grande surface de fond : le ciel entier, ou une forêt vue de haut.



© EO

- Pour traduire l'éloignement, choisir des couleurs vives pour le premier plan, puis des couleurs de plus en plus claires et fondues derrière. ▶



© EO