



DESTINATAIRE
Animateur

PUBLIC
**À partir
de 8 ans**

THÈME
Faire

Dessiner en imprimant une ficelle

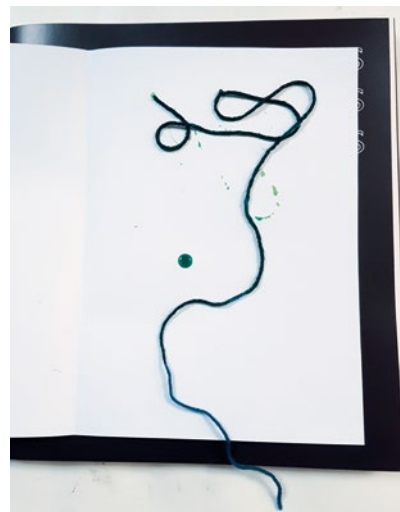
Voici une manière de dessiner ludique, pleine de surprises : il s'agit d'obtenir une trace aléatoire en imprimant une ficelle, puis de déguiser cette trace.

- Tremper la ficelle dans de l'encre, de teinte foncée, puis la poser sur la feuille de papier, en faisant des boucles, et en la laissant un peu dépasser.

- Cet exercice est parfait pour ceux qui n'osent pas dessiner, ceux qui se pensent nuls en dessin : ils trouveront du plaisir à faire surgir une trace sans effort. L'empreinte laissée par la ficelle est généralement ressentie comme belle, car elle est riche de multiples filaments rythmés.
- C'est un exercice rapide et demandant très peu de matériel. Seul petit problème : le risque de taches d'encres, qui partent mal ou peu au lavage. On peut utiliser de la gouache très diluée à la place de l'encre, mais les empreintes seront moins fines.

La préparation

- Découper un morceau de ficelle de cuisine qui mesure entre 40 et 50 cm de long.
- Plier en deux une feuille de papier blanc, format A3 ou A4.
- Ouvrir la feuille et la poser au milieu d'un vieux livre de mêmes dimensions. Ce livre risque de recevoir des taches d'encre : le choisir en conséquence, un bottin téléphonique, par exemple, est parfait pour cet usage.



Toutes photos © Évelyne Odier

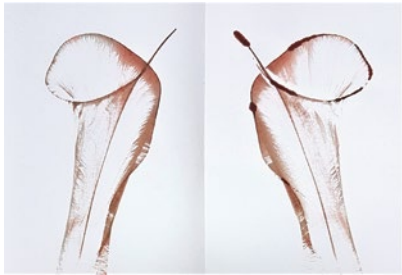
- Fermer la feuille puis le livre.
- Poser une main sur le livre fermé et appuyer, afin de répartir la pression de façon à peu près uniforme sur toute la feuille, puis tirer sur la ficelle jusqu'à l'enlever du livre complètement.

L'empreinte

- Ouvrir la feuille de papier et regarder l'empreinte. C'est un moment de découverte, un peu magique ; il est donc bon de prendre le temps de regarder et d'admirer ensemble. On obtient toujours deux traces symétriques, une de chaque côté du pli.



- C'est très rapide, et le papier est bon marché : chacun peut faire plusieurs essais, et constater qu'on peut essayer de prévoir l'aspect global de la trace. Si on tire la ficelle tout droit vers soi, on obtient une trace de ce type, qui ressemble à une fleur d'arum.

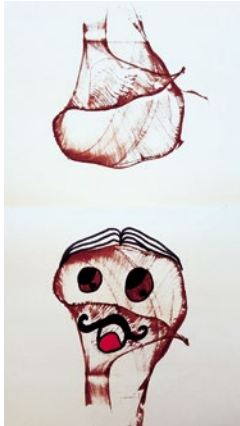


- Mais on peut aussi inventer différentes manières de tirer sur cette ficelle en effectuant une (ou des) rotation(s), en appuyant sur le livre plus ou moins fort. On peut alors obtenir des traces de ce type.



Aller plus loin

- Il reste maintenant tout le travail de création : en quoi déguiser cette trace ? Est-elle l'amorce d'une danseuse ? D'un visage ? D'un animal ? Regarder l'image dans différents sens, puis choisir et transformer. Cette étape est importante : le hasard a fait un cadeau, une belle trace s'est imprimée sans effort ; il faut maintenant « l'adopter », la faire sienne. Il serait anti-éducatif de laisser croire que, pour réussir, il suffit de laisser faire le hasard.



choisir et transformer. Cette étape est importante : le hasard a fait un cadeau, une belle trace s'est imprimée sans effort ; il faut maintenant « l'adopter », la faire sienne. Il serait anti-éducatif de laisser croire que, pour réussir, il suffit de laisser faire le hasard.

- Rajouter tout ce qui est nécessaire pour la compréhension de l'image avec un outil fin de préférence, pour ne pas « écraser » la finesse de l'impression.

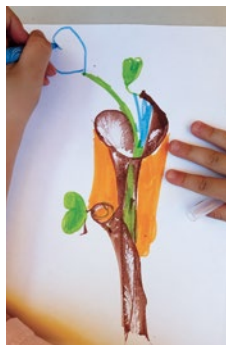
- Ce n'est bien sûr pas obligatoire, certains préféreront la peinture.



- Si on a posé la ficelle tout près du pli central, il est tentant de rassembler les deux empreintes en une seule image.



- Si on a posé la ficelle loin du pli central, on peut au contraire représenter deux personnages « jumeaux » en train de se faire face ou de se tourner le dos.



- Mais on peut aussi interpréter une image séparément, sans se soucier de l'autre, comme cet arbre par exemple.

- Faire parler les personnages dans des bulles, relier plusieurs images pour raconter une petite histoire. ▶