



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 8 ans**

THÈME  
**Faire**

## Dessiner des têtes symétriques

**La symétrie donne tout de suite une impression de beauté et de justesse, même si le dessin est faux en réalité. Il existe des techniques simples pour obtenir un rendu réussi. Profitons-en !**

- On obtient un dessin morcelé et très moche.



### Têtes d'animaux symétriques

- Choisir une photo de tête d'animal vu de face. La tête mesurera entre 10 et 15 cm.
- Poser une feuille de papier calque dessus et dessiner tous les traits visibles : les ombres, les lumières, les taches ou les rayures, les poils...

- Pour le transformer, commencer par inventer des lignes pour relier tous les petits morceaux de traits. Pour cela, prolonger les traits existants, jusqu'à ce qu'ils touchent un autre trait existant. C'est un peu mieux, peut mieux faire : continuons l'amélioration.



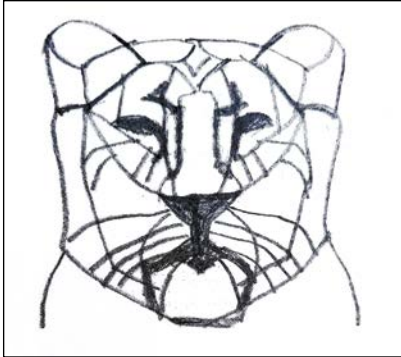
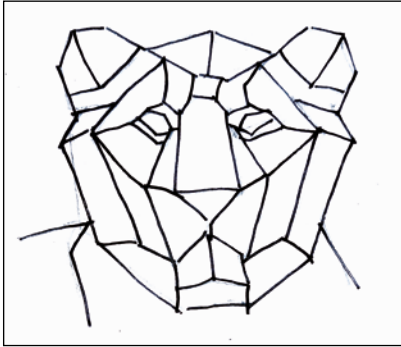
Toutes photos © Évelyne Odier



- Tracer un axe de symétrie vertical au milieu de cette tête.
- Choisir le côté qu'on trouve le meilleur, le rectifier éventuellement en supprimant certains traits, et en en modifiant d'autres.



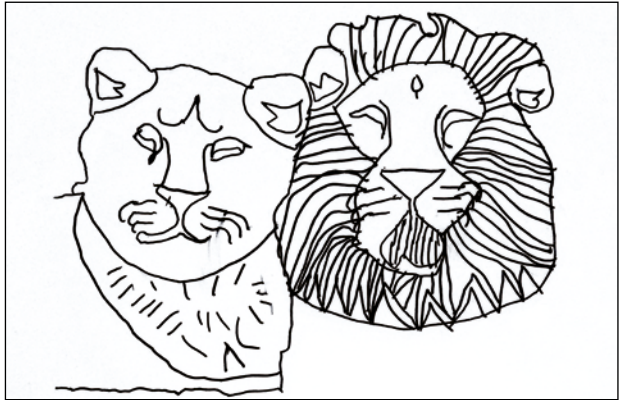
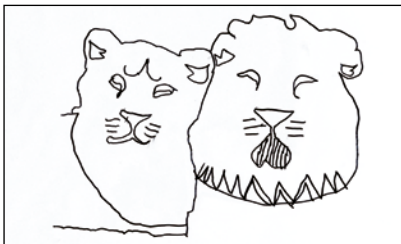
- Poser une nouvelle feuille de papier calque et reproduire le côté choisi.
- Retourner le calque et dessiner une deuxième fois le même côté sur le verso du papier. Plusieurs versions sont possibles.



- Si possible, imprimer sur une feuille blanche et colorier en respectant la symétrie.
- Devinette : peut-on reconnaître l'animal initial ?

## Objectifs de cet exercice

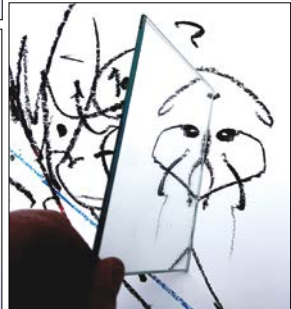
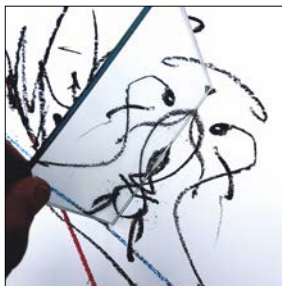
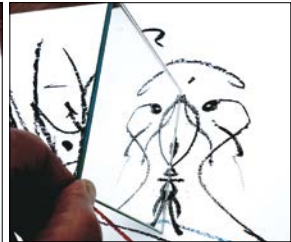
- Spontanément, quand on donne une feuille de papier calque à un enfant, celui-ci reproduit le contour de l'animal, et ne s'intéresse pas du tout à l'intérieur de la forme.
- Il s'agit ici de faire comprendre que la silhouette extérieure est la conséquence des volumes intérieurs, volumes qui déterminent les ombres et les lumières.



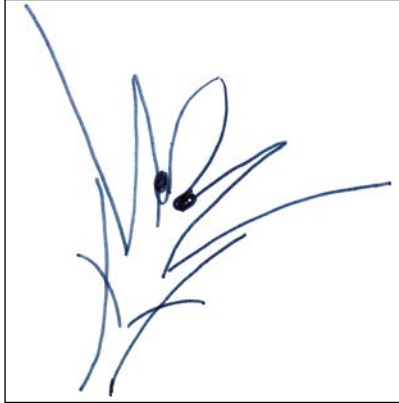
- Cette manière de faire est aussi une façon d'expliquer qu'il est normal qu'un dessin ne soit pas réussi du premier coup, qu'il est possible de le rectifier pas à pas, au lieu de tout gommer en disant « c'est moche ».

## Robots ou extraterrestres

- Le papier calque utilisé pour fabriquer la symétrie permet de transformer des gribouillis en dessins de robots ou d'extraterrestres.
- Faire un gribouillis sur un papier brouillon en alternant les traits droits, les courbes et les points. Choisir un point, il va devenir un œil. Poser un petit miroir carré ou rectangulaire sur la tranche, et le déplacer pour chercher à découvrir un personnage. Il suffit de déplacer très légèrement l'axe du miroir pour voir apparaître un personnage différent.



• Quand le choix est fait, dessiner un trait droit le long de la tranche du miroir ; ce trait devient axe de symétrie. Puis poser un papier calque sur ce gribouillis, et dessiner une moitié de personnage jusqu'à l'axe de symétrie en modifiant éventuellement certains traits. Puis retourner le calque, positionner l'axe de symétrie du calque sur celui du dessin original et dessiner une deuxième fois la même moitié de personnage.



• Imprimer sur une feuille blanche et mettre en couleurs, puis imaginer le mode de vie de ce personnage. ▶

