

Créations graphiques

Pourquoi pense-t-on encore que pour dessiner il faut savoir dessiner ? Pourquoi occuper les enfants avec des images toutes tracées, sans narration ni émotion, dont il faut scrupuleusement remplir les tracés ? Pourquoi penser que seuls les plus jeunes ont envie de créer avec leurs dix doigts, alors que l'usage de l'écriture manuscrite est en train de se perdre ?

Lancez-vous dans la création, entourés de papiers, d'outils de couleurs et les mains excitant les petites cellules grises de vos cerveaux. Cela ne s'improvise pas. Il faut trouver des lieux calmes en intérieur avec des grandes surfaces disponibles et stables et du matériel de qualité ; à l'extérieur envisager des lieux connus. L'importance est dans le regard neuf, dans la composition du groupe et l'envie collective de se faire plaisir.

Pour vous donner des idées d'activités, nous vous proposons ce volume des *Indispensables de l'Animation*, qui regroupe trois dossiers précédemment publiés dans *Le Journal de l'Animation*.

Le premier sujet invite à regarder les animaux d'un autre œil. Il faudra repérer et mettre à disposition une documentation solide, déterminer une règle du jeu pour que les images proposées soient protégées et manipulables. L'idéal est d'avoir aussi des figurines les plus réalistes possibles. Après, tout est question de point de vue.

Le deuxième dossier nécessite de bonnes chaussures, un pull et un vêtement de pluie, une boîte de crayons de toutes les couleurs et un bloc de papier. À chacun de saisir sur le papier ce que l'œil a perçu et observé. Les autres membres du groupe seront incitatifs, parfois de bon conseil ! Proposez du bon matériel, apprenez à le respecter... Après tout est patience, tentatives répétées et expression personnelle.

Enfin le troisième sujet propose de s'intéresser aux arbres. Le thème est d'une richesse infinie dans lequel les participants de tout âge investiront imagination et créativité. Alors, l'animateur incite à s'ouvrir vers l'extérieur, à être curieux de tout, à développer l'envie d'apprendre et de connaître. Pour que l'acte créatif soit plus fort et spontané, délaissez les papiers et crayons scolaires. Pour tirer le portrait d'arbres réels et fantastiques, régalaons-nous de bidouillages et autres patouilles !

Haut les mains !



PIERRE LECARME
Conseiller à la rédaction
du *Journal de l'Animation*



Dessiner des animaux : de la technique à l'émotion

PAR ÉVELYNE ODIER

© Estelle Perdu

Pourquoi dessiner des animaux ? Quand un enfant représente un animal dans le cadre d'un dessin spontané, c'est la plupart du temps un moyen détourné d'exprimer des envies, des émotions, des peurs... Figurer des animaux domestiques est un moyen d'exprimer, ou de rechercher, la tendresse et la sécurité de l'attachement, ou bien la sensation réconfortante d'être le maître. Dessiner des animaux sauvages peut être un moyen de se sentir puissant, de se confronter à un danger qui éveille des craintes.

Représenter un animal comporte deux parties indissociables : d'une part, comment faire pour que la réalisation ressemble au modèle, ce qui est du domaine de l'observation, de l'intelligence et de l'apprentissage ; et d'autre part, comment gérer l'émotion qu'elle peut susciter chez son propre créateur ?

Dessiner ou modeler un animal est une occasion d'acquérir de nombreuses connaissances sur la faune, tout en expérimentant diverses techniques créatives. Mais c'est aussi mettre en jeu différentes émotions, qu'il faut savoir maîtriser.



Loup, y es-tu ?

« **C**ombien de pattes a le loup ?
– Deux.
– Non, pour de vrai, combien de pattes a le loup ?
– Deux pattes et deux mains, quand il se dresse debout. »

Alexis a 5 ans, il semble n'avoir aucune difficulté particulière, et il me répond très sérieusement ; et je comprends tout à coup qu'il pense au loup du *Petit Chaperon Rouge*, au loup qu'il voit dans les dessins animés ou les albums.

Il me rappelle ce garçon de 9 ans, qui croyait que les oiseaux avaient quatre pattes, ou ces fillettes de 6 ans qui modelaient serpents et chenilles aux multiples pattes. Tous connaissaient de nombreux héros imaginaires, issus de contes traditionnels ou des dessins animés à la mode, mais ces enfants, issus de milieux divers et

suivant une scolarité normale, ignoraient certaines connaissances de base de leur environnement naturel.

RÉEL OU IMAGINAIRE ?

Certes, la télévision et les jeux vidéo possèdent leur part de responsabilité, mais les adultes également. En effet, ces connaissances nous semblent tellement basiques, que nous n'avons même pas l'idée de vérifier si elles sont bien acquises. Et quand nous racontons une histoire, il est plus amusant pour nous de choisir le dépaysement dans l'imaginaire, au lieu d'expliquer des données de base, que nous maîtrisons tellement qu'elles ne nous intéressent plus.

Certes, le monde imaginaire est très intéressant à explorer, mais à condition de savoir faire la différence entre imaginaire