



L'Atelier de Lyzandra

Objectif :

Se familiariser avec les outils de dessin, les tester et jouer à observer son graphisme.

1) Tester des feutres avec des diamètres différents, des pointes dures et assez carrées ou rondes et plus "fluides".

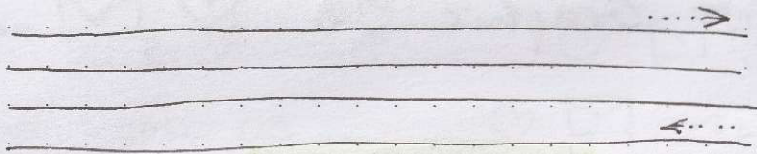
Chacun sa préférence...

la meilleure façon de se souvenir du graphisme de chaque outil ? On écrit sa marque et son nom, on fait un p'tit dessin, puis on passe un peu d'eau sur notre écriture : les feutres non indélébiles vont baver ! Comme ça, vous le saurez.

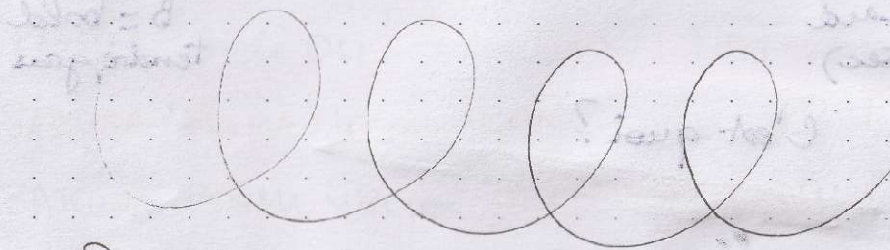
2) Expérimenter ... différents gestes, des lignes, des cercles, la pression sur le papier, la vitesse du tracé ... départ rapide et freinez (imaginez que vous êtes un pilote de course : il faudra sans doute freiner un peu dans les virages). Combinez des essais de pression sur le papier et de vitesse ou lenteur et OBSERVEZ !!



Tracer, fluidité du geste

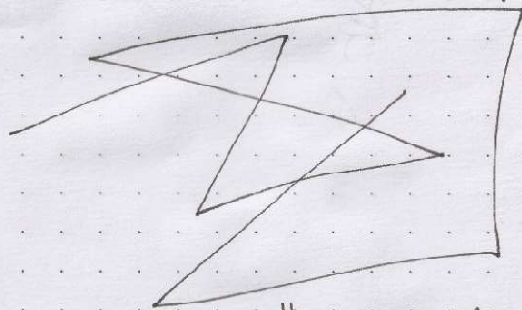


Pour donner une ligne droite,
on déplace l'avant-bras
(la main et le poignet restent
immobiles).



Pour tracer des courbes, on peut
bouger le poignet, mais je préfère
continuer de déplacer l'avant-bras.

Observez votre gestuelle pendant
que vous tracez quelques graphismes.



"on s'arrête
au point!"

On relève le
moins possible
le crayon, une
fois qu'il est posé
sur la feuille.

ça permet de
repartir du point
exact d'arrêt!

Expérimentez la vitesse du geste:
Très lentement Très rapide entre deux:

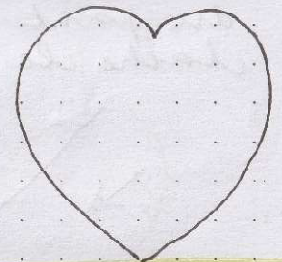
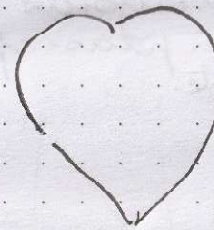


Expérimentez la pression sur la feuille:

on effleure:

on appuie
fort:

pression
moyenne



Expérimentez de ne jamais lever
le crayon:



Cible, point de départ et d'arrivée
d'un trait.

Départ

X

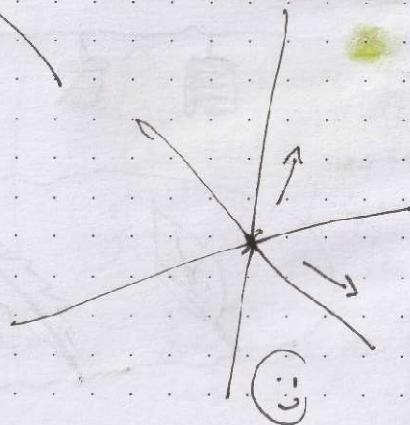
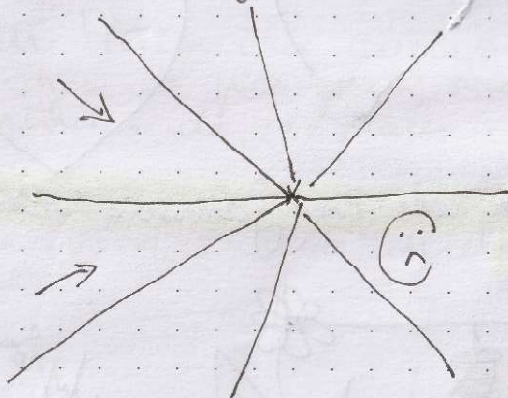
Arrivée

X

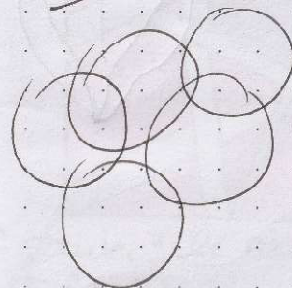
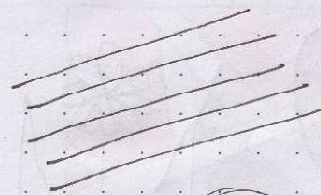
X ————— X

il est facile de partir du point
exact choisi... il est plus difficile
d'arriver (et de s'arrêter) au point
exact d'arrivée.

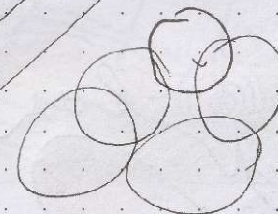
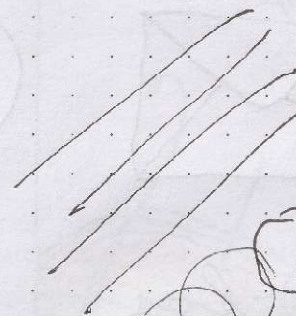
Au crayon, comme avec un pinceau,
on démarre toujours son geste
du point le plus précis et on
lâche le geste.



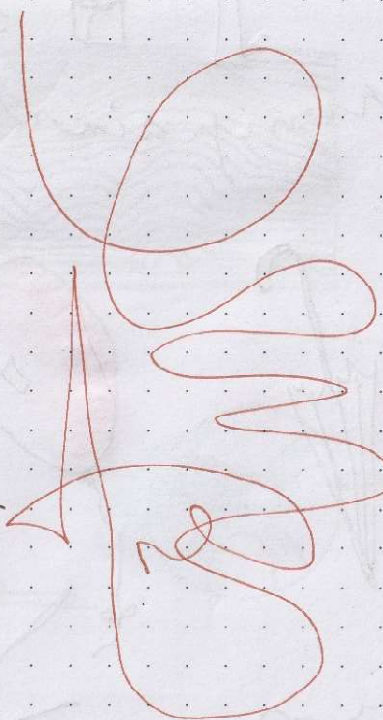
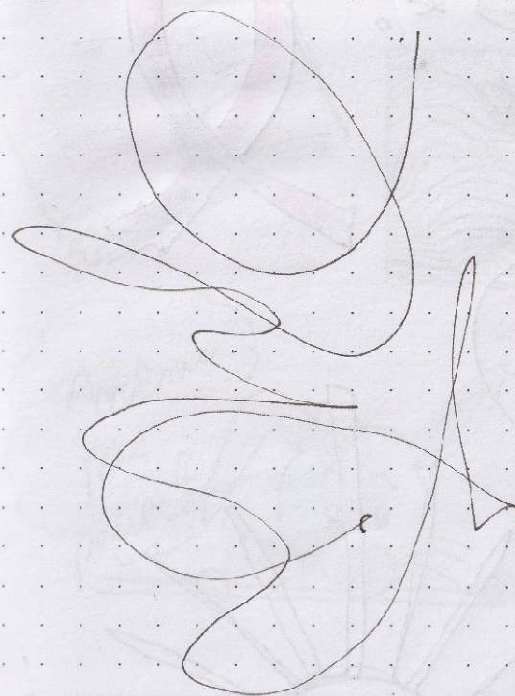
Expérimentez vos 2 mains...
vous serez surpris du résultat!



puis:

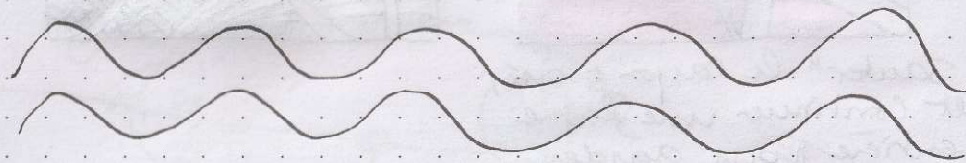
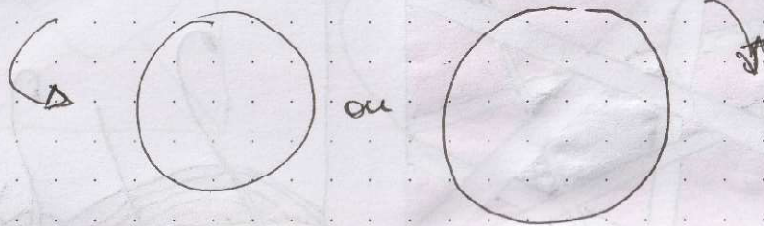


et les deux en même temps:

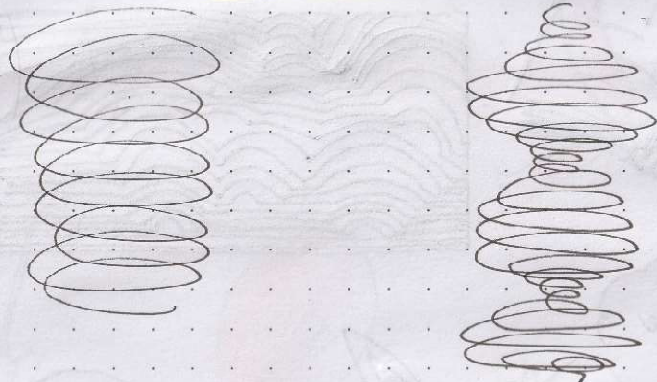


Donner des amondis, des cercles

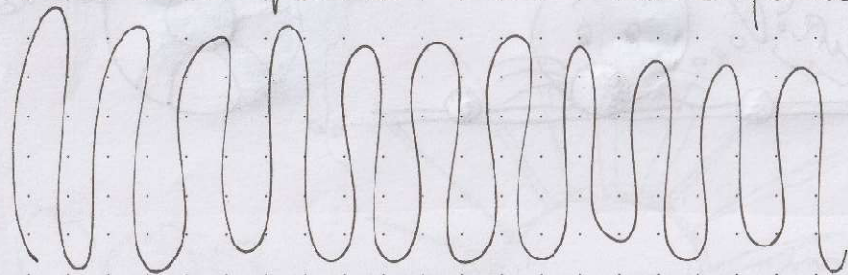
quel sens préférez vous ?



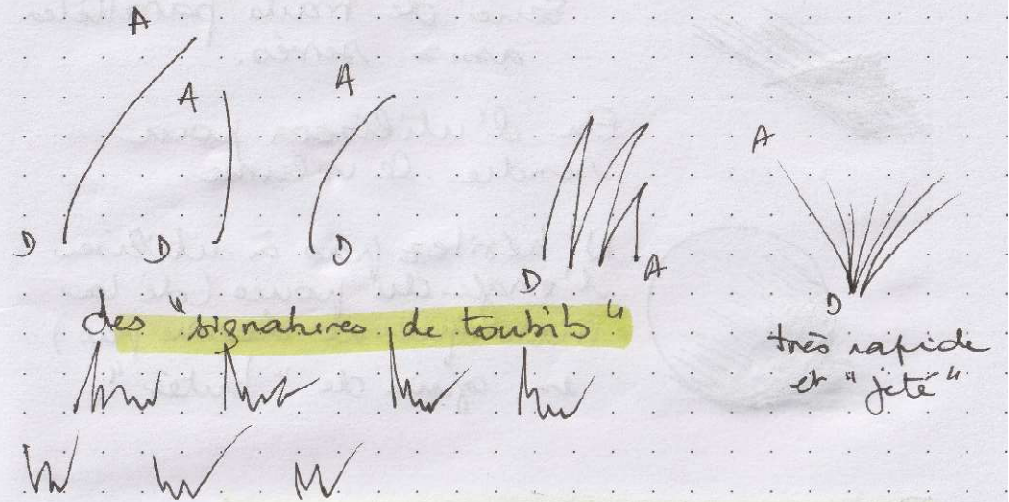
Donner des remparts



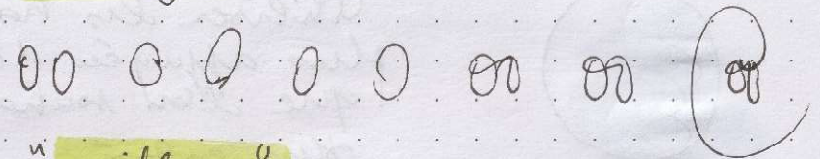
N'hésitez pas à tourner votre feuille ...



des lignes courbes : D = départ, A = arrivée



des "oeufs"



des "cailloux"



des "zigzagoris" (pensez au 3, au m)

