

# JONATHAN

Âge : 25ans/Etude : Master de Psychologie/Lieu: Chez lui

Pense qu'il n'est **pas créatif**

Aimait beaucoup dessiner enfant, maintenant moins car il n'est plus dans des contexte pour dessiner. Avant il lisait plein de livres fantastiques maintenant plus.

Thème récurrents : Jungle/UFO/Pokemon

Dessin au crayon gris, ensuite gouache car il y avait a la maison donc pas de questions sur le materiel (prends ce qu'il y a sous la main pour dessiner)

Souvent frustré quand il dessine car ça ne donne pas ce qu'il imagine, si il y arrive content.

Animaux durs a faire comparé a des véhicules, ça ne donne vraiment pas bien quand il essaye de le faire.

Si il a de l'aide : Quelque chose qui lui donne des idées, pas qqch qui fait un croquis ou il faut juste remplir, commencer a dessiner qqch et on lui donne une autre version de ce qu'il imagine (similaire mais des variations de l'idée de base, ex : autre points de vue, autres attributs)

Créativité : Réussir a faire des liens sur des choses qui n'en n'ont pas forcément a premiere abord, jouer avec des choses qu'on imagine, essayer d'assimiler des choses qui nous viennent en tête pour créer une finalité qu'on aurait pas imaginée depuis le début.

Résultat final attendu : Que ce soit beau, pas disproportionné.

Beau = Quelque chose qu'il lui plait : Proportionné, réaliste même si c'est fantaisiste.

Formes et proportions logiques. Exemple un cheval bien proportionné et réaliste dans sa forme.

Devant une feuille blanche : Qu'est ce qui pourrait être cool ? Qu'est ce que je n'ai pas encore vu ? Qu'est ce que je ne pourrais pas avoir avec une photo ? Quelques chose qui n'existe pas encore. Comme un challenge

Outils hormis le dessin pour être créatif :

Paroles, discussion, débattre, blagues

Rapport à l'écriture : Ecrit pas beaucoup, jolie l'écriture si elle est bien faite, rarement de prise de notes car il n'a pas de stylo, notes sur le téléphone si il pense à qqch, prise de notes sur l'ordinateur

Jeux d'enfance pour créer :

Playmobile : Inanimé et créer une histoire autour pour y croire vraiment. Jouait en solo mais préférait en duo (avec son frère) + créatif en duo car il devait réagir a des nouvelles idées non anticipés, donner d'autres variations à ton scénario de base dû à l'autre personne.

(Souvent le même scénario car ils avaient toujours les mêmes Playmobile et que l'histoire qu'ils créaient les amusaient, ex : Bagarres retombent sur les même actions). A répétition, certains codes étaient donc créer et ils pouvaient mal le prendre si ces codes n'étaient pas respectés comme par habitude "tricher aux Playmobil alors qu'il n'y a pas de règles". Création d'univers avec une certaines logique a ne pas dépasser.

Kapla : Objet simple, moins d'histoire, comment avec plein de petits bouts de bois on peut construire quelque chose d'impressionnant même si de base ça ne parait pas impressionnant (pièce après pièce oui)

Pokemon : Création d'équipe/différentes manières de combattre avec différents type/stratégie

Challenge : S'amuser sans but

Visuel du jouet : Playmobil, pas besoin d'être réaliste mais quelques chose qui pourrait être vivant (même une voiture car il pouvait y avoir quelqu'un dedans) a beaucoup plus ouvert leur créativité à contrario d'un bout de bois (Kapla).

DESSIN : Temps illimité (A pris 3 outils)

"Qu'est-ce que je peux faire ?"

"ça c'est quoi ?" en montrant le bout de crayola.

"OUUUH" en utilisant le crayola, il a remarqué que ça faisait 2 traits au lieu de 1 seul.

"Pas facile avec ça, ah mais ça peut être pas mal..."

"Je continue ?"

"Qu'est ce que je pourrais rajouter ?"

"Je tente un avion qui passe"

"Je peux utiliser un autre ?" "ah ok Vamossss !"

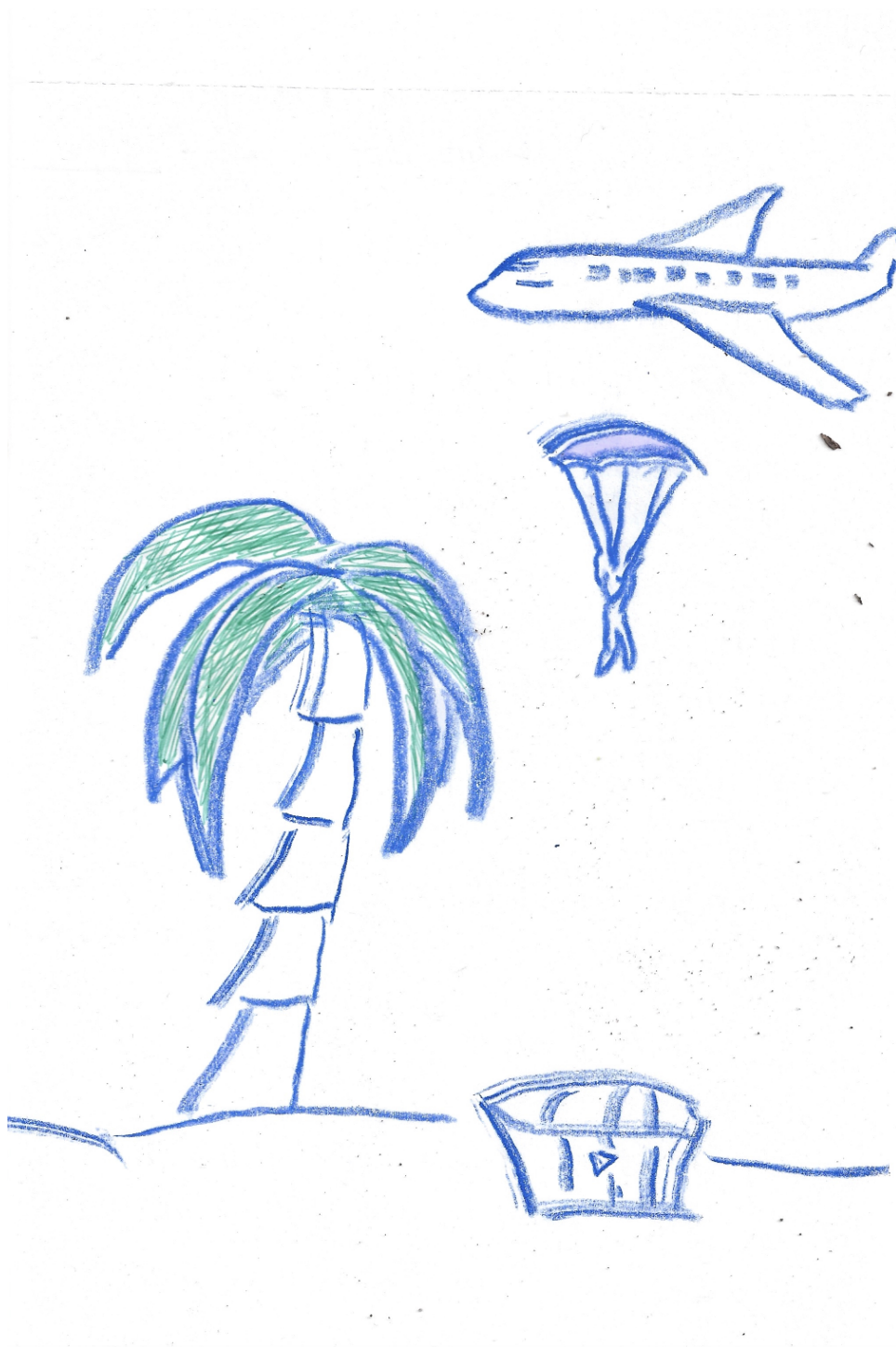
Etape du dessin : Palmier parce qu'il aimait bien dessiner les jungles, avion car il aimait bien dessiner les véhicules et l'avion lui a donné envie de dessiner qqn qui sautait de l'avion. Il s'est demandé pourquoi est-ce que la personne sauterait ? Il a donc dessiné un coffre au trésor pour qu'il aille le chercher.

1. Commencé avec le Crayola car il savait pas ce que c'était et c'est dit que c'était drôle d'essayer (connaissait pas la forme) - Pas facile mais petit challenge

2. Rajouter du vert sur les feuilles

3. Rose parce que ça pouvait être joli sur un parachute

Si il avait d'autres outils il aurait adapté son sujet de dessin en conséquence avec ce qu'il a.



Dessin de Palmier Jonathan, 18.10, Crayola, stylo vert, stabilo rose