

# JEU DE HASARD

Explorer le rapport **geste/outil**.

Repérer les **outils graphiques** qui compose sa malette.

S'entraîner à la pratique des **techniques mixtes**.

## NOTIONS

**GESTE, OUTIL, TECHNIQUE MIXTE, OBSERVATION, INTERPRÉTATION, IMAGINATION, CHOIX GRAPHIQUE, DESSIN, TRACÉ.**







## CONTEXTE







Dans cette activité, le dé orientera vos décisions graphiques. Il va falloir vous fier au hasard et laisser le destin guider votre main. Se retrouver face à une page blanche s'avère bien souvent très intimidant, et il faut alors trouver des mécanismes afin de stimuler l'impulsion créatrice.

## DEMANDE

Vous allez réaliser deux dessins en suivant scrupuleusement les instructions ci-dessous.

1. Ramassez ou cueillez trois plantes (fleur, herbe, branche, feuille...) qui vous semblent intéressantes à dessiner (du fait de leurs formes, volumes, structure, textures et/ou couleurs).
2. Jetez le dé. Chacun de ses chiffres correspond à une instruction précise indiquée en bas de la page.
3. Combiner les instructions pour dessiner la plante choisie sur votre page. Tracez la tige, les feuilles, les fleurs, les nervures...
4. Jetez le dé autant de fois que nécessaire pour compléter votre dessin. Veillez à bien respecter les outils et les méthodes dictées par les chiffres obtenus.
5. Déterminez l'emplacement où utilisez chaque outil / où appliquez chaque méthode et unifiez peu à peu votre composition.
6. À chaque coup de dé, une multitude de possibilités s'offrent à vous. Choisir l'emplacement pour chaque outil graphique / méthode graphique reste votre décision. Le tout est de trouver le moment opportun pour cessez de jeté le dé !

-  Utilisez un feutre (à l'eau ou à alcool) pointe large
-  Utilisez un ou plusieurs stylos à bille (Bic)
-  Utilisez un crayon de couleur vive (aquarellable ou non)
-  Utilisez un outil à l'encre noire (stylo, liner, feutre, pinceau, plume)
-  Utilisez un crayon fusain ou crayon graphite et une gomme
-  Utilisez des ciseaux, de la colle et du papier

-  Dessinez de votre main la moins habile
-  Utilisez la hachure et la contre-hachure
-  Gribouillez
-  Dessinez des pois et des points
-  Tirez des traits à la règle
-  Dessinez des deux mains à la fois



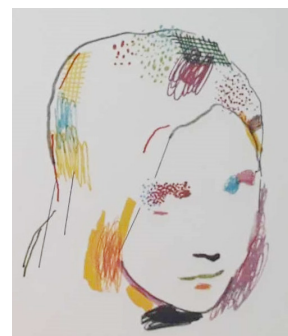
## EXEMPLE



Après 6 lancers de dé, l'image commence à émerger.



Nouveaux lancers : le visage se dessine selon les outils et les techniques graphiques tirés au sort.



Plus on lance le dé, plus le portrait se concrétise.

