

quelques pistes qui peuvent vous mener au DÉLIRE GRAPHIQUE

Les jeux présentés
ci-après sont extraits
d'un ouvrage de Jean FRAPPAT
paru en 1973 aux Editions Balland
et portant le titre d'une émission de la télévision
alors bien connue:

"TAC AU TAC"

ESCALADE

à partir d'un dessin, imaginé par l'un d'eux, les dessinateurs improvisent à tour de rôle en se rendant coup pour coup et trait pour trait.

se joue à deux, à trois ou à quatre.

propositions de départ:

un fer à cheval, un contractuel, la terre, une tête dans un plat, une souris, ...

MOTIF

le même motif graphique est proposé à quatre dessinateurs: chacun s'en inspire pour imaginer un gag.

propositions de départ:

trois points de suspension, une antenne de télévision, un colimaçon, des taches d'encre... mais aussi des objets...

CADAVRE EXQUIS

un dessinateur improvise à l'insu de ses partenaires.

puis il recouvre son dessin à l'exception d'un fragment dont s'inspire le dessinateur suivant.

et ainsi de suite.

variante:

cadavre exquis au carré: se joue à deux, le premier laissant visible un élément dans les cases 2 et 3

CARICATURE

base de la caricature: la surenchère

caricature exécutée à deux, chacun enchérissant sur le partenaire.

VISION COLLECTIVE

les dessinateurs développent simultanément un thème convenu en commun.

variante: une phrase

propositions de départ:

quelqu'un derrière une porte, une invasion, le village, la ville,

TROIS PIEGES, TROIS PARADES

un dessinateur livre à la merci de trois partenaires celui de ses personnages qui l'a rendu célèbre.

les trois partenaires piègent le personnage, le dessinateur imagine les parades.

(peut se jouer même si on n'est pas célèbre pour avoir créé un personnage)

LA CASE MYSTERIEUSE

principe: sur les trois cases d'une bande dessinée, l'une, cachée, est à imaginer et à dessiner