

LE JIGS'ART : *les pratiques du dessin*

Présentation de l'activité

Le GIGS'ART est un outil de formation et d'apprentissage coopératif destiné aux enseignants d'arts plastiques. Il permet, en peu de temps et à travers divers moments d'échanges entre pairs, de questionner et actualiser les pratiques plastiques dans le cours d'arts plastiques. De manière ludique, cet outil offre la possibilité aux enseignants de développer et de consolider leurs cultures artistiques communes.

Chaque jeu de GIGS'ART s'appuie sur une grande question artistique, telle que les pratiques du dessin, la matérialité, ou encore les pratiques du numérique, qui est décortiquée en 7 grandes familles. Par exemple, pour la question de la pratique du dessin, nous retrouvons des familles telles que "Le dessin d'observation du réel", "Dessin et machine", ou encore "Le dessin dans l'espace".

Chaque famille se compose de :

- Une fiche textuelle et visuelle qui embrasse de manière générale la thématique, mettant en avant quelques mouvements, démarches et artistes pivots.
- Une carte permettant d'abord de définir les membres "experts" de la famille, puis de leur permettre de se reconnaître entre eux.

Contenu: L. Collard

Mise en page: A. Thomas

Déroulé de l'activité

Temps 1 – 10 minutes

Création d'îlots de 7 personnes.

Chaque membre reçoit une carte et une fiche « Famille » différente de la pratique artistique du jour. Les membres découvrent à ce moment la pratique artistique qu'ils vont questionner ensemble. Cependant, pour le moment, ils n'interagissent pas. Pendant 10 minutes, ils lisent, annotent, surlignent la fiche de manière individuelle afin de s'imprégner des connaissances qui s'y trouvent.

Temps 2 – 10 minutes

Les membres quittent leur îlot à la recherche d'autres membres, issus d'îlots différents, qui ont reçu la même carte et la même fiche « Famille » et forment ainsi un nouveau groupement. Ce nouveau groupe échange ensemble pendant 10 minutes pour s'accorder sur ce qu'ils ont compris du contenu de la fiche, retenu, ou soulevé comme points intéressants.

Temps 3 – 30 minutes

Chaque membre retourne dans son îlot d'origine en tant qu'expert de sa « Famille » et restitue les connaissances qui ont été soulevées durant le temps précédent au reste du groupe. Ainsi, au sein de chaque îlot, il y a un expert par « Famille ». Ce temps est alors un moment d'échange entre pairs articulés en une phase de présentation et de questionnement par « Famille ».

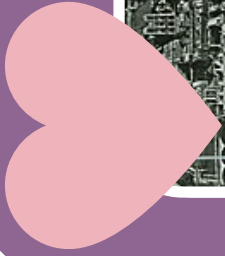
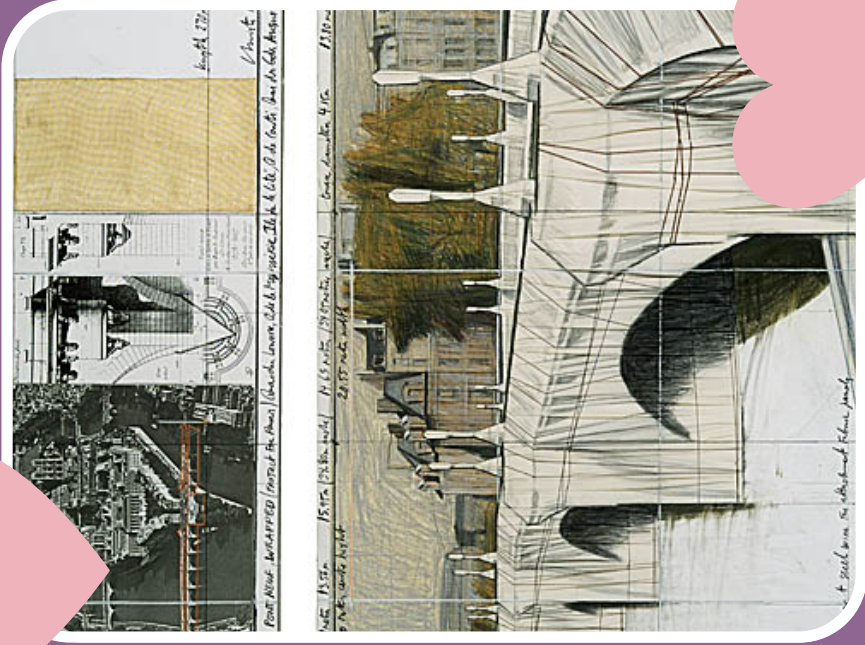
- 2 à 5 minutes de présentation par famille
- 1 à 5 minutes de questions par famille



ACADEMIES
DE LA RÉUNION ET DE MAYOTTE



ACADEMIES
DE LA RÉUNION ET DE MAYOTTE





ACADEMIES

DE LA REUNION ET DE MAYOTTE



ACADEMIES

DE LA REUNION ET DE MAYOTTE



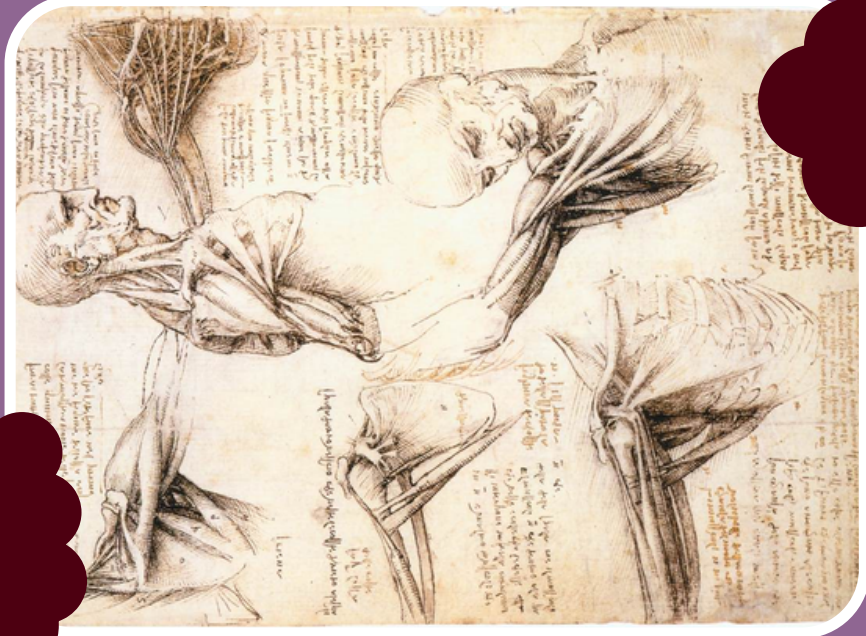


ACADEMIES
DE LA REUNION ET DE MAYOTTE



ACADEMIES
DE LA REUNION ET DE MAYOTTE





ACADEMIES

DE LA REUNION ET DE MAYOTTE

LES PRATIQUES DU DESSIN MENTIONNÉES DANS LES PROGRAMMES

Cycle 3

Exploration des qualités physiques des matériaux, des médiums et des supports pour peindre ou dessiner, pour sculpter ou construire.

Utilisation de l'appareil photographique ou de la caméra, notamment numériques, pour produire des images ; intervention sur Les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, la peinture, le montage, par les possibilités des outils numériques.

Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations : la différence entre images à caractère artistique et images scientifiques ou documentaires, l'image dessinée, peinte, photographiée, filmée, la transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique.

L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural : ses incidences sur la représentation, sur l'unicité de l'oeuvre, son lien aux notions d'original, de copie, de multiple et de série.

Contenu : L. Collard
Mise en page : A. Thomas

Productions tirant parti des interrelations entre des médiums, des techniques, des processus variés à des fins expressives. Invention et mise en oeuvre de dispositifs artistiques pour raconter (narration visuelle ancrée dans une réalité ou production d'une fiction).

La relation du corps à la production artistique : l'implication du corps de l'auteur; Les effets du geste et de l'instrument, les qualités plastiques et les effets visuels obtenus.

La ressemblance : le rapport au réel et la valeur expressive de l'écart en art ; les images artistiques et leur rapport à la fiction, notamment la différence entre ressemblance et vraisemblance.

Cycle 4

Carte étoile

LE DESSIN D'OBSERVATION DU RÉEL

Le dessin d'observation consiste à reproduire avec justesse le modèle qui se trouve en permanence sous les yeux du dessinateur.

LE DESSIN DANS L'ENSEIGNEMENT ACADÉMIQUE

L'apprentissage artistique commençait par la **copie** de dessins. Il se poursuivait avec les études de **détails** « d'après la bosse » (des modèles sculptés de mains, des moulages de bustes antiques, etc.), avant de passer au dessin de **statues** entières, et aux exercices de **l'écorché**. Lorsque l'élève avait acquis suffisamment de maîtrise, il passait au dessin de **modèle vivant**, d'abord en dessin **linéaire**, puis en représentant les **valeurs**. Il abordait ensuite les dessins d'**animaux** (principalement, le cheval), les **drapés**, et, dans l'atelier d'un maître, l'étude de **la couleur**.

La copie

Traditionnellement, le dessin sert d'apprentissage. Il doit se faire devant les modèles **antiques** ou inspirés des **maîtres**. De la Renaissance jusqu'au Classicisme, la tradition est d'apprendre en dessinant devant les modèles.



Jean-Dominique Ingres,
La Vierge à la chaise, 1867, mine
de plomb et estompe sur papier
calque, 19,5 x 25,5 cm



Le nu

Le dessin de nu est considéré comme l'aboutissement de **l'apprentissage** artistique dès le 15^{ème} siècle, en Italie.

'Charon passant les ombres', de Pierre
Subleyras (Musée du Louvre) 1735

LE DESSIN D'APRÈS NATURE

Un dessin d'après nature est réalisé d'après un modèle vivant, d'après un site ou d'après les objets réels.

Le dessin de site

L'artiste réalise des esquisses d'après nature sur le terrain. Il cherche à représenter le plus exactement possible la situation qu'il observe, les rapports, la forme, la teinte et les proportions du sujet.



Albrecht Durer 'Le château de Trente' 1494,
Landesmuseum, Hanovre

LE DESSIN ET LA COULEUR

Traditionnellement, le dessin est en noir et blanc et donc par définition il s'oppose à la couleur.

- Au XVII^{ème} siècle, les Poussinistes et les Rubénistes s'opposent au sujet du rôle du dessin et de la couleur en peinture.
- Certains font l'éloge de l'œuvre peinte de Rubens, construit par la couleur plutôt que par le dessin.
- D'autres pensent que peinture influence l'esprit qui est séduit par la couleur et l'apparence du réel.



Nicolas POUSSIN *Les Bergers d'Arcadie* (Et
in Arcadia ego), 1638- 1639.



Eugène Delacroix, *Étude d'Arabe assis*, 1832

Carte cœur LE DESSIN « DESSEIN »

L'ÉTUDE POUR LA CONSTRUCTION ET LA COMPOSITION.



Croquis préparatoire,
Eugène Delacroix,
'La liberté guidant le peuple', 1830

Le dessin sert d'étude pour la composition et la construction de l'œuvre finale. La préparation des peintures passe par une étape dessinée de croquis préalables à la construction c'est-à-dire de l'ossature sur laquelle va reposer la composition et l'organisation spatiale.

Par exemple, certains adeptes de la mathématique vont, à partir de la Renaissance, organiser les peintures selon **le Nombre d'Or** ou selon d'autres formules cultivées.



Leonard De Vinci, 'La Joconde' 1503,
Louvre, Paris

L'invention de **la perspective** à un point de fuite va, au Quattrocento, révolutionner les compositions en les organisant selon une focalisation unique, imposant au spectateur son point de vue sur la représentation.

Les grands artistes de l'époque s'intéressaient à ces questions de proportions **idéales** du corps : Léonard de Vinci et Michel-Ange en particulier.



LE DESSIN COMME PROJET DE COMMUNICATION.

Le dessin peut être une anticipation d'une réalisation en volume. Mais il peut faire partie intégrante de l'œuvre. Le dessin permet la visualisation du projet et sa communication. Exemple: dans le but d'autofinancer ses réalisations monumentales, garder toute sa liberté et obtenir les autorisations nécessaires, Christo vend ses dessins de communication de projet à des collectionneurs et musées.

Les **artistes** intervenant dans l'espace public doivent **communiquer** avec les commanditaires. Ceci nécessite l'usage du dessin en tant que « dessein ».

Les **architectes** ont une démarche proche de ce type d'artistes. En effet, les architectes ne disposent pas d'autre moyen bidimensionnel que le dessin pour expliquer en détail leur projet de construction. Avant la conception d'une maquette, l'œuvre – tridimensionnelle – n'étant pas réalisée, il n'est possible d'en présenter les enjeux qu'à travers une planche de projet, généralement dessinée. C'est ce même principe de **planches projet** qu'utilisent les plasticiens.



« Je vais me faire ma verrière. » Sélection de dessins issus
du livre de Daniel Buren, Esquisses graphiques, Éd.
Dilecta, 2012

Le Pont neuf emballé en 1985
[Projet pour le Pont Neuf – Paris



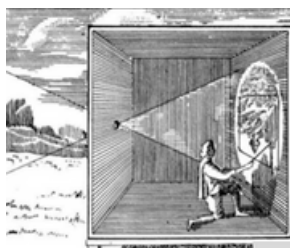
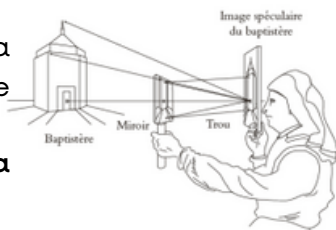
Carte pique DESSIN ET MACHINE

Afin de procéder à l'étude de la construction et de la composition de l'œuvre, l'artiste utilise différents systèmes ou bien encore des machines.

INVENTIONS TECHNIQUES

L'artiste ne donne pas ici une fidèle reproduction du réel mais une **transcription rationnelle et géométrisée** au moyen d'outils et de systèmes (comme la perspective, par le biais d'un quadrillage, d'une lunette de visée, d'un cadre transparent etc.). La Renaissance connaît une période intense d'inventions techniques.

Par exemple, la **lunette de visée** a permis à Brunelleschi de représenter le Baptistère de Florence en perspective. Cette expérience est le modèle de la perspective artificielle.



La **camera obscura** a retenu l'attention de personnalités : L. De Vinci, mais aussi des mathématicien, philosophe et astrologue. C'est un instrument susceptible d'aider à la reproduction figurée du monde, c'est un instrument d'observation scientifique.

Autour de 1525, Albrecht Dürer réalise des recherches sur les machines à dessiner et il parvient à créer des appareils qui relèvent une **perspective linéaire en partant d'un modèle en volume** regardé à travers une **fenêtre** et reporté sur un support en deux dimensions.



« A. Dürer 'artiste dessinant une femme allongée' 1528, perspectographe ou portillon de Dürer

MACHINES QUI CRÉENT : QUI EST L'ARTISTE ? QUE FAIT L'ARTISTE ?

Si la machine aide de la même manière tout un chacun, alors, le dessin produit par n'importe qui peut-il posséder une **qualité artistique** variable ? Les relevés des points ne tracent-ils pas une perspective identique **quel que soit celui qui utilise** le perspectographe ? Est ce que l'artiste doit avoir un **savoir-faire** particulier ? Des « **machines** », se substituent en quelque sorte à la main de l'artiste et à ses gages d'authenticité.

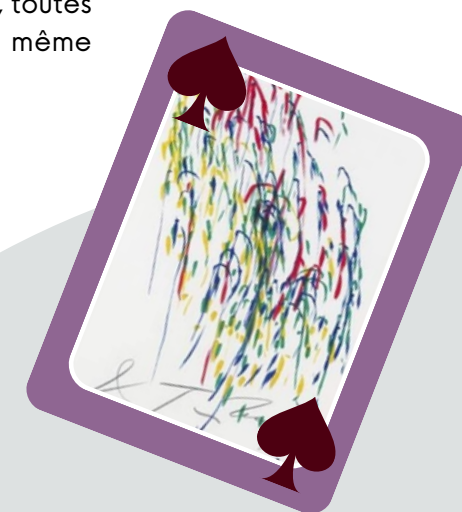
Tinguely réinvente la pratique du dessin en créant des machines à dessiner ludiques qui produisent des dessins aléatoires. L'artiste se fait **bricoleur**, soudeur, mécanicien, ingénieur, sculpteur. Les méta-machines sont de l'**assemblage** : une addition de matériaux modelés qui sont combinés et assemblés pour former un tout.



Des milliers de dessins sont produits avec les machines, toutes sont très proches les unes des autres mais tout de même différentes.



Jean Tinguely (1925 - 1991), Méta-matic n° 1, 1959, Métal, papier, crayon feutre, moteur, 96 x 85 x 44 cm



Dessin réalisé avec la Méta-Matic n°6,
1959, feutre sur papier

Carte trèfle

LE CORPS COMME OUTIL

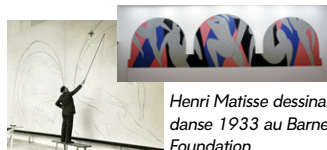
LE DESSIN ENGAGE LE CORPS DE L'ARTISTE.

Dès l'origine, on repère la trace du corps et sa relation à l'espace sur les peintures rupestres : souffler des pigments colorés sur sa main (Grotte Chauvet, ca. -30 000) pour en faire un **pochoir** en négatif engage **tout le corps du dessinateur**, des poumons gonflés aux pieds qui assurent la station debout, jusqu'à la main appuyée qui témoigne, dans la grotte, d'une présence éternelle.



Peinture rupestre, Grotte Chauvet pont d'art Ardeche main négative pochoir

Face au **grand format**, Matisse invente un **outil** qui lui permet d'adopter la meilleure **posture**. Cela lui permet de dessiner **avec tout le corps**.



Henri Matisse dessinant la danse 1933 au Barnes Foundation

Heather Hansen réalise des dessins de grands formats au sol en accomplissant une danse. Ce type de pratique ouvre les portes du dessin à des supports tridimensionnels, en **prolongement du corps et de son environnement**. Le dessin entre dans le domaine de la **performance**. Cette pratique du dessin engendre une grande liberté et indépendance du trait par rapport au **modèle**. Tout le corps du dessinateur est **mis en action** pour réaliser l'œuvre. Le **temps de création** est aussi important que le résultat. Le public peut y assister ou bien le processus est filmé.



LE DESSIN AUTOMATIQUE: LE GESTE LIBÉRATEUR

Les expériences libératrices du Surréalisme marquent certains artistes comme André Masson. Ils cherchent à accéder à l'inconscient, la pratique étant une sorte d'introspection. Le geste du dessinateur se veut libérateur. Dans le premier Manifeste surréaliste il est écrit que la pratique artistique se fait: «**en l'absence de tout contrôle de la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique et morale**». Le dessin automatique: Le tracé n'a pas de sens et n'engendre pas de sons. C'est un simulacre d'écriture, une écriture abstraite, illisible.



André Masson, ' Dessin automatique', 1925-1926,

LE CORPS DU DESSINATEUR ASSISTÉ OU MIS À DISTANCE

Le dessin peut tout au contraire ne plus être le résultat de la trace manuelle d'un outil. Il peut être **généré ou assisté par une machine, une autre personne, un algorithme**. L'œuvre d'art peut-elle se réduire à une simple maîtrise gestuelle ? L'artiste peut-il être remplacé par la machine ? ou par d'autres personnes que lui?



Jean TINGUELY
'Le cyclograeur' 1960



Heather Hansen, Harmonic, 2014

Carte carré LE DESSIN DANS L'ESPACE

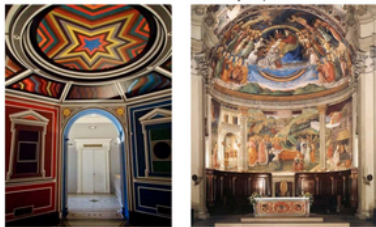
LE DESSIN MURAL

La production d'un dessin qui tient compte de son espace environnant se fait rarement dans le seul format d'une feuille de papier A4. De nombreux artistes font appel à des dimensions plus ambitieuses, à l'échelle **monumentale** du bâtiment.

L'un des premiers artistes contemporains à avoir remis au goût du jour le travail directement sur le mur est Sol Lewitt. En 1968 il débute une série de **wall drawings**. « dessins sur les murs ».



Lewitt wall drawing #2 1968 los angeles



So Lewitt, Wall Drawing #711 et Filippo Lippi?, Episode de la vie de Maris, Dôme de Spolète.

La pratique des wall drawings se rapproche de celle des **fresques** à la Renaissance (1467 pour celle de Lippi à Spolète).

LE DESSIN DANS LA NATURE: LE LAND ART



Nils Udo Radeau d'Automne I branches de châtaignier écorcées, troncs de douglas France 2012 Photographie de 124 x 160 cm

Courant artistique des années 1970, les œuvres des land artistes sont des "dessins-installations" dans l'espace naturel. Les Land artistes Nils Udo et Andy Goldsworthy réalisent des **dessins dans la nature** avec les matériaux qu'ils trouvent sur place.

LE STREET-ART

Une autre forme d'extension du dessin est le **"street-art" ou art urbain**. Phénomène **illégal** des années 1970 apparu dans le métro new-yorkais, les tags servaient aux gangs à s'approprier des territoires. Aujourd'hui, le «tag» a évolué vers des formes **stylisées** conditionnées par l'usage d'un **aérosol** et une certaine **rapidité** d'exécution. Le street art s'est emparé d'autres techniques graphiques et a ainsi pu accéder à un statut artistique reconnu.



LE DESSIN DANS L'ESPACE 3D

L'extension du dessin peut se faire aussi dans la **troisième dimension**. L'artiste Felice Varini crée des **anamorphoses** dans l'espace réel. Le dessin se forme si le spectateur est placé exactement là où le **point de vue** lui permettra de reconstituer visuellement le dessin.

Dans l'œuvre d' Oscar Oiwa, dessiné sur du vinyle, Les visiteurs sont invités à entrer dans un **dessin à 360 degrés** qui remplit l'espace d'un ballon gonflable blanc en vinyle. Le spectateur **déambule**, captivé par les sollicitations visuelles tout autour de lui. Le ballon arrondit les angles, le sol, le plafond se répondent. La densité graphique, le jeu des noirs et blancs, des gris, des pleins et des vides approfondissent l'espace



Oscar Oiwa Drawing the Ephemeral, Japan House São Paulo. 2018



Felice Varini objectif gare Lausanne 2015

Carte spirale

LE DESSIN NUMÉRIQUE ET VIRTUEL

Le domaine du dessin s'étend aussi avec l'arrivée de l'art numérique ou algorithmique .

LE DESSIN DIGITAL

Avec l'avènement des nouvelles technologies, certains artistes ont été conduits à envisager le dessin de façon numérique. Celui-ci se donne alors à voir dans toutes sortes de mises en œuvre lui conférant selon les cas **une existence tantôt matérielle, tantôt virtuelle.**

A partir de 2008, David Hockney, une figure du mouvement Pop Art réalise alors ses dessins d'abord sur iPhone, puis sur iPad. La création sur un support numérique pose la question de **l'œuvre originale.** Hockney a associé le support de création et l'image en exposant ses dessins sur des iPhone dans une galerie. Le téléphone remplace la toile, mais l'objet « tableau » est reconstitué.

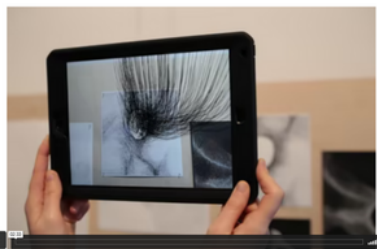


Untitled, David Hockney,
iPad drawing, 2009

LE DESSIN ET LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

La réalité augmentée désigne les systèmes informatiques qui rendent possible la superposition d'un modèle **virtuel 3D ou 2D** à la perception que nous avons naturellement de la réalité et ceci en temps réel.

Adrien M. et Claire B. conçoivent en 2017 pour "Mirages" (**installation numérique**) un dispositif mêlant dessin traditionnel sur support physique et dessin numérique virtuel à visionner sur tablette en réalité augmentée.



Adrien M. et Claire B. Mirages, 2017, installation numérique

LE DESSIN NUMÉRIQUE IMMERSIF ET INTERACTIF

Miguel Chevalier est un artiste du numérique. Il réalise des œuvres de **réalité virtuelle immersive, générative et interactive.** Des capteurs informent en temps réel ces fleurs fractales de la présence du visiteur, en donnant l'impression qu'elles ont un comportement d'être vivant.



LE DESSIN ET LA RÉALITÉ VIRTUELLE

L'artiste en – virtual reality – ou réalité virtuelle, utilise le caractère immersif et virtuel d'un autre environnement pour créer des œuvres originales.

Ay-delà du dessin numérique, toutes les œuvres d'Anna Zhilyaeva sont réalisées au travers d'un **casque de réalité virtuelle.**

Elle se plonge ainsi dans un toile virtuelle infini à 360°. L'artiste peut travailler sur l'ensemble de son champs de vision.

Elle utilise une application qui permet de créer des dessins dans un volume en 3D, en réalité virtuelle. L'artiste est immergé dans un environnement virtuel où **ses actions se font réellement autour d'elle**. L'utilisateur utilise des contrôleurs spécifiques. Elle peut dessiner, ajouter des couleurs à partir d'une palette. Ses œuvres sont visualisables, uniquement au travers des nouvelles technologies ou sous la forme de petit films.



Chevalier 'Extra-Natural' , 2018, Grand Palais,

Carte nuage

LE DESSIN SCIENTIFIQUE

ENTRE ARTS ET SCIENCES

Le dessin d'observation a une **valeur démonstrative et explicative** que la meilleure photographie ne peut pas toujours assumer. Pour effectuer un dessin, le chercheur ou l'artiste, doit accomplir un **travail de synthèse et traduire sous une forme concrète une série d'informations issues de toute une suite de recherches.**

Parfois l'illustrateur et le savant ne sont qu'un seul et même homme dont le travail est motivé par une volonté forcenée de décrire l'inconnu et démêler le nébuleux.

Entre **appétit scientifique et inspiration graphique**, un heureux vacillement s'opère : le savant côtoie l'artiste ou le révèle, générant des œuvres limitrophes aux confins de l'art et des sciences.

LA BIOLOGIE STYLISÉE



unstformen der Natur / von Ernst Haeckel,
Bibliographisches Institut (Leipzig), 1899-1904

Le populaire biologiste et zoologiste allemand Ernst Haeckel (1834-1919) était un darwiniste convaincu qui a œuvré toute sa vie à la diffusion de la théorie de l'évolution. De son vivant déjà, son travail divise fortement la communauté scientifique et son travail d'illustration étonne par **ses représentations puissamment organique et stylisées tenant davantage d'une interprétation artistique que de la réalité.**

DESSINS ANATOMIQUES

Leonard De Vinci constitue une somme de dessins anatomiques, d'études de plantes, d'animaux, de roches, de phénomènes liquides et d'études diverses de phénomènes naturels ...il réalise de nombreux dessins scientifiques. Il renverse le système médiéval selon lequel **une science n'a de certitude que si elle est spéculative.** Il établit au contraire un contact direct avec l'univers matériel .

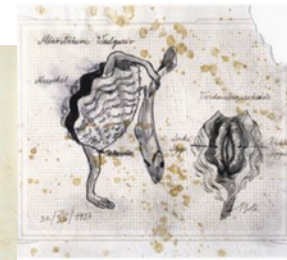
SE SERVIR DU VRAI POUR FAIRE DU FAUX

La série Faune, créée entre 1985 et 1989, est un mélange de photographies, textes, cartographies, schémas, vitrines et vidéos dont l'installation simule avec force détails les découvertes faites par un soi-disant professeur Ameisenhaufen, zoologiste de son état. **Elle interroge tant l'histoire de la photographie, le dessin analytique que les liens entre art et sciences.**

Il se sert du document scientifique, dont le dessin, pour réfléchir à la question du **simulacre**. S'agit-il d'imposture, de falsification, de supercherie, de mystification ? Ou tout simplement de poésie ? **L'œuvre de Fontcuberta interroge le réel ainsi que notre relation au monde et aux images.**



JOAN FONTCUBERTA, Fauna, 1985-89



L. De Vinci, Planche anatomique, vers 1510