

LE DESSIN DANS L'ART

Le dessin est une technique et un art consistant à représenter visuellement, en deux dimensions, personnages, paysages, objets ou idées, par des formes et des contours, en excluant a priori la couleur.

L'histoire du dessin a des origines aussi floues et anciennes que les premières peintures rupestres de la Préhistoire. Puis il connaît un essor avec la reconsidération de la perspective dès le XIV^{ème} siècle en posant également le statut de la couleur. Picasso au XX^{ème} siècle se laisse filmer par Drouot derrière une plaque de verre pour montrer comment il procède pour dessiner. Enfin, l'art contemporain n'a pas délaissé le dessin pour autant.

De nombreux artistes donnent la priorité du dessin sur la couleur et tiennent à la priorité graphique.

Utilisé dans de nombreuses activités, le dessin est fondamental pour expliquer comment certains objets se fabriquent: c'est le cas du dessin industriel et du design.

LE DESSIN DANS LA PRÉHISTOIRE:

Le dessin pendant la Préhistoire est prédominant. L'art de la ligne et des contours précis s'affirme sur les murs des grottes profondes. Le trait est minimaliste mais laisse suffisamment entrevoir les détails de la forme importants.





Le dessin des animaux tente d'imiter la nature pour les rendre identifiables. Les animaux sont le plus souvent représentés en mouvement avec, parfois, une impression de perspective.

LE DESSIN DANS L'EGYPTE ANCIENNE:

Le titre de « scribe des contours/scribe des formes » apparaît à Giza, à l'Ancien Empire, au milieu du III^e millénaire avant notre ère. Dès cette époque, l'administration égyptienne met en place des structures dotées d'une solide hiérarchie pour encadrer la formation et le travail des dessinateurs.



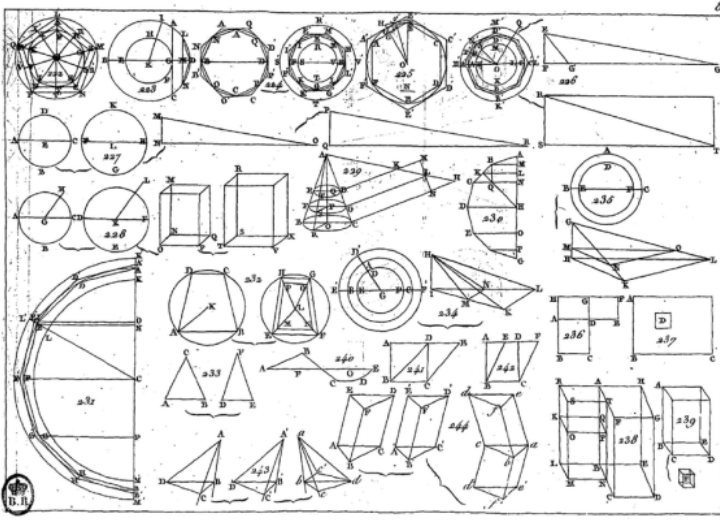
Le métier se transmet de maître à apprenti, qui sont souvent père et fils. Si le dessin peut souvent être considéré comme une œuvre d'art à part entière, il peut aussi être une étape préalable à l'exécution d'une œuvre destinée à être réalisée selon une autre technique : peinture, sculpture (bas-relief et statuaire), architecture : « Celui qui maîtrise la ligne atteindra la perfection en chacun de ces arts » disait l'artiste Giorgio Vasari (1511-1574) aux jeunes talents de son temps.

L'extrême régularité et le spectaculaire équilibre de la sculpture égyptienne en bas-relief, telle qu'on peut l'observer sur les parois des temples, des tombes ou sur les stèles, sont dus au tracé du dessinateur.

LE DESSIN DANS L'ANTIQUITÉ GRECQUE ET ROMAINE:

La géométrie classique, issue de celle d'Euclide, est basée sur des constructions obtenues à l'aide de droites et de cercles, c'est-à-dire élaborées « à la règle et au compas ».





La sculpture contribua à la perfection du dessin, l'art des décorations scéniques contribua à celle de la perspective.



LE DESSIN AU MOYEN-ÂGE :

Au Moyen-âge le dessin est tracé sur du vélin ou sur des peaux animales. Le papier bien que connu en Espagne n'est utilisé de façon générale qu'au XVème siècle. On dessinait à cette époque avec des pointes de métal.

Dans cette enluminure, on peut apprécier le cerne noir autour des formes très graphiques avec de nombreux détails. L'enluminure est l'art fait par les moines illustrant des passages de la Bible entre autres. Le terme veut dire « mettre la lumière dedans ». Par l'art du dessin et de la couleur, les moines illustraient le texte sacré.

LE DESSIN À LA RENAISSANCE:

Dans les traités écrits à cette période, le dessin occupe une place fondamentale que ce soit chez Vinci, Dürer ou Alberti. Les artistes réutilisent le dessin perspectif pour confectionner leurs tableaux.



Piero della Francesca.

Déjà à cette époque, une question taraude les artistes entre leur choix pour le dessin ou la couleur. Cette querelle trouvera son paroxysme dans les siècles suivants.

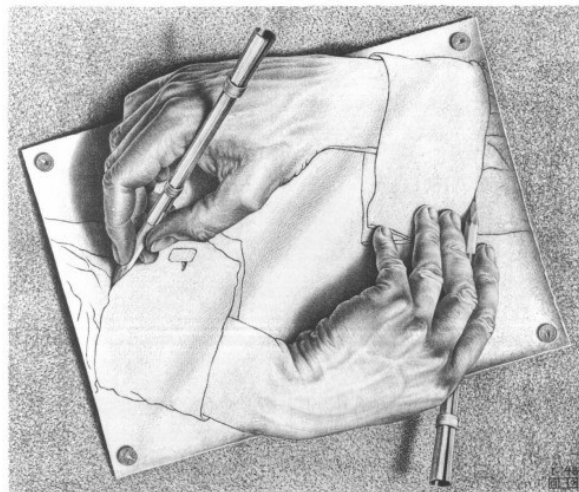
LA QUERELLE DU DESSIN ET DE LA PEINTURE:

La querelle du coloris est un débat esthétique qui anima les peintres en France dans le dernier quart du XVIIe siècle. La question est de savoir si la peinture est une activité de l'esprit, dans laquelle prédomine le dessin, expression d'une forme idéale, ou bien si elle influence l'esprit au moyen de la sensualité du regard, séduit par la couleur et l'apparence du réel. C'est à Paris, sous le règne de Louis XIV que les conférences de l'Académie royale de peinture et de sculpture donnent l'occasion aux deux opinions de s'exposer et de s'opposer.

LA GENÈSE DU DESSIN: UN FILM DE L'ÉLABORATION DES DESSINS DE PICASSO PAR DROUOT:

https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=FSoJUMnLc1o ou Essayez de regarder cette vidéo sur www.youtube.com, ou activez JavaScript dans votre navigateur si ce n'est pas déjà le cas.

QUAND LA PEINTURE SE FAIT DESSIN: COMBAS



Le pinceau trace les lignes par dessus la couleur et la peinture devient dessin.
LES DIFFÉRENTS TYPES DE DESSINS:
Le dessin au crayon:

Toutes les nuances de gris sont exploitées.
Le dessin au pinceau:
Le pinceau est l'outil de base du dessin en Extrême-Orient, mais il est largement utilisé également en Occident.



Le dessin à la plume:

Le dessin au stylo à bille:

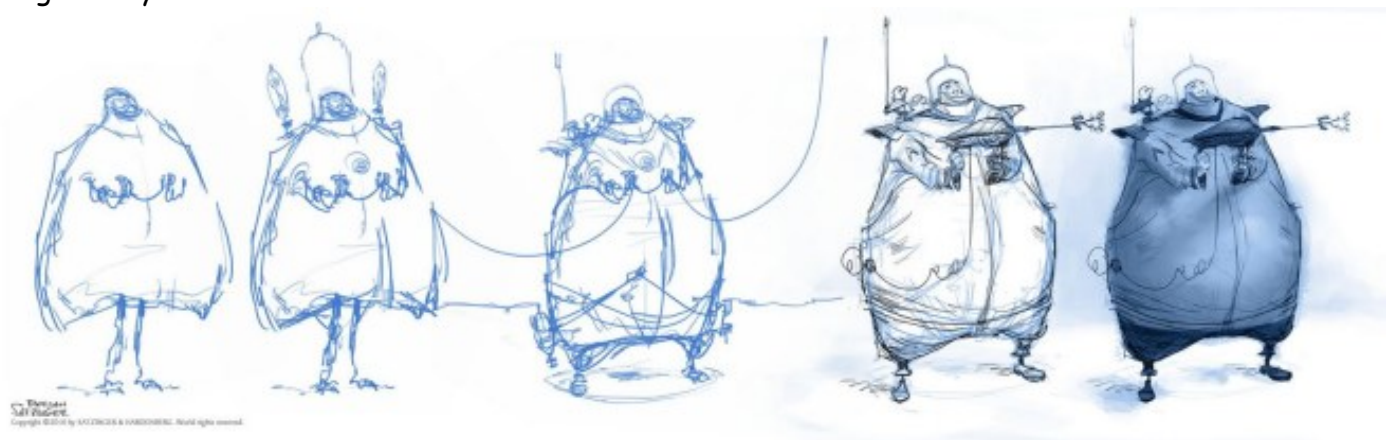


L'épaisseur du trait nous renseigne sur le proche et le lointain.

Jan Fabre, dessin au stylo à bille avec insecte.
Dessin au feutre :

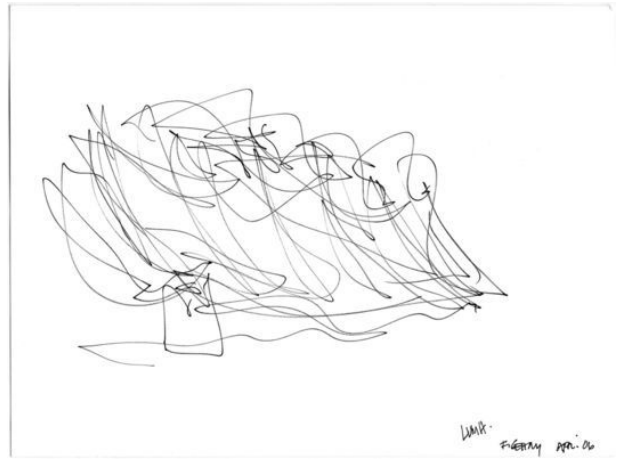
Dessin au feutre :

Très largement utilisé en publicité avec des catégories bien définies: le rough ou le lay-out.
rough ou lay out:



Dessin d'architecture:

Dessin de Franck Gehry, le bâtiment peut surgir d'une série de lignes apparaissant comme aléatoires. Le dessin est à la base du métier d'architecte, même si son enseignement a moins d'importance avec l'utilisation de l'outil informatique. C'est en dessinant, d'abord sous forme d'esquisse et de croquis, puis de dessins plus élaborés, que l'architecte trouve et précise son projet.



Le dessin d'observation :

Il a pour but de renseigner sur tous les détails de la réalité de la forme général au particulier.

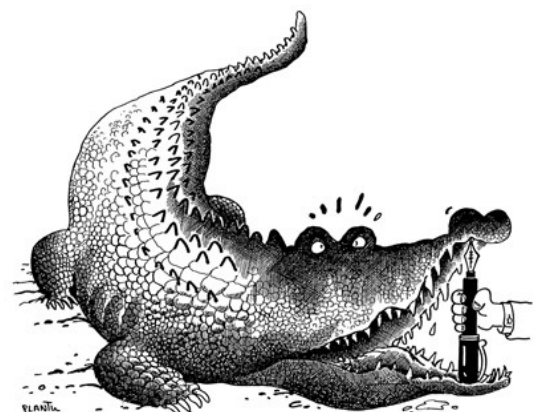


Le dessin de mode:

Le dessin dit de mode est employé dans tous les domaines de la création, des vêtements aux accessoires : chaussures, chapeaux, sacs, bijoux. Le dessin sert à préciser l'idée générale puis à l'affiner au niveau de la conception, avant de passer à la réalisation proprement dite.

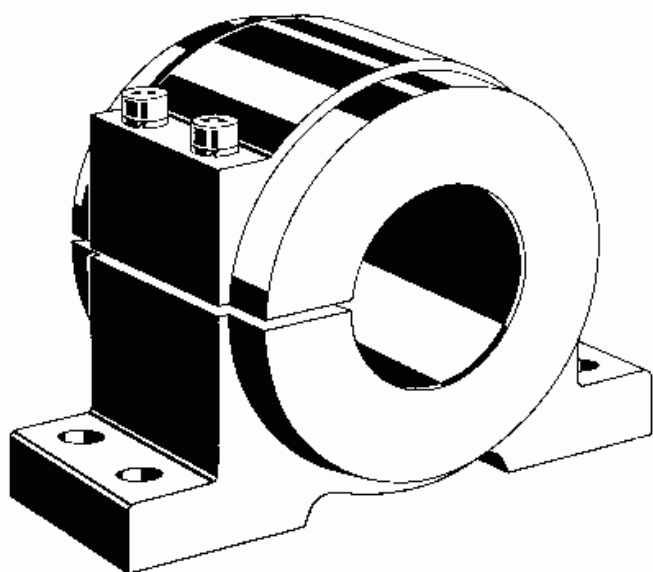
Le dessin de presse et de caricature:

Il a pour but de faire passer une idée avec le minimum de traits. Tout doit y être condensé pour que l'information passe.

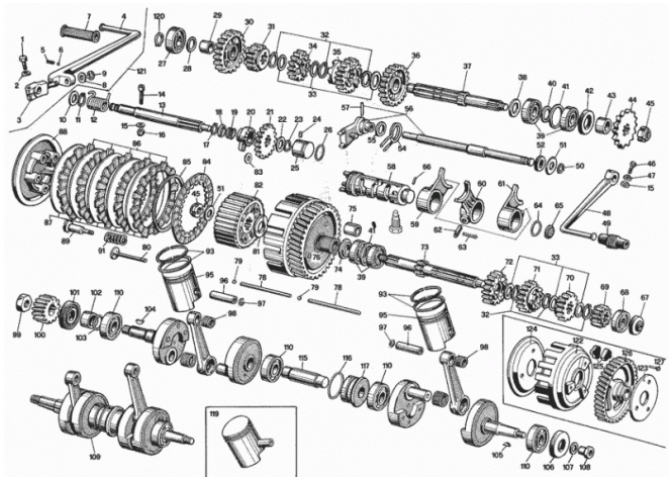


Plantu (France)

Le dessin industriel:



vue en perspective



Le dessin ici a valeur de texte: il indique précisément l'agencement des pièces.

Le dessin d'enfants :

De 7 mois à 2 ans : un gribouillage qui en dit long: Des dessins qui représentent aussi pour lui une manière d'exprimer ses émotions ou ses angoisses.

De 2 à 3 ans : le début du « vrai » dessin en quête de représentation

De 3 à 4 ans : quand le bonhomme têtard fait son apparition

De 4 à 7 ans : les prémices du dessin réaliste apparaissent.

LE DESSIN DANS L'ART CONTEMPORAIN:

Murakami

François Génot: le dessin est spectaculaire par ses dimensions et sa précision. Nous attendons un mot de l'artiste pour nous dire comment il considère le dessin



dans son art. Nous le remercions d'avoir répondu à la question:

Que représente le dessin pour vous ? »

« Il est lui même l'expression d'un jaillissement, propice aux entrelacs et au foisonnement. Le trait devient une herbe, un tronc ou une feuille. Le fusain ou le charbon provenant directement du bois des sites observés (haies, forêts, friches...) fait office de définition dans la représentation de fragments de nature sauvage.



dessin 01 2013 n°1, fusain sur papier, 120 cm x 210 cm.
photo©F.Génot



-dessin mural 06 2012, fusain, 400 cm x 800 cm.
photo©Bent Are Iversen

Le dessin est aussi une filiation directe avec les origines de la création artistique et conserve depuis quelque chose de vibratoire, de sensible, de vivant. »

« Il faut s'attendre que de si grandes nouveautés transforment toute la technique des arts, agissent par-là sur l'invention elle-même, aillent peut-être jusqu'à modifier merveilleusement la notion même de l'art. » Paul Valéry

L'artiste & la machine

« J'ai imaginé toutes ces machines parce que j'étais possédé, comme tous les hommes de mon temps, par une volonté de puissance. J'ai voulu dompter le monde. »

Inspirations et représentations

La machine est un objet inventé et fabriqué par l'homme. Parfois complexe, elle est capable de transformer une forme d'énergie en une autre et/ou d'utiliser cette transformation pour produire un effet donné. Elle permet à l'homme d'effectuer une ou plusieurs tâches et l'accompagne pour ses activités. Au fil des avancées technologiques, l'homme sera amené à la perfectionner.

Paul Ardenne précise ces évolutions : « L'histoire du machinisme, de manière repérable, enregistre trois stades différents et complémentaires. Les premières machines, de type mécanique, sont uniquement capables d'effectuer des mouvements simples (treuils, leviers, grues). Dans le cas plus évolué des mécanismes énergétiques, qui seront ceux de la première Révolution industrielle, la machine transforme de l'énergie fossile en puissance et via la cinématique, en mouvement (machine à vapeur). Le stade le plus avancé de l'évolution se concrétise par l'apparition de machines intelligentes aptes à réaliser des travaux sur commande (téléphones, radios, robots industriels, ordinateurs) ».

On peut citer Léonard de Vinci qui fût pionnier dans l'ingénierie de certaines machines, notamment aériennes en s'inspirant du monde animal. Observateur attentif de la nature et amoureux des chiffres, il savait traduire graphiquement le vol d'un oiseau ou d'une chauve-souris. Le fruit de ses nombreuses recherches va permettre à d'autres pionniers de l'aéronautique de tenter à leur tour de faire voler un premier humain.



Léonard De Vinci, Dessins, Fin XV^e - Début XVI^e

La machine peut naître du désir de s'élever dans les airs pour imiter un oiseau mais aussi d'aider un père dans le calcul de ses finances. C'est pour cette dernière raison que Blaise Pascal construit la Machine d'arithmétique (1652). La Pascaline⁽²⁴⁾ est l'ancêtre de la calculatrice moderne. Blaise Pascal en fabriquera plusieurs, les perfectionnant une à une. Il permettra à son père de gérer la gestion des comptes de Haute-Normandie sous le cardinal de Richelieu.



Blaise Pascal, La Pascaline,

Depuis le XVIII^e siècle, à l'ère de l'industrialisation de masse, la machine s'est inscrite durablement dans le quotidien et a naturellement inspiré les artistes, toujours en quête de nouveaux motifs et de sujets à explorer. Le Manifeste du Futurisme, publié en 1909, fait l'apologie de ce monde moderne, dont les caractéristiques principales sont l'énergie et le dynamisme



Claude Monet, La Gare Saint-Lazare, 1877

Claude Monet immortalisera ainsi la gare Saint-Lazare à douze reprises. Sur son tableau La Gare Saint Lazare⁽²⁾ (1877), le peintre illustre non seulement les facteurs de la révolution industrielle, à savoir l'émergence de machines de plus en plus performantes comme la locomotive, mais traite son sujet avant tout plastiquement. « En 1877, note Lionello Venturi, la locomotive gonflait encore les cœurs d'enthousiasme comme un miracle de la science. Monet voulait montrer que même une machine noire et une verrière noire pouvaient être représentées par du bleu, que le gris sale du sol pouvait être vu en vert et que la fumée même pouvait devenir lumière. » (Jean Clay, L'impressionnisme, Éditions Hachette Réalités, 1971).

De la même manière l'avènement de l'industrie photographique menée par Kodak au cours des années 1870, puis de l'art cinématographique dans les années 1890 initié par Thomas Edison aux États-Unis et les Frères Lumière en France, vont profondément bouleverser le monde artistique.

Le mouvement indissociable de l'activité de la machine - peut désormais être capturé, mais il sera également glorifié par les futuristes, les dadaïstes et les surréalistes. Dans le Ballet mécanique⁽³⁾ (1924) de Fernand Léger et Dudley Murphy, les artistes jouent avec des objets de cuisine qui deviennent, par des jeux de rotations de pistons et d'engrenages, de véritables machines.



Fernand Léger, Le transport des forces, 1937 © Adagp, Paris, 2017 / CNAP / photographe : Yves Chenot

Au cours du XX^e siècle, la machine s'affirme et devient un élément majeur de notre civilisation jusqu'à véritablement s'intégrer à tous les domaines de l'activité humaine et particulièrement dans la création artistique.



Fernand Léger et Dudley Murphy, Ballet mécanique, 1924

La machine n'est plus une simple inspiration, elle devient support et outil de création, introduisant la notion de logique et de système, comme le précise Soledad Sevilla⁽⁵⁾: « la machine a obligé l'artiste à rationaliser sa propre méthode, de telle sorte que ses possibilités d'évolution dynamique, et donc de création, sont beaucoup plus grandes. La machine, loin de tuer l'élément créatif et sensible de la peinture, le rend encore plus possible ».

L'arrivée de l'ordinateur et des réseaux de communications dans les années 1950 sera également un moment majeur ouvrant une autre forme de travail, de socialisation, de communication et de pensée. L'UNIVAC, puis l'IBM 701, créés en 1951, sortent des circuits militaires pour devenir les premiers ordinateurs commercialisés. Au préalable de l'ordinateur, existent le code, le calcul et les mathématiques.



Soledad Sevilla, Mondrian, 1973
Courtesy Soledad Sevilla

Ces dernières ont depuis l'Antiquité permis de construire et de créer. Tout d'abord outil au service de la construction, de la composition et de la représentation, les mathématiques trouveront dans l'outil informatique une infinité de possibles dont certains artistes s'empareront, élevant la machine et l'ordinateur jusqu'au statut d'œuvres à part entière.

Mathématiques & Art

« Depuis la Renaissance, l'art a le regard tourné vers la science : mathématiques au sens large, avec la géométrie et les nombres, anatomie, dissection, optique, théories de la couleur, théories de la perception, évolutionnisme, darwinisme, théorie de la relativité et de la quatrième dimension, géométries non-euclidiennes, psychanalyse, linguistique structurale, cybernétique, théorie de l'information, théorie des jeux, et depuis quelques années, mathématiques du chaos, des objets fractals, sciences cognitives et sciences du vivant. »

Edmont Couchot, La technologie dans l'art, 1998

Les mathématiques comme outil au service des artistes

Dans l'Antiquité, la construction des pyramides et des temples, la réalisation de multiples frises, pavages et mosaïques, ont nécessité le recours aux mathématiques. L'emploi de la géométrie à travers l'art et l'architecture fait écho à une conception particulière de l'esthétique : le beau, synonyme de perfection, est intégré au monde, les artistes ont le mérite et le génie nécessaires pour le représenter. Pour Platon, cette beauté intrinsèque est d'ordre mathématique, comme l'est le cosmos. Le monde, dit Platon, a été organisé « à l'aide des formes et des nombres ».

Le nombre d'or ($\Phi = 1,618$)

Ce dialogue entre art et mathématiques est établi par le nombre d'or. Dès le V^e siècle avant J.C. le nombre d'or est présent sur la façade du Parthénon de Phidias. Le mathématicien grec, Euclide, y fait également référence dans

son traité de géométrie (*Les Éléments*) au III^e siècle avant J.C Dans *La Naissance de Vénus*⁽⁶⁾ (1486) de Sandro Botticelli, les dimensions du tableau (172,5 × 278,5 cm) sont celles d'un rectangle d'or. Le peintre respecte précisément la proportion dont le quotient de la longueur sur la largeur est égal au nombre d'or ($278,5/172,5 = 1,61$ et $\Phi = 1,61$).



Sandro Botticelli, *La Naissance de Vénus*, 1486

Ce tableau est célèbre dans l'histoire de l'art pour être la première peinture représentant le nu féminin dans un mythe antique et non dans une scène biblique : la Vénus s'appuie sur une seule jambe, caractéristique du canon harmonieux et idéal du corps humain, élaboré par des artistes comme Polyclète et Praxitèle.

La perspective et la camera obscura

Brunelleschi propose d'identifier un point de fuite, un centre organisateur, comme projection du point de vue sur le tableau et se confondant avec l'œil.

La Cité Idéale (1485) attribuée à Piero della Francesca illustre parfaitement ce procédé.

C'est une vue symétrique d'une ville où tout s'organise en fonction du point de fuite central qui se situe sur la porte du bâtiment circulaire, attirant le regard du spectateur.



Bramante, *Le Tempietto*, 1502



Piero della Francesca, *La Cité idéale*, 1485

L'anamorphose

Application particulière de la perspective, l'anamorphose (du grec anamorphoein) permet la déformation d'une image à l'aide d'un système optique ou par un procédé mathématique. Comme son nom l'indique,

l'anamorphose « transforme » l'image d'un objet à l'aide d'une grille (appelé aussi « damier ») qui est étirée jusqu'à obtenir un trapèze.

Illusion(s)

« Tout ce qui trompe ensorçèle » disait Platon. Au-delà de la tromperie première que provoque l'utilisation d'illusions, ces simulacres ont pour but de dérouter l'œil et de faire vaciller les sens pour faire voir le monde différemment, remettant ainsi en cause certaines certitudes établies. Victor Vasarely, avec le mouvement de l'art optique des années 1950, a réalisé certaines de ses œuvres en réinterprétant diverses illusions comme celles de la série Vega⁽¹⁴⁾ datant de la fin des années 1960. Fondé sur un protocole préétabli, l'agencement des formes géométriques répétitives et les effets d'ombres donnés par les différentes nuances de couleur forcent la rétine à créer sa propre image. Ses œuvres sont alors conçues pour interagir avec le spectateur, celui-ci leur donnant vie par sa présence et son comportement. Cette participation du spectateur est la volonté première de l'art optique et cinétique, dont Victor Vasarely est considéré comme le père fondateur depuis la parution de son Manifeste jaune en 1955.

La figure géométrique comme signe plastique

« L'art du passé puisait dans une nature plus restreinte à la portée immédiate de nos sens, mais les sciences nous ont révélé une nature infiniment plus vaste... Nous sommes projetés dans des structures inconnues. Hors de l'échelle humaine, entre atome et nébuleuses, l'âme humaine n'est qu'un faisceau d'ondes de même nature ... »

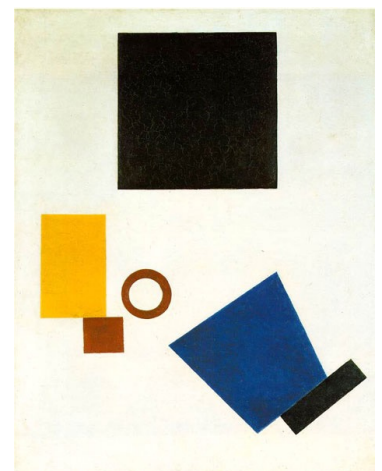
Victor Vasarely, Notes Brutes, 1972, p117

Par la suite, Kasimir Malevitch et Piet Mondrian

se référant à Paul Cézanne, jetteront les bases de l'abstraction géométrique jusqu'à construire, selon

Kasimir Malevitch, un nouveau monde fondé sur des structures essentielles

et a priori géométriques, qu'il nomme « suprématisme ».



Kasimir Malevitch, Autoportrait, 1915

« La réduction consciente aux moyens géométriques scientifiques est devenue une nécessité évidente dans la création du système menant à l'évolution de nouvelles constructions classiques, des mouvements intuitifs liés à la marche générale du progrès mondial. » (Des nouveaux systèmes de l'art, Malevitch, 1919).



Piet Mondrian, Composition II en Rouge, Bleu, and Jaune. 1915

Plus tard et de manière plus logique et systématique, François Morellet, explora le passage des couleurs entre elles, notamment dans l'œuvre Du jaune au violet⁽¹⁹⁾, (1956) présentant sur une toile deux carrés concentriques permettant tous deux de passer d'une couleur à l'autre, soit par un dégradé de couleurs chaudes, soit un dégradé de couleurs froides.



Dan Flavin, To Donna, 1971 Courtesy Paula

De la même manière, Sol LeWitt considère la forme géométrique comme simple et impersonnelle. Mais par la répétition et les variations d'une ligne ou d'une forme basique, l'ensemble aboutit à des œuvres complexes. Rejetant l'œuvre comme objet unique et précieux, Sol LeWitt met au point une démarche singulière pour exécuter ses peintures murales : à partir d'une idée initiale exposée de façon schématique et assortie d'une série d'instructions, ses œuvres sont créées sur le mur des musées par une équipe d'assistants qui suivent strictement les directives de l'artiste. L'artiste est alors le théoricien, tel un mathématicien qui donne sa formule que d'autres personnes peuvent ensuite répéter. Certaines instructions sont simples et claires, d'autres prolixes et complexes, entraînant une richesse de motifs muraux et affirmant la prolifération de sa démarche. Chez Sol LeWitt, ce n'est donc pas l'œuvre réalisée qui doit être logique, prédéterminée et programmée, mais l'idée de l'œuvre

François Morellet et Dan Flavin font dialoguer géométrie et espace à travers des œuvres minimales composées de néons blancs ou colorés, sculptant l'espace par la lumière. *To Donna*⁽²¹⁾ (1971) de Dan Flavin est une œuvre réalisée à partir de tubes fluorescents de diverses couleurs, assemblés les uns aux autres de manière à former un carré grâce à l'angle sur lequel ils reposent. Les néons définissent la zone de l'œuvre mais également l'espace du spectateur, qui peut interagir avec elle.