

dessiner pour apprendre et communiquer

« un dessin vaut mille mots »

accréditation et début de recherches

20-03-2020

27-03-2020

chloé
cimetière

Je veux, dans mon mémoire, parler de mon amour pour le dessin. J'ai toujours pensé et dis que je ne savais pas dessiner, et je le pense toujours. Mais au final des années, je réalise que c'est pas le plus important de savoir dessiner. Le plus important avec le dessin, est qu'il faut arriver à communiquer avec. Le dessin est connu par tous, même par les personnes ayant des difficultés tels que les illettrés, les analphabètes, les sourds, les muets, ... Le dessin est utilisé par tous, pour tout et n'importe quoi, à n'importe quel âge. Et ce qui est génial avec le dessin, c'est que tout le monde le comprend. Tout le monde parle le dessin.

- 1 - un dessin permet de communiquer, de comprendre de quoi on parle
- 2 - trouver qu'une image n'a pas besoin d'être complexe pour être comprise
- 3 - les enfants peuvent apprendre grâce au dessin

Le dessin n'est pas l'appui d'un propos, il est le propos

En graphisme et partout ailleurs, le dessin est la base pour communiquer, pour raconter quelque chose.

C'est un langage universel qui permet de se faire comprendre en quelques secondes, et on réfléchit moins quand on dessine que quand on essaye de s'exprimer avec des mots. Quels sont les moyens qu'on utilise pour se faire comprendre ? Travailler au trait, à la peinture, en contour, en remplissage, avec des traits fins, avec des traits épais, tout ça ne voudra pas dire la même chose.

Est-ce qu'on peut comprendre sans ordinateur ? Sans photographie ? Sans 3D, réalisme, ...

Le dessin n'a pas besoin d'être beau pour être compris, le but est qu'il soit communicant

Qu'est-ce que le dessin?

cnrtl

1. Art de représenter des objets (ou des idées, des sensations) par des moyens graphiques. = apprendre le dessin
2. Acte de représenter des objets (ou des idées, des sensations) à l'aide de traits exécutés sur un support, au moyen de matières appropriées. = faire du dessin
 - a. Représentation artistique de l'apparence des objets (ou représentation non figurative) par des moyens appropriés.
 - b. Représentation linéaire de la forme des objets, qui s'exécute à des fins scientifiques, techniques ou industrielles.

wikipédia

Le dessin est une technique de représentation visuelle sur un support plat. Le terme « dessin » désigne à la fois l'action de dessiner, l'ouvrage graphique qui en résulte, et la forme d'un objet quelconque.

Le « dessin linéaire » représente les objets par leurs contours, leurs arêtes et quelques lignes caractéristiques ; au-delà de cette limite, le dessin se développe en représentant le volume par les ombres, souvent au moyen des hachures, incorpore des couleurs, et rejoint, sans transition nette, la peinture.

Le mot s'est écrit indifféremment « dessein » ou « dessin » jusqu'au xvii e siècle, impliquant la notion d'intention, de projet, dans un travail de plus grande portée, en architecture, en peinture, en gravure.

L'essor de la production industrielle au xix e siècle a fait distinguer rigoureusement le dessin artistique et le dessin technique, une forme très codifiée de dessin linéaire qui vise

plus à communiquer les informations précises nécessaires à la fabrication ou à l'utilisation d'un objet ou d'un bâtiment qu'à en donner une évocation visuelle.

À quoi il sert?

L'importance du dessin pour un designer

Contrairement à l'art où le dessin est utilisé comme une finalité, pour le design, le dessin est utilisé comme un outil. Un outil qui lui sert à s'exprimer, à représenter ses idées, à matérialiser physiquement les choses, à dialoguer avec les autres métiers de l'innovation, à communiquer et à valoriser les cultures du monde.

Tout d'abord le dessin est un formidable langage universel, il traverse toutes les frontières. Il a existé avant les langues parlées et écrites (les peintures rupestres, les idéogrammes, les hiéroglyphes,...). Il efface les différences.

Il peut fonctionner avec des symboles, des métaphores, des allégories. Il a la capacité d'aider à représenter des choses physiques et concrètes, mais aussi des actions par des scénarios, tout autant que des concepts ou des choses plus immatérielles. Il permet de rencontrer l'autre, même à l'autre bout du monde.

Jungle Speed est un bon exemple de jeu qui permet aux joueurs de faire travailler toute leur tête en s'amusant, les dessins sont presque similaires

Simple = efficace

Logo de porto - studio white

Logotype dit simple selon la mairie de Tours. Porto = Forte personnalité donc graisse épaisse. Raconter la ville par des formes simples. 70 images qui peuvent être complétées avec le temps. Il est certes simple mais n'a pas besoin d'être plus compliqué car il se suffit à lui-même, on le comprend directement en le voyant

Attitude Bauhaus = simple, qui marche sans être compliqué. Aller à l'essentiel, faire des choses utiles (comme le dessin, ne pas faire mille trait si un seul suffit)

Le cubisme aussi représentait les choses simplement, sans forcément être juste dans les proportions, les perspectives,...

Mouvement esthétique (début du xx e siècle.) dont les œuvres tendaient à représenter la réalité par l'intermédiaire de formes géométriques, plus spécialement d'images de cubes.

La première source d'inspiration de Braque et de Picasso est l'œuvre de Paul Cézanne.

Cézanne (1839-1906) est un impressionniste qui a exploré la déconstruction des figures et l'utilisation de formes géométriques pour représenter les différentes facettes de ces figures. Les premières recherches artistiques de Braque et de Picasso en matière de cubisme reprennent ces concepts de l'œuvre de Cézanne.

Le cubisme s'inspire également de l'art africain. Au début du 20e siècle, l'Europe s'ouvre à l'art africain, grâce au fauvisme, en particulier Henri Matisse et Paul Gauguin.

- Pablo Picasso, George Braque, Marcel Duchamp

Ivan le pays - artiste tatoueur

« Le tatouage et la photographie ont ce point commun de figer les souvenirs.

Le projet tattoo postcard établit une correspondance entre le corps et la mémoire.

Je demande à chaque personne participant au projet de sélectionner une photographie qui symbolise pour elle le souvenir d'un instant. Après une discussion ensemble, j'interprète par un dessin ses mots et l'image de son passé, mes lignes traduisent ensuite sur sa peau l'histoire qui m'a été racontée... »

Il simplifie la photo pour garder que les points les plus importants de l'histoire de la personne. ces dessins sont en général une réunion de 10 traits maximum qui symbolisent l'image montrée.

Marshall McLuhan 1960 - *medium is a message*

Comprendre les médias, l'image est plus important que le message lui-même car l'image, l'outil en lui-même est un message

Charles Duboux - *Le dessin comme langage*, 2009

« Autrefois ' dessin ', aujourd'hui ' arts visuels ', cette discipline scolaire est restée avec le temps et contrairement à d'autres enseignements une vaste nébuleuse ouverte à des interprétations diverses, voire contradictoires. Cet essai postule que le dessin constitue l'une des langues convoquées par l'être humain lorsqu'il exerce cette faculté spécifique qu'est le langage : il apparaît dès lors utile de définir ce qui la constitue, d'en énumérer les codes et conventions et d'en préciser quels en sont les processus d'apprentissage contemporains. Clair et richement illustré, ce livre qui constitue l'ouverture d'une petite série, se distingue d'un manuel technique et rend hommage à un grand nombre de sources qui sous-tendent sa conception, en citant parties d'écrits ou réalisations artistiques. Il dit ainsi en filigrane de chaque page que l'on invente rien seul mais que l'on découvre et réinterprète ce que d'autres ont laissé sous nos yeux. »

En quoi le dessin apporte à l'enfant

Philippe Wallon - *Le dessin d'enfant*, 2012

Conclusion du livre

Le dessin d'enfant est donc un thème extrêmement riche et, paradoxalement, presque inexploré malgré le nombre d'ouvrages et d'articles qui sortent chaque année sur ce sujet. Les nouvelles technologies, à la portée des plus jeunes enfants, leur permettent de réaliser les œuvres les plus variées avec une grande facilité. Sur le plan de la recherche, l'informatique et ses périphériques fournissent des moyens nouveaux, performants et conviviaux pour connaître mieux l'enfant, en particulier sous l'angle psychologique et pathologique.

Cependant, il faut se garder d'instrumentaliser l'enfant et son art, pour ne pas le stériliser. La créativité a besoin d'un environnement favorable pour s'épanouir et se maintenir au fil des ans... Les œuvres du passé montrent que le dessin d'enfant n'a pas évolué sur plusieurs siècles – et on peut imaginer qu'il en a été ainsi depuis l'aube des temps. Des lois immuables, inscrites au creux de nos cellules, guident notre main, dès les premiers griffonnages. Une analyse précise de cette évolution, sous l'angle psychomoteur (sans ignorer le thème dessiné), apportera des informations sur cette maturité au fil des ans, plus sûrement que des méthodes plus complexes.

Le dessin est une trace, celle laissée par un geste, dont toutes les variations (et altérations) ont un sens. Des jumeaux vrais, réalisant la même épreuve (une fcr) indépendamment l'un de l'autre, ont ainsi montré une construction identique et très particulière, sans qu'on puisse invoquer un quelconque apprentissage : l'hérédité (familiale mais non forcément chromosomique) guiderait-elle le plus infime de nos gestes ? Autre champ de recherche, presque inexploré : le copiage. Les altérations (voire la dissociation) du tracé lorsqu'on présente à l'enfant un modèle complexe révèlent les « schèmes » sous-jacents (Piaget) à notre perception du monde.

Le dessin d'enfant n'est donc pas seulement une œuvre merveilleuse (ou plus fade). C'est le témoin d'un instant de notre développement, la trace d'un présent fugitif et que nous

ne retrouverons jamais plus. Attachons-nous à le comprendre. Il y a peut-être là un des secrets de notre âme.

Le dessin comme thérapie

Catherine Bouchara, « comme d'autres arts, le dessin nous permet d'être ici et ailleurs en même temps. On parvient à faire abstraction du monde qui nous entoure, à laisser de côté nos préoccupations. Cette bulle offre un profond repos à l'esprit. »

Langage/langue universel.le

Le terme de langue universelle fait référence à une langue hypothétique ou historique parlée et comprise par l'ensemble, ou presque, de la population mondiale. Dans certains contextes, il fait référence à un moyen de communication considéré comme compréhensible par toutes les choses et tous les êtres vivants ainsi que par tous les objets animés.

Ce terme peut rejoindre la notion de langue auxiliaire internationale, utilisée par des groupes de personnes de langue maternelle différente pour communiquer entre eux. D'un autre point de vue, il peut s'agir de la langue principale de tous ses locuteurs, ou bien la seule langue qui existe. Selon certaines traditions mythologiques ou religieuses, il existait autrefois une langue unique et universelle parlée par tous, ou partagée par les humains et les êtres surnaturels ; cependant, il n'en existe aucune preuve historique.

La langue universelle de Babylone était l'écriture graphique et picturale des hiéroglyphes égyptiens qu'on utilisait sous différentes formes à travers le Moyen-Orient et certaines régions d'Europe. Quand les hiéroglyphes ont été opprimés par le colonialisme de l'époque et que les langues phonétiques principales de chacun des empires (assyrien, sémitique, grec, romain, portugais, français, anglais, etc.) sont devenues dominantes, ils étaient le seul moyen de communication malgré la dominance.

Parallèlement aux symboles graphiques écrits sur du papier, les langues graphiques et picturales utilisent un langage des mains ou un langage des signes afin de faciliter la communication à travers les grandes zones géographiques. L'Amérique du Nord a utilisé le modèle de langage des mains des Amérindiens pour communiquer à travers les très grandes régions. Les Européens ne comprenaient pas les symboles graphiques du Mexique, des Mound Cities du Mississippi, des côtes est et ouest. Entre 1720 et 1750, les Européens ont commencé à brûler les grandes bibliothèques du Mexique et les traces du String Shell tels que les wampums dans toute l'Amérique du Nord.

21e siècle - L'anglais reste la langue dominante dans les domaines du commerce international et de la communication internationale du fait de l'influence des médias mondiaux et de l'ancien Empire britannique qui a instauré l'utilisation de l'anglais dans des régions du monde entier comme en Amérique du Nord, en Inde, en Afrique, en Australie et en Nouvelle-Zélande. Cependant, l'anglais n'est pas la seule langue utilisée dans les organisations mondiales telles que l'Union européenne et l'Organisation des Nations unies, car beaucoup de pays ne reconnaissent pas l'anglais comme langue universelle. Des projets de langues construites continuent d'apparaître et de rassembler des locuteurs, comme le pandunia.

Selon Marc Thouvenot, le langage universel parlé par tous les ordinateurs est le html/css: Tout comme il existe de nombreuses langues naturelles, il y a de nombreux langages. Le plus souvent il s'agit de langages spécialisés, comme par exemple dans le domaine de l'informatique le langage C, le Fortran, Java.... Ces langages correspondent à des usages spécifiques, ils servent à écrire des programmes destinés à régler des problèmes

particuliers. Ainsi dans des domaines scientifiques, comme la physique, c'est souvent le Fortran qui est mis à contribution. Même si une grande partie de ces langages présentent des caractéristiques communes, par exemple le fait de traiter des flux de données avec des instructions de type « tant que » ou des instructions conditionnelles de type « si... alors », chacun d'eux présente de forts particularismes.

N'importe lequel de ces langages permet de créer des programmes qui dépendent du système d'exploitation faisant fonctionner l'ordinateur. Ainsi un programme écrit pour tourner sur un Mac ne saurait fonctionner sur un PC. Quand un même programme tourne avec un système d'exploitation Mac, PC ou Linux, c'est parce qu'il a été réécrit pour s'adapter aux diverses conditions.

Il existe cependant un langage qui a un caractère universel, c'est le HTML et son complément le CSS.

Pourquoi parler d'un langage universel ? Parce que c'est le seul langage qui soit utilisé dans le monde entier sur tous les ordinateurs, tablettes ou bien téléphones quel que soit leurs systèmes d'exploitation.

C'est un langage avec son lexique et sa syntaxe. Cette dernière est particulièrement bien connue des programmeurs qui savent par expérience qu'une faute de syntaxe dans l'écriture d'un programme est beaucoup plus douloureuse qu'une faute en langue. La sanction pour une faute en programmation est le dysfonctionnement du programme, voire le plantage de la machine. Les langues, elles, sont beaucoup plus permissives.

Dessiner c'est désigner

Le mot dessiner, dans sa forme actuelle, est la réfection, au XVIIe siècle, du terme ancien désigner (lui-même issu du latin *designare* au sens de "marquer d'une manière distinctive" ou "représenter concrètement"), qui signifiait "tracer les contours" ou "former le plan" de quelque chose. Dès le XIIIe siècle, l'ancien désigner élargit son champ sémantique à "indiquer", et plus tardivement à "déterminer par des traits distinctifs".

Langage au cœur des apprentissages. Aujourd'hui, le verbe désigner connote bien plus le langage parlé que le dessin. Désigner un objet nécessite sa dénomination, et donc la connaissance du lexique associé. Le terme n'est pas sans relation avec l'acte de définir, puis celui de décrire, termes fondamentaux dans le domaine du langage (vocabulaire notamment). Et de fait, passer par le dessin d'observation sera toujours un bon moyen d'amener les élèves à accéder à plus de vocabulaire (ne serait-ce qu'en demandant de décrire ou de critiquer les dessins).

Design et Arts visuels. Le terme anglais qui définit ce domaine des Arts visuels est transparent au mot français désigner et, en effet, le design d'un objet se doit, avant toute velléité esthétique, de désigner cet objet comme tel : la chaise de Panton (1960), avant de faire ressentir son dynamisme et la pureté de ses lignes, doit d'abord être reconnue comme chaise, par opposition à une table ou à tout autre objet (alors même que jamais aucune chaise n'a jamais eu une telle forme avant elle).

Des hiéroglyphiques à l'Isotype - Otto Neurath

Otto Neurath = philosophe, sociologue, économiste = créateur de l'Isotype, langage universel et non verbal

= il transforme des informations en formes visuelles

Éducation par l'image

Justinus Kerner - poète allemand faisait des taches d'encre dans le but de les interpréter

Pictogrammes ont été créés pour comprendre plus vite les actions/les caractéristiques d'un produit

Associé à ce terme de « langage universel » car = un panneau STOP par ex, veut dire la

même chose partout dans le monde
Pictogrammes vraiment utiles dans tout ce qu'on fait
Tout le monde peut se comprendre tellement facilement
Les premières cartes ont été dessinées pour visualiser et comprendre la géographie
Des codes graphiques ont été inventé pour comprendre une carte
Remplacer la parole

<https://apprenez-a-dessiner.com/le-dessin-langage-universel/>

Idées macro-projet

Développer le point « le dessin comme outil pédagogique à l'enfant » et proposer des jeux pour les faire apprendre

Pour les aider à compter par exemple - créer une typographie en 3D (cube) pour les faire construire eux-mêmes leurs mots

Leur faire faire du collage pour s'exprimer

- créer des outils/mallettes pédagogiques
 - faire des ateliers
 - créer des jeux de sociétés/jeux pour enfants
 - faire des dessins simples et ils doivent reconnaître ce que c'est (Les canailles - index graphique)
-

Bibliographie

- <https://www.cnrtl.fr/definition/dessin>
 - <https://fr.wikipedia.org/wiki/Dessin>
 - <http://www.the-sds.com/fr/2016/05/11/de-limportance-du-dessin-pour-le-designer/>
 - <https://www.epflpress.org/produit/174/9782880748449/le-dessin-comme-langage>
 - https://fr.wikipedia.org/wiki/Langue_universelle
 - http://nepantla.net/l_langage_universel.html
 - Logo de porto - studio white
 - Ivan le pays
 - Marshall Mc Luhan 1960 - medium is a message
 - Charles Duboux - Le dessin comme langage, 2009
 - Des hiéroglyphiques à l'Isotype - Otto Neurath
 - Catherine Bouchara, psychiatre
 - André Béguin, Dictionnaire technique du dessin, 2, 1995
 - André Béguin, Dictionnaire technique de la peinture, 1990
 - Benard Jumel - Dessin d'enfant, 2015
 - Philippe Wallon - Le dessin d'enfant, 2012
 - Barthes - il décortique le mécanisme et la sémiologie de l'image
 -
-

Réseaux

Interviews/

- Ivan le pays
 - Les canailles (j'ai demandé un stage chez eux, je n'ai toujours pas eu de réponses)
 - Aurélien Débat (pareil)
-

Entretien Fabrice 26-03-2020

Pas un dessin mais des dessins

Le croquis, le plan, la perspective,...

Livre : J-Charles Lebard - le dessin d'architecte

Angle du sémiologue

La manière qu'on va avoir de produire le dessin (design industriel)

On est soumis par la technique du dessin

Un peu ce que dit

Annick lantenois et la suite adobe

Envisages-tu un contexte d'étude?

Selon à qui tu vas t'adresser, tu vas produire un dessin différent

Le dessin rentre dans un schéma communicationnel

Il va devoir s'adapter à un public

Un émetteur > moyen > un récepteur

Nouveaux modes pictographiques ?

À qui est ce que je dois m'adresser!!

- Analyse de l'écriture

- Langage universel = partie importante mémoire

- signe / signifiant-signifié

- le point de vue d'un dessin

Adrien Frutiger = typographe et historien de l'écriture / des signes et des hommes

Comment on fabrique du signe

Pierre di sciullo

On passe de la question du dessin à la question du signe

Topo sur la notion de signe tel que l'envisage les sémiologues / Roland Barthes et Ferdinand de Sossure

Valeur du signe

Articulation sur la notion de signifiant et signifié

Mémoire de FLORA sur l'image

qu'est ce que le dessin pour un enfant ? À quoi ça lui sert

Analyse autour de l'enfant

Travail avec les enfants

Fraicheur, naïveté

Ils vont à l'essentiel car aucun rapport parasitaire

En revanche, on en revient à la question de philo : nature et culture

Pas complètement vierge par le modèle des parents
Pour les enfants
Et infantilisant

Nature communicationnelle
(Léa Mauffrey et les gosses)
Rapahel Zarka (architecte), a réfléchi la ville avec son regard de skatteur
Il va voir des modules ou il va pouvoir circuler

= pt de vue de l'enfant va avoir une certaine naïveté, et va avoir un regard différent

Point de vue
Le dessin est indissociable du point de vue

En tant que designer, placer le regard différemment

Perception d'un environnement par le regard d'un enfant
Le dessin est un moyen et pas une intention

Le point de vue du dessin
Le dessin = une question de point de vue
Peut participer de la médiation dans des lieux culturels
Documents pédagogiques
Outils avec le dessin qui participe de la mise en forme d'un point de vue un élément

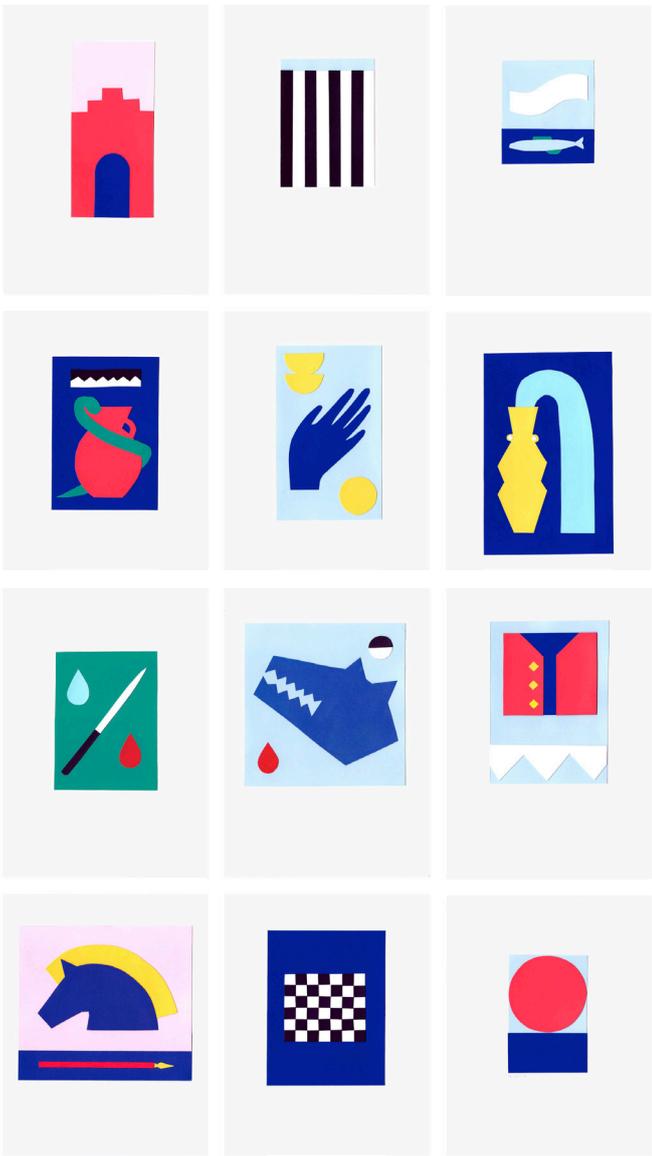
Questionne le dessin
Et le point de vue

Outil numérique ?
Pas inintéressant
Capacité à faire des bitmojis
Comment trouver un système graphique qui va permettre de représenter tout le monde dans un mode sympathique
Code de représentation accessible et utilisable par tous
Forme hiéroglyphique contemporaine
Humeur,
Portrait robot

dire les choix que j'ai fait pour jeudi prochain

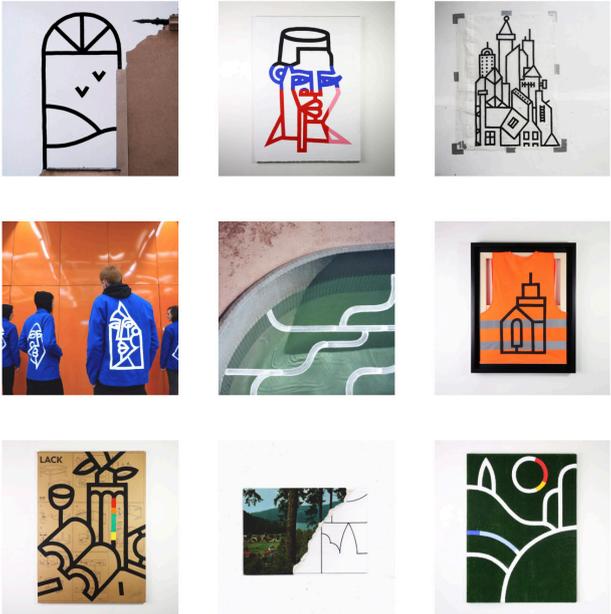
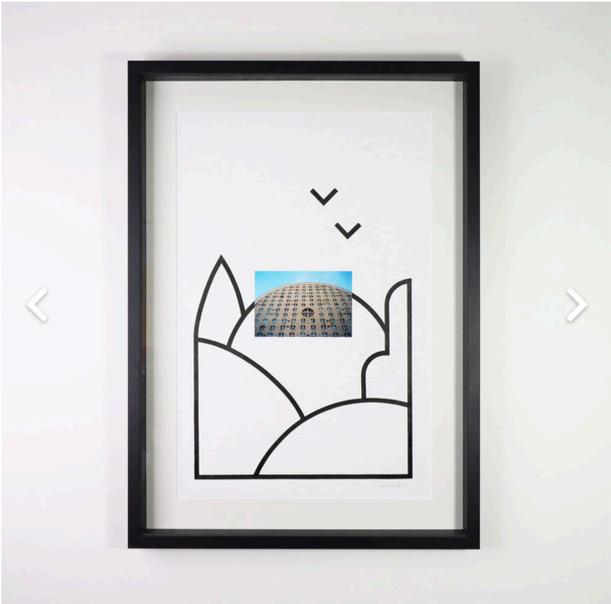
Trouver des travaux de pratiques plastiques

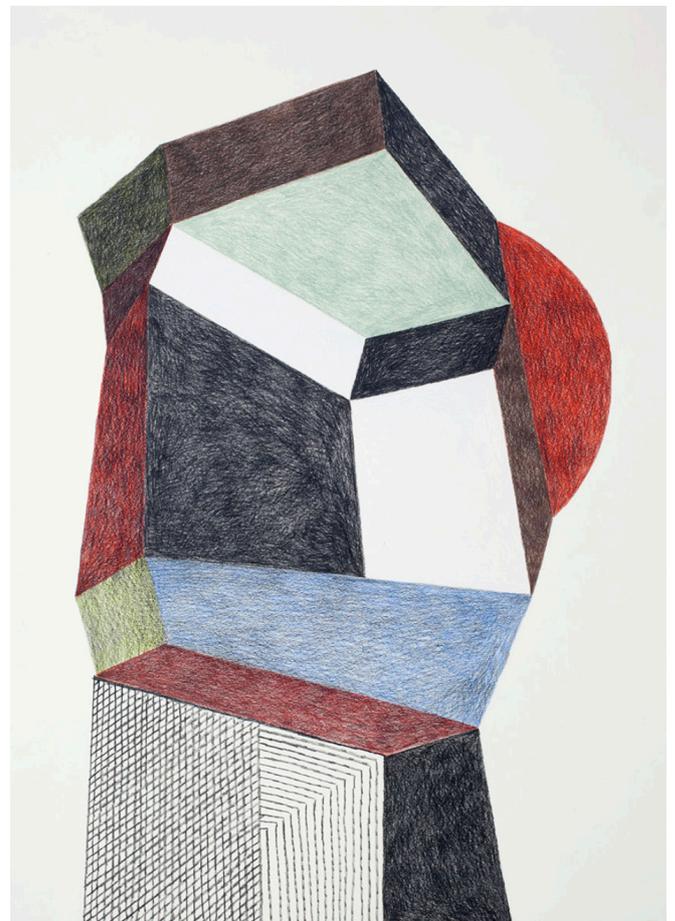
Inspirations
visuelles



Les canailles - Index Graphic

Ivan le pays - Artworks



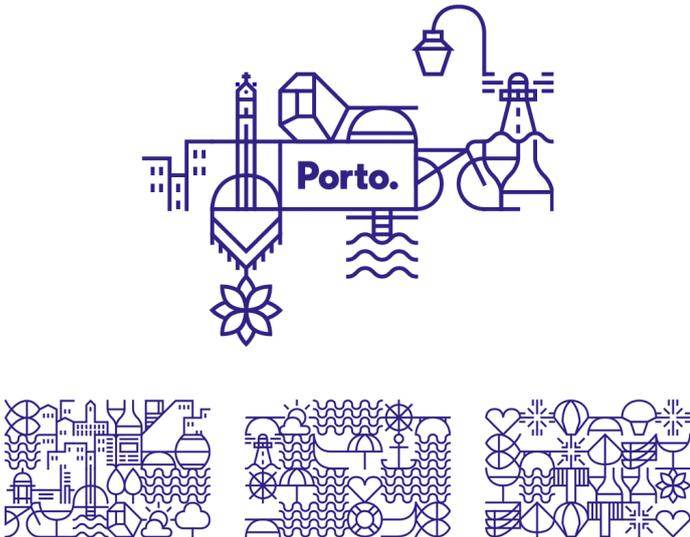


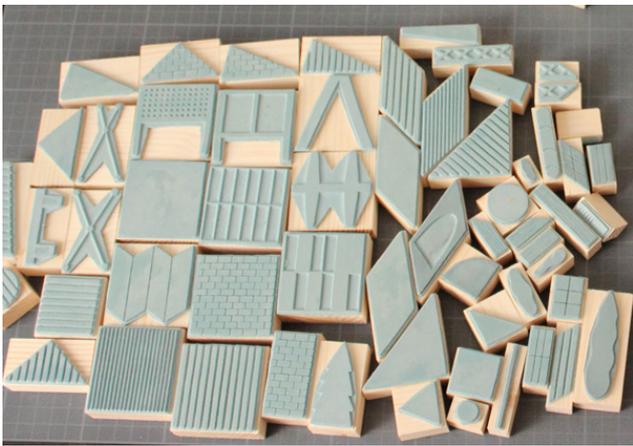
Dessins d'enfants ré-interprétant le cubisme et les oeuvres de Picasso



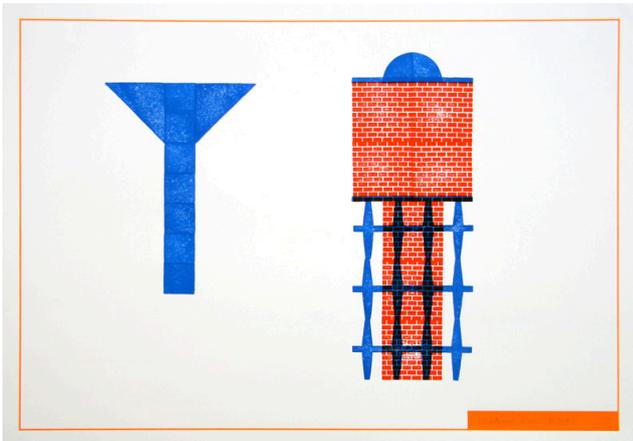
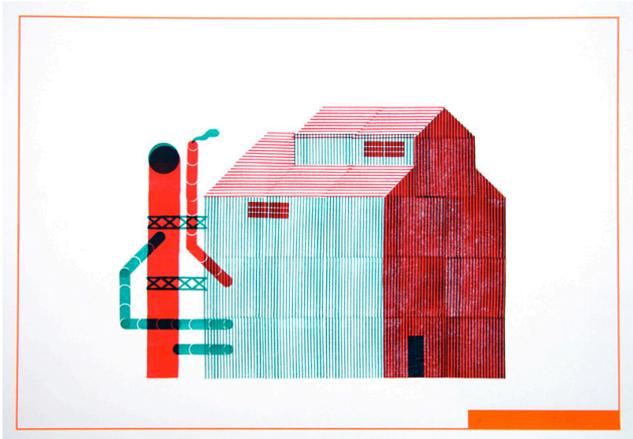
Jeu - Jungle Speed

White Studio - Logo Porto



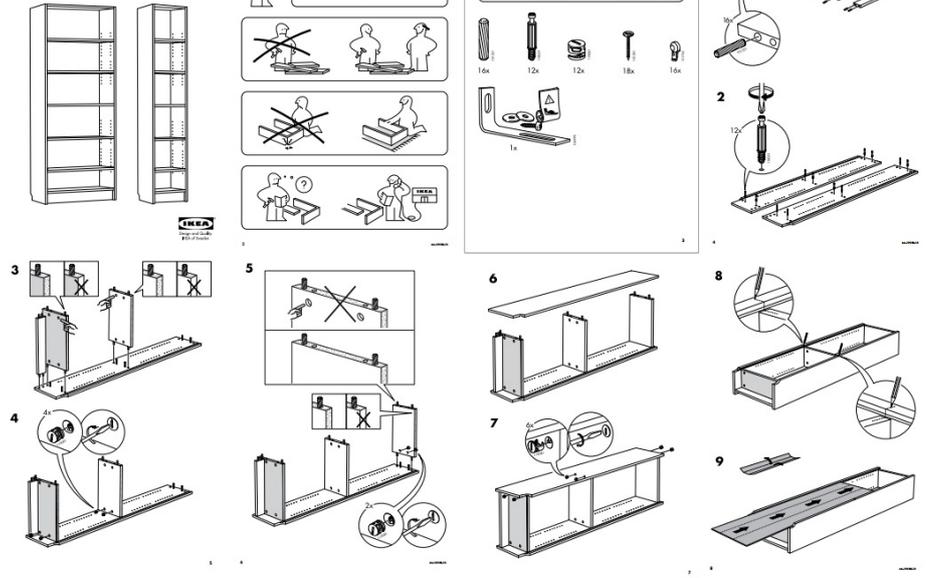


Aurélien Débat - Douceurs de France



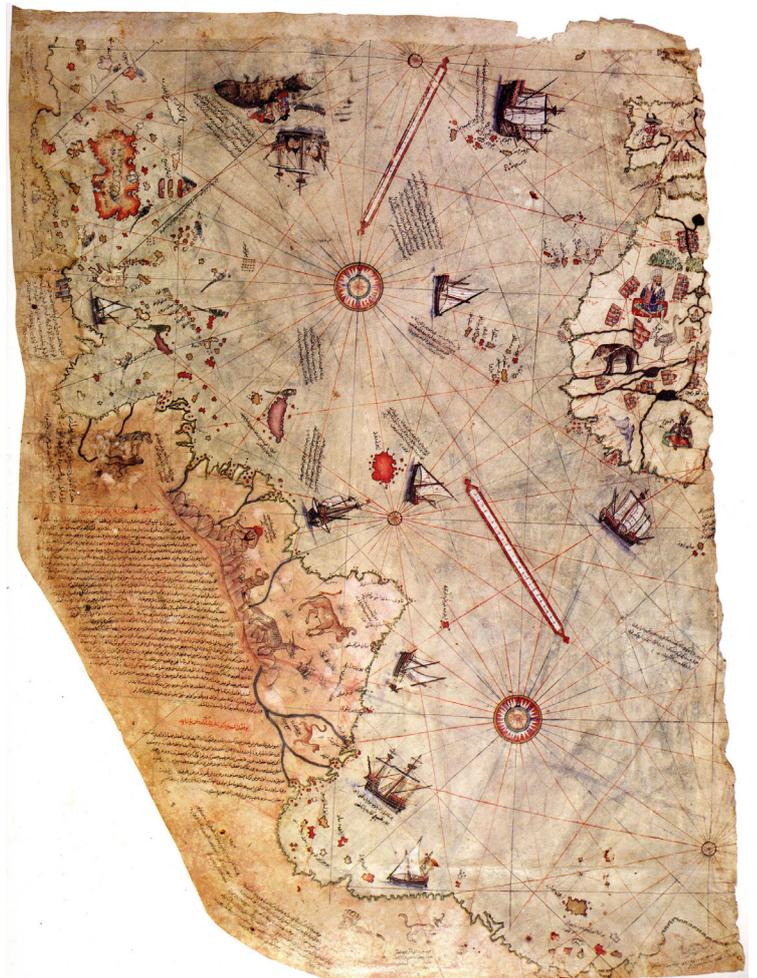
Aurélien Débat - Tamponville

BILLY



Notice de montage ikéa

Une des premières cartes du monde



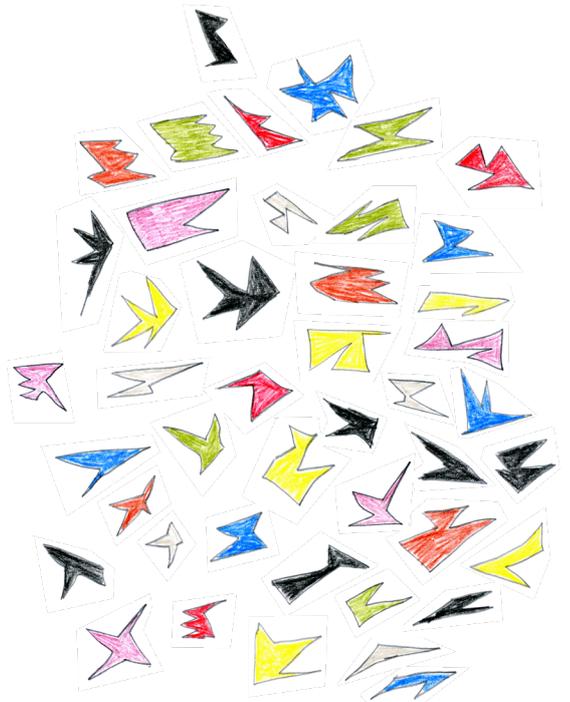


typographie Bauhaus

Expérimentations plastiques



Motifs représentant le rock,
avec des couleurs vives.
Liberté, expressivité, simplicité,
pouvant représenter tous types
de rock. Un abécédaire
a été pensé pour l'occasion.



◁ I T E ▷ E L A M U S I Q U E

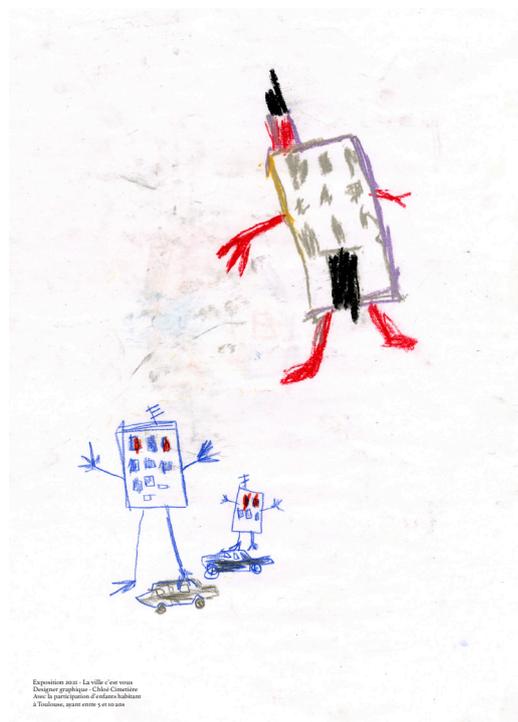
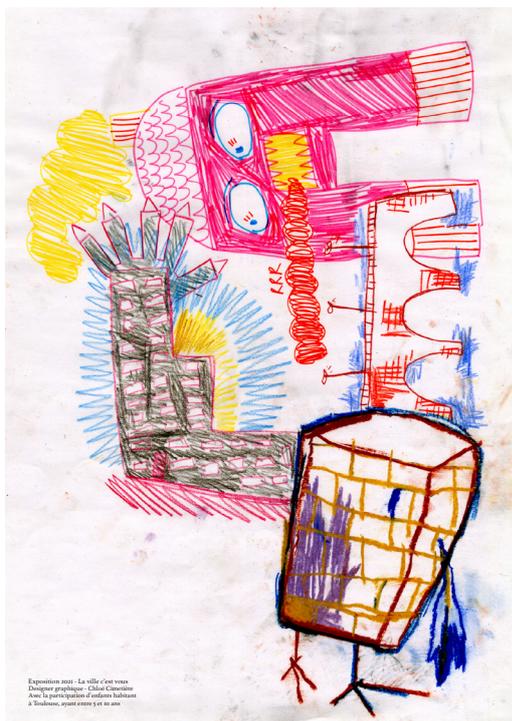
A B C D E F G H I J K

L M N O P Q R S T U V

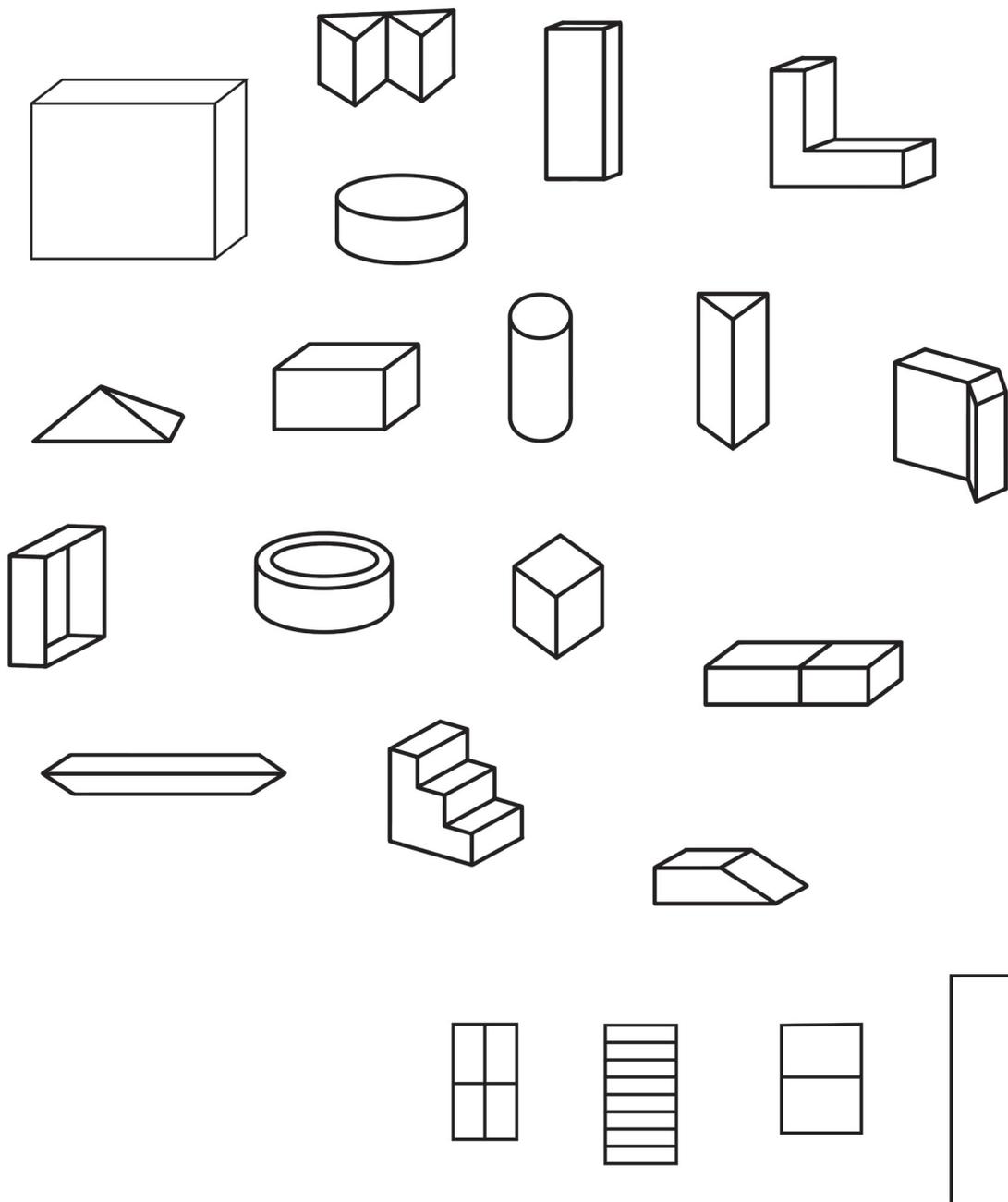
W X Y Z

Pour mon projet de fin de BTS, j'ai eu envie d'apporter une (re)découverte totale de la ville de Toulouse à ses touristes. Pour cela, j'ai créé une exposition participative pour les enfants de Toulouse, pour permettre aux touristes de voir la ville autrement.

J'ai alors fait un atelier où les enfants ont dû faire un monstre de la ville de Toulouse.



À partir de photographies de la place Marengo à Toulouse, j'ai retranscrit les formes qui ressortait le plus.



Proposition de deux visuels dans le but de donner une forme graphique à la douleur. D'après un protocole de la douleur, j'ai représenté les critères affectifs avec leur intensité en jouant avec un photocopieur noir et blanc, avec des papiers découpés, et avec la composition.

