

# **dessiner pour apprendre et communiquer**

*« un dessin vaut mille mots »*

accréditation et début de recherches

chloé  
cimetièrè



- 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 Mc Luhan 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

<https://www.epflpress.org/produit/174/9782880748449/le-dessin-comme-langage>

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. »

Langage universel

Des hiéroglyphiques à l’Isotype - Otto Neurath

### **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. »

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**

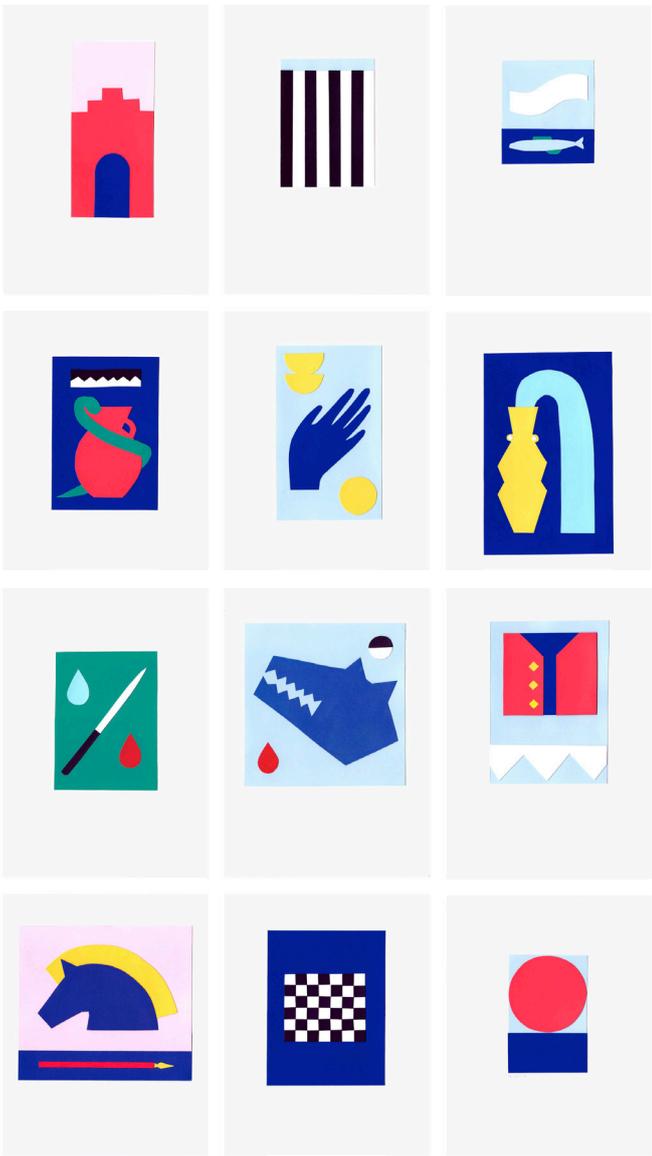
- <https://www.cnrtl.fr/definition/dessin>
- <https://fr.wikipedia.org/wiki/Dessin>
- <http://www.the-sds.com/fr/2016/05/11/de-limportance-du-dessin-pour-le-designer/>
- Logo de porto - studio white
- Ivan le pays
- Marshall McLuhan 1960 - medium is a message
- Charles Dubouix - Le dessin comme langage, 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/

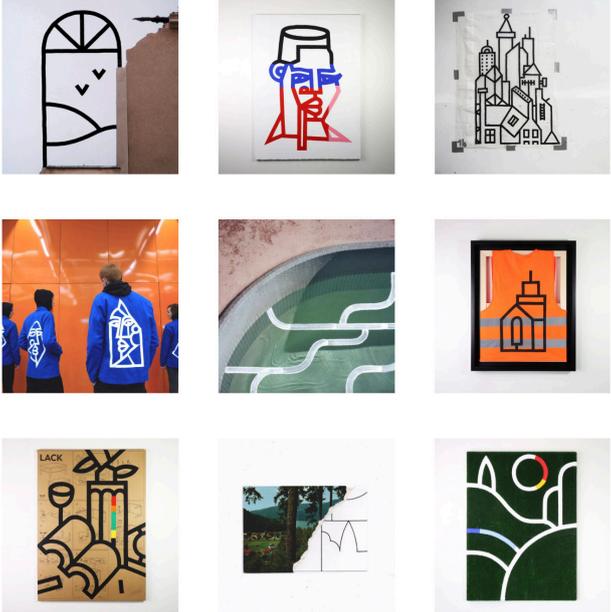
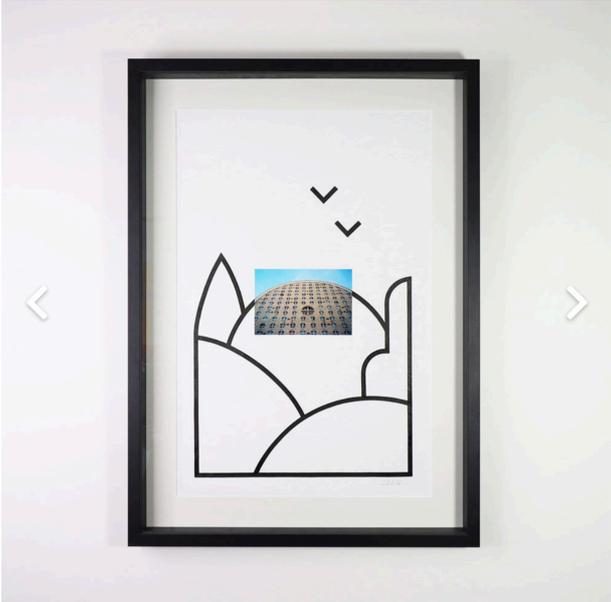
- Ivan le pays
- Les canailles (j'ai demandé un stage chez eux, je n'ai toujours pas eu de réponses)
- Aurélien Débat (pareil)

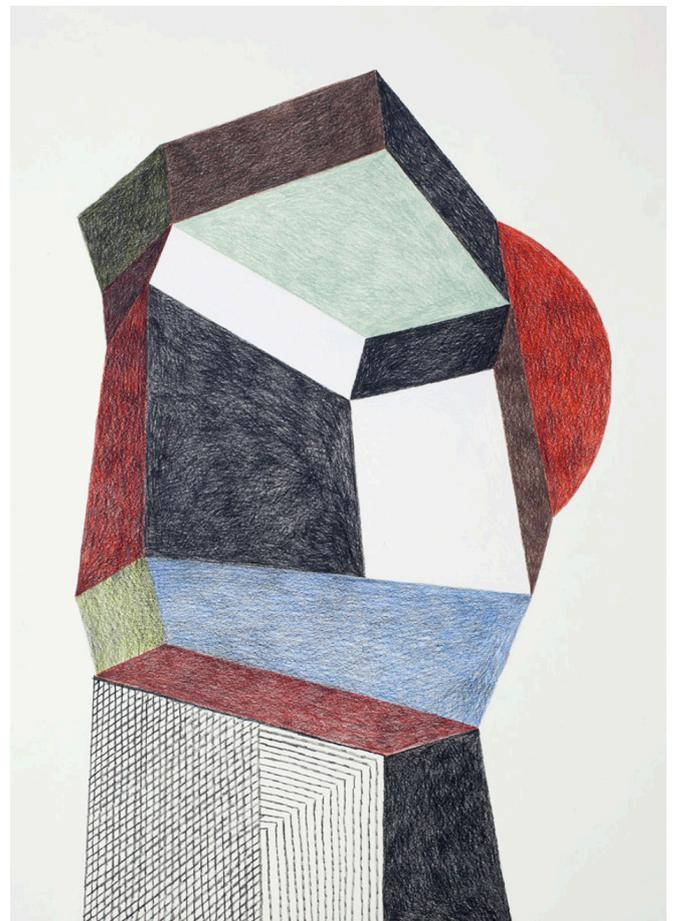
Inspirations  
visuelles



Les canailles - Index Graphic

Ivan le pays - Artworks



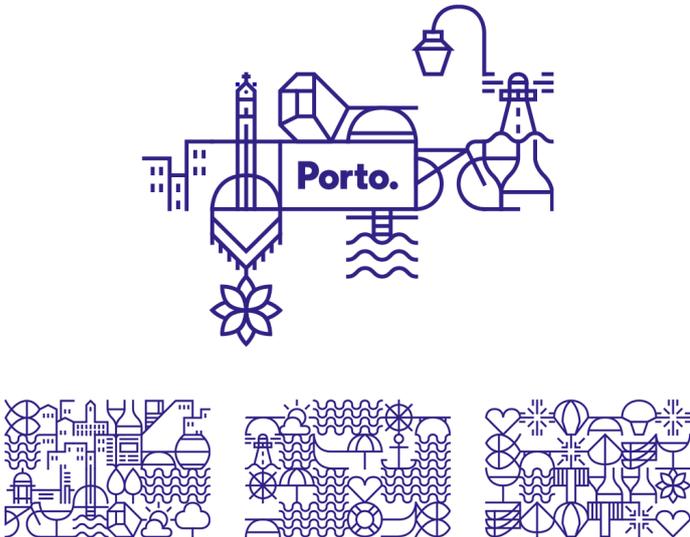


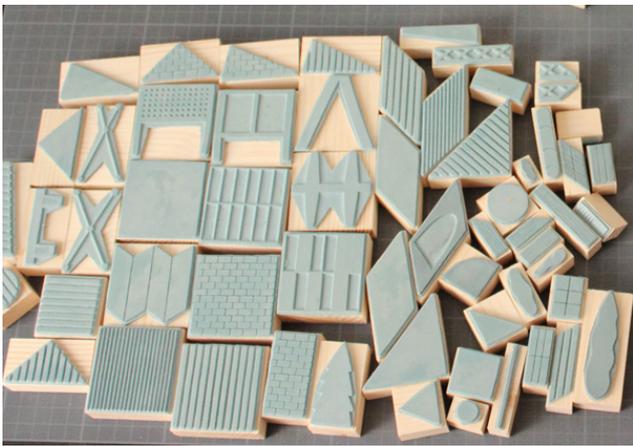
Dessins d'enfants ré-interprétant le cubisme et les oeuvres de Picasso



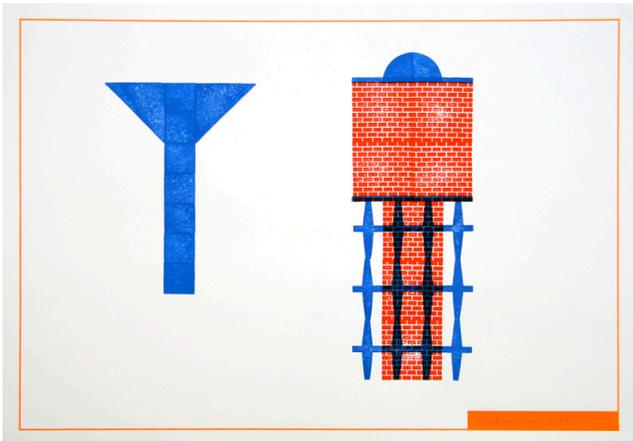
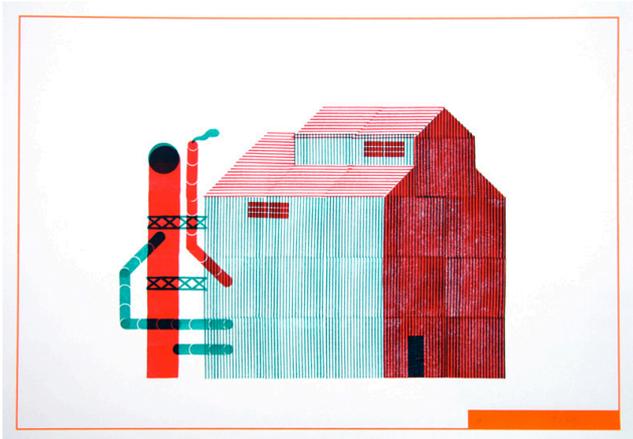
Jeu - Jungle Speed

White Studio - Logo Porto





Aurélien Débat - Douceurs de France



Aurélien Débat - Tamponville

