

Fiche pédagogique #7

Art contemporain et dessin

Le regain d'intérêt pour le dessin contemporain s'est manifesté à New-York, au début de ce millénaire, avant de gagner les autres capitales culturelles. En 2002, le MOMA orchestrait en effet *Drawing Now : Eight Propositions, Dessiner (Aujourd'hui, Huit Propositions)*, une exposition d'envergure rassemblant près de 300 dessins contemporains sous 26 signatures européennes, asiatiques et américaines.

La création des années 90 et 2000 était mise à l'honneur avec des artistes tels que David THORPE, Paul NOBLE, Toba KHEDOORI, Kara WALKER, Yoshitomo NARA, Elizabeth PEYTON, Ugo RONDINONE ou Chris OFILI. Depuis, les foires d'art dédiées au dessin se sont multipliées, ce qui permet de dire que le dessin a pris une certaine autonomie par rapport aux autres pratiques dont il a pu auparavant apparaître comme une béquille ou un simple préalable.

Dessiner c'est :

tracer, gratter, griffer, gribouiller sur un support , y déposer des signes graphiques qui permettront de s'exprimer

Cy Twombly

Né en 1928 à Lexington, (Etats-Unis)
Mort en 2011 à Rome, (Italie).

A partir de 1942 et pendant près de 10 ans, il suit une formation artistique à Boston et dans sa ville d'origine, puis à New York où il rencontre Robert Rauschenberg. Avec ce dernier, il passe deux semestres au Black Mountain College, université libre dans l'esprit du Bauhaus, en Caroline du Nord.

Sa carrière commence véritablement en 1951 avec une première exposition personnelle. La série *Sans titre (Grottaferrata)*, ensemble de feuilles quadrillées recouvertes de griffonnages colorés tracés au crayon à la cire et à la mine de plomb, témoignent de l'inspiration que constituaient alors pour Cy Twombly les arts premiers, l'écriture et le graffiti. Lorsqu'il commence à disperser les signes graphiques sur la toile blanche, c'est parce qu'il vient de découvrir Mallarmé qui a écrit "un coup de dés jamais n'abolira le hasard".

Twombly est à la recherche d'une écriture archaïque, une écriture des origines qui peut paraître enfantine mais qui n'est pas infantile. Il cherche une forme d'écriture première à l'instar de Picasso qui a « mis toute sa vie à dessiner comme un enfant ».



Cy Twombly, Deux des 7 dessins *Sans titre (Grottaferrata)*, 1957. Crayon à la cire et mine de plomb sur papier quadrillé, 21,6 x 29,9 cm. Collection particulière. © Cy Twombly Foundation, courtesy Galerie Karsten Greve, St. Moritz, Paris, Köln.

Dessiner c'est : improviser des formes, jouer avec le hasard et prendre le risque de se tromper

Ulrika Byttner

Née à Arvika en 1968 (Suède).

Si Ulrika Byttner a multiplié les expérimentations artistiques au cours de sa carrière en France, son médium de prédilection reste le dessin. Un dessin qui s'oriente vers une ligne claire, affirmée et nette traçant à la surface du papier les contours d'objets hétéroclites mais immédiatement identifiables. Des objets du quotidien, des aliments, des figures. La palette se réduit à quelques couleurs, orange, rouge, bleu, vert ou noir directement puisées au pot de l'encre. Les formes s'accumulent sur le fond du papier, complexifiant ainsi la lecture de chacune des formes.



<https://www.ouest-france.fr/bretagne/rennes>
www.florenceleowy.com/archives/expo/2007/
www.chemindefer.org/catalogue/l-homme-inepuisable/l-artiste-Ulrika-Byttner/l-artiste-Ulrika-Byttner.html

"La plume est pour moi, depuis de nombreuses années, l'instrument de travail le plus important. on peut réussir d'emblée à la manier avec confiance mais on ne parvient jamais à la maîtriser totalement; on se réjouit alors de l'infinité de ses possibilités. Sa souplesse nous garantit une transcription immédiate non seulement de l'imagination mais aussi de l'inexprimable agitation intérieure qui l'accompagne."

« Chaque dessin est une prise de risque. Pour moi, l'aventure, c'est de ne rien concevoir au préalable. Quand une erreur apparaît, je l'intègre. Il n'y a pas de début, pas de fin, mais il y a un fil... Le fil d'un rêve, d'un imaginaire que les gens peuvent s'accaparer, pour y calquer leur propre histoire. »

Dessiner c'est :
(re)-produire des images, s'inscrire dans une tradition artistique, s'appropriier les techniques et les savoir-faire académiques pour montrer en l'interprétant le monde d'aujourd'hui

Jérôme Zonder

Né en 1974 à Paris.

Vit et travaille à Paris.

Jérôme Zonder dessine uniquement en noir et blanc, au crayon, au fusain ou avec ses doigts, généralement sur des grands formats. Son personnage de Garance s'inspire de la photographe, commissaire d'exposition et militante féministe, membre des FEMEN, Julia Javel. Avec ses représentations grotesques, inspirées de Jérôme Bosch, Paul McCarthy ou Otto Dix, il parvient à exprimer les atrocités humaines indicibles et catastrophes humanitaires des 100 dernières années pour en faire des « Danses macabres » contemporaines.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Jérôme_Zonder
www.comitedesgaleriesdart.com/actualites/jerome-zonder



Jérôme Zonder,
Portrait de Garance #16, 2016

Fusain et mine de plomb sur papier
150 x 200 cm
Collection privée, Montreuil, France
© Jérôme Zonder



Jérôme Zonder, The
Dancing Room
Vue d'installation,
Musée Tinguely, 2017
(c) 2017 Museum
Tinguely, Basel /
photo: Daniel Spehr

Dessiner c'est :

faire des croquis, des esquisses, des projets... avec son téléphone ou sa tablette, à dessein, pour fixer l'instant et montrer le processus créatif

David Hockney

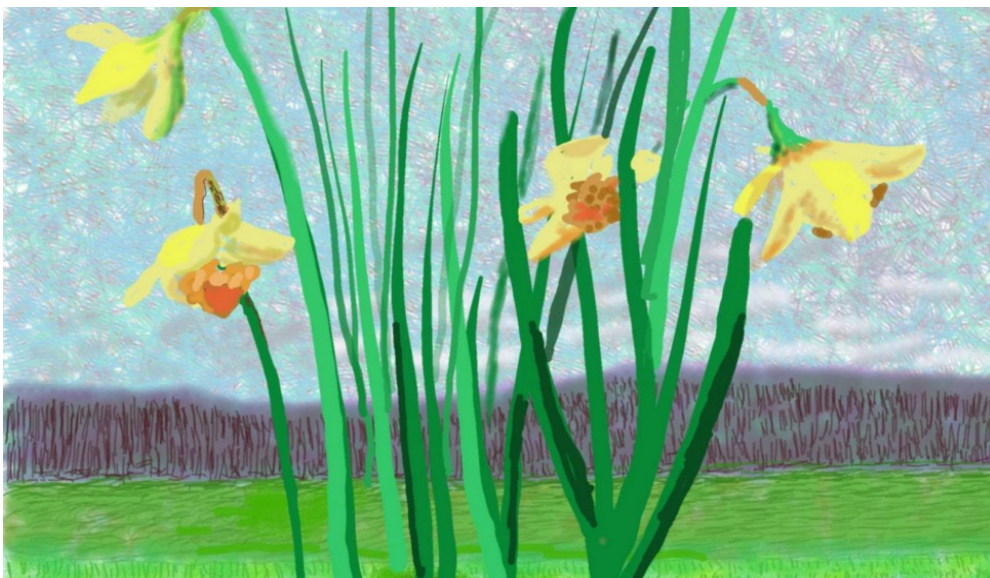
**Né en 1937 à Bradford (Grande-Bretagne),
Vit et travaille à Hollywood (Etats-Unis).**

L'art de Hockney est un «mélange insolite de fantaisies dans la construction et de réalités troublantes dans les faits» (Charles Harrison). Il élabore des toiles décoratives, faussement naïves dans une technique très achevée. Il est connu pour sa série de piscines bleu turquoise de Beverley Hills en Californie et ses portraits collectifs et intimistes.

Artiste inclassable, il est considéré comme l'un des peintres importants du XX^{ème} siècle et l'artiste anglais le plus populaire et le plus polyvalent de ces dernières années.

Utilisant l'iPad comme un véritable carnet de croquis ou d'esquisse, il saisit sur le vif les impressions changeantes de la nature. Avec cette série sur l'arrivée du printemps, réalisée « sur le motif » entre janvier et juin 2011, il renoue ainsi avec la tradition du croquis sur le vif.

" Qui aurait cru que le téléphone ramènerait le dessin ? " David Hockney.



David Hockney, *Do remember they can't cancel the spring*, 2020
©David Hockney / David HockneyiPad drawing

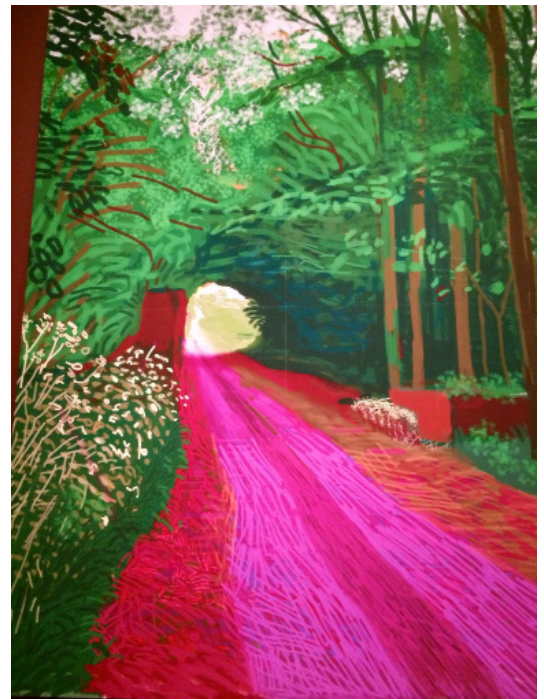
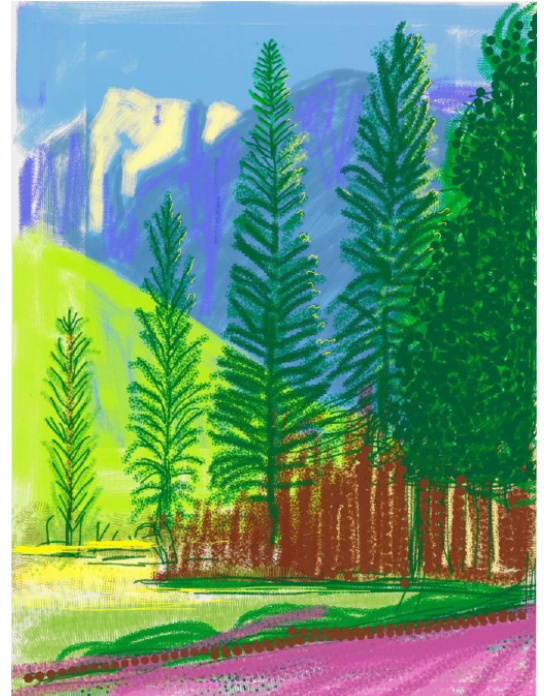
Ce qu'Hockney appelle ses « iPad ou iPhone drawings » sont-ils des dessins ou des peintures numériques ? Sur sa tablette comme sur toute autre tablette graphique, la frontière entre dessin et peinture tend à s'évanouir dans la mesure où n'importe quelle application de création picturale met à disposition toute une panoplie de crayons, pinceaux et brosses, et ces différents outils se mêlent dans le travail des œuvres, confrontant la gestuelle de grosses brosses à la finesse du trait de crayon.

Pourquoi Hockney appelle-t-il alors ses œuvres des « dessins » ?

À la Renaissance, le disegno signifie à la fois tracé du contour, projet et intention, soit la base de la cosa mentale qu'est le travail artistique.

Reprenant cette approche du dessin, on comprend les dessins sur tablette de David Hockney comme son projet pour le numérique : un type d'œuvres fait pour circuler presque instantanément après création. Bien que ces œuvres soient ensuite vendues en éditions imprimées limitées, elles peuvent circuler de manière illimitée dans le réseau numérique qui constitue la première porte de l'atelier. Un autre intérêt du dessin numérique pour Hockney et ses suiveurs : le tracé se trouve enregistré permettant de montrer le processus du dessin. Pour ses expositions, Hockney présente à la fois les dessins en train de se construire sur écran et leur forme achevée, imprimée.

www.observatoire-art-contemporain.com/revue_decryptage/tendance_a_suivre.php?id=20120993#articleImage



Ipads Paintings, David Hockney

Dessiner c'est :

s'impliquer physiquement dans une œuvre de petit ou de grand format pour faire émerger des formes, laisser affleurer des émotions et dé-montrer la puissance créatrice de l'esprit humain

Christian Lhopital

Né à Lyon en 1953

Vit et travaille à Lyon

Christian Lhopital fait naître dans ses compositions fluides et complexes un univers foisonnant et poétique, marqué par l'enfance et ses figures récurrentes, prenant parfois la forme de projections mentales (au bord du surgissement ou de la disparition) dont on ne sait si elles procèdent du rêve ou du cauchemar. Le travail de Christian Lhopital paraît aussi animé par la conviction profonde que le dessin recèle un champ infini de possibles et qu'en choisissant de l'exprimer selon de multiples procédés techniques (crayon, aquarelle, collage, pierre noire, lavis d'encre, acrylique, recouvrements), celui-ci permet

les visions les plus personnelles, au confluent de l'intime et d'un questionnement universel sur la condition humaine. Depuis 1999, ses dessins ont aussi investi les murs, qu'il recouvre à l'aide d'une poudre de graphite dont il joue parfaitement des propriétés cendreuse et volatiles. Il modèle cette matière noire par de subtils et successifs jeux d'effacements afin d'obtenir des nuances de gris.



© Christian Lhopital - «Chuuut!» et «Théâtre de l'enfance absente»,
Chapelle Saint-Quirin, Sélestat, 2009

Glossaire

Techniques et matériaux : Quels que soient les types de dessins considérés trois éléments techniques peuvent être pris en compte : les matériaux, les outils d'exécution et les supports. On distingue les matériaux solides (fusain, pierre noire, sanguine, craies, pastel, mine de plomb, crayon Conté, crayons gras, crayons de couleur, etc.) des matériaux liquides (encre, lavis, aquarelle, gouache, détrempe, etc.). Les outils sont la plume, le pinceau, la pointe de métal, l'estompe et la gomme, le stylo-bille, le feutre. Les supports sont principalement le papier et les cartons auxquels il faut ajouter les parchemins et les vélins utilisés depuis l'Antiquité et les écrans et les murs, supports entrés plutôt récemment dans l'histoire du dessin.

La plume et l'encre : Les dessins à la plume sont assez fréquents dans les manuscrits au moyen âge. On en trouve également dans les «livres de modèles», par exemple dans l'album de VILLARD DE HONNECOURT. Du XVe au XXe siècle, de Léonard DE VINCI à PICASSO, nombreux sont les artistes à avoir utilisé la plume. Le dessin à la plume obéit à des traditions expressives différentes en fonction des pays. Libre et fluide en France et en Italie, nerveux et anguleux en Allemagne, plus analytique et détaillé dans les pays flamands. Les plumes sont différentes, plumes d'oiseau taillées à la main, roseau utilisé par REMBRANDT et VAN GOGH. Au XIXe siècle, on verra l'utilisation de plumes métalliques.

Le fusain : Le fusain est un charbon de bois de fusain, de saule, de noyer, de prunier ; facile à effacer, permettant les corrections, il est utilisé au départ pour tracer les grandes lignes des fresques. Matériau volatil, on va chercher à le fixer. Vers le milieu du XVIe siècle, à Venise, la pratique se répand de tremper le fusain dans l'huile avant de l'utiliser. Plus tard, la feuille est vaporisée avec une solution d'eau et de gomme arabique. Dès le XVIIe siècle se généralise l'usage de fixatif. La pierre noire est un schiste, un peu une sorte d'ardoise, utilisée comme crayon en Italie à partir du XVe siècle. Elle est surtout utilisée pour le dessin anatomique, car sa souplesse s'adapte bien au modelé et au clair obscur.

La sanguine : La sanguine est une pierre d'oxyde ferrique appelée hématite, dénommée ainsi en raison de l'analogie de sa couleur avec le sang. Elle fut surtout utilisée au moyen âge par les fresquistes pour l'exécution des sinopies.

Dès le XIVe siècle, elle est aussi couramment employée comme matériau pour le dessin sur papier, soit à sec, soit en lavis (poudre délayée dans l'eau). Elle est souvent mêlée à d'autres procédés, pierre noire, craie blanche. En raison de son coloris, elle est idéale pour rendre la sensualité des chairs.

Le pastel : Le pastel est un bâtonnet fabriqué à partir de divers pigments, mélangé avec de la gomme arabique, de la colle pour former une pâte (le mot pastel semble dériver de l'italien Pasta qui veut dire pâte) qui est ensuite façonnée.

Le lavis : Le lavis composé d'encre diluée dans de l'eau et appliqué au pinceau est souvent utilisé pour donner ombres et lumières au dessin à la plume. Il connaîtra une utilisation spectaculaire en Italie et en Allemagne dès la fin du XVI^e siècle.

La mine de plomb : Le crayon conté ou La mine de plomb, inventée par le chimiste Nicolas Jacques CONTE, ouvre une nouvelle période dans l'art du dessin. La mine de plomb, mélange d'argile et de plombagine, laisse une trace brillante sur le papier. L'acuité, la souplesse et la précision de son trait en font l'instrument privilégié des grands artistes du XIX^e siècle, DAVID, INGRES, DELACROIX, DEGAS. Le crayon conté, est un crayon noir, gras, proche du fusain, différent de la mine de plomb, il fut utilisé avec bonheur par SEURAT.

Le stylo-feutre : ou tout simplement feutre, est un type de stylo avec sa propre source d'encre qui sert principalement à écrire de façon permanente ou non sur des surfaces diverses (le papier entre autres). Un stylo-feutre qui forme des traits larges est appelé marqueur. En général, la mine est fabriquée avec des matières poreuses. Ainsi les premiers stylos-feutres avaient une mine en feutre, d'où l'origine du nom. À l'heure actuelle, le feutre naturel a laissé la place aux fibres synthétiques. La mine peut aussi être fabriquée avec des matières non poreuses bien que ce ne soit pas très courant.

Le crayon de couleur : Les crayons de couleur sont utilisés par les artistes professionnels dans différents domaines : dessin, illustration, bande dessinée, dessin technique, publicité, animation. Les crayons de couleur peuvent présenter un niveau élevé de qualité dans les pigments, les liants, le support bois, le choix des couleurs.

Les crayons de couleur sont vendus à l'unité, par boîtes de gammes prédéfinies ou coffrets comportant un nombre variable de couleurs, qui peuvent aller de quatre à plusieurs centaines.

Le stylo-bille : Objet devenu iconique des Trente Glorieuses et de la société de consommation, le Bic Cristal est exposé de manière permanente dans les collections du Museum of Modern art de New York et dans celles du Musée national d'Art moderne de Paris.

Bien qu'il ait été conçu pour l'écriture et plus tard en couleur pour réaliser des graphiques plus clairs, le stylo à bille a trouvé d'autres utilisateurs.

Les artistes l'utilisent aujourd'hui à travers le monde pour illustrer leurs visions. Plus précis et contrasté que le crayon de couleur, le stylo bille offre au graphiste un rendu intéressant. Grâce à une gamme de dix couleurs (bleu, rouge, vert, jaune, orange, marron, rose, bleu clair, vert clair et violet) multiplié par les différents tons entre chaque marque et nuancable avec le noir, les stylo-graphistes parviennent à réaliser toutes les couleurs. Le stylo Bic 4 couleurs a lui aussi trouvé le succès parmi les dessinateurs.

Le dessin numérique ou dessin sur ordinateur : On peut dessiner à l'aide d'un stylet sur la tablette graphique ; cela implique d'apprendre à regarder l'écran de l'ordinateur alors que sur la surface sur laquelle on pose le stylet est ailleurs. L'écran tactile résout cette difficulté. Des capteurs transmettent à l'ordinateur ou à la tablette tactile la position du stylet, son inclinaison, la force d'appui, etc. Un logiciel éditeur d'image matricielle ou d'image vectorielle transforme ces données en « vecteurs » générateurs de graphismes avec des paramètres que regroupent des « outils » nommés par analogie à ceux du dessin et de la peinture.

Voici une liste de logiciels gratuits

Gimp : logiciel de création pour le dessin et la peinture numérique qui permet aussi la retouche d'image.

Mypaint : logiciel de dessin et de peinture numérique.

Krita : Logiciel de dessin et de peinture par excellence. Il fonctionne très bien sous Linux, Mac et Windows.

Inkscape : logiciel de dessin et de peinture vectoriel. Permet aussi de réaliser des organigrammes et pleins d'autres choses.

Blender : Logiciel de création de dessin et peinture en 3D. On peut réaliser des images tellement réalistes que l'on ne peut plus faire la différence entre le vrai et le faux. Il permet aussi de faire des vidéos et de l'animation.