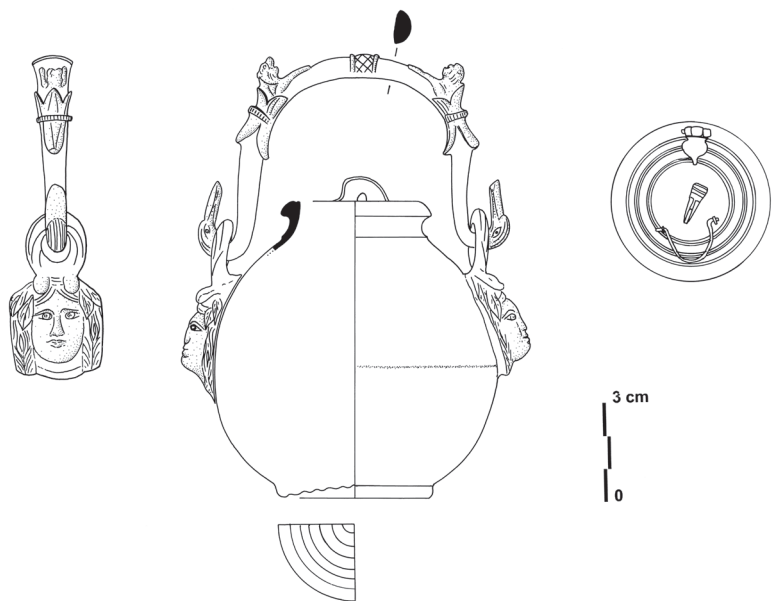


Exposition
**« Trait pour trait,
le dessin au service
de l'archéologie »**
18.11.23 - 19.02.24



Pot, 2^e - 3^e siècles, alliage cuivreux
© musée Vivant Denon / Dessin Catherine
Michel

Sommaire

Introductionp. 3
Dessin et desseinp. 3
Le dessin et la représentation archéologiquep. 5
Comment représenter l'objet ?p. 6
«Un bon dessin vaut mieux qu'un long discours»p. 7
Le choix du point de vuep. 9
Une évolution des techniques de représentation : l'exemple des pointes de Volgup. 10
Le dessin comme outil de représentation artistique : la copie chez D.V. Denon et A. Richardp. 11
Copier pour rendre compte, témoignerp. 12
Copier pour apprendre et diffuser l'artp. 13
Copier d'après naturep. 14
La répétition avant l'oeuvrep. 14
Quelques mots de vocabulairep. 17
Liens avec les programmes :p. 18
Cycle 2p. 18
Cycle 3p. 18
Cycle 4p. 19
Lycéep. 19
Propositions d'ateliers et visite par cyclep. 20
Bibliographiep. 23
Éléments pour une réflexion pédagogiquep. 25
Informations pratiquesp. 27

Introduction

Dès l'antiquité, le tracé de lignes pour conserver la forme de quelque chose fait naître la notion de dessin et de sa fonction première : la représentation.

Selon le mythe fondateur, l'auteure de la première représentation figurative serait une jeune femme, la fille du potier Dibutade :
« celle-ci, amoureuse d'un jeune homme qui partait pour un lointain voyage, renferma dans des lignes l'ombre de son visage projeté sur une muraille par la lumière d'une lampe (...) »
(Pline (23 – 79) – *Histoire naturelle*, Livre XXXV, § 151 et 152.)

Pour Etienne Souriau dans le *Vocabulaire d'esthétique*, la représentation est une *« présentation qui en double une autre ; plus particulièrement, perception ou image qui offre l'apparence sensible d'un être dont elle est un équivalent. »*

Ces approches entrent en résonnance avec l'expression et le titre de l'exposition que nous vous proposons : « Trait pour trait ».

Par le fil conducteur du « trait », généralement entendu comme la ligne d'un dessin, nous observerons diverses œuvres issues des collections du musée Vivant Denon.

Représentations d'objets archéologiques et dessins d'artistes nous permettront de découvrir les différents codes de représentations par le dessin, les techniques et les outils pour retranscrire, reproduire, représenter.

Dessin et dessein

« Étape du processus créatif ou œuvre aboutie, le dessin est un laboratoire de création fédérateur, étroitement lié à tous les supports. Il a le don de s'immiscer dans les diverses pratiques de l'art, d'en être l'origine ou l'aboutissement. La force du dessin est justement cette liberté qui lui permet d'être la colonne vertébrale d'une œuvre, un outil de travail et de réflexion, l'instrument d'une pratique qui peut être loin du papier ou du crayon. »

Johana Carrier et Marine Pagès, Édito, in Roven, *Revue critique sur le dessin contemporain*, n°1, avril 2009, p.5.

Le sens du terme « dessin » évolue avec l'histoire des arts visuels. Le mot dessin est tiré de *dessigner*, avec l'influence de l'italien *disegno* signifiant représentation graphique. Le terme italien signifiait à la fois la pratique, et le projet ou intention. Ce double sens a été conservé avec le mot français *dessein*.

Ce concept de dessin comme projet d'un ouvrage est utilisé dès le Moyen Âge. Il résume et développe la pensée plastique de l'auteur.

À la Renaissance, le dessin est un passage obligé pour les artistes. Dans les ateliers ils doivent acquérir une maîtrise technique de

Dessin et dessein

représentation : modèles vivants, mise aux carreaux, perspectives, modelés, sont autant de points à travailler au service de l'œuvre aboutie.

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 par exemple. La conception du « dessin » comme un art autonome, ne visant à rien d'autre que lui-même, naît des discussions dans le milieu des artistes et des amateurs sur les qualités plastiques et les principes gouvernant la peinture. A cette époque, la « Querelle du coloris » oppose les partisans de la couleur à ceux du dessin. Le « dessin », dans ces discussions, ne dépend ni de la technique, ni du support mais de la ligne de contour des sujets, opposée à la surface colorée et à son traitement.

« C'est le dessin qui donne la forme aux êtres, c'est la couleur qui leur donne la vie »

(Denis Diderot, *Essai sur la peinture*, 1795)

Les dessins d'artistes n'étaient généralement pas destinés à être conservés pourtant, à la fin du XVIII^e siècle, le goût pour les projets, études et dessins préparatoires se développe ; en témoigne la première exposition des dessins du Cabinet du Roi au Louvre en 1797, le dessin prend son statut d'art.

Au XIX^e siècle, les dessinateurs trouvent avec la lithographie et le dessin de presse des moyens de vivre de leur activité, sans nécessairement produire autre chose.

L'essor de la production industrielle au XIX^e et au XX^e siècle a fait distinguer rigoureusement le dessin d'art et le dessin technique. Naît alors 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 partir du milieu du XX^e siècle, *design*, un mot anglais qui réunit les deux sens de *dessin* ou *dessein*, désigne ce qu'un de ses promoteurs, Raymond Loewy, appelait *l'esthétique industrielle*.

Aujourd'hui, en s'appuyant sur les définitions les plus usuelles, « le dessin » peut se définir comme étant :

- **la représentation ou la suggestion des objets sur une surface, à l'aide de moyens graphiques** : représentation visuelle sur un support plat.

- **l'art, la technique du dessin** : le terme « dessin » désigne à la fois l'action de dessiner, l'ouvrage graphique qui en résulte, et la forme d'un objet quelconque.

- **une représentation linéaire précise des objets dans un but scientifique, industriel** : 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, et peut incorporer des couleurs.

Le dessin et la représentation archéologique

Le dessin archéologique apparaît dès la Renaissance et se développe jusqu'au XIX^e siècle. La représentation des vestiges et des traces du passé devient source de connaissance.

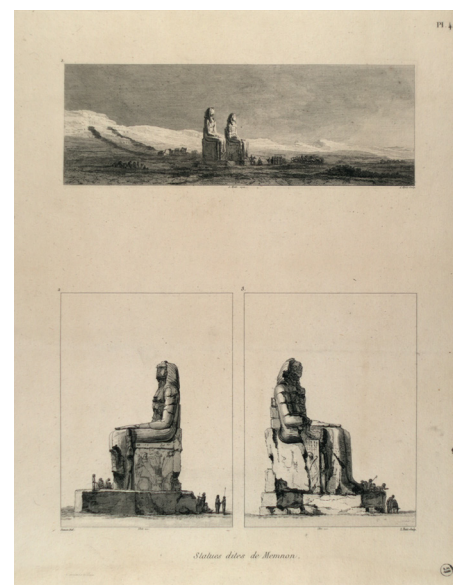
Les techniques du relevé architectural, par exemple, transforment la compréhension des monuments et l'image gagne une place prépondérante. Les publications visent à constituer de véritables bases de données imagées dans lesquelles l'illustration de monuments et de vestiges représentent une source historique à part entière.

Lors de premières fouilles archéologiques, le dessin et les arts graphiques assimilés (aquarelle, gravure, etc...) sont les seuls moyens techniques disponibles pour décrire et publier les objets mis au jour.

La fonction de l'illustration d'objet en archéologie constitue donc un discours scientifique autonome qui permet de comprendre un objet difficile, de le rendre intelligible par sa seule description, surtout lorsque sa forme est complexe. Elle s'insère toujours dans un discours, une démonstration et un argumentaire dans lesquels le texte et l'image sont complémentaires. Le dessin archéologique sert également à présenter au lecteur de l'étude un objet inaccessible à la manipulation ; elle retranscrit en deux dimensions un objet qui en possède trois.

Comme l'énonce Jean Prodhomme dans *La Préparation des publications archéologiques, Réflexions, méthodes et conseils pratiques* publié en 1987 : « le dessin archéologique appartient sans conteste ou genre dit « technologique » relatif aux arts et aux métiers. Il utilise aussi bien le dessin d'architecture que le dessin « graphique » en passant par le dessin ombré. Le dessinateur est ainsi amené

à maîtriser des règles et des techniques diverses. [...] Chaque problème, chaque visée supposent certaines techniques. Il s'agit de retenir celles qui conviendront ou but recherché, c'est-à-dire à celui qui consultera le document [...] il n'existe aucune technique universelle. La technique et les instruments sont liés à la nature de l'objet et à l'intention de l'auteur. [...] Un dessin d'inspiration uniquement artistique ne peut être satisfaisant, alors que l'ajout d'une qualité artistique à une description graphique correcte est souhaitable. [...] L'archéologue doit comprendre que rien n'est simple ni mécanique, qu'il doit, par des exercices répétés, s'initier peu à peu à cette discipline. Il doit apprendre à dominer (et donc à utiliser au mieux) ses outils : le crayon, la plume, le pinceau. »



Dominique-Vivant DENON
Statues dites de Memnon,
Voyage dans la basse et haute Egypte, 1802
Planche 44

Comment représenter l'objet ?

La volonté de normaliser le dessin en l'archéologie remonte aux années 70 et répond à une volonté de proposer aux chercheurs un langage commun qui leur permet de publier la totalité des mobiliers mis au jour enfouis de manière cohérente et compréhensible par tous.

Le dessin d'objets archéologiques est issu du dessin technique ou industriel. Il a pour principe de représenter l'objet par une ou plusieurs vues géométrales réalisées par projection orthogonale sur un plan. Les données géométriques (mesures, angles, etc...) sont donc respectées :

- Le dessinateur doit prendre le temps de comprendre l'objet qu'il dessine pour le représenter.
- Le dessin doit reproduire précisément les caractéristiques de l'objet (forme, décor, etc.), tout en garantissant la réalité des mesures et des proportions.
- Les 3 dimensions de l'objet doivent être appréhendées par différentes vues et sections.
- Le dessin doit suivre certaines normes pour être compris par tous, notamment dans la représentation des sections.

Il fait aussi référence au dessin d'art pour le rendu du modelé par exemple, et même s'il répond à des normes, il reste une interprétation du dessinateur, sa vision de l'objet.



Les outils pour le dessin archéologique
Exposition Trait pour trait, musée Vivant Denon

« Un bon dessin vaut mieux qu'un long discours »

L'avantage du mode d'acquisition manuel est de permettre la subjectivité dans la représentation. Il permet de dégager ce qui est pertinent de ce qui ne l'est pas.

En archéologie, le dessin est considéré comme un mode d'expression privilégié. Il permet de s'affranchir de la lumière fixe de la photographie et de représenter les détails d'un objet qui ne peuvent être perçus qu'en le manipulant. Cette part assumée d'interprétation permet de figurer plus d'informations sur un dessin que sur une photographie. L'ensemble des éléments pertinents d'un objet sont dessinés alors que ses altérations peuvent être mises au second plan, voire non figurées.

Le choix du type de dessin dépend de plusieurs facteurs : le discours associé à l'objet, son matériau, son état de conservation ainsi que sa nature (fabrication, fonctionnement, décor...).

Pour chaque dessin, l'auteur doit opérer des choix adaptés à l'objet : tout d'abord celui des outils et du support, puis celui de l'orientation de la pièce, des différentes vues des sections qu'il réalisera, du type de trait qu'il emploiera, l'inclinaison de la lumière, les ombrages, la présentation du dessin et enfin l'échelle. Ainsi on peut observer trois grandes catégories de dessins archéologiques :

Le dessin plastique

Dans le « dessin plastique », les informations de l'objet sont exprimées par leur contact à la lumière. Le dessin plastique est une forme de dessin très complète qui tire son origine du dessin artistique. Les contours sont effectués au trait et la texture de l'objet est exprimée sous forme de points ou de traits. Les creux et reliefs sont révélés par des ombrages plus ou moins denses selon l'impact de la lumière placée par convention en haut et à gauche de l'objet. Ce type de dessin mettant en jeu la lumière est proche de la photographie par son rendu.

En revanche, contrairement à la photographie qui écrase les reliefs. Il permet une excellente gestion des volumes et est particulièrement adapté aux objets de formes et de volumes complexes.

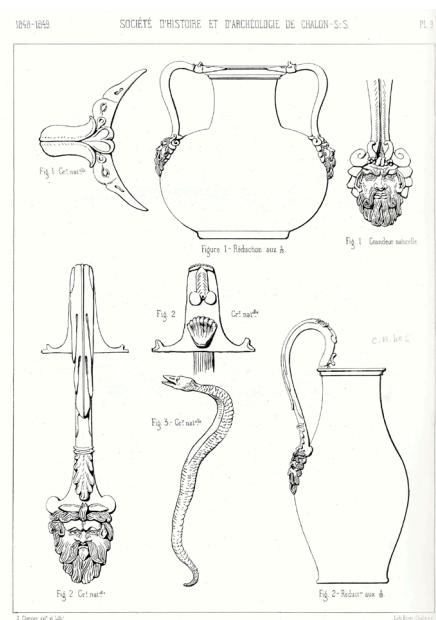


Dominique-Vivant DENON
Fragments de hiéroglyphes grandeur nature,
Voyage dans la basse et haute Egypte, 1802
Planche 113

« Un bon
dessin vaut
mieux
qu'un long
discours »

Le dessin épuré

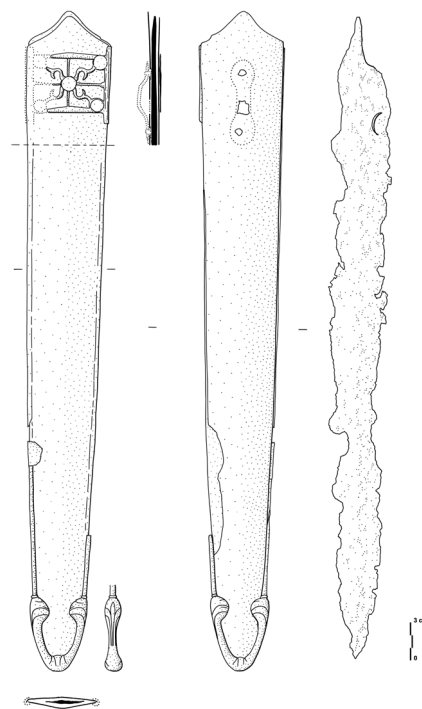
Le dessin épuré traduit le volume de l'objet par sa géométrie (arêtes, contours, sections, vues supplémentaires). La lumière n'est pas prise en compte dans le traitement graphique, aucune ombre n'est figurée. Le dessin épuré est directement issu du dessin industriel et n'emprunte aucune référence graphique à la photographie ou aux techniques traditionnelles des arts graphiques.



Jules CHEVRIER
Objets antiques trouvés dans la localité
Lithographie
Lithographie Buret, Chalon-sur-Saône
Mémoires de la S.H.A.C. 1847-1849 - Planche 9

Le dessin schématique

La schématisation marque une étape supplémentaire dans le degré d'analyse et d'interprétation. Il s'agit du mode de représentation le plus analytique disponible pour l'archéologue. En tant que représentation simplifiée de la réalité, le schéma va à l'essentiel en fonction du discours qui y est associé. Les dimensions sont arrondies et les détails jugés sans importance dans la démonstration sont évacués.



Poignard, fourreau
Tène III
Entre 2^e siècle av. J.-C. et 1^{er} siècle av. J.-C.
Trouville : Mirebeau-sur-Bèze
Fer, alliage cuivreux, laiton

Le choix du point de vue

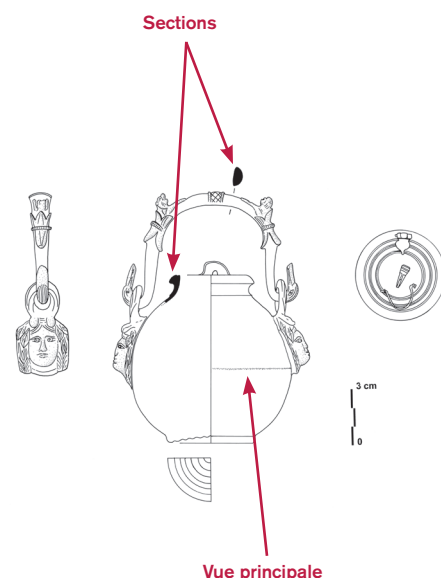
En archéologie, le dessin est la projection en deux dimensions (plan) d'un volume en trois dimensions. Selon les codes de représentation, on présentera une vue principale composée d'un profil gauche et une vue de face avec, si nécessaire, une vue supérieure (de dessus) ou inférieure (de dessous).

La vue principale

c'est celle qui définit le mieux les caractéristiques de l'objet. C'est à partir d'elle que s'organisent les vues complémentaires. Le choix des vues doit rester homogène à l'intérieur d'une même série d'objets. Pour toutes les céramiques et les verres, on prendra la vue principale et on la divisera en deux : à gauche, le profil gauche (coupe de l'objet et vue interne), à droite, la vue de face (vue externe de l'objet).

La section

c'est une tranche de l'objet pratiquée selon un axe défini : son contour est donc celui de l'objet là où passe cet axe. L'axe de la section est indiqué par deux tirets (5 mm de longueur) de part et d'autre de l'objet. Cet axe doit être perpendiculaire à l'axe de l'objet à l'endroit où se situe la section.

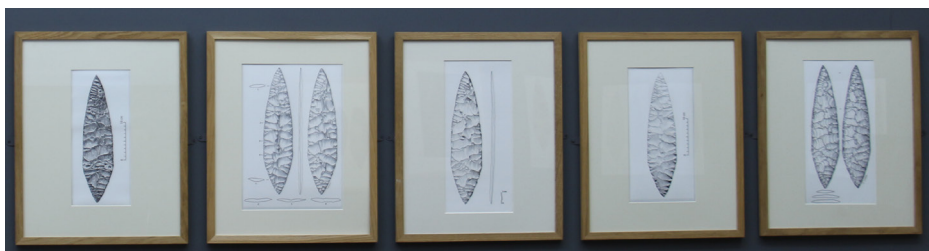


Pot, 2^e -3^e siècles
alliage cuivreux
musée Vivant Denon / Dessin Catherine Michel

Évolution des techniques de représentation : l'exemple des pointes de Volgu

Du point de vue historique, on observe deux périodes dans l'illustration des objets archéologiques. Dans un premier temps, le dessin et les arts graphiques assimilés (aquarelle, gravure, etc.) étaient les seuls moyens techniques disponibles pour décrire et publier ces découvertes. Dans un second temps, l'arrivée de la photographie a amené un mode d'acquisition automatique de représentation. Tout d'abord trop onéreux et complexe à mettre en œuvre dans

le cadre de la publication, la révolution numérique lui a permis de devenir un mode privilégié de représentation. Parallèlement, le dessin intégrait certaines règles du dessin industriel et devenait progressivement une interprétation scientifique de l'objet, ce qui lui a permis de conserver tout son intérêt face à la photographie. Ainsi, les deux modes de représentations coexistent dans la pratique actuelle.



Dessins de la pointe n°2 de Volgu, réalisés par 5 dessinateurs différents
Exposition Trait pour trait, musée Vivant Denon

Comme l'explique Jean-Paul Thevenot : « en Préhistoire comme dans bien d'autres domaines, le recours aux dessins au trait s'est, dès le début de cette science nouvelle, avéré indispensable pour faciliter la lecture des particularités morphologiques et techniques des objets. L'exemple de Volgu démontre que la méthode a dû se perfectionner au cours du temps.

Le premier dessin de la pointe numéro 2 de Volgu, paru en 1881 dans « le Musée préhistorique » de Gabriel et Adrien Mortillet, apparaît fort imprécis. Les dessins de cette même pointe qui ont été publiés ensuite mettent plus ou moins en évidence ses caractères propres, à l'exemple du dessin de Takashi Inada qui, bien que représentant parfaitement les stigmates de la taille du silex, laisse à penser que le matériau duquel elle est tirée est une roche vitreuse plutôt qu'un silex.

Le dessin de cette même pointe qu'a réalisé Jean Airvaux à partir de la technologie numérique est d'une très grande précision dans la représentation des éclats de taille, mais l'ombrage bien que très délicat de ces éclats ne fait pas apparaître leurs caractères spécifiques notamment les ondulations produites par les percussions lors de la taille.

Le dessin de Pierre Laurent, spécialiste du matériel lithique préhistorique, représente quant à lui avec la plus grande précision et de manière très expressive les particularités morphologiques et techniques de cette pointe et va même jusqu'à évoquer le matériau silicieux dans lequel elle a été taillée.

Ces exemples des dessins de la pointe numéro 2 de Volgu montrent à l'évidence qu'ils aident grandement à la compréhension des objets de silex. Mais la photographie reste un instrument complémentaire

Évolution des tech- niques de représen- tation : l'exemple des pointes de Volgu

indispensable lorsqu'il s'agit d'aller dans les extrêmes détails tels que les stigmates que peuvent avoir laissé leur utilisation ou bien pour réaliser une production 3D. »

Depuis le début des années 1980, la révolution numérique a conduit au

développement de la photographie numérique, du dessin assisté par ordinateur (DAO) et de la publication assistée par ordinateur (PAO), qui ont radicalement bouleversé les méthodes de travail en offrant de nouveaux outils performants et de nouveaux supports de publication.



Dessins assistés par ordinateur (DAO) et photographies de la pointe n°2 de Volgu
Exposition Trait pour trait, musée Vivant Denon

Le dessin comme outil de représen- tation artis- tique : la copie chez D.V. Denon et A. Richard

Dominique Vivant-Denon (1747 – 1825), écrivain, diplomate, collectionneur et directeur des musées nationaux est un excellent dessinateur qui s'initie à la gravure auprès de Noël Hallé en 1769. En 1797 il attire l'attention de Napoléon Bonaparte qui le nomme parmi les artistes et savants de son expédition d'Égypte. L'année suivante, il débarque à Alexandrie, dessinant et notant tout ce qu'il voit au fil de son périple. De retour à Paris, il publie en 1802 son *Voyage dans la basse et la haute Egypte pendant les campagnes du général Bonaparte*.



Robert LEFEBVRE (1755-1830),
Portrait de Dominique-Vivant Denon, 1809

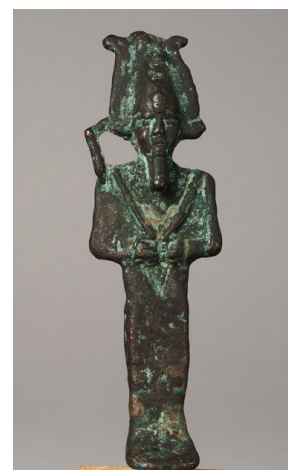
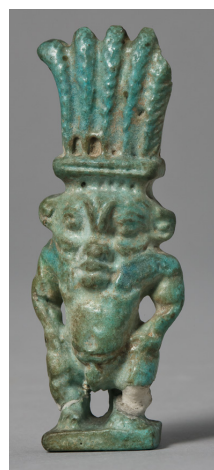
Copier pour rendre compte, témoigner

A la manière d'un archéologue, Vivant Denon publie ses dessins sous la forme de gravure présentant des plans, des vues et des détails d'architecture, des scènes pittoresques ou des hiéroglyphes. Tout ceci forme un ensemble iconographique sans équivalent. Dans son ouvrage, Vivant Denon insiste sur l'importance des planches qui sont, selon lui, aussi primordiales que son texte ; les dessins sont une nécessité pour décrire mieux que les mots ce nouveau pays.

L'exposition met en correspondance les objets et divinités que Denon a pu observer et certains objets s'y rapportant. La confrontation entre le modèle et sa représentation sera l'occasion de se questionner sur l'écart né lors de la représentation (écart chromatique, évocation des matériaux, éclairage...).



Dominique-Vivant Denon
Divinités égyptiennes,
Voyage dans la basse et haute Egypte, 1802
Planche 96



Exemples de statuettes et d'amulettes égyptiennes
semblables à celles dessinées par Dominique-
Vivant Denon
8^e-4^e siècles av. J.-C.
Musée Vivant Denon

Copier pour apprendre et diffuser l'art

La copie peinte détient, au XIX^e siècle, un statut encore important, même s'il commence à évoluer. Tout un marché de la copie existe alors. Jusque dans les années 1840, la copie à fonction muséale est considérée comme un outil permettant de faire connaître une œuvre originale, en l'absence de la disponibilité de celui-ci.



LE GUERCINO
La Résurrection de Lazare
1600-1625
Musée du Louvre

Afin de maîtriser et d'améliorer sa technique, Denon exécute de nombreuses copies de tableaux depuis ses débuts à Paris. C'est ce que l'on peut observer dans son travail de copie du dessin de *Chien* de Dürer ou encore dans son travail de transposition par la gravure, de l'œuvre picturale du Guercino, *La Résurrection de Lazare*.



DENON, Dominique-Vivant (graveur)
GUERCINO, Giovanni Francesco BARBIERI dit le Cento (près de Ferrare), 1591 - Bologne, 1666) (peintre)
La Résurrection de Lazare
Naples (lieu d'exécution)
1785



DÜRER, Albrecht
Chien lévrier
Dessin



DENON, Dominique-Vivant (graveur) (lithographe)
DÜRER, Albrecht (Nuremberg, 1471 - Nuremberg, 1528) (d'après)
Chien lévrier
Eau-forte

Exercice d'observation
Quelles sont les principales différences entre l'œuvre originale et la copie réalisée par Denon ?

On retrouve les mêmes éléments (personnages, ombres, décor, proportions) cependant on observe un écart entre l'originale et la copie réalisée par Denon : inversion de la composition,

perte de la couleur, changement des textures et de la touche, changement de la technique.

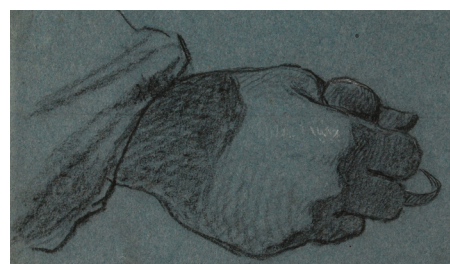
Pourquoi l'image est-elle inversée ?

Tout comme le procédé d'imprimerie, l'image d'origine ayant été gravée dans le même sens que l'originale, après encrage, la reproduction sur papier en propose une version inversée.

Copier d'après nature

Depuis la Renaissance les artistes souhaitent représenter le monde extérieur de manière convaincante. Dans un souci de réalisme, la figure humaine est de plus en plus représentée d'après modèle vivant. Le dessin joue un rôle fondamental dans l'étude des formes, des proportions et des mouvements du corps humain. C'est ce que présentent ces *études de mains* (Antonin Richard, Chalon-sur-Saône, 21 mars 1822 - Chalon-sur-Saône, 19 juin 1891).

En art, une étude est un dessin ou une peinture réalisée en préparation d'une œuvre, elle se destine à bien assimiler la représentation d'une partie difficile de l'ouvrage, ou à apprendre une nouvelle technique ou un nouveau sujet.



Antonin RICHARD
Etudes de mains
Dessin
19^e siècle
Musée Vivant Denon

La répétition avant l'oeuvre

Correspondant à différentes phases du projet, les dessins préparatoires révèlent le processus créateur et le cheminement d'une pensée conduisant à l'œuvre. Pouvant être des recherches formelles pour un élément ou un détail de l'œuvre, ils peuvent être aussi des supports destinés à être reproduits. Plusieurs techniques peuvent être alors utilisées :

La répétition avant l'oeuvre

La mise au carreau

Utilisée depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours, la mise au carreau est un système de report de dessin : l'artiste trace un quadrillage sur l'étude préparatoire et sur le support destiné à en recevoir la reproduction, puis il reporte le dessin sur le nouveau support, carré par carré, ce qui lui permet de respecter les proportions et la composition.



Antonin RICHARD
Deux baquets contre un mur (titre factice)
Dessin
1822
Musée Vivant Denon



Antonin RICHARD
Corps de ferme (titre factice)
Dessin
19e siècle
Musée Vivant Denon

Le papier huilé

Il semblerait que la connaissance du papier calque remonte au tout début de la Renaissance. C'est le peintre Cennino Cennini qui décrit dans son traité *Il libro dell'arte* les « recettes » d'ateliers de l'époque.

Le papier calque de Cennini est tout simplement un papier « fin, net et bien blanc » abondamment enduit d'huile de lin. A l'origine on l'utilisait pour parer les fenêtres des maisons sans vitres mais les propriétés translucides du support obtenu ont aussi permis aux artistes de copier des dessins afin de les reporter sur la toile.

Le papier calque

A l'origine, « calquer », c'est prendre une image d'un relief, en appliquant dessus une feuille de papier et en frottant un fusain, une craie ou un crayon. Par extension, tous les moyens qui permettent de prendre une copie plate

Le papier calque est un type de papier translucide. Dès le XIX^e siècle, il est fabriqué par immersion de papier de bonne qualité dans de l'acide sulfurique pendant quelques secondes. L'acide a pour effet de transformer une partie de la cellulose, faisant apparaître le caractère translucide du papier calque.

La répétition avant l'oeuvre

Le pantographe

Un article consacré au pantographe apparaît dans le volume XI (p. 827) de l'*Encyclopédie* de Diderot et D'Alembert :

« PANTOGRAPHE, s.m. (Art du dessein.) le pantographe ou singe, est un instrument qui sert à copier le trait de toutes sortes de dessins, de tableaux, à les réduire, si l'on veut, en grand ou en petit ; il est composé de quatre règles mobiles ajustées ensemble sur quatre pivots qui forment entre elles un parallélogramme. A l'extrémité d'une de ces règles prolongées est une pointe qui parcourt tous les traits du tableau, tandis qu'un crayon fixé à l'extrémité d'une autre branche semblable, trace légèrement ces traits de même grandeur, en petit ou en grand, sur le papier ou plan quelconque, sur lequel on veut les rapporter... »

L'objet évoluera et se perfectionnera. Rodin en utilisera même une version qui permet de reproduire des sculptures à différente échelle.

Ouverture

Après avoir repris avec les élèves les différentes fonctions et utilisations du dessin pour représenter et créer, il pourrait être intéressant de les interroger sur leur pratique. Dessinent-ils ? Que représentent-ils ? Connaissent-ils des techniques ou des codes de représentation ? Le passage à la pratique du dessin lors de l'atelier permettra de leur faire découvrir des techniques et une approche pédagogique du dessin.

Quelques mots de vocabulaire pour aborder le dessin

Bande dessinée : art de raconter des histoires par une succession de dessins. Souvent un scénariste s'associe avec un dessinateur.

Croquis : dessin rapide réalisé face au sujet. Le croquis doit saisir l'essentiel sans s'attarder sur les détails. Sa rapidité d'exécution fait du « geste » graphique un élément important de son caractère.

Design : Esthétique industrielle appliquée à la recherche de formes nouvelles et adaptées à leur fonction.

Dessin animé : création qui consiste à reproduire le mouvement en faisant succéder des images fixes représentant chacune un instant successif d'une action.

Dessin automatique : Inspiré de l'écriture automatique des Surréaliste, le dessin automatique est une technique consistant à dessiner le plus rapidement possible, sans contrôle de la raison, sans préoccupations esthétique ou morale. Il nécessite un état de lâcher prise, entre le sommeil et le réveil.

Dessin d'architecture : 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. L'architecte crée des plans de façades et des vues en perspective réalistes, en couleurs, avec des ombres qui indiquent le relief, et les éléments de décor qui vont donner vie à l'ensemble. Cette étape est maintenant effectuée par dessin assisté par ordinateur avec les logiciels propres à l'architecture.

Dessin d'art : Il utilise toutes les techniques graphiques possibles dans une démarche ou une intention artistique et à destination du marché de l'art.

Dessin de presse et caricature : le dessin de presse, et souvent la caricature, ont pour destination la reproduction imprimée. Le dessin de presse s'appuie sur la simplification et l'exagération, et dépend le plus souvent de codes graphiques locaux.

Dessin préparatoire : Etape de la création au cours de laquelle l'artiste cherche et fixe des idées avant d'entreprendre une œuvre qu'il considèrera aboutie. Souvent nombreux, les dessins préparatoires permettent de suivre l'évolution de la pensée de l'artiste, ses hésitations et ses changements de direction.

Dessin technique : Lié au monde industriel et au génie civil (architecture, urbanisme), le dessin technique est un langage précis et rigoureux qui permet de représenter un objet en vue de sa réalisation matérielle. Aujourd'hui, la plupart des dessins techniques sont exécutés grâce à des logiciels informatiques.

Epure : Dessin au trait d'une figure à trois dimensions qui en représente le plan, le profil et l'élévation. En architecture ou dans l'industrie, l'épure contient souvent les indications de mesure et d'échelle d'un objet, en vue de sa réalisation matérielle ou de sa connaissance scientifique.

Esquisse : Mise en place plus ou moins développée d'une image qui fixe la composition, la distribution des masses, la répartition des valeurs, de la lumière, du volume et des mouvements.

Estompage : Action d'adoucir un trait ou une couleur par le frottement d'une estompe, d'un morceau de papier buvard ou du bout des doigts.

Modelé : En dessin, rendu du volume par l'estompage ou les rehauts de blanc.

Schéma : Figure donnant une représentation simplifiée et fonctionnelle (d'un objet, d'un processus...).

Story-board : Dans le cinéma, ensemble de dessins proches de la bande dessinée, qui décrivent schématiquement les plans et les mouvements de caméra en indiquant les dialogues et les sons.

Liens avec les programmes

Cycle 2

La représentation du monde :

- Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression.

Cycle 3

Arts plastiques :

Expérimenter, produire, créer :
La représentation plastique et les dispositifs de présentation.

- La ressemblance : la valeur expressive de l'écart dans la représentation.
- Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations.

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre.

- Les effets du geste et de l'instrument.

Sciences et technologie :

Pratiquer des langages.

- Utiliser différents modes de représentation formalisés (schéma, dessin, croquis, ...).

Mathématiques :

Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter, construire quelques solides et figures géométriques :

- Symétrie axiale.
- Proportionnalité.

Cycle 4

Arts plastiques :

La représentation ; images, réalité et fiction.

- La ressemblance : valeur expressive de l'écart en art.
- L'expérience sensible de l'espace de l'œuvre : le point de vue de l'auteur et du spectateur.
- Les métissages entre arts plastiques et technologies numériques.

Sciences de la vie et de la Terre :

Pratiquer des langages

- Lire et exploiter des données présentées sous différentes formes : dessins, conclusions de recherches, etc.
- Représenter des données sous différentes formes.

Technologie :

Imaginer des solutions (...), matérialiser une idée en intégrant une dimension design.

- Représentation de solutions (croquis, schémas, algorithmes). Exprimer sa pensée à l'aide d'outils de description adaptés
- Croquis à main levée, différents schémas.

Mathématiques :

Représenter l'espace.

- Construire et mettre en relation des représentations des solides (vues en perspective cavalière, de face, de dessus, sections planes, patrons, etc.).

Lycée

Spécialité arts plastiques :

La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques

- Le dessin : diversité des statuts, pratiques et finalités du dessin.
- L'artiste dessinant : traditions et approches contemporaines, modalités introduites par le numérique.
- Rapport au réel : mimesis, ressemblance, vraisemblance et valeur expressive de l'écart.

La réception par un public de l'œuvre exposée, diffusée ou éditée
L'exposition comme dispositif de communication ou de médiation, de l'œuvre et de l'art.

Baccalauréat Professionnel : arts appliqués et culture artistique : Design d'objet.

- Les statuts de l'objet industriel et de l'objet artisanal.

Option création et culture design de seconde générale et technologique : Communiquer ses intentions.

- Dessiner dans le but d'exprimer un principe, une idée, un concept.

L'objet : contextes et fonctions.

- Quoi ? (la morphologie de l'objet d'étude), pourquoi ? (la singularité, l'identité, la finalité), avec quoi ? (les matériaux, les outils et techniques de représentation).

Propositions de visites et ateliers

Visite au musée : des élèves en action

Durant la visite de l'exposition et des collections, on peut demander aux élèves de réaliser des croquis des lieux et œuvres qu'ils ont observé ou particulièrement remarqué. La compilation des dessins réalisés pourra constituer un « reportage dessiné » qui tiendra lieu de compte rendu de l'activité.

Visite cycle 2

Visite (durée 15 min)

Le dessin comme outil de représentation artistique : la copie chez Denon et A. Richard

- Copier pour rendre compte, témoigner / Copier pour apprendre et diffuser l'art / Copier d'après nature

Atelier (durée 30 min)

« Etude de sa main » : ligne de contour et détails (ongles, plis de peau...)

Propositions de visites et ateliers

Visite cycle 3

Visite (durée environ 45 min)

**Le dessin et la représentation
archéologique**

- Comment représenter l'objet ? /
Les différentes catégories de
dessins / Le choix du point de vue
(vue principale et section).

**Le dessin comme outil de
représentation artistique : la copie
chez Denon et A. Richard**

- Copier pour rendre compte,
témoigner / Copier pour apprendre
et diffuser l'art / Copier s'après
nature.

Atelier (durée environ 30 min)

« A la manière d'un archéologue » :
compléter la vue principale d'un
objet archéologique vu dans
l'exposition.

Visite cycle 4 et lycée

Visite intégrale de l'exposition
(durée environ 1h)

Atelier cycle 4 (durée environ 30
min)

« Mise au carreau » : A la manière de
Denon, reproduire une œuvre par la
mise aux carreaux (ex : dessin de
Denon d'après le *Chien* de Dürer)

Atelier lycée (durée 45 min à 1h)

« Mise au carreau » : A la manière de
Denon, reproduire une œuvre par la
mise aux carreaux (ex : gravure de
Denon d'après l'œuvre du Guerchin,
La Résurrection de Lazare)

Pour aller plus loin

Le musée Vivant Denon vous propose d'accueillir dans ses murs un **partenariat** entre votre établissement scolaire et l'association **Bulles de Bourgogne**.

Après une visite de l'exposition, un atelier sur les différentes étapes graphiques de la réalisation d'une BD, de sa naissance à l'impression, pourra être animé par l'association. Ce sera l'occasion d'observer comment ont évolué les techniques, les dessins préparatoires et les codes de représentations à notre époque.

Pour les collèges et lycées, cet atelier peut être financé grâce au Pass Culture par l'intermédiaire d'une offre établie par l'association Bulles de Bourgogne.

Pour contacter l'association et créer un atelier personnalisé :

Se connecter à ADAGE > Onglet Pass Culture > Partenaires culturels > « Bulles de Bourgogne »

Bibliographie

Denis DIDEROT, *Essai sur la peinture*, 1795

Walter BENJAMIN, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, 1936

Jean PRODHOMME, *La Préparation des publications archéologiques, Réflexions, méthodes et conseils pratiques*, 1987

André BEGUIN, *Dictionnaire technique de la peinture*, 1990

Fernand JACQUET, « Dessin », dans Anne SOURIAU, *Vocabulaire d'esthétique*, par Étienne SOURIAU (1892-1979), Paris, PUF, coll. « Quadrige », 2010, 3e éd. (1re éd. 1990)

André CHEVALIER, *Guide du dessinateur industriel : pour maîtriser la communication technique*, Hachette, 2004

Sécolène BERGEON-LANGLE et Pierre CURIE, *Peinture et dessin, Vocabulaire typologique et technique*, Paris, Editions du patrimoine, 2009

Johana CARRIER et Marine PAGES, Édito, in Roven, *Revue critique sur le dessin contemporain*, n°1, avril 2009.

Normalisation des Dessins d'objets archéologiques pour les publications de la direction des monuments et des sites de la Région de Bruxelles-Capitale, Bruxelles 2009

Clément CHEROUX, Nathalie HEINICH, Jean-François JEANDILOU, Antoine HENNION, *De main de maître : L'artiste et le faux*, 2009

Franck ABERT, Vincent LEGROS, Mathieu LINLAUD, Michel FEUGERE et Émilie MILLET, *Modes de représentation des objets archéologiques non céramiques*, 2013.

Littérature jeunesse :
Raphaël DE FILIPPO, *L'archéologie à petits pas*, 2007

Anne-Rose DE FONTAINIEU, *L'archéologie, une histoire sans fin*, Gallimard Jeunesse Giboulées, Hors-série, 30 août 2012

Francis DIEULAFAIT, *Copain de l'archéologie*, 2014

Barrigton BARBER, *12 leçons pour apprendre à dessiner*, 2015

Lise HERZOG, *Le dessin facile : des créations réussies tout simplement*, 2016

Pascal PREVOT et Arnaud BOUTIN, *24 heures dans la peau de l'archéologue*, 2022

Sitographie et ressources pédago- giques

Sitographie :

<https://dictionnaire.lerobert.com/definition/dessin>

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Dessin>

<https://antiquitebnf.hypotheses.org/2641>

<https://www.inrap.fr/magazine/Histoire-de-l-archeologie/Accueil-histoire-de-l-archeologie#Histoire%20de%20l'arch%C3%A9ologie>

<https://www.caminteresse.fr/culture/pour-quoi-le-dessin-est-il-un-art-11187346/>

<https://lewebpedagogique.com/latineinsteint/2021/05/07/le-mythe-de-dibutades/>

<https://www.vivantdenon.fr/l-oeuvre-graphique/les-gravures/>

<https://www.hiroa.pf/2016/05/n104-le-dessin-archeologique-au-service-de-l-histoire-et-de-la-culture/>

https://www.academia.edu/7730165/le_dessin_arch%C3%A9ologique

<https://mafkf.hypotheses.org/1232>
(Dessin archéologique et documentation graphique. Petit itinéraire d'une mine de plomb à une souris, H. DAVID-CUNY, 2015)

<https://theses.hal.science/file/index/docid/267657/filename/thesebourget.pdf>
(L'œuvre d'art à l'épreuve de sa reproduction imprimée, Virginie Bourget, 2007)

<https://archives.strasbourg.eu/galerie/galerie/images/16/n:331#:~:text=Il%20semblerait%20que%20la%20connaissance,ateli%C3%A9rs%20de%20l'%C3%A9poque.>

Ressources pédagogiques :

https://medias.ac-reunion.fr/fileadmin/ANNEXES-ACADEMIQUES/01-SERVICES-ACADEMIQUES/service-daac/ressources_documentaires/Festival_tropical_Drawing_2020-Dossier_pedagogique.pdf

http://blogs16.ac-poitiers.fr/lesartsdeslecole/files/2017/01/les_fonctions_du_dessin.pdf

<http://www.mbaa.besancon.fr/wp-content/uploads/2018/12/dossier-pedagogique-dessin-renaissance.pdf>

<https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/arts-plastiques-insitu/articles/didactique/le-dessin-du-processus-creatif-a-l-uvre-aboutie-virginie-michel--861558.kjsp>

https://abosl.ebp.be/Export/2010072821_UC025-02-annexe08-FR.pdf

<https://www.musees.strasbourg.eu/documents/30424/689430/0/333bd4ee-c0a6-4b3d-13cc-ff137c1a7d5a>

<https://irc-cn.ca/wp-content/uploads/2020/04/AESTQ-Dessin-observation-Fiche-pedagogique-31564-1.pdf>

https://www.psychanalyse.com/pdf/enfant_dessin_ecole_primaire.pdf

<https://www.les-colibris.be/art-et-differences/fiches-pedagogiques/dessin-libre/>

<https://journals.openedition.org/rdst/3358>
(Le dessin comme outil d'enseignement-apprentissage en sciences à l'école maternelle, A. Delsierys et M. Kampeza, 2020)

<https://www.clemi.fr/fr/ressources/nos-ressources-pedagogiques/ressources-pedagogiques/une-sequence-pour-decouvrir-le-dessin-de-presse.html>

<https://cpd67.site.ac-strasbourg.fr/arts-visuels/wp-content/uploads/2015/02/LEXIQUE-MOTS-du-dessin.pdf>

Éléments pour une réflexion pédago- gique

Questionnements possibles :

Quels effets les procédés de représentation (outil, moyens et techniques) peuvent-ils avoir sur la représentation ?

Quels impacts la nature du support, les matériaux, les formats, peuvent-ils avoir sur le dessin ?

Quelles opérations plastiques permettent de passer de la forme à l'idée ?

Comment peut-on matérialiser l'idée ?

Comment reproduire une image ?

Idées d'ateliers de découverte et de pratique du dessin en classe :

« Un dessin apparaît »

Gribouiller la feuille dans un entrelacs de lignes. Puis laisser apparaître des formes. Repasser d'un trait plus appuyé ou coloré les formes imaginées.

Questionne le hasard, le processus créatif, l'imagination.

« Un dessin par le corps »

Expérimenter le dessin par différentes contraintes corporelles. Il peut être intéressant de représenter le même sujet afin de pouvoir comparer les différents résultats produits par les contraintes :

- main gauche
- main droite
- les yeux fermés
- avec la bouche

Questionne le geste, la place du corps de l'artiste dans l'œuvre, les sens.

« Dessiner avec une matière »

Expérimenter le dessin avec un pinceau, une gomme (sur une surface préalablement colorée à la craie ou au fusain), un fil de fer, une bande de tissus et comparer les résultats obtenus.

Questionne l'outil, le geste, les matériaux, le plein et le vide.

« Reproduire un dessin par le dessin »

Expérimenter différentes solutions pour copier une image avec changement d'échelle possible.

- le papier calque
- la mise au carreau
- le pantographe* (*possibilité de le fabriquer en classe. Fiche explicative page suivante*)

Questionne la reproduction des images, l'échelle, la ressemblance.

Éléments pour une réflexion pédago- gique

Fabriquer un pantographe

Matériaux :

x4 règles de plastique ou de bois
x1 ventouse
x2 feutres, crayons
x3 vis

Étape 1 :

Prenez 4 «règles» de plastique ou de bois et percez à intervalles réguliers 5 trous de la taille des vis dans chacune.

Étape 2 :

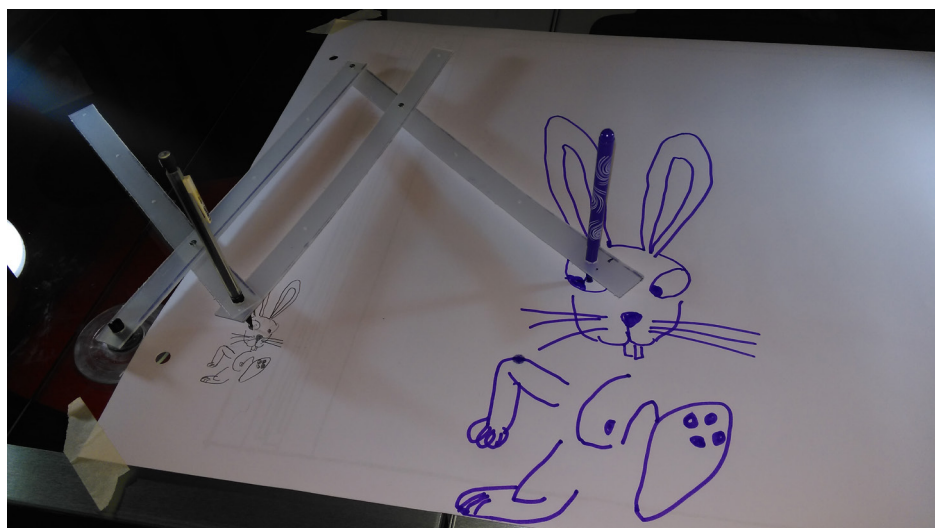
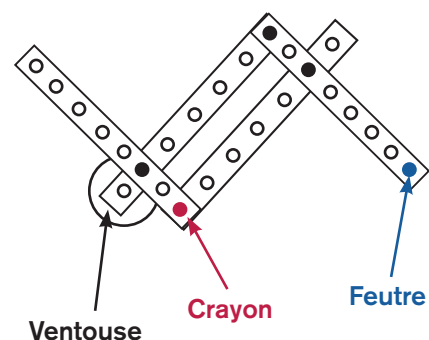
Faites 4 trous plus larges (à une extrémité de chaque règle : un pour la ventouse, les trois autres permettant de passer un crayon / feutre).

Étape 3 :

Assemblez-les en les croisant (voir schéma ci-contre)

Étape 4 :

Dessinez avec le premier crayon et le deuxième dessin (au feutre) se fera par lui-même en suivant les directions du crayon. Pour agrandir/ réduire il suffit de déplacer les 2 vis du milieu des règles sur les trous libres.



Extrait du site : <https://toysfab.com/2015/03/fabriquer-un-pantographe/>

Informations pratiques

L'entrée du musée est **gratuite**.

L'ensemble des visites et ateliers réalisés dans le musée est **gratuit**.

Les enfants restent sous la responsabilité de l'enseignant et des accompagnateurs.

Les prestations sont encadrées, soit par le personnel du Service des Publics, soit par des guides-conférenciers agréés de la Ville de Chalon-sur-Saône.

Horaires d'ouverture :

musée Vivant Denon
9h30 – 12h00 / 14h00 – 17h30
place de l'hôtel de ville
71100 Chalon-sur-Saône
tél 03 85 94 74 41

Au musée Vivant Denon, les journées consacrées à l'accueil des groupes en visites / ateliers sont le lundi, mercredi, jeudi et vendredi matin et après-midi.

Réservations :

Visites commentées tous niveaux
Visites / ateliers
Visites en autonomie
Aurélie Vallot
03 85 94 79 41
aurelie.vallot@chalonsursaone.fr

Projets sur mesure :

Fiona Vianello
03 85 94 74 41
fiona.vianello@chalonsursaone.fr

Besoin d'un accompagnement pédagogique autour des collections du musée ou pour un projet ? Notre enseignant missionné, Cyril Roure, est également là pour vous aider et vous accompagner.
cyril.roure@chalonsursaone.fr

Sur mesure

- Visites commentées adaptées à tous âges, dès la maternelle
- Première approche d'un musée
- Visites commentées générales ou thématiques
- Visites en autonomie
- Visites et pratiques, visites / ateliers
- Ateliers ou cycle d'ateliers
- Ressources pour travaux en classe

L'équipe du service des publics est à votre écoute pour bâtir ensemble des projets sur mesure.

Site internet

www.museedenon.com

Un site de présentation du musée et des ressources : agenda, expositions en cours et à venir, présentation des collections, dossiers pédagogiques, dossiers thématiques, fiches de salles...

Réseaux sociaux

Suivez les activités du musée Vivant Denon sur Facebook, Instagram et Twitter (@museedenon) : actualités, découvertes des collections, animations, présentation des métiers et des coulisses du musée...

Relayez vos productions en classe suite à une visite en nous taguant, nous les partagerons avec plaisir !

A-musée-vous !

<https://www.museedenon.com/info-pratiques/votre-visite/enfants-familles/>

13 idées d'animations à télécharger et à réaliser à la maison, en classe ou en centres de loisirs à partir des collections du musée.