

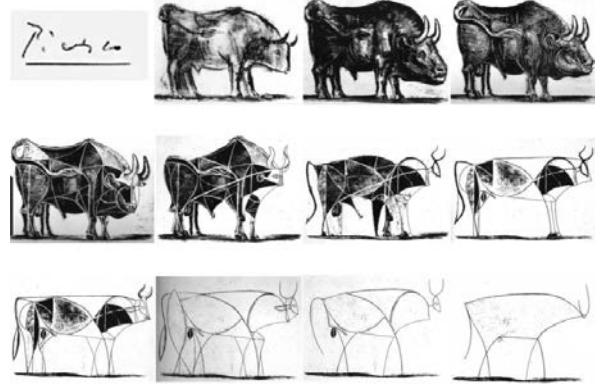
"Techniques" graphiques

On trouve comme définition du mot "technique" :

"Qui, dans les domaines de l'art, concerne les procédés de travail",

Dessiner en faisant rouler une balle de tennis trempée dans la peinture est-il une technique graphique ?

Choisir une image modèle ; corps, objet, architecture ou paysage (pas d'images publicitaires ou de mode).
Formats environ A4, avec les outils et les médiums de votre choix.



EXERCICES GRAPHIQUES :

Voici 8 exercices techniques : la technique ne signifie rien si l'on n'est pas conscient des enjeux de toute technique, c'est pourquoi ces exercices s'appellent :

Sensibilité, Spontanéité, Dépense, Jeu, Quantité, Décision, Exigence et Invention.

-Sensibilité : il va s'agir de quitter les pratiques du trait-contour et d'aborder le trait de manière plus saccadée, plus hésitante, timide, fragile.

Se rendre compte des qualités esthétiques de l'inexactitude...peut-être y prendre plaisir.

-Spontanéité : il va s'agir de contrebalancer l'exercice précédent en tentant d'imposer un **plus grand contrôle à son geste**. Osez les passages entre telle et telle forme.

Une ligne peut-être tracer de manière dynamique, continue, spontanée et ainsi interroger le rythme de travail.

-Dépense : il va s'agir de **poursuivre la réflexion abordée sur le rythme**. Ainsi, le crayonnage devra se faire le plus rapide possible, le changement de couleur de même. Avec ce procédé, il va s'agir de faire rentrer en compétition rythme de travail et volonté de contrôle. L'exercice est réussi si vous trouvez le point d'équilibre entre les deux. **C'est aussi constater que le rythme de travail se perçoit visuellement.**

-Jeu : il va s'agir de retrouver le goût de la forme délimitée et fermée. Ce qui change de l'habituel trait contour, c'est que vous avez l'obligation de délimiter absolument toutes les surfaces que vous pouvez apercevoir. C'est là que se trouve la dimension de « jeu », puisque vous devez ainsi observer toutes les surfaces de matière et surtout d'ombres et de lumière (vous pouvez utiliser des crayons gras et secs) et vous devez tenter de délimiter les zones d'ombres qui sont souvent indéfinies. **Délimiter l'indéfini, l'informe... et donc faire des choix.**

-Quantité : il va s'agir de traiter le dessin **seulement par traits courts et droits**. Comment faire naître la courbe ? C'est ainsi une question que vous ne pourrez résoudre que par la quantité. Vous êtes aussi invités à traiter la surface et, la gomme étant recommandée, de **jouer avec toutes les traces infimes que laissent un dessin qui a été effacé, repris, effacé à nouveau...** Ici, c'est le **graphisme en terme de processus et de durée** qui est à envisager.

-Décision, il va s'agir de faire comprendre que, si **en faire beaucoup reste un gage de progrès graphiques et d'apprentissage**, en faire le minimum peut être difficile. **Savoir être efficace avec peu, observer les qualités esthétiques du peu, du moins...**

-Exigence, il va s'agir de se rendre compte qu'un dessin le plus ressemblant possible fait peut-être la synthèse de tous les exercices précédents... Plus particulièrement, vous devez utiliser les crayons gras (B) pour **traiter le volume de manière fortement contrastée et d'oser des plages de noir fortes.**

-Invention : inventez votre propre processus graphique et décrivez-le en précisant quelle est la notion qui vous semble en être le centre.

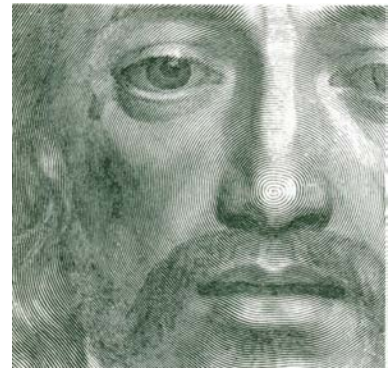
Quelques Références :



Honoré Daumier, 1808-1879



Cy Twombly



Claude Melan



Battista Franco



André Masson



Jackson Pollock



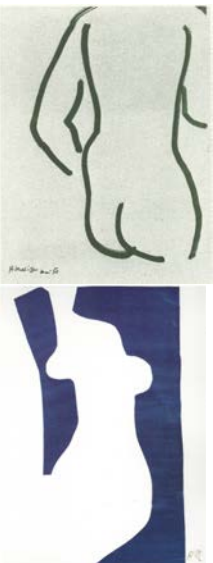
Nathalie Elemento



Pablo Picasso



Alberto Giacometti



Henri Matisse



Miquel Barcelo
Pinceaux fabriqué
avec des poils de
métal



Jean Tinguely
Machine à dessiner



Richard Long
marche et dessine