

# MÉTHODES, CONCEPTS et PRÉCEPTES

Notes de travail pour une recherche sur des concepts préconisés ou mis en œuvre dans les méthodes de dessin.

## PRÉSENTATION

Collecte de méthodes, concepts, astuces préconisés dans les ouvrages d'apprentissage du dessin de natures diverses pour en tirer ultérieurement une synthèse.

N'est pas une recherche exhaustive, mais simplement une analyse et une esquisse de synthèse sur des documents trouvés au fil du temps. N'est pas non plus une théorie.

Uniquement sur des méthodes publiées. Par manque de sources, ce qui se passe ou s'est passé dans les écoles d'art n'est pas envisagé.

Ce travail pourrait-être le début d'une recherche en profondeur sur la pédagogie du dessin.

Les méthodes se classent en traités, en cours, en informations complémentaires. La destination du cours : pour débutants, pour amateurs, pour confirmés en perfectionnement ou pour enseignants, n'est pas clairement déclarés. But apparent : atteindre le plus de public possible. Il s'agit de cours imprimés autonomes. Suppose qu'on apprend seul sans professeur ou en complément. L'ouvrage est sensé le remplacer.

Les méthodes de dessin et de peinture sont nombreuses. Elles ne sont jamais complètes. Normal le domaine est très vaste. Beaucoup de méthodes ressassent les mêmes conseils, les mêmes chemins exprime une routine ambiante. Certaines se distinguent par une pertinence particulière sur un sujet, une spécialité, des astuces. On en tire la conclusion que pour se former en dessin, il est préférable de picorer ce qu'il y a de mieux dans chaque méthode et de se faire sa méthode personnelle. Un cheminement non unique.

Les méthodes se distinguent par la définition explicite ou implicite de que l'on nomme dessin, les *a priori*, la tournure d'esprit de l'auteur, le niveau qu'il vise.

Plusieurs chemins sont possibles pour apprendre le dessin ou se perfectionner. Certains sont efficaces, d'autres moins, d'autres sont contre-productifs. L'efficacité, la pertinence des pédagogies dépendent du type de dessin que l'on souhaite pratiquer. Une distinction : le dessin purement artistique versus le dessin utilitaire. Approfondir l'opposition, développer la complémentarité Loomis – Nicolaidès.

Il n'y a pas de guide pour nous conduire vers la meilleure méthode. Penser à une méta-méthode que regrouperait un grand nombre de procédés.

# IDÉES GÉNÉRALES

## **Applications du dessin**

Les multiples applications du dessin : purement artistique, illustration, décoration, dessin narratif (bande dessinée), auxiliaire d'autres techniques (dessin industriel, sculpture), conception (design). On ne s'appesantit pas.

## **Quelques modalités de dessin**

Pas exhaustif. On ne considère pas le dessin technique et d'autres.

- Dessin *d'après nature* : dessin d'après modèle réel, recherche d'une certaine exactitude.
- Dessin *de mémoire* : le modèle n'est plus présent, savoir dessiner de mémoire est utile pour le dessin d'après nature, surtout pour le dessin rapide.
- Dessin *de reconstruction* : dessiner un objet ou une scène réaliste, c'est-à-dire plausible avec les éléments mémorisés et réarrangés mais jamais vus. Utilise la mémoire, les connaissances et la réflexion.
- Dessin *d'imagination* : dessiner des objets dont il n'existe pas de modèle (une chimère, un personnage fantastique par exemple). Une sorte de dessin de reconstruction étendu.
- Dessin *de chic* : dessiner par l'habitude des sujets, des motifs particuliers. « Je sais dessiner des moutons, ... mais pas des chevaux... »

Les modalités ne sont pas indépendantes les unes des autres. Il est rare de les distinguer. Savoir dessiner est un concept fourre-tout.

## **Dessin artistique**

Une définition du *dessin artistique* peut s'appuyer sur celle de la peinture par Nicolas Poussin :

« La *peinture* est une imitation faite avec lignes et couleurs, en quelque superficie, de tout ce qui se voit sous le soleil. Sa fin est la délectation. » (*Lettre à M. de Chambray, 1665*)

Le *dessin* est une imitation faite avec lignes et valeurs (et couleurs), en quelque superficie, de tout ce qui se voit sous le soleil. Sa fin est la délectation.

Le mot important est la *délectation*. La couleur bien qu'entre parenthèses n'est pas exclue.

Le dessin artistique peut être une fin de soi ou avoir un objectif utilitaire : décoration, illustration, bande dessinée, publicité, etc. Il reste artistique si le but de délectation est préservé.

Il peut alors intéresser les amateurs, les collectionneurs.

Former des dessinateurs artistiques et non des artistes au sens général du terme.

## **Dessin et peinture**

Il est d'usage de distinguer le dessin et la peinture :

- au dessin, le trait, l'ombre et la lumière, le monochrome,
- à la peinture : la couleur.

Cette distinction se justifie difficilement, il y a continuité, couleurs et dessin cohabitent souvent. A l'intérieur du corpus dessin peinture, il y a simplement expression d'une modalité de la vision : vision des valeurs et vision des couleurs sur les quelles on peut jouer.

Compléter la définition de Poussin en généralisant la couleur aux valeurs monochromes.

### ***Tout le monde peut apprendre à dessiner***

Ce qu'affirme un certain nombre de cours de dessin. Slogan qu'on trouve dans les méthodes contemporaines. Permet d'accroître l'audience.

Tout le monde est capable de progresser, mais tout le monde n'arrive pas au même résultat. Certains finissent par dessiner avec justesse, aisance et pertinence, les autres plafonnent et restent laborieux.

Il est rare que les méthodes se préoccupent du mode de fonctionnement cognitif, mental de chacun. On peut citer quelques exemples modernes.

### ***Quand on sait dessiner, on peut tout dessiner.***

Savoir dessiner n'est pas savoir dessiner des cas particuliers : une maison, un arbre ou un personnage, etc. Cela, c'est le dessin de chic. Savoir dessiner c'est avoir acquis une base de compétences suffisamment large pour pouvoir dessiner n'importe quel sujet.

Savoir dessiner est une qualité personnelle indépendante du médium. S'accoutumer à une technique nécessite un temps d'adaptation plus au moins long.

### ***Matériel et savoir-faire***

Deux piliers, division qu'on rencontre souvent dans les méthodes :

- 1 la connaissance du matériel, description et maîtrise technique, l'artisanat du dessin, cette compétence relève de la technologie, elle s'acquière assez facilement,
- 2 les acquis de type cognitif : transformer les facultés mentales et physiques de l'apprenant pour le rendre performant en dessin. Processus long, qui exige un investissement personnel.

Comparaison avec un entraînement sportif.

### ***L'aspect cognitif***

Apprentissage du dessin a pour but de développer certaines capacités mentales du dessinateur.

Tendance dans les méthodes modernes d'initiation : *apprendre à voir* est la difficulté fondamentale.

Apprendre à voir les formes sans a priori. Sur ce qu'elles sont. Oublier ce que l'on sait des choses pour ne considérer que ce qu'on en voit. Un certain nombre de méthodes signale cet aspect sans développer ce que cela recouvre, ni les procédés qui permettraient de compenser. Normal car lorsqu'on a dépassé ce stade, on n'a plus besoin. Parmi les méthodes consultées ici, seule Betty Edwards explicite avec une théorie discutable.

A ce propos, on trouve parfois l'expression du type « pour apprendre à dessiner, il fait désapprendre ce que l'on sait », sans trop d'explications.

Dessiner doit devenir une seconde nature. Dessiner comme le petit oiseau chante (Corot). Les méthodes anciennes ne développent pas cet aspect.

Importance de la mémoire visuelle. Processus mental important du dessin. Entre le moment où on examine le modèle et le moment où on trace, il faut conserver en mémoire l'information visuelle pour la transcrire sur le papier. Développer spécialement cette faculté (méthode de Lecoq de Boisbaudran). Le dessin aveugle(B), dit aussi japonais (Boucq).

Le dessin de contour aveugle, le dessin dit gestuel. Des éléments de la maîtrise.

### ***Des difficultés (recherche de l'habileté)***

- Recherche de la *justesse* des formes. Certainement, la qualité la plus difficile à acquérir.

- Recherche de la *traduction des volumes* exprimés par l'ombre et la lumière ou des artifices sachant que le résultat sera en 2D.
- Maîtrise de la *couleur*. Partie technologique, partie perceptive.

La perception de la profondeur n'est qu'une modalité de la perception des volumes. Elle s'appuie sur la perspective géométrique qui relève de la justesse des formes et sur l'ombre et la lumière, La perspective aérienne n'étant qu'une altération de la lumière.

### **La justesse**

La justesse est la qualité des proportions et des formes dans le dessin.

La justesse est la qualité première que l'on apprécie pour un dessinateur, mais la plus difficile à acquérir. Un dessin juste est agréable, un dessin bancal, mal maîtrisé peut-être inquiétant. Le défaut qu'on admet le moins.

La justesse n'est pas nécessairement l'exactitude, la précision. Elle doit être plausible et acceptée par le spectateur vis-à-vis du sujet. L'expression modifie la justesse. Elle peut être mise à mal en fonction de l'intention du dessinateur, elle ne doit pas résulter d'une faiblesse.

### **Penser en projections ou en volumes**

Qu'est qu'il vaut mieux faire ? Pour la justesse, faut-il mieux s'intéresser aux projections (les silhouettes) ou aux volumes ? Les deux, mon capitaine. L'alternative est peu exprimée dans les cours.

Pour le dessin de reconstruction, il semble préférable de penser en volumes pour ensuite traduire en formes planes. Problème de représentation mentale.

### **Dessin au trait, dessin par masses.**

Distinction fréquente. Fortement lié à l'outil : la plume, le crayon fin d'un côté, le fusain, le pinceau de l'autre. Le dessin colorié. Le dessin au trait est une abstraction. Le dessin de contours est un dessin des frontières, interprétable comme une dérivation spatiale. L'outil employé est plus ou moins adapté à un mode. L'artifice des hachures est un moyen classique d'obtenir des masses plus ou moins foncées par moyennage optique.

Les objets 3D se projettent dans notre œil en « masses ». Le trait traduit principalement la frontière de régions distinctes.

### **Le paradoxe de l'apprentissage du dessin ou la revanche du cerveau gauche.**

Dans l'apprentissage du dessin d'après nature, il faut distinguer deux phases apparemment contradictoires :

- Dans une première phase de l'apprentissage il est important d'apprendre à voir les choses *sans a priori*. Dessiner ce que l'on voit et non ce que l'on sait (par exemple cf. B. Edwards : dessiner grâce au cerveau droit).
- Dans une deuxième phase, il est utile d'apprendre quels sont les « invariants » des sujets, pour « voir » mieux et plus vite, pour cela apprendre ce que l'on doit regarder en priorité (utiliser le cerveau gauche pour orienter ce qu'on doit dessiner). Dessiner avec un *a priori* !

La contradiction repose sur un renversement : le fait de savoir ce qu'il faut regarder permet de mieux dessiner alors que initialement dessiner d'après le savoir était un obstacle.

Le paradoxe n'est qu'apparent. <à re-expliciter>

Apprendre ce qu'on sait des choses pour mieux voir. Exemple la perspective, les canons, l'anatomie... Utile pour le dessin d'après nature, mais aussi pour aborder le dessin de reconstruction ou d'imagination.

Voir les invariants.

### **Les invariants**

Le terme d'invariant est peu utilisé dans les méthodes de dessin. On utilise le terme de règles pour la perspective, de canons pour la figure humaine. Invariant de la vision ou des sujets.

Les invariants sont des règles générales observées sur la structure des objets qui serviront à réaliser un dessin juste.

Les groupes d'invariants utiles au dessin :

- La *perspective linéaire* et son corollaire la *théorie géométrique des ombres*.
- L'*anatomie humaine* ou la *morphologie*. Morphologie pour restreindre à ce qui est utile au dessin.

Les invariants de la perspective sont basés sur la théorie mathématique de la perspective linéaire. Cette dernière n'est pas parfaitement satisfaisante mais elle est une approximation pratique suffisante de notre vision, au moins dans un premier temps.

Les invariants de l'anatomie humaine sont au mieux statistiques, si tant est que quelqu'un ait effectivement fait des statistiques sérieuses et pertinentes sur le sujet. Ils donnent des points de repères autour desquels le dessinateur trouvera par l'observation ou le jugement la vraie position. Dans ce contexte, le terme d'invariant est assez flou... Les canons de proportion.

### **La subjectivité**

Retour sur la délectation. Une image bien construite. La composition. La notion d'effet. Les images qui attirent et celles dans lesquelles on entre. L'expression et la « décorativité ». L'image narrative, la suggestion du mouvement.

L'effet : une notion ancienne. Caractéristique d'une image qui fait que cette dernière attire, interpelle... Le relief, les volumes simulés par le clair-obscur pourquoi pas le trompe l'œil.

## **DE QUELQUES MÉTHODES**

### **Cours et traités**

Cours = proposition d'une progression pédagogique à partir de rien ou d'un niveau faible proposent une progression planifiée de l'apprentissage.

Traité = aborde des éléments de formation d'autant plus accessibles qu'on a des bases. Perfectionnement. En combinant les informations contenues dans divers traités on arrive à construire un cours. Aborde des sujets de dessin sans idée de cursus. S'adresse souvent à des personnes qui connaissent déjà le sujet. Complément de formation (boucher des trous) ou informations pour les pédagogues.

Les ouvrages combinent plus ou moins l'aspect cours et l'aspect traité.

Sans le déclarer ouvertement certains (beaucoup ?) d'ouvrages supposent des prérequis en géométrie, etc.

### **Contenu des méthodes**

Historique, les maîtres et les écoles.

Technique.

Psychologie cognitive.

Matériel

Perspective

Figure humaine

Portrait

Composition. Comment créer une image pertinente.

### **Le matériel**

Dans les ouvrages de nombreuses pages peuvent être consacrées au matériel. Autrefois, on fabriquait tout ou beaucoup soi-même. Ses crayons, ses pigments. L'artiste connaissait parfaitement les caractéristiques de son matériel car il l'avait fabriqué. Au fil du temps, les artistes et apprentis-artistes utilisent des produits manufacturés.

Historiquement, le rôle de l'apprenti était de servir d'auxiliaire pour la préparation des couleurs et autres produits.

### **Livres anciens**

Jusqu'au milieu du XIXe siècle, beaucoup de références et de justifications par :

- le *génie*, l'*antique*, les (grands) *maîtres*, le *beau* ;
- les anciens supérieurs aux contemporains (font souvent appel à Appelle) ;

Tout cela répété jusqu'au radotage.

### **Rationnel et empirique**

L'apprentissage peut être rationnel ou empirique.

Empirique, à partir de l'expérience, intuitif, pratique, acquisition de réflexes. Méthode par essai-corrrection. On fait, on évalue, on se corrige. Les élèves travaillent puis le professeur passe et met en évidence les fautes et propose une correction. Si on en reste là, il manque la synthèse.

Rationnel : On explique la bonne pratique, on applique. Méthode par théorie-application.

Le professeur explique. L'élève applique. Exemples : perspective.

En pratique, l'un n'existe pas sans l'autre, on passe de l'un à l'autre selon les nécessités.

Aussi l'imitation du maître. Le professeur impose (parfois inconsciemment) son style.

### **Une démarche classique**

- 1 La copie d'œuvres de maîtres.
- 2 Le dessin d'après des objets physiques (des objets quelconques, des moulages en plâtre).
- 3 Le modèle vivant.

La copie : on est influencé par le style du modèle.

### **D'après nature**

Commencer par l'entraînement d'après nature. Le travail de première main. On fait comme si personne n'avait dessiné avant. On n'est pas influencé par le style (et les tics) d'un « maître ».

La notion de dessin d'après nature semble avoir toujours existé. Elle a été mise en avant pour le paysage. Mais le dessin d'après modèle vivant et même d'après la bosse, est un dessin d'après le réel. Le terme d'après nature a été très utilisé pour le paysage.

### **La perspective linéaire**

Jusqu'à la fin du 19<sup>e</sup> siècle, présentée sous forme d'exposés rigoureux souvent inspirés d'exposés de mathématiques (Valenciennes, ...). On trouve les notions de ligne d'horizon, de point de vue, de perspective fuyante.

La notion de points de distance bien qu'utile n'est pas toujours présente.

À partir du 20<sup>e</sup> siècle, les exposés se simplifient au strict nécessaire. On fait plus appel à la perception. On ne peut plus compter sur la culture mathématique. La notion de points de distance disparaît. A l'aube du 21<sup>e</sup> siècle, on se limite même à *plus c'est loin, plus c'est petit*.

### **L'anatomie ou morphologie humaine.**

Le dessin de personnage. Importance du dessin de reconstruction. Utilisation souple de la notion d'invariant (canons). Présentée sous forme multiplicative (par rapport à la tête) plutôt que sous forme dichotomique (pratique).

Le nu.

Le portrait.

### **La couleur**

Sujet complexe.

Dans les méthodes de dessin-peinture, la couleur est généralement abordée de manière empirique reposant sur une formalisation souvent erronée. La théorie colorimétrique a connu récemment des développements complexes. Cependant les méthodes couramment appliquées aujourd'hui s'appuient sur des théories à un stade ancien. Restent à Chevreul. Ils ignorent les acquis de la colorimétrie moderne ou utilisation erronée car mal comprise. A la décharge des auteurs, la compréhension profonde de ces théories est complexe. Elles exigent des connaissances mathématiques assez classiques pour les scientifiques, mais qui ne font pas partie de la culture de tous.

La modélisation de la couleur fait appel à deux aspects :

- La perception visuelle de la couleur (à partir de la combinaison additive),
- La réalisation matérielle des couleurs avec la connaissance des pigments (basée principalement sur la combinaison dite soustractive -en admettant qu'elle soit exacte...-).

La complexité de la théorie colorimétrique moderne entraîne dans les exposés tout public même relativement averti des simplifications à la limite de la fausseté. On oriente vers l'empirisme. On reste sur des théories « poétiques » ou dépassées.

Autrefois, les peintres ne distinguaient pas réellement les couleurs primaires-lumière (synthèse additive) et couleurs primaires pigmentaires (synthèse dite soustractive). On considérait comme couleurs primaires : le jaune, le rouge, le bleu, sans trop de précision sur la teinte effective. Cela n'avait pas grande importance car on travaillait avec son expérience pratique. Avec ces couleurs on pouvait réaliser toutes les autres. L'amélioration de la théorie et les progrès des colorants ont fait que les couleurs primaires pigmentaires sont devenues le jaune, le cyan (bleu turquoise), le magenta (rouge pourpre).

La couleur contribue à l'expressivité ou la décorativité d'une œuvre. Son importance croit en même temps que l'évolution de l'art vers la décorativité. La couleur est au même niveau que la ligne, que le clair-obscur mais a une aura propre. Coloriste et valoriste.

Voir Handprint.com

### **La composition**

Terrain mouvant. Souvent abordé par l'analyse d'œuvres. Des méthodes n'en parlent que très

peu. Certains en restent à des règles très formelles (schémas géométriques – en L, en triangle, en diagonale, avec le nombre d'or, etc.. - sans justification). D'autres relient à la perception, au analogies visuelles, à la symbolique. Conduit à beaucoup de clichés. Ressasser les mêmes recettes. Un art qui se cultive mais ne s'explique pas ou ne s'apprend pas. Une issue : transgresser les règles si cela se justifie.

Jean François Millet cité dans Lecoq de Boisbaudran laisse toute liberté à l'intelligence et à la sensibilité de l'artiste : « J'en ai aussi rencontré de ces gens-là, qui vous disent avec tout plein d'importance et de l'air de quelqu'un très sûr de dire quelque chose qui doit rester : " *Enfin vous ne le nierez pas, il y a pourtant des règles de composition !* " *Et ils se trouvent bien fort en le disant, car ils l'ont réellement lu. Comme je crois depuis longtemps que la composition n'est que le moyen de communiquer aux autres le plus clairement et fortement possible ce qu'on a dans l'esprit, et que la pensée est toute seule capable de faire imaginer les moyens d'aboutir à cette fin-là, jugez de l'embarras...* »

« *On a souvent parlé des règles de la composition. Il n'y a pas de règles proprement dites, il y a des convenances...* » Lecoq de Boisbaudran.

### **Ce que nous apprend la chronologie.**

Les chemins pour apprendre à dessiner sont divers. Tout dépend de l'objectif de compétence recherchée, du profil « cognitif » de l'apprenant.

Les méthodes anciennes adoptent une démarche rationnelle. Qui fait appel au siècle des lumières. Au fil des siècles, les méthodes évoluent vers le sensoriel (Nicolaidès).

Morphologie et anatomie.

### **Les artifices**

Des choix qui sont censés exprimer mieux le message graphique. Dépend de l'époque, de la culture, ... L'argument est « prolonger la sensation ». Certains considèrent le réalisme poétique, d'autres préfèrent « l'elliptisme ». Tout le monde ne ressent pas les choses de la même façon, heureusement que le panurgisme est là.

## **QUELQUES SOURCES**

Source. Annotations suivant le titre. Classement chronologique par auteur.

### **GÉNÉRALITÉS**

Intérêt des ouvrages anciens : la rareté des illustrations (gravures) jusqu'à la seconde partie du 19<sup>e</sup> siècle, pour des raisons de faisabilité à l'époque, fait que tout est expliqué.

Beaucoup de méthodes sont construites sur un ou des a priori : la tradition, des observations plus ou moins statistiques, des justifications cognitives...

Méthodes modernes évoluent vers les plaisirs du dessin en reportant ou minimisant les savoirs plus « rationnels ».

Le dessin est essentiellement un savoir-faire.

Classement chronologique par auteurs.



## AVANT LE DIX-HUITIÈME SIÈCLE

### **Léonard de Vinci**

Léonard de Vinci (1452-1519)

Léonard de Vinci (auteur), Nicolas Poussin (illustrations) : *Le Traité de la peinture*, réimpression intégrale de l'édition de Bologne (1786) d'après celle de 1651 publiée à Paris (français), 1<sup>er</sup> janvier 1982 (Jean de Bonnot).

Traité. Collection de principes sur le dessin. Recherche d'invariants. Sans synthèse.

Ni cours, ni traité mais comme des notes prises au long d'une pratique et d'une réflexion. Beaucoup de méthodes ultérieures se réfèrent à ce traité.

## DIX-HUITIÈME SIÈCLE ET TOUT DÉBUT DIX-NEUVIÈME

### **Charles-Antoine Jombert**

Charles-Antoine Jombert, *Méthode pour apprendre le dessin*, 1755, pages.

#### *Table des matières*

- 1 De la structure du corps humain
- 2 Des règles de la proportion du corps humain
- 3 De l'étude du dessin
- 4 De la pratique du dessin
- 5 Des principales statues antiques qui se voient à Rome et en d'autres endroits d'Italie
- 6 De l'ordre qu'on doit tenir dans l'étude du dessin et de ses différentes parties
- 7 Contenant diverses pratiques et inventions pour copier un dessin ou un tableau
- 8 Description et usage de la chambre obscure pour le dessin.

#### *Commentaire*

Part d'emblée sur la figure humaine. Le plus important à son époque. Considéré comme le plus important et le plus difficile. Qui peut le plus peut le moins.

Invariants reposant sur le « beau ».

Invariants sur la statuaire antique. Des dimensions absolues dans un cas particulier.

### **Pierre-Henri de Valenciennes**

Pierre-Henri de Valenciennes, *Éléments de perspective pratique*, première édition 1801, édition consultée 1820, x pages.

Traite de la perspective. Cours de perspective rigoureux à objectif artistique mais dans une approche mathématique.

Complété par un texte sur le genre du paysage.

### **Lambert Libert**

Lambert Libert, *Traité élémentaire et pratique du dessin et de la peinture, à l'usage des jeunes artistes*, 1811

#### *Plan*

Partie 1 - Des différentes manières de dessiner.

Des contours. Manière de dessiner la figure. Manière du quarré intellectuel. Des ombres. Pour faire de bons crayons blancs. Crayons noirs. Manière de préparer des teintes à l'encre de la Chine. Du choix des pinceaux et de leur usage. Parties des figures à l'encre de la Chine. Pour faire du beau bistre. Pour ôter les plis d'un dessin. Des panneaux. Pour laver de grandes parties. Du paysage à l'encre de la Chine et au bistre. De la touche et de la manière d'opérer. Manières de tracer les

formes. De la vapeur ou perspective aérienne démontrée par le paysage, fig. 1. Du clair-obscur et de la composition. Des reflets. Des repos. Fig. 1, du foyer de lumière et du point le plus lumineux. Fig. 1, étendue, liaison de lumière et suite de la composition. Des ombres ou privations de lumière et suite des Reflets. Fig. 1. Des eaux. Des arbres et de la manière de les dessiner. Principes raisonnés sur la Fig. 2. Procédés pour dessiner d'après nature. Observations sur la perspective linéaire. Des champs propres à entourer les dessins, et fonds de papiers pour remonter les vieilles estampes.

## Partie 2 - De l'aquarelle

Couleurs propres au lavis. Glace à broyer, et palette à peindre. L'aquarelle et la gouache. Préparation des couleurs. Procédés et manière de laver à l'aquarelle. Aperçu pour peindre à l'aquarelle le paysage. Fig. 1. Vernis excellent pour incorporer ou placer sur les couleurs vigoureuses en détrempe, et propre à appliquer sur les tableaux fraîchement peints à l'huile. Couleurs propres à la gouache, et manière de les préparer. Procédés pour peindre à la gouache.

## Partie 3 - De la peinture à l'huile en général

Manière d'apprêter les toiles. Apprêt des panneaux. Des différentes manières de peindre à l'huile. Vernis propre à peindre et retoucher les tableaux. Autre vernis plus beau. Préparation des palettes. Apprêt des couleurs propres à l'huile et leurs qualités. Manière de placer les couleurs sur la palette. Pour ébaucher et finir à huile le paysage, fig. 1. Ébauche du ciel et des lointains. Résultat du fini et dernières couleurs de ces parties. Ébauche du second plan. Dernières couleurs de ces objets. Ébauche du premier plan. Manière de terminer ces objets. Suite de l'apprêt des couleurs. Premier vernis pour les tableaux à l'huile. De la figure et des sujets historiques. Principes des carnations démontrés sur la fig. 3. Manière de traiter la fig. 4, et aperçu pour toutes espèces de carnations. Procédés pour peindre le portrait et observations pour la ressemblance.

*Commentaire.*

Présentation par l'exemple, empirique.

Conseil : préconise de commencer l'étude du dessin par le plus difficile : la figure humaine. Qui peut le plus, peut le moins ?

Une série de conseils qui apparaissent quand on en a besoin. S'appuie sur des exemples de sujets.

### **Rodolf Töpfer**

Rodolf Töpfer :

Pas un cours. Une approche plaisante, limitée au lavis.

## **DIX-NEUVIÈME SIÈCLE**

### **Delacroix**

Delacroix, *Journal*, Plon éditeur.

Le journal contient des réflexions notées en vue de la rédaction d'un ouvrage sur les Beaux-Arts. Il existe un ouvrage contemporain qui tente de reconstituer l'intention de Delacroix à partir du journal et des autres écrits.

Delacroix soutient une méthode due à Mme Cavé. Objectif : justesse du dessin. Copie. On contrôle son dessin par comparaison avec un calque. Objectif voisin de Bargue combiné au « sight-sizing ». Ce dernier est plus riche et fait travailler d'autres qualités.

### **Delaistre**

Louis Delaistre : *Cours méthodiques du dessin et de la peinture*, 1844, Carilian-Goery et V<sup>or</sup> Dalmont, Paris, tome 1 et tome 2

### **Antoine Étex**

Antoine Étex, *Cours élémentaire de dessin*, 1877

#### *Table des matières*

- 1 Éléments de géométrie
- 2 Perspective (élémentaire, conseil de la perception, points de distances -assez ignoré actuellement-)
- 3 Mécanique (initiation au concret et sensibilisation au mouvement)
- 4 Architecture

- 5 Dessin
- 6 Sculpture
- 7 Peinture
- 8 De la peinture des anciens
- 9 Résumé

### *Commentaire*

Un cours. Commence par des bases de géométrie élémentaire. Perspective élémentaire, conseil de la perception, points de distances, échelle fuyante. Chapitre peu fréquent de mécanique dans un cours de dessin. Cette sensibilisation au mouvement est rare, sinon unique dans un cours de dessin de base. Sans doute intéressant pour le sculpteur. Actuellement intérêt pour la BD qui se préoccupe particulièrement de la traduction du mouvement.

### ***Lecoq de Boisbaudran***

Horace Lecoq de Boisbaudran : *L'éducation de la mémoire pittoresque et la formation de l'artiste*, Paris, Henri Laurens éditeur.

Considérations sur l'enseignement du dessin. Démarche classique par copie.

Parties :

- 1 Éducation de la mémoire pittoresque.
- 2 Coup d'œil sur l'enseignement des Beaux-Arts.
- 3 Lettres à un jeune professeur.

La méthode de dessin proprement dite commence à la troisième partie : *Lettres à un jeune professeur*. De manière générale, importance donnée au travail du dessin de mémoire.

### ***Charles Bargues***

Charles Bargues : *Cours de dessin*, avec le concours de Jean-Léon Gérôme, Paris, Goupil éditeur

N'est pas un cours, mais un support de cours constitué de planches destinées à être copiées. But : mettre à disposition des apprenants des exemples de dessin « de qualité » pour la formation par copie. Partie de la méthode classique : copie de gravures.

Pour plus de précision voir dans ce chapitre Gérald M. Ackerman. Reprise de cette méthode en fin du 20<sup>e</sup> siècle. Renouveau du classicisme.

### ***Harold Speed***

Harold Speed : *La pratique et la science du dessin*, Londres, 1913.

N'est pas un cours, ni un traité. Mais le développement de conseils approfondis pour des étudiants, pourrait donner des conseils pour les enseignants. Élargir les points de vue (!!!??), prendre du recul. Méta dessin.

Cohérence des concepts importants du dessin (et de la peinture).

Au lieu de l'argument cerveau gauche et cerveau droit, dans des méthodes récentes, justifie par le sens du toucher développé avant le sens de la vision.

La technique est abordée rapidement à la fin.

Chapitre *Académique et conventionnel*.

**Beaucoup de notions dont on ne parle pas (dans les cours pour débutants)**

Dessin = transmettre une sensation, un sentiment.

## VINGTIÈME SIÈCLE

### **George B. Bridgman**

George B. Bridgman, *Anatomie constructive*, C. Bridgman, Publisher, Pelham, New York, 1920.

Traité de morphologie. Dessin de figures autrement dit de personnages. A étudié en France les formations académiques.

### **Kimon Nicolaïdes**

Kimon Nicolaïdes : *The natural way to draw*, copyright 1941, , Houghton Mifflin, Company Boston.

Décédé en 1938. Publication posthume en 1941. Une approche empirique. Progression organisée selon un plan d'étude rigoureux.

Une méthode qui se distingue fortement des autres :

Dessin de contour aveugle (sera repris par Betty Edwards)

Dessin « gestuel ». Expression du mouvement et introduction au croquis rapide.

Le « crayonnage » spontané est un dessin « naturel ». En opposition avec beaucoup d'autres méthodes qui préconisent un dessin propre et serré.

### **Andrew Loomis**

Cours en plusieurs ouvrages :

- *Fun with a Pencil (1939)*
- *Figure Drawing for All It's Worth (1943)*
- *Creative Illustration (1947)*
- *Successful Drawing (1951)*
- *Drawing the Head and Hands (1956)*
- *The Eye of the Painter (1961)*

Très complet dans sa catégorie. Une approche rationnelle. un grand nombre de dessinateurs et de pédagogues américains se réclament de sa méthode.

### **Frank Reilly**

A notre connaissance, Franck Reilly n'a pas publié de méthode. Heureusement, certains de ses étudiants ont publié leurs notes de cours remises en forme. Par exemple : Doug Higgins : *The Frank Reilly school of art*, 2006. Autres exemples dans les sites web d'anciens élèves.

Une progression classique (à reconstituer). Une pédagogie pensée. Méthode rationnelle.

Entre autres originalités : la *figure en six traits*. Un moyen de simplifier la figure humaine à des lignes essentielles.

Objectif de créer des images. Applications utilitaires. Grande rationalité, sans esprit de système.

### **Burne Hogarth**

Burne Hogarth : *Le dessin sans peine*, 1970, Evergreen-Taschen <rechercher la première édition>

Ne traite pratiquement que le dessin de « figure ». Le nu, série d'invariants non métrique. Re-proche de certains dessinateurs et pédagogues : les exemples de dessins sont du genre Superman. Non justifié, car l'important n'est pas le style des exemples qui est effectivement très typé, ce sont les règles générales basées sur des invariants pratiques (approchés) de la figure humaine.

### **Jean le Feuvre**

Jean Le Feuvre : *Conseils pratiques sur le dessin*, 1951, éditions Bornemann, Paris.

Petit ouvrage, succinct et rapide, très condensé. Un résumé de l'essentiel du dessin classique.

**Betty Edwards**

Betty Edwards : *Dessiner grâce au cerveau droit*, 1982, Mardaga et autres ouvrages.

Oublier ce qu'on sait des choses pour représenter strictement ce qu'on voit. Rôle dévolu au cerveau droit selon B. E. Introduit le dessin de contour aveugle comme point d'entrée pédagogique. La formalisation par cerveau gauche et cerveau droit ne me semble pas d'une grande solidité scientifique mais c'est une façon de faire passer des préceptes utiles.

Voir lus haut « Le paradoxe du dessin » ou la revanche du cerveau gauche.

Parmi toutes les méthodes peut-être celle qui explicite le plus « dessiner ce que l'on voit et non ce que l'on sait »

**Kchen**

Pas de publication à notre connaissance. Un site très intéressant qui a disparu. Une série de « paper-boards » fait en cours, desquelles on peut reconstituer une méthode.

Exemple qui ressemble le plus à un cours par essais-corrections. Dessin de la figure humaine s'appuyant sur des invariants.

Des élèves se rassemblent pour dessiner d'après modèle vivant. Le professeur arrive en fin de séance pour faire des corrections individuelles cas par cas, complété par une synthèse des corrections. Mise en ligne des « paper-board » d'un cours fonctionnant par corrections. Les feuilles de corrections rassemblées et réordonnées constituent en elles-mêmes un cours pratique de dessin de la figure humaine.

**VINGT-ET-UNIÈME SIÈCLE**

**André Scobeltzine**

André Scobeltzine : *Apprendre à dessiner*, 2008, Oskar Éditions (2011)

*Table des matières essentielle*

1 Une pédagogie pour notre temps	9 Pour pratiquer la perspective linéaire
2 Avant de commencer	10 Pour jouer avec visages et expressions
3 Pour s'initier au langage graphique	11 Pour entrer dans l'univers du classicisme
4 Pour dessiner en proportions	12 Pour être résolument moderne
5 Pour créer des personnages	13 Quelques expériences de plus
6 Pour travailler en beauté	
7 Épilogue	
8 Pour suggérer la troisième dimension	

Dessin par le plaisir du crayon. Progression. Approche combinant plusieurs aspects. Pour inculquer le goût du dessin, du croquis aux architectes.

**Gérald M. Ackerman et autres contributeurs**

L'ouvrage de Gérald Ackerman est en quelque sorte une nouvelle publication des planches de Bargue, augmentée d'informations complémentaires qui en fait pratiquement une méthode. Combinée avec le sight-sizing. Méthode d'entraînement efficace pour cultiver la précision. Mais sans prétention artistique. Un millimètre d'erreur, c'est trop.

Le renouveau du dessin aux US.

Repris dans de nombreux pays : Suède, Brésil,

#### *Table des matières essentielle*

- Introduction
- Modèles d'après la bosse
- Modèle d'après les maîtres
- Exercices au fusain pour préparer à l'étude de l'académie d'après nature
- Annexe 1 : la brochure de Goupil : Des modèles de dessin
- Annexe 2 : la technique de sight-sizing.

#### **Max Royo**

Max Royo : Apprendre à dessiner, **pdf disponible sur [www.maxroyo.com](http://www.maxroyo.com)**, Licence Creative Commons 6 2.0

#### *Table des matières*

Apprendre à dessiner

Partie 1 : Avant de débiter

Prélude au dessin. Commençons en douceur. Pourquoi apprendre le dessin ? Le dessin numérique. Le soi-disant talent

Partie 2 : La pratique pour progresser

L'entraînement de l'œil. Ne voyez plus, observez ! Comment atteindre l'éveil ? Voir les choses telles qu'elles sont. Pratique et jeux. L'entraînement de la main. Croquis plutôt que dessins finis. Comment avoir un trait vivant ? Pourquoi se passer de la gomme ? Pratique et jeux

Partie 3 : La théorie, avant tout un ressenti

La vision humaine. Une vision en cône. Une vision binoculaire. Une vision sphérique. La zone périphérique grise. Vision et surface 2D.

Partie 4 : Annexes

Matériel artistique et son utilisation. De quoi ai-je réellement besoin ? Crayons à papier. Les supports. Pastels et fusains. Peintures et encres. Stylos, gommes et accessoires.

Insiste sur des aspects composition d'une image. Se rapproche par certains points de Harold Speed mais avec une présentation contemporaine.

#### **Stanislav Prokopenko**

Site Web. Une façon moderne de faire du Loomis.

Au départ une série de vidéos explicitant des principes de Loomis. Utilisation des outils modernes pour l'acquisition pratique et efficace de l'anatomie. Bonne présentation des bases, du portrait de la figure humaine. Présentation très agréable. Au cours du temps le site évolue. Dommage qu'à vouloir traiter de pleins de sujets dans tous les sens, l'organisation et l'objectif du site deviennent confus

## **UNE FILIATION PÉDAGOGIQUE**

Liste des pédagogues. Le dessin utilitaire. Pour en faire un métier comme les autres.

Rationalité, efficacité. Se réclame ouvertement de l'enseignement académique français. Filiation affichée (article à retrouver) Gérôme, Brigdman, Reilly, Loomis, contemporains (Prokopenko).

Dessin utilitaire : au service d'un objectif externe : la publicité, la bande dessinée, l'illustration...

## EN GUISE DE CONCLUSION

Selon leur culture, leur sensibilité, leur auditoire, les divers auteurs ne traitent qu'un aspect du dessin ou n'accordent pas la même importance à chacun des aspects.

En particulier, Nicolaïdes et Loomis, auteurs de méthodes très construites ont des approches opposées. Dans une certaine mesure, elles se rejoignent à la fin.

Les pédagogues du dessin ont rarement une démarche rigoureuse. Divers chemins sont possibles.

Appel pour une recherche approfondie sur l'apprentissage du dessin. Pas limitée à un auteur particulier. Travail de synthèse pourrait enrichir, éviter les positions dogmatiques. Travail considérable.

# TABLE DES MATIÈRES

<b>Présentation.....</b>	<b>1</b>
<b>Idées générales.....</b>	<b>2</b>
Applications du dessin.....	2
Quelques modalités de dessin.....	2
Dessin artistique.....	2
Dessin et peinture.....	2
Tout le monde peut apprendre à dessiner.....	3
Quand on sait dessiner, on peut tout dessiner.....	3
Matériel et savoir-faire.....	3
L'aspect cognitif.....	3
Des difficultés (recherche de l'habileté).....	3
La justesse.....	4
Penser en projections ou en volumes.....	4
Dessin au trait, dessin par masses.....	4
Le paradoxe de l'apprentissage du dessin ou la revanche du cerveau gauche.....	4
Les invariants.....	5
La subjectivité.....	5
<b>De quelques méthodes.....</b>	<b>5</b>
Cours et traités.....	5
Contenu des méthodes.....	5
Le matériel.....	6
Livres anciens.....	6
Rationnel et empirique.....	6
Une démarche classique.....	6
D'après nature.....	6
La perspective linéaire.....	7
L'anatomie ou morphologie humaine.....	7
La couleur.....	7
La composition.....	7
Ce que nous apprend la chronologie.....	8
Les artifices.....	8
<b>Quelques sources.....</b>	<b>8</b>
Généralités.....	8
Avant le dix-huitième siècle.....	9



## NOTES DE TRAVAIL

Léonard de Vinci.....	9
Dix-huitième siècle et tout début dix-neuvième.....	9
Charles-Antoine Jombert.....	9
Pierre-Henri de Valenciennes.....	9
Lambert Libert.....	9
Rodolf Töpfer.....	10
Dix-neuvième siècle.....	10
Delacroix.....	10
Delaistre.....	10
Antoine Étex.....	10
Lecoq de Boisbaudran.....	11
Charles Barges.....	11
Harold Speed.....	11
Vingtième siècle.....	12
George B. Bridgman.....	12
Kimon Nicolaidis.....	12
Andrew Loomis.....	12
Frank Reilly.....	12
Burne Hogarth.....	12
Jean le Feuvre.....	12
Betty Edwards.....	13
Kchen.....	13
Vingt-et-unième siècle.....	13
André Scobeltzine.....	13
Gérald M. Ackerman et autres contributeurs.....	13
Max Royo.....	14
Stanislav Prokopenko.....	14
<b>Une filiation pédagogique.....</b>	<b>14</b>
<b>En guise de conclusion.....</b>	<b>15</b>