

Trois défis en noir et blanc

Défi n° 1 : du noir, fais surgir la lumière...

Matériel nécessaire : des feuilles blanches, un crayon de papier, une gomme.

En général, les dessinateurs, lorsqu'ils veulent indiquer la lumière sur leur dessin, mettent des ombres, et par contraste avec l'ombre, la lumière apparaît.

Ici, **ton défi va consister à partir de l'ombre à faire surgir la lumière.**

Comment ? Avec une simple gomme...

Avant de se lancer dans une production qui prendra beaucoup de temps, il vaut mieux faire des essais, regarder ce que cela donne, regarder des œuvres d'artistes pour se donner d'autres idées, puis seulement ensuite, décider de ce que l'on va faire et se lancer dans la production finale.

Etape 1 : Expérimente

Prépare plusieurs feuilles, pas trop grandes, des quarts de feuilles A4 (c'est-à-dire des A6) par exemple. **Colorie-les entièrement avec un crayon de papier.** Fais en sorte qu'on ne voit pas trop les traits de crayon. Pour cela, penche ton crayon, il doit être presque parallèle à la feuille. Repasse sur ton crayonnage en changeant de direction.

Et maintenant amuse-toi à allumer la lumière sur tes feuilles grises...

Comment ? Avec ta gomme !

Celle-ci devient un outil de dessin. Elle permet de faire des formes très douces, de plus en plus blanches si tu repasses plusieurs fois sur les traces (et que tu nettoies souvent ta gomme), ou d'un gris très doux si tu n'appuies pas trop.

Amuse-toi, sur tes différentes petites feuilles, à explorer les différentes possibilités de cette technique. Tu n'as pas besoin de représenter quelque chose de particulier, tu verras que des formes un peu fantomatiques, révélées par la lumière, cela peut être très beau.

Cette technique convient particulièrement bien pour exprimer des formes douces, courbes, bien qu'on puisse aussi gommer de façon précise. Une technique idéale pour la fumée, les volutes, l'eau, les nuages, le rêve, les fantômes, les paysages ou les formes un peu fantastiques...

Etape 2 : Trouve d'autres idées grâce aux autres : tes camarades et les artistes

Il sera intéressant maintenant de réunir les expérimentations de tes camarades et de faire l'inventaire de toutes les possibilités que le groupe a trouvé.

Cette étape est faite pour que chacun puisse partager ses idées avec les autres. Il n'y a pas de problème à prendre l'idée de quelqu'un d'autre, il n'y a pas de problème non plus à donner son idée. Cela enrichit tout le monde. Les idées, c'est fait pour être partagé, on est plus intelligents à plusieurs !

Surtout, conserve tes expérimentations ! Vous pouvez décider de les agencer dans une production collective qui pourra être affichée. Cela permettra à chacun de se souvenir des idées de tous. Ou

bien, tu peux les coller dans ton cahier d'arts plastiques. Dans ce cas, tu peux lister par écrit le matériel nécessaire et expliquer en quelques mots comment tu as fait pour réaliser l'expérimentation. Tu te constitueras ainsi une collection d'idées dans laquelle tu pourras puiser pour des projets futurs.

C'est également le moment d'aller chercher des idées auprès des artistes qui, comme toi, ont utilisé le noir et blanc pour réaliser des œuvres. Il ne s'agit pas de copier, mais de s'inspirer des choses que tu trouves intéressantes pour nourrir ta propre recherche. Les artistes aussi font comme cela. Personne ne crée quelque chose de nouveau à partir de rien. C'est le « mélange » de toutes les idées qu'on a eu et de celles qu'on a vu réalisées par d'autres qui permet à la création nouvelle d'être riche et intéressante et de « parler » à tout le monde.

Etape 3 : Lance-toi dans une production plus importante

Si la technique te plaît, tu peux te lancer dans une production plus ambitieuse sur un sujet qui te tient à cœur.

Sur ta production finale, tu peux intervenir avec une autre technique pour souligner et mettre en valeur certaines parties si tu penses que c'est nécessaire.

Défi n° 2 : D'un trait net, inventer des mondes...

Matériel nécessaire : des feuilles blanches, un feutre fin noir ou à défaut, un stylo noir.

Tu as expérimenté, dans ton 1^{er} défi, une technique tout en souplesse, en douceur qui permet de rendre le flou, les nuances...

Ton 2^e défi va prendre le contrepied. Tu vas travailler avec un outil très précis, le stylo à bille ou le feutre fin noir.

Beaucoup d'artistes créent leurs œuvres à partir de règles du jeu. Avec cela, on est moins perdu dans la page blanche ! Le défi numéro 2 consiste à tester des petits jeux de dessin dans le but de te constituer la collection la plus grande possible de méthodes d'utilisation de ton feutre ou stylo.

Il faudra bien sûr agrandir la collection au niveau de la classe en partageant les idées.

Pour que cette collection soit également jolie à regarder, tout le monde va utiliser pour ses expérimentations le même format de papier, pas trop grand, par exemple des carrés de 7 cm. En les assemblant tous sur un grand panneau ou grâce à un fil nylon, cette collection aura sans doute belle allure ! Elle aura également l'avantage d'être visible de tous et chacun pourra y puiser des idées (ce sera fort utile pour le défi n°3 !) Une fois que la classe n'en n'aura plus besoin, ces carrés pourront être collés dans le cahier d'arts plastiques et commentés (matériel, technique utilisée) pour resservir à l'occasion d'un autre projet.

Expérimentation n°1 : Fais du flou avec du net !

Trouve un moyen de faire un dessin flou, sans contour précis avec ton feutre ou ton stylo. Comment vas-tu t'y prendre ? Ton dessin n'est pas forcé d'être figuratif : il peut ne rien représenter ou juste des formes sans qu'on reconnaisse quelque chose en particulier.

Expérimentation n°2 : Remplis ton carré avec un dessin fait sans lever le feutre, attention, aucune ligne ne doit se croiser.

Là encore, n'essaye pas de représenter quelque chose, laisse ton feutre se promener sur la feuille...

Un truc : si, sans faire exprès, tu as levé le stylo avant d'avoir fini ton dessin, repose la pointe exactement là où tu étais et continue.

Réalise plusieurs essais en essayant de trouver des façons de faire différentes à chaque fois.

Expérimentation n°3 : Fais un dessin avec seulement des traits horizontaux (si tu préfères, tu peux choisir les traits verticaux ou les obliques).

Expérimentation n°4 : Remplis ton carré avec un dessin composé d'une ligne continue. Elle ne peut être que verticale et horizontale. Trace-la à main levée, n'utilise pas la règle.

Fais un dessin où les croisements de lignes sont interdits et un autre où ils sont autorisés.

Expérimentation n° 5 : Fais un dessin en utilisant toujours un même signe.

D'abord, choisis ton signe : cela peut être une forme géométrique, une lettre, un tracé très simple. Il doit être très facilement reproductible. Cela devient ton unique « matériau » pour réaliser une composition.

Et maintenant, lance-toi, trouve un moyen pour reproduire ton signe sur l'espace de la feuille de manière à produire un effet plastique. Par exemple, tu peux vouloir donner une impression... d'équilibre ou de déséquilibre, d'harmonie ou de désordre, de calme ou d'agitation... A toi de choisir !

Attention, Ton dessin ne doit pas être figuratif (il ne doit pas représenter quelque chose).

Tu peux jouer sur la taille de ton signe, sur sa disposition dans l'espace de la feuille (la composition de ton dessin) : répartition régulière des signes, jeu sur des rythmes ou utilisation des contrastes avec espaces laissés blancs et d'autres très remplis, etc.

Partage tes idées, découvre celles des autres

Pour toutes ces expérimentations, il sera important de partager les idées avec tes camarades. Ainsi, vous vous constituerez une collection de possibilités variées d'utilisation du feutre ou du stylo noir. C'est comme si chaque proposition était un mot. Pour raconter une histoire, exprimer un sentiment ou un ressenti, on a besoin de mots... Maintenant, tu as tout un langage plastique à ta disposition pour exprimer des idées, des ressentis, pour raconter des histoires par le dessin.

C'est aussi le moment d'aller voir ce qu'on fait les artistes pour se donner encore plus d'idées.

Défi n° 3 : Un dessin hautement expressif ...

Matériel nécessaire : des feuilles blanches, un crayon de papier, une gomme, un feutre fin noir ou à défaut, un stylo noir.

Tu as expérimenté, dans les deux premiers défis, des techniques très différentes, l'une toute en souplesse, en douceur qui permet de rendre le flou, les nuances, l'autre, basée sur la précision des traits, qui permet de réaliser des effets très graphiques.

Tu as maintenant tout ce qu'il te faut pour t'exprimer plastiquement, par le dessin... Inutile pour cela de forcément représenter quelque chose, ton dessin peut être non figuratif mais hautement expressif !

A toi maintenant de te lancer dans un projet plus personnel.

Par exemple, tu pourrais essayer de donner une certaine impression au spectateur qui regarde ton dessin :

- une impression de douceur ou une impression de violence,
- une impression de tranquillité ou une impression de chaos,
- une impression de joie ou une impression de tristesse,
- une impression de... à toi de t'interroger sur ce que tu as envie ou besoin d'exprimer.

Et pourquoi pas essayer de rendre plusieurs impressions différentes à des endroits différents de la feuille ?

Bien sûr, il peut être intéressant de faire des essais, des schémas, voire d'écrire tes intentions sur ton cahier d'arts plastiques (ce que tu as envie de dire ou de faire ressentir à celui qui regardera ton dessin). Mais ce n'est pas obligatoire. Chacun fonctionne différemment quand il s'agit de créer. Certains ont besoin d'essayer, de prévoir, de programmer, de penser leur dessin à l'avance. D'autres préfèrent se lancer à l'aventure et trouvent leurs idées au fur et à mesure. C'est en pratiquant que tu sauras quel(le) artiste en herbe tu es et comment tu fonctionnes en tant que créateur.

Ce que tu auras appris en faisant cela

- Tu auras appris à être inventif/inventive et à chercher des solutions pour obtenir des effets différents à partir d'un même outil.
- Tu as appris à mener un projet plastique d'un bout à l'autre :
 - Tu as recherché des moyens d'expression, un langage plastique nouveau à travers des expérimentations et des découvertes d'œuvres d'artistes.
 - Tu as utilisé ces recherches pour réaliser une création plastique en fonction d'une intention (quelque chose que tu voulais exprimer).
- Tu auras découvert d'autres expressions (celles des artistes, celles de tes camarades), tu auras appris à expliquer et partager tes idées, à apprécier et respecter celles des autres.

Pierrette Bloch, 1928-2017

https://galerie-karsten-greve.com/fr/pierrette_bloch/works/paperworks#1

Une série d'œuvres à visionner

<https://www.beauxarts.com/grand-format/pierrette-bloch-reine-de-la-nuit/#&gid=1&pid=1>

Un diaporama de 5 images commentées.

<http://www.olivia-benveniste.com/>

Dessinatrice basée à Strasbourg, figuratif et non figuratif...

Une galerie consacrée à l'art brut

<https://christianberst.com/exhibitions/exhibition-270#artworks>

Des dessins entre figuration et abstractions (pour certains)

<http://www.louiscarre.fr/artistes/henri-cueco>

Des écritures dessinées et d'autres choses

<https://henrimichaux.guggenheim-bilbao.eus/fr/exposition>

<https://www.beauxarts.com/expos/cy-twombly-une-retrospective-exceptionnelle-au-centre-pompidou/>

« *Le trait, si souple, si léger ou incertain soit-il, renvoie toujours à une force, à une direction ; c'est un énérgon, un travail, qui donne à lire la trace de sa pulsion et de sa dépense* ». Autrement dit, Cy Twombly « *impose un matériau, non comme ce qui va servir à quelque chose, mais comme une matière absolue manifestée dans sa gloire. Le pouvoir démiurgique du peintre est qu'il fait exister le matériau comme matière ; même si du sens surgit de la toile, le crayon et la couleur restent des "choses", des substances entêtées, dont rien (aucun sens postérieur) ne peut défaire l'obstination à "être là".* »

Barthes à propos de Twombly

Enseignant

- Des productions, plutôt claires qui ont été beaucoup gommées ou d'autres au contraire où le noir domine.
- Des productions où les dessins à la gomme ont été plutôt graphiques, allant vers la ligne

Ce que tu auras appris en faisant cela