

# Focus : Geste digital et nouvelles modalités du dessin

Cette lettre propose un focus sur le dessin digital. La rencontre entre le dessin dit "traditionnel" et la création artistique numérique bouscule en effet les repères et ouvre de nouvelles possibilités d'exploration et de pistes de travail avec les élèves en lien avec les programmes d'arts plastiques.

La lettre a été élaborée en complément de la ressource « Mille Lignes » proposant, dans le cadre du protocole sanitaire, des pistes de travail questionnant la pratique du dessin dans sa richesse et sa complexité (à retrouver ici : [https://pedagogie.ac-rennes.fr/sites/pedagogie.ac-rennes.fr/IMG/pdf/mille\\_lignes.pdf](https://pedagogie.ac-rennes.fr/sites/pedagogie.ac-rennes.fr/IMG/pdf/mille_lignes.pdf))

Mille Lignes

## CULTURE : LE DESSIN À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE

L'exposition Artistes et Robots : <https://www.grandpalais.fr/fr/evenement/artistes-robots> a permis d'explorer la question du geste artistique à l'ère du numérique.

Cette exposition, qui a eu lieu au Grand Palais à Paris du 5 Avril au 9 Juillet 2018, comportait trois axes : « La machine à créer », « l'œuvre programmée » et « le robot s'émancipe ». L'exposition a soulevé plusieurs interrogations sur la place de la technologie dans le monde de l'art et la redéfinition même du statut de l'artiste.

Dossier pédagogique de l'exposition : [https://www.grandpalais.fr/pdf/Dossier\\_Pedagogique\\_ARTISTESetROBOTS.pdf](https://www.grandpalais.fr/pdf/Dossier_Pedagogique_ARTISTESetROBOTS.pdf)

### LA MACHINE À DESSINER : PATRICK TRESSET

Lors de cette exposition, Patrick Tresset a notamment présenté son œuvre « Human Study #2 : la grande vanité au corbeau et au renard » de 2018. Le dispositif comprend trois robots. Ces robots comprennent des caméras et bras articulés permettant ainsi d'exécuter une nature morte en direct.

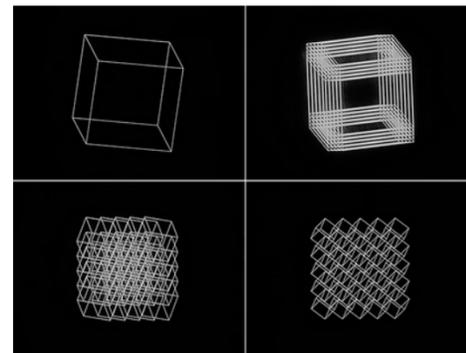
A découvrir ici : <https://patricktresset.com/new/>



### L'ŒUVRE PROGRAMMÉE : MANFRED MOHR

Manfred Mohr (1938-) est un des premiers artistes de l'art génératif et informatique. « Cubic limit » montre une déclinaison de formes cubiques. Les formes ont été directement tracées par un faisceau lumineux sur un film 16mm. En parallèle, l'artiste a exposé une série de 46 dessins, intitulée P-200-E, réalisée par un traceur qui explore la structure même du cube.

A découvrir ici : <http://www.emohr.com>



### LE ROBOT S'ÉMANCIPE : CHRISTA SOMMERER ET LAURENT MIGNONNEAU

Dans l'installation interactive « Portrait on the Fly », 2015, Christa Sommerer et Laurent Mignonneau, une nuée de « mouches », d'innombrables points définissent les contours d'un portrait dynamique, fuyant, alors que le spectateur se situe devant le dispositif.

A découvrir ici : <http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/>



**Le dessin déployé dans l'espace**  
Adrien M et Claire B.

La compagnie Adrien M et Claire B, fondée à Lyon en 2011, parvient à mêler création artistique et innovation technologique, créant ainsi des œuvres hybrides à la croisée des arts visuels, de l'installation et des arts vivants. Le dessin sort de la feuille et envahit l'espace grâce à la réalité augmentée. Les danseurs évoluent avec les formes, les lignes d'installations numériques interactives... **Un univers riche à découvrir ici :** <https://www.am-cb.net/projets>

Il existe de très nombreux sites et applications consacrés au dessin virtuel. Le risque est de s'y perdre ou d'en rester uniquement à des outils déjà maîtrisés.

Nous vous proposons ici une sélection de quelques sites et applications utiles et simples à utiliser, et dont l'accès est gratuit.

## Pour réaliser des BD en ligne



Ce site (aussi disponible en appli pour tablette) permet de créer des bandes dessinées en ligne. Un accès par classe est possible avec un identifiant par élève. Le professeur peut suivre à distance les productions. L'élève choisit ses personnages et le lieu de l'action. Ce site est assez complet et facile à utiliser.

PIXTON <https://www-fr.pixton.com/>

## Pour des alternatives au logiciel Paint



Design épuré, ce site présente un « mur » prêt à l'emploi sur lequel vous pourrez tester différents pinceaux, crayon. Une fonction texte est aussi présente.

DEVIANT ART MURO <https://muro.deviantart.com/>

Une approche assez ludique pour sumo paint, qui permet de réaliser des dessins simples. La palette comprend des outils variés.

SUMO PAINT <https://www.sumopaint.com/>

## Pour un dessin intuitif



Il suffit de tracer un trait puis le site vous propose une forme, un dessin en un tour de clic !

AUTODRAW <https://www.autodraw.com>

## Pour dessiner avec des pixels



Ce site permet de créer des animations en GIF en pixel art (dessin fait à partir de pixel). Une inscription est nécessaire pour pouvoir exporter les animations.

PISKEL <https://www.piskelapp.com/>

## Pour dessiner avec son smartphone ou sa tablette



### Application de dessin pour android

IBIS PAINT <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.ne.ibis.ibispaintx.app&hl=fr>

### Application de dessin pour Iphone/Ipad.

ADOBE PHOTOSHOP SKETCH

<https://apps.apple.com/fr/app/adobe-photoshop-sketch/id839085644?ign-mpt=uo%3D4>

## Pour réaliser de courtes animations



Ces applications permettent de réaliser des dessins animés.

### pour Iphone et Ipad:

FOLIOSCOPE <https://apps.apple.com/fr/app/folioscope/id1084331400>

### Idem pour IOS Android

FLIPOCLIP <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vblast.flipaclip&hl=fr&gl=US>

## Canopé - Générer des dessins

<https://www.reseau-canope.fr/notice/generer-des-dessins.html>

## Machines à dessiner, synthèse écrite par Bruno Durand

<https://www.reseau-canope.fr/machines-a-dessiner#c149611>

## Eduscol

Lettre Edunum consacrée à l'hybridation entre les arts plastiques et le numérique

<https://eduscol.education.fr/artsplastiques/edunum/edunum-arts-22/>

## Le dessin dans les programmes

La pratique du dessin est mentionnée dans plusieurs points des programmes d'arts plastiques.

Dans les cycles 3 et 4, il s'agit d'engager **une pratique plastique exploratoire et réflexive**. Par exemple, l'élève explore les effets du geste et des instruments; il utilise le dessin pour représenter le réel et donner forme à son imaginaire ( cycle 3 ). L'élève s'interroge, par ailleurs, sur l'usage du numérique en tant que processus et matériau artistiques, permettant un dialogue entre pratiques traditionnelles et outils numériques ( cycle 4 ).

**Lien vers les programmes C3 et C4 :** <https://pedagogie.ac-rennes.fr/spip.php?article1905>

Le programme d'enseignement de spécialité poursuit le développement des compétences et des savoirs travaillés au cycle4 et en introduit de nouveaux. Il permet de développer **une pratique plastique plus autonome, ambitieuse et aboutie**. L'élève est ainsi amené à distinguer les différents statuts du dessin et à prendre connaissance des conceptions contemporaines du dessin.

**Liens vers les programmes de Lycée :**

- Enseignement optionnel : <https://pedagogie.ac-rennes.fr/spip.php?article1899>

- Enseignement de spécialité : <https://pedagogie.ac-rennes.fr/spip.php?article1909>

- Du dessin aux arts plastiques. Repères historiques et évolution dans l'enseignement secondaire jusqu'en 2000 Marie Jeanne Brondeau Four et Martine Colboc Terville - Juin 2018

[https://pedagogie.ac-rennes.fr/sites/pedagogie.ac-rennes.fr/IMG/pdf/2018\\_du\\_dessin\\_aux\\_arts\\_plastiques\\_brondeau\\_colboc\\_version\\_mise\\_a\\_jour\\_et\\_augmente\\_e\\_2018.pdf](https://pedagogie.ac-rennes.fr/sites/pedagogie.ac-rennes.fr/IMG/pdf/2018_du_dessin_aux_arts_plastiques_brondeau_colboc_version_mise_a_jour_et_augmente_e_2018.pdf)

## Site académique pédagogique Bleu Cobalt -

- Un merveilleux jardin <https://pedagogie.ac-rennes.fr/spip.php?article4287>

- Millelignes [https://pedagogie.ac-rennes.fr/sites/pedagogie.ac-rennes.fr/IMG/pdf/mille\\_lignes.pdf](https://pedagogie.ac-rennes.fr/sites/pedagogie.ac-rennes.fr/IMG/pdf/mille_lignes.pdf)