WORKSHOPS DESSIN				
4 ième Années	Semestre 1 & 2	S1 2 x 12h	S2 3 x 8h (soit 48h)	en français

PRÉNOM, NOM ET QUALITÉ DE L'ENSEIGNANT

Thomas Dutter, tomadutter.com
Artiste Dessinateur

PRÉSENTATION DU COURS

Ce cours de dessin va se dérouler sous la forme de 3 workshops de deux jours consécutifs au premier semestre puis 3 jours consécutifs au second semestre. Ils vont être un ensemble cohérent de pensées sur le dessin et seront articulés autour de 4 notions.

Le dessin : un langage, une situation, un prototype, un assemblage.

Le dessin est avant tout un « langage » singulier. Le dessin est ce que l'on dit précisément avec le dessin est une rencontre, une interaction avec autrui, une singularité, une expression, une diversité des pensées, une surprise, et il est l'ébranlement des certitudes. C'est un acte singulier de parole. Le dessin étant une expérience, le dessin est l'enseignant lui-même qui ajuste la cohérence et la clarté de notre pensée, et interroge aussi la façon de parler du temps, et notre façon de l'exposer, notion extrêmement intéressante à explorer en Art et Architecture.

S'interrogeant également sur l'espace, plus largement de la place de l'art dans nos vies, sur l'importance de la mise en scène d'un lieu et de la place de l'observateur. « Des situations » nous animent et nous inspirent. C'est comme s'engager dans la constitution d'un mini récit et d'une atmosphère. Des notions en art et en cinéma sont communes à l'architecture. L'espace temps est commun à toutes les disciplines artistiques. Tenir compte du génie d'un lieu, c'est savoir observer l'atmosphère d'un espace.

Il importe aussi, de manifester le désir d'être utile. D'inventer, avant la création d'un objet tangible, son usage, sa fonction. Mais la fonction doit elle définir ce que nous créons. Ou créons nous pour initier de nouveaux usages, de nouveaux gestes... Au vu d'inventer un objet, aux fonctions rudimentaires, à l'écoute d'un milieu, et d'un monde en proie au changement climatique brutale. Nos dessins d'objets nos prototypes, peuvent être à même de pouvoir nous informer sur l'évolution des sociétés humaines et de leur inscription dans son milieu. Nous avons besoin de comprendre pourquoi et comment l'humanité arrive à un point de rupture avec le milieu, un milieu dont sa survie dépend pourtant.

Mais la notion principalement abordée sera le « Faire ». Un assemblage d'expérimentations, de reconnaissance des matières, de l'observations du vivant, une réflexion sur les usages, de la plasticité des issues visuelles possibles en dessin.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES DU COURS

Pour ces étudiants, cela consisterait à comprendre qu'une démarche artistique peut être pleine de sursauts et d'heureux hasards, et qu'il s'agirait d'un mouvement entre une attente et un résultat précis. La connaissance de ces deux états de création, le résultat et le moyen d'y parvenir, permet de construire une réponse aux questionnements plastiques de création contemporaine.

Aussi il semble très important d'attribuer des valeurs tactiles, ou réutiliser ses mains, et revenir à une forme de simplicité. Comment passer directement de l'œil à la main en dessin, sans une série de réflexions inertes, et inactives. L'objectif est de faire prendre conscience aux étudiants que ces différentes notions du dessin, et l'articulation des couleurs, des traits, des formes, de la composition, les outils visuels, forment un ensemble

cohérent de connaissances croisées qu'ils peuvent combiner afin de développer un langage et une analyse critique singulière.

L'idée est de réussir à mener une approche sincère et s'interroger précisément sur notre attitude face aux choix que nous décidons de faire, face à l'ensemble des productions d'objets plastiques ou architecturales que nous avons produit et que nous continuons de produire malgré tout.

TYPE D'EXERCICES PROPOSÉS

Les 3 workshops porteront sur ces notions de langage, de situations, de prototypage, et d'assemblage. l'ordre n'est pas encore définit et le choix reviendra aux étudiants dès notre premier rendez vous.

Les 3 workshops seront définis de la sorte :

Un workshop sera consacré au langage dessiné, précisément en commençant par redéfinir son trait, puis du trait vers la forme iconographique, la profondeur, l'esquisse, les axonométries, la ligne claire, le clair-obscur, les ombres portées, la matière, la lumière, la couleur, les nuances, les vides et les pleins. Savoir dire sans les mots, grâce à un assemblage de dessin et d'analogies. Apprendre des formes du récits, du storyboard, de la tenue d'un carnet.

Un workshop sera précisément dédié au dessin de situation, et de création d'un mini scénario. Il pourra se trouver après le workshop de prototypage, puisqu'il pourra, définir la place et la fonction des prototypes inventé en dessin dans un contexte, dans une histoire.

Un autre workshop concentrera toute son énergie sur le dessin d'un prototype, d'un objet répondant à des fonctions rudimentaires ou inventées, redéfinissant par la même occasion notre mode de vie. Il interviendra peut être après le workshop sur le dessin d'un scénario ou il interviendra avant le workshop du dessin de situation.

Un mini workshop consacré à un temps d'assemblage, aux travers d'une série d'expériences absurdes ou ironiques nous dessinerons des objets à même de pouvoir nous informer sur l'évolution de nos gestes et de nos modes de vies, leurs inscriptions dans son milieu.

C'est pourquoi notre premier workshop sera un important moment pour les étudiants; les invitant à définir si la fonction prime ou si l'invention d'un objet ne vient pas redéfinir la fonction et de surcroit nos gestes et nos modes de vies.

ENJEUX LIÉS À LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE ABORDÉS

A l'écoute d'un milieu, et d'un monde en proie au changement climatique brutale, nous sommes en droit de re-questionner nos modes de créations également nos modes opératoires dans la création d'objets.

Redéfinir les raisons pour lesquels nous les créons et savoir les liés à la nature car nous avons besoin de comprendre pourquoi et comment l'humanité arrive à un point de rupture avec le milieu, un milieu dont sa survie dépend pourtant.

L'objectif principal est de comprendre des écosystèmes , comprendre un contexte naturel, et agir directement dans l'espace, sur place avec la magie d'un lieu.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Capacité en dessin a exprimer une idée claire et synthétique

Apprendre un niveau technique en dessin.

Sincérité du chemin créatif employé et pertinence de la réponse.

Pertinence de l'assemblage et la cohérence des questionnements, en dessin.

La tenue d'un carnet d'esquisses préparatoire indispensable.

MATÉRIEL INDISPENSABLE, CONSEILLÉ

Carnet de croquis A4, A5
Crayon pierre noire, crayons 2B 4B 6B
Crayons de couleurs aquarellable, prisma
Aquarelles, petit gris ou martre, pinceau avec réserve d'eau
Carnet type moleskine pour prise de notes rapides
Stylo feutre mine souple + feutre mine pinceau

BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE et référence pour ces ateliers

Yona Friedman utilise le dessin dans un recueil d'idées, pour traverser la question « **Comment habiter la terre ?** ». Quarante cinq années plus tard, dans le contexte d'une crise finalement endogène, cet ouvrage synthétique est plein de vérités.

Allan wexler produisant "**Crate house**", dans son livre « **Absurde Thinking** », une maison en boîte inspirée par la lecture de Walden de Henry David Thoreau nous aide à considérer, et aimer nos idées premières les plus absurdes. Entrevoir l'hypothèse qu'une idée en cache toujours une meilleur, est avancer dans l'éternel recommencement.

Les « **métaphores** » de **Ettore Sottsass** sont des constructions éphémères qu'il réalise dans le paysage naturel avant de les photographier, et écrit :

« Je ressentais une nécessité profonde de visiter des lieux déserts, des montagnes, d'établir à nouveau une relation physique avec le cosmos, qui est le seul environnement qui soit, précisément parce qu'il ne peut être mesuré, anticipé, contrôlé ou connu.... ».

Tim Ingold « **Faire, Art, Anthropologie Archéologie, et Architectures** »
Alfred Hitchcock et l'ensemble de son oeuvre cinématographique

Robert Bresson et son film « **le Picpocket** ». Sa valorisation cinématographique de la main aide à raccorder admirablement bien de petits morceaux d'espace-temps. En filmant les mains nous passons dans des valeurs de plans différents et de ce fait dans des dimensions nouvelles. Attribuer des valeurs tactiles, ou comment réutiliser ses mains.

« **Nouvelles de sables** » de **Luis Borges** plus précisément la nouvelle : « **there are more thinks** »