

# La notion de dessin (2) – l'écriture graphique, le geste, l'outil

## L'écriture graphique - définition :

Pour dessiner, il faut produire des traces (souvent des traits ou lignes, parfois des taches, comme le permettent le fusain, le pastel, l'encre ou l'aquarelle) sur un support.

En fonction de l'outil utilisé et du type de geste, ces traces (traits ou taches) présentent certaines caractéristiques : forme, orientation, intensité (légères ou accentuées) densité (nombreuses ou rares, serrées ou espacées). Choisir les caractéristiques des traces que l'on utilise dans un dessin, c'est choisir un certain type d'écriture graphique.

N.B. : parler de l'écriture graphique pour un dessin, c'est automatiquement parler de la **facture** (du latin « facere », qui veut dire « faire »), c'est-à-dire, de la manière dont l'œuvre est techniquement exécutée (cf. fiche « facture »).

John Singer Sargent, *Croquis de danseuse*, 1879-1882, graphite sur papier



## Le jeu sur le contrôle du geste et la recherche d'expressivité dans l'écriture graphique

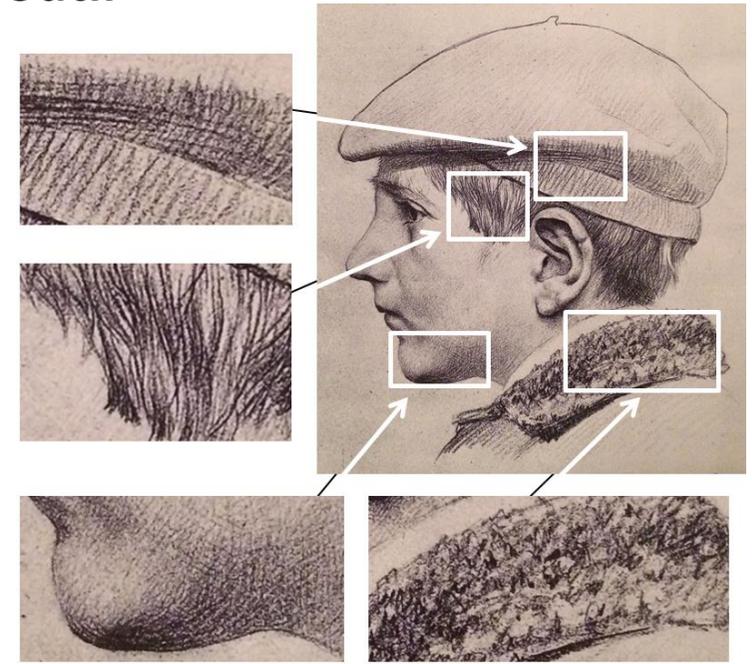
Certains artistes figuratifs emploient volontairement un geste énergique et dont ils ne contrôlent pas complètement toutes les conséquences. Ce type de geste – et l'écriture graphique qui en découle – vise moins à décrire le réel dans le détail qu'à donner une force expressive aux tracés et aux motifs.

Il permet parfois d'exprimer le mouvement, comme dans ce dessin de John Singer Sargent.

Mais bien souvent, l'énergie du geste permet d'exprimer avec force une sensibilité, un regard très personnel sur les motifs représentés, comme chez Ludwig Meidner, où l'écriture graphique et les déformations suggèrent l'inquiétude, le malaise.

Ludwig Meidner, *Rue nocturne II*, encre noire avec rehauts blancs, 1913

Jérôme Zonder, *T'es là ?*, 2011, mine de plomb et fusain sur papier, 150 x 150 cm



Félix Vallotton, *L'enfant au béret*, 1888, crayon sur papier, 26 x 28 cm

Dans un dessin qui a pour fonction de représenter le réel avec un souci de précision réaliste, l'écriture graphique peut servir notamment à deux choses :

- 1/ **définir le modelé**, c'est-à-dire donner l'impression du volume en jouant sur des dégradés d'ombre et de lumière ;
- 2/ **suggérer des différences de texture**, c'est-à-dire les qualités tactiles (ce que l'on sent au toucher) des surfaces et la façon dont elles se traduisent dans l'apparence des surfaces.

## Jérôme Zonder : jouer avec différentes écritures graphiques et différents codes dans la représentation

Grâce au mélange inattendu de plusieurs écritures graphiques, Zonder joue sur les codes, c'est-à-dire sur les usages et manières de représenter caractéristiques de différents types d'images. Ici, il fait se rencontrer les codes de l'illustration enfantine, de l'esquisse et du dessin d'observation. Il parvient ainsi à créer une atmosphère complexe en combinant diverses allusions. On peut notamment percevoir les significations suivantes : univers enfantin | fragilité | maladresse, celles-ci étant confrontées aux significations : univers adulte | impersonnalité | dureté | cinéma d'horreur...

