



Fig. 1 – De haut en bas: Thomas A. Edison, *The Enchanted Drawing*, 16 novembre 1900, avec James Stuart Blackton et *Humorous Phases of Funny Faces*, 6 avril 1906, produit et interprété par James Stuart Blackton, documents extraits du site internet de la Library of Congress, rubrique « American Memory », sous-rubrique « Origins of American Animation », <http://memory.loc.gov/ammem/oahtml/oahtml.html>; Émile Courtet, dit Émile Cohl, *Fantasmagorie*, 1908; Winsor McCay, *Little Nemo*, 1911, produit par The Vitagraph Company of America; « L'Anatomie du cou », 2 décembre 2010, cours du professeur Jean-Luc Kahn, faculté de Médecine de Strasbourg. Photo Tony Trichanh; « Fourmis et Confiture », 2009, avec Joël de Rosnay, extrait de la série *Au tableau* réalisée par Roland Cros pour le site internet [universcience.tv](http://universcience.tv)

## L'illustration par le dessin direct. Un outil didactique à part entière

Dans le cadre de ce colloque, je souhaite partager quelques réflexions sur une pratique particulière de l'illustration : le dessin direct au tableau noir ou blanc (fig. 1), le dessin direct illustrant un propos, un enseignement.

Je voudrais aborder ici un espace où la main qui dessine est l'outil d'expression le plus direct de la pensée. Ce champ d'études concerne une forme d'illustration d'une grande économie de moyens, sans mise en page sophistiquée, sans l'appui d'un texte typographié, sans projet de pérennité. L'observation de ce mode d'expression direct est riche d'enseignements, sa simplicité fait sa force et ce qu'il emprunte au langage graphique savant ne s'envisage que pour sa pertinence et son efficacité. La main assiste la parole, la mémoire du geste s'inscrit dans l'espace du tableau. La dimension artistique comme la facture de ce type de dessin sont totalement articulées à ce qui se dit et à ce qui doit être entendu.

Ce qui est propre à cette forme de communication visuelle est l'absence totale de filtre : l'émetteur est son propre médiateur. Aucune délégation, aucun intermédiaire, ni humain, ni technologique, entre celui qui sait, celui qui dit et celui qui visualise. L'orateur est maître de son discours comme de la forme visuelle de son propos.

Cette écriture graphique ne vit que le temps de sa production et de sa lecture. D'un coup d'éponge, le tableau revient au noir, et le jeu peut recommencer.

Cette pratique a une histoire. Aux origines du film d'animation, lorsque des illustrateurs souhaitèrent donner vie aux images, ils commencèrent par se filmer en train de dessiner. Puis leurs mains s'effacèrent, cédant la place à des images qui s'animaient en toute autonomie. Le dessin se faisait spectacle.

Nous conservons de ce temps des films dont l'objet était pour une part de mémoriser ces performances. Mais ces films étaient plus que de simples captations, leurs auteurs ambitionnaient qu'ils soient des œuvres à part entière, jonglant entre le monde réel et leur imaginaire. Ils ont contribué à définir la syntaxe du langage cinématographique, jouant de l'accélération, de l'ellipse comme du montage, dans un esprit d'invention aussi joyeux que débridé.

Observer la naissance d'un dessin est une façon de s'inviter à la table de l'illustrateur, de partager avec lui un temps de création, de dérouler le fil de sa pensée. La détermination de son geste inscrit une trace, mais dit aussi ses hésitations, ses doutes, les pauses, les fausses pistes, les repentirs. Au-delà du registre graphique, reflet de la personnalité de l'illustrateur, le mode de construction des images est révélé. Le tracé peut décrire un contour, compléter les détails d'une image en écho d'un point à un autre, préciser une forme après en avoir esquissé les grandes masses, chercher l'équilibre d'une composition, décrire méthodiquement les plans qui structurent un espace...

Pour James Stuart Blackton (1875-1941), filmé à l'œuvre dans un des premiers films dessinés de l'histoire du cinéma, *The Enchanted Drawing*<sup>1</sup>, daté du 16 novembre 1900, le dessin est plus expressif que naturaliste. Seule la figure du personnage est tracée à grands traits. L'image de grand format s'assume clairement comme une représentation en deux dimensions. Le rythme saccadé des seize images par seconde du cinématographe des origines ajoute à l'étrangeté de cette apparition. Le propos est clairement ici de jouer des allers-retours entre un univers dessiné et la réalité. L'illustrateur dessine une bouteille et un verre, puis s'en saisit pour boire une rasade de vin, au grand dam de son personnage, avec lequel il trinquera par la suite.

---

1 Voir le site internet de la Library of Congress, rubrique « American Memory », sous-rubrique « Origins of American Animation ». <http://memory.loc.gov/ammem/oahtml/oahtml.html>

Le dessin naît de la main. Il figure le réel. Le réel prend corps avec sa représentation. Enfin, c'est le dessin lui-même qui interpelle l'illustrateur. Ce dernier interagit ainsi avec sa création, entre réel et illusion, jusqu'au vertige.

Dans un autre film interprété par Blackton, *Humorous Phases of Funny Faces*<sup>2</sup>, le 6 avril 1906, la pierre noire et le papier cèdent la place à la craie blanche et au tableau noir. Le buste d'un homme, puis celui d'une femme apparaissent tout à tour, en habit de soirée ils s'observent, se séduisent. Un cigare apparaît aux lèvres du personnage masculin, dessiné par une main invisible. L'illustrateur emprunte à la trace du chiffon, qui apparaît avec sa main, le dessin de volutes envahissantes qui viennent enfumer la jeune femme.

En 1908, pour Émile Courtet, dit Émile Cohl (1857-1938), le clown héros du film *Fantasmagorie* est une figurine primaire, un pantin qui doit avant tout s'animer à l'économie. Son tracé n'a d'autre consistance que celle du mouvement. Ici encore, la main de l'illustrateur est filmée, comme pour nous prendre à témoin : la paternité du dessin appartient à Émile Cohl. Une fois cette généalogie affirmée, le personnage s'émancipe, s'anime et vit sa folle vie de fantôme fantasque sur la pellicule.

Dans son film *Little Nemo*, en 1911, Winsor McCay (1869-1934), père de la bande dessinée à succès *Little Nemo in Slumberland* (1905), a bien entendu le personnage du Doctor Pill en tête. Il le dessine à l'encre sans hésitation, du haut-de-forme aux souliers vernis, intégrant la pesanteur, l'appui au sol, en respectant la contrainte de l'espace de la feuille. Sa plume virevolte d'un détail à l'autre, elle laisse en suspens une main, puis précise la mallette qu'elle tient, elle achève sa course par un pli du jabot, puis par les boutons du pardessus. La main de Winsor McCay donne naissance à ses héros et c'est elle encore qui, à la fin du film, emporte la feuille de papier, nous disant que cette vie à l'écran n'est qu'illusion, juste une image.

Ce court-métrage, très didactique, décrit le défi relevé par Winsor McCay auprès de ses amis, d'animer ses célèbres personnages. Il documente avec humour toutes les fastidieuses étapes de travail

---

2 *Ibid.*

nécessaires à la création d'un film d'animation en couleur, ceci trois années avant son célèbre film *Gertie the Dinosaur* (1914), d'une construction scénaristique très semblable.

Ce que ces films nous disent du dessin, il y a plus d'un siècle, des relations entre un propos et son illustration, se trouve encore en jeu aujourd'hui, en particulier dans les champs très spécialisés de l'enseignement médical et scientifique, tels qu'ils sont abordés dans l'atelier de Didactique visuelle de la Haute école des arts du Rhin à Strasbourg.

Ainsi, le professeur Jean-Luc Kahn, de la faculté de Médecine de Strasbourg, illustre lui-même ses cours d'anatomie: l'apprentissage du vocabulaire spécialisé, la topographie du corps humain et son fonctionnement sont dessinés en direct au tableau noir et à la craie. Cette pratique de l'enseignement de l'anatomie résiste au développement d'autres supports de cours intégrant l'imagerie numérique et l'animation en trois dimensions.

Pour le cours que nous allons observer ici, les quatre tableaux de l'amphithéâtre sont investis, chacun prend en charge un temps de la séance et un point de vue particulier sur la zone étudiée.

La première illustration dessinée (fig. 26) est une vue en coupe, elle permet de situer l'ensemble des éléments qui seront analysés par la suite. Le plan est nommé, puis cartographié pas à pas: chaque élément est décrit oralement, sans qu'aucune légende soit reportée sur le tableau. Les couleurs sont codées: marron ou violet pour les muscles, vert pour les tendons et ligaments, rouge pour les artères, bleu pour les veines et jaune pour les nerfs. La craie peut être utilisée sur sa pointe ou couchée pour colorer largement les surfaces musculaires. Les quatre tableaux sont motorisés, leur hauteur est ajustée en permanence afin d'assurer le confort du dessinateur comme du spectateur.

Les deux tableaux suivants décrivent les muscles de surface et les muscles profonds (fig. 27). Avant de les aborder, le professeur Kahn simule l'angle de vue qui va être adopté, dos au tableau et tête tournée contre l'épaule gauche. Le geste du professeur est assuré, le dessin posé sans aucune reprise, seul le tracé de la nuque sur les deux dessins centraux est préalablement esquissé avec le gras du pouce, afin d'en assurer la justesse.

Les relations entre les différentes vues présentées sur les quatre tableaux sont commentées en permanence, les codes couleur aidant à repérer les éléments cités. De cette addition de points de vue naît dans l'esprit de l'auditeur la structure en trois dimensions de la région anatomique traitée.

En l'absence de modelé, d'ombre propre ou portée, le dessin est affûté, il est comme une « écriture dénouée », pour reprendre l'expression de Jean Cocteau. Chaque illustration a près de deux mètres d'envergure, pour assurer une excellente lecture à distance; à cette échelle il n'y a plus d'intimité entre l'auteur et son dessin. L'ampleur du geste est une des composantes de la schématisation. Le tracé sans ambiguïté ne se perd pas en fioritures, il permet à l'ensemble des étudiants présents dans l'amphithéâtre d'identifier chaque détail.

Le dernier tableau, où est préalablement esquissée la colonne vertébrale, permet de conclure l'exposé en situant toutes les attaches musculaires (fig. 28).

L'histoire du dessin qui s'élabore en direct stimule l'attention, nourrit la mémoire, tisse des relations singulières entre l'image qui se révèle et chaque spectateur. De telles représentations anatomiques pourraient sembler difficiles à lire aux étudiants si elles leur étaient imposées sans médiation. Ainsi construites pas à pas et logiquement assemblées sous leurs yeux, elles sont naturellement maîtrisées et mémorisées.

Dans un autre exemple d'une tout autre nature, « Fourmis et Confiture » (2009), extrait d'une série d'émissions de vulgarisation scientifique de format court intitulée *Au tableau*, réalisée par Roland Cros pour le site internet universcience.tv<sup>3</sup>, c'est au tour du biologiste Joël de Rosnay de jouer de cette relation entre exposé et dessin direct au feutre sur un tableau blanc. Il répond à la question suivante: pourquoi les fourmis trouvent-elles toujours le chemin le plus court en contournant un obstacle pour aller de la fourmilière à une source de nourriture?

3 L'établissement public Universcience regroupe depuis le 1<sup>er</sup> janvier 2010 le palais de la Découverte (Champs-Élysées) et la cité des Sciences (Parc de la Villette) à Paris. <http://www.universcience-vod.fr/media/1105/fourmis-et-confiture.html>

Si le dessin est ici d'une grande économie, nous ne pourrions imaginer comment entendre le raisonnement de Joël de Rosnay sans son appui : la démonstration serait laborieuse et inutilement complexe. L'image produite par ce « dessin-outil » supporte le commentaire, elle ne serait pas lisible hors de ce contexte d'usage, mais elle constitue un outil de communication aisé à prendre en main par le médiateur et parfaitement suffisant pour illustrer le raisonnement. Sans aucun intérêt plastique, elle est négligente dans son rapport à la figuration : la fourmi, le rocher (qui figure l'obstacle), le pot de confiture (la source de nourriture), comme la fourmilière, sont plus que sommairement visualisés. La topologie du paysage, théâtre de l'expérience, est pourtant limpide et la restitution du cheminement des colonnes de fourmis dans l'espace permet d'assurer la démonstration.

Lors d'une interview pour *lefigaro.fr* à propos de son film *Gainsbourg, vie héroïque*, le 29 avril 2008, Joann Sfar exprimait l'insuffisance des mots et le nécessaire appui du dessin pour illustrer et nourrir son propos. Il interrompt la conversation et engage le journaliste à le suivre devant un *paperboard*. Là, il explique que le personnage de Serge Gainsbourg prend corps sous son crayon comme l'addition de différentes silhouettes qui hantent notre mémoire collective : la présence ténébreuse du Nosferatu de Friedrich Wilhelm Murnau, l'élégance de Vittorio Gassman et la gaucherie clownesque de Charlie Chaplin. Comment mieux dire qu'avec le dessin direct l'appropriation, par son écriture graphique si particulière, du personnage de Serge Gainsbourg ? Le spectateur observe l'équation graphique résolue par la main de Sfar, accompagnée de ses propres mots, le dessin d'un personnage se documente ainsi trait pour trait sur le papier.

Aujourd'hui le concept de « concert de dessin », réactivé par le festival international de la Bande dessinée d'Angoulême, revisite cette pratique du dessin direct. Des musiciens, un narrateur racontent une histoire qu'un illustrateur interprète en direct sur le papier. Sa création est filmée et rétroprojetée sur grand écran.

Lorsque le dessin suit une telle logique narrative, tout est question de rythme. Le suspens ne doit pas devenir une attente frustrante et l'illustrateur doit aller à l'essentiel. Sans filet, le dessinateur improvise sur la trame du scénario, interprétant chaque thème à la façon d'un jazzman. L'élaboration de l'image, ses étapes de construction,

ses modulations, la somme de ses mutations s'envisagent comme autant de ressorts narratifs, qui comptent plus encore que son achèvement. Les spectateurs sont engagés à déchiffrer ce que raconte la vie d'un dessin sous leurs yeux.

Pour en revenir à la dimension proprement didactique totalement assumée de cette pratique de l'illustration par le dessin direct, nous devons citer le *sketchcast*, qui s'est beaucoup développé ces dernières années sur internet. Un *sketchcast* est un petit film qui restitue l'évolution d'une image « à vue » (les mains de l'illustrateur ou du manipulateur peuvent apparaître dans le champ de la caméra). Ce mode d'animation « pauvre », où le montage est souvent *cut* (sans effet autre que l'accélération), peut être doublé d'un commentaire enregistré en direct ou postsynchronisé, voire d'une bande sonore bruitée et/ou musicale. Parmi les exemples les plus efficaces, on citera les productions du duo de graphistes Sachi et Lee LeFever, de Common Craft<sup>4</sup>.

Je conclurai en évoquant l'actualité d'outils graphiques extrêmement conviviaux et simples d'usage, qui permettent de mémoriser l'histoire d'une image. Chacun peut alors voyager au cœur du mystère de la création. Les animations qui restaurent l'historique d'une illustration sont muettes, sans commentaire, comme des invitations à s'immiscer dans les coulisses. Je citerai Jorge Colombo, qui dessine sur iPhone avec l'application *Brushes* développée par Steve Sprang, en particulier pour le magazine *The New Yorker*<sup>5</sup>, dont il a illustré plusieurs couvertures. Ses images sont saisies d'après nature sur le terrain, elles décrivent une rue ou un café en une addition de plans qui se recouvrent couche par couche. L'histoire de l'image témoigne du réel, de l'espace représenté, avec une acuité particulière, elle développe un autre scénario, offre un autre spectacle que son état final.

4 Sachi et Lee LeFever, qui ont constitué la société Common Craft à Seattle en 2007, réalisent des vidéos pédagogiques claires et concises, basées sur des *paperworks* (manipulation de schémas explicatifs sur papier). Ces animations expliquent de façon naturelle, en *plain English* (langage simple) des technologies complexes, des logiciels... <http://www.commoncraft.com/>

5 Voir le site internet du magazine *The New Yorker*, rubrique « Audio & Video », sous-rubrique « Finger Painting ». <http://www.newyorker.com/online/blogs/fingerpainting/>

David Hockney, quant à lui, a exposé à la fondation Pierre Bergé-Yves Saint Laurent à Paris, en 2010-2011, ses peintures sur iPhone et iPad, sous le titre « Fleurs fraîches<sup>6</sup> ». Croquis de visages, de fleurs, de paysages..., l'artiste accompagne par exemple un coucher de soleil dans ses multiples évolutions, ses variations, non plus dans l'espace et la temporalité d'un tableau, mais déployées dans le temps comme l'enchaînement d'une suite d'images.

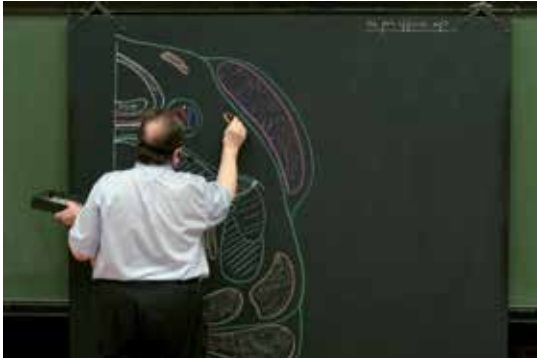
La motivation de ces artistes n'est pas, bien entendu, d'intégrer une démarche didactique; toutefois, ce que ces outils révèlent de leur pensée est réellement source d'enseignement, car participant d'une logique de visualisation.

Ce très rapide panorama de l'histoire du dessin direct n'est que l'amorce d'une étude plus longue qui reste à mener quant à son potentiel didactique. Le jeu auquel je vous ai conviés est consciemment de forcer des images issues de contextes très différents, parfois antinomiques, à dialoguer entre elles. Les dessinateurs observés sont pour certains des professionnels labellisés, pour d'autres des scientifiques usant du dessin-outil comme du verbe. Tous ont en commun une même volonté de communiquer.

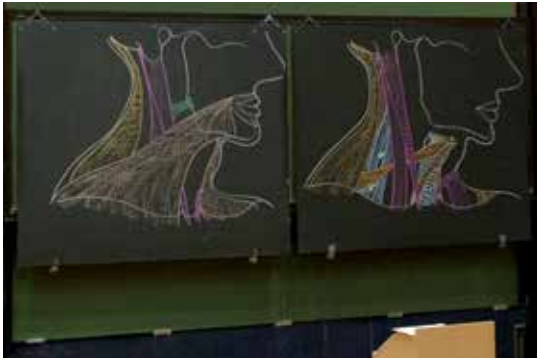
En conclusion, je dirai que le dessin direct, dans ses pratiques artistiques ou proprement didactiques, est le point de rencontre entre la pensée et le tracé, entre le trait et l'esprit. L'illustration est là l'expression véritable d'une volonté de partage, jusqu'à exposer aux yeux de tous l'intimité de ses processus de création.

---

6 L'exposition « Fleurs fraîches » de David Hockney a été présentée du 20 octobre 2010 au 30 janvier 2011 à la Fondation Pierre Bergé-Yves Saint Laurent à Paris. Cf. *David Hockney. Fleurs fraîches*, cat. exp., texte de l'artiste, Préface de Pierre Bergé, Fondation Pierre Bergé-Yves Saint Laurent, Paris, 2010.



26



27



28

Fig. 26 à 28  
« L'Anatomie du cou », cours du professeur Jean-Luc Kahn,  
faculté de Médecine de Strasbourg, 2 décembre 2010. Photo Tony Trichanh