

SOCIÉTÉ DE GENEVE  
DES ARTS

# Penser par le trait

*250 ans de dessin à Genève*

Palais de l'Athénée

Du 18 septembre au 19 décembre 2026

Dossier pédagogique

2  
50

S  
DA

Palais de l'Athénée

Rue de l'Athénée 2

1205 Genève

# INDEX

**Informations pratiques** p. 4

## **Introduction**

La Société des Arts, c'est quoi? P. 5

Missions : les différents piliers p. 6

Histoire : noms et dates clefs p. 7

**Expo *Penser par le trait*** p. 8

D'où viennent les dessins de l'exposition p. 9-10

Le dessin comme langage universel p. 11

Le dessin comme catalyseur p. 12

## **Annexes à utiliser en classe**

Exercice ludique en 5 étapes p. 13-18

Glossaire P. 19-22

# Informations pratiques

**Lieu:**        **Société des Arts, Palais de l'Athénée**  
                 **Rue de l'Athénée 2, 1205 Genève**

**Accès:**     Le Palais de l'Athénée est situé au pied de la Vieille-Ville, à proximité de Place Neuve et du parc des Bastions. Le parking de Saint-Antoine est situé à 100 mètres.

## TRANSPORTS PUBLICS

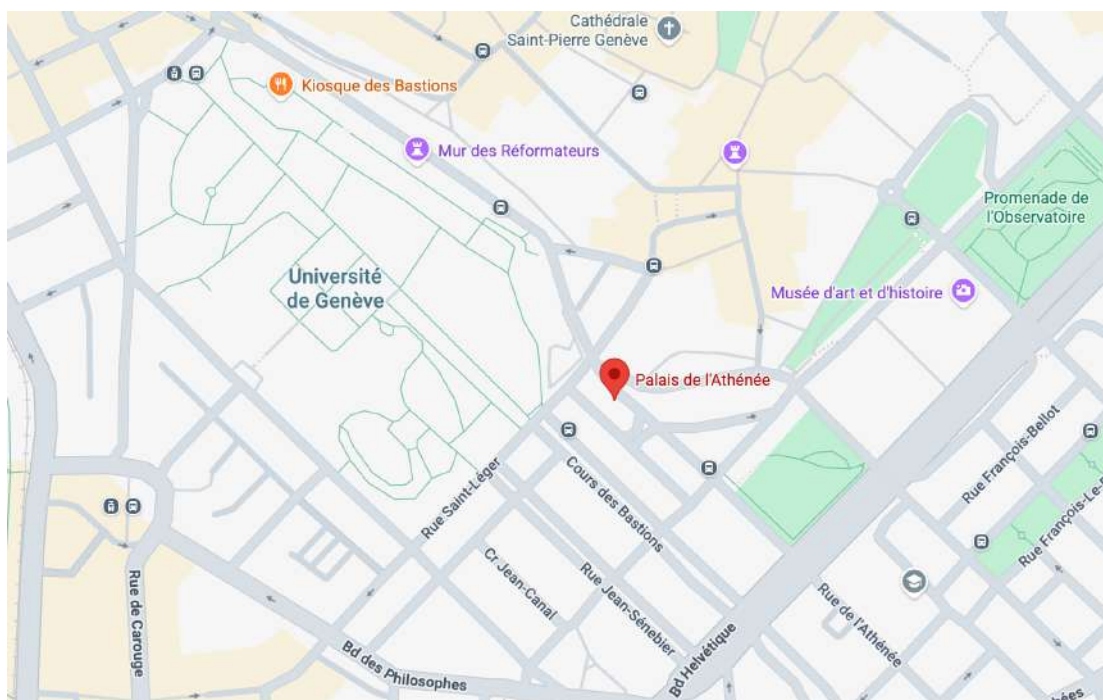
Bus 3, 5 et 7, arrêt Athénée

Tram 12 et 18, arrêt Place-Neuve

## ACCESSIBILITE

Le palais n'est malheureusement **pas équipé** d'infrastructures pour les personnes à mobilité réduite. Cependant, nous faisons notre possible pour pallier ce manque. **N'hésitez pas à nous contacter en avance** si vous venez avec des personnes à mobilité réduite et nous mettrons en place un système spécifiquement pour votre venue.

**Contact:**   Camille Lacroix, chargée de médiation  
                 [mediation@societedesarts.ch](mailto:mediation@societedesarts.ch)



# Introduction

L'exposition *Penser par le trait*, du 18 septembre au 19 décembre 2026, vient ouvrir une saison anniversaire intitulée *Tout le monde dessine*, qui célèbre les 250 ans de la Société des Arts de Genève.

## La Société de Arts, c'est quoi?

**La Société des Arts de Genève (SdA)** est l'une des plus anciennes institutions culturelles de Suisse, fondée en 1776. Elle est installée depuis 1864 au Palais de l'Athénée à Genève.

Il y a 250 ans, à l'époque des Lumières, beaucoup de personnes pensaient que le savoir pouvait améliorer la vie de tous et de toutes. La Société des Arts a été créée dans cet esprit : partager des connaissances, encourager les échanges d'idées et favoriser l'apprentissage.

À ses débuts, elle cherchait surtout à soutenir l'artisanat, l'industrie et l'agriculture en diffusant des savoirs utiles. Aujourd'hui, elle organise des expositions, des conférences, des concerts et d'autres événements culturels.

Au fil de son histoire, elle a participé à la création de plusieurs écoles genevoises, comme l'École d'Horlogerie, l'École des Beaux-Arts et l'École de chimie.

La Société des Arts possède aussi beaucoup d'archives couvrant 250 ans d'histoire ainsi qu'une collection de près de 18 000 œuvres d'art, qu'elle s'efforce aujourd'hui de rendre accessibles au public.

## **Missions de la SdA : les différents piliers**

La Société des Arts s'organise autour de cinq grandes missions, qui ont évolué au fil du temps mais restent toutes actives aujourd'hui :

### **Acquérir & Conserver**

Constituer et préserver un patrimoine de près de 18 000 œuvres (tableaux, dessins, estampes, sculptures) ainsi que des archives bicentennaires, accessibles en ligne depuis 2020.

### **Former**

Proposer des espaces d'apprentissage et d'expérimentation, en lien avec des jeunes de diverses filières encadrés par des professionnels.

### **Exposer**

Programmer des expositions à la Salle Crosnier et accueillir des résidences curatoriales à la Salle Saint-Ours.

### **Récompenser**

Décerner des prix et bourses pour encourager la création artistique contemporaine et les études agronomiques.

### **Publier & Diffuser**

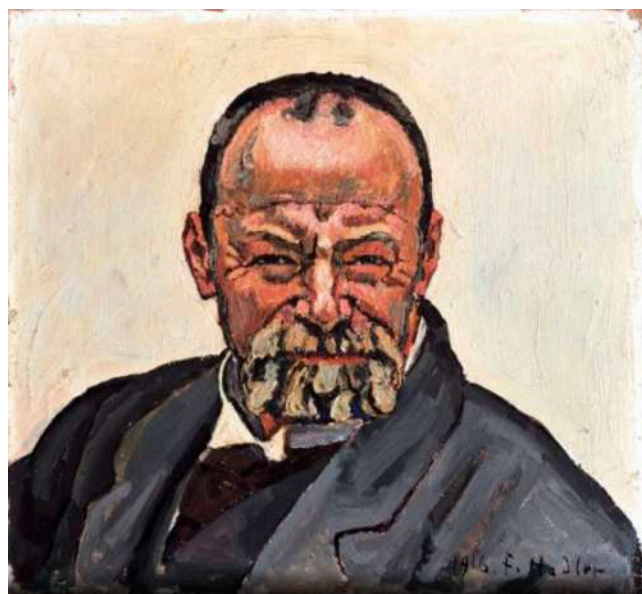
Produire des catalogues, organiser des conférences et des colloques pour faire circuler les savoirs entre les disciplines et les générations.



## Histoire : quelques noms et dates clefs

- 1776** Fondation sous le nom de *Société pour l'encouragement des Arts, des Manufactures et de l'Agriculture*. Parmi les fondateurs : l'horloger Louis Faizan et le savant Horace-Bénédict de Saussure.
- 1778** Ouverture des premières classes de dessin.
- 1786** Prise en charge de l'École publique de dessin de Genève.
- 1789** Premier Salon d'automne genevois (peinture et sculpture).
- 1824** Création de l'École d'Horlogerie en son sein.
- 1826** Le Musée Rath est édifié pour la Société des Arts. Il est considéré comme le premier musée ouvert au public en Suisse.
- 1864** Installation au Palais de l'Athénée, siège actuel.
- 1976** Ouverture de la Salle Crosnier, espace d'exposition toujours actif.
- 2025** Publication de *La collection de la Société des Arts de Genève*, ouvrage de référence sur les 18 000 sur les collections de peinture de la SdA.

Parmi les artistes révéle.es ou soutenu.es par la SdA : Barthélemy Menn, Ferdinand Hodler, Jean-Étienne Liotard, Henriette Rath.



Autoportrait de Ferdinand Hodler, 1916

# Exposition *Penser par le trait*

## Pourquoi le dessin ?

Depuis 1778, la SdA propose des classes de dessin ; elle a pris sous son aile l'École publique de dessin de Genève en 1786. Le dessin traverse toutes les strates de la création et de l'industrie, des beaux-arts aux « savoirs utiles », faisant le lien entre la pensée, le regard et le geste. Le dessin est donc un choix logique car il est le fil conducteur des différentes activités de la Société des Arts.

## Quels types de dessins ?

La Société des Arts a toujours privilégié l'apprentissage, ainsi dans l'exposition nous retrouvons autant des travaux d'élèves des écoles de dessin, des œuvres d'artistes reconnus, des études préparatoires, des pièces achevées, des dessins d'invention ou d'ornement. Mais aussi des portraits et des paysages, des innovations et des dessins techniques, des plans de ville et représentations de territoire, du design de bijoux et des dessins de botanique. Autant de sujets qui témoignent de ce que la main a su tracer sur le papier.

Chaque feuille est envisagée avec la même attention, associant l'œuvre, le projet et l'exercice.



A gauche : Guillaume Guglielmi, *Académie d'après le modèle vivant*, 2e moitié 19e s, technique non connue

A droite : Alexia Turlin, *Sans titre (série ouverte des soleils noirs, ombres de carlina acaulis)*, 2026, fusain

## D'où viennent les dessins de l'exposition ?

Les dessins présentés dans l'exposition *Penser par le trait* proviennent de différentes sources. Une partie est issue des **archives** de la Société des Arts, une partie empruntée à d'autres **collections privées** ou **publiques** ou des **commandes** à des artistes contemporain.es spécialement pour l'exposition.

### ★ Les Archives de la SdA

Depuis sa création en 1776, la SdA a gardé une trace de tout ce qu'elle a fait : les concours qu'elle a organisés, les artistes qu'elle a aidés, les écoles qu'elle a créées, les lettres qu'elle a échangées avec des gens du monde entier. Tous ces documents - écrits, dessins, listes, diplômes - s'appellent des archives. Elles sont précieuses parce qu'elles nous racontent comment vivaient et travaillaient les Genevoises et les Genevois, comment ils échangeaient des connaissances, il y a deux ou trois siècles.

Depuis 2020, ces archives sont visibles sur internet, et des gens du monde entier viennent les consulter pour découvrir l'histoire de Genève.

Mais la SdA ne conserve pas seulement des papiers ! Elle possède aussi une collection d'œuvres d'art qui s'est constituée grâce aux dons et legs de ses membres au fil des années. Aujourd'hui, cette collection compte :

- Environ 400 tableaux
- 5 000 dessins
- 15 000 estampes (images imprimées)
- Des sculptures et des médailles

Tous ces morceaux d'histoire ne sont pas conservés au Palais de l'Athénée, une partie est prêtée à d'autres musées qui les conservent.

Il y a tellement de documents que pour certains dessins, on ne connaît pas le nom de l'auteur ou l'autrice. Ils sont peut-être des dessins d'étudiants ou étudiantes.

### ★ Collections

Une collection, c'est un ensemble d'objets rassemblés et conservés avec soin parce qu'ils ont quelque chose en commun. On peut collectionner des timbres, des coquillages, des jouets... mais aussi des œuvres d'art, des dessins, des livres anciens ou des instruments scientifiques.

Collectionner, ce n'est pas juste accumuler des choses : c'est aussi les **organiser**, les **protéger** et souvent les **partager**. Une collection raconte toujours une histoire –

celle de la personne ou de l'institution qui l'a constituée, et celle des objets eux-mêmes.

**Une collection privée** appartient à une personne ou à une association. C'est elle qui décide quoi acheter, quoi conserver, et qui peut venir la voir. Parfois, une collection privée reste secrète et personne ne peut la visiter. D'autres fois, son propriétaire décide de l'ouvrir au public ou d'en faire don à un musée.

La collection de la Société des Arts est une collection privée – elle appartient à l'association – mais elle est progressivement rendue accessible à tous.

**Une collection publique** appartient à tout le monde, c'est-à-dire à l'État, à une ville ou à une commune. Elle est financée par les impôts des citoyens et doit, en principe, être accessible à toutes et à tous. C'est le cas des collections des musées municipaux ou nationaux.

Par exemple, la collection du Musée d'art et d'histoire de Genève est une collection publique : elle appartient à la Ville de Genève et est ouverte à tous les habitants.

### ★ **Commandes d'œuvres contemporaines**

La société des Arts a également commandé des œuvres à 25 artistes, 12 femmes et 13 hommes, qui travaillent et vivent sur le canton de Genève. Ce sont des artistes qui ont le dessin comme pratique artistique principale.

Les commissaires d'exposition ont voulu présenter les différentes pratiques du dessin d'aujourd'hui (beaux-arts, illustration, dessin de presse, BD) à l'image de la Société des Arts elle-même qui, depuis ses débuts, soutient différentes branches d'innovation (techniques industrielles, art et agriculture). Ainsi, les choix des artistes et des dessins se sont faits pour montrer une pluralité des regards et de sensibilités face au monde. Car le dessin, c'est avant tout une manière intime d'enregistrer le monde, un espace à la fois d'invention et de matérialisation du réel.

Ces 25 dessins contemporains viendront élargir la collection d'œuvres de la Société des Arts.

## Le dessin comme langage universel

Les premières traces de dessins artistiques remontent à la préhistoire : les fresques de la grotte de Lascaux (Dordogne), estimées à plus de 17 000 ans, exprimaient sans écriture des scènes de chasse et la sacralité du vivant, illustrant la capacité de l'humain à traduire le réel par l'image. Les peintures préhistoriques montrent que les humains ressentaient déjà le besoin de représenter le monde qui les entourait. Pour raconter leur histoire? Pour avertir de dangers? Pour laisser une trace de leur passage?

C'est bien plus tard, il y a environ 5 200 ans, que les humains ont commencé à représenter des mots et des idées par des dessins gravés dans des tablettes d'argile pour garder trace de leurs échanges, donnant naissance à l'écriture (les pictogrammes). L'écriture la plus ancienne est née vers 3 500 ans avant J.-C. en Mésopotamie.

Le dessin est donc l'ancêtre de l'écriture et l'écriture est du dessin. D'ailleurs, avant de savoir écrire, les enfants dessinent, non?

Dessiner, est donc une base, si on peut dire universelle, pour observer, comprendre, imaginer, inventer et partager des idées.



Tom Tirabosco, 2026



Panneau des chevaux, Salle Hillaire, Grotte Chauvet, env. 34'000 ans avant J.-C.

## **Le dessin comme catalyseur de beaucoup de pratiques**

Est-ce qu'on dessine seulement quand on est artiste ?

Non ! Le dessin est un outil indispensable dans des dizaines de métiers très différents... Voici quelques exemples concrets, organisés par domaine :

### **Arts & Design**

- Illustrateur·rice, peintre, graveur·se, sculpteur·rice
- Graphiste, directeur·rice artistique
- Designer de mode, designer de produit

### **Architecture & Ingénierie**

- Architecte (plans, coupes, perspectives)
- Ingénieur·e civil·e ou mécanicien·ne (dessins techniques)
- Urbaniste, paysagiste

### **Industrie & Artisanat**

- Horloger·ère (dessin de mécanismes – domaine historique de la SDA)
- Ébéniste, bijoutier·ère, céramiste
- Concepteur·rice CAO (dessin assisté par ordinateur)

### **Sciences & Médecine**

- Illustrateur·rice scientifique (botanique, anatomie, zoologie)
- Chirurgien·ne qui dessine ses plans opératoires
- Archéologue (relevés de terrain)

### **Médias & Narration**

- Auteur·rice de bande dessinée, animateur·rice
- Storyboardeur·se (cinéma, publicité, jeux vidéo)
- Cartographe

# ***Ton métier idéal***

## **Exercice ludique en 5 étapes**

### **à faire en classe**

1. Dessine un objet qui représente ton métier idéal.
2. Dessine ce même objet sans lever ton crayon de la page. Ton dessin doit être fait d'une seule ligne continue.
3. Dessine ce même objet en utilisant la main que tu n'utilises pas d'habitude pour écrire. La main gauche si tu es droitier ou droitère, la main droite si tu es gaucher ou gauchère.
4. Dessine ce même objet les yeux fermés.
5. Mets tes 4 dessins les uns à côté des autres. Lequel te paraît le plus surprenant?  
Décris en quelques lignes pourquoi tu le trouves plus surprenant.

**Les pages suivantes peuvent être imprimées et distribuées aux élèves sous forme de cahier d'exercice**

1. **Dessine un objet qui représente ton métier idéal.**

- 2. Dessine ce même objet sans lever ton crayon ou ton stylo de la page. Ton dessin doit être fait d'une seule ligne continue.**

- 3. Dessine ce même objet en utilisant la main que tu n'utilises pas d'habitude pour écrire. La main gauche si tu es droitère ou droitier, la main droite si tu es gauchère ou gaucher.**

**4. Dessine ce même objet les yeux fermés.**

- 5. Mets tes 4 dessins les uns à côté des autres. Lequel te paraît le plus intéressant?**

**Décris en quelques lignes pourquoi tu le trouves plus intéressant.**

# Glossaire

## Les gestes et les types de dessin

### Esquisse

Le tout premier jet d'un dessin, rapide et léger, qui pose les idées avant de passer à la version finale. Le mot vient de l'italien *schizzo*, qui veut dire « jaillir ».

### Croquis

Un dessin rapide qui capture l'essentiel d'une scène ou d'un paysage, sans s'attarder sur les détails.

### Dessin préparatoire

Un dessin que l'artiste réalise avant de créer son œuvre finale, pour chercher et fixer ses idées. Beaucoup d'artistes en font plusieurs avant d'être satisfaits !

### Repentir

Une trace visible d'une modification que l'artiste a faite en cours de dessin : un trait qu'on aperçoit sous le trait final, qui montre qu'il a changé d'avis ou corrigé sa première idée. C'est un peu comme une « erreur » qu'on peut encore voir, et qui raconte l'histoire de la création de l'œuvre.

### Hachures

Des petits traits parallèles ou croisés qui permettent de créer des ombres et donner du volume à un dessin.

### Modelé

La façon de donner l'impression du volume et du relief à un dessin grâce aux ombres et aux lumières.

## Les outils du dessin

### Fusain

Un bâtonnet de charbon de bois (souvent du saule ou du tilleul brûlé), qui permet de tracer des noirs profonds. Utilisé depuis l'Antiquité !

## **Crayon graphite**

Le crayon « classique » qu'on utilise tous les jours, inventé après la Révolution française par Nicolas-Jacques Conté. On l'appelle aussi « crayon gris » ou « crayon à papier » suivant les régions.

## **Pastel sec**

Un bâtonnet de pigment coloré compact, qui se dépose sur le papier par simple frottement, un peu comme une grosse craie. Il donne des couleurs mates et veloutées, qu'on peut facilement étaler ou mélanger du bout des doigts.

## **Pastel gras**

Un bâtonnet de pigment coloré mélangé à un corps gras (comme de la cire ou de l'huile), qui glisse plus facilement sur le papier et donne des couleurs plus intenses et brillantes que le pastel sec. Il s'apparente presque à un crayon de couleur très riche en pigment.

## **Sanguine**

Un crayon fabriqué à partir d'une terre rouge (une sorte d'argile), utilisé depuis très longtemps pour dessiner les corps et les visages.

## **Estompe**

Un petit bâtonnet de papier enroulé qui permet d'étaler le fusain ou la mine de plomb pour créer des dégradés.

## **Encre**

Une préparation, liquide ou pâteuse, qui contient des pigments ou des colorants. Elle est utilisée pour écrire, dessiner ou imprimer sur un support comme du papier. Liquide, elle peut être utilisée avec une plume, un pinceau ou être étalée quand elle est pâteuse.

## **Gravure**

Une technique qui consiste à creuser un dessin dans une plaque (de bois, de métal, de pierre ou de linoléum) pour pouvoir ensuite l'imprimer plusieurs fois sur du papier. La gravure permet de reproduire une même image en de nombreux exemplaires.

## **Impression**

Le résultat obtenu quand on applique de l'encre sur une plaque gravée (ou une autre matrice) puis qu'on la presse sur du papier pour transférer le dessin. Une estampe est une œuvre obtenue par impression. Attention, estampe avec un "A," à ne pas confondre avec l'estompe avec un "O", le petit bâtonnet de papier pour estomper le fusain.

## **Les notions de composition**

### **Composition**

La manière d'agencer, d'équilibrer et de hiérarchiser les différents éléments (lignes, formes, valeurs, sujets) à l'intérieur du cadre d'une image (la feuille ou la toile). Elle guide le regard du spectateur et donne du sens à l'œuvre

### **Perspective**

La technique qui permet de donner l'impression de profondeur et de distance dans un dessin, comme si on regardait à travers une fenêtre.

### **Point de fuite**

Le point où toutes les lignes d'un dessin en perspective semblent se rejoindre à l'horizon.

### **Clair-obscur**

Le contraste fort entre les zones claires et les zones sombres d'un dessin, qui donne une impression de relief.

### **Camaïeu**

Un dessin ou une peinture réalisée avec différentes nuances d'une seule couleur. Par exemple en utilisant du vert pomme, du vert bouteille, du vert amande et du vert kaki.

## **Les métiers qui font vivre les œuvres**

Derrière chaque exposition, il y a toute une équipe de personnes qui travaillent pour que les œuvres soient choisies, protégées, expliquées et présentées au public.

### **Commissaire d'exposition**

La personne qui choisit les œuvres qui seront présentées dans une exposition, qui décide comment les installer dans la salle, et qui raconte une histoire à travers ce choix. C'est un peu le metteur en scène de l'exposition.

### **Curation**

Le travail de réflexion et de sélection qui mène à la création d'une exposition : choisir un thème, sélectionner les œuvres, organiser leur mise en espace pour raconter une histoire cohérente au public.

## **Conservation / Conservateur·rice**

La personne responsable de la protection et de l'entretien des œuvres d'une collection. Elle veille à ce qu'elles ne s'abîment pas, organise leur restauration si besoin, et tient à jour l'inventaire (la liste précise) des pièces conservées.

## **Historien·ne de l'art**

Une personne qui étudie les œuvres d'art, leur contexte, leur époque et leur signification, pour mieux comprendre comment et pourquoi elles ont été créées.

## **Restaurateur·rice d'art**

Le ou la spécialiste qui répare, nettoie et stabilise une œuvre ancienne ou abîmée, avec des techniques très précises, pour qu'elle traverse encore le temps sans perdre son authenticité.

## **Régisseur·se d'œuvres**

La personne qui s'occupe du transport, de l'installation et de la sécurité des œuvres lorsqu'elles voyagent d'un musée à un autre ou lorsqu'elles sont accrochées dans une exposition.

## **Médiateur·rice culturel·le**

La personne qui fait le lien entre les œuvres et le public : elle conçoit des visites, des ateliers et des dossiers pédagogiques (comme celui-ci !) pour rendre l'art accessible à toutes et à tous.

## **Archiviste**

La personne qui collecte, classe et conserve les documents anciens (lettres, dessins, registres) pour qu'ils restent consultables et compréhensibles dans le temps.

## **Scénographe**

La personne qui imagine l'aménagement physique d'une exposition : ajouter des murs (cymaises) ou des socles, la couleur des murs, l'éclairage, la disposition des œuvres dans l'espace, pour créer une ambiance et guider le regard du visiteur.