

# Art et géométrie

« Sors tes outils de géométrie et pars à la découverte des artistes »



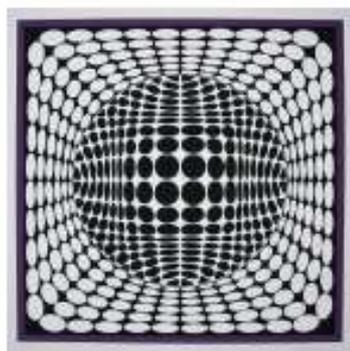
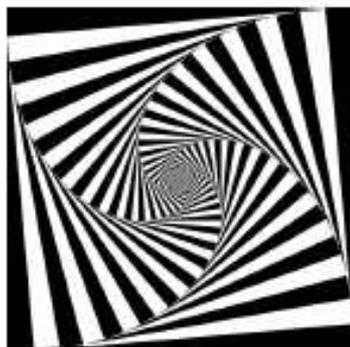
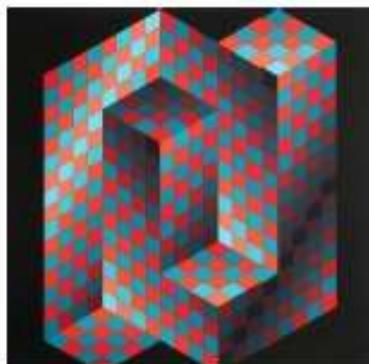
## GEOMETRIE ET ARTS VISUELS

L'artiste : Victor Vasarely



Victor Vasarely est un artiste né en Hongrie en 1906, et qui s'est installé à Paris en 1930 où il a vécu jusqu'à sa mort en 1997.

C'est lui qui a fondé le mouvement du Op Art, l'art optique. Il est le maître des illusions d'optique et utilise des couleurs vives et beaucoup de figures géométriques dans ses œuvres !

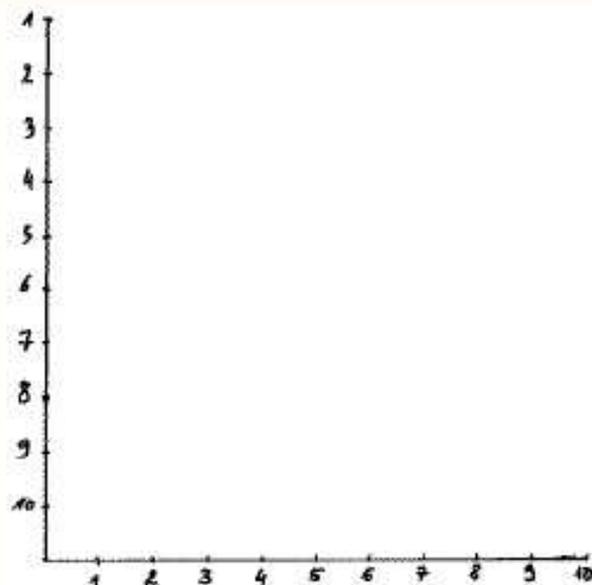


La consigne :

Pour réaliser une illusion d'optique, tu vas utiliser ta règle graduée pour tracer des segments.

Tu vas d'abord t'entraîner sur une petite partie. Utilise les axes ci-dessous. Relie ensemble le point 1 avec le point 1, le point 2 avec le point 2, jusqu'à 10, en décalant chaque fois ta règle.

Tu peux colorier ce premier essai aux feutres. Attention : il faut choisir 2 couleurs et tu ne peux jamais colorier deux cases qui se touchent de la même couleur !



Si tu te sens à l'aise, essaie de prendre le grand modèle. La technique est toujours la même !

## GEOMETRIE ET ARTS VISUELS

L'artiste : Vassily Kandinsky



Vassily Kandinsky est un peintre russe. Il est né à Moscou en 1866 et il est mort en France en 1944.

Il est l'un des fondateurs de l'art abstrait. Il ne peint pas ce qu'il voit, mais utilise des tâches de couleur, des formes géométriques.

On peut voir beaucoup de ses œuvres au centre Pompidou, à Paris.



« Trente », tableau de Vassily Kandinsky  
1937, huile sur toile (100 X 87 cm)

La consigne :

Pour réaliser une œuvre abstraite comme Vassily Kandinsky, il te faut savoir coder et décoder les coordonnées des cases d'un quadrillage.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

Place les éléments suivants dans les cases demandées. Attention aux couteurs ! Tu utiliseras un feutre noir, une feuille blanche, ciseaux et colle. Tu pourras remplir les dernières cases avec des motifs de ton choix.

☼ (A,3) et (E,4)    Ω (A,5) et (D,1)    € (B,2) et (D,3)  
≈ (C,1) et (C,4)    ð (A,1) et (B,5)    @ (A,4) et (C,3)

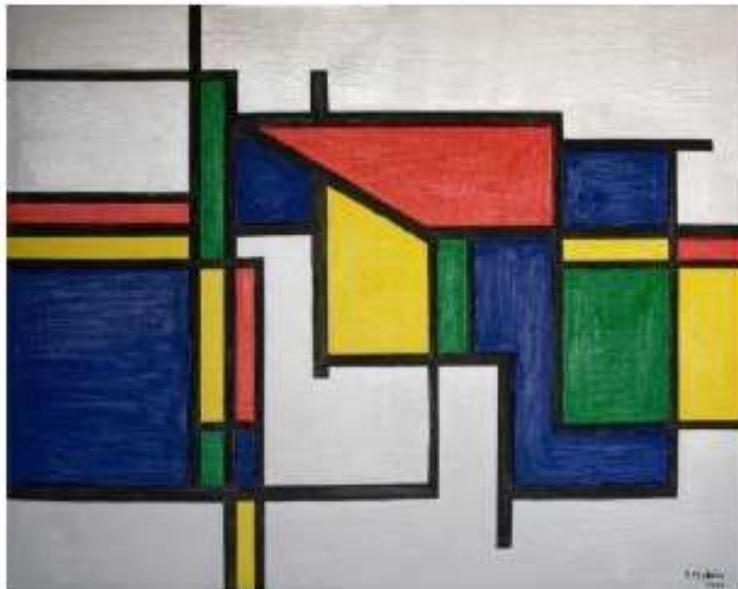
## GEOMETRIE ET ARTS VISUELS

### L'artiste : Anny Robin Deshayes

Anny Robin Deshayes est une artiste contemporaine (qui vit actuellement) et française.

Elle a fait une école d'architecture. Elle expose ses toiles à Paris.

Elle aime utiliser des lignes qui se croisent et des couleurs vives dans ses œuvres.



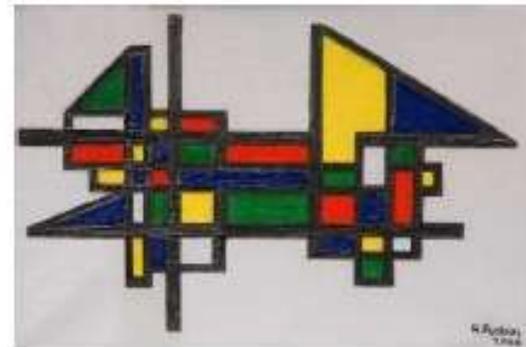
« Géométrie première », d'Anny Robin Deshayes  
Huile sur toile de 2009

### La consigne :

- 1) Sur ta feuille canson, utilise ta règle et ton crayon de bois pour tracer des droites qui se croisent, formant des polygones.
- 2) Une fois tes polygones tracés, tu repasseras au feutre ou crayon noir sur les côtés des polygones
- 3) Enfin, tu colorieras les polygones avec des couleurs vives.

Attention : tu ne dois pas tracer de cercles ! Cette figure géométrique n'est pas un polygone. Sais-tu pourquoi ?

Si, comme dans l'œuvre d'Anny Robin Deshayes, tu as tracé des lignes qui ne forment pas de polygones (la figure reste ouverte), alors laisse ces zones en blanc.



« Construction », D'Anny Robin Deshayes  
Huile sur toile de 2009

## GEOMETRIE ET ARTS VISUELS

L'artiste : Marlow Yancey

Marlow Yancey est un artiste américain.



« Planets converge  
De Marlow Yancey

La consigne :

- 1) Trace au compas et au crayon noir plusieurs cercles qui représenteront les planètes. Certaines pourront être cachées derrière une autre. N'oublie pas que toutes les planètes ne font pas la même taille !
- 2) Colorie tes planètes à la craie grasse. Choisis une couleur pour chaque planète. Quand les planètes se chevauchent, tu peux soit en faire passer une devant et conserver sa couleur, soit colorier la zone commune dans une troisième couleur.
- 3) Enfin, tu colorieras le fond au crayon de couleur de ton choix et au papier buvard (en frottant).

Attention : tu ne dois tracer QUE des cercles ou des parties de cercles! Tu n'as donc pas le droit d'utiliser la règle ou de tracer à main levée.

Si tu souhaites représenter notre système solaire, voilà un document qui t'aidera, pour la taille des planètes et leur place par rapport au soleil.



## GEOMETRIE ET ARTS VISUELS

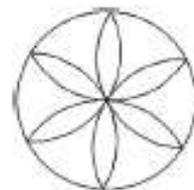
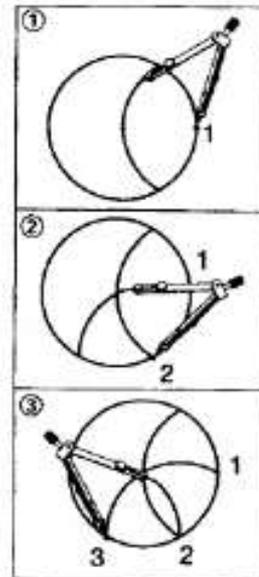
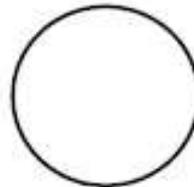
### L'artiste : Rosaces mérovingiennes

Ce sont les Mérovingiens, au début du Moyen Age, qui utilisaient les rosaces pour orner (= décorer) leurs tombes !



Rosaces mérovingiennes  
Moyen Age

### La consigne :



Trace d'abord un cercle assez grand avec ton compas et ton crayon gris.

Choisis un point 1 et garde le même écartement avec ton compas pour tracer le premier arc de cercle.

Déplace la pointe du compas au point 2 (là où l'arc a croisé le cercle) et trace un nouvel arc.

Continue ainsi jusqu'à ce que tu aies fait tout le tour du cercle.

Colorie ta rosace selon tes goûts !

## GEOMETRIE ET ARTS VISUELS

L'artiste : le Litema sud-africain des femmes Sotho

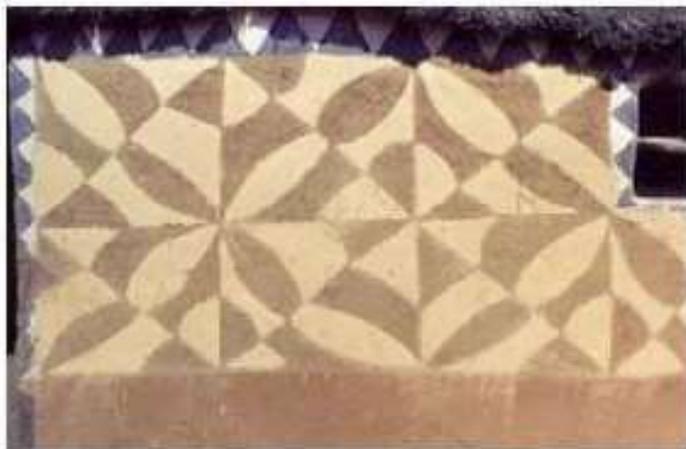


**Litema** : décoration murale d'Afrique du Sud temporaire, car elle s'efface avec la pluie.

Au Lesotho, au Sud de l'Afrique, les femmes Sotho décorent les murs de leurs maisons avec des motifs géométriques appelés Litema.

Au départ, elles préparent un carré (appelé téma) qui contient des figures géométriques.

Puis elles le reproduisent par symétrie.



La consigne :

Fabriquer ton téma : un carré de 4 cm de côté. Puis trouve le milieu du côté supérieur et le milieu du côté de droite. Relie ces milieux avec le coin gauche du carré.

Ensuite, réalise ton litema en traçant toujours la symétrie de ce carré. Par rapport au côté.

Quand ton quadrillage est terminé, colorie en noir et blanc en alternant les couleurs.

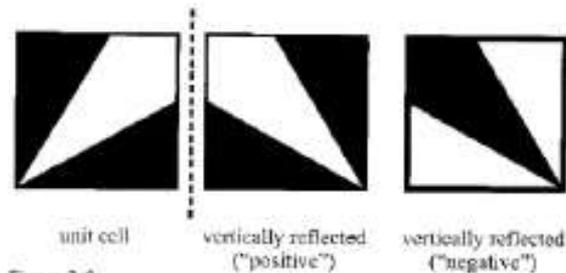


Figure 3.6

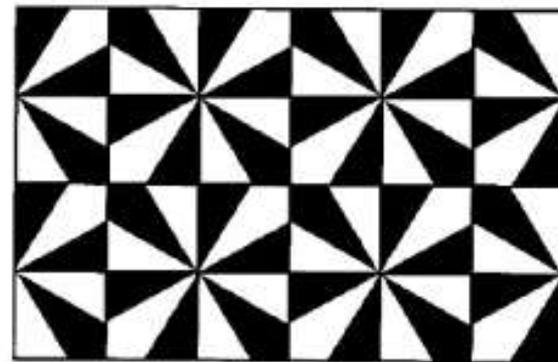


Figure 3.7

## GEOMETRIE ET ARTS VISUELS

L'artiste : **Piet Mondrian (1872-1944)**

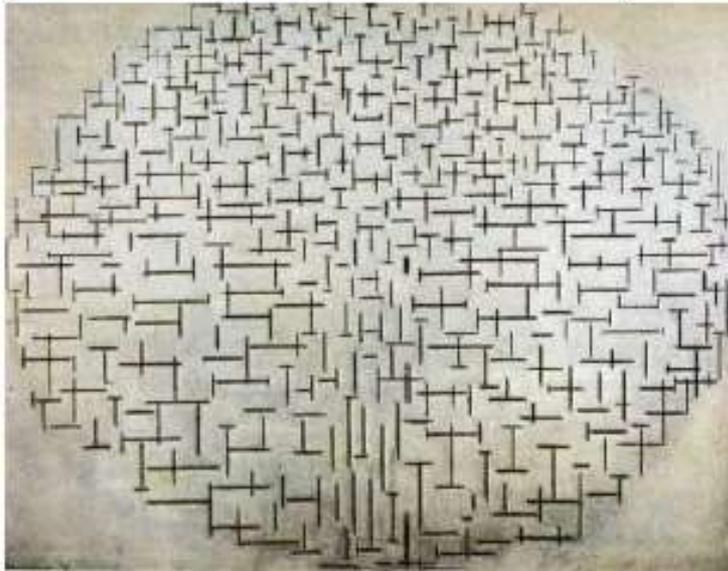


Piet Mondrian est un peintre néerlandais abstrait.

Il représente ce qu'il veut peindre non pas en dessinant leur vraie forme, mais avec des lignes horizontales et verticales.

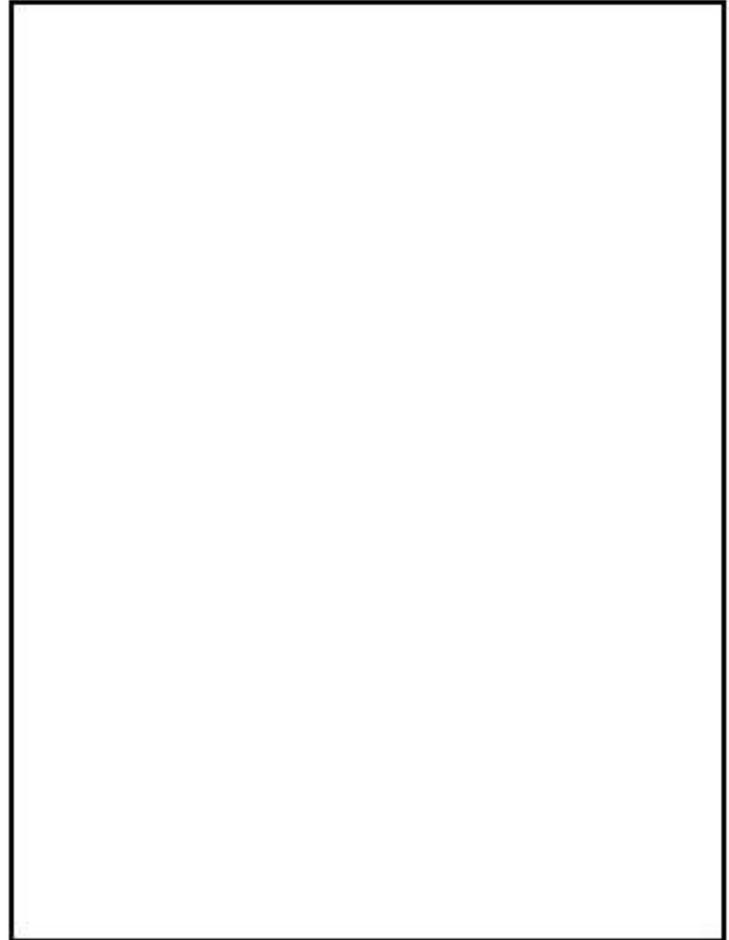
Il choisit souvent d'utiliser le noir, le blanc et des couleurs vives (jaune, bleu, rouge)

« Jetée et océan », Piet Mondrian, 1915



La consigne :

Toi aussi, entraîne-toi à tracer des angles droits à l'aide de ton équerre, dans le cadre ci-dessous.



## GEOMETRIE ET ARTS VISUELS

L'artiste : Melito (1920-1994)



Maurice Miot, dit Melito, est un artiste peintre français.

Melito pratique l'art abstrait.

Il utilise les lignes et les formes géométriques simples dans sa peinture.

« Abstraction aux triangles », Melito.

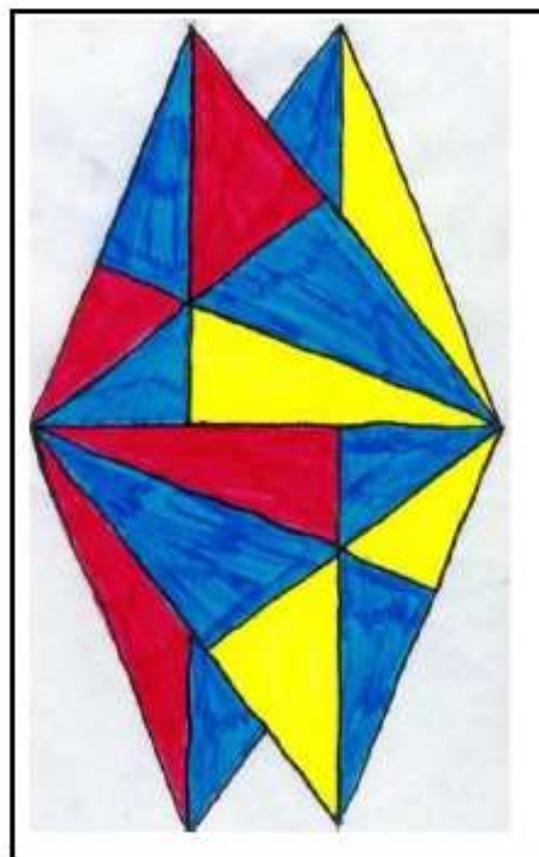


La consigne :

Trace un segment horizontal au centre de ta feuille.

De chaque côté de ce segment, trace des triangles rectangles et ajoutes-en les uns au-dessus ou en-dessous des autres.

Une fois tes tracés terminés, colorie tes triangles avec des couleurs vives.



## GEOMETRIE ET ARTS VISUELS

L'artiste : **André Le Nôtre (né en 1613)**



Né dans une famille de jardiniers, André Le Nôtre a suivi des cours d'architecture. Il est devenu le jardinier de Louis XIV. C'est lui qui a conçu les jardins du château de Versailles.

C'est ce qu'on appelle les jardins « à la française », avec des formes géométriques et de la symétrie. Il voulait imposer l'ordre à la nature.

« Jardin à la française »



La consigne :

A toi de créer ton jardin à la française !

Voici quelques règles pour t'aider :

- Tu dois utiliser des figures géométriques : le carré, le rectangle, le losange.
- Tu dois les organiser les unes par rapport aux autres. Pense aussi à la symétrie.
- Une fois que tu as tracé tes figures avec ta règle et ton équerre, tu peux colorier tes zones en vert pour les arbustes, en jaune pour les allées.

Exemple de ce que tu peux faire :

