



Bulletin d'information Septembre 2024

News de l'été

Nos sorties dessin de l'été

Comme chaque année, nous avons organisé des sorties dessin hebdomadaires tout l'été à la journée ou à la demi journée

Ces sorties sont proposées à tous les adhérents de l'association. Elles permettent aux participants de continuer à pratiquer régulièrement le dessin avec une approche "**carnet de voyage**"

Chaque semaine, on reprend par la pratique ce que vous avez appris par la théorie.

Cet été nous avons dessiné entre autres :

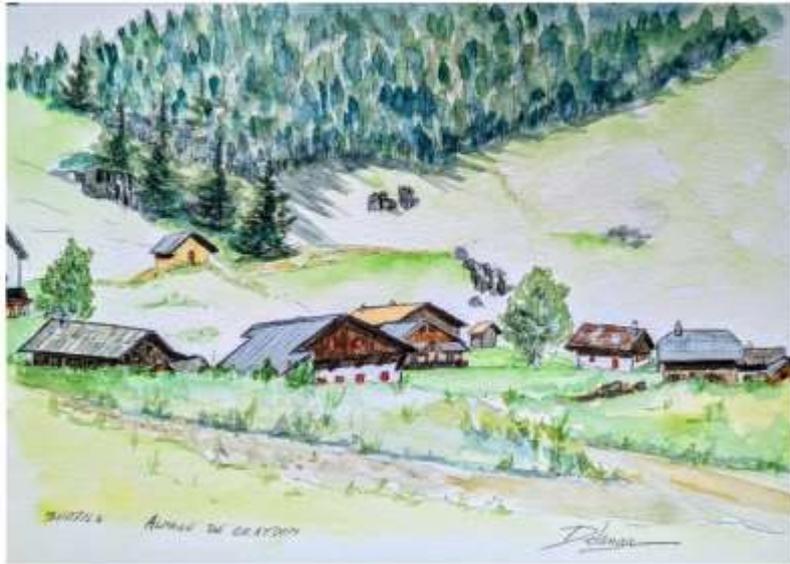
- Parc de Montjoux (Thonon)
- Canal de l'Oncion (Thonon)
- Yvoire
- Forêt de Ripaille (Thonon)
- Port de Rives – la capitainerie (Thonon)
- Gruyère en Suisse
- Forêt ivre sur le Brevon
- Place Henri Bordeaux (Thonon)
- Le Graydon
- Le Belvédère (Thonon)
- La nouvelle fontaine de la place Aristide Briand (Thonon)

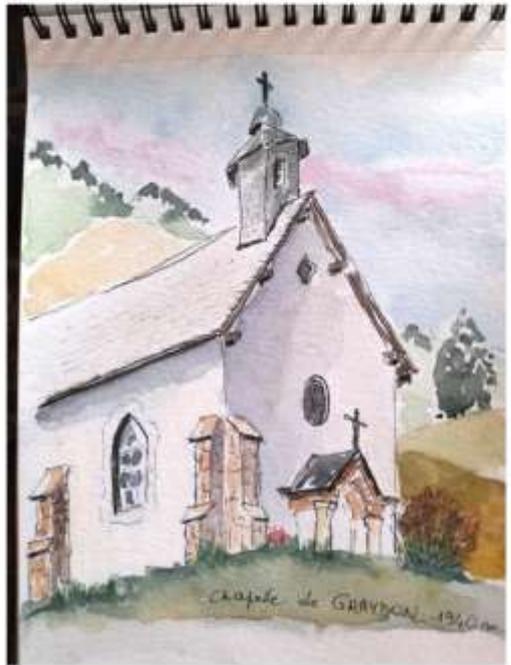
Ci joint quelques dessins des participants













Rappel : nouveau format pour le bulletin mensuel d'information

A la demande de plusieurs adhérents de l'association qui ont des difficultés pour conserver et imprimer les bulletins mensuels d'information d'Entr'Actes, nous vous enverrons tous les mois ce bulletin au format PDF.

Les bulletins depuis janvier 2024 seront archivés dans l'espace adhérent. Ainsi, vous pourrez les consulter facilement.

Vendredi 23 Août : Visite de l'exposition : *Chefs-d'œuvre du musée Langmatt. Boudin, Renoir, Cézanne, Gauguin...au musée de l'hermitage à Lausanne*

L'exposition de la collection Langmatt à la Fondation de l'Hermitage réunit plus de 60 œuvres parmi les plus remarquables de cet ensemble : une occasion unique d'admirer ces trésors hors de leur écrin habituel.



Samedi 24 et Dimanche 25 Août : Week-end Impérial

Dans le cadre du "**Week-end impérial**", Entr'Actes a exposé des réalisations faites par ses adhérents sur le Thème du 1er empire.

Un bivouac avec plus de 350 figurants, des animations et conférences historiques, des démonstrations de bataille, des défilés militaires, la vie sous le 1er empire, des danses avec des costumes d'époque, un superbe programme sur ces 2 jours.

Merci à tous les adhérents de notre association qui sont venus nous soutenir.





Rentrée 2024

Les activités hebdomadaires commenceront début octobre

Mardi 01 Octobre

09h30 à 12h : Salle BISE - Pastel (niveau débutant) animé par Michel VAILLANT

(nouveau)

14h30 à 17h : Salle BISE - Pastel (niveau confirmé) et techniques sèches animé par Michel VAILLANT

Mercredi 02 Octobre

09h30 à 12h : Salle BISE - Aquarelle animé par Dominique WEILL

Jeudi 03 Octobre

10h à 12h : Salle BISE - Dessin (niveau débutant) animé par Philippe GARAUDE

(nouveau)

14h à 17h : Salle JORAN - Peinture Acrylique et techniques mixtes animé par Brigitte BONAN et Philippe GARAUDE

14h30 à 16h30 : Salle BISE - Portrait salle animé par Marie Claude GEORGET

(nouveau)

17h30 à 19h30 : Salle BISE - Dessin (niveau intermédiaire) animé par Philippe GARAUDE

Vendredi 04 octobre

09h30 à 12h : Salle BISE - Dessin (niveau confirmé) animé par Philippe GARAUDE

Samedi 05 Octobre

de 09h30 à 12h : Salle BISE - Peinture au couteau animé par Philippe GARAUDE

Les activités hebdomadaires n'ont pas lieu durant les congés scolaires

C

Comment dessiner les yeux

Dessiner le visage passe avant tout par un dessin correct des yeux, mais pas seulement...

Comment dessiner les yeux? De façon réaliste ou stylisée? En reproduisant ou en imaginant? Ceci devient plus facile lorsqu'on a compris la structure de l'œil et le principe de mouvements coordonnés des globes oculaires.

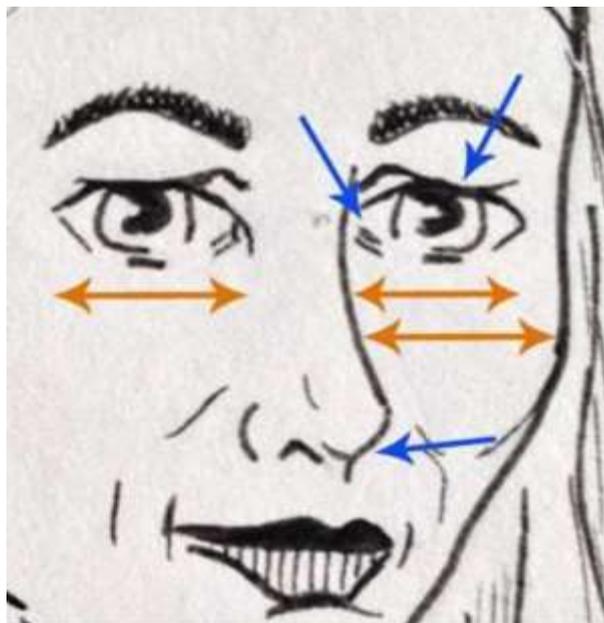
Mais le plus délicat pour dessiner un beau regard, c'est de lui insuffler une expression qui correspond à l'émotion du personnage. Notez bien que le visage donne la grande majorité de son expression au travers du regard. En gros, si vous ne passez pas assez de temps ou si vous ne vous appliquez pas pour dessiner les yeux, vous risquez d'obtenir un visage vide, bancal, superficiel et disharmonieux. Donc mon premier conseil, pour dessiner le regard, mieux vaut prendre son temps!

Quelques remarques avant de commencer

Comme toujours, lorsque vous vous apprêtez à apprendre à dessiner quelque chose, notez d'abord les problèmes que vous rencontrez sur vos premiers croquis. Vous aurez déjà fait la moitié du travail une fois ces problèmes identifiés. Par exemple je me souviens qu'au tout début, j'avais du mal à dessiner des yeux qui regardaient dans la même direction. J'avais aussi tendance à gommer et regommer pour au bout du compte toujours reprendre les traits encore visibles sur la feuille : un problème classique, mais je n'en savais rien à l'époque !

Dans ce cas, mieux vaut recommencer à côté plutôt que de gommer 50 fois (bon si vous dessinez sur tablette graphique, vous n'aurez pas ce problème bien entendu). Voici donc une liste non exhaustive des problèmes très courants que l'on peut rencontrer en dessinant les yeux :

- le syndrome Picasso : dessiner les deux yeux de face, quelle que soit la position du visage et notamment du nez. On constate alors des yeux de face et un nez de trois quarts avec une pommette souvent trop grande d'un côté ! C'est l'erreur la plus courante (tout dessinateur qui se respecte l'a faite au moins une fois dans sa vie... ou dans une de ses vies antérieures tout du moins). Il s'agit en fait d'un problème basique de compréhension de la perspective : quand je vous dis que la perspective est le saint Graal du dessin, voilà une preuve qui parle d'elle-même.



Dessin qui résume bien les symptômes du syndrome de Picasso appliqué au dessinateur. Notez les proportions et la largeur des yeux. La narine gauche qui n'est pas dessinée renforce le paradoxe.

- ne pas esquisser avant de dessiner la version finale du regard (comme pour tout dessin réussi, la construction est essentielle).
- dessiner des yeux où les pupilles ne sont pas orientées dans la même direction.
- dessiner un regard de face avec des yeux vraiment pas du tout symétriques (problème de construction et de ligne de liaison).
- ne pas savoir dans quel ordre dessiner les éléments d'un oeil (notamment pour obtenir un regard expressif).
- ne pas savoir simplifier le complexe arcade-paupière-globe oculaire.
- mal placer la pupille par rapport à l'iris.
- ne pas tenir compte de l'épaisseur des paupières.
- ne pas tenir compte du fait que l'iris devient une ellipse quand il n'est plus de face.
- ne pas cacher une partie de l'œil en arrière-plan derrière le nez pour le dessin de $\frac{3}{4}$.
- ne pas tenir compte du relief de l'arcade sourcilière et des globes oculaires.
- ne pas tenir compte de l'écart entre les yeux (base du nez = largeur d'un œil).
- ne pas tenir compte du relief de la base du nez.
- vouloir détailler l'iris et la pupille avant de construire globalement le regard.
- ne pas chercher à comprendre la relation entre le crâne et les corps mous (comme les muscles).
- pour du dessin réaliste : trop appuyer certains traits de contours.

- pour du dessin stylisé (très courant dans le dessin de manga) : dessiner les yeux comme une photo plate collée sur le visage.

Un peu d'anatomie simplifiée

Ne me détestez pas immédiatement, car à partir de ce que je vais vous montrer dans ce paragraphe, je pourrais vous donner des astuces pour vous simplifier la tâche par la suite, notamment pour dessiner des ombres ou pour styliser les yeux (que ce soit pour de l'illustration ou de la bande dessinée). Il faut d'abord comprendre que l'œil n'est pas fait à l'origine pour faire joli: il a une fonction, voir ! C'est bête à dire, mais bien qu'on caractérise souvent les yeux comme le « miroir de l'âme », on se doit de commencer par le début: l'œil sert à capter la lumière et à transmettre l'information au cerveau, pour nous guider dans notre environnement afin d'assurer notre survie.

Pour voir correctement le monde extérieur, il nous faut donc un certain nombre d'éléments fonctionnels:

- un orienteur de l'œil : le système oculomoteur (de petits muscles font bouger les yeux de façon synchrone en fonction de la direction où l'on veut regarder).

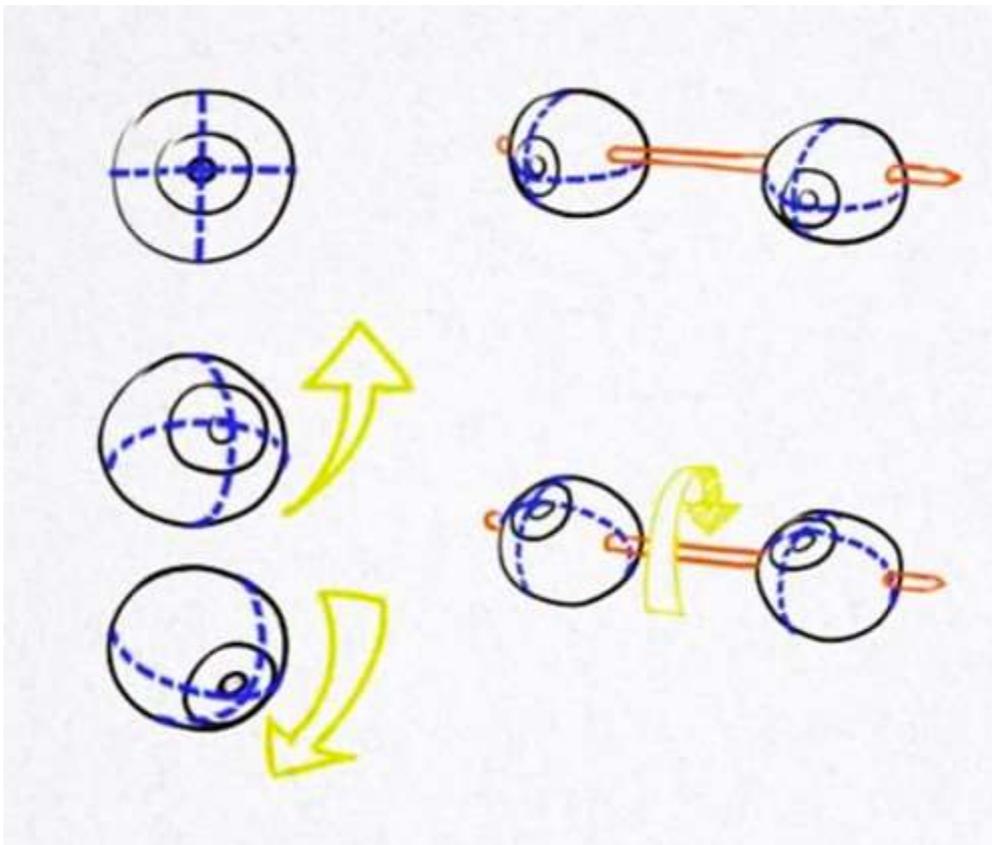
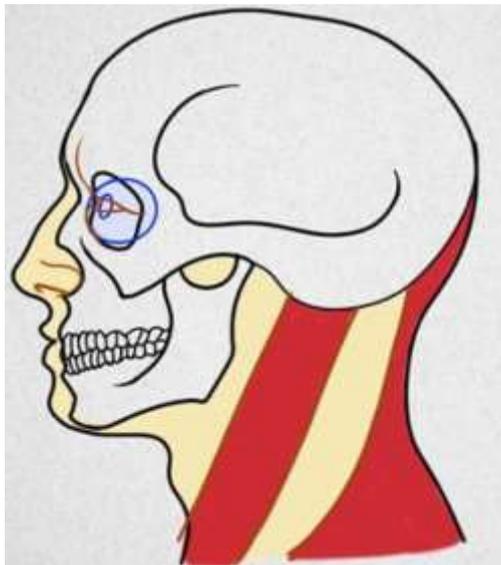
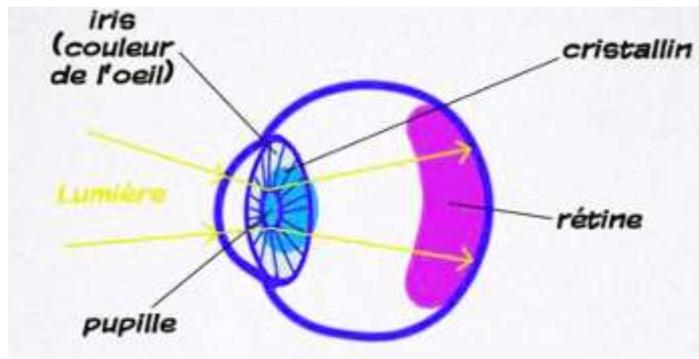


Schéma simplifié du fonctionnement du système oculomoteur

- un collecteur de lumière : l'iris
- une cavité modulable pour faire passer la lumière: la pupille
- un système de mise au point : le cristallin (c'est comme un objectif d'appareil photo, mais intégré à notre oeil: pratique non ?)
- un milieu qui assure la transmission de la lumière vers la rétine : le liquide oculaire.
- un récepteur de la lumière : la rétine
- un intégrateur qui transforme le signal lumineux en image : le cerveau (par l'intermédiaire du nerf optique qui est le fil conducteur de l'information).
- un point d'ancrage pour que les muscles puissent se raccourcir afin de faire bouger l'œil, mais aussi protéger la vision et l'intégrité du globe oculaire: l'arcade sourcilière.
- un système de protection contre la lumière: la paupière.
- un système pour protéger l'œil des particules étrangères et de la sécheresse : les cils, sourcils et glandes lacrymales.
- une limite structurelle entre les deux yeux pour faciliter la perception de l'espace en trois dimensions: les sinus (base du nez).



Placement du globe oculaire dans le crâne, tête vue de profil



Anatomie simplifiée du globe oculaire

Simplification des formes

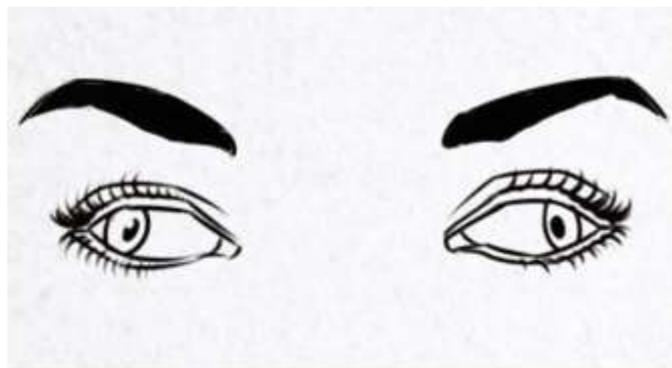
Maintenant nous allons développer les éléments qui nous intéressent plus spécifiquement pour dessiner. On va en profiter pour simplifier les formes dans la foulée.

Le globe oculaire

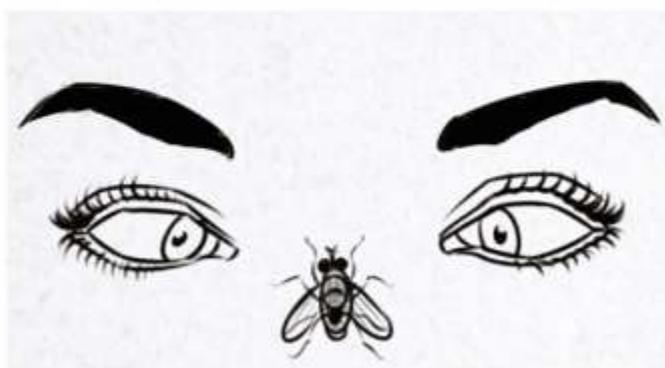
Le globe oculaire est une sphère qui oriente l'iris. Il faut retenir que les deux iris sont censés s'orienter vers le même point focal (le point que le personnage fixe), qu'il soit proche ou éloigné. Si nous fixons un point très loin de nous, les iris seront parallèles entre eux. Plus nous regarderons de près et plus les iris se rapprocheront et ne seront donc plus parallèles.

L'enveloppe qui recouvre l'iris est légèrement convexe (comme une petite bosse), alors que l'iris en lui-même est concave (comme un petit bol). La pupille est comme un trou au fond de ce bol. En perspective le contour de l'iris va devenir une ellipse, et plus l'iris sera de profil et plus la pupille va reculer par rapport à cette ellipse.

Il faudra être vigilant quant au dessin des ombres et des reflets, car les informations que je viens de vous donner vont directement influencer le rendu des volumes et par conséquent les valeurs de gris.



Ceci est un strabisme divergeant. L'orientation des iris est erronée.

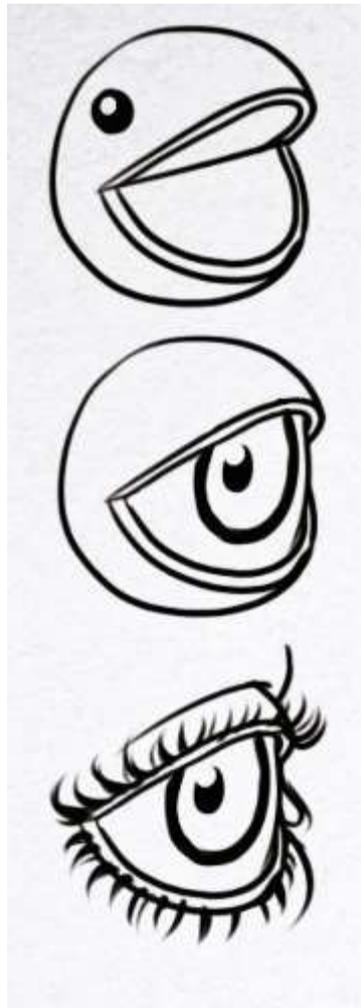


Ceci est un strabisme convergeant. En clair, le sujet louche. Bon, avec une mouche en plein milieu du nez, ça peut encore s'expliquer. ;)

Il faudra être vigilant quant au dessin des ombres et des reflets, car les informations que je viens de vous donner vont directement influencer le rendu des volumes et par conséquent les valeurs de gris.

Les paupières

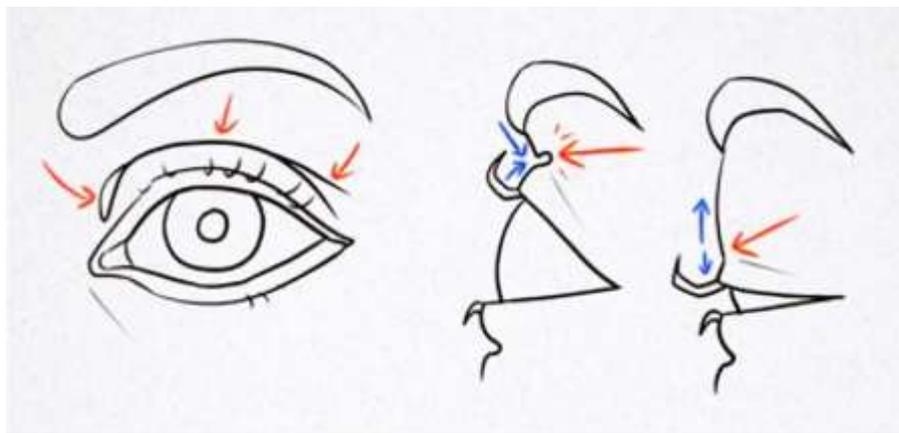
On peut les voir comme une sucrière sphérique ou un pacman en 3D qui recouvre et glisse sur une sphère pleine (le globe oculaire).



Il ne faut pas oublier que les paupières inférieures et supérieures ont une épaisseur. Souvent on voit un petit liseré clair en bas de l'iris, ce n'est autre que l'épaisseur de la paupière inférieure qui renvoie la lumière.

Les muscles qui animent les paupières et les sourcils jouent un rôle important dans l'expression du regard (ex : œil rieur ou triste), notamment en jouant sur les plis de la peau, en cachant plus ou moins l'iris (ex : œil étonné ou endormi), ou en orientant l'œil dans des positions extrêmes.

De plus, chez les Occidentaux, il ne faut pas oublier le petit pli qu'engendre la paupière ouverte. Il s'agit en fait de la paupière supérieure qui se plie sur elle-même en s'ouvrant, et qui se déplie en se fermant.



Formation du pli de la paupière

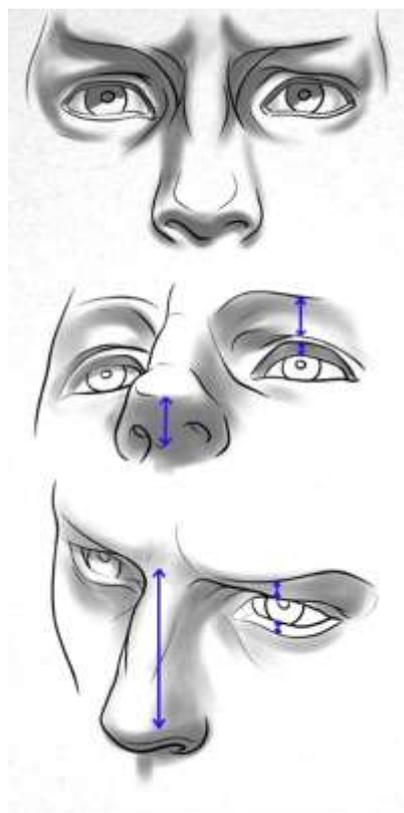
L'arcade sourcilière

On peut voir ça comme un cornet qui contient la sphère du globe oculaire. Lorsqu'ils dessinent un visage, les dessinateurs débutants ont tendance à oublier le squelette qu'il y a sous la peau... L'arcade sourcilière a sa propre épaisseur, son propre relief. Suivant la perspective, l'arcade sourcilière sera plus ou moins visible, et couvrira plus ou moins le regard.

En peinture traditionnelle ou digitale, il est toujours préférable de commencer par rendre les volumes principaux de la zone de l'arcade avant de peindre les sourcils (car les poils sont de simples détails de surface, rien d'autre: ils s'adaptent à l'arcade sourcilière). Toutes les stratégies sont bonnes pour vaincre les automatismes de notre cerveau! Ce dernier nous joue des tours quand il s'agit d'observer objectivement un visage humain. Nous n'y pouvons rien, c'est ancré dans notre code génétique...

La technique du miroir va nous permettre de voir les géométries malencontreuses et les défauts de proportions.

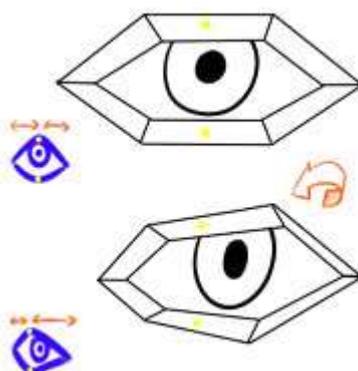
Une deuxième stratégie consiste à retourner le dessin ou/et notre modèle photo à 180°. De cette façon nous annulons l'effet « reconnaissance du visage humain », et nous pourrions plus facilement nous concentrer sur les repères essentiels du dessin de portrait. Évidemment, cette dernière solution ne doit pas devenir une habitude, mais elle aide, particulièrement au début.



L'arcade peut recouvrir plus ou moins les paupières selon l'angle de vue. Notez les modifications de proportions induites par les différents angles de vue.

Implification en diamant

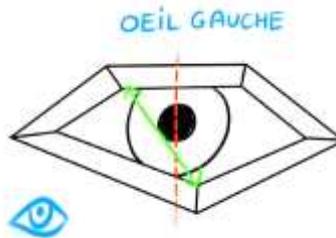
Pour simplifier les yeux vus de loin, nous pouvons les représenter grossièrement par un diamant. Dans de nombreux cas, le débutant représente l'œil en amande, quelle que soit la perspective des paupières, ce qui est une erreur à éviter absolument. La forme du diamant va nous montrer immédiatement la perspective des paupières. Mieux vaut caricaturer ces lignes plutôt que de ne pas tenir compte du phénomène. C'est cette déformation du diamant qui va convaincre votre public que la paupière a tourné dans l'espace.



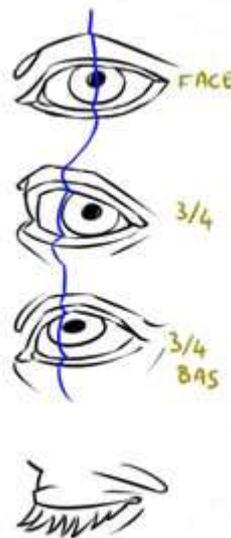
Représentation de l'œil en forme de diamant: un bon moyen mnémotechnique pour simplifier et déformer l'œil en perspective. (bon là, il s'agit d'un diamant creux, pas en relief)

Bon, le coup du diamant c'est bien pour les petits croquis, mais la forme générique de l'œil ressemble plutôt à un diamant à cinq arêtes comme sur le croquis qui suit.

La partie du haut peut être divisée en trois parties, tandis que la partie du bas en deux, ce qui ressemble déjà plus à une amande dans une perspective de face.



Simplification en diamant à cinq arêtes

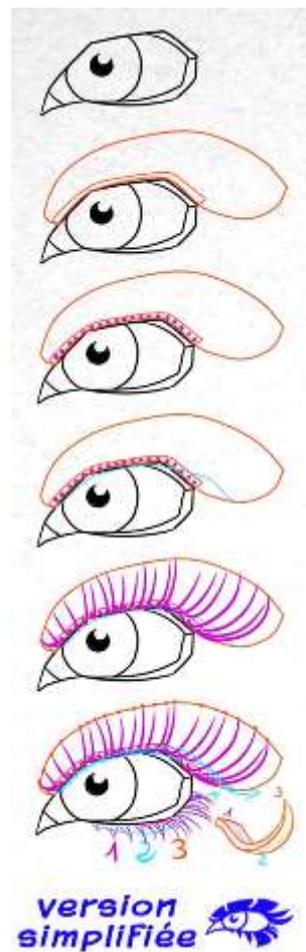


Différentes orientations de la paupière dans l'espace. Notez la forme de la ligne médiane (en bleu). Notez aussi comment les pupilles se placent par rapport à l'iris et comment les iris se déforment.

Les cils

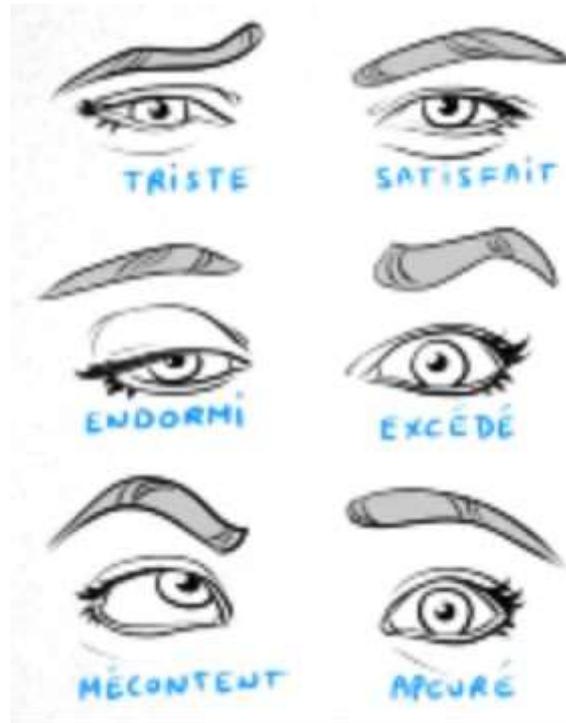
Une erreur très courante est de vouloir dessiner les cils de face sans comprendre leur design. Les cils ont leur propre volume et une forme en arc, s'affinant à leur

extrémité. Ce n'est pas parce qu'ils sont petits par rapport à l'oeil que la perspective n'agit pas sur eux. Leur perspective dépend de la position de la paupière par rapport à l'observateur. Une bonne idée pour les dessiner correctement est de les construire comme un seul et même bloc. Dessiner une bande plus large à sa base et plus fine à son extrémité comme sur l'image qui suit, puis détailler en suivant la forme de la bande



Les sourcils

Les sourcils jouent un rôle énorme dans le dessin du regard. La contraction de certains muscles du visage modifie les angles que forment les sourcils par rapport à la paupière et vont participer aux changements d'expression du visage.



Gaucher ou droitier ?

Vous devez vous demander si cela change quelque chose si on est gaucher ou droitier? Pourtant quand vous dessinez sur papier, cela fait une GROSSE différence : laissez-moi vous expliquer pourquoi.

Le plus difficile lorsqu'on dessine le regard, c'est de mettre en relation les deux yeux de façon harmonieuse.

En effet, pour qu'un regard semble naturel, il faut tout d'abord que les pupilles soient orientées dans la même direction, car c'est les pupilles qui laissent rentrer la lumière provenant d'un même point. Ceci implique que : - si vous êtes droitier: commencez par dessiner une esquisse de l'œil à notre gauche (œil droit du personnage) avant de dessiner l'œil à notre droite (œil gauche du personnage). Si vous commencez par l'œil gauche, votre main risque de cacher l'œil déjà dessiné, ce qui vous empêchera de réaliser un regard harmonieux, surtout s'il est de face. - si vous êtes gaucher: le problème est inversé, mais la solution reste exactement la même. Laissez l'œil déjà dessiné visible. En digital painting le problème ne se pose pas vraiment, car vous pouvez opérer une symétrie horizontale très rapidement avec un raccourci clavier, mais sur papier c'est un réel problème !

Attention : comme toujours, ne détaillez jamais trop en réalisant votre croquis, mais esquissez simplement les formes globales sans trop appuyer. Une fois votre construction satisfaisante, vous pouvez détailler. Si vous commencez par les détails sans soigner la construction globale, vous risquez de perdre beaucoup de temps, mais surtout vous risquez de vous impatienter et de vous décourager.

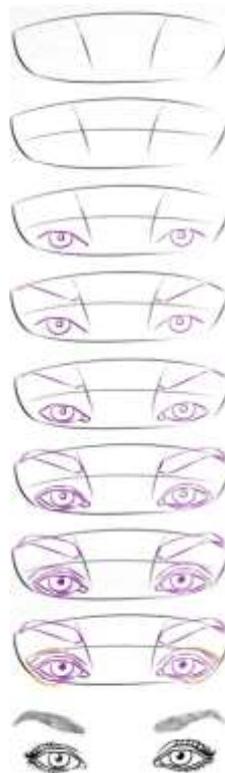
La construction

Pour faire les choses bien si on n' a jamais dessiné d'œil de sa vie et qu'on aimerait comprendre ce qu'on dessine sans copier bêtement (et donc à dessiner d'imagination à long terme), il faudrait d'abord commencer par esquisser le squelette (les arcades et l'os du nez), y placer les sphères des globes oculaires, puis dessiner les iris (attention à leur perspective), pour enfin finir par dessiner les paupières et les autres détails (cils, sourcils, plis, rides...).

En d'autres termes, si vous souhaitez apprendre à dessiner dans les meilleures conditions, efforcez vous de comprendre le pourquoi en vous posant ma question fétiche: "le trait que je suis en train de dessiner a-t-il un but? décrit-il quelque chose en particulier?". Si ce n'est pas le cas, c'est qu'il s'agit d'un trait complètement superflu, automatisé ou copié. Si vous ne le faites pas, vous finirez dans la classe des « artistes photocopieuses » : personnellement ça ne me fait pas rêver... enfin, chacun son truc hein ;)

Regard de face

Quelle que soit l'expression, on se simplifie énormément la vie en construisant une bande qui encadre le regard. Cela permet non seulement de respecter les proportions, mais cela facilite la tâche pour un dessin symétrique. Pour la vue de face, l'écart entre les yeux revient approximativement à la largeur d'un oeil. Ce n'est plus le cas pour une vue de trois quarts, bien entendu.



Les étapes du regard de face: aidez-vous des lignes de liaison, car elles facilitent grandement la tâche. Diviser et simplifier les surfaces pour mieux régner! Remarquez qu'en dessinant la relation entre l'iris et la ligne de la paupière supérieure, il devient plus facile de partir sur de bonnes bases.

Regard de trois quarts

Comme toujours, la vue de trois quarts est une des plus difficiles à dessiner. Ce qui va faire la différence c'est la base du nez: c'est elle qui détermine si l'œil de derrière est plus ou moins caché, et c'est elle qui va déterminer l'écart entre les yeux. Avant de représenter le nez, représentez la bande de la base du nez: de cette façon, vous serez plus en contrôle de l'écart entre les yeux et des proportions de ces derniers. J'utilise cette technique pour tous mes dessins de visage, dont mes portraits.

Je vous rappelle que la perspective va jouer un rôle primordial dans la vue de trois quarts, et c'est la raison qui fait que pour éviter les difficultés, le dessinateur débutant préférera dessiner des personnages de profil, alors que le principe une fois compris ne paraît pas si complexe que ça.

Mes conseils divers et variés

- en se concentrant sur le placement de la pupille par rapport à la ligne des cils de la paupière supérieure, on anticipe plus facilement le résultat de l'expression finale (schéma simpliste étape par étape)
- pour ne jamais rater les yeux de face, plus on relie d'éléments avec des lignes de construction, plus il est facile d'éviter les dissymétries flagrantes (oui, le visage est dissymétrique, certes, mais pas trop non plus...).
- Sur une vue de trois quarts, l'œil en arrière-plan paraît toujours plus petit que l'œil de devant. Si ce n'est pas le cas, il y a de grandes chances que vous n'ayez pas tenu compte de la perspective (attention au syndrome Picasso !).

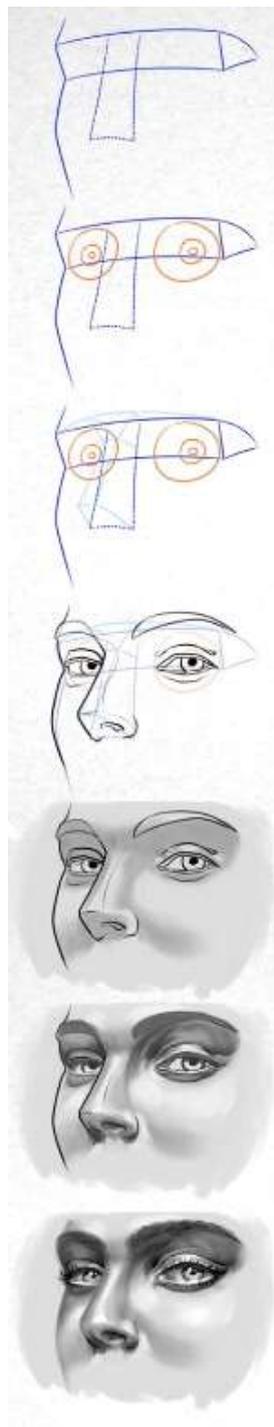
Le dessin des ombres et des volumes

Voici grossièrement la succession des étapes par lesquelles je passe pour dessiner et peindre les yeux:

- J'esquisse en faisant très attention à mes proportions.
- Je détaille avec des traits.
- Je choisis une direction d'éclairage.
- Je m'imagine les orientations des surfaces. (je peux dessiner un test sphère et un filet 3D)
- Je place grossièrement mes ombres de formes et mes ombres portées avec une valeur de 4/10 (10 étant le noir le plus intense).
- À partir de là, je détaille la hiérarchie de valeurs, dans les zones sombres et dans les zones claires.
- Je place les reflets (réflexions directes, dites aussi « anisotropiques ») au dernier moment, car ils sont toujours superficiels. La réflexion directe (voir

cet article) dans l'oeil ne prend la forme d'un point que si la source de lumière est ponctuelle (c'est à dire très petite ou très éloignée de l'oeil; par exemple: une ampoule ou le soleil). Les reflets dans l'oeil peuvent apparaître sous une infinité de formes. Il arrive même que dans certains cas, il n'y ait aucun reflet dans l'oeil (selon la configuration de l'éclairage).

- Je détaille (sourcils, etc...)



Construction complète du regard, des différents traits de construction jusqu'aux volumes finaux. Notez l'importance de la base du nez (en pointillé) au moment de la construction.

Donner de l'intérêt au regard

Il n'y a rien de plus vide qu'un regard sans intérêt. Si vous souhaitez donner de l'intensité à un regard, vous pouvez :

- mettre en valeur les reflets.
- changer la forme et la taille de la pupille par rapport à l'iris.
- jouer sur les contrastes entre la pupille et la paupière.
- jouer sur l'angulation et la forme des yeux
- jouer sur l'ouverture de la paupière
- jouer avec la forme et l'épaisseur des cils et des sourcils.



L'art pour tous :

Vassily KANDISKY

Le père de l'abstrait

Vassily Kandisky Père de l'abstrait

L'art pour tous

De bulletin permet de vous présenter de façon synthétique les principaux courants artistiques, des analyses d'œuvres ou des biographies de grands artistes.

Pour nous contacter :
entractes74200@gmail.com



Mieux vaut tard que jamais

Vassily Kandinsky est né à Moscou en 1866 dans une famille aisée et cultivée. Fils aîné de Vassily Silvestrovitch Kandinsky, businessman et de Lydia Ivanovna, mère au foyer. En 1871, la famille déménagea à Odessa où son père dirigeait une usine de thé. Vassily apprit à jouer du piano, du violoncelle, mais aussi à dessiner. Si sa famille



était assez aisée financièrement, elle fut aussi "riche culturellement" étant donné les différentes origines dont elle était constituée. Ci-

tons notamment des origines tatares et allemandes (dont il apprit la langue). Sa tante Elizaveta Tikhéïeva contribua grandement à l'éducation du jeune Vassily.

Malgré son intérêt pour l'art ou la musique, ses parents le destinaient plutôt à une carrière de juriste. Ainsi, dès 1885, il entra à la faculté de Moscou pour suivre des études de droit, d'économie et de statistiques jusqu'à la thèse. En 1889, il fut envoyé par la Société des Sciences Naturelles,

d'Anthropologie et d'Ethnographie pour étudier des rites païens et le droit coutumier des peuples Komis et Permiaks; un voyage qui marqua Vassily lorsqu'il découvrit la culture et l'art des locaux.

Ayant passé avec succès ses examens de fin d'études, Kandinsky devint assistant scientifique en économie et statistiques. En 1892, il épousa Ania Tchimiakina (qu'il quitta en 1902 et dont il divorça en 1911).

Il occupa ensuite le poste de directeur artistique dans une imprimerie spécialisée dans les reproductions d'œuvres d'art. Kandinsky peignait déjà depuis plusieurs années dans un style mélangeant impressionnisme et réalisme, avec une place importante donnée à la couleur. Il se cherchait encore un style qui pourrait répondre à ses besoins. Puis lors d'une exposition d'art français à Moscou, Vassily fut interpellé par les travaux de Monet. Il développa alors l'idée qu'une "peinture pouvait être faite sans objet; la couleur rendant les motifs superflus". Ainsi, en 1895, au moment d'obtenir un poste d'enseignant dans le supérieur, il décida d'en finir avec cette carrière juridique prometteuse et de se consacrer pleinement à l'art.

À 30 ans, il prit alors la direction de Munich pour apprendre la peinture. D'ail-

leurs cette ville était alors très active en matière d'art. Pendant quatre ans, Kandinsky étudia assidûment. Dans un premier temps, il se pencha sur le dessin dans l'école du Slovène Anton Ažbe, puis dans un second temps, il apprit l'art de la composition à l'Académie des beaux-arts dans la classe du professeur Franz von Stuck. Ses premiers travaux étaient alors figuratifs.

Premier pas

Rapidement, il devint lui-même professeur lorsqu'il créa avec d'autres artistes locaux l'association Phalanx en 1901. Cet organisme regroupait des personnalités opposées à l'art de l'époque considéré comme démodé et conservateur; le but étant de promouvoir l'art sous toutes ses formes.

L'association Phalanx ne dura pas longtemps, mais suffisamment pour que Kandinsky fasse la connaissance de celle qui fut tout d'abord son élève puis sa compagne, Gabriele Münter. Cette artiste germano-américaine partagea sa vie jusqu'en 1914. Dès 1903, ils parcoururent l'Europe (Hollande, Italie, Suisse, France et Allemagne) et l'Afrique du nord sans oublier de fréquents passages par Odessa ou Moscou.

Kandinsky, ces voyages étaient un moyen de prendre ses distances avec l'enseignement académique et de réaliser des peintures sur le motif.

En 1906, ils vécurent tous les deux à Paris. Leurs relations de couple étaient ombrageuses et Vassily souffrait du mal du pays. Kandinsky proposait alors des peintures de taille réduite, essentielle-

ment des paysages de style impressionniste. Pour le petit milieu parisien, Kandinsky donnait l'impression de vivre en dilettante. Il finit par trouver un style à lui, mais ressentit le besoin de continuer ses recherches.

Entre 1902 et 1907, Kandinsky réalisa des peintures qu'il dénomma "dessins colorés". Teintées de nostalgie, ces œuvres semblaient évoquer un passé lointain allemand et russe.



"Couple à cheval, Kandinsky, 1906-1907"

En 1908, le couple partit vivre à Murnau en Allemagne. C'est là-bas que commença véritablement la carrière de Kandinsky. Sans changer ses thèmes de prédilection que furent la culture populaire et les paysages, le peintre concentra peu à peu son attention sur les formes et les couleurs tout en se détachant de la représentation. Son style se fit plus abstrait.



"Paysage d'hiver", Vassily Kandinsky, 1909

Ce fut une période de recherches intensives et fructueuses avec ses amis peintres Jawlensky et Werefkin. Le groupe d'amis lança un nouveau langage pictural et Kandinsky trouva enfin le chemin de la peinture sans sujet.

Prétexte pour étaler de larges couleurs, les paysages de Murnau inspiraient l'artiste qui réalisa de nombreuses œuvres. Elles démontrent l'évolution du style de Kandinsky vers une interprétation plus abstraite encore du sujet;



« Montagne », Kandinsky, 1909

une interprétation qui concernait aussi les titres de ses œuvres. Des titres comme "Improvisation" ou "Impression" tendent à révéler que l'artiste trouvait son inspiration dans sa nature intérieure. D'une manière générale, l'artiste se posait certaines questions d'ordre spirituel comme l'existence d'une âme ou d'une vie après la mort.



"Improvisation 7 (Tempête)", Kandinsky, 1910

Avec ses amis de Murnau, Kandinsky fonda, début 1909, la Nouvelle Association des Artistes de Munich. Cette organisation avait pour but de préparer des expositions et de faire connaître les courants de la création de l'époque. De grands noms comme Picasso ou Braque furent de la partie. Mais après des dissensions, Kandinsky et

quelques autres artistes organisèrent leur propre exposition : "Le cavalier bleu"; le but étant de montrer aux spectateurs comment "le désir créatif intérieur des artistes peut prendre des formes multiples". Après plusieurs expositions, un almanach vit même le jour en 1912.

En 1910, il rédigea "Du spirituel dans l'art et dans la peinture en particulier". Cet ouvrage, publié en 1911, exposait les notions que Kandinsky considérait comme essentielles dans l'art dont le "tournant spirituel", la "nécessité intérieure" ou le thème de la couleur. Le peintre s'interrogeait sur différentes conceptions comme le but de l'art, la manière de juger une œuvre et l'origine de la création artistique.

Ouvrage qui permet encore aujourd'hui de comprendre le travail de l'artiste.

« Créer une œuvre, c'est créer un monde »

En 1912, il termina "Tableau avec l'arc noir". La réalité objective semble avoir disparu et Kandinsky affirmait ainsi sa volonté de rendre libres formes et couleurs.



"Tableau avec l'arc noir", Kandinsky, 1912

Retour en Russie

En 1914, la première guerre mondiale éclata et Kandinsky, étant Russe, fut obligé de quitter l'Allemagne pour se réfugier en Suisse puis en Russie jusqu'en 1921. Cette déclaration de guerre marqua la fin d'une période très féconde pour l'artiste. Sa relation amoureuse avec Gabriele Münter prit fin également peu après. Ce retour forcé d'un pays qu'il avait choisi marqua une rupture dans son processus artistique autant que dans sa vie amoureuse. L'artiste était en plein doute, et cela même s'il était de retour dans une ville qui l'inspira beaucoup, Moscou.

Durant ses 6 années passées en Russie, l'artiste peignit assez peu. Mais sa rencontre avec Nina Andreievskaja marqua un nouveau virage pour l'artiste. Avec cette nouvelle relation amoureuse, Vassily en termina avec cette période dépressive qu'il connaissait depuis son retour à Moscou.

La révolution russe de 1917 offrit de nouvelles perspectives à Kandinsky qui fut démarché à de multiples reprises pour des postes importants. Sa faible activité artistique (comparée aux années passées) s'explique donc aussi pour cette raison. Durant cette période, il privilégia essentiellement alors le dessin et les oeuvres sur papier à la peinture.

Il s'impliqua dans la politique de l'enseignement de l'art et entre 1919 et 1921, il se consacra à la création d'une vingtaine de musées dans tout le pays. Dans les œuvres qu'il créa

durant cette période, ses formes se firent de plus en plus géométriques et il introduisit le cadre dans la réalisation d'une oeuvre. Ce cadre est d'ailleurs visible dans sa peinture "Ovale Blanc" et constitue un élément à part entière de la composition. De cette façon, Kandinsky désirait libérer l'oeuvre du format rectangulaire classique du support et par la composition en diagonale, il suggérait le mouvement des formes géométriques présentes dans l'oeuvre.

Il commença la rédaction d'un nouvel ouvrage qui faisait suite à "Du spirituel dans l'Art". Publié en 1926, ce livre est intitulé "Point et ligne sur plan" et présente les théories de l'artiste sur les formes.



"Ovale blanc", Kandinsky, 1919

Malheureusement, sa situation, tant artistique que financière et politique, devint précaire. En effet, non engagé politiquement, Kandinsky était entré en conflit avec les théories officielles de l'art en URSS et artistiquement, il se sentit isolé. Ainsi, il dut repartir en Allemagne fin 1921. Quelques mois plus tard, il devint alors professeur des formes à l'atelier de peinture murale de l'école Bauhaus pendant une longue période et obtint la nationalité allemande. Studieux comme à son habitude, il passait beaucoup de

temps à préparer ses cours.

Durant cette nouvelle vie, Kandinsky fit de nouvelles rencontres et participa à des expositions collectives ou personnelles. Il s'efforça de créer de nouvelles oeuvres, car beaucoup de ses réalisations étaient restées en URSS. La société allemande commençait à changer et en 1925, les nazis décidèrent de fermer l'école. Ne peignant aucun tableau, Kandinsky consacra son temps à la finalisation de son ouvrage "Point et ligne sur plan". Les années qui suivirent furent marquées par une plus grande production qui, jusqu'en 1932, reflétait ses nouvelles expérimentations. Kandinsky recherchait de nouvelles techniques picturales.

Exil parisien

Déchu de la nationalité allemande et constatant la montée du nazisme, Kandinsky quitta à nouveau l'Allemagne pour s'installer en France fin 1933. Le couple fut accueilli par les poètes et artistes surréalistes et Kandinsky se lia d'amitié avec Arp, Breton Ernst ou encore Miró. D'ailleurs, c'est Arp et Miró qui lui permirent de se trouver un nouveau style. Kandinsky s'inspira des macrophotographies des cellules et des tissus pour créer de nouvelles formes dans ses oeuvres.

Entre 1935 et 1937, il participa à plusieurs expositions et put constater que son art était très apprécié aux États-Unis ou en Angleterre. Néanmoins, il déclina les propositions de s'installer sur le continent américain. Ses oeuvres furent aussi présentées à l'exposition de l'art dégénéré. Organisé par les nazis pour

appuyer leur propagande, cet événement présenta plus de 700 oeuvres d'une centaine d'artistes parmi les 20 000 oeuvres saisies dans les musées allemands; ainsi, une quinzaine de peintures de Kandinsky furent présentées.

L'artiste devint citoyen français, in extremis, en 1939, juste avant le début de la deuxième guerre mondiale. Malgré la défaite française et l'envahissement de la France par l'Allemagne, le couple resta à Paris.

L'artiste s'éteignit en 1944 à 78 ans.

Artistiquement parlant, la dernière période de la vie de Kandinsky correspond à une synthèse de son oeuvre antérieure.

Kandinsky fut un pionnier de l'art abstrait et annonça l'expressionnisme abstrait. Ses peintures et ses théories sur l'art contribuèrent autant les unes que les autres à sa renommée. Il passa la majeure partie de sa vie à l'étranger, mais il n'oublia jamais ses origines. Le folklore, les légendes, les contes, la peinture traditionnelle et la ville de Moscou furent à l'origine de ses recherches et constituèrent son capital artistique.



"Last Watercolour", Vassily Kandinsky, 1944

Si on s'intéresse aux ventes d'œuvres d'art (sur la dernière décennie par exemple), on constate que le nom de Kandinsky revient régulièrement.

En mai 2017, une de ses œuvres a été mise en vente pour 25 millions d'euros par Sotheby's, société internationale spécialisée dans la vente aux enchères d'œuvres d'art. L'œuvre, qui s'intitule "Murnau – Paysage avec des maisons vertes" date de 1909 et a été évaluée entre 17 et 29 millions d'euros. Finalement, elle a été vendue pour 28 millions d'euros. Lors de cette même vente, une autre réalisation du peintre fut proposée à la vente. "Painting with White Lines" fut cédée contre 35 millions d'euros.

En novembre 2017, "Vert et rouge" fut vendue pour 3 à 4 millions d'euros.



"Murnau - Paysage avec maisons vertes",
Vassily Kandinsky, 1944



"Painting with white lines", Vassily Kandinsky,



Vert et rouge, Vassily Kandinsky, 1944



Black and violet Vassily Kandinsky, 19423



Jaune, rouge, bleu, Vassily Kandinsky, 1925

**Au plaisir de vous retrouver début octobre,
pour une nouvelle année pleine de plaisir dans la
pratique des arts plastiques**

Au sommaire du prochain numéro d'Octobre 2024

Les stages proposés d'octobre à décembre 2024

Comment dessiner les mains

L'art pour tous : "George BRAQUE - L'initiateur de l'art contemporain

**"Tous créatifs avec Entr'actes!
L'artiste, c'est vous"**

entractes74200@gmail.com ou sur notre site Internet

<https://entractes74200.com>

06 82 75 07 85



Pour de plus amples informations, n'hésitez pas à nous contacter en cliquant sur le lien suivant

[Nous contacter](#)