



Bulletin d'information Février 2026 N°49



News

Vœux d'Entr'Actes et Galette des rois (et reines !), un moment de partage

Quoi de mieux pour bien commencer l'année que de se retrouver autour d'un moment de partage.

L'association a célébré l'Épiphanie lors de sa traditionnelle Galette des Rois.

Plus qu'une simple dégustation, cet événement a été l'occasion idéale pour échanger sur les projets artistiques de l'année dans une ambiance détendue et rencontrer les nouveaux membres de l'association.



2ème édition du Salon International du carnet de voyage de Thonon les bains.

Après le succès du 1er salon fin 2024, Nous sommes partis pour la 2ème édition qui aura lieu le samedi 28 et le dimanche 29 novembre 2026.

Nous avons déjà une cinquantaine de carnettistes qui souhaitent y participer.

Parmi eux, des carnettistes reconnus internationalement.

Un comité de sélection choisira en fonction de critères établis les 30 carnettistes invités pour cette seconde édition.



Projets du mois

Festival "L'Art dans la rue" : 7ème édition.

Entr'Actes une fois de plus souhaite y participer.

Porté par l'esprit du jumelage entre la Ville de Thonon-les-Bains et celle de Capri, cette 7ème édition se réinvente en proposant un format inédit, pensé comme un dialogue entre deux territoires.

Pour l'occasion, c'est au travers de la plume de Luciano Garofano, écrivain et journaliste italien que nous voyagerons avec ses mots, pour cette édition 2026 dont le thème sera :

Les chats de Capri

On pourra s'inspirer de cet extrait d'un poème de Charles Baudelaire :

«Viens, mon beau chat, sur mon cœur amoureux ; Retiens les griffes de ta patte, Et laisse moi plonger dans tes beaux yeux, Mêlés de métal et d'agate.»

ou d'un texte de Luciano qui à la particularité en plus de ses obligations de s'occuper des chats errants de Capri.



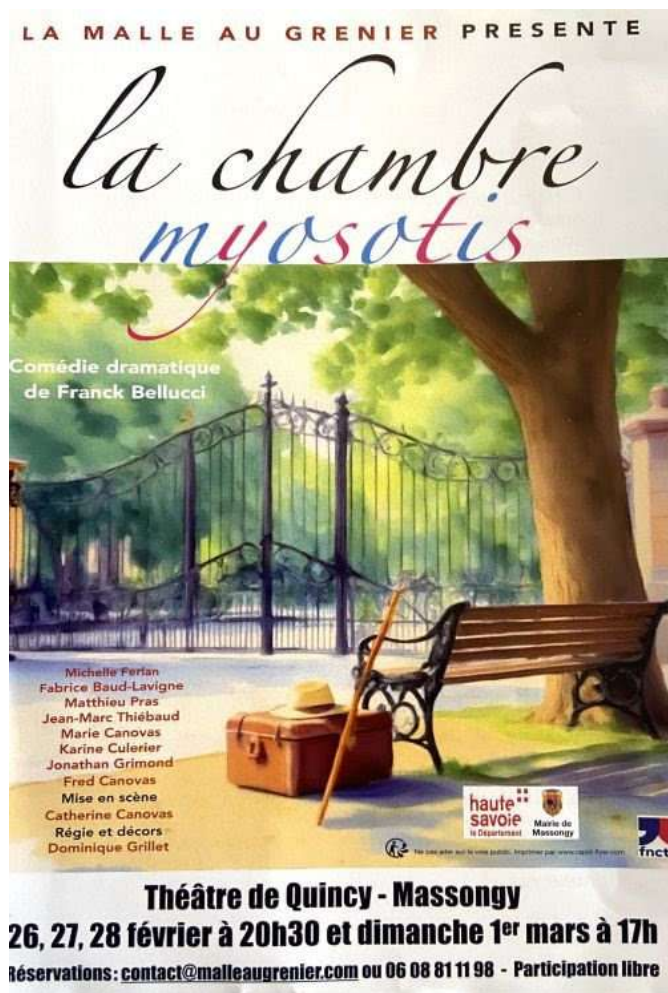
Emotion et rires : "La chambre des myosotis" s'invite à Massongy

Frédéric, comédien et membre de notre association, a le plaisir de vous inviter à découvrir sa nouvelle pièce.

Où ? Au Petit Théâtre de Quincy (Massongy).

L'intrigue : Entre rires et nostalgie, cette œuvre de Franck Bellucci explore avec finesse les non-dits familiaux et la beauté fragile des souvenirs. Une pièce touchante qui, à l'image du myosotis, nous rappelle l'importance de ne pas oublier.

Venez nombreux soutenir Frédéric et partager un moment de plaisir !



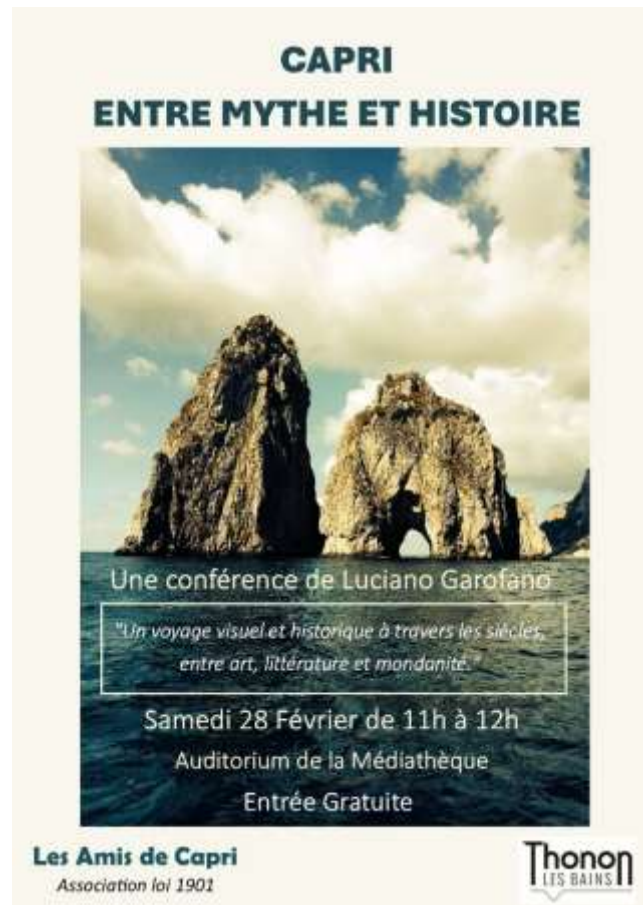
Conférence : CAPRI entre mythe et histoire

Venez nombreux **samedi 28 février à 11h à l'auditorium de la médiathèque** écouter la conférence de Luciano Garofano sur l'identité de Capri

Capri n'est pas qu'une île méditerranéenne ; c'est un construit culturel où le mythe et l'histoire s'entrelacent. Depuis l'Antiquité, le règne solitaire de l'empereur Tibère a instauré une aura de mystère et de transgression, jetant les bases d'un récit légendaire qui perdure encore aujourd'hui.

Au XIXe siècle, la découverte de la Grotte Bleue et l'essor du Grand Tour transforment l'île en un paysage esthétique prisé des artistes. Le XXe siècle marque une rupture : Capri devient un refuge intellectuel avant de s'imposer comme l'épicentre de la Dolce Vita.

Aujourd'hui, la Piazzetta symbolise cette transition d'un sanctuaire élitiste vers une icône de la mode et du tourisme mondial. Entre récits de voyageurs (notamment français) et glamour médiatique, Capri demeure un espace unique où la mémoire et la modernité fusionnent de manière indissociable.



Depuis la rentrée de janvier, l'effervescence est de nouveau au rendez-vous dans nos ateliers ! Nous sommes ravis de partager avec vous les dernières nouvelles de notre communauté artistique.

Chaque mois, nous vous présenterons le travail accompli d'un atelier.

Commençons ce mois ci par le cours du samedi matin :

Peinture à l'huile au couteau

Cette technique particulière permet de donner du relief et du caractère à vos réalisations.

En laissant ses pinceaux de côté, la peinture au couteau transforme l'acte de peindre en une véritable expérience sculpturale.

Contrairement au pinceau, le couteau à peindre permet de travailler la matière en épaisseur (l'imposto). C'est l'outil idéal pour ceux qui recherchent de la spontanéité. On ne recherche pas le détail millimétré, mais l'énergie du geste. Les couleurs restent vibrantes et ne se mélangent pas sur la toile, créant des contrastes saisissants.

On apprend à "sculpter" la peinture pour jouer avec les ombres et la lumière. Ce cours permet d'explorer les différentes facettes de cet outil : de l'application en larges aplats au travail de la tranche pour les lignes fines.

Notre cours d'une douzaine de nos adhérents débutants ou confirmés apprend à lâcher prise et à faire confiance à son intuition.

Chaque semaine un thème différent est proposé.

Réalisations sur le thème de la montagne





Pratiques artistiques, trucs et astuces

Cette rubrique reprend les principaux thèmes permettant la réalisation dans les règles de l'art d'une composition picturale quelque soit le médium utilisé.

- Maîtriser les bases du dessin et de l'observation
- Introduire la couleur de manière expressive.
- Dessiner et peindre le monde autour de soi

Vous trouverez également tous les articles sur le site Internet de l'Association dans la rubrique : l'espace Adhérent

Ce mois-ci :

Dessiner les Arbres en mode carnet de voyage

Du Réel à la Simplification

Cet article explore les différentes facettes du dessin d'arbres, en se basant sur l'observation de photos pour ensuite simplifier les formes, textures et volumes. L'objectif est de capturer l'essence de l'arbre rapidement et efficacement, idéal pour un carnet de voyage.

Partie 1 : Anatomie et Structure de l'Arbre

Cette première partie est fondamentale pour comprendre la base de tout dessin d'arbre : sa structure interne et sa forme générale. Pour un carnet de voyage, l'objectif est d'assimiler ces principes pour pouvoir les simplifier et les capturer rapidement sur le vif.

Objectifs

- Identifier les éléments clés qui composent un arbre.
- Comprendre la hiérarchie entre le tronc, les branches et le feuillage.
- Apprendre à esquisser la silhouette et la structure principale d'un arbre à partir d'une photo.
- Saisir le mouvement et l'équilibre de l'arbre.



Matériel nécessaire

- Votre carnet de croquis.
- Des crayons graphites (HB, 2B de préférence).
- Une gomme mie de pain.
- Plusieurs photos d'arbres variés (arbres isolés, avec des formes distinctes, si possible).

Assurez-vous que les photos sont claires et que la structure de l'arbre est bien visible.

Introduction et Observation Guidée

Présentation du concept : Dessiner un arbre ne consiste pas à dessiner chaque feuille, mais à comprendre sa "charpente" et sa forme globale. Comparez l'arbre à un squelette et des muscles.

Questionnez : "Quels sont les premiers éléments que vous remarquez sur un arbre ? Où est le tronc principal ? Comment les branches partent-elles du tronc ? Quelle est la forme générale de la 'masse' du feuillage ?"

Mettre en évidence :

- o Le Tronc : C'est l'axe central, la fondation. Observez sa courbure, sa largeur à la base et comment il s'affine vers le haut.
- o Les Branches Primaires : Ce sont les plus grandes branches qui partent directement du tronc. Elles définissent la "gestuelle" de l'arbre.
- o Les Branches Secondaires et Tertiaires : Elles se ramifient à partir des primaires, créant le réseau qui soutient le feuillage. Pour le carnet de voyage, on ne les dessinera pas toutes, mais on doit comprendre leur logique.
- o La Couronne / Le Feuillage : C'est la masse globale formée par les feuilles. Remarquez sa forme générale (ronde, ovale, pyramidale, irrégulière...).
- o L'Ancrage au Sol : Comment l'arbre "s'assoit" sur le sol ? Y a-t-il des racines visibles, un renflement à la base ?



Exercice : La Silhouette et la Structure Simplifiée

Consigne générale : Travaillez rapidement. N'essayez pas de faire un dessin fini, mais des esquisses exploratoires.

Etape 1 : La Silhouette (5-10 minutes par arbre)

Objectif : Capturer la forme générale et le mouvement de l'arbre.

Action : Choisissez 2-3 photos d'arbres avec des silhouettes distinctes. Sans lever votre crayon, ou avec le moins de traits possible, dessinez uniquement le contour extérieur de l'arbre, incluant le feuillage et le tronc. Imaginez que l'arbre est une ombre chinoise.

Conseil : Concentrez-vous sur les grandes lignes, les courbes et les angles qui définissent la forme. Ne vous souciez pas des détails.

Etape 2 : La Structure Squelettique (10-15 minutes par arbre)

Objectif : Mettre en place la charpente de l'arbre.

Action : Sur une nouvelle page, reprenez les mêmes photos.

1. Dessinez d'abord le tronc principal : Tracez son axe central, sa largeur et sa courbure.

2. Ajoutez les branches primaires : Repérez les directions principales des grandes branches qui partent du tronc. Esquissez-les avec des lignes directrices, en notant leurs angles et leurs allongements.

3. Indiquez la masse du feuillage : Une fois la structure principale posée, entourez la d'une forme légère qui représente la masse générale du feuillage. C'est une enveloppe, pas encore un détail.

Conseil : Pensez aux points de connexion entre le tronc et les branches. La base du tronc est cruciale pour l'ancrage. Donnez du "poids" à la base.



Partie 2 : Troncs et Écorces – Matière et Caractère

Après avoir posé les fondations avec la structure de l'arbre, nous allons maintenant nous concentrer sur la partie la plus expressive et texturée : le tronc et son écorce. Pour un carnet de voyage, l'objectif n'est pas de reproduire chaque fissure, mais de suggérer la matière et le caractère unique de chaque arbre avec efficacité.

Objectifs

- Observer et différencier les types d'écorces sur les photos.
- Apprendre à rendre la texture et le volume du tronc avec des techniques de simplification.
- Développer des "raccourcis graphiques" pour suggérer la matière rapidement.
- Comprendre comment l'ombre et la lumière sculptent le tronc.

Matériel nécessaire

Plusieurs photos de troncs d'arbres variés et détaillées. Choisissez des photos où l'écorce est bien visible : une écorce lisse, une très rugueuse, une avec des motifs distincts (ex: bouleaux, pins, chênes, platanes).

Observation et Analyse des Textures

Questionnez : "Décrivez l'écorce de cet arbre. Est-elle lisse, rugueuse, fissurée, écailleuse ? Y a-t-il des motifs répétitifs ? Où sont les zones claires et les zones sombres ?"

Mettez en évidence les variations :

- Formes des fissures/motifs : Certaines écorces ont des lignes verticales, d'autres des craquelures irrégulières, des "yeux" (platane), des plaques qui se détachent, etc.
- Contraste : La lumière crée du relief. Les parties en lumière ressortent, les creux sont dans l'ombre. C'est ce contraste qui donne le volume.
- Couleur : Bien que nous soyons en noir et blanc, discutez des couleurs (gris, bruns, roux) car cela peut influencer l'intensité des valeurs.



Exercice : Rendre la Texture de l'Écorce

Se concentrer sur les différentes techniques pour suggérer la texture.

- Consigne : Pour chaque tronc, faites de petites études (environ 5x5 cm) dans votre carnet. L'objectif est d'expérimenter et non de faire un grand dessin fini.

- Techniques au crayon graphite :

Pression et direction du trait :

Pour une écorce lisse (bouleau, jeune hêtre), utilisez des traits doux, plus horizontaux ou légèrement courbes pour donner la rondeur du tronc. Ajoutez des ombres subtiles.

Pour une écorce rugueuse (vieux chêne), variez la pression pour créer des zones plus foncées (creux) et plus claires (reliefs). Utilisez des traits courts, hachures croisées, ou des "gribouillis" pour imiter les aspérités.

- o Estompage (léger) : Utilisez votre doigt ou un tortillon (si vous en avez) pour adoucir certaines transitions, mais évitez de trop "lisser" les textures.
- o Mise en valeur du volume : Les troncs sont cylindriques. Pensez à l'ombre projetée sur le côté opposé à la lumière pour donner cette impression de rondeur. Les textures elles-mêmes suivent cette courbe.

- Techniques au stylo fin noir (encrage) :

- o Hachures simples et croisées : Pour les fissures, les creux, les zones d'ombre. Variez l'espacement et la densité des hachures.
- o Points (pointillisme) : Idéal pour une écorce granuleux ou pour donner une impression de profondeur dans les creux.
- o "Gribouillis" contrôlés : Pour les écorces très irrégulières, des petits cercles ou des lignes ondulées peuvent suggérer la complexité sans la dessiner précisément.
- o Lignes brisées / irrégulières : Pour les craquelures et les textures qui s'écaillent.

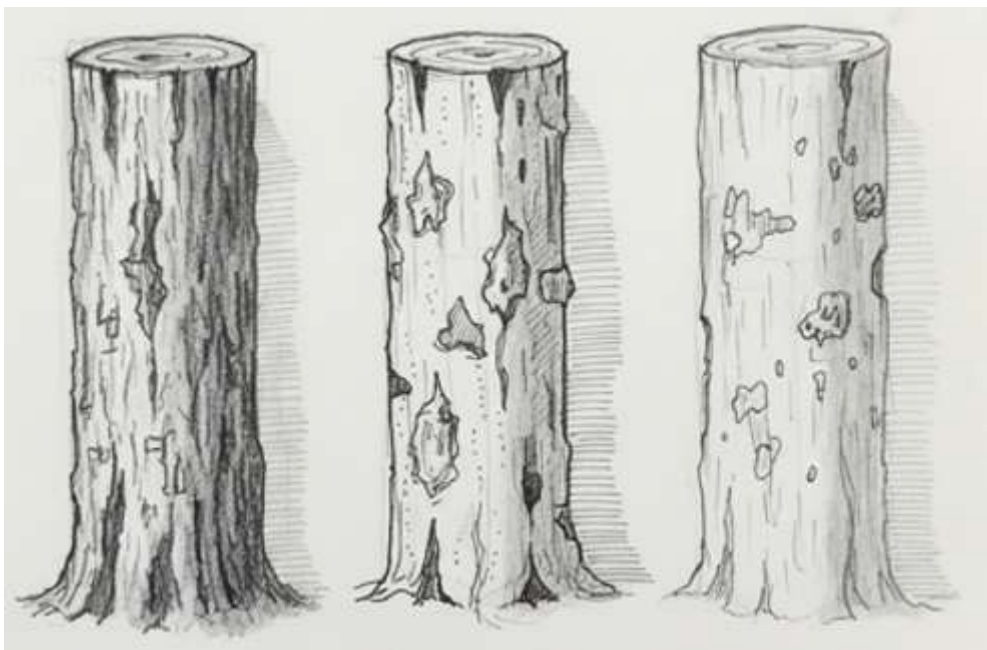
Conseil clé pour le carnet de voyage : La suggestion !

- o Expliquez qu'il n'est pas nécessaire de dessiner chaque détail. L'idée est de capturer l'essence de la texture. Par exemple, pour un platane, quelques "taches" et des contours irréguliers suffisent à l'identifier. Pour un chêne, des hachures épaisses et sombres donneront l'impression de rugosité.

- o Travaillez sur 2-3 troncs différents, en essayant d'utiliser à la fois le crayon et le stylo pour voir les effets.

Troncs et Racines : L'Ancrage au Sol

- Observation : Regardez comment le tronc s'élargit et s'ancre dans le sol. Y a-t-il des racines apparentes ?
- Exercice : Sur un des troncs précédemment esquissés, développez la base. Ajoutez quelques lignes pour suggérer les racines ou le renflement à la base du tronc. C'est un détail important pour donner de la stabilité et du poids à l'arbre.



Partie 3 : Feuillages Simplifiés – Volume et Atmosphère

Le défi majeur est de suggérer le volume, la densité et l'atmosphère sans dessiner chaque feuille, une compétence essentielle pour le dessin en carnet de voyage.

Objectifs

- Comprendre que le feuillage est une masse volumineuse, pas une collection de feuilles individuelles.
- Apprendre à simplifier les formes de feuillage selon le type d'arbre.
- Utiliser l'ombre et la lumière pour créer le volume et la profondeur dans le feuillage.

- Développer des techniques rapides et efficaces pour suggérer la texture du feuillage.

Matériel nécessaire

Plusieurs photos d'arbres variés où le feuillage est bien visible et présente différentes formes et densités (ex: chêne, pin, saule pleureur, arbres fruitiers). Si possible, des photos avec une source de lumière claire pour voir les zones d'ombre et de lumière.

Approche du Feuillage : La Masse, pas la Feuille

Introduction : Une erreur courante est de vouloir dessiner chaque feuille. Nous allons représenter le volume global du feuillage, comme une "nuée" ou une "masse sculptée".

Observation guidée sur les photos :

- Questionnez : "Quelle est la forme générale de la couronne de cet arbre ? Où voyez-vous les parties les plus sombres (en profondeur, à l'ombre) et les plus claires (en surface, éclairées) ? Y a-t-il des creux ou des "bosses" dans le feuillage ?"

- Mettez en évidence :

♣ Les formes générales : Certains arbres ont un feuillage rond, d'autres conique, pleureur, étalé, etc. Ces formes sont vos premières indications.

♣ Les masses et les vides : Le feuillage n'est pas une boule pleine. Il y a des zones plus denses et des zones où l'on voit à travers, ou où les branches apparaissent.

♣ L'impact de la lumière : La lumière crée des volumes. Les zones éclairées seront claires, les zones à l'ombre foncées, et il y aura souvent une gradation.



Exercice : Rendre les Masses de Feuillage et le Volume

Cet exercice explorera différentes façons de suggérer le feuillage et de lui donner du volume.

Choisissez 2-3 photos d'arbres avec des formes de feuillage distinctes.

Travaillez sur des croquis rapides pour chaque exemple.

Étape 1 : La Forme Générale et les Grandes Masses (au crayon HB/2B)

- Esquissez très légèrement la forme générale de la couronne de l'arbre. Pensez à un grand ovale, un cercle, un cône, ou une forme plus irrégulière.
- Ensuite, à l'intérieur de cette forme, identifiez les grandes masses d'ombre et de lumière. Dessinez-les comme des "nuages" ou des "blocs" plus foncés ou plus clairs. C'est l'étape la plus cruciale pour le volume.

Étape 2 : Suggestion de la Texture et du Volume (au crayon 2B/4B ou au stylo fin)

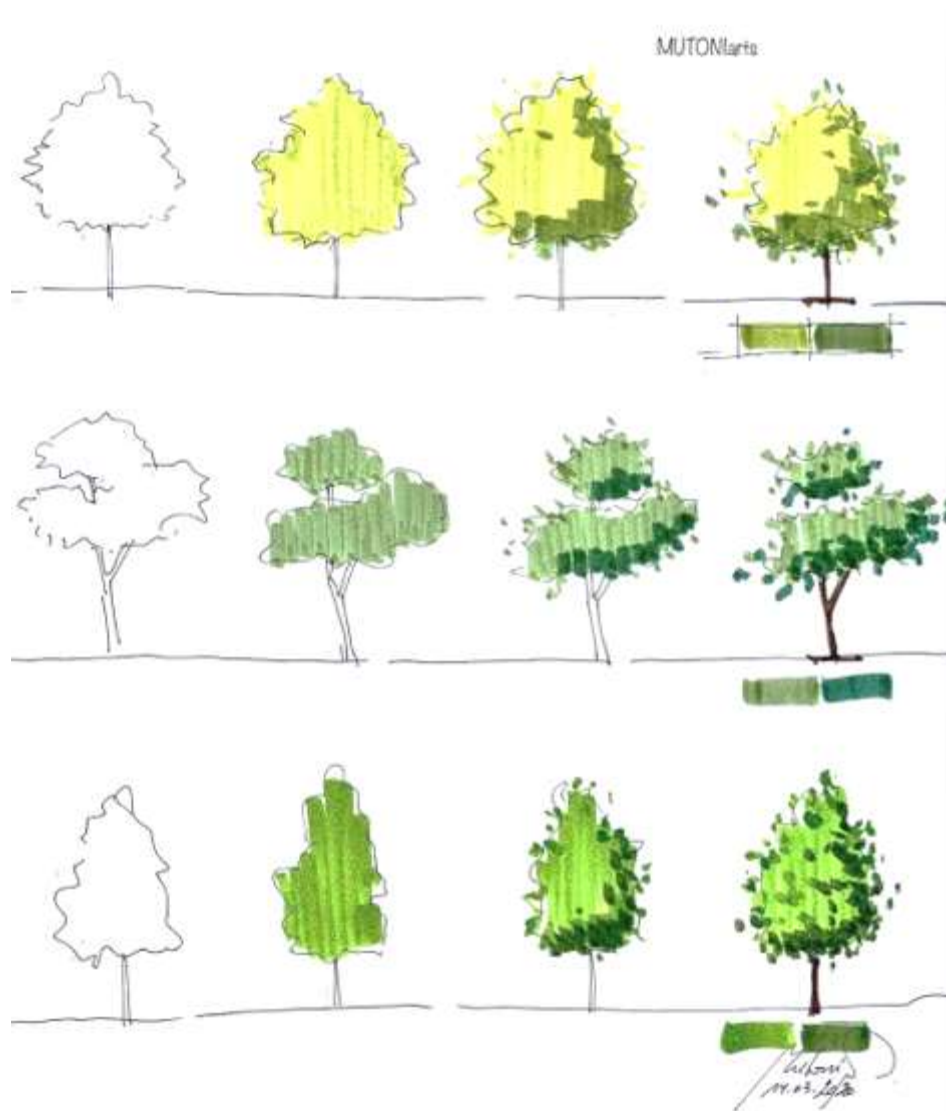
- Objectif : Remplir ces masses avec une texture qui suggère les feuilles et les creux.
- Techniques au crayon graphite :
 - Gribouillis et cercles : Utilisez des petits cercles ou des gribouillis irréguliers. Plus les gribouillis sont denses et sombres, plus la zone sera dans l'ombre.
 - Hachures et hachures croisées : Peuvent être utilisées pour indiquer la densité ou la direction des ombres.
 - Pression variée : Appuyez plus fort dans les zones d'ombre, plus légèrement dans les zones éclairées.
 - Estompage léger : Peut aider à unifier une masse d'ombre sans la rendre trop uniforme.
- Techniques au stylo fin (encrage) :
 - Petits cercles/boucles irréguliers : Pour les masses du feuillage. Variez leur taille et leur densité.
 - Points (pointillisme) : Très efficace pour créer des zones d'ombre diffuses ou des textures fines.
 - Hachures serrées : Pour les ombres profondes ou les parties très denses du feuillage.
 - Contour brisé/irrégulier : Les bords du feuillage ne sont jamais parfaitement lisses. Utilisez un trait un peu "cassé" ou irrégulier pour les contours extérieurs et intérieurs des masses.
- Optionnel : Avec l'aquarelle :
 - Préparez un vert ou un brun dilué. Appliquez des aplats légers et variés pour les grandes masses de feuillage. Laissez des blancs pour les zones très éclairées. Superposez des couches plus foncées dans les zones d'ombre. La fluidité de l'aquarelle est parfaite pour suggérer la légèreté du feuillage.

Conseil clé pour le carnet de voyage : La simplification !

Ne dessinez pas des feuilles ! Dessinez des masses, des creux, des bosses, des lumières.

Pensez à des formes simples : "nuages", "brocolis", "choux-fleurs" pour les différentes agglomérations de feuilles.

La gestion des valeurs (du clair au foncé) est ce qui donne le volume. C'est plus important que la "texture" de chaque feuille.



Différencier les Types d'Arbres par leur Feuillage

Observation et application : Revenez sur les photos et regardez comment le type d'arbre influence la forme et l'apparence du feuillage.

Exemples :

- Un chêne : formes de masses plus compactes, "bosses" distinctes.
- Un saule pleureur : lignes descendantes, légèreté, moins de volume compact.
- Un pin : aiguilles suggérées par des traits courts et serrés, forme conique.

Exercice :

Choisissez un arbre avec une forme de feuillage très spécifique (ex: un chêne, un saule pleureur ou un pin). Essayez de capturer cette spécificité avec les

techniques apprises, en insistant sur la direction des lignes ou des masses qui caractérisent son feuillage.



Exemple du chêne

Partie 4 : Arbres en Contexte et Composition

Vous avez maintenant les outils pour dessiner la structure d'un arbre, rendre la matière de son tronc, et suggérer la masse de son feuillage. Cette dernière partie est cruciale pour le carnet de voyage : il s'agit d'intégrer l'arbre dans son environnement et de travailler la composition pour que votre croquis raconte une histoire ou capture une ambiance.

Objectifs

- Comprendre l'importance de l'environnement pour donner du sens à l'arbre.
- Apprendre à positionner l'arbre dans la page pour une composition équilibrée.
- Utiliser la perspective et les valeurs pour créer de la profondeur.

- Combiner toutes les techniques apprises pour un croquis complet en mode carnet de voyage.

Matériel nécessaire

Photos d'arbres variés intégrés dans un paysage. Cela peut être un arbre au bord d'un chemin, dans un champ, devant une maison, avec une montagne en arrière-plan, etc. L'important est que l'arbre ne soit pas isolé sur un fond blanc.

L'Arbre et Son Environnement : Comprendre les Connexions

- Introduction : Un arbre n'est jamais seul. Il interagit avec le sol, le ciel, les bâtiments, les autres arbres, les éléments naturels. C'est cette interaction qui le rend vivant dans un dessin.
- Observation guidée sur les photos :
 - Questionnez : "Comment l'arbre est-il lié au sol ? Y a-t-il d'autres éléments à proximité (maison, clôture, rocher) ? Comment l'arbre se découpe-t-il sur le ciel ou l'arrière-plan ? Quel est le point de vue (regarde-t-on de loin, de près, d'en bas) ?
 - Mettez en évidence :
 - L'horizon : La ligne d'horizon est cruciale pour situer l'arbre dans l'espace.
 - Les éléments du premier plan, du moyen plan et de l'arrière-plan : Ils créent la profondeur. L'arbre peut être au premier plan, ou servir de repère au moyen plan.
 - Les lignes directrices : Un chemin, une route, un cours d'eau peuvent mener l'œil vers l'arbre.

Exercice : L'Arbre en Composition

Cet exercice vise à appliquer toutes les notions apprises et à les combiner avec les principes de composition.

Choisissez 1 à 2 photos qui vous inspirent pour un croquis complet. L'objectif est de réaliser un croquis de carnet de voyage : rapide, expressif, et suggestif.

Étape 1 : Esquisse de la Composition (au crayon HB léger)

Avant de dessiner l'arbre, esquissez très légèrement le cadre général de votre page.

- Ligne d'horizon : Placez la ligne d'horizon.
- Placement de l'arbre : Positionnez votre arbre. Évitez de le centrer systématiquement. Pensez à la Règle des Tiers (imaginer des lignes qui divisent votre page en neuf sections égales et placer les éléments importants aux intersections ou le long de ces lignes).
- Éléments environnants : Esquissez sommairement les grandes formes des éléments autour de l'arbre (bâtiments, autres arbres, montagnes, etc.).

Étape 2 : Construction de l'Arbre (au crayon 2B/4B ou stylo fin)

- Structure : Dessinez d'abord la structure simplifiée de l'arbre (tronc et grandes branches).
- Tronc et écorce : Appliquez les techniques de texture et de volume sur le tronc. Donnez-lui son caractère.
- Feuillage : Ajoutez les masses simplifiées du feuillage, en créant des zones d'ombre et de lumière pour donner du volume. Suggestion plutôt que détail.

Étape 3 : Intégration de l'Environnement et des Valeurs (crayon et/ou stylo, optionnel : aquarelle)

- Liaison avec le sol : Ancrez fermement l'arbre dans le sol.
- Détail des éléments proches : Ajoutez quelques détails suggérés aux éléments du premier plan qui interagissent avec l'arbre (un bout de mur, un chemin, quelques touffes d'herbe). Plus on est proche, plus on peut suggérer de détails.
- Arrière-plan : Pour l'arrière-plan, utilisez des lignes et des valeurs plus légères et moins détaillées pour créer une impression de distance. Les objets lointains sont moins contrastés et plus pâles.
- Contraste et atmosphère :
 - Utilisez les valeurs (du clair au foncé) pour créer de la profondeur. Les éléments au premier plan et l'arbre lui-même peuvent être plus contrastés et foncés. L'arrière-plan sera plus clair.
 - Si vous utilisez l'aquarelle, ajoutez des touches de couleur pour l'arbre et l'environnement, en gardant des couleurs diluées pour l'arrière-plan et plus saturées pour le premier plan.

L'art pour tous

Continuons notre voyage sur la peinture et l'art au travers des âges.

Ce mois-ci : **La Grèce antique**

Vous trouverez l'article dans un document spécifique au format PDF consultables sur le site Internet de l'Association dans l'espace Adhérent

L'art pour tous

Histoire de la peinture

Chapitre 3 : La Grèce Antique

1) Introduction : L'Éveil de la Forme – L'Héritage de la Beauté

1. Le concept philosophique : La *Kalokagathia*

C'est le cœur intellectuel de l'art grec. Il ne s'agit pas seulement de faire du "beau".

- **Définition** : Fusion de *Kalos* (Beau) et *Agathos* (Bon).
- **L'idée** : Pour un Grec, un corps parfait est le signe d'une âme vertueuse. La sculpture n'est pas qu'une décoration, c'est un outil pédagogique. En sculptant l'athlète idéal, on sculpte le citoyen idéal.
- **L'art comme miroir du divin** : Les dieux ont forme humaine (anthropomorphisme), donc l'homme, en cherchant la perfection physique, se rapproche du divin.

2. Le Contexte : Pourquoi la Grèce ?

Pourquoi cette petite région méditerranéenne a-t-elle révolutionné l'art pour les 2000 ans à venir ?

- **L'émergence de la Cité (La *Polis*)** : L'art n'est plus seulement au service d'un tyran ou d'un pharaon, il appartient à la cité. Il est public.
- **L'esprit de compétition (*Agôn*)** : Les artistes, comme les athlètes, concourent entre eux pour la gloire. Cette émulation pousse à l'innovation constante (recherche du mouvement, du réalisme).

3. Les 3 grandes époques

1. **L'Époque Archaïque** : L'apprentissage. On imite l'Égypte, les corps sont rigides, le sourire est figé.
2. **L'Époque Classique** : L'équilibre. C'est l'âge d'or, la maîtrise de la proportion et du mouvement suspendu (le calme avant l'action).
3. **L'Époque Hellénistique** : Le drame. L'art devient émotionnel, théâtral, parfois violent.

"Comment les artistes grecs sont-ils passés, en à peine trois siècles, de statues de pierre immobiles à des œuvres si réalistes qu'elles semblent respirer, et comment cette quête de la perfection continue-t-elle d'influencer notre regard moderne sur la beauté ?"

2. L'Architecture : La Demeure des Dieux

L'architecture grecque ne cherche pas le gigantisme (comme en Égypte), mais l'**harmonie** et la **justesse**. Le bâtiment le plus emblématique est le temple, conçu non pas pour accueillir les fidèles à l'intérieur, mais pour abriter la statue du dieu et être admiré de l'extérieur.

1. La Grammaire de l'Architecture : Les Trois Ordres

L'architecture grecque est un système de règles très strictes. On appelle cela des "ordres", qui définissent le rapport entre la colonne et ce qu'elle soutient.

- **L'Ordre Dorique (Le robuste)** : C'est le plus ancien. La colonne n'a pas de base, elle pose directement sur le sol. Son chapiteau est simple (un coussin plat). Il dégage une impression de force mâle et de stabilité.
 - *Exemple* : Le Parthénon à Athènes.
- **L'Ordre Ionique (L'élégant)** : Plus élancé, la colonne repose sur une base. Son chapiteau est orné de deux volutes (comme des cornes de bélier ou des rouleaux de parchemin). On le dit plus "féminin".
 - *Exemple* : Le temple d'Athéna Niké.
- **L'Ordre Corinthien (Le luxueux)** : Apparue plus tardivement, il se reconnaît à son chapiteau décoré de feuilles d'acanthé. Très ornemental, il sera le favori des Romains.



Ordre Dorique



Ordre Ionique



Ordre Corinthien

3. La Sculpture : De la Pierre au Mouvement

En Grèce, la sculpture n'est pas qu'un objet de décoration ; elle est une quête métaphysique pour capturer l'essence de la vie. Cette évolution se divise en trois grandes respirations.

1. L'Époque Archaïque (VIIe - début Ve s. av. J.-C.) : L'Héritage des Géants

Les Grecs commencent par imiter les modèles égyptiens qu'ils découvrent lors de leurs voyages.

- **Le Kouros et la Koré** : Ce sont des figures de jeunes hommes nus (*Kouros*) ou de jeunes filles vêtues (*Koré*).
- **Caractéristiques** : * **Rigidité** : Le corps est frontal, les bras sont collés au buste, les poings serrés.
 - **Le "Sourire Archaïque"** : Un sourire mystérieux, un peu figé, qui servait aux sculpteurs à donner de la rondeur et de la vie au visage sans encore maîtriser l'anatomie complexe des muscles faciaux.
 - **Symbolisme** : La nudité du Kouros n'est pas érotique ; elle est "héroïque". Elle montre l'athlète ou le dieu dans sa pureté absolue.

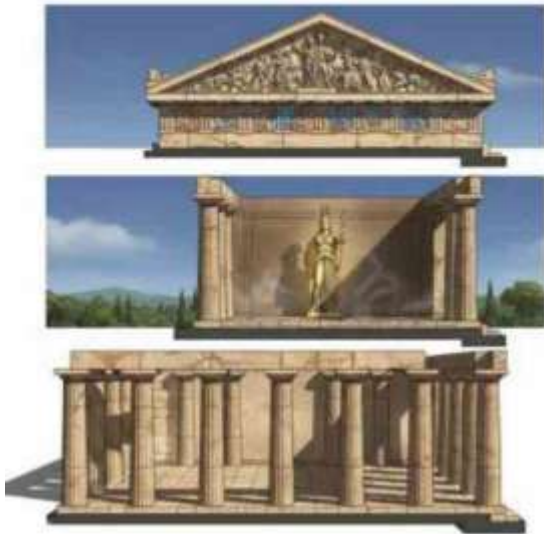


2. L'Époque Classique (Ve - IVe s. av. J.-C.) : L'Équilibre et le Canon

C'est le moment de la rupture technologique et artistique majeure.

- **Le Contrapposto (Le déhanchement)** : Pour la première fois, le sculpteur comprend que pour paraître vivant, un corps ne doit pas être symétrique. Le poids repose sur une seule jambe, l'autre est libre. Cela crée une ligne en "S" qui traverse le corps, donnant une illusion de mouvement suspendu.
- **Polyklète et le Canon** : Ce sculpteur écrit un traité (perdu depuis) expliquant que la beauté est une question de mathématiques. Pour lui, la hauteur du corps doit être exactement égale à 7 fois la hauteur de la tête.





2. Le Temple : Structure et Symbolisme

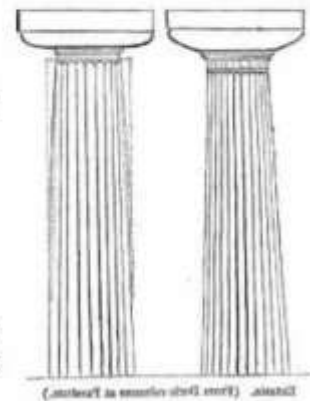
La structure type du temple est la suivante :

- **Le Fronton** : L'espace triangulaire au sommet, véritable scène de théâtre où sont sculptés les grands mythes.
- **La Cella (ou Naos)** : La pièce centrale, sombre, où réside la statue de la divinité.
- **Le Péristyle** : La colonnade qui entoure le temple, créant un jeu d'ombre et de lumière changeant selon les heures du jour.

3. La Quête de la Perfection : Les Corrections Optiques

Les Grecs savaient que l'œil humain est imparfait et crée des illusions d'optique. Pour que le temple paraisse parfaitement droit, ils l'ont construit **entièrement courbe**.

- **L'Entasis** : Les colonnes sont légèrement bombées au milieu. Pourquoi ? Car une colonne parfaitement droite semble s'affiner (s'évider) sous le poids du toit. Le bombement corrige cette illusion.
- **La courbure du sol** : Le sol du Parthénon est légèrement convexe (plus haut au centre qu'aux bords). S'il était plat, il donnerait l'impression de s'affaisser.
- **L'inclinaison des colonnes** : Les colonnes ne sont pas verticales, elles penchent légèrement vers l'intérieur. Si on les prolongeait dans le ciel, elles se rejoindraient à 2,5 km d'altitude.



"L'architecture est une musique pétrifiée." – Cette phrase permet de conclure sur l'idée que le temple est un calcul mathématique devenu pierre.

Transition vers la sculpture

"Si le temple est l'écrin, la statue en est le joyau. Mais pour que ces bâtiments soient dignes des dieux, il a fallu que la sculpture suive la même évolution : passer de la pierre inerte à la chair de marbre."

Transition vers la Céramique

"Si la sculpture nous montre l'idéal divin et humain, c'est un autre support, plus modeste mais plus foisonnant, qui va nous raconter la vie quotidienne et les détails des récits mythiques : la céramique."

4. La Céramique : Peindre le Quotidien et le Mythe

Si la grande peinture murale a quasiment disparu, les vases grecs nous offrent une fenêtre extraordinaire sur leur monde. Ils ne sont pas de simples objets utilitaires, mais des supports de narration.

1. La Forme au service de la Fonction

Chaque forme de vase correspond à un usage précis. L'art plastique s'adapte ici à l'ergonomie :

- **L'Amphore** : Pour le transport et le stockage (vin, huile, grains).
- **Le Cratère** : Un grand vase à large embouchure utilisé pour mélanger l'eau et le vin (on ne buvait jamais le vin pur !).
- **Le Kylix** : Une coupe à vin plate, dont le fond révèle souvent une surprise ou une scène humoristique à mesure que le buveur vide son verre.



2. La Révolution Technique : Noir et Rouge

La peinture sur vase a connu une évolution technologique majeure, passant de l'ombre à la lumière.

- **Le Style à Figures Noires (VIe s. av. J.-C.) :**
 - Le peintre dessine les silhouettes en appliquant une "barbotine" (argile délayée) qui devient noire à la cuisson.
 - Les détails anatomiques sont ensuite gravés à la pointe, révélant la couleur rouge de l'argile dessous.



Entr'Actes : Reproduction Interdite

- *L'impression* : C'est un style graphique, précis, mais un peu rigide.



- **Le Style à Figures Rouges (vers 530 av. J.-C.) :**
 - **L'innovation** : On inverse le procédé. On peint le fond en noir et on laisse les personnages de la couleur naturelle de l'argile (rouge).
 - **L'avantage** : Au lieu de graver, on peut peindre les détails au pinceau très fin. Cela permet de dessiner des muscles, des expressions de visage, des drapés de vêtements et de suggérer la profondeur.
 - C'est une libération totale du dessin.

3.

Un Miroir de la Société

Contrairement aux statues qui cherchent l'idéal, la céramique montre tout :

- **La Mythologie** : Les travaux d'Hercule, les guerres contre les Centaures, les dieux sur l'Olympe.
- **Le "Symposion" (Le banquet)** : On y voit les hommes discuter, chanter, et parfois subir les effets de l'ivresse.
- **L'Éducation et le Sport** : Scènes de palestra (lutte), de musique ou de lecture.

Conclusion : L'Artiste sort de l'anonymat

C'est dans la céramique que l'on commence à trouver des signatures. Des artistes comme **Exékias** ou **Euphronios** signent fièrement leurs œuvres : "*Euphronios l'a peint*" ou "*Exékias m'a fait*". L'artisan devient un artiste reconnu, conscient de son talent.



5. La Couleur Perdue : Le Mythe de la Blanchéur

1. Le choc des évidences : Une erreur historique de 500 ans

Pourquoi avons-nous cru si longtemps à la blancheur de la Grèce :

- **L'érosion du temps** : Après deux millénaires d'exposition au vent, au soleil et à la pluie, les pigments naturels (souvent d'origine minérale ou végétale) se sont désagrégés, laissant apparaître le marbre nu.
- **Le malentendu de la Renaissance** : Lorsque les artistes comme Michel-Ange ont déterrés les statues antiques, elles étaient déjà blanches. Ils ont cru que c'était un choix

esthétique de pureté et ont donc créé leurs propres œuvres sans couleur, figeant ce "mythe de la blancheur" dans l'imaginaire collectif.

2. Comment sait-on qu'elles étaient peintes ? (Les preuves scientifiques)

Ne vous contentez pas de l'affirmer, montrez les preuves :

- **La lumière rasante et les rayons UV** : Grâce à des techniques comme la photographie sous lumière ultraviolette, les scientifiques ont découvert des "spectres" de motifs invisibles à l'œil nu. Les zones peintes ont protégé le marbre de l'érosion différemment des zones nues.
- **Les traces de pigments** : En analysant les pores du marbre au microscope, on a retrouvé des micro-traces d'azurite (bleu), de malachite (vert), d'ocre (jaune/rouge) et même de feuilles d'or.
- **Les textes anciens** : Rappelez que l'écrivain Pline l'Ancien raconte que le célèbre sculpteur Praxitèle disait préférer les statues qu'un peintre nommé Nicias avait "finies" de sa main.

3. L'esthétique de la polychromie : À quoi cela ressemblait-il ?

- **Réalisme saisissant** : Les yeux étaient souvent incrustés de pierres précieuses ou de verre, les lèvres étaient teintées, les cheveux étaient dorés ou bruns. La peau n'était pas blanche, mais peinte avec des carnations réalistes.
- **Lisibilité** : Sur les frontons des temples, la couleur servait à détacher les personnages du fond (souvent bleu ou rouge vif) pour que les citoyens puissent identifier les scènes mythologiques depuis le sol, à 15 mètres de hauteur.
- **Vêtements bariolés** : Les statues féminines (Koré) portaient des robes aux motifs géométriques complexes et aux couleurs éclatantes, loin de la sobriété qu'on leur prête.

4. Pourquoi ce refus moderne de la couleur ?

- **L'idéologie du "Bon Goût"** : Au XVIIIe siècle, l'historien de l'art Winckelmann affirmait : *"Plus un corps est blanc, plus il est beau"*. La blancheur est devenue synonyme de rationalité et de noblesse d'esprit, tandis que la couleur était perçue comme "barbare" ou trop sensuelle.
- **Le choc visuel** : Aujourd'hui, les reconstitutions de statues grecques colorées (comme celles de l'exposition *Gods in Color*) nous paraissent souvent "kitsch" ou criardes. Cela montre à quel point notre propre définition de la beauté est encore prisonnière d'une erreur historique.



- **Les Grands Maîtres : * Phidias** : Le sculpteur des dieux (le Parthénon).
 - **Praxitèle** : Le premier à sculpter le nu féminin (l'Aphrodite de Cnide) avec une grâce plus sinieuse.

3. L'Époque Hellénistique (IIIe - Ier s. av. J.-C.) : Le Drame et l'Émotion

Après Alexandre le Grand, l'art change de dimension. On ne cherche plus l'équilibre calme, mais le **pathétique** (*pathos*).

- **Réalisme extrême** : On sculpte la vieillesse, la douleur, la laideur ou l'agonie.
- **Théâtralité** : Les compositions deviennent complexes, tourbillonnantes.
- **Chef-d'œuvre** : **Le Groupe du Laocoon**, où l'on voit un père et ses fils luttant désespérément contre des serpents géants, les muscles saillants et les visages tordus par la douleur.



Focus Technique : Bronze vs Marbre

Il est crucial de préciser que **la plupart des statues grecques célèbres étaient en bronze**, et non en marbre.

- **Le Bronze** : Permettait des poses beaucoup plus audacieuses (bras tendus, jambes écartées) car le métal est plus solide que la pierre. On utilisait la technique de la **cire perdue**.
- **Le Marbre** : Beaucoup d'originaux en bronze ont été fondus pour faire des armes au Moyen Âge. Ce que nous voyons aujourd'hui dans les musées sont souvent des **copies romaines en marbre**. C'est pour cela que vous voyez souvent des "troncs d'arbres" ou des supports contre les jambes des statues : ils sont nécessaires pour éviter que le marbre ne casse sous son propre poids.



Exemple visuel sur la couleur



version actuelle de l'Archer Troyen du temple d'Aphaïa, puis sa reconstitution scientifique aux couleurs vives.

Conclusion : L'Héritage de l'Olympe

1. Synthèse du voyage artistique

- L'**architecture** nous a montré la quête de l'harmonie mathématique et de la perfection invisible.
- La **sculpture** nous a révélé comment l'homme a réussi à libérer le mouvement de la pierre pour atteindre un réalisme vivant.
- La **céramique** nous a ouvert une fenêtre sur l'intimité, les mythes et les gestes d'un peuple fasciné par sa propre image.

2. Le voyage de l'idéal grec

Pourquoi cet art nous est-il si familier aujourd'hui :

- **La transmission romaine** : Rome n'a pas seulement conquis la Grèce, elle a été séduite par sa beauté. En copiant les chefs-d'œuvre grecs, les Romains les ont sauvés de l'oubli.
- **La Renaissance** : De Michel-Ange à Léonard de Vinci, les artistes ont redécouvert ces canons de beauté pour sortir des ténèbres médiévales.

- **Le Néoclassicisme** : Pensez à l'Arc de Triomphe, au Capitole à Washington ou même aux façades de nos banques et musées : l'ordre dorique et les frontons grecs sont partout dans nos villes modernes.

3. Une leçon de dignité humaine

L'art grec n'était pas une simple recherche de décoration :

- C'était une célébration de l'**Humanisme**. En représentant les dieux à l'image des hommes, les Grecs ont placé l'être humain au centre de l'univers.
- Ils nous ont appris que la beauté est une quête d'équilibre entre la force et la grâce, entre la raison (le calcul mathématique) et l'émotion (le *pathos*).

4. Le mot de la fin

"Les Grecs n'ont pas seulement inventé des formes ; ils ont inventé un regard. Regarder une statue grecque aujourd'hui, c'est encore, 2500 ans plus tard, se regarder dans un miroir qui nous renvoie le meilleur de nous-mêmes."

Au sommaire du prochain numéro de Mars 2026

News

Pratiques artistiques, trucs et astuces : Thème repris des cours de carnet de voyage : chapitre 2 - Dessiner et peindre ciels et nuages

L'art pour tous : "Histoire de la peinture : L'antiquité romaine"