

# **Le sens du désordre**

## **Rencontre entre Vera Molnar et Piet Mondrian**

vincent.huvelle@ac-grenoble.fr

# LE SENS DU DÉSORDRE

1 **Piet Mondrian**

2 Vera Molnar

3 Amalgamer avec Scratch

# PIET MONDRIAN

Artiste peintre né à la fin du XIXe siècle aux Pays-Bas. C'est une figure majeure de l'art du XXe siècle.

Sa technique est basée sur une épuration radicale du tableau, toute trace de référence au naturel visible est progressivement évacuée.

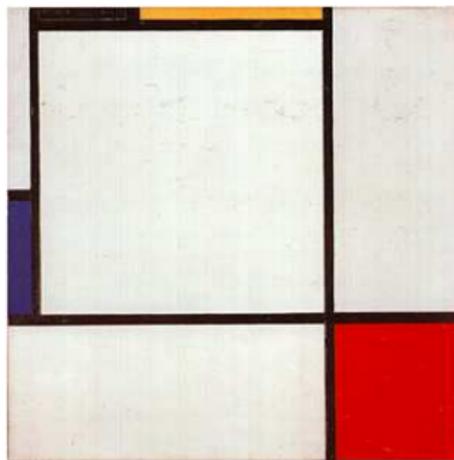


« Je construis des lignes et des combinaisons de couleurs sur des surfaces planes afin d'exprimer avec la plus grande conscience la beauté générale. »

« Seul l'aspect pur des éléments, dans des proportions équilibrées, peut atténuer le tragique dans la vie et dans l'art. »

Piet Mondrian figure parmi les fondateurs du mouvement architectural De Stijl qui a influencé le Bauhaus, on retrouve dans certains de ces tableaux le cahier des charges de ce mouvement :

- ▶ usage uniquement des couleurs pures : bleu, jaune, rouge ainsi que des non-couleurs : blanc, noir et gris ;
- ▶ usage uniquement de lignes droites et orthogonales ;
- ▶ les formes se limitent à des rectangles et des carrés.
- ▶ ...



## HOUSES ON THE GAIN, 1900

Il commence d'abord par réaliser des peintures réalistes.



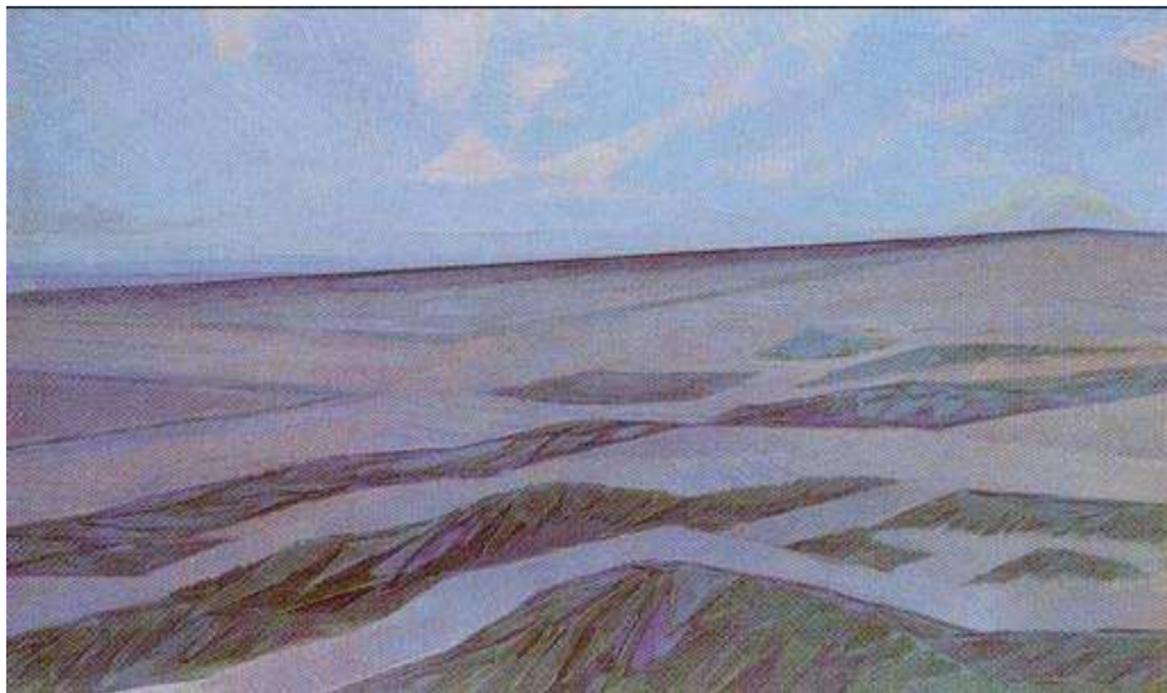
## THE RED TREE, 1908-1910

Mondrian commence dans cette série à se préoccuper des couleurs. Elles sont simplifiées, moins naturelles, plus vives. On devine l'influence de Van Gogh. Il se détache des détails de la représentation de l'objet afin de faire ressentir l'expression première de la nature.



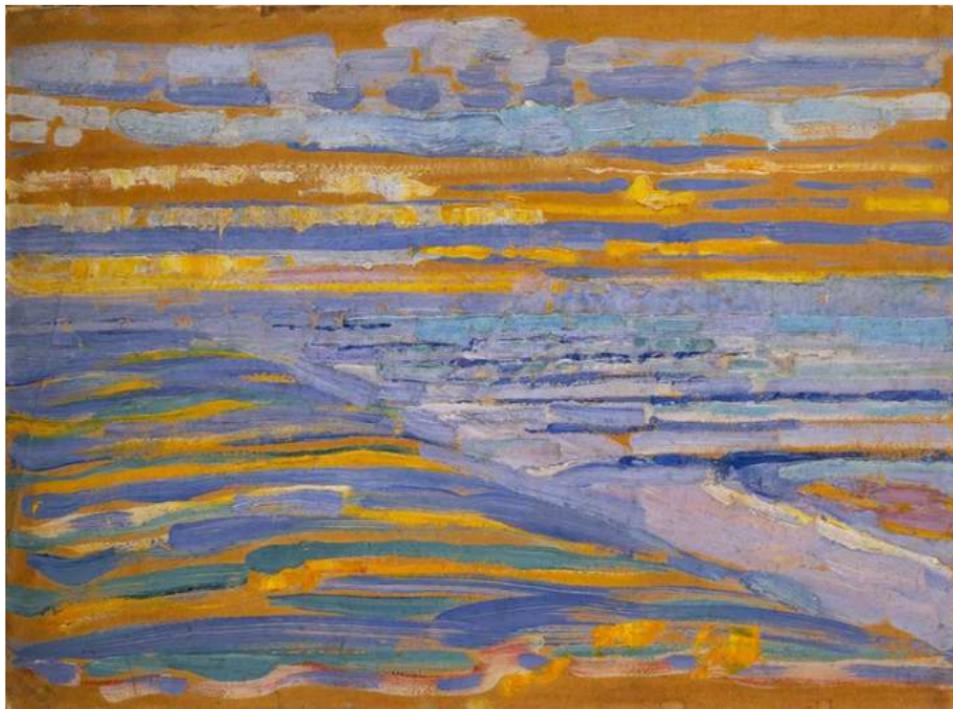
## DUNE LANDSCAPE, 1909

On retrouve le travail sur la couleur et l'influence du pointillisme. Cette année sera marquée par le décès de sa maman, qui va le bouleverser...



## VIEW FROM THE DUNES WITH BEACH AND PIERS, 1909

On retrouve ici une vue oblique du littoral avec les dunes à gauche, la mer à droite et le ciel en haut. C'est une période d'expérimentation pour Mondrian, il passe d'une peinture figurative à une peinture plus abstraite s'éloignant de la représentation du réel.



## THE FLOWERING APPLE TREE, 1912

Une autre œuvre de la série des arbres dans laquelle ses recherches sur l'abstraction sont encore plus abouties.



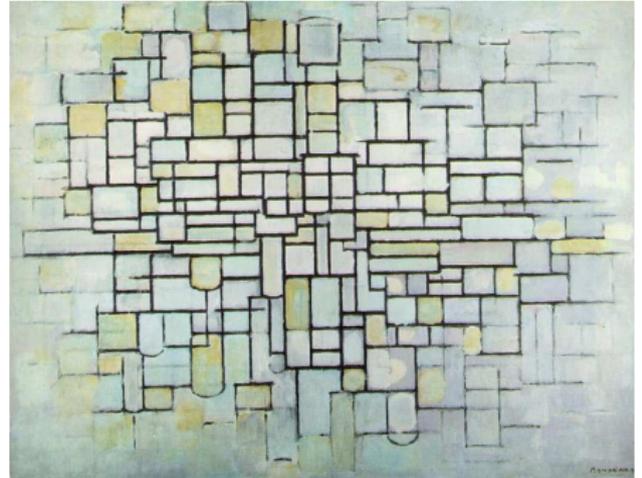
## THE GRAY TREE, 1912

Le cubisme fait son apparition dans ses oeuvres. Son projet était de transformer la chose qu'il voit en apportant une notion de rythme, de mouvement que l'on retrouvera plus tard, notamment dans *Broadway Boogie-Woogie*.



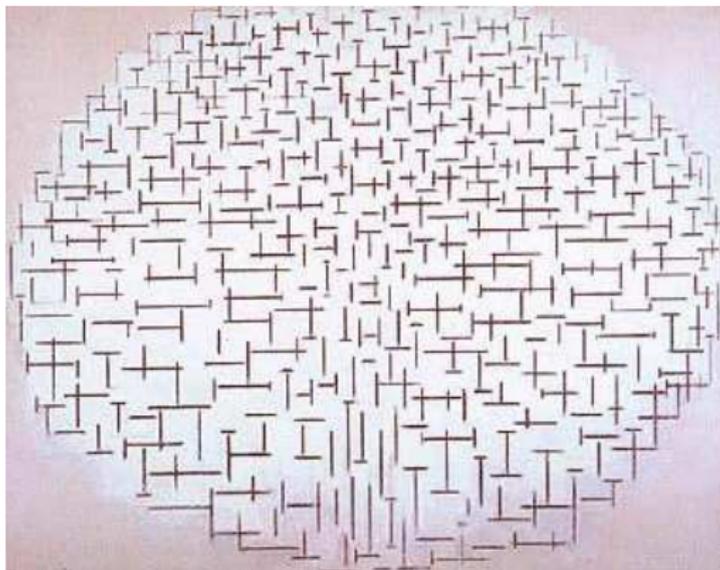
## THE STILL LIFE WITH GINGERPOT II, 1912

Mondrian est maintenant à Paris. Il a assimilé les principes du cubisme. Ses oeuvres évoluent vers des formes de plus en plus géométriques.



## COMPOSITION NO. 10 PIER AND OCEAN, 1915

« Sans se concentrer sur la couleur, il réalise d'abord des recherches sur les lignes et formes géométriques, ici les plus et les moins. Il les agence afin de donner un rythme, celui des vagues, en jouant sur la densité des lignes, et de la prédominance des lignes horizontales ou verticales. On a une vue de dessus de la mer. »



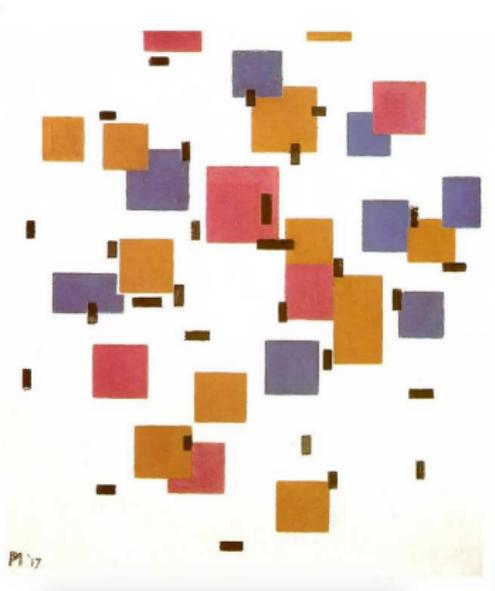
## COMPOSITION EN COULEUR A, 1917

« Ses compositions sont créées de façon à être parfaitement équilibrées, que chaque élément soit justifié et que ses toiles relèvent d'une harmonie parfaite entre les lignes et les couleurs. Il est le premier à travailler ainsi les carrés, créant une radicalité absolue et cette harmonie. »

« Il s'agit d'une de ses premières compositions appartenant au mouvement néo-plastique. Mondrian hésite encore dans la constitution de ses œuvres.

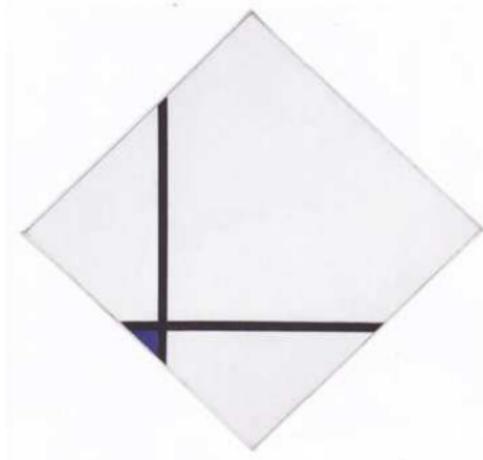
Il représente des rectangles à la fois superposés, qui se chevauchent ou qui se touchent.

Ce tableau donne la sensation d'un éclatement et de mouvements et ce, grâce à la discontinuité des tirets noirs. »



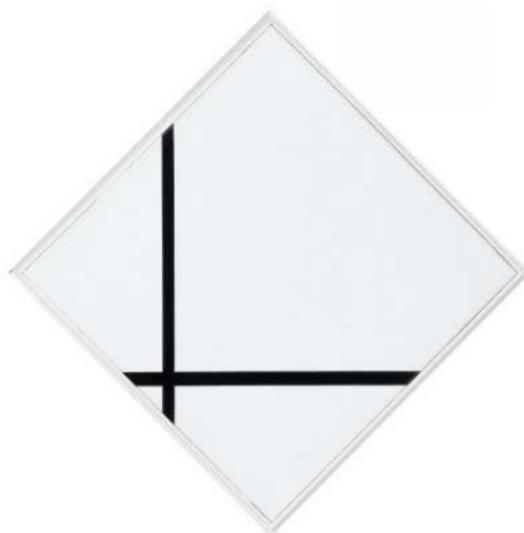
## LOSANGE AVEC DEUX LIGNES ET BLEU

« Mondrian, à travers cette nouvelle forme de peinture, met en avant une couleur, ainsi que l'utilisation de l'angle droit. Les croyances théosophiques de Mondrian lui font accorder à l'angle droit une signification universelle. Ici, on peut remarquer que la couleur bleue ne se situe qu'à une extrémité de l'œuvre. »



## COMPOSITION DANS LE LOSANGE, 1931-1933

« Ces œuvres appartiennent à ce que l'on nomme « l'art minimaliste ». On a l'impression que ces tableaux appartiennent à une composition plus vaste dans laquelle les lignes horizontales et verticales se prolongeraient. »  
On pourrait définir chaque oeuvre comme la pièce d'un puzzle.



Et c'est à partir de ces oeuvres, que nous allons faire rencontrer Piet Mondrian et Vera Molnar...

Mais faisons d'abord connaissance avec Vera Molnar.

# LE SENS DU DÉSORDRE

1 Piet Mondrian

2 **Vera Molnar**

3 Amalgamer avec Scratch

## VERA MOLNAR

Vera Molna est d'origine hongroise mais vit à Paris depuis 1947.

C'est une peintre abstraite  
« géométrique ».

C'est l'une des pionnières de l'utilisation des ordinateurs dès 1968 ! (Bien avant la démocratisation des ordinateurs personnels).

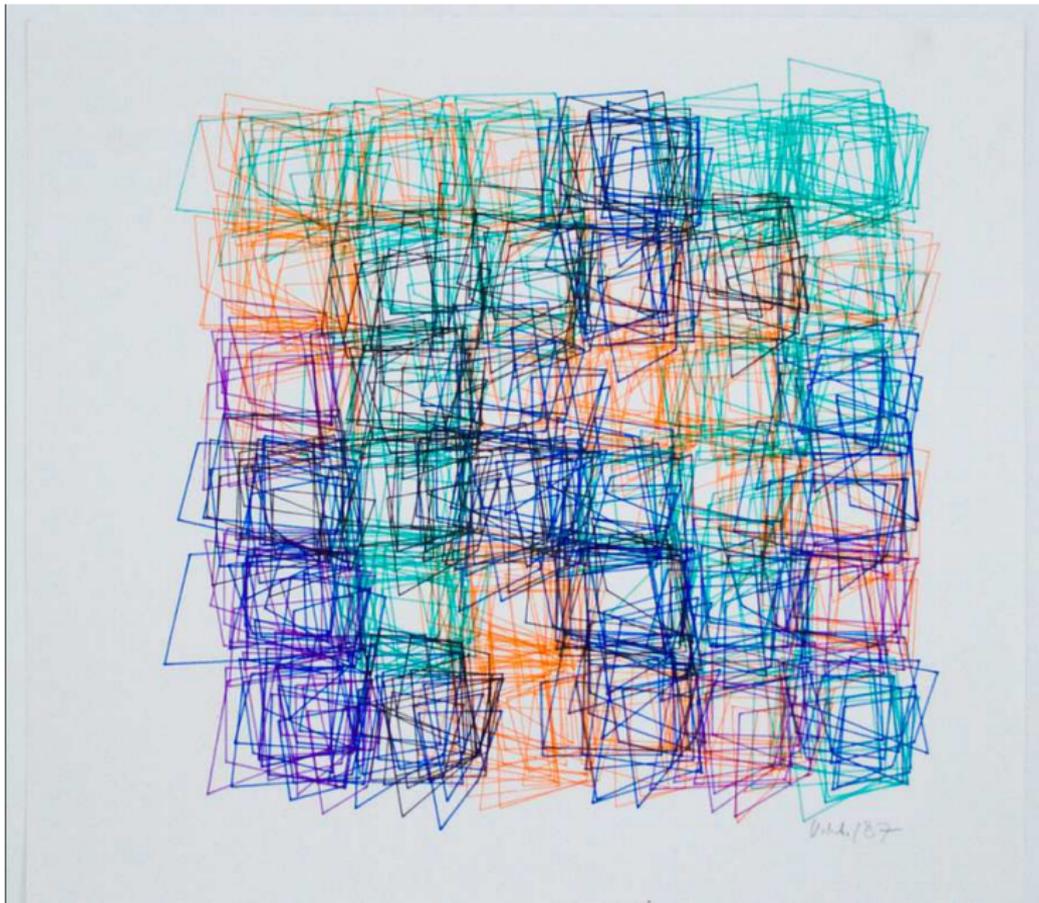
Néanmoins l'utilisation d'un algorithme est indépendante d'une machine...

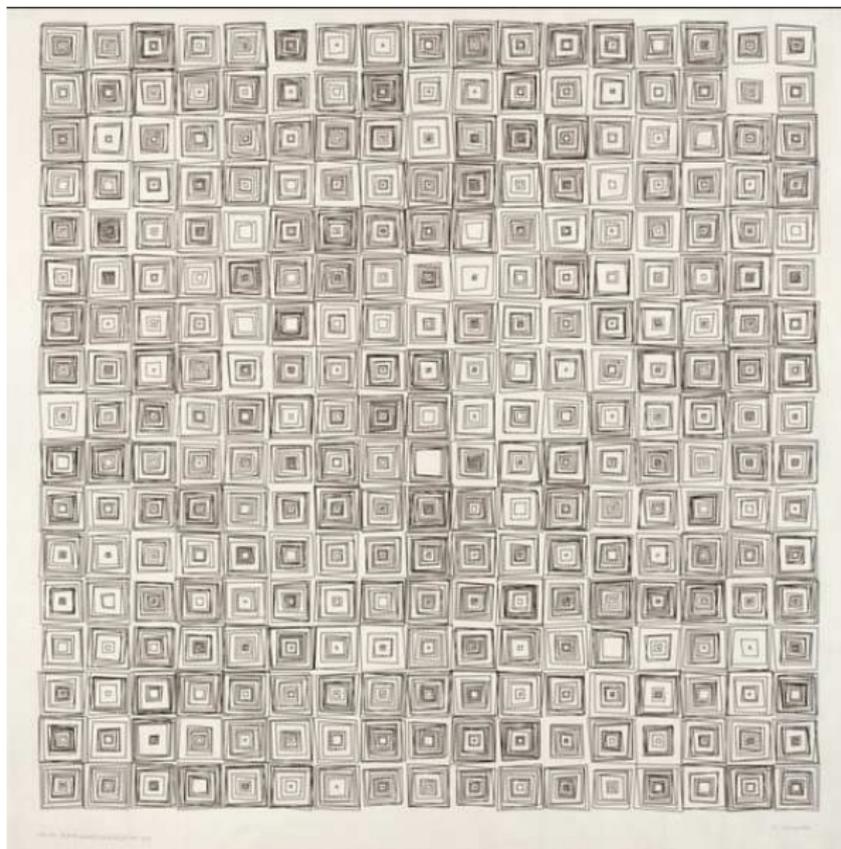
« Son art, conduit de façon expérimentale, porte sur la forme, sa transformation, son déplacement, sa perception. Son travail s'accompagne d'une intense réflexion théorique sur les moyens de la création et les mécanismes de la vision. »

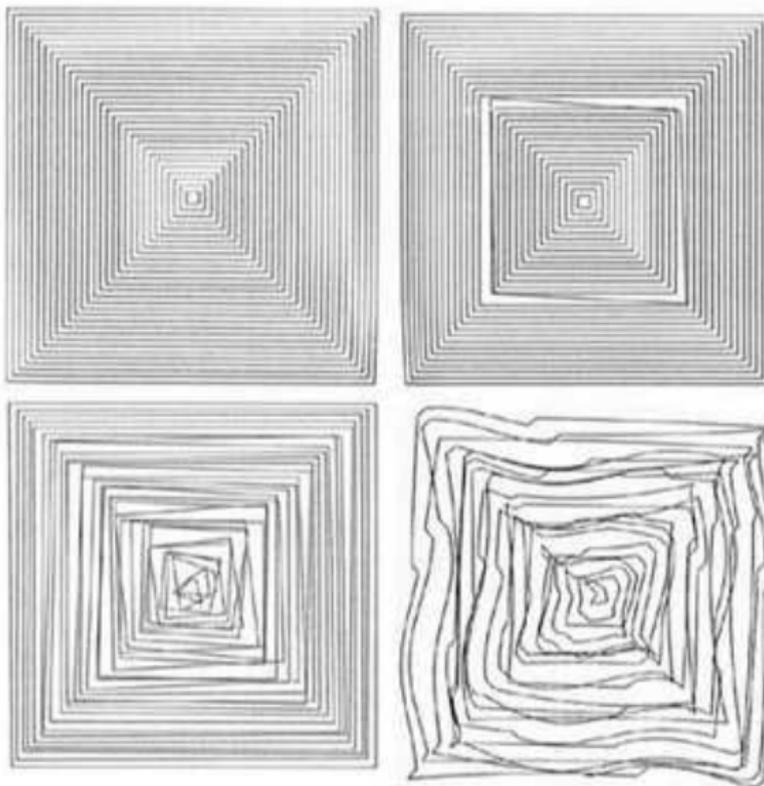


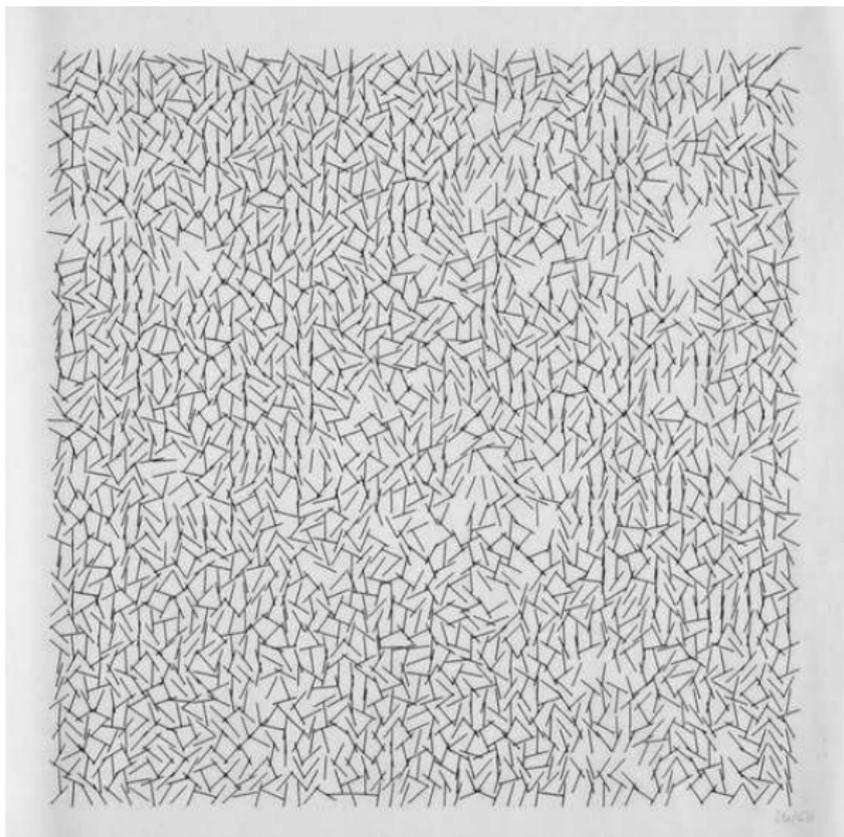
« Des formes minimales,  
élémentaires, géométriques,  
organisées en série et le  
plus souvent dans le  
dénouement bichromatique du  
noir et blanc font œuvre  
d'art. »

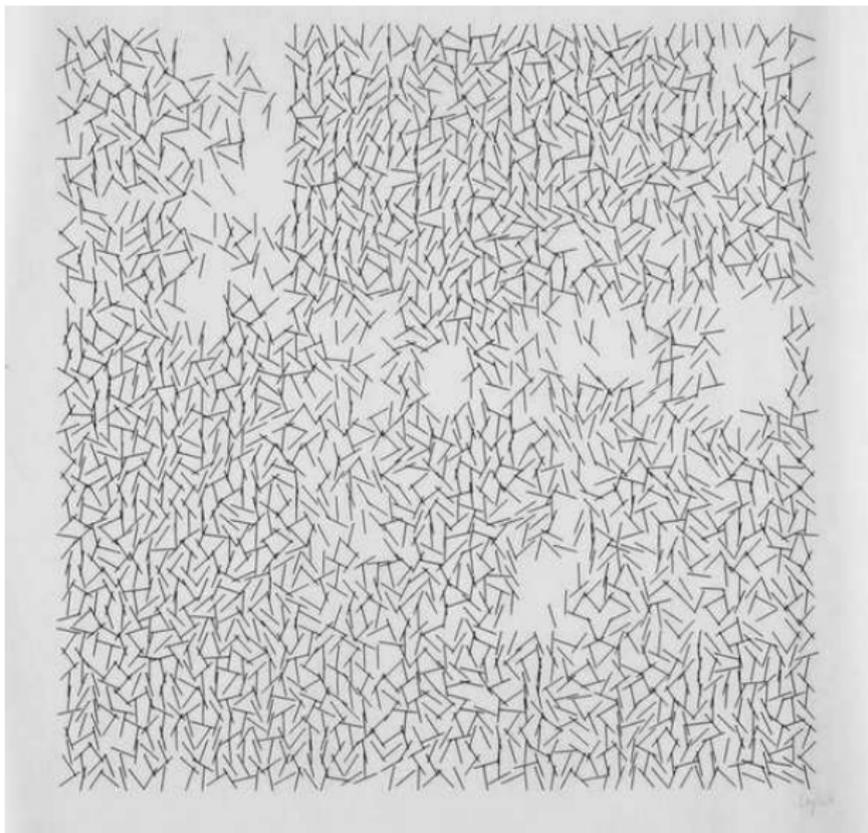
Véra Molnar

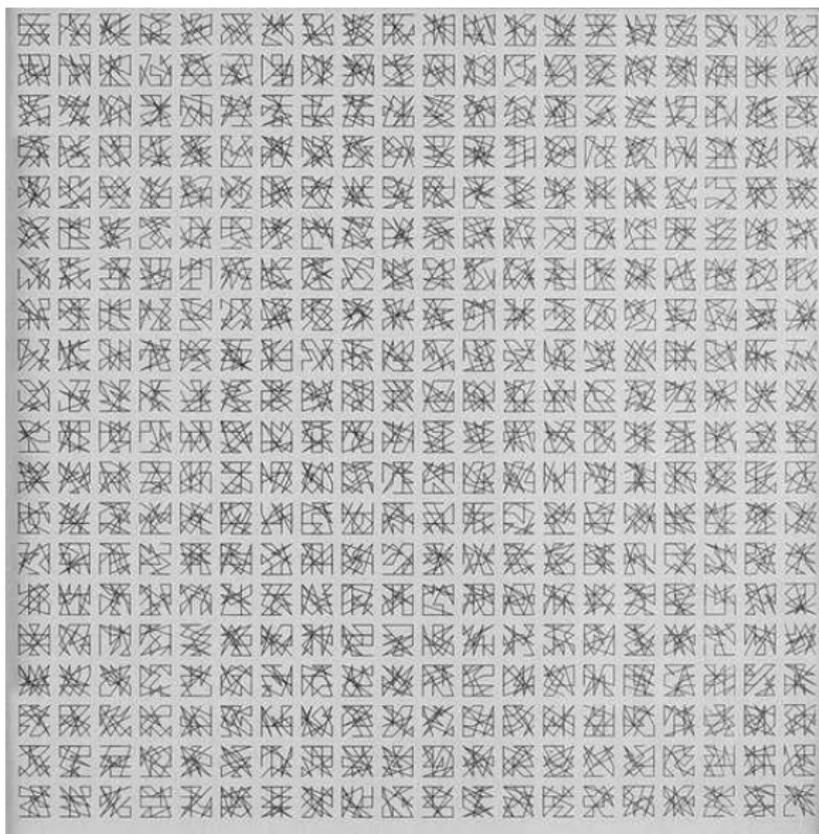


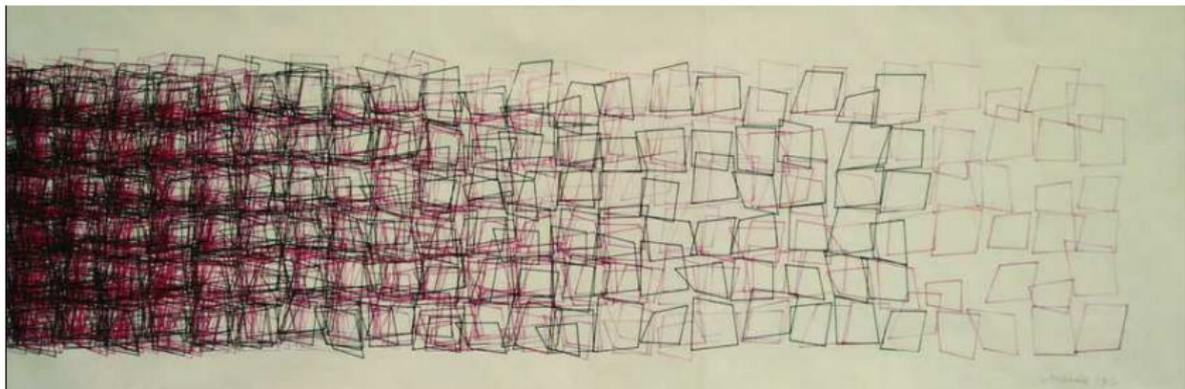


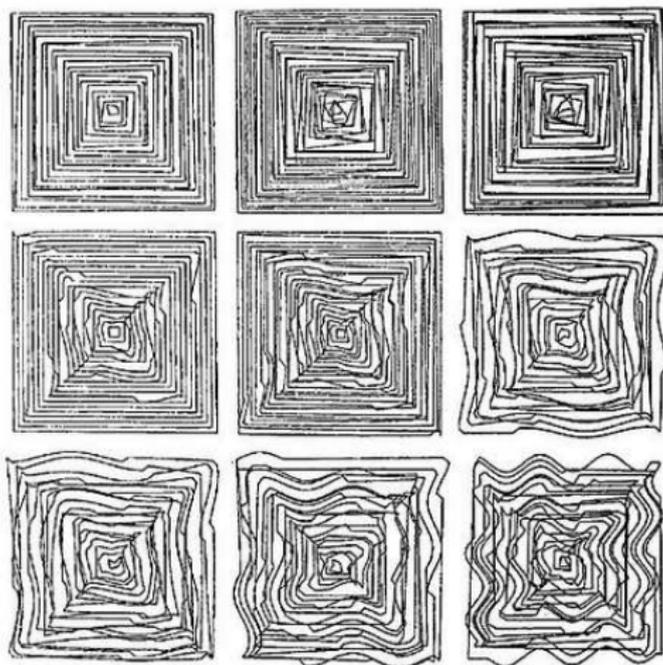


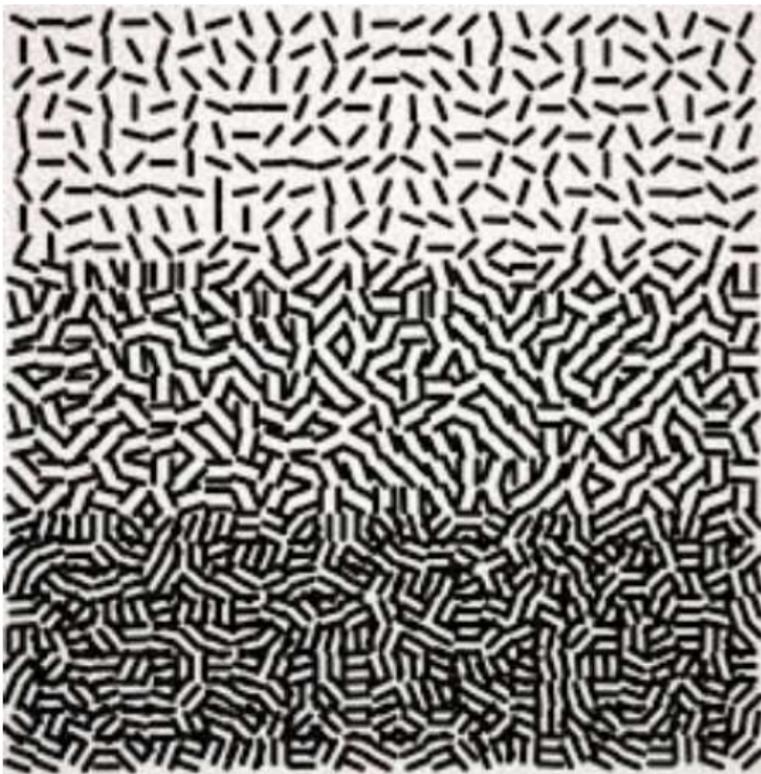












# LE SENS DU DÉSORDRE

1 Piet Mondrian

2 Vera Molnar

3 Amalgamer avec Scratch

Pour amalgamer les deux artistes avec Scratch, on pourrait partir d'une construction géométrique minimaliste bien « droite » à la Mondrian puis mettre du désordre, la répéter... à la Vera Molnar

Si quelque chose se passe cela sera peut-être de l'art ?

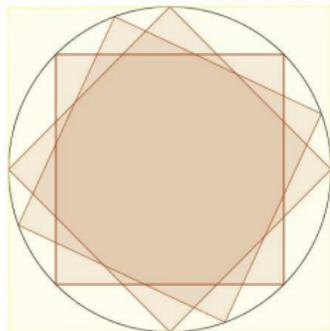
# PROGRAMMER SOUS SCRATCH

- ▶ La fenêtre graphique de Scratch a pour dimension 480p par 360p.  
Si on décide de paver la fenêtre par des carrés, qu'elles sont les dimensions possibles ?

# PROGRAMMER SOUS SCRATCH

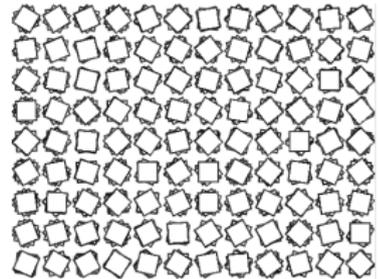
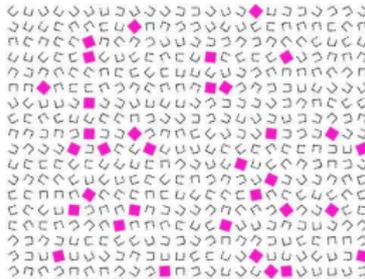
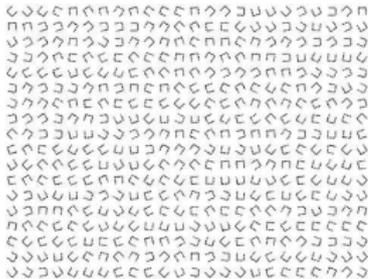
- ▶ La fenêtre graphique de Scratch a pour dimension 480p par 360p.  
Si on décide de paver la fenêtre par des carrés, qu'elles sont les dimensions possibles ?
- ▶ Supposons que l'on utilise des carrés de 20p de côtés. On veut maintenant tracer une figure dans un plus petit carré, qui reste inclus dans le grand carré quels que soient les changements d'orientation de ce carré.

Justifier que la longueur du plus petit carré peut être  $\frac{20}{\sqrt{2}}$ .



- ▶ On va construire le lutin avec le style de Piet Mondrian qu'il faudra répéter et déformer (changer d'orientation) pour mettre du désordre à la Vera Molnar.
  - Construire avec GIMP un lutin de forme carrée de dimension 14p.
- ▶ Il faut maintenant utiliser Scratch :
  - Importer le lutin construit,
  - programmer pour réaliser une oeuvre d'art...

## Art algorithmique



Défi : Un lutin « cube » avec des faces colorées...