

L'œuvre



*Saint Georges et le dragon - Paolo Uccello
vers 1470 – huile sur toile*

Au Moyen-Âge, en Europe, la première forme d'art et de peinture à émerger fut l'art anglo-saxon dont les seuls exemples survivants sont des manuscrits enluminés tels que le livre de Kells. L'art carolingien et d'ottoman sont également principalement connus par les manuscrits, même si certaines peintures murales demeurent. Durant cette période, la peinture mêle les influences insulaires et « barbares », ainsi qu'une forte influence byzantine.

Vers le milieu du XIII^{ème} siècle, l'art médiéval et la peinture gothique sont devenus plus réalistes, avec un début d'intérêt pour la représentation des volumes et de la perspective. Le traitement de la composition par les meilleurs peintres est devenu beaucoup plus libre et innovateur.

Paolo Uccello (1397-1475), de son vrai nom Paolo di Dono, est appelé Uccello (oiseau en italien) parce qu'il excelle dans la représentation des animaux, particulièrement les oiseaux. Florentin, il fréquente l'atelier du sculpteur Ghiberti, passe 5 ans à Venise pour parfaire son art et revient en 1430 à Florence où il demeure jusqu'à la fin de sa vie. Dans son œuvre, il concilie lyrisme épique et science mathématique. En effet, toute sa vie il cherche à résoudre les problèmes d'espace et de profondeur et contribue à la compréhension de la perspective.

Le tableau semble plutôt inspiré de la première partie de la légende racontée par Voragine, celle qui contient d'ailleurs le plus d'éléments merveilleux traditionnels : la belle attaquée par la bête, cet archétype des mythes et contes d'un pays qui sacrifie tous ses enfants pour un monstre et délivré enfin par un héros.

Le sujet du tableau est religieux, comme la plupart des œuvres composées, depuis le Moyen Âge. La vocation de la peinture, en Occident, est notamment de contribuer à l'édification des fidèles. La Renaissance continue cette tradition, même si elle assure une part croissante aux sujets profanes, par exemple celui du portrait. La légende de saint Georges était très populaire et le fait qu'Uccello s'en empare n'a rien d'exceptionnel.

Un autre sujet de ce tableau est celui de la belle et de la bête, sujet extrêmement répandu depuis l'Antiquité jusqu'à notre époque.

Nous avons affaire ici à une légende hagiographique, destinée à mettre en évidence les qualités d'un saint et à édifier les fidèles. Ainsi, les conditions que Georges pose au peuple menacé par le monstre sont celles de la conversion au christianisme : il s'agit, pour chacun, de se faire baptiser, avant que le dragon ne soit abattu. Symboliquement, le baptême devient la seule victoire possible et définitive sur le mal, assimilé au paganisme.

Le premier plan du tableau est composé des trois protagonistes : la princesse, le dragon, le chevalier. Au second plan se tiennent, d'un côté la grotte, de l'autre les nuages. A l'arrière-plan se dressent les collines et les montagnes, sur la ligne d'horizon.

On remarque que le peintre n'utilise pas ici une perspective unique. Certaines des lignes de fuite aboutissent au-delà de la ligne d'horizon, d'autres aboutissent sur le gazon. A partir de la grotte, à gauche, d'autres lignes se dessinent encore.

Remarquer la découpe particulière de l'herbe du premier plan qui indique ainsi les lignes de fuite de la perspective. Celle-ci est renforcée par les ailes du dragon et la lance du chevalier.

Les figures circulaires sont présentes sur les ailes du dragon, sur l'armure du chevalier et sur sa monture, dont l'encolure est inhabituelle. Au second plan, le nuage principal blanc semble former un œil, qui observe la scène depuis les hauteurs.

La grotte fait partie des éléments stéréotypés d'un décor. Elle fait partie des éléments familiers du répertoire merveilleux et fantastique. Elle peut venir rappeler aussi toutes ces légendes voisines, où l'on voit une princesse attachée à un rocher, en attendant qu'un héros vienne la délivrer du monstre.

Les forces du bien portent les couleurs de la puissance divine et séculaire (bleu, rouge et blanc), le dragon en vert représente les forces naturelles non domestiquées. Une fois de plus, la peinture de la Renaissance porte à notre attention la lutte entre la nature brutale de l'animalité et la culture humaine assagie et domptée.

Chef d'œuvre & Cie : Robert Combas



Saint Georges tout seul et le dragon – Robert Combas
1994 – acrylique sur toile

Robert Combas, né en 1957, connaît le succès dès sa sortie de l'école des Beaux-arts de Montpellier. En 1981, avec Hervé Di Rosa, François Boisrond et Rémi Blanchard, il forme ce que l'on a appelé la Figuration Libre. Combas réalise des tableaux figuratifs dont le mélange de sauvagerie et de naïveté (on a parlé alors de l'impact de la bande dessinée, en pleine mutation depuis dix ans) contraste avec les mouvements artistiques de la fin des années 70 : art conceptuel, body art, art minimal, etc. Combas et les autres se moquent des théories en art et ne peignent que pour le plaisir de raconter des histoires amusantes ou ironiques. On les a rapprochés des graffitistes américains (Keith Haring, Jean-Michel Basquiat), de l'énergie du rock et de l'esprit B.D.

Robert Combas poursuit aujourd'hui son œuvre, insensible à la mode ou aux attaques qu'il a semble-t-il déclenché : il produit beaucoup librement et se fiche de voir sa cote monter ou descendre au gré des aléas du marché de l'art ou du cours du yen. Il expose régulièrement en France et dans le monde.

L'incongru et l'exagération sont de règles dans le travail de Combas qui se révèle souvent une sorte de satire sociale où sont épinglés nos travers les plus chers (les stars, le sexe, l'histoire, la guerre, etc.). Ses tableaux sont une continuelle overdose de représentations, d'images immédiatement lisibles car ses références sont évidentes, populaires quelquefois naïves jamais simplistes. Dans ses œuvres pas d'espace vierge, aucun repos pour l'œil qui se voit sollicité sans répit, l'espace est rempli de formes, de graphismes, de textes. Il peint all-over jusqu'à saturation du support. Ses personnages, souvent exagérés, caricaturaux, cernés de noir, sont hyper colorés.

"Ma première qualité au départ, c'est les sujets, je peux les traiter tous, voilà ma différence." Combas parle de son travail comme d'une peinture à histoires : il écrit pour ses œuvres de longs titres quelquefois sous forme poétique qui sont un complément à la toile, une sorte de cadeau.

:

Dans le tableau intitulé «**Saint Georges tout seul et le dragon** », d'un format monumental (212 x 270cm), l'artiste présente une version de la lutte dans un style décoratif. Sur cette toile on peut observer l'envahissement des couleurs, typique du peintre : le « rideau de peinture. Saint Georges, présenté ici de façon graphique (les traits de son visage) enfonce avec détermination sa lance dans la gorge du dragon, traité d'une manière ornementale – son corps se transforme en un rinceau décoratif, comme la figure de la princesse qui se trouve derrière lui et forme une arabesque.

Pratiques plastiques

Le dragon, le monstre (transformer, exagérer)

Partir d'une forme animale et la transformer pour qu'elle devienne monstrueuse. Le corps s'allonge, la tête est exagérément grosse, les pattes se multiplient. Le corps est celui d'un mammifère et la tête est celle d'un insecte, etc.

Le dragon occupe la totalité du support (exagérer)

Choisir des supports en papier de formats différents : carré, rond, triangle, rectangle très allongé... Partir d'une forme animale connue et ne pas hésiter à la déformer, la transformer pour qu'elle occupe le maximum de la surface du support.

Le héros

Reprendre l'idée du chevalier courageux, du héros téméraire qui sauve la princesse (on respectera donc ses attributs : vêtement, accessoire, arme, destrier, étendard...) Par contre après le dragon, il poursuit son combat contre des monstres. A vous d'imaginer d'autres monstres et d'illustrer ces différents combats. On pourra présenter les différentes productions sous la forme d'un dépliant relié comme un accordéon

Bas-relief

Sur un grand carton, modeler les corps du (ou des) dragon(s) et du chevalier, en papier froissé, en fil de fer ou grillage. Recouvrir de bandes plâtrées ou papier encollé. Peindre et créer un décor. On pourra imaginer un chevalier plus contemporain avec un monstre de fer et d'acier...

Dessiner

Chaque élève dessine un soldat et un dragon sur deux feuilles séparées. On les découpe et on les associe sur une feuille préalablement peinte en décor... Pour accentuer la confrontation, au moment du collage, on pourra découper et recoller les membres dans la bonne position, pour donner plus de force au combat....

Les objectifs

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Les productions plastiques et visuelles

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet : le bestiaire fantastique.
- Réaliser des compositions plastiques en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés : du dessin à la peinture, vers le bas-relief.
- Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

Compétences du socle commun, pouvant être mobilisées :

Référence Palier 1, Compétence 5, culture humaniste

- Pratiquer des activités artistiques en utilisant différents matériaux, supports et techniques : du dessin à la peinture, vers le bas-relief.
- Distinguer les grandes catégories de la création artistique : le bestiaire fantastique.

Compétences du socle commun, pouvant être mobilisées :

Référence Palier 2, Compétence 5, culture humaniste

Pratiques artistiques et histoire des arts

- Distinguer les grandes catégories de la création artistique : le bestiaire fantastique.
- Situer les œuvres observées dans la frise de l'histoire des arts
- Pratiquer des activités artistiques en utilisant différents matériaux, supports et techniques : du dessin à la peinture, vers le bas-relief.
- Exprimer ses émotions et préférences face à une œuvre d'art de référence et ses variations.