



LES ÉPREUVES ARTISTIQUES

De 1912 à 1948, des épreuves artistiques faisaient partie des JO modernes. Les oeuvres d'art devaient avoir un lien avec le sport, et étaient réparties dans 5 catégories :

- l'architecture,
- la littérature,
- la musique,
- la peinture,
- la sculpture.

Les conditions pour participer étaient simples :

- que l'oeuvre d'art soit originale (c'est-à-dire qu'il ne doit y avoir aucune réplique avant la compétition),
- qu'elle soit inspirée du sport.

On peut noter comme exemple d'oeuvres d'art durant ces épreuves artistiques :

- Le stade olympique d'Amsterdam, construit pour les JO de 1928 qui a reçu la médaille d'or,
- Josef Suck, un violoniste Tchèque, qui a remporté une médaille d'argent pour une de ses musiques en 1932,
- Le peintre luxembourgeois Jean Jacoby qui est celui qui a eu le plus de succès, avec 2 médailles d'or pour une peinture et un dessin.
- On peut aussi nomer Walter Winans qui a remporté l'or pour une sculpture "an american trotter".

C'est une époque lointaine avec très peu d'informations sur les oeuvres et les artistes. Les compétitions artistiques sont abandonnées en 1954 car les artistes devenaient des professionnels, alors que les athlètes étaient encore des amateurs. Aujourd'hui, l'art prend d'autres formes dans les JO :

- le design de la flamme olympique,
- le logo à côté des anneaux olympiques,
- les spectacles d'ouverture des JO,
- certaines disciplines comme le patinage artistique ou la natation synchronisée.



LES LOGOS DES JO

Regarde les logos ci-dessous :

- Vancouver s'est inspiré de l'inukshuk : une statue en pierres qui représente un homme (c'est de l'art Inuit au nord du Canada),
- Le logo de Londres serait une écriture stylisée des chiffres 2012,
- Le Brésil a mis à l'honneur les valeurs comme le partage et l'échange,
- La Corée du Sud a choisi comme logo un dessin qui reprend l'alphabet Hangul, ainsi que les 3 éléments : le ciel, la terre et l'homme. Et le deuxième dessin représente la neige et la glace (puisque ce sera pour les JO d'hiver).

1. Si les JO avaient lieu dans ta ville quels sont les éléments que tu voudrais représenter sur le logo? Quels sont les éléments qui sont importants pour toi ? Des valeurs comme le Brésil ? Une caractéristique de ta région comme Vancouver ? Ou bien juste une forme artistique de l'écriture ?

2. À toi de dessiner un logo pour les JO dans ta ville. Tu dois toujours garder les anneaux et les 5 couleurs dedans. Mais à part ça, tu es libre d'imaginer ce que tu veux.





LA TORCHE OLYMPIQUE

Les torches olympiques sont uniques.
À chaque JO sa torche.

La forme varie : longue et allongée, avec une vasque ovale et plate, avec une sorte de coupe en haut de la tige pour contenir la mèche et le combustible, avec une vasque étroite et élancée, en forme de sabre, la vasque en forme d'embout de trompette, en forme de tour, de corne, de flambeau traditionnel, de stalactite, de trace de ski, de plume d'oiseau, etc.

Les matériaux varient : acier et laiton, aluminium, alliage bronze, du tissu, du cuir, du métal, fer, cuivre, coton, verre, plastique.

Les couleurs : or, argent, bronze, rouge, noir, brun, bleu, blanc.

Activité

À ton tour d'imaginer la torche olympique de ta ville ou de ton pays.

- Quelle couleur ?
- Quelle forme ?
- Quels matériaux ?

Tu peux la dessiner, et même la sculpter et la construire avec les matériaux que tu as autour de toi.

L'essentiel c'est de penser à mettre un creux en haut au bout, pour pouvoir mettre le feu, sans que ça brûle la torche, ni tes mains.

À toi de jouer.





IMAGES VECTORIELLES

Une **image vectorielle** (ou une image en mode trait), est une image faite sur ordinateur, à partir de plusieurs formes géométriques séparées (des traits, des courbes, des arcs de cercle, des polygones...). Chaque élément a une forme, une couleur et une position.

Une image vectorielle est l'opposé d'une **image matricielle** (l'image matricielle est constituée de plein de petits points colorés que l'on appelle des pixels).

On peut agrandir ou diminuer la taille d'une image vectorielle sans que cela diminue sa qualité (contrairement à une image matricielle).

Voici quelques exemples d'images vectorielles en lien avec les JO.



Activité

- Quel est ton ou tes sports préféré(s) ?
 - À toi de représenter ce sport à la main, avec un crayon, sur le même modèle que les images ci-dessus, comme si tu dessinais des images vectorielles.
- N'oublie pas, l'important ce sont les formes. Les dessins sont simples, c'est un regroupement de différentes formes géométriques.