

FORME, ESPACE, COULEUR, MATIERE, LUMIERE, et TEMPS sont des notions continuellement travaillées dans les pratiques d'expression plastiques et visuelles où le **CORPS** participe intrinsèquement du travail.

Abstrait : Désigne une tendance artistique qui ne cherche pas à représenter la réalité visible. Une œuvre abstraite ou **non-figurative** ne représente rien que l'on puisse reconnaître. L'abstraction apparaît au début du XX^{ème} siècle, notamment avec Kandinsky vers 1910-13.

Accumulation : Entassement ou regroupement d'objets de même nature (*homogènes*) ou différents (*hétérogènes*). Le mot est le plus souvent associé à certaines œuvres du Nouveau réalisme (groupe artistique fondé en 1960)

Une **allégorie** « (...) est une forme de représentation indirecte qui emploie une chose (une personne, un être animé ou inanimé, une action) comme signe d'une autre chose, cette dernière étant souvent une idée abstraite ou une notion morale difficile à représenter directement ». Source : Wikipedia

All over : Procédé qui conduit à une répartition uniforme des éléments picturaux sur la surface totale du tableau qui semble se prolonger au-delà des bords, éliminant ainsi le problème du format.

Anamorphose : C'est une image volontairement déformée de manière à ce qu'elle ne soit comprise que lorsqu'on la regarde sous un angle particulier (Hans Holbein, *Les Ambassadeurs français à la cour d'Angleterre*, 1532-33.)

Angle de prise de vue ou de vision : terme photographique qui correspond à la hauteur et à la direction de notre regard. L'angle de vue est qualifié de **normal** lorsque l'on se trouve au même niveau que le sujet regardé. Il est **en plongé** lorsque le sujet est plus bas que le niveau des yeux. Il est en **contre-plongée** lorsque l'on regarde un sujet placé plus haut que le niveau des yeux.

Anthropométrie : terme inventé par le critique Pierre Restany pour qualifier les empreintes de corps dans l'œuvre d'Yves Klein (1960)

Anthropomorphe : Qui rappelle les *formes* humaines.

Arabesque : désigne une *ligne* sinueuse formée de courbes mais aussi un *motif* ornemental végétal ou géométrique, plus ou moins stylisé, et représenté de manière *symétrique*.

Arrière-plan : plan qui se trouve le plus en arrière dans un *paysage* réel ou reproduit d'une quelconque manière. C'est aussi ce qui apparaît derrière le sujet principal.

Assemblage : Equivalent tridimensionnel du collage. L'assemblage consiste à réunir de manière solidaire différents éléments initialement distincts pour former un tout. Une œuvre créée par assemblage peut être composée de différents matériaux (bois, etc.) ou d'objets.

Autoportrait : représentation de l'artiste par lui-même, de nombreux peintres l'ont pratiqué. Le *genre*, qui semble absent dans l'antiquité, et exceptionnel au Moyen Âge, émerge avec la Renaissance, lorsque l'individu devient en soi un centre d'intérêt majeur.

Avant-plan : L'avant-plan est le premier *plan* d'un *paysage* ou d'une reproduction quelconque, c'est aussi un ou plusieurs éléments qui apparaissent avant le *premier plan* et qui se trouve en partie *hors champ*.

Bidimensionnel (2D, plan) : Qui ne possède que deux dimensions, qui se déploie sur un plan.

Planéité (voir définition) : le caractère plan est affirmé.

Cadre : Il désigne la bordure qui entoure un tableau. Il désigne aussi ce qui limite le champ photographique.

Cadrage : Terme photographique et cinématographique qui désigne l'action de choisir avec précision une portion de réel, c'est-à-dire ce qui sera ou ne sera pas présenté au regard du public. On dit que tout ce qui se trouve à l'intérieur du cadre se trouve dans le **champ**, que tout ce qui n'y est pas est **hors-champ**.

Cerne : Trait de contour très présent qui enserre les formes

Le collage : Cette *technique* apparaît au début du XXe siècle. Le collage se rapporte historiquement à l'**intégration** de fragments de réel dans l'œuvre d'art. L'artiste utilise des morceaux de papiers divers, des photographies et de petits objets qu'il colle dans une peinture ou un dessin. L'un des premiers collages est une œuvre de Pablo Picasso, *Nature morte à la chaise cannée*. Picasso a collé un morceau de toile cirée imprimée d'un *motif* de cannage pour figurer le dessus d'une chaise.

Clair-obscur : Cette *technique* fait ressortir certaines parties de la *représentation* par une mise en *lumière* choisie (par exemple Rembrandt, *Le Caravage*, G. de La Tour). La forme est prise entre **ombre** et **lumière**.

Cohérence d'une œuvre : C'est la logique qui se dégage de l'ensemble d'une œuvre, même si les éléments qui la composent sont **hétérogènes** (de natures différentes). Une œuvre est cohérente lorsque les relations entre les différentes parties entretiennent entre elles un lien particulier et créent ainsi une unité (**homogène**).

Hétérogénéité : l'œuvre est constituée d'éléments de natures différentes.

Composition : il s'agit de l'organisation des différents éléments présents dans l'œuvre ou qui constituent l'œuvre, qu'elle soit abstraite ou figurative, bidimensionnelle ou en volume. Une sculpture abstraite est aussi composée. Le choix de cette position est très important pour la signification de l'ensemble. À l'aide de **croquis** et de dessins préparatoires, l'artiste passe souvent beaucoup de temps à rechercher la meilleure composition possible. Ce travail lui permet aussi de visualiser l'ensemble de l'œuvre avant même d'entreprendre la réalisation partie par partie.

Contraste : il s'agit de mettre en place une différence remarquable entre *couleurs, forme, rythme, etc.*

Contour : c'est la *ligne* qui marque le tour d'un corps, d'un objet ou d'une *figure*. Le contour est une *limite*.

Couleurs : sensation que produisent sur l'œil les radiations de la lumière, telles qu'elles sont absorbées ou réfléchies par les corps (...). Ce qui s'oppose au **blanc**, au gris et au **noir (Valeurs)**. (Larousse)

Les couleurs primaires sont des **couleurs**, qui ne peuvent pas être obtenues par un *mélange* (le jaune primaire, le bleu de Cyan et le rouge Magenta). En les mélangeant, on peut obtenir **les couleurs secondaires** (mélange à part égale de deux couleurs primaires, ex : jaune + bleu = vert) et **les couleurs intermédiaires** (mélange à part égale d'une couleur primaire et une couleur secondaire, ex : vert + bleu = vert bleuté).

Couleur pure : qui ne contient ni blanc ni noir.

Dégradé : passage régulier et imperceptible d'une couleur à une autre ou d'une valeur à une autre (ajout de blanc ou de gris-noir).

Nuances. C'est ainsi que l'on appelle les variations, parfois très légères, d'une même *couleur* qui peut aller vers une autre voisine (exemple, les variations du bleu jusqu'au vert).

Aplat : Surface de couleur parfaitement uniforme, sans aucune nuance ni trace de pinceau.

Monochrome : Qui n'a qu'une seule couleur. La peinture monochrome est devenue une catégorie artistique au XX^e siècle.

Rabattu (adj.) : assombri par ajout de noir.

Saturation ou couleur saturée : degré d'intensité, de concentration d'une couleur pure (exemple : le jaune « bouton d'or » est saturé)

Teinte : désigne une couleur du point de vue de sa famille (teinte rouge). Au sein d'une même teinte se trouvent différents **tons** (couleur considérée du point de vue de son intensité lumineuse – valeur- et de son degré de saturation).

Ton local : désigne la couleur propre d'un objet représenté sans tenir compte de variations dues à l'ombre ou à la lumière.

Ton rompu : couleur désaturée obtenue par ajout d'une petite quantité de la teinte complémentaire.

Croquis : C'est un *dessin* rapide qui n'a pas obligatoirement une destination ou une dimension artistique.

Décoratif : Se dit d'éléments qui n'ont d'autre *fonction* que l'agrément et l'embellissement.

Démarche : C'est une manière de conduire un raisonnement, une méthode. La démarche artistique est la manière dont un artiste effectue son itinéraire de création par rapport à des choix (thème, engagement, *support, format, technique*, etc.) voire même en travaillant avec le hasard. La démarche est très importante, elle détermine et singularise l'œuvre, elle caractérise l'artiste. Voir **processus**.

Détournement : En art, c'est utiliser une *image* ou un *objet* existant en modifiant son sens original ou sa **fonction**.

Dessin : ensemble de traits ou de *lignes* qui représentent. Le dessin est une *technique* et un art. C'est également le *contour* d'un objet, d'une personne, etc. Le dessin préparatoire est exécuté pour étudier la *composition*, la *construction* de l'*espace* ou les *traits* d'un personnage, avant la réalisation d'une œuvre. Le dessin technique (technologie, design, arts appliqués, architecture etc.) est un dessin dont la destination est essentiellement fonctionnelle. Il doit être d'une exécution précise, porter des dimensions (des cotes) ou une *échelle* de grandeur. Il sert de base à la réalisation de toutes sortes d'objets. *Le dessin d'observation* rend compte de manière la plus précise d'un élément, à un moment donné.

Détrempe : *technique de peinture* qui utilise des pigments additionnels d'une manière coagulante (œuf, colle, etc.). Désigne aussi l'œuvre réalisée avec cette technique.

Diptyque : Œuvre composée de deux parties pouvant éventuellement se refermer l'une sur l'autre.

Dripping : *technique de peinture* associée au peintre Jackson Pollock (1912-1956) et qui consiste à projeter la peinture sur une *toile* avec un pinceau ou tout autre *outil*.

Ebauche : C'est le premier stade d'exécution d'une œuvre picturale ou sculpturale. A ce moment, la *structure* générale est déjà visible.

Echelle : C'est une référence qui fixe par convention des équivalences de dimensions. Pour réaliser le *plan* d'une maison, on pourra réduire toutes les dimensions, de manière proportionnelle (par exemple, un cm. = un mètre). On considérera le rapport d'échelle qu'une œuvre ou une architecture entretient avec son environnement et le corps.

Empâter : C'est un moyen de produire des effets de matière grâce à la peinture utilisée en surépaisseur, créant un léger **relief**. Le premier résultat d'un **empâtement** peut être une diminution de la lisibilité du sujet représenté. Le second est l'introduction des **traces de gestes** ou d'**instruments**. Ce sont des éléments extérieurs à la représentation mais liés au processus de création auquel ils participent.

Empreinte : Marque en creux ou en **relief** obtenue par pression d'un corps sur un **matériau** plus ou moins dur ; **trace** obtenue par **frottage** sur un support souple qui épouse les aspérités d'un relief.

Enveloppe : Désigne ce qui habille une **structure** c'est-à-dire l'armature architecturale. C'est l'aspect extérieur d'une architecture.

Ephémère : Notion renvoyant à la courte durée de vie de certaines œuvres. Cette durée est volontairement limitée par l'artiste, soit qu'il utilise les différentes possibilités de dégradation des *matériaux* au cours du temps, soit que la production de l'œuvre soit de courte durée : action, Event, performance.

Espace : Lieu d'investigation de l'artiste: espace *bidimensionnel, tridimensionnel*, ou encore espace social, culturel.

Espace en deux dimensions ou bidimensionnel : Le support a deux dimensions. Son espace physique, réel, offert par le **format** et le **support** est défini comme **espace plan** et **espace littéral**. Il est possible de donner l'illusion de la profondeur par le traitement et la disposition des formes représentées. IL s'agira alors d'un **espace suggéré** (par exemple, grâce à la **perspective**). Si certains l'appelle « espace ou image 3D », il ne faudra pas oublier de préciser le caractère suggéré de la profondeur. **Espace a trois dimensions ou tridimensionnel**. L'espace en trois dimensions est physiquement bien réel et les sculpteurs sont confrontés aux rapports de leurs œuvres avec cet espace. Eux-mêmes travaillent en **volume**. Il en est de même pour les architectes.

Esquisse : *dessin* exécuté au rayon, au *fusain*, l'esquisse donne l'impression d'être inachevé. Elle est le point de départ de la réalisation d'une œuvre et n'est pas un aboutissement. Elle sert à guider l'artiste jusqu'au travail final, sur un autre *support*.

Estampe : l'art de l'estampe permet de reproduire un dessin mécaniquement, en un certain nombre d'exemplaires appelés épreuves, à partir d'une plaque de bois, de cuivre ou d'acier gravé qui sera encrée. En fonction du support et de la technique de la gravure qui va faire apparaître le dessin sur le support, l'estampe porte des noms différents.

Etude : c'est un *dessin*, une peinture ou un *modelage* réalisé d'après nature et servant à la préparation d'une œuvre plus élaborée.

Fabrication : Action essentiellement technique qui consiste à confectionner, à élaborer, à partir de *matière première* ou *matériaux* divers. La fabrication est souvent une étape de la création artistique.

Figuratif : L'art figuratif renvoie à un **réfèrent** que l'on peut identifier car il y a une ressemblance au réel (même si les formes sont imaginaires). Lorsque rien n'est identifiable, on parle d'art **non-figuratif ou abstrait**.

Figure : Ce mot a plusieurs sens. Il désigne le visage d'un homme, d'une femme ou d'un enfant. On parle par exemple de figure humaine. C'est également la forme identifiable, autonome, qui peut *ressembler* à un corps ou à un objet. En peinture, la figure s'oppose au fond quand elle est un motif isolé. L'idée de figure n'est pas à limiter à la seule représentation de la réalité : on parle aussi de figure géométrique.

La fonction : C'est le rôle que l'on va attribuer à un élément. La *forme* de cet élément peut être adaptée à sa fonction. La fonction peut être modifiée par déplacement du contexte (voir les **Ready Made** de Duchamp dès 1917). La fonction peut être décorative, symbolique, utilitaire, artistique.

Fond : La partie la plus en arrière dans une œuvre *bidimensionnelle*. Par opposition à la forme, c'est l'espace *bi ou tridimensionnel* qui permet au sujet, à la figure, de se détacher.

Format : Caractérisé par la *forme* (rectangle, carré, ovale...), les dimensions (taille), les proportions (rapport entre les dimensions), l'orientation (vertical, horizontal...).

Forme : **1.** Qu'elle soit *figurative* ou non, figure dont les *limites*, le contour ou la silhouette sont identifiables.
2. Structure identifiable dont les parties sont organisées selon une combinaison particulière, selon un ensemble de relations indépendamment de la contiguïté spatiale (la forme d'une constellation est indépendante d'un quelconque contour).
On précise particulièrement pour la mise en scène ou l'architecture s'il s'agit d'une **forme fermée** quand le contour de celle-ci produit un effet de « clôture » ou de **forme ouverte** lorsque l'enfermement produit au contraire un effet d'accueil ou d'expansion.

Fresque : *Technique* de *peinture* murale qui consiste à peindre sur un *enduit* frais avec une peinture à l'eau dont les pigments seront ainsi durablement absorbés.

Frise : bande *décorative* continue et ornementale mais aussi en architecture, partie d'un entablement.

Genres : en arts plastiques, il désigne les grandes familles d'œuvres, par exemple, les portraits, les *paysages* et les *natures mortes*. Selon l'Académie au XVIIe siècle, les genres majeurs sont la peinture d'histoire, la peinture religieuse et *l'allégorie*. Les genres mineurs sont : le portrait, la nature morte, le paysage, la peinture de genre. Cette classification a eu pour conséquence de contraindre les artistes à être des « spécialistes » de tel ou tel genre, majeur ou mineur, et de déterminer aussi le format du support : très grand pour les genres majeurs, beaucoup plus modestes pour les genres mineurs. Le XIXe siècle, puis le XXe siècle, mettent un terme à cette hiérarchie des genres, à cette classification rigoureuse. On appelle scène de genre ou peinture de genre une œuvre qui représente des sujets populaires, ordinaires ou intimes, tel qu'un repas ou une réunion familiale.

Geste(s) : Dans certaines œuvres, il est possible d'observer les traces laissées par le geste de l'artiste. On distingue deux sortes de **traces** : celles laissées par *l'instrument* utilisé (pinceau, bout de bois, etc.) et celles laissées par les gestes de l'artiste (geste violent, actions du corps entier, froisser, projeter, souffler, marcher, déchirer, etc.).

Glacis : Peinture dont les pigments sont très dilués et qui donne un effet de transparence pour laisser voir ce qu'il y a dessous.

Graphisme : **1.** Caractère d'une écriture, d'un dessin linéaire ; c'est la manière propre à chacun de dessiner (de manière simple, épuré, mordant, sensuel ou tout autre adjectif qui permette de le caractériser).

2. Ecritures ou dessins pour remplir des surfaces, par exemple des trames.

Hachures : *Traits*, parallèles ou entrecroisés. Ils permettent de donner l'impression de *volume*, de *modelé*, ou d'ombrer certaines parties d'un *dessin* ou d'une *gravure*.

Hors-champ : C'est le contexte qui entoure le champ. Le hors champ se trouve en dehors des *limites* du *cadre* ou en dehors de ce qui s'offre au regard.

Image : Le mot image vient du latin *imago*, qui désignait les masques mortuaires. L'image est une **représentation** visuelle voire mentale de quelque chose, de quelqu'un voire d'un concept par un procédé manuel, naturel (les ombres, les reflets), mécanique, **numérique** (traduction en mode binaire 0-1) de **synthèse** (image numérique qui est le fruit de calculs informatiques, elle n'entretient plus ou très peu de rapport au réel) ou **virtuelle** (qui n'a pas d'existence propre). Elle peut être **fixe** (photographie, peinture, etc.) ou **mobile** (vidéo, cinéma). Elle peut entretenir un rapport de **ressemblance** ou au contraire établir un **écart** dont de l'ordre du symbolique.

Infographie : C'est une technique de production d'*images* fixes ou animés grâce à l'ordinateur.

In situ : Expression latine "en situation" qui indique qu'une œuvre est réalisée uniquement pour le lieu qu'elle occupe et sur lequel elle réagit. C'est Daniel Buren qui fut le premier à utiliser ce terme pour définir sa démarche. Depuis les années 60, les artistes de l'Art Minimal, du Land Art etc. ont particulièrement développé la création *in situ*. Il faut prendre aussi en considération le fait que beaucoup d'œuvres d'art plus anciennes, réalisées pour un lieu spécifique, ont été déplacées pour être exposées dans les musées. Cela peut en modifier la signification (la frise du Parthénon, etc.)

Outil : D'une manière générale, les outils sont des *objets* servant dans l'exercice d'une activité ou ayant une fonction particulière. En arts plastiques et visuels, ils sont aussi variés que dans les autres domaines et leur énumération serait longue. Chaque outil a des propriétés propres, des avantages et parfois des inconvénients. Le choix de celui-ci doit se faire en fonction du résultat que l'on souhaite obtenir. En peinture, les trois outils les plus courants sont : le pinceau, la brosse et le couteau. Le pinceau possède des poils souples permettant de supprimer toutes *traces* de l'instrument. La brosse possède des poils plus rigides qui peuvent **laisser des traces**. Elle permet de travailler sur des supports de grandes dimensions. Le couteau sert essentiellement à travailler par *empâtement*.

Interactivité (œuvre interactive) : Œuvre qui fonctionne sur le principe d'un échange avec le public. Celui-ci a la possibilité de modifier à volonté l'aspect d'une œuvre, de participer à l'élaboration de son sens et de sa forme.

Lavis : Technique proche de *l'aquarelle*. On utilise une même encre plus ou moins diluée avec de l'eau et, par le jeu des *valeurs*, on obtient un *camaïeu*.

Ligne : Trait continu, réel ou virtuel, que le regard peut suivre.

Limite : Ligne qui marque la frontière entre deux *espaces*. Notion clef en arts plastiques qui concerne la *forme*, le *tracé*, la *figure*, l'*espace*.

Matérialité : La matérialité désigne l'ensemble des caractéristiques de la *matière* ou des matériaux qui constituent une œuvre, la *texture*, la *couleur*, la *forme* etc.

Matière : C'est la substance particulière, naturelle ou artificielle, qui compose une partie ou la totalité d'une œuvre (le bronze, le bois, le marbre, etc.). Lorsque l'on parle de matière, c'est souvent pour désigner l'aspect de celle-ci, sa **texture** (aspect visuel et tactile de toute matière). On parle de matière lisse ou rugueuse (certaines roches). Les matières peuvent avoir de nombreux aspects, visuels (granuleux, brillant, mat, etc.) ou tactiles (doux, léger, humide, etc.) et dans ce cas, on parle d'effet de matière. L'effet de matière peut aussi être le résultat de la manière d'utiliser les matériaux entrant dans la fabrication de l'œuvre; il a donc une conséquence directe sur l'aspect de celle-ci. Une peinture très épaisse, appliquée au pinceau, au couteau ou à la spatule, produira des effets de matière plus ou moins importants (cf **empâtement**, par exemple). Les effets de matière ont fait l'objet de nombreuses recherches et

expériences dès la fin du XIXe siècle. Les artistes ont alors augmenté la consistance de la peinture en ajoutant parfois du sable ou de la sciure, ou en collant ces mêmes substances sur la toile avant de peindre. La peinture peut aussi être utilisée avec une grande légèreté, auquel cas la matière fait presque oublier qu'elle existe (cf **lavis**, par exemple).

Matériaux : Désigne la matière de base utilisée pour la réalisation d'un objet, d'une sculpture. Les matériaux utilisés en sculpture sont : la pierre (marbre, granite, calcaire etc.), l'argile (porcelaine, terre cuite, etc.), le métal (bronze, acier, aluminium, etc.) ou encore l'ivoire et le bois. La sculpture moderne et contemporaine utilise également les plastiques, la résine, le goudron, le textile, le verre, le sable, le papier, la glace, l'eau, les cristaux, l'électricité et d'autres matériaux naturels ou fabriqués par l'homme. **Les propriétés physiques des matériaux** conditionnent le processus de fabrication et la considération portée à l'œuvre.

Métamorphose : Changement de forme, de nature ou de structure, si considérable que l'être ou la chose qui en est l'objet n'est plus reconnaissable.

Mise en abyme ou Mise en abîme est un procédé consistant à rappeler une image en elle-même (emboîtement, incrustation, miroir, etc.). L'exemple le plus commun est le visuel de *La Vache qui rit* (La vache porte des boucles d'oreilles qui elles-mêmes sont des boîtes de *Vache qui rit*, etc.). *Les époux Arnolfini* peint en 1434 par Jan Van Eyck est exemplaire.

Modelé : « est modelé ce qui est mis en forme par modelage (...). **Le modelé** se dit aussi de la représentation d'une forme à trois dimensions, au moyen de l'image d'un jeu d'ombre et de lumière. Le modelé a donc e, commun avec la perspective de donner l'illusion du volume ». (Vocabulaire d'esthétique, Etienne Souriau).

Motif : « en art graphique ou décoratif, mode ou peinture, un motif est une répétition de forme bien définie. » Wikipédia. On dira « peindre sur le motif » lorsqu'il s'agit de peindre dans le paysage (Paul Cézanne).

Mouvement : Terme fortement polysémique dont il convient de préciser le sens à chaque utilisation. Il est employé en particulier :

- en histoire de l'art et des styles : mouvement minimaliste, conceptuel...
- dans les œuvres qui laissent apparaître le geste de l'artiste
- en référence à la représentation : représentation du mouvement d'un objet par des conventions graphiques ou picturales
- en mécanique, en musique ou chorégraphie, en art cinétique...
- dans le **cinéma** par le rythme du **montage**, le mouvement dans le **champ** et celui de la camera (travelling).

Multiple : Œuvre ou objet d'art créée à plusieurs exemplaires. Cette notion s'oppose à celle d'œuvre ou d'objet unique.

La Nature morte : « Une (...) nature morte naît le jour où un peintre prend la décision (...) de choisir comme sujet et d'organiser (**de manière cohérente**) un groupe d'**objets** (...) » Charles Sterling, 1952.

La nature morte fait partie d'une classification hiérarchique de la peinture (caduque depuis la fin du XIXe). Cette **hiérarchie des genres**, issue de l'Académie des Beaux Arts au XVIIe était la suivante, du plus noble au moins noble : **Peinture allégorique**, **Peinture d'histoire** (qui inclut la **Peinture religieuse**), **Portrait** (dont **l'autoportrait**, qui est une représentation de l'artiste par lui-même), **Peinture animalière**, **Paysage**, **Nature morte** et **peinture de genre** (représentation de scènes du quotidien.)

L'objet : Produit de l'activité humaine créé et fabriqué dans un certain but fonctionnel ou esthétique.

Introduit dans la peinture tel quel par les cubistes (Braque, Picasso), *détourné* par Marcel Duchamp dans ses ready-made, mis en scène dans les *installations* et les environnements, l'objet occupe une place majeure dans l'art du XX^e siècle.

Ombre : Zone d'ombre due à l'absence de *lumière* ou au fait que la lumière rencontre un obstacle *opaque*. **L'ombre portée** est l'ombre que projette sur une surface tout objet ou toute personne éclairée. **L'ombre propre** est la partie ombrée d'un objet lorsqu'il est éclairé d'un côté.

Organisation : C'est la manière d'assembler, de réunir, de structurer, de trouver et d'inventer des liens entre les différents éléments d'une œuvre. Lorsque par contre on obéit à des codes, des règles plus strictes on parle d'une **composition**.

Patrimoine : ensemble des biens (culturels, artistiques, historiques, etc.) d'une collectivité.

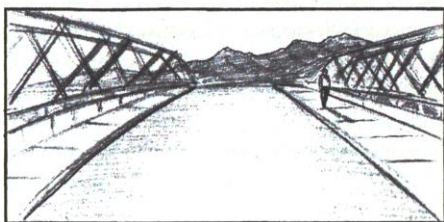
Paysage : 1 - Genre artistique. 2 - Représentation d'un site ou d'un espace réel ou imaginaire, figuratif ou non figuratif, par la peinture, le dessin, la photographie, etc.

Perspective : C'est une découverte *technique* du XV^e comme **système de représentation** de l'espace en profondeur à partir d'un point de vue. Cette construction permet de *représenter* sur un *support* en *deux dimensions* (feuille de papier, toile, etc.) un *espace à trois dimensions* (exemple : Piero della Francesca, *La flagellation du Christ*, 1455). **La profondeur** est alors **suggérée**, c'est une illusion. La **perspective linéaire** est obtenue à partir du tracé mathématique de lignes de fuite qui convergent vers un point. La **perspective aérienne ou atmosphérique**, fonctionne sur le principe d'un effet d'optique facile à observer dans la réalité : les couleurs s'estompent et bleuissent dans l'éloignement **des plans** (par exemple : Léonard de Vinci (1452-1519)).

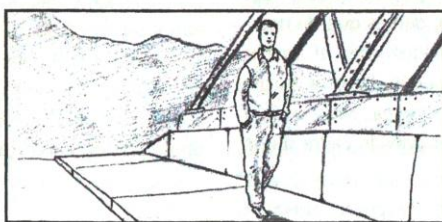
Les plans

1. Représentation graphique d'un ensemble de constructions, d'un bâtiment, d'une machine, etc. ; représentation à différentes *échelles* d'une ville en architecture.
2. En *perspective* les plans sont des surfaces parallèles, échelonnées, frontales (perpendiculaires à l'axe de vision du spectateur) ou fuyantes. Ces différentes parties de l'espace d'un tableau ou d'une image se déclinent ainsi : l'avant plan (qui chevauche le 1^{er} plan et dont la plus grande partie est hors champ), le 1^{er} plan, le 2^{ème} plan, le 3^{ème} plan, etc. Le plan le plus éloigné est appelé **l'arrière plan**.
3. **L'échelle des plans** renvoie au cinéma et à la photographie et désigne les dimensions du sujet à l'intérieur du *cadre* (plan général, d'ensemble, moyen, américain, rapproché, gros plan, très gros plan).
4. En cinéma : c'est la plus petite unité temporelle. Elle correspond à une prise de vue sans interruption.

Echelle des plans en cinéma et photographie (on synthétisera davantage par les termes de **plan large** et **resserré**).



Plan général/plan d'ensemble



Plan moyen



Plan américain



Plan rapproché épaule



Gros plan



Très gros plan

La planéité désigne le caractère plan d'un support. La planéité du support est pour l'artiste est une préoccupation importante. L'histoire de l'art nous montre comme certains artistes sont parvenus à montrer, à affirmer ou revendiquer cette planéité, surtout à partir de la seconde moitié du XIX^e siècle, alors qu'ils cherchaient au contraire à la nier auparavant, ou n'avaient aucune considération pour cette notion.

Plein : En *sculpture*, le plein est une partie de l'œuvre réalisée avec une matière ou des *matériaux*. En opposition, **le vide** peut être une partie de l'œuvre qui ne contient pas de *matière*. Ce rapport entre les pleins et les vides est facile à observer dans les *sculptures* de Henry Moore, par exemple.

Point de vue ou angle de vision ou angle de prise de vue: Le choix du point de vue, c'est-à-dire la place occupée par le peintre, le photographe ou l'opérateur de cinéma (l'endroit à partir duquel s'exerce la vision) détermine l'angle de vision ou de prise de vue. Ainsi, un angle "normal" de vision correspond à un axe du regard horizontal; on dit alors que le **point de vue est frontal**. Une vue d'en haut et appelée **une vue en plongée** et s'oppose à une vue d'en bas, **contre-plongée**.

Cette notion centrale est liée à la représentation de l'espace dans la perspective classique avec point de vue unitaire. Dès le début du XX^{ème} siècle, la multiplicité **des points de vue**, la perte de la frontalité, etc., ont libéré le spectateur de sa position statique en l'invitant à mener sa propre expérience visuelle et corporelle par rapport à l'œuvre d'art.

Polptyque : C'est une peinture ou sculpture réalisée par plusieurs panneaux assemblés pour former une *suite*. Il y a généralement une partie centrale importante autour de laquelle s'articulent d'autres panneaux plus petits. On distingue le **diptyque** qui ne comporte que deux parties, le **triptyque** qui en comporte trois.

Présentation : dans une œuvre, lorsque l'on colle un élément utilisé pour ce qu'il est **réellement** (un morceau de journal, etc.) il n'est pas représenté mais présenté (par exemple, *Nature morte à la chaise canée* de P. Picasso).

Prise de vue : Désigne la réalisation d'une *image* photographique et l'ensemble des paramètres qui interviennent à ce moment : l'éclairage, la *cadrage*, la *profondeur de champ*, etc.

Profondeur de champ. Ce n'est pas la profondeur de l'espace représenté, qui peut être en grande partie flou, mais la portion d'espace qui apparaît nette à l'image.

La présentation ou le mode d'**exposition d'une œuvre**. Elle est devenue de nos jours un complément du travail de l'artiste. On ne présente pas de la même manière une œuvre bidimensionnelle et tridimensionnelle (où le déplacement du spectateur est nécessaire). Le choix de présentation peut ajouter sens et expressivité à l'œuvre. **Le socle** (le volume est surélevé), la vitrine, le cadre, la suspension, le sol, la lumière, etc. participent de l'œuvre.

Processus : voir démarche

Référent : Choses, objet ou être, réel ou imaginaire, auquel renvoie un signe ou une *représentation*.

Relief : « Ce qui fait saillie – Ouvrage comportant des éléments qui se détachent sur un fond plan » (Le Robert)

En sculpture, on différenciera un haut-relief qui est ouvrage sculpté sur un fond mais ressortant entièrement (cf statuaire gothique, par exemple) et un **bas-relief** qui est un ouvrage sculpté sur un fond et présentant peu de saillie (représentation des temples de l'antiquité égyptienne, par exemple).

Représentation : On désigne ainsi la manière de faire apparaître (en les donnant à voir par des moyens variés) ce qui existe dans la réalité ou qui appartient au domaine de l'imaginaire. Une représentation peut être **bidimensionnelle** ou **tridimensionnelle (en volume)**.

Ressemblance: Elle désigne les points communs entre ce qui est représenté dans une œuvre et le modèle qui a servi à son exécution. On peut parler de ressemblance même si **l'écart** entre la réalité et la représentation est important. Selon Peirce, dans une icône, il existe un rapport de ressemblance entre le signifiant et le signifié.

Rythme : Il désigne certains éléments d'une composition qui semblent marquer une **répétition**, une **succession** ou un **enchaînement**. Cela peut être des éléments figuratifs comme abstraits (traces, couleurs, etc.). Le rythme induit un **mouvement** (voir **mouvement**)

Série : Il s'agit d'une déclinaison à partir d'un thème. Sa logique est de l'ordre du 1+1'+1''+1''' etc.

Statut de l'image : C'est la destination de celle-ci, c'est-à-dire pourquoi l'image a été créée. Une image publicitaire n'a pas la même destination qu'un panneau de signalisation ou qu'une œuvre d'art. Non seulement les objectifs de leur création sont différents mais la manière de les concevoir et de les réaliser l'est également. Le statut peut être détourné (Marcel Duchamp, *Fontain*, 1917).

Statue c'est est une sculpture représentant en entier un personnage ou un animal, réalisé dans divers matériau (pierre, bois, plâtre, plastique, métal, etc.). Lorsque plusieurs personnages sont représentés il s'agira d'un **groupe ou ensemble statuaire**.

Suite : La suite répond à une succession de type 1, 2, 3, 4, 5 etc. La suite est souvent liée à la narration.

Support : C'est sur quoi est réalisée l'œuvre. Le support peut être le papier, toile, bois, etc.

Touche picturale: C'est la manière de déposer la peinture sur un support. Tantôt les touches sont subtiles, délicates, pleines de finesse ou inversement, par **empâtements** (épaisseur de la matière) ou avec des **gestes** plus larges et physiques. Les outils, objets, corps laisseront leur **trace**.

Tridimensionnel (volume): Qui possède trois dimensions; un volume est fait de **vide** et/ou de **plein** (objet, sculpture, etc.). Il peut être **statique** mais aussi **mobile** (le *Mobile rouge* d'Alexander Calder, 1956).

Trompe l'œil: Peinture qui reproduit minutieusement la réalité et qui donne l'illusion par une impression de **profondeur** et de **modélé** (traduction du relief par l'ombre et la lumière) qu'on se trouve en présence d'objets réels.

Symétrie: il s'agit de **l'équilibre** équivalent entre deux parties.

Différentes natures de pratiques (liste non exhaustive):

Les arts visuels: « En passant des arts plastiques aux arts visuels, les pratiques opératoires de l'école (dessin, peinture, assemblage, collage, modelage...) intègrent la photographie (analogique et numérique), la vidéo, les arts numériques (images fixes et mobiles), le *design*, les arts décoratifs, l'architecture et le patrimoine.» Document d'application des nouveaux programmes, « Les arts visuels à l'école », 2008..

Le collage: Cette technique apparaît au début du XXe siècle. Le collage se rapporte historiquement à l'**intégration** de fragments de réel dans l'œuvre d'art. L'artiste utilise des morceaux de papiers divers, des photographies et de petits objets qu'il colle dans une peinture ou un dessin. L'un des premiers collages est une œuvre de Pablo Picasso, *Nature morte à la chaise cannée*. Picasso a collé un morceau de toile cirée imprimée d'un motif de cannage pour figurer le dessus d'une chaise.

Le dessin: C'est une pratique à la base de tout art, très souvent à l'origine d'une œuvre, sous forme d'**esquisse** (les grandes lignes principales de l'œuvre) de **croquis** (dessin simplifié), de **schéma** (ligne et signes qui montrent un fonctionnement général). Le dessin peut être fait sur des supports et avec des instruments très variés.

L'assemblage: L'assemblage consiste à **réunir de manière solidaire différents éléments pour former un tout**. Une œuvre créée par assemblage peut être composée de différents matériaux (bois, etc.) ou d'objets.

Estampe: Image réalisée par l'impression d'une **matrice** (plaque de bois ou de métal gravée), pour la **reproduction** à plusieurs exemplaires. Le monotype est une plaque peinte à la main qui ne permet de réaliser qu'une seule et unique *épreuve*.

Il existe plusieurs types d'impression :

Les techniques liées à la gravure: On appelle **pointe sèche** une plaque de métal gravée avec une pointe, **eau-forte** une plaque de métal gravée par l'acide, **burin ou xylographie** une plaque gravée avec un burin. **La linogravure** utilise du linoléum gravé. **La manière noire** est une gravure à l'eau forte où le sujet apparaît en blanc et gris sur fond noir. **L'aquatinte** est une gravure à l'eau forte qui imite le *lavis*. Enfin, **l'héliogravure** est un procédé de gravure en creux utilisant, comme pour la photographie, la *lumière* afin de reproduire son modèle.

Les impressions à plat:

La **lithographie**, pour laquelle la matrice est en pierre sur laquelle on dessine directement avec un crayon gras qui repousse l'encre aux endroits choisis. La pierre est ensuite pressée fortement sur du papier préalablement humidifié pour qu'il soit imprimé.

La **sérigraphie** qui utilise des pochoirs (à l'origine, des écrans de soie) interposés entre l'encre et le support. Les supports utilisés peuvent être variés et pas nécessairement plans (papier, carton, textile, métal, verre, bois, etc.).

La sculpture :

« Définition de la **sculpture**: Au sens étroit et étymologique, la sculpture (latin *sculptura*, de *sculpo*, tailler, graver) est l'art de réaliser des œuvres **tridimensionnelles** en taillant dans un bloc de matière solide [...] ; il le façonne par **retrait de matière**, l'œuvre étant ce qu'il en laisse subsister. Au sens large, la sculpture est l'art de réaliser des œuvres tridimensionnelles en matières solides, quel que soit le procédé technique utilisé. La sculpture au sens large englobe

donc la sculpture au sens étroit, par **taille** (sculpture en pierre, en bois, ...), mais aussi la sculpture par **modelage** [donner forme avec un *matériau* malléable – Nota SL], la sculpture par **moulage** (qui presse dans un moule creux une substance molle, durcie ensuite par séchage ou cuisson, on y coule une substance fluide qui se solidifiera en refroidissant ; dès l'Antiquité on moula de l'argile, et du métal en fusion, principalement en bronze ; on a aussi moulé du verre, aujourd'hui des matières plastiques...), la sculpture par **martelage** de métaux, par travail de métal à la pince, à la cisaille, au chalumeau...[...] » Etienne Souriau, *Vocabulaire d'esthétique*, PUF, Quadrige.

- **Mobile** : Terme inventé par Duchamp pour les *sculptures* suspendues et animées de Calder en 1932. Il s'étend ensuite à toutes sortes d'objets animés d'un mouvement.
- **Le ready-made** : Terme inventé par Marcel Duchamp au début du XXe siècle et qui désigne **un objet** littéralement *déjà fabriqué* et détourné de sa fonction d'usage pour lui donner un nouveau statut.
- **Assemblage** (cf Définition)
- **Installation** : C'est une forme d'expression artistique assez récente (> 1950). L'installation est généralement un agencement d'éléments, de pratiques indépendants les uns des autres, mais constituant un tout. Proche de la sculpture ou de l'architecture, l'installation peut être *in situ*, c'est-à-dire construite en relation avec un espace architectural ou naturel et uniquement celui-ci. Dans ce cas, l'œuvre n'est pas transposable dans un autre lieu. Elle peut prendre alors la caractéristique d'un art **éphémère**, c'est-à-dire qui n'a pas vocation de durer (l'enregistrement photographique et/ou vidéo permet d'en garder mémoire).

La peinture : La peinture est un des arts visuels les plus anciens. Il y a plusieurs **techniques** (à l'eau, à l'huile, acrylique, détrempe, aquarelle) ce qui permet des effets différents. Longtemps **figurative** pour imiter le réel, elle évolue vers l'**abstraction** dès la fin du XIXème siècle pour prendre en compte d'autres sens que le sens visuel.

La photographie : Image issue de l'appareil photographique. Elle peut être analogique (un système de miroir renvoie l'image captée, l'image s'inscrit en négatif sur une pellicule) ou **numérique** (Traduction en mode numérisé c'est-à-dire en langage binaire (0-1). Nicéphore Niepce fut le premier inventeur à produire une image **photographique** en 1826 avec un temps de pause de plus de 12 heures.

Le photomontage : Image faite de l'assemblage de plusieurs images de nature photographique.

Pratiques audiovisuelles :

Pratique vidéographique : Le mot vidéo vient du latin vidéo qui signifie « je vois ». La pratique vidéo deviendra une pratique artistique dès les années 50 permettant de renouveler les questions liées à **l'image** et à **la temporalité**.

Pratique cinématographique :

Ces deux techniques peuvent requérir **le montage** qui est l'action d'assembler bout à bout plusieurs **plans** (enregistrement lors d'une même prise, sans arrêt de la caméra) pour former des **séquences** (suite d'actions ayant une certaine unité qui permet de l'isoler dans la continuité d'un film) qui forment à leur tour un **film**. Le montage organise le **récit** et donne le **rythme** de chaque scène comme de l'ensemble du film.

Le cinéma comprend aussi des **genres** : Burlesque, Comédie, drame, documentaire, policier, aventure, western, historique, science-fiction, fantastique, film d'animation, comédie musicale, film expérimental, érotique.

Performance : Expression artistique où l'action de l'artiste et son déroulement dans le **temps** constitue l'œuvre. Les notions rattachées à la **temporalité** et au **corps** y sont particulièrement engagées. Pour garder trace de ces actions **éphémères**, les performances sont souvent filmées et/ou photographiées. Les premières performances se mirent en place avec les futuristes et dadaïstes au début du XXe pour se confirmer comme genre à partir des années 50.

L'architecture : C'est l'art de concevoir et de construire des bâtiments. L'architecte est souvent attentif à l'intégration de son projet dans l'**environnement** construit ou naturel. Il veille à l'exécution de son projet et du **cahier des charges**. L'architecture est rattachée fortement à la notion de **fonction**. Ses constituants majeurs sont les **matériaux**, la **structure** (ses lignes fondamentales qui lui donnent formes et maintien), l'**enveloppe**, la **forme**, la **fonction**, le rapport au **corps**, à l'environnement dans lequel elle s'intègre ou pas.

Le design : Il s'agit de la recherche de formes nouvelles pour les objets utilitaires : meubles, machines, etc. Le Design est né à la fin du XIXème siècle. Les objets de design, même si leurs formes sont très créatives parfois, doivent pouvoir être fabriqués en série. Ils respectent des contraintes fonctionnelles et des impératifs de production.

« Etude des œuvres

L'enseignement de l'histoire des arts est fondé sur l'étude des œuvres. Cette étude peut être effectuée à partir d'une œuvre unique ou d'un ensemble d'œuvres défini par des critères communs (lieu, genre, auteur, mouvement...). Les œuvres sont analysées à partir de quatre critères au moins : **formes, techniques, significations, usages**. Ces critères peuvent être abordés selon plusieurs plans d'analyse notamment:

- **formes** : catégories, types, genres, styles artistiques ; constituants, structure, composition, etc.
- **techniques** : matériaux, matériels, outils, supports, instruments ; méthodes et techniques corporelles, gestuelles, instrumentales, etc.
- **significations** : message (émis, reçu, interprété) ; sens (usuel, général, particulier ; variations dans le temps et l'espace) ; code, signe (signifiant/ signifié) ; réception, interprétation, décodage, décryptage, etc.
- **usages** : fonction, emploi ; catégories de destinataires et d'utilisateurs ; destination, utilisation, transformation, rejets, détournements, etc. » Extrait du Bulletin officiel n° 32 du 28 août 2008 - **Organisation de l'enseignement de l'histoire des arts à l'école.**

ARTS VISUELS - Histoire des arts - Repérage des constituants d'une œuvre

On sera attentif au fait que l'œuvre observée peut être : une reproduction – une œuvre originale.

Le domaine d'expression et le procédé technique

→ L'œuvre est : un dessin – une peinture – un assemblage - une gravure – un collage – un Ready made - une photographie – une sculpture – une estampe - une installation – une vidéo – un vitrail – une tapisserie -

La forme

- L'œuvre est : figurative - abstraite.
- Si elle est figurative, la représentation est : réaliste – simplifiée – imaginaire.
- Si elle est abstraite, elle donne à voir : des lignes – des formes – des couleurs – des traces d'une gestuelle.

Le genre (*pour les œuvres figuratives*)

- Il s'agit: d'une **Peinture allégorique** - **Peinture d'histoire** dont **Peinture religieuse** dont sujet mythologique-**Portrait** dont **autoportrait**, **Peinture animalière**, **Paysage**, **Nature morte** dont vanité et **peinture de genre**
- **Pour le cinéma** : Burlesque, Comédie, drame, documentaire, policier, aventure, western, historique, science-fiction, fantastique, film d'animation, comédie musicale, film expérimental.

Le support

- Sa forme est: rectangulaire – carrée – ronde – il s'agit d'un polyptyque (plusieurs parties).
- Son format (rapport au spectateur et à l'espace)
- Sa nature : matérielle – immatérielle - roche – mur – panneau de bois – toile – verre – papier – écran – nature – corps de l'artiste - etc.

Les médiums, matières et matériaux

- L'artiste a utilisé: des moyens graphiques (crayon, plume), de la peinture, de l'encre, des images collées...

Les figures

- Il y en a : une seule – plusieurs. Elles sont : juxtaposées – superposées.
- Les éléments représentés sont: statiques – dynamiques.

La composition

- Les éléments sont ordonnés selon une composition symétrique, asymétrique.
- Les éléments sont sur des lignes de construction: horizontales – verticales – obliques -.....

L'organisation

Accumulation - rayonnement – superposition – juxtaposition -

La touche

- La touche de l'artiste est: visible – invisible – légère – épaisse – par empâtement

Matières et textures

Textures et matière des moyens (peinture, matériaux): lisse, fluide, rugueux,

Propriétés des matériaux : lourd, fragile, transparent, opaque.....

Les couleurs

- L'œuvre est: en couleur – en noir et blanc – monochrome (une seule couleur) – polychrome (plusieurs couleurs).
- Les couleurs sont : réelles – irréelles.
- Elles sont : en aplat (uniformité de la couleur) – nuancées – contrastées – vives -

La lumière

- La source lumineuse est : naturelle – artificielle.
- Elle est dirigée sur des éléments particuliers pour les mettre en valeur : oui – non.
- Elle crée des effets de contrastes et des jeux d'ombres et de lumières (clair-obscur)

Le cadrage

- L'artiste a choisi : un plan d'ensemble – un plan moyen – un plan rapproché – un gros plan.

Le point de vue

Angle de prise de vue ou de vision

- Le **point de vue** est multiple, unique, **subjectif** (au cinéma, lorsque le spectateur est à la place du sujet) -
- **Angle de prise de vision** : Le sujet est observé selon: un point de vue frontal – en plongée – en contre-plongée.

L'espace

- La profondeur n'est pas représentée.
- La planéité est affirmée.
- L'espace participe à l'œuvre sans être représenté (installation, œuvre du land art, œuvre in situ)
- L'espace est représenté à l'aide: de la perspective - d'une ligne d'horizon – de points de fuite et de lignes convergentes – de plans différents – de la taille des éléments – des dégradés de couleur – des effets de net et de flou

Le sens

- **signification**: message (émis, reçu, interprété) ; sens (usuel, général, particulier ; variations dans le temps et l'espace) ; code, signe (signifiant/ signifié) ; réception, interprétation, décodage, décryptage, etc.

La fonction d'une image et d'un objet

- **Pour l'objet** : fonction d'usage – fonction symbolique – fonction décorative – fonction artistique -
- **Pour l'image** : informative (reportage, illustration, etc.)- communication visuelle (logo, pictogramme, signalétique) artistique.

