Vocabulaire ARTS PLASTIQUES mémo

Représentation : Donner à voir par le dessin, la peinture, la sculpture ou un autre moyen d'expression, c'est « re-présenter », c'est-à-dire présenter autrement ce que nous voyons ou imaginons.(exemple : « Ceci n'est pas une pomme » de René Magritte)
Reproduction d'œuvre : Ce que nous regardons sur les écrans, dans des livres, sur des affiches ou des cartes postales sont des reproductions d'œuvres d'art.
Esquisse : dessin au crayon ou au fusain, pour placer l'essentiel du tracé, elle paraît souvent inachevée. Sert à guider l'artiste jusqu'au travail final sur un autre support.
Croquis : dessin rapide qui n'a pas obligatoirement une destination ou une dimension artistique.
Contour : Ligne qui marque le tour d'un corps, d'un objet ou d'une figure. Le contour est une limite.
Contraste : Opposition importante et remarquable entre deux couleurs (ex: noir/ blanc), deux formes (ex: géométrique/organique), deux lignes (ex :droite/courbe) …
Cadrage : Il définit les limites extérieures d'une image, ce mot utilisé pour la photographie et le cinéma, peut l'être aussi en peinture, c'est un élément de la composition.
Cadre : il désigne la bordure en bois ou en métal qui entoure le tableau et contribue à sa présentation.
Abstrait (Non-figuratif) : L'art abstrait désigne des travaux qui ne représente pas la réalité visible. Une œuvre abstraite ou non figurative, ne représente rien que l'on puisse reconnaître. L'abstraction apparaît au début du XXème siècle.
Art Figuratif : Se dit des arts qui représentent tout sujet reconnaissable comme la peinture d'un objet, d'un paysage même s'il est imaginaire…
Rapport d'échelle : Certains artistes utilisent des disproportions entre des représentations pour créer des espaces imaginaires en surprenant le spectateur entre ce qu'il sait du monde réel et ce qu'il voit dans l'œuvre.
Le portrait : L'art du portrait est celui de la capture de la **ressemblance** physique (extérieure) et psychologique (intérieure) du modèle, qu'il soit peint ou photographique.
Autoportrait : L'artiste se représente lui-même.
Anamorphose : Représentation volontairement déformée de manière à ce qu'elle ne soit comprise que lorsqu'on la regarde d'un point de vue particulier. Exemple "Les Ambassadeurs " de Hans Holbein 1533, au premier plan la représentation d'un crâne (abstraite lorsque l'on voit l'oeuvre de face, devient figurative lorsque l'on regarde le tableau en se plaçant sur le côté droit, comme si l'on regardait le tableau de profil)
Trompe-l'oeil : Technique qui consiste à pousser le réalisme d'une peinture le plus loin possible pour que le public puisse la confondre avec la réalité.
Allégorie : Personnification d'une idée abstraite (le temps, la liberté ...)

Couleur - Lumière

Couleurs primaires: Bleu cyan, Rouge magenta, jaune primaire. Ce sont les trois couleurs qui ne peuvent être obtenues par mélange, mais qui permettent d'obtenir par mélange entre elles en variant les quantités une infinité de couleurs.
Dégradé : Il désigne le passage progressif d'une couleur à une autre avec une zone de transition où les deux se confondent.
Aplat : désigne une surface de couleur uniforme, sans nuance.
Modelé : Le modelé est le relief des formes des objets, des personnages ou des matières représentées. Une couleur utilisée en aplat ne donne aucun modelé contrairement au dégradé qui donne l'impression de relief car il correspond alors aux variations lumineuses sur les volumes.
Ombre portée : c'est l'ombre projetée sur une surface à cause de la présence d'un élément qui fait obstacle à la lumière.
Ombre propre : c'est l'ombre qui apparaît sur l'élément éclairé en fonction de la direction de la source lumineuse.

Illusion de la profondeur

Plans : Ils permettent de définir à l'intérieur d'une image l'illusion de la profondeur, en créant des distances fictives entre les éléments représentés. (1er plan, 2nd plan ....)

Perspective : C'est une technique qui permet de représenter sur un support à deux dimensions (feuille de papier, carton, toile …) des objets ou tout autre volume ayant trois dimensions. La perspective désigne également l'ensemble des éléments qui s'offre à notre regard en fonction de l'endroit que l'on occupe.
Utilisée depuis longtemps, elle sera théorisée mathématiquement par Alberti et Brunelleschi à la Renaissance en Italie au XVème siècle.
Le point de fuite : est le point situé à l'infini vers lequel se dirigent les lignes de fuite. Une composition réalisée avec un point de fuite peut permettre de respecter les proportions des différents objets ou personnages représentés, malgré les différences de plans.
La ligne d'horizon : ligne qui sépare le ciel et la terre.
La perspective atmosphérique fonctionne sur un principe simple à observer : les couleurs semblent plus vives et plus foncées dans les premiers plans que dans les derniers où le bleu du ciel se confond avec les éléments situés près de la ligne d'horizon. Ainsi dans un paysage, l'illusion de la profondeur est accentuée par cet effet de couleurs de plus en plus claires à mesure que l'on progresse dans les plans. C'est Léonard de Vinci (1452 – 1519) qui le premier définira cette perspective atmosphérique (ou aérienne), nommée, aussi : perspective colorée.

Photographie :
Cadrage : Il définit les limites extérieures d'une image, ce mot utilisé pour la photographie et le cinéma, peut l'être aussi en peinture.
Prise de vue : désigne la réalisation d'une image photographique en choisissant l'éclairage, le cadrage, le point de vue ou l'angle de vue.
Angle de vue : terme photographique lié à la position de l'appareil, en diagonale par rapport au sujet Vue en plongée lorsque l'appareil est situé au-dessus, vue en contre-plongée lorsqu'il est vu du dessous.
Point de vue : La place du photographe par rapport au sujet au moment de la prise de vue : vue de face, de profil(s), vue de dessus ou de dessous.

compétences en fin de cycle 4

1- Expérimenter produire créer
2- Mettre en oeuvre un projet artistique
3- S'exprimer, analyser sa pratique, celle des autres élèves, établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité.
4 - Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.

En cours trois entrées principales dans les programmes :
La représentation : images, réalité et fiction (la ressemblance, le dispositif de représentation, la narration visuelle, l'autonomie de l'oeuvre d'art, la création la matérialité le statut et la signification des images, la conception, la production et la diffusion de l'oeuvre plastique à l'ère du numérique.
La matérialité de l'oeuvre : l'objet et l'oeuvre (la transformation de la matière, les qualités physiques des matériaux, la matérialité et la qualité de la couleur, l'objet comme matériau en art, les représentations et statuts de l'objet en art, le numérique en tant que processus et matériau artistique)
L'oeuvre, l'espace, l'auteur et le spectateur (la relation du corps à la production artistique, la présence matérielle de l'oeuvre dans l'espace, la présentation de l'oeuvre, l'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre, les métissages entre arts plastiques et technologies numériques)