

VOCABULAIRE en Arts Plastiques

Abstrait : Est abstrait, ou non figurative, une œuvre qui ne représente pas de sujet reconnaissable. L'art abstrait est une tendance artistique qui apparaît au début du XX^{ème} siècle.



Académisme : Respect des règles strictes énoncées par l'Académie entre le XVII^{ème} siècle et le XIX^{ème} siècle. Par extension, le terme peut désigner le manque d'originalité.

Accumulation : Entassement ou regroupement de matériaux ou d'objets en grands nombre de même nature ou différents, afin de prendre le sens ou la forme de l'objet unique.



Aléatoire : Qui est fait avec hasard.

Allégorie : Personnification d'une idée abstraite (la liberté, l'amour,...) sous les traits d'un personnage ou d'un animal.



All over : Procédé qui conduit à une répartition plus ou moins uniforme des éléments picturaux sur la totalité de la surface du tableau qui semble se prolonger au-delà des bords, éliminant ainsi le problème du champ.



Pollock procède ainsi avec sa technique du dripping.

Altération : Provoquer la modification, le changement ; modifier, en dégradant.

Anamorphose : Image volontairement déformée d'un objet que l'on reconnaît seulement lorsqu'on le regarde sous un angle particulier, ou à l'aide d'un miroir.



Animation : procédé technique qui consiste à filmer image par image (12 - 24 images/secondes) en vue de créer du mouvement par une suite d'images immobiles. Extension du dessin animé, le film d'animation peut-être réalisé à partir de marionnettes, pâte à modeler, techniques mixtes, images de synthèse,...

Anthropomorphe : Se dit d'une forme qui rappelle celle d'un être humain.



Angle de vue : Terme photographique qui désigne la hauteur et la direction du regard. L'angle de vue est qualifié de normal lorsqu'on se trouve au même niveau que le sujet regardé : on parle de *vue frontale*, à niveau.

Il est en *plongée* lorsque le sujet est plus bas que le niveau des yeux.

Il est en *contre-plongée* lorsqu'on regarde un sujet placé plus haut que le niveau des yeux.



Aplat : Passage régulier (sans effet de matière et trace de pinceau) d'une couleur sur une surface.

Appréter : préparer une toile, un support, en l'encollant (base de colle), pour le rendre plus étanche. Il lisse la surface qui reçoit les couches de peinture.

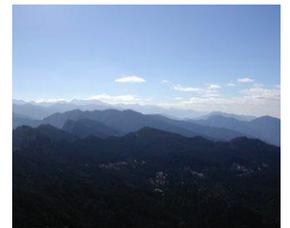
Aquarelle : couleur étalée sur le papier à l'aide de beaucoup d'eau, effet de transparence (= de *jus*).

Arts appliqués : associé au mot « design », il vise l'utilitaire. Concerne notamment les arts décoratifs, céramiques, tissus, bijoux,...



Assemblage : Œuvre d'art moderne composée de matériaux, d'objets divers mis ensemble.

Atmosphérique (perspective) / aérienne : Illusion de la profondeur sur une surface plane du tableau en donnant des teintes plus pâles et veloutées aux objets les plus éloignés. C'est la modification de la valeur d'une couleur en fonction de son éloignement dans l'image (de plus en plus clair).



Avant-garde : Mouvement artistique en avance sur son temps et qui surprend, se heurte à l'incompréhension du public par la vision « révolutionnaire » qu'il propose.

Bas-relief : Sculpture sur un support qui se détache peu du support. On parle de *haut-relief* lorsque celui-ci se détache beaucoup du support.

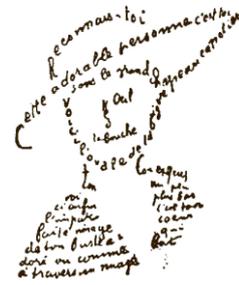


Bidimensionnelle : Qui ne possède que deux dimensions, qui se déploie sur un plan : H x L (peinture, dessin, photo...). On parle de *tridimensionnel* pour un volume : H x L x profondeur.

Brosser : Exécuter rapidement un tableau.

Cabinet : Lieu privé qui rassemble des œuvres d'art et des objets.

Cadrage : Terme photo ou cinématographique qui désigne l'action de cadrer, c'est-à-dire de choisir ce qui ne sera présenté au regard du public, dans le *champ de l'image* (ou le cadre de l'image). Hors du cadre, on parle de *Hors-cadre* ou *Hors-champ*. Le cadrage a différentes valeurs: *très gros plan*, *gros plan*, *plan moyen*, *plan américain* (cadrage à mi-cuisse), *plan d'ensemble* ou *général*.



Calligramme : Jeu poétique consistant à disposer les mots de façon à ce qu'ils forment un dessin.

Camaiéu : Peinture composée des différentes valeurs et nuances d'une même couleur.



Canon : Code de représentation du corps humain (peinture et sculpture) qui permet d'atteindre un idéal de beauté. D'où l'expression : « C'est un canon ! »

Cavalière (perspective) : Utilisée en dessin technique. L'objet est vu de face et les obliques sont parallèles entres-elles.



Cerne : Ligne, contour, qui marque le tour d'une forme.

Châssis : Structure, cadre en bois servant à tendre et fixer une toile.

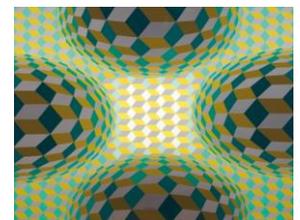
Chevalet : structure de bois servant d'appui sur lequel le peintre peut poser sa toile pour la peindre.



Chromatique : Qui se rapporte aux couleurs.



Cinétique (art) : Qui fait intervenir le mouvement comme composant de l'œuvre d'art, notamment dans des phénomènes optiques.



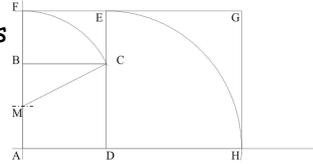
Citation : C'est quand un artiste fait référence à une autre œuvre d'art: totalement ou partiellement.



Clair-obscur : Procédé technique qui consiste à jouer sur la diffusion de la lumière dans une peinture représentant le plus souvent des scènes d'intérieur nocturnes. Les effets de lumière sont très puissants à certains endroits du tableau et inexistant à d'autres.



Composition : Organisation, manière de placer des éléments plastiques (lignes, couleurs, formes, matières) dans une image, sur une surface délimitée. Elle est importante pour la signification de l'ensemble de l'image.



Conceptuel (art) : Qui fait référence à une démarche, à l'idée, la réflexion, le sens de l'œuvre, plutôt que sa réalisation. L'art contemporain regorge d'œuvres conceptuelles.



Connotation : Ce qui est caché "derrière" un texte ou une image; sa signification réelle, l'interprétation. A l'inverse de la *dénotation* qui est la simple description de ce que l'on voit.

Contraste : Opposition importante et remarquable entre deux couleurs, deux formes, etc. Noir/blanc, grand/petit,...



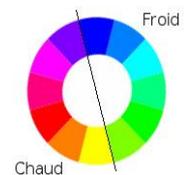
Couleur : On obtient la couleur grâce à des *pigments* (poudre colorée naturelle ou de synthèse) et par mélange avec du *liant* (sorte de colle), de l'eau, de l'huile, on obtient de la peinture.

Couleurs primaire : Les trois couleurs que l'on n'obtient pas par mélange : jaune primaire, rouge magenta, bleu cyan.

Couleurs secondaires : Les couleurs obtenues en mélangeant deux primaires : orange, violet, vert.

Couleurs complémentaires : Chacune des trois couleurs primaires possède sa complémentaire parmi les secondaires. Le rouge a le vert. Le jaune a le violet, le bleu a l'orange.

Couleurs chaudes / couleurs froides : Le contraste chaud / froid est basé sur des sensations chromatiques subjectives inscrites dans la mémoire du corps comme le feu et l'eau.

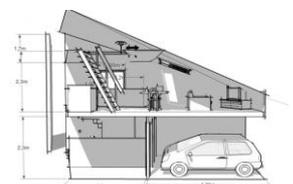


Couleur dégradée : Couleur à laquelle on a ajouté du blanc, opposée au contraste.

Couleur rabattue : Couleur à laquelle on a rajouté du noir.

Couleur rompue : Couleur à laquelle on a ajouté sa complémentaire.

Coupe : Dessin représentant la structure d'un édifice selon une section verticale. Tranche permettant de voir les niveaux, les étages.

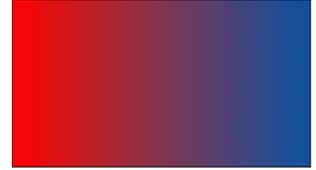


Couteau : petite truelle (diverses formes) servant à peindre.

Croquis : Dessin rapide qui n'a pas obligatoirement une destination ou une dimension artistique.

Croûte : Une mauvaise peinture.

Dégradé : Passage d'une couleur à une autre, ou d'une valeur à une autre avec une transition où les deux se confondent.



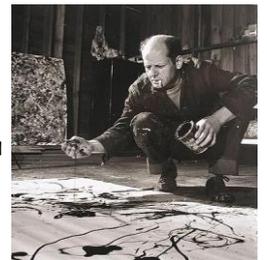
Design: Discipline artistique tournée vers la conception d'objets usuels, fonctionnels.



Diptyque : Panneau peint ou sculpté en deux parties pouvant éventuellement se replier l'un sur l'autre. Le *triptyque*, en trois parties.

Disproportion : Défaut de proportions, volontaire ou non.

Dripping : ou "éclaboussure". Le peintre laisse tomber la peinture sur la toile posée au sol à l'aide d'un pinceau, d'un bâton, d'une boîte percée, ... J. Pollock en fait une technique dans l'*Action painting*, la peinture d'action qui privilégie le geste.



Echelle : Référence qui fixe, par convention, des équivalences de dimensions ; « C'est à l'échelle 1/1000 ».

Effet (de matière): Ensemble de procédés qui visent à représenter des textures, des matières.

Élévation : Dessin représentant la façade d'un édifice ou présenté en 3D.

Empâtement : forte épaisseur de matière *picturale* (peinture).

Empreinte : Trace laissée par quelque chose ou quelqu'un, sous l'action de son poids, de son déplacement ou de son frottement.



Enluminure : Lettre peinte ou miniature ornant d'anciens manuscrits. C'est un art très pratiqué au Moyen-Age.

Ephémère : Œuvre qui ne dure qu'un temps. La nature est souvent utilisée comme un matériau et un support artistique : *Land art* (art du paysage). La photographie permet d'immortaliser l'œuvre.



Esquisse : Dessin exécuté au crayon, au fusain, l'esquisse donne l'impression d'être inachevée. Elle peut être le point de départ d'une image, d'une œuvre, d'une réalisation.

Esthétique : Science du beau dans l'art. L'esthétique s'occupe de la réflexion sur les œuvres.

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 gravée qui sera encreée. En fonction du support et de la technique de gravure qui va faire apparaître le dessin sur le support, l'estampe porte des noms différents : *pointe sèche, eau-forte, taille douce.*

Estomper : rendre flou, adoucir, atténuer, voiler. Très employé dans des techniques qui utilisent des médiums comme le fusain, les pastels secs, les crayons.

Etude : (dessin) Travail préparatoire ou exercice d'observation porté sur un détail.

Facture : Aspect général d'un travail ; en quelque sorte le geste, la *touche* de l'artiste.

Figuratif : Qui représente un sujet, des objets reconnaissables.

Format : Dimensions d'un support en deux dimensions : grand, moyen, petit, rectangulaire, triangulaire,...



Fresque : Peinture murale. "Peindre à « fresco »" signifie : peindre sur un enduit frais au mur des couleurs délayées à l'eau .

Frottis : Mince couches de peinture, de médium, frottés sur le support.

Genre : Catégorisation dans la peinture d'après les sujets : le portrait, le paysage, la peinture d'histoire, la nature morte, ...sont des genres de la peinture.

Glacis : Technique en peinture permettant des effets de transparences grâce à de très mince couches de matière picturale ajoutées à de l'eau ou de l'huile.

Graphisme : Manière particulière et propre à chacun de dessiner. Il peut être qualifié de compliqué, simple, épuré, mordant, sensuel,...

Happening : Forme artistique où l'événement fait l'œuvre. Cette démarche a été celle d'Yves Klein.



Hiéroglyphe : Image sacrée, en grec. Chacun des signes du système d'écriture idéographique des anciens Égyptiens.



Îcône : (eikona = image sainte). Représentation religieuse à l'origine. Par

extension, ce mot est devenu synonyme d'image. C'est aussi un symbole graphique sur l'écran d'ordinateur.

Iconographie : Etude, interprétation et répertoire des images et symboles dans l'art.

Idéographique (écriture) : Écriture dont les caractères sont des signes qui ressemblent graphiquement à la réalité qu'ils expriment.

Idéogramme : signe graphique qui représente, figure une idée, un mot, sans référence au son.

Installation : Œuvre artistique qui utilise l'espace et qui met en scène des matières, formes, et supports dans un lieu spécialement aménagé. L'installation est le plus souvent *éphémère*.



In situ : En situation. Œuvre d'art sous forme d'installation ou de volume qui est présentée sur le lieu même, à l'extérieur. S'appuie sur les relations et les interactions avec l'environnement.



Interactif : Qui fonctionne sur le principe d'un échange, d'une participation, avec le public.

Jus : Couleur, peinture très diluée.

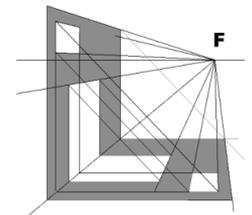
Lavis : Proche de l'aquarelle, cette technique à base d'encre de chine nécessite beaucoup d'eau pour proposer différentes nuances.



Liant : (Huile, acrylique) Sorte de colle à mélanger avec le pigment pour constituer de la peinture.

Lignes de force : Lignes les plus importantes dans la structure ou la composition d'une image.

Ligne de fuite (ou fuyante) : Ligne qui permet de matérialiser un effet de perspective.



Logotype : Symbole graphique. Groupe de lettres ou d'éléments graphiques qui sert d'emblème à une société, une marque.



Marouflage : Application d'une toile ou d'un dessin sur papier sur un autre support (bois, toile) à l'aide de colle, en chassant les bulles d'airs.

Matériau : toute matière, transformée ou non, qui sert à construire ; du point de vue de la création artistique, ce en quoi est fait une œuvre d'art : marbre, bronze, toile, carton, plastique...

Médium : Liquide, liant, servant à fluidifier les couleurs : eau, essence, huile, alcool, solvant, etc. Se dit également de l'élément intermédiaire entre l'outil et le support : gouache, huile, encre ... Singulier de *média*, qui a un second sens dans le domaine de la communication : il désigne un mode de diffusion d'information : télé, journaux, livres....

Mélange optique : On ne mélange pas les couleurs, mais on les juxtapose par touches sur le support, ce qui provoque un mélange optique. Technique issue de l'impressionnisme.

Mise en page : Disposition sur une page des textes et images, les uns par rapport aux autres.



Mise en abyme (ou abîme): Répétition à l'infini de l'image dans sa propre image.



Mobile : Objet dont les éléments entrent en mouvement sous l'action de l'air.

Modelé : 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 du relief.

Moduler : varier l'intensité du trait (de crayon) : plus ou moins fort.

Monochrome : Qualifie l'aspect d'un objet ou d'une œuvre où n'intervient qu'une seule couleur. Un monochrome désigne une œuvre non figurative qui se réduit à une surface ou un relief peint d'une seule couleur.



Motif : Thème ou ornement qui, le plus souvent, se répète. Il peut être également varié (couleurs, tailles, effets,...)



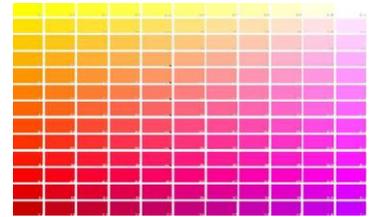
Mouvement (artistique) : Tendence artistique, culturelle, intellectuelle, regroupant un certain nombre d'individus dont les travaux et les recherches vont dans la même direction. On parlait auparavant de *période* : Renaissance, Baroque,...

Morphing : Métamorphose d'une forme en une autre sans impression de rupture.

Nature Morte : C'est un *genre* dans la peinture au même titre que la peinture d'histoire, le portrait ou la paysage. On y représente des objets inanimés sur un plan de table, le plus souvent sur un fond très sombre.



Nuances : L'ensemble d'une gamme d'une même couleur, contient différentes nuances. Celles-ci vont par exemple de la plus claire à la plus foncée. D'où l'utilisation d'un *nuancier* pour un décorateur tapissier.



Observation (dessin) : Inverse de croquis, c'est le dessin précis, détaillé.

Performance : Mode d'expression artistique contemporain où un événement, une action et son déroulement dans le temps constitue l'œuvre.



Perspective : Ensemble des règles permettant la représentation de la troisième dimension, la profondeur, sur un plan.

Pictural : Qui se rapporte à la peinture.

Pictogramme : dessin schématique normalisé et destiné à donner certaines indications simples : exemple des panneaux de signalisation.



Pigment : Colorant minéral, végétal, animal ou synthétique qui constitue la base de la peinture. Cette poudre de couleur peut être mélangée à des produits différents qui donneront à la peinture diverses particularités.

Pixel : Petits carrés qui composent l'image sur un écran de télé ou un ordinateur.



Pixilation : En vidéo c'est l'animation, image par image, d'objets ou de personnes.

Plan : Dimension du sujet à l'intérieur du cadre (voir *cadrage*) mais également différentes parties de l'espace d'une image : *1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème} plan, plan arrière/avant...* qui suggèrent la profondeur de l'image. On appelle cela alors *la profondeur de champ*.



Plan (architecture) : Dessin codé représentant la distribution des différents espaces intérieurs d'un édifice selon différentes échelles.

Planche : Présentation générale d'un projet, d'un schéma légendé, d'un ensemble de dessins et représentations servant à présenter un sujet.

Page d'une bande dessinée.

Plan de masse : Sorte de topographie. Dessin codé représentant de façon aérienne un (ensemble d') édifice(s) dans son environnement : rue, quartier, ville.

Plasticien : Comme le peintre, le sculpteur, l'architecte, le plasticien est un créateur. Il maîtrise généralement plusieurs techniques d'expression plastique qu'il combine éventuellement.

Pleinairisme : Peinture de plein air où l'artiste peint « sur le motif » ; à l'extérieur.

Point de fuite : Point situé à l'infini et vers lequel convergent les lignes de fuites marquant la perspective.

Polychrome : Plusieurs couleurs. Également technique spécifique artisanale de peinture sur bois.

Polyptyque : Peinture réalisée sur plusieurs panneaux assemblés pour former une suite, généralement avec une partie centrale (voir *di et tri/ptique*).

Prédelle : Partie inférieure d'un retable représentant une série de sujets.

Raccourci : Procédé qui consiste à représenter de manière déformée un objet/corps qui est vu en perspective. Le corps humain représenté en raccourci est montré déformer selon un point de vue qui propose une nouvelle perception.



Ready-made : Terme issu de Marcel Duchamp qui consiste à prendre un objet 'djà fait et tout prêt', à le signer et à le proposer comme œuvre d'art.

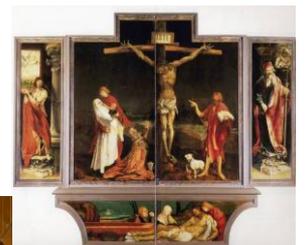
Référent : Chose, objet ou être, réel ou imaginaire, auquel renvoie un signe ou une représentation.

Rehausser : Par une touche (de couleur vive), faire valoir, mettre en relief.

Repeint : Partie d'une peinture remaniée après coup par une autre personne que l'artiste.

Repentir : Corrections, changements apportés en cours d'exécution (bribes de crayonnage, ratages), opposé au *repeint*, fait après coup.

Réserve : Parties d'une réalisation en deux dimensions qui restent volontairement vierges, masquées, blanches.



Retable : Panneau décoratif placé verticalement à l'arrière de la table de l'autel dans une église.



Ronde-bosse : Ouvrage de sculpture en relief autour duquel on peut tourner.

Série : Suite ou groupe d'œuvres ou d'images ayant les mêmes caractéristiques ou le même sujet.



Sérigraphie : Procédé mécanique de reproduction d'images, dérivé du pochoir. Impression par report photosensible sur toile émulsionnée. Certains artistes comme Andy Warhol (1928-1987) ont largement utilisé cette technique (*Pop Art*).



Sfumato : Proche de *glacis* vaporeux, la toile est couverte d'une succession de couches qui suggèrent le paysage et atténuent le contour des formes par des contours estompés, enfumés. On ne parle de *sfumato* que pour la peinture de Léonard de Vinci.

SoCLE : C'est ce qui isole, rehausse, met en valeur une statue, un volume du sol.



Stéréotype : Banal, sans recherche d'originalité.

Story-board : Avant projet d'un film, sorte de B.D. Contenant des annotations, des éléments schématisés, mêlant textes et images.

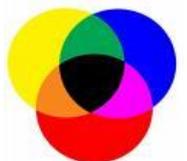


Support : Ce sur quoi est réalisée l'œuvre : papier, bois, toile,... Et généralement, c'est plus le moyen matériel utilisé pour créer : le film, la pellicule photographique,...

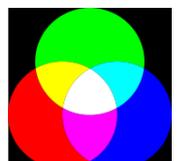
Surface : Étendue plane ou non, support sur lequel apparaît une image *figurative* ou *non*.

Symbole : (*Symbolon* ; signe) Tout signe conventionnel abrégatif. Signe figuratif, être animé ou chose, qui représente un concept, une idée abstraite, qui est l'image, l'attribut, l'emblème.

Synthèse soustractive : Le blanc correspond à l'absence totale de couleur alors que le noir est le résultat du mélange des trois couleurs primaires dans des proportions absolument identiques.



Synthèse additive : En physique, pour la vidéo ou la télé, le noir est absence de lumière, le blanc est la lumière. On obtient une lumière blanche lorsque l'on fait converger trois sources de lumières : une bleue, une rouge et une jaune. (Le vert est une couleur primaire en physique).



Tempéra: Peinture à base de jaune/blanc d'œuf + pigments.

Texture : Aspect visuel et tactile d'une matière.

Tondo : Tableau de format circulaire, rond.



Ton local : C'est la couleur caractéristique et essentielle d'un objet sans effet de lumière.

Trompe l'oeil : Technique poussant le réalisme d'une peinture le plus loin possible afin que le public ait l'illusion du réel.



Valeur : Qualité d'un ton plus ou moins saturé ou plus ou moins foncé. La valeur d'une couleur, d'un gris, se définit par la luminosité qu'elle / il renvoi (e) en fonction de l'ombre et de la lumière.

