

ANIMATION PEDAGOGIQUE : LEXIQUE et ARTS VISUELS
Le portrait de la Joconde
A partir de l'album *Mona Lisa* de Géraldine Elschner
 (ISBN : 978-2-86614-525-5)

I - Observation et description d'une œuvre picturale.

Consigne : "Vous allez observer le tableau de *La Joconde* qui s'appelle aussi *Mona Lisa*. Vous allez me dire tout ce qui vous passe par la tête et ce que vous ressentez en regardant ce tableau, quels sentiments *La Joconde* dégage."

- **L'enseignant distribue la parole, questionne les élèves sur les couleurs, le personnage, le paysage.** Il amène les élèves à s'interroger sur l'expression du visage de la Joconde et à dire ce qu'elle exprime en leur faisant décrire précisément les différentes parties du visage. L'impression de mystère se dégagera peut-être même si ce n'est pas un objectif. L'enseignant demande aux élèves de justifier leurs réponses en se basant sur le tableau.

- **L'enseignant demande également aux enfants de définir ce qu'est un portrait.** Ils doivent réaliser et comprendre qu'on ne représente que la tête et éventuellement le début du torse jusqu'aux épaules.

- **L'enseignant attire ensuite l'attention des enfants sur le fond.** Il le fait décrire par les élèves. Les notions de premier plan (devant), second plan (au milieu), arrière-plan (derrière, au fond) sont évoquées. Il peut aussi proposer d'autres fonds et demander aux élèves lesquels ils préfèrent (il faudra donc prévoir quelques fonds différents : une bibliothèque, une cuisine, un salon, un jardin, la devanture d'un magasin...), les élèves peuvent aussi proposer d'autres fonds. Il leur fait dire ce que l'arrière-plan choisi apporte au portrait.

Pour terminer, l'enseignant rappelle le nom du peintre et du tableau.

Formuler et décrire des expressions du visage.

Consigne : "Quelles autres expressions du visage connaissez-vous ? Comment peut-on dessiner ces différentes expressions ?"

Les élèves citent toutes les expressions du visage qu'ils connaissent et expliquent comment on peut les représenter (la joie, la tristesse, la colère, la surprise, la peur, la fatigue...). **Le rôle des yeux et de la bouche est mis en avant.** L'enseignant peut aussi demander aux élèves de venir dessiner au tableau ces différentes expressions ou il les représente lui-même sous la conduite des enfants (une bouche en sourire pour la joie, ronde pour la surprise, des sourcils froncés pour la colère...) ce qui oblige les élèves à faire un effort dans l'expression de leur pensée.

II - Le vocabulaire du portrait

Fixer l'aspect général du personnage

<u>L'air, l'apparence, la mine</u>	<u>L'allure, la tournure, le maintien, la prestance</u>	<u>La force, la vigueur, la robustesse</u>
un air sympathique. Antipathique, accueillant, rébarbatif, hostile, froid, glacial, souriant, poli, courtois, modeste, fier, orgueilleux, hautain, arrogant, timide, décidé, résolu, sûr de lui.	dégagé, svelte, sportif, élégant, imposant, majestueux, gauche, embarrassé. Se tenir, se présenter, se pavaner, plastronner.	Résistant à l'effort, la maladie, solide, robuste. Capable d'agir vigoureusement, fort, vigoureux, puissant. Bâti en force, musclé, athlétique, colossal, herculéen. Faible d'apparence, frêle, chétif, grêle, fluet, un gringalet. Peu résistant à la maladie, malingre, d'une santé délicate, maladif, souffreteux. Affaibli par l'âge ou les privations, débile, épuisé.
<u>La démarche, la dégain</u>	<u>La taille</u>	<u>La grosseur</u>
Avancer à grands pas, à petits pas, à pas de loup, marcher d'un pas vif, décidé, à pas lents. Se déhancher, se dandiner, se dégingander. Démarche ferme, assurée, chance-lante, hésitante, mal assurée, lente, précipitée, rapide, alerte, lourde, pesante.	Grande, haute, élevée, gigantesque, petite. Grand et mince, élancé, svelte. Grand et maigre, un escogriffe. Grand et mal bâti, un échalas. Grand et fort, d'une haute stature, colossal, corpulent. Petit et gros, courtaud. Petit et large, trapu. Petit et large de dos, râblé. Très petit, lilliputien, nain, nabot.	Corpulent (grand et gros), carrure (largeur du dos), l'embonpoint (gros sans excès). Gros sans excès bien en chair, corpulent. Gros avec excès, replet, empâté, lourd, épais, obèse, bedonnant, rond de formes, rebondi, rondelet, dodu. Mince, svelte, élancé. Maigre, sec, ascétique, décharné, squelettique.

Évoquer un visage


<u>Le visage</u>	<u>La bouche</u>	<u>Les Yeux</u>
la figure, la face, la physionomie (expression), la mine (en rapport	large, étroite, pincée, rieuse, sensuelle, expressive, charnue.	Forme : saillants, globuleux, à fleur de tête, ronds, allongés, en amande, étirés, bridés, petits, enfoncés, encaissés. Couleur : sombres, clairs, noirs, bruns, marrons, noisette, verts, bleus, pers (entre vert et bleu), glauques (vert tirant sur le bleu).

avec la santé), les traits, le minois, la frimousse (pour les enfants).		Éclat : vifs, étincelants, brillants, luisants, ternes, éteints, vitreux. Regard : vif, aigu, perçant, scrutateur, vague, distrait, morne, éteint, inexpressif, soucieux, préoccupé.
<u>L'expression du visage</u>	<u>La forme générale</u>	<u>Le teint</u>
gaie, triste, mélancolique, sympathique, antipathique, ouverte, fermée, éveillée, vive, impénétrable, impassible, souriante, renfrognée, revêche, rébarbative, intelligente, inintelligente, expressive, inexpressive, morne.	ronde, arrondie, triangulaire, rectangulaire, pleine, empâtée, lourde, bouffie, joufflue, maigre, creuse, anguleuse, osseuse, émaciée, ascétique, ridée, plissée, parcheminée.	pâle, blême, blafard, livide, terreux, cireux, jaunâtre, coloré, frais, rose, clair, éclatant, lumineux, rougeaud, congestionné, cramoisi, rubicond, bronzé, bruni, hâlé, basané, hâve (pâle et décharné).
<u>Le nez</u>	<u>Le front</u>	<u>Les cheveux</u>
court, mince, allongé, long, saillant, proéminent, aquilin (en bec d'aigle), camus (plat et comme écrasé), bourbonien, busqué (d'une courbure accentuée), crochu, tombant, écrasé, aplati, pointu, rectiligne	large, étroite, pincée, riieuse, sensuelle, expressive, charnue.	rares, clairsemés, abondants, fournis, épais, frisés, ondulés, bouclés, crépus, hérissés, plats, bien peignés, peignés à la raie, en brosse, rejetés en arrière, noirs, bruns, châains, roux, blonds, gris, grisonnants, blancs, auburn (châtain roux aux reflets cuivrés), longs, courts, en désordre, emmêlés, ébouriffés, hirsutes (hérissés et mêlés).
<u>La barbe</u> : la barbiche, le collier, les favoris, la moustache, imberbe (qui n'a pas de barbe), glabre (naturellement dépourvu de poils), une barbe courte, taillée, longue, épaisse, en broussaille.		

Autres caractéristiques (autres que le portrait)

<u>Les gestes</u>	<u>La voix</u>	<u>Le caractère</u>
Vifs, rapides, précipités, nerveux, lents, posés, larges, amples. Gesticuler, s'agiter, se démenter	Intonation, inflexions, timbre, accent, articulation, débit, diction. Hauteur : grave, basse, cavernueuse, sépulcrale, aiguë, perçante, criillante, criarde. Intensité : forte, sonore, puissante, retentissante, tonitruante, éclatante, faible, sourde, étouffée. Timbre: clair, vibrant, chaud, métallique, mélodieux, nasillard, enrouré, rauque, guttural, chevrotant, doux, rude. Articulation : bien articuler, avaler ses mots, bégayer, bafouiller, bredouiller. Une voix ferme, nette, coupante, traînante. Élocution : s'exprimer avec aisance, parler d'abondance, avoir de la faconde, chercher ses mots, hésiter.	doux, docile, aimable, sociable, ombrageux, agressif, emporté, volontaire, déterminé, tenace, faible, violent, timide, discret, réservé, malicieux, rusé, orgueilleux.

III - Ancrage artistique :

<p>Kun Kang</p> 	<p>Steve McCurry</p> 	<p>Cindy Sherman</p> 
<p>Nick Cave</p> 	<p>Andy Warhol</p> 	<p>Franz Xavier Messerschmidt</p> 

Man Ray



Nadar



Izis portrait de Léautaud



Sarah Moon



"La Joconde revisitée" par :
Magritte - Botero - Léger
Basquiat - Cieslewicz - Filiou



Pierre Adrien Sollier

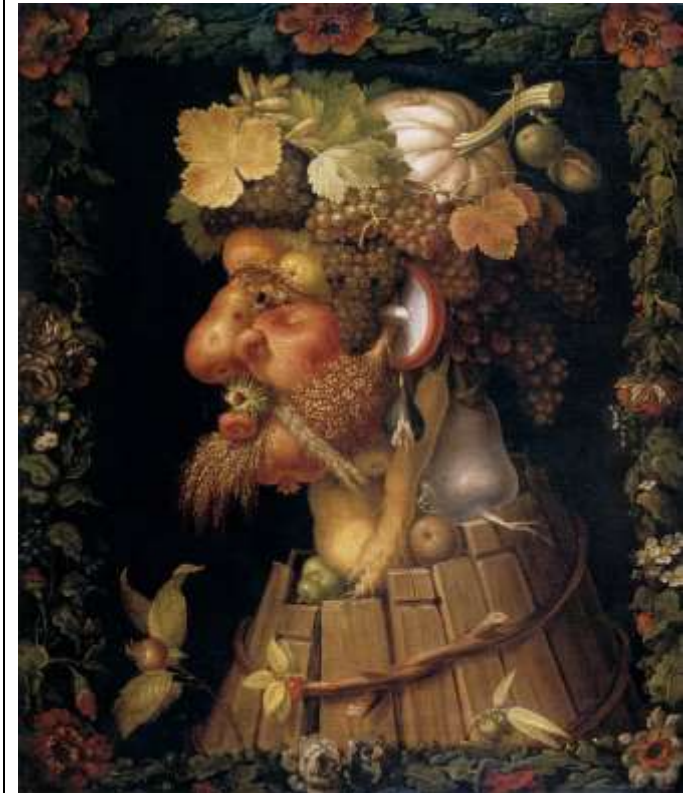
Henri Matisse, *portrait de Marguerite*



L. de Vinci, *La Dame à l'hermine*, entre 1488-1490, musée Czartoryski (Cracovie)



Arcimboldo, *L'Automne*, 1573, musée du Louvre



Rembrandt, *Autoportrait aux yeux hagards* (eau forte), 1630, musée A. Forel de Morges



Goya, *Dona Isabel de Porcel*, 1805, National Gallery of London



Modigliani *Femme à la cravate noire*, 1917, collection privée



Klee, *Head of man ou Senecio*, 1922, Kunstmuseum of Basel (Suisse)



Picasso, *Portrait de Dora Maar*, 1937, musée national Picasso (Paris)



Frida Kahlo "*Autoportrait en Tehuana ou Diego dans mes pensées ou Pensant à Diego*" (1943)



IV - Traduire une expression et réaliser un portrait.

Consigne de travail :

Représenter la Joconde en fonction d'une émotion précise (joie, tristesse, étonnement, colère...). Quels éléments du tableau de Léonard de Vinci garderiez-vous ? On doit les repérer sur votre production.

OU

Consigne : "Vous allez choisir une des expressions dont nous venons de parler et vous allez faire votre portrait en respectant cette expression."

Les caractéristiques du portrait et les différentes expressions sont rappelées : on ne voit que la tête et le cou. Chaque élève se lance alors dans la tâche ; le choix des couleurs n'est pas imposé car il peut participer de l'expression du portrait.

En résumé

Lors de la séquence, les élèves ont travaillé sur l'album *Mona Lisa* et sur le tableau *La Joconde* de Léonard de Vinci. Ils ont défini la notion de portrait (fonctions, types, supports) après avoir observé différentes propositions de portraits dans les divers domaines de l'art (peinture, sculpture, photographie, littérature). Ils auront découvert que le portrait est une œuvre picturale, sculpturale, photographique ou littéraire, représentant une personne réelle ou fictive et qu'il existe en différents types ((de face, de profil, en pied, en buste...), du portrait de groupe à l'autoportrait.

Ils auront appris à :

- reconnaître et décrire des œuvres visuelles ;
- identifier le domaine artistique dont elles relèvent ;
- exprimer ses émotions et ses préférences face à une œuvre d'art ;
- participer à un échange de manière constructive ;
- réaliser une œuvre plastique à visée expressive.

Exemples:

Phases	Organisation sociale du travail	Consignes	Déroulement du travail
<p>1 Découvrir le portrait en peinture.</p>	<p>Groupe classe - oral</p>	<p>“Nous allons nous intéresser à des portraits célèbres en peinture. Vous allez observer les tableaux suivants. Ce sont tous des portraits. Quelles sont les différences et les ressemblances entre tous ? Qu'expriment-ils chacun ?”</p>	<p>L'enseignant affiche au tableau le portrait de <i>La Joconde</i> ainsi que quelques portraits d'artistes célèbres choisis dans la liste ci-dessous (4 peuvent être suffisants au gré de l'enseignant). Chaque tableau est décrit minutieusement par les élèves. L'enseignant interroge les élèves sur le personnage représenté (réel, fictif), sur les couleurs, les techniques picturales, les expressions et émotions qui se dégagent de chaque œuvre. L'enseignant écrit au tableau les remarques les plus pertinentes des élèves. Les élèves prennent conscience qu'un portrait est la représentation d'une personne d'un point de vue physique ou psychologique (ou les deux comme pour <i>La Joconde</i>), que certains portraits cherchent le réalisme contrairement à d'autres.</p>
<p>2 Réfléchir à la démarche de réalisation d'un portrait.</p>		<p>“Comment les artistes ont-ils réalisé leur tableau ?”</p>	<p>L'enseignant demande ensuite aux élèves d'imaginer comment le peintre a travaillé. Il cherche à leur faire entrevoir que c'est un long travail et que ces portraits ont parfois nécessité un modèle qui a longtemps posé. Même Arcimboldo a peut-être eu besoin d'avoir sa composition en nature sous les yeux. En ce qui concerne les portraits réalistes, les élèves doivent comprendre que le modèle a du adopter une certaine pose du corps et une certaine expression du visage sans bouger pour permettre à l'artiste de s'approcher de la réalité, comme Léonard de Vinci et son modèle, Lisa del Gherardini.</p>

<p>3 Le peintre et son modèle.</p>	<p>Groupe classe - par deux</p>	<p>“Vous allez essayer de vous mettre dans les conditions de travail du peintre ou de son modèle. Par deux, un élève pose, l'autre le dessine en essayant de respecter la réalité. Pour la première séance de pose, vous travaillerez au crayon à papier (pour pouvoir gommer et revenir sur le dessin). Vous aurez un quart d'heure pour faire le portrait de votre camarade qui va garder la pose sans bouger.”</p>	<p>L'enseignant propose aux élèves modèles de choisir une expression du visage que l'élève peintre essaie de traduire. Il faudra faire attention au choix de l'expression car elle devra être conservée durant un quart d'heure. Les élèves peintres pourront relever leur bureau pour s'approcher de l'utilisation du chevalet par le peintre. Les élèves sont disposés face à face.</p>
<p>4 Mise en couleurs.</p>	<p>Groupe classe - par deux</p>	<p>“Vous allez maintenant coloriser votre portrait. Vous essayerez de vous approcher au plus près de la réalité, comme Léonard de Vinci.”</p>	<p>Les élèves sont à nouveau face à face et peignent. Ils ont à leur disposition une palette pour pouvoir faire leurs mélanges ainsi que de nombreuses couleurs.</p>
<p>5 Exposition.</p>	<p>Groupe classe - individuel</p>	<p>“Vous allez présenter par deux vos portraits et expliquer les difficultés (et les facilités !) que vous avez rencontrées. Le reste de la classe jugera de la ressemblance.”</p>	<p>Les portraits peuvent être accrochés en classe pour former une belle galerie de portraits !</p>

V- Complément à la formation :

A - Lexique et arts visuels

- **La dynamique des compétences dans l'enseignement des arts plastiques aux cycles 2 et 3**

Dans le prolongement de l'acceptation commune fixée par le Parlement européen en 2006 ¹, le socle commun de connaissances, de compétences et de culture définit ainsi la compétence : « *Une compétence est l'aptitude à mobiliser ses ressources (connaissances, capacités, attitudes) pour accomplir une tâche ou faire face à une situation complexe ou inédite. Compétences et connaissances ne sont ainsi pas en opposition. Leur acquisition suppose de prendre en compte dans le processus d'apprentissage les vécus et les représentations des élèves, pour les mettre en perspective, enrichir et faire évoluer leur expérience du monde.* Dès lors, toute compétence enveloppe une complexité en ce qu'elle est un mixte de connaissances, de capacités et d'attitudes. Dans les enseignements artistiques, elle se développe de manière spécifique au cœur d'un *agir* à visée artistique. Cette approche met très clairement l'accent sur une conception dynamique des compétences, centrées sur les processus d'apprentissages de l'élève. Par conséquent, pour être opérationnelles, les stratégies pédagogiques adoptées en classe doivent s'ancrer dans la mise en activité des élèves.

En arts plastiques, cet ancrage fort des compétences dans la pratique plastique se traduit, d'une part par une attention particulière portée à la démarche et l'intention, d'autre part par un mode d'accès singulier et spécifique à d'autres types de connaissances et d'attitudes qui constituent peu à peu une première culture artistique.

De manière spécifique et cohérente, en arts plastiques les compétences se développent, se mobilisent et s'enrichissent dans une pratique étroitement liée au projet de l'élève (au cycle 2 ; au cycle 3). C'est en ce sens qu'elles contribuent, à l'acquisition d'attitudes, d'habiletés, de connaissances permettant la maîtrise progressive des contenus de formation.

Les compétences dans les programmes d'arts plastiques

L'enseignement des arts plastiques est structuré autour de **quatre compétences, travaillées de manière conjointe, au sein de chaque séquence** : (...) *action, invention et réflexion sont travaillées dans un même mouvement pour permettre l'appropriation des références artistiques qui construisent une culture commune enrichie par la culture des élèves.* Ainsi, dès le cycle 2, l'élève doit pouvoir être invité à sa mesure à :

- expérimenter, produire, créer
- mettre en œuvre un projet
- s'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
- se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art.

Pour faire évoluer les représentations des élèves et leur permettre de développer une culture artistique sensible, ouverte au monde dans lequel ils agissent, ces quatre compétences **sont développées et travaillées à partir de trois grandes questions proches des préoccupations des élèves visant à investir progressivement l'art**

CYCLE 2 ⁵	CYCLE 3 ⁶
<ul style="list-style-type: none"> • La représentation du monde • L'expression des émotions • La narration et le témoignage par les images 	<ul style="list-style-type: none"> • La représentation plastique et les dispositifs de présentation • Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace • La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

Au cycle 2 : « Entre six et neuf ans, l'enfant investit dans ses productions l'envie de représenter le monde qui l'entoure. Progressivement, il prend conscience de l'écart entre ce qu'il voit, ce qu'il produit et ce que le spectateur perçoit (ce moment où l'élève pense qu'il ne sait pas dessiner). L'enjeu est de l'amener à garder un regard ouvert à la pluralité des représentations, au-delà d'une représentation qu'il considère comme juste, car ressemblant à ce qu'il voit ou à ce qui fait norme.

Au cycle 3 : « La représentation plastique et les dispositifs de présentation : les élèves distinguent progressivement ce qui, dans leur désir de reproduire le réel, relève du hasard et ce qui manifeste leurs choix, leur volonté. Afin de compléter de premières acquisitions techniques, ils sont conduits par le professeur à explorer les possibilités créatives liées à la reproduction ou au travail en série, ainsi qu'à l'organisation d'images pour sous-tendre un récit ou un témoignage. » Il est également pertinent de cultiver avec simplicité les liens entre production et perception, notamment par la prise de recul sur les réalisations plastiques, en appui sur les ressentis des élèves et leur objectivation par le travail de l'oral : description, interprétation, verbalisation, explicitation, etc. Le rapport de la production plastique à un dispositif de présentation (cadre, socle, piédestal, vitrine, mise en scène, etc.), au lieu d'accrochage (panneaux, murs, cimaises, aujourd'hui aussi les écrans numériques, etc.), engage le corps des élèves (regarder et se déplacer, tourner autour, prendre du recul, prendre la mesure des effets de proportion, etc.) comme l'expérience collective d'un dialogue autour des réalisations et à partir des éléments et intentions qui les constituent. Cette relation et ce dialogue se construisent progressivement, expérience après expérience. Ils sont essentiels. Ils permettent des articulations entre le travail sur la représentation, la prise de conscience que toute représentation cultive un dispositif et la compréhension que la présentation d'une production plastique (mise en regard et en espace) est à la fois une question et une expérience sensible.

• **Le cycle 2** a permis « aux élèves de prendre conscience de l'importance du récepteur, des spectateurs ; ils apprennent eux-mêmes aussi à devenir spectateurs. Le professeur s'assure que les élèves prennent plaisir à donner à voir leurs productions plastiques et à recevoir celles de leurs camarades. (...) Ce travail se conduit dans la salle de classe, dans des espaces de l'école organisés à cet effet (mini galeries), ou dans d'autres espaces extérieurs à l'enceinte scolaire. "Entre six et neuf ans (...) il prend conscience de l'écart entre ce qu'il voit, ce qu'il produit et ce que le spectateur perçoit » ;

• **Au cycle 3 :** « La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché : découverte des modalités de présentation afin de permettre la réception d'une production plastique ou d'une œuvre (accrochage, mise en espace, mise en scène, frontalité, circulation, parcours, participation ou passivité du spectateur...) » Pour investir ces questions, l'enseignement des arts plastiques prend appui sur **les éléments récurrents du langage des arts plastiques** (forme, espace, lumière, couleur, matière, corps, support, outil, temps), *en mobilisant des pratiques bidimensionnelles (dessin, peinture, collage...), des pratiques tridimensionnelles (modelage, sculpture, assemblage, installation...), et les pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographie, vidéo, création numérique...)*

Progressivité des compétences et jalons

Ces quatre compétences, toujours travaillées de manière conjointe au sein de chaque séquence, se développent de manière progressive du cycle 2 au cycle 3, et dans leur articulation au socle commun de connaissances, de compétences et de culture.

Le professeur convoque les quatre compétences dès le cycle 2

Très tôt, le professeur privilégie les situations où l'élève est mis en position de choisir et de combiner les acquisitions précédentes. Il est attentif à rendre lisibles les réinvestissements de gestes connus des élèves (lier, tracer...) dans des situations liées aux arts plastiques. « *Il prend appui sur l'univers propre aux élèves, issu de leur curiosité pour les images présentes dans leur environnement quotidien (images issues de la publicité, patrimoine de proximité, albums de jeunesse...). Il développe peu à peu chez les élèves une attention aux éléments du langage plastique et une culture plastique commune.* »

Toutes les questions du programme sont abordées chaque année du cycle, ainsi que la diversité des pratiques

Il ne s'agit pas de traiter l'ensemble des questions chaque année mais de s'en saisir progressivement, de manière spiralaire. Ainsi, l'exemple présenté ci-dessus (cycle 2) propose une pratique bidimensionnelle (la peinture) ; mais il peut être réinvesti ultérieurement dans une pratique tridimensionnelle (l'argile, par exemple), le modelage permettant d'explorer de nouvelles possibilités *en tirant parti de gestes connus : modeler, creuser, pousser, tirer, équilibrer, coller...* Les références seront également convoquées *dans la diversité des pratiques, des époques et des lieux de création*²⁰. Enfin, le professeur sera « *attentif à l'acquisition d'un vocabulaire spécifique, à partir du travail sur les entrées du programme : diversité, richesse et justesse du lexique portant sur les sensations, les perceptions, les gestes, les opérations plastiques, les notions... Ce lexique permet progressivement d'aller au-delà de la description vers la caractérisation, l'analyse, l'interprétation.* »

Des jalons sur les cycles 2 et 3

Au cycle 2, l'enseignement des arts plastiques consolide « *la sensibilisation engagée en maternelle et apporte aux élèves des connaissances et des moyens qui leur permettront, dès le cycle 3, d'explorer une expression personnelle, de reconnaître, la singularité d'autrui et d'accéder à une culture artistique partagée. Les élèves passent ainsi progressivement d'une posture encore souvent autocentrée à une pratique tournée vers autrui et établissent des liens entre leurs univers et une première culture artistique commune* ».

Au cycle 3, les élèves sont engagés progressivement « *dans une pratique sensible plus autonome, qu'ils apprennent à analyser davantage. Le développement du potentiel d'invention et de création est poursuivi. Les apprentissages sont nourris par l'introduction de connaissances plus précises et par une attention plus soutenue à l'explicitation de la production plastique des élèves, des processus observés, de la réception des œuvres rencontrées.* »

À LA FIN DU CYCLE, L'ÉLÈVE DOIT ÊTRE CAPABLE DE	
CYCLE 2	CYCLE 3
<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser et donner à voir, individuellement ou collectivement, des productions plastiques de natures diverses. • Proposer des réponses inventives dans un projet individuel ou collectif. • Coopérer dans un projet artistique. • S'exprimer sur sa production, celle de ses pairs, sur l'art. • Comparer quelques œuvres d'art. 	<ul style="list-style-type: none"> • Réaliser et donner à voir des productions plastiques de natures diverses suivant une intention. • Dans un projet artistique, repérer les écarts entre l'intention de l'auteur, la production et l'interprétation par les spectateurs. • Formuler ses émotions, argumenter une intention. • Identifier et interroger les caractéristiques plastiques qui inscrivent une œuvre d'art dans des repères culturels historiques et géographiques.

B - Lexique pour les arts plastiques : La diversité des pratiques au service du projet de l'élève

Tout comme les mots et leurs sonorités pour l'écriture, les sons et leur intensité, leur hauteur pour la musique, les arts plastiques prennent appui sur un langage spécifique. Dans les programmes, ce langage est défini par des éléments précis et explore des domaines variés :

- des pratiques bidimensionnelles (dessin, peinture, collage, etc.) ;
- des pratiques tridimensionnelles (modelage, sculpture, assemblage, installation, etc.);
- des pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographie, vidéo, création numérique).

Dès le cycle 2, l'élève est amené à explorer la diversité de ces domaines, tant dans la pratique, que dans les oeuvres qu'il rencontre. Au sein de la pratique, il expérimente en réinvestissant des gestes du quotidien, et découvre d'autres possibles dans un ou plusieurs domaines. Il observe des oeuvres de domaines et périodes variés. **L'enjeu est de l'amener à remettre en cause ses représentations afin qu'il puisse saisir les choix qu'il engage dans son projet. Au cycle 3, l'élève étoffe progressivement un répertoire dans lequel il peut puiser pour mener à bien son projet et percevoir les oeuvres qu'il rencontre.** Ce lexique pose quelques éléments de repères pour explorer la diversité des pratiques. Il propose des liens avec les questionnements du programme, tout en soulignant que cette relation doit être élargie à l'ensemble des domaines et des éléments du langage artistique.

Le DESSIN

RÉFÉRENCE À LA PRATIQUE DU DESSIN DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 2	
<p>La représentation du monde</p> <p>Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme mode d'expression.</p> <p>Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux (...) dimensions.</p>	<p>Explorer son environnement visuel pour prendre conscience de la présence du dessin et de la diversité des modes de représentation.</p> <p>Représenter l'environnement proche par le dessin (carnet de croquis).</p> <p>Explorer des outils et des supports connus, en découvrir d'autres, y compris numériques.</p>
<p>L'expression des émotions</p>	<p>Articuler dessin d'observation et d'invention, tirer parti du tracé et du recouvrement (outils graphiques, craies, encres...).</p>
<p>La narration et le témoignage par les images</p>	<p>Raconter des histoires vraies ou inventées par le dessin (...); Transformer un récit en une image (...).</p>

RÉFÉRENCE À LA PRATIQUE DU DESSIN DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 3	
<p>La représentation plastique et les dispositifs de présentation</p> <p>La ressemblance : découverte, prise de conscience et appropriation de la valeur expressive de l'écart dans la représentation.</p> <p>L'autonomie du geste graphique (...)</p>	<p>Recherche d'imitation, d'accentuation ou d'interprétation, d'éloignement des caractéristiques du réel dans une représentation, le surgissement d'autre chose...</p> <p>Intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, (...) par les possibilités des outils numériques.</p>
<p>La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre</p> <p>Les effets du geste et de l'instrument : les qualités plastiques et les effets visuels obtenus par la mise en œuvre d'outils, de médiums et de supports variés; (...) par l'amplitude ou la retenue du geste, sa maîtrise ou son imprévisibilité.</p>	<p>Exploration des qualités physiques des matériaux, des médiums et des supports pour peindre ou dessiner (...).</p> <p>Mise en œuvre de l'amplitude ou la retenue du geste, sa maîtrise ou son imprévisibilité (désir d'agir sur le support, de laisser trace, affirmation des aspects physiques, matériels, gestuels, rythmes, vitesse, étendue ou profondeur dans son rapport aux limites, aux bords, à la matérialité du support ou du médium...).</p>

La PEINTURE

RÉFÉRENCE À LA PRATIQUE DE LA PEINTURE DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 2

L'expression des émotions

Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques.

Agir sur les formes (supports, matériaux, constituants...), sur les couleurs (mélanges, dégradés, contrastes...), sur les matières et les objets : peindre avec des matières épaisses, fluides, sans dessin préalable.

RÉFÉRENCE À LA PRATIQUE DE LA PEINTURE DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 3

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural : ses incidences sur la représentation, sur l'unicité de l'œuvre, son lien aux notions d'original, de copie, de multiple et de série.

Intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, la peinture, le montage, par les possibilités des outils numériques.

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

Les qualités physiques des matériaux : incidences de leurs caractéristiques (porosité, rugosité, liquidité, malléabilité...) sur la pratique plastique en deux dimensions (transparences, épaisseurs, mélanges homogènes et hétérogènes, collages...)

Les effets du geste et de l'instrument.

La matérialité et la qualité de la couleur.

Exploration des qualités physiques des matériaux, des médiums et des supports pour peindre (...)

Découverte et utilisation des qualités plastiques et des effets visuels obtenus par la mise en œuvre et les interactions entre outils, médiums et supports variés.

Mise en œuvre de l'amplitude ou la retenue du geste, sa maîtrise ou son imprévisibilité (...).

Productions engageant des liens entre les qualités de la matière colorée (pigments, substances, liants, siccatifs...), ses usages (jus, glacis, empâtement, couverture, aplat, plage, giclure...); les effets induits par les supports et les mélanges avec d'autres médiums.

Le COLLAGE

RÉFÉRENCE À LA PRATIQUE DU COLLAGE DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 2	
<p>L'expression des émotions Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques.</p>	<p>Repérer des matières et des matériaux dans l'environnement quotidien, dans les productions de pairs, dans les représentations d'œuvres rencontrées en classe.</p> <p>Agir sur les formes (supports, matériaux, constituants...), sur les couleurs (mélanges, dégradés, contrastes...), sur les matières (...); coller, superposer des papiers et des images.</p> <p>Observer, expérimenter des principes d'organisation et de composition plastiques : répétition, alternance, superposition, orientation, concentration, dispersion, équilibre...</p>
<p>La narration et le témoignage par les images Transformer ou restructurer des images ou des objets.</p>	<p>Raconter des histoires vraies ou inventées par (...) la reprise ou l'agencement d'images connues, l'isolement des fragments, l'association d'images de différentes origines.</p> <p>Transformer un récit en une image, en explorer divers principes d'organisation (...).</p> <p>Intervenir sur une image existante, découvrir son fonctionnement, en détourner le sens.</p>

RÉFÉRENCE À LA PRATIQUE DU COLLAGE DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 3	
<p>La représentation plastique et les dispositifs de présentation Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations : (...) la transformation d'images existantes dans une visée poétique ou artistique.</p>	<p>Intervention sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, la peinture, le montage, par les possibilités des outils numériques.</p> <p>Mise en œuvre, en deux et trois dimensions, de principes d'organisation et d'agencements plastiques explicites pour raconter ou témoigner.</p>
<p>Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace L'hétérogénéité et la cohérence plastiques : les questions de choix et de relations formelles entre constituants plastiques divers, la qualité des effets plastiques induits.</p>	<p>Prise en compte des qualités formelles de matériaux, d'objets ou d'images dans leur association au profit d'un effet, d'une organisation, d'une intention (collage d'éléments hétéroclites, association d'images disparates, intrusion de perturbations...).</p>

Les trois dimensions :

RÉFÉRENCE AUX PRATIQUES EN TROIS DIMENSIONS DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 2	
<p>La représentation du monde</p> <p>Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter.</p> <p>Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en (...) trois dimensions.</p>	<p>Explorer la représentation par le volume, notamment par le modelage ; explorer des outils et des supports connus, en découvrir d'autres, y compris numériques.</p>
<p>L'expression des émotions</p> <p>Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques.</p>	<p>Repérer des matières et des matériaux dans l'environnement quotidien, dans les productions de pairs, dans les représentations d'œuvres rencontrées en classe.</p> <p>Modeler, creuser pour explorer le volume ; explorer les possibilités d'assemblage ou de modelage (bois, carton, argile...), la rigidité, la souplesse, en tirant parti de gestes connus : modeler, creuser, pousser, tirer, équilibrer, coller.</p>

RÉFÉRENCE AUX PRATIQUES EN TROIS DIMENSIONS DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 3	
<p>La représentation plastique et les dispositifs de présentation</p> <p>La ressemblance ; l'autonomie du geste (...) sculptural ; la mise en regard ou en espace : ses modalités (présence ou absence du piédestal, du socle...) (...) l'exploration des présentations des productions plastiques et des œuvres (...installation, <i>in situ</i>, l'intégration dans des espaces existants...) ; prise en compte du spectateur, de l'effet recherché (circulation, parcours, participation ou passivité du spectateur)</p>	<p>Mise en œuvre, en deux et trois dimensions, de principes d'organisation et d'agencements plastiques explicites pour raconter ou témoigner.</p> <p>Exploration des diverses modalités et lieux de présentation de sa production et de l'œuvre ; rôle du rapport d'échelle.</p>
<p>Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace</p> <p>L'hétérogénéité et la cohérence plastiques ; L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets.</p> <p>L'espace en trois dimensions.</p>	<p>Prise en compte des qualités formelles de matériaux, d'objets ou d'images dans leur association au profit d'un effet, d'une organisation, d'une intention (...).</p> <p>Modification des qualités physiques d'un objet, expérience de la dimension poétique qui peut ainsi être provoquée.</p> <p>Exploration des conditions du déploiement de volumes dans l'espace, en lien notamment avec l'architecture (équilibre et déséquilibre ; forme ouverte, fermée).</p> <p>Création, fabrication, transformation d'objets en lien avec des situations à forte charge symbolique ; jeux sur les relations entre formes et fonction, entre dimension symbolique et qualités plastiques ; découverte et observation dans l'environnement proche de réalisations ou de situations porteuses des questions que posent l'espace, l'objet et l'architecture.</p>
<p>La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre</p> <p>La réalité concrète d'une production ou d'une œuvre : (...) comprendre qu'en art l'objet et l'image peuvent aussi devenir matériau.</p> <p>Les qualités physiques des matériaux.</p> <p>Les effets du geste et de l'instrument.</p>	<p>Expérience, observation et interprétation du rôle de la matière dans une pratique plastique : lui donner forme, l'éprouver, jouer de ses caractéristiques physiques, des textures, pour nourrir un projet artistique ; identification de la part du hasard, de celle de l'intention.</p> <p>Exploration des qualités physiques des matériaux, des médiums et des supports pour peindre ou dessiner, pour sculpter ou construire.</p>

Les images fixes ou animées

RÉFÉRENCE AUX PRATIQUES DE L'IMAGE FIXE ET ANIMÉE, À LA CRÉATION NUMÉRIQUE DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 2	
<p>La représentation du monde Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter.</p>	Photographier en variant les points de vue et les cadrages ; explorer des outils et des supports connus, en découvrir d'autres, y compris numériques ; reconstituer une scène, enregistrer les traces ou le constat d'une observation.
<p>La narration ou le témoignage par les images Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner.</p>	Observer son environnement à l'aide de dispositifs transformant la perception (verres colorés, lentilles, loupes...).

RÉFÉRENCE AUX PRATIQUES DE L'IMAGE FIXE ET ANIMÉE, À LA CRÉATION NUMÉRIQUE DANS LES PROGRAMMES DE CYCLE 3	
<p>La représentation plastique et les dispositifs de présentation Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations. La narration visuelle.</p>	Utilisation de l'appareil photographique ou de la caméra, notamment numériques, pour produire des images intervention ; sur les images déjà existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, la peinture, le montage, par les possibilités des outils numériques ; productions plastiques exprimant l'espace et le temps, également au moyen d'images animées (ralenti, accélération, séquençage...).

C - Les éléments du langage plastique

Tout comme les mots et leurs sonorités pour l'écriture, les sons et leur intensité, leur hauteur pour la musique, les arts plastiques prennent appui sur un langage spécifique. Dans les programmes, ce langage est défini par des éléments précis, étroitement liés aux domaines de pratique : **forme, espace, lumière, couleur, matière, corps, support, outil, temps.**

Dès le cycle 2, l'élève est sensibilisé à décrire et verbaliser ces éléments et à les prendre en compte dans sa production comme dans les œuvres qu'il est amené à rencontrer. Il apprend à les nommer mais également à en comprendre, par la pratique, la diversité et la complexité. Progressivement, par approches successives, par des mises en relation entre sa production, celles de ses pairs, entre différentes œuvres d'art, l'élève s'empare du langage des arts plastiques.

Au cycle 3, ces notions sont au cœur des questionnements qui portent l'enseignement et permettent ainsi à l'élève d'en percevoir la richesse. Ce lexique pose quelques repères pour travailler ces notions. Il propose des liens avec les questionnements du programme, tout en soulignant que cette relation doit être élargie à l'ensemble des domaines et des éléments du langage artistique.

Forme

La forme est celle de l'objet artistique : un tableau, une sculpture, une installation, etc. La forme se définit au sein même de l'œuvre : « la sculpture est la mise en forme d'un bloc (de pierre, de bois, de plâtre etc.), la peinture est la mise en place, sur une surface plane, de figures ou de formes, l'architecture est la mise en forme d'un édifice dans l'espace¹ ».

On attirera l'attention de l'élève sur la diversité des formes : élancée, pesante, lisse, granuleuse, ronde, anguleuse, etc. La forme peut être celle de l'objet représenté. Dans ce cas, il s'agit de rendre l'élève attentif à l'écart lié à toute représentation. Progressivement, au cours du cycle 3, on accordera une attention particulière aux relations entre :

- **forme et fonction** : un objet peut avoir une forme différente et conserver sa fonction ;
- **forme et matériau** : un matériau solide conservera la forme qu'on lui a donnée, un matériau souple pourra se plier à de nombreuses formes, ou même imposer sa forme ;
- **forme ouverte et forme fermée** : il s'agit ici des liens entre la forme et l'espace dans lequel elle se déploie.

FORME : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 2

La représentation du monde

- Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions.

L'expression des émotions

- Exprimer sa sensibilité et son imagination en s'emparant des éléments du langage plastique.

FORME : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 3

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

- **L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets** : (...) la relation entre forme et fonction.
- **L'espace en trois dimensions** : (...) les notions de forme fermée et forme ouverte (...).

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

- **Les qualités physiques des matériaux** : incidences de leurs caractéristiques (...) sur l'invention de formes ou de techniques, sur la production de sens.

Espace

L'espace est celui dans lequel l'œuvre s'inscrit matériellement. Il est donc essentiel d'amener l'élève à rencontrer des œuvres et à prendre conscience de leur existence matérielle au-delà des reproductions qui leur sont présentées. En sculpture, on sera particulièrement attentif aux relations entre la matière et l'espace, dans lequel l'œuvre s'inscrit. De même, l'œuvre peut être conçue directement en relation au lieu dans lequel elle s'inscrit : en land Art, certaines œuvres du Street Art, un retable, etc.

L'espace est celui de l'artiste qui crée l'œuvre. Celui-ci est acteur avec son corps, il agit, bouge, évolue lorsqu'il réalise l'œuvre. Jackson Pollock effectue quasiment une danse lorsqu'il crée, Richard Long arpente le paysage dans lequel il crée. **L'espace est celui du spectateur.** « On ne regarde pas de la même manière une miniature, vue de près dans une sorte d'intimité, et une très grande peinture, qu'il faut prendre du recul pour bien voir² ». Le spectateur peut être amené à tourner autour d'une sculpture, déambuler dans une installation etc.

L'espace est enfin celui de l'œuvre. Celui-ci peut être un espace représenté : « Un tableau peut représenter une tranche minime d'espace (dans un portrait, une nature morte) ou de grandes profondeurs, comme un paysage aux vastes horizons³. » L'espace est également celui du tableau, comme le souligne le peintre Maurice Denis : « se rappeler qu'un tableau, avant d'être un cheval de bataille (...) ou une quelconque anecdote, est essentiellement une surface plane recouverte de couleurs en un certain ordre assemblées⁴ ».

ESPACE : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 2

La représentation du monde

- Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions.

L'expression des émotions

- Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques.

ESPACE : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 3

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

- La mise en regard et en espace.
- La prise en compte du spectateur, de l'effet recherché.
- L'espace en trois dimensions.

Lumière

La lumière joue un rôle essentiel dans la perception de l'œuvre : elle la rend visible. Selon ses qualités, elle donne aux surfaces et aux couleurs des apparences différentes et produit des ombres essentielles à la compréhension des volumes en sculpture ou en architecture.

La lumière est celle présente dans l'œuvre. On amènera l'élève à être attentif à la lumière représentée (la bougie présente dans les œuvres de Georges de la Tour), celle suggérée (les éclairages des œuvres du peintre Le Caravage), celle qui émane de l'œuvre par la vibration de la couleur (œuvres de Rembrandt, Vermeer, Turner, Rothko). **La lumière peut être le matériau ou l'objet de certaines œuvres** tel que le néon dans les œuvres de Dan Flavin.

LUMIÈRE : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 2

La représentation du monde

- Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions.

L'expression des émotions

- Exprimer sa sensibilité et son imagination en s'emparant des éléments du langage plastique.

LUMIÈRE : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 3

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

- **La matérialité et la qualité de la couleur** : (...) la compréhension des dimensions sensorielles de la couleur, notamment les interrelations entre quantité (formats, surfaces, étendue, environnement) et qualité (teintes, intensité, nuances, lumière...).

Couleur

La couleur est une notion plus complexe qu'il n'y paraît, liée à la perception, aux propriétés physiques et à la dimension culturelle.

Il y a un nombre infini de couleurs. Il convient d'amener les élèves à y être attentifs, à s'en saisir et à se nourrir de la diversité des noms qui peuvent les définir (vermeil, rubis, pourpre, etc.), voire à en inventer certains (rouge d'une belle tomate mûre, vert d'une pelouse fraîchement tondue, etc.). En peinture, on incitera les élèves à explorer les **mélanges**, en prêtant attention à ceux réalisés à partir des couleurs primaires (magenta, cyan et jaune primaire). L'enseignant invitera également à investir la couleur sans relation préalable au dessin. On pourra également observer les recherches de Rubens sur la couleur ou encore celles des Impressionnistes qui cherchent notamment à saisir les couleurs et la lumière, changeantes suivant l'heure de la journée.

La couleur, lorsqu'elle est liée à la figuration, peut s'éloigner du strict rôle d'identification (« le ciel est bleu, les toits sont rouges... »). Il est possible d'observer les recherches des Fauves, ou d'autres artistes des XXe et XXIe siècles. Il est intéressant d'évoquer avec les élèves les couleurs présentes en architecture ou sur certaines sculptures, avec notamment une réflexion sur la restauration lorsqu'il s'agit des couleurs souvent disparues des statues grecques antiques, ou des façades des cathédrales, entièrement peintes.

Dans l'usage courant, certaines couleurs sont associées à des émotions ou des sentiments : le rouge pour la colère, le bleu pour la peur, etc. Il convient d'amener les élèves à se rendre compte que la couleur peut être choisie indépendamment de ces représentations, celles-ci variant selon les sociétés.

La couleur peut prendre une importance particulière lorsqu'elle est liée à de grandes surfaces ou travaillée dans sa matérialité. Ainsi, Matisse souligne qu'« un mètre carré de bleu, c'est plus bleu qu'un centimètre carré de bleu » et Dubuffet qu'« il n'y a pas de couleurs à proprement parler mais des matières colorées. La même poudre d'outremer prendra une infinité d'aspects différents selon qu'elle sera mêlée d'huile, d'œuf, ou de lait, ou de gomme ».

La matière colorée peut être épaisse (empâtements), fluide, visqueuse, semi-fluide, liquide (jus, glacis), etc. Utilisant un bleu intense nommé IKB, comme matière première, Yves Klein parle « des lecteurs de (ses) monochromes qui, après avoir vu, après avoir voyagé dans le bleu de (ses) tableaux, en reviennent totalement imprégnés en sensibilité. »

COULEUR : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 2

L'expression des émotions

- Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques.

COULEUR : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 3

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

- La matérialité et la qualité de la couleur

Matière

« **L'œuvre est matérielle : elle est faite de matière**8. » Le bois, le fer, le papier, la toile etc. sont des matières, appelées matériaux à partir du moment où elles sont utilisées au sein des œuvres. Traditionnellement en sculpture, marbre, grès, bois, etc., **les matériaux se sont ouverts à la diversité au cours du XXe siècle** : plexiglas, plâtre, acier, béton etc. On amènera l'élève à prendre conscience et apprécier cette diversité et, progressivement, à être attentif aux propriétés de la matière. « Il y a des matériaux de lumière, soit qu'ils la laissent passer en la colorant, soit qu'ils la réfléchissent, soit qu'ils l'émettent. » Cette même réflexion vaut pour les œuvres bidimensionnelles, où l'on prêtera particulièrement attention à la diversité des matières comme médiums : peinture à l'huile, peinture acrylique, gouache, aquarelle, encres mais aussi marc de café, thé, matières visqueuses (goudron, émail chez certains artistes), etc. L'œuvre de Jean Dubuffet est à ce titre une véritable mine d'exploration, notamment dans les séries *Paysages du mental* ou *Matériologies*. **On amènera l'élève à prêter attention aux changements de statut** et à se défaire des représentations ou idées reçues : une image peut devenir matière, un objet peut devenir matériau.

MATIÈRE : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 2

La narration et le témoignage par les images

- Transformer ou restructurer des images ou des objets.

La représentation du monde

- Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions.

L'expression des émotions

- Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques.

MATIÈRE : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 3

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

- Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations.

Les fabrications et la relation entre l'objet et l'espace

- L'invention, la fabrication, les détournements, les mises en scène des objets.

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

- La réalité concrète d'une production ou d'une œuvre.
- Les qualités physiques des matériaux.
- Les effets du geste et de l'instrument : les qualités plastiques et les effets visuels obtenus (...) par les dialogues entre les instruments et la matière — touche, trace, texture, facture, griffure, traînée, découpe, coulure... — (...).
- La matérialité et la qualité de la couleur.

Geste/Corps

Le geste est entendu comme prolongement de l'action de l'auteur, en cela, il engage également le corps. L'enseignant invitera à explorer « l'amplitude ou la retenue du geste, sa maîtrise ou son imprévisibilité (...) les rythmes, la vitesse. » Dans la relation au support, il engagera l'élève à s'emparer de l'espace du support (« étendue ou profondeur dans son rapport aux limites, aux bords, à la matérialité du support »). Peindre ou dessiner verticalement sur de grands formats ou sur un format restreint sur une surface horizontale engage différemment le corps. **Le corps peut également laisser des traces, ainsi que l'outil prolongeant la main.** On pense ainsi aux traces de la main dans l'art pariétal mais également au poids du corps intervenant dans les tirages de certaines gravures sur bois chez Gauguin, permettant de moduler les effets. L'enseignant accompagnera l'élève dans le « désir d'agir sur le support, de laisser trace », dans l'« affirmation des aspects physiques, matériels, gestuels », en relation avec la matérialité du support ou du médium. **Il amènera à varier les gestes : froter, lancer, tourner, bloquer, appuyer, secouer, tracer, effleurer, pousser, écraser, etc.,** à travailler à partir du bras, de l'épaule, du poignet, du corps, etc. **Le corps est également celui représenté dans l'œuvre.**

GESTE/CORPS : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 2

La représentation du monde

- Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions.

GESTE/CORPS : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 3

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

- **L'autonomie du geste graphique, pictural, sculptural** : ses incidences sur la représentation, sur l'unicité de l'œuvre, son lien aux notions d'original, de copie, de multiple et de série.

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

- **Les effets du geste et de l'instrument** : les qualités plastiques et les effets visuels obtenus par (...) l'élargissement de la notion d'outil — la main, les brosses et pinceaux de caractéristiques et tailles diverses, les chiffons, les éponges, les outils inventés... — ; (...) par l'amplitude ou la retenue du geste, sa maîtrise ou son imprévisibilité.

Support

S'il s'agit d'une œuvre bidimensionnelle, l'espace est celui du **support** sur lequel l'artiste intervient : une feuille, une toile, un mur etc. Durant la grande histoire de l'art, les supports ont varié selon les découvertes et les choix des artistes : le bois pour les portraits du Fayoum ou la Joconde de Léonard de Vinci, la toile en lin à la Renaissance, la soie pour certaines peintures orientales, le papier d'abord en Chine puis en Europe au Moyen Âge, le papyrus, le velin, le verre etc. Au milieu du XXe siècle, des artistes ont particulièrement cherché à travailler ce support. Ainsi, Fontana fend la toile pour dénoncer l'illusion de la peinture et rappeler la matérialité du support et Simon Hantai plie le support. L'enseignant amènera les élèves à investir l'ensemble du support (bien souvent, les élèves dessinent dans un espace réduit, sans prendre en compte l'ensemble de la feuille) et à y prêter attention et à en prendre conscience (une feuille de papier noir cartonné ne permet pas le même travail qu'une feuille de papier de soie blanche). Encore une fois, il s'agit d'ouvrir l'élève à la diversité pour lui permettre d'investir son projet.

Pour prêter attention au **support**, l'enseignant en variera :

- **les formes** : l'élève, habitué au format rectangulaire, pourra travailler sur des supports ronds tels les tondos, carrés, des supports déchirés ou découpés suivant des formes aléatoires, des supports détournés : végétaux, sols, murs, vitres, des supports en volume (objets, piliers, mobilier, etc.) ;
- **les matières** : l'élève, habitué au papier blanc et lisse sur lequel il écrit, disposera de papiers plus ou moins épais, de couleurs variées, de cartons lisses ou ondulés, de papier de soie très fragile, de papiers de récupération telles de vieilles enveloppes kraft, de calque, de papier froissé, de cartoline, papier buvard, contre-plaqué, tissus, plastiques, papier lisse mais également de supports souples dans lequel il pourra graver (feuille de métal, caoutchouc, argile, etc.) ou auquel il devra s'adapter (tissus, toile de jute, etc.) ;
- **les formats** : l'élève, habitué au format 17 x 22 ou 21 x 29,7 de la feuille de cahier, sera amené à investir des formats plus petits, voire extrêmement petits (dessiner sur un carré de 2 x 2 cm) ou sur des formats plus grands, tels que le format "raisin" 50 x 65 cm, mais également toute la diversité des formats qui l'obligeront à s'organiser : aux dimensions de la table ou de sa moitié, sur une feuille placée sur des tables regroupées obligeant à partager l'espace, voire à changer de posture (se mettre debout pour peindre, placer le support à la verticale, etc.) ;
- **la position** : verticale, horizontale..., fixe ou mouvante.

SUPPORT : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 2

La représentation du monde

- Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions.

L'expression des émotions

- Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques.

SUPPORT : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 3

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

- **Les effets du geste et de l'instrument** : les qualités plastiques et les effets visuels obtenus par la mise en œuvre d'outils, de médiums et de supports variés(...).
- **La matérialité et la qualité de la couleur** : la découverte (...) des effets induits par (...) les supports, les mélanges avec d'autres médiums (...).

Outils

Les outils sont ceux du quotidien de l'élève (pinceaux, crayons de papier, stylos bille, etc.), ceux plus spécifiques (brosses, couteaux, spatules, tubes, pot, calames, fusains, plumes, pastels gras, mines graphites, etc...), ceux détournés (main, charbon de bois, brosses variées, plumes d'oiseau, craies à tableau, etc.) ou inventés (raclettes, morceaux de carton fort, pinceau rallongé par une baguette, etc.). Ils peuvent déposer de la matière (pinceau), ou creuser, graver (baguette de bois...). Tout comme le peintre Soulages qui « conçoit ses couteaux à peindre avec des morceaux de semelle de cuir, des raclettes de caoutchouc, de vieux pinceaux rigidifiés par la peinture, des tiges de bois, des planches brisées, toutes échardes dehors, d'autres encore entourées de chiffons... », l'élève est invité à créer ses propres outils et en observer les traces.

OUTILS : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 2

La représentation du monde

- Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter.
- Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions.

OUTILS : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 3

La matérialité de la production plastique et la sensibilité aux constituants de l'œuvre

- **Les effets du geste et de l'instrument**

Temps

Dans les programmes de cycles 2 et 3, le temps est étroitement lié à la narration. **La narration est l'acte de langage par lequel on raconte quelque chose. Les éléments du langage des arts plastiques permettent ainsi de raconter de manière visuelle.** La relation entre narration et temps semble évidente lorsqu'il s'agit d'un film, d'une vidéo ou d'une bande

dessinée. On accordera ainsi une attention spécifique aux effets que produisent l'accélération, le ralentissement sur la narration. On pourra également évoquer la Tapisserie de Bayeux, 70 mètres de long, réalisée au XI^e siècle qui retrace l'histoire mouvementée de la conquête du trône d'Angleterre par Guillaume le Conquérant. **Dans le cas d'une image fixe, le spectateur (re)construit mentalement le récit**, à partir d'une répétition de formes, la mise en scène de personnages, le hors champ, une action arrêtée, une profusion de détails, une succession d'événements, l'organisation dans l'espace de l'œuvre etc. Il est possible également de faire cohabiter plusieurs temps dans un même espace, comme cela est l'usage dans les représentations du Moyen Âge. Le temps représenté dans l'œuvre peut être suggéré par un mouvement, la vitesse, par une répétition d'un même personnage évoquant un déplacement (dans les œuvres du mouvement futuriste, par exemple). Le temps peut être arrêté tel un instantané photographique (*Le Sacre de Napoléon*, David 1806-1807). L'œuvre peut rendre compte de moments fugaces (*Série des Meules*, Monet, plus d'une vingtaine de toiles vers 1890). **Le temps est également celui de la création de l'œuvre, pouvant être rendu lisible par l'artiste.** Il est également **celui qui s'écoule depuis la création de l'œuvre**, qui peut occasionner des changements, parfois voulus comme dans certains bâtiments en architecture par exemple ou encore des altérations nécessitant une restauration. **Le temps est celui de la contemplation de l'œuvre par le spectateur.**

TEMPS : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 2

La narration et le témoignage par les images

- Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner.

TEMPS : CETTE NOTION DANS LES PROGRAMMES AU CYCLE 3

La représentation plastique et les dispositifs de présentation

- **La narration visuelle** : les compositions plastiques, en deux et en trois dimensions, à des fins de récit ou de témoignage, l'organisation des images fixes et animées pour raconter.

D - Les opérations plastiques définies par Daniel Lagoutte (RITA), Christian Louis (SMOG) ou Patrick Straub (SMIGT : Support, Médium, Instrument, Geste, Technique)

REPRODUIRE	ISOLER	TRANSFORMER	ASSOCIER
Copier, doubler, calquer Photographier, refaire Répéter, multiplier	priver du contexte, supprimer, cacher, cadrer, extraire, privilégier par rapport au contexte, montrer, différencier, enfermer, entourer, emballer, dissimuler, révéler, voiler, dévoiler	Dissocier, effacer, supprimer, fragmenter, ajouter, combiner, inverser, déformer, raccourcir, allonger, compresser, expander, changer d'échelle montrer, suggérer, exagérer changer de technique (outils, supports, couleurs, formats)	Rapprocher, juxtaposer, superposer, alterner, relier opposer, assembler, rassembler, imbriquer, entasser, empiler, accumuler, collectionner

REPRODUIRE	ISOLER	TRANSFORMER	ASSOCIER

SUPPORTS	MEDIUMS
papier : A5, A4, A3 ... différentes tailles, nappe papier, papier journal, papier fabriqué, catalogues, papier kraft (marron et de couleurs...), cartons petits ou grands, bois de récupérations, caquettes, les murs, le sol (pré, cours, la rue, land art) plexiglas, linoléum pas de support pour des mobiles suspendus (air qui nous entoure),	Gouaches, encres, encres ou encres fabriquées à partir de plantes, terres, aquarelles, crayons graphites, crayons de couleurs, crayons aquarelles, fusains/ charbon, pastels secs, craies de trottoirs, pastels gras, craies à la cire, craies de trottoir, encre de chine, encres de couleur, brou de noix, terres broyées...
OUTILS	GESTES
Les doigts, la main, les pieds, les éponges (coupées en 2, 4, 6...selon taille), les pinceaux ronds, les brosses, les spatules, les bâtonnets de glace taillés ou non, les balayettes, les rouleaux, des bâtons, des objets de la nature, des bouchons en liège, des capsules, des couteaux à bout rond, pommes de terre pour tamponner, découpes de polystyrène	Ils sont induits par le support (la grandeur, la forme) et la consigne sous forme de verbes. on pourra dénombrer ceux-ci avec les élèves : Peindre, dessiner, tracer, accumuler, extraire, ajouter, écarter, resserrer, faire des boucles, traverser, couvrir, se promener, gribouiller, percer, couper, rythmer, alterner, ...

SMIGT

Supports	Médiums	Instrument (outils)	Gestes (actions)	Technique
Papier Carton ondulé Papier glacé Isorel Papier kraft Tissus Aluminium Argile Plastiques ...	Peintures : huile, acrylique, aquarelle... Pastels secs, gras Cires colorées Fusains Charbon Feutres ...	Pinceau Spatule Balai Balle Peigne Couteau Fourchette Carton Petite voiture ...	Gratter Frotter Étaler Lancer Projeter Lancer Saupoudrer Verser Déposer ...	Gravure Collage Sculpture Photomontage Estampage Peinture sous verre ...

E - Glossaire Arts Plastiques

A

Abstraction : Qui ne fait pas référence à une réalité extérieure à l'œuvre. L'abstraction géométrique utilise des formes d'apparence géométrique (Joseph Albers, Martin Barré). L'abstraction lyrique privilégie le geste spontané et la tache (Hans Hartung, Georges Mathieu, Jackson Pollock)

Accumulation : Rassemblement, entassement ou arrangement d'un grand nombre d'objets de même nature ou pas. Ce type d'œuvre fut initié en particulier par Arman dans les années 1950/60. .

Anamorphose : Image ou partie d'image volontairement déformée qui retrouve son aspect normal lorsqu'elle est regardée à partir d'un certain point de vue (Les Ambassadeurs de Hans Holbein) ou lorsqu'elle est réfléchie par un miroir généralement courbe (cylindrique ou conique).

Angle de vue : Dans la prise de vue et les œuvres figuratives, ce terme précise la position et la direction de l'objectif ou du regard (voir plongée, contre-plongée). L'angle de vue « normal » suppose l'objectif ou les yeux du regardeur au même niveau que le sujet regardé.

Aplat : Étendue de couleur unie et homogène, sans traces des procédés de fabrication. On peut trouver des aplats dans une peinture ou une estampe par exemple.

Art : Démarche qui conduit à la création d'œuvres humaines singulières, relevant de l'artifice et non de la nature et visant à toucher la sensibilité, plus ou moins en relation au plaisir esthétique. L'art est le produit des pratiques sociales et des modes de productions de son époque. Il intègre sans cesse de nouveaux matériaux, de nouvelles techniques, de nouvelles attitudes. 2. Ces œuvres elles-mêmes. Historiquement, l'art contemporain succéda à l'art moderne à partir des années 1960. Art actuel : l'art en train de se faire, l'art d'aujourd'hui.

Art conceptuel : Courant artistique des années 1960 issu de l'art minimal. L'objet d'art n'y est pas considéré pour sa forme mais pour ce qu'il signifie. Le discours devient matériau de la pratique (Joseph Beuys, Joseph Kosuth).

Les **arts plastiques** sont, dans un sens commun, le regroupement de toutes les pratiques ou activités donnant une représentation artistique, esthétique ou poétique, au travers de formes et de volumes.

Arts visuels : On appelle arts visuels les arts qui produisent des objets perçus essentiellement par l'œil. La notion englobe les arts plastiques traditionnels, auxquels s'ajoutent les techniques nouvelles : numérique, etc

Assemblage : l'assemblage est un procédé de réalisation en trois dimensions qui consiste à assembler différents objets trouvés. À distinguer du collage, qui s'élève en plus ou moins faible relief ; le papier collé est un collage parmi d'autres.

Autoportrait : Portrait de soi-même. Dans les arts plastiques, comme tout portrait, un autoportrait peut être ressemblant et donner à voir l'aspect extérieur de l'auteur (son apparence visible) ou au contraire donner à voir des aspects de son intimité, de son esprit, de son affect, de sa mémoire, de ses goûts, de sa culture, etc. Alors, il ne « copie pas le visible, il rend visible » (citation de Paul Klee définissant l'art en général, mais qui peut éclairer cette définition).

B.

BD ou bande dessinée : Séquence généralement narrative d'images associées à des éléments textuels et graphiques. Présentée sous forme de planches, elle est imprimée en séries pour la presse ou des albums. La BD obéit à des codes. Elle comporte ou non des bulles (phylactères) et des onomatopées. Les images appelées vignettes sont séparées par un espace régulier. Souvent les couleurs sont en aplat, tramées. Les formes sont cernées de noir (technique de la quadrichromie). La bande dessinée contemporaine montre que ce n'est pas toujours le cas (Enki Bilal, Jacques Tardi). Le contenu et l'organisation des vignettes sont liés aux exigences du récit (voir narration). Le neuvième art a son festival à Angoulême.

Baroque : 1. Tendances artistiques caractérisées par la courbe, le contraste lumineux, le trompe-l'œil et les effets de mouvement. Né en Italie, le baroque se développe entre la Renaissance et le néo-classicisme dans les pays catholiques de l'Europe et de l'Amérique latine. 2. Par extension, l'adjectif baroque signifie alambiqué, exagérément décoratif, bizarre, comme la perle irrégulière à l'origine du mot.

Bas-relief : Sculpture dont les formes se détachent légèrement du support. Dans le haut-relief, les formes sont presque indépendantes du support, presque en ronde-bosse comme la sculpture.

Bidimensionnel : Caractérisé par la planéité, l'absence de profondeur ou de relief réels. L'espace littéral d'une œuvre bidimensionnelle est à deux dimensions.

C

Cadrage : 1. Limites de la prise de vue ou de l'image. 2. Opération qui consiste à choisir ces limites : cadrage large, en plan d'ensemble, plan serré, en plan rapproché, plan américain, gros plan, très gros plan, insert, etc.

Cadre : Objet qui isole le champ de l'œuvre bidimensionnelle de l'espace environnant. Quelques exemples : tour ou bordure d'un tableau, d'une vignette de bande dessinée, d'une photographie, d'un bas-relief.

Cadrer : Choisir les limites de la prise de vue ou de l'image (photographie, cinéma, vidéo, etc.) ou son contenu.

Camaïeu : Œuvre dont la palette est composée de différents tons d'une même couleur (une peinture en camaïeu de bleu). Le camaïeu de gris est appelé grisaille.

Cerne : Trait d'épaisseur variable qui délimite une forme en la circonscrivant. Dans la bande dessinée, le cerne est généralement noir (Fernand Léger, Pierre Alechinsky, Hervé Di Rosa).

Champ : 1. Portion de l'espace saisie par un œil immobile, un appareil de prise de vue ou un appareil optique. 2. Pour ces deux derniers, la profondeur de champ est la zone de netteté située à l'avant et l'arrière du point de l'espace où se fait la mise au point. Elle est liée à la focale de l'objectif lors de la prise de vue ; plus la focale est courte, plus la profondeur de champ est grande. 3. Hors-champ : ce qui est extérieur à l'espace englobé par l'image est situé hors-champ. Au cinéma les sources de bruits ou de paroles seulement audibles sont hors-champ. Le contre-champ est la portion de l'espace opposée à celle qui est photographiée ou filmée, située exactement derrière l'appareil de prise de vue. Un dialogue entre deux personnages peut être filmé alternativement en champ/contre-champ.

Clair-obscur : En peinture ou photographie, répartition contrastée des ombres et des lumières qui produit souvent un effet dramatique (Georges de La Tour, Le Caravage).

Cohérence plastique : Ce qui crée des rapports logiques entre les différents éléments d'une œuvre.

Collage : Procédé consistant à fixer sur un support des fragments de matériaux, hétérogènes ou non, en particulier des papiers découpés. Ce geste imaginé par les cubistes dans les années 1910 fut fondamental dans l'art du XXe siècle ; il est également utilisé dans d'autres domaines (musique, littérature) et remis en avant par l'infographie. Une de ses pratiques insiste sur le rapprochement, la juxtaposition des images (surréalistes avec Max Ernst) ; une autre insiste davantage sur la violence d'impact du matériau et sur les possibilités poétiques et formelles qu'elle libère (Hans Arp, Gaston Chaissac, Georges Dubuffet, Karl Schwitters).

Collection : 1. Ensemble d'éléments possédant un point commun. 2. Ensemble des œuvres d'art possédées par un musée (les musées nationaux et les FRAC conservent les collections publiques) ou un collectionneur privé.

Composition : Organisation hiérarchisée d'un espace bi ou tridimensionnel qui tient compte du format dans lequel elle s'inscrit (différent en cela de la structure) et dont le tout est davantage que la somme des parties qui la constituent.

Constituants plastiques : Éléments plastiques et leurs interactions qui produisent du sens au sein d'une œuvre.

Contraste : Antagonisme entre deux aspects d'un système. Ainsi dans une œuvre, opposition entre deux couleurs, valeurs, dimensions, formes, matières, etc.

Contre-plongée : Angle de vue tel que le sujet photographié ou filmé, peint, dessiné, etc. est perçu depuis un point situé audessous de lui. La contre-plongée donne l'impression que ce sujet nous domine (Les plafonds en trompe-l'œil de Véronèse ou Le Tintoret à Venise ; très utilisé dans les films d'Orson Welles comme La soif du mal).

Corps : Figuré (nu ou vêtu) ou en acte (performance), le corps humain est un sujet récurrent en art. Il est parfois même un instrument (pinceau vivant dans une anthropométrie d'Yves Klein). Tantôt affirmé (action painting, expressionnisme abstrait, tachisme...), tantôt retenu, voire nié à dessein (hyperréalisme), tantôt objet (support), tantôt sujet agissant, le corps de l'artiste au travers de son geste joue un rôle déterminant dans la création picturale. On parle aussi du corps de la peinture, de sa matérialité expressive.

Croquis : Dessin rapide. Le croquis se distingue du schéma, du dessin élaboré, de l'esquisse, de l'épure, de l'ébauche : voir définitions.

Cubisme : Mouvement artistique initié principalement par Georges Braque et Pablo Picasso, qui vise à une simplification des formes et la volonté de donner simultanément à voir le plus possible d'aspects de ce qui est figuré. Analytique (1909 -1912), il se caractérise par un nombre limité de couleurs comme le gris, le bistre, le brun, le blanc, puis synthétique (1912 – 1918), il réintroduit la couleur.

Culture : Ensemble des pratiques et connaissances humaines, sociales, religieuses, etc. partagées par un groupe ou une société donnés, qu'il fédère. Si le sens commun évoque surtout les pratiques artistiques (arts plastiques, musique, théâtre,

D.

Découpage : 1. Action d'extraire un élément en le taillant selon son contour ou action de morceler un ensemble. 2. Une œuvre réalisée avec cette action.

Dégradé : Affaiblissement progressif et continu d'une couleur ou d'une valeur.

Dessin : Mode d'expression plastique (souvent sur un support bidimensionnel) qui privilégie le graphisme et la ligne, éventuellement la valeur, plutôt que la couleur. Le dessin n'est pas lié à l'utilisation de moyens matériels particuliers : pour réaliser les traces graphiques qui le caractérisent sont utilisables tous types de supports (feuille de papier, textile, une partie du corps humain, un désert, un lac, un paysage, l'écran de l'ordinateur, etc.) comme tous types d'outils ou de matériaux (crayon, mine de plomb, fusain, fil brodé, tube néon, cailloux alignés, pelle mécanique pour creuser le sol, logiciel graphique, etc.). Les fonctions du dessin sont multiples : représentation du réel ou d'un imaginaire, études de détail ou d'ensembles, recherches dans l'élaboration d'un projet, pratiques ludiques et aléatoires... (Voir esquisse, croquis, ébauche, épure, schéma).

Détournement : Procédé artistique qui consiste à s'approprier une œuvre ou un objet et à l'utiliser pour un usage ou une représentation différent de l'usage ou la représentation d'origine.

Diptyque : Œuvre constituée de deux volets matériellement solidaires ou non (polyptique à deux panneaux).

E.

Écart : Ce qui sépare deux choses, par exemple la différence (ou distance) entre la perception visuelle d'un objet et son image photographique ou picturale.

Empâtement : Dans une peinture, endroit où la matière colorée est accumulée en épaisseurs produisant un relief visible (Otages de Jean Fautrier).

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

Espace : Lieu d'investigation de l'artiste, comme un espace bidimensionnel, un espace tridimensionnel ou encore un espace social ou culturel. Dans une œuvre figurative en deux dimensions, l'espace littéral du support est à distinguer de l'espace suggéré ou figuré. Peut être envisagé notamment comme matériau de la sculpture et l'architecture, comme « dimension du réel à expérimenter », comme dimension « de l'interaction entre l'œuvre et le spectateur ».

Exposition : Action qui consiste à placer intentionnellement sous le regard du public, notamment dans les galeries et les musées

Expressionnisme : Tendence artistique valorisant l'intensité de l'expression jusqu'à la déformation du sujet représenté : formes éclatées, couleurs contrastées, violence de la touche. Peut-être figuratif (notamment au début du XX^e siècle avec le fauvisme : Maurice de Vlaminck, Kees Van Dongen et l'expressionnisme allemand : Emil Nolde, Ernst Ludwig Kirchner) et abstrait (entre 1945 et 1970 aux USA : Jackson Pollock, Arshile Gorky). L'expressionnisme s'est développé dans le cinéma (Friedrich Wilhelm Murnau, Fritz Lang).

F.

Fiction : Invention, création qui doit davantage à l'imagination qu'à la réalité. Exemples de films de fiction : fantastiques, d'aventure, de science-fiction ou d'anticipation, policiers, d'espionnage, dramatiques, chantés et comédies, comédies musicales, westerns.

Flou : Ce qui n'est pas net ou précis et qui semble vaporeux, brouillé, comme perçu au travers d'un brouillard.

Format : 1. Le format est caractérisé par une forme (rectangle, carré, ovale, etc.), des dimensions, des proportions (rapport entre les dimensions) et une orientation (vertical, horizontal, oblique, etc.). Dans le commerce, on trouve certains formats standards. Quelques exemples : les formats « paysage » ou « figure » (châssis des tableaux) ; A4, raisin, grand aigle (papier) ; 18x24 cm (papier photographique), 6x6 cm ou 24x36 mm (pellicule photo argentique) ; « Hi.8 », « VHS » (vidéo) ; « 8 », « super 8 », « 16 » ou « 35 » mm (pellicule dans le cinéma traditionnel). 2. En informatique, le format des données est la manière utilisée pour représenter des données sous forme de nombres binaires. Il est reconnaissable par son extension, généralement rendue visible par un point suivi de trois lettres après le nom du fichier (par exemple « .txt » ou « .doc »).

Fragmentation : 1. Action de (se) morceler, de (se) diviser. 2. Le résultat de cette action.

Futurisme : Mouvement artistique essentiellement italien, né à Paris avec le Manifeste du futurisme en 1909 de Marinetti, qui exalte la vitesse, le mouvement, la civilisation urbaine, le modernisme sous toutes ses formes, même les plus violentes (Gino Severini, Giacomo Balla, Umberto Boccioni). Un cubo-futurisme existe en Russie entre 1910 et 17 (Casimir Malevitch, Vladimir Maïakowski).

G.

Geste : 1. Mouvement du corps au cours de l'acte créateur, notamment pictural (geste impulsif de l'action painting). Ce peut être aussi celui d'un personnage dans un portrait ou une statue. 2. Attitude ou pratique qui consiste à s'approprier des moyens liés à l'usage de matériaux, d'outils, de supports, etc.

Gif : Format d'image fixe ou animée et muette dédié à la toile (Internet).

Graphisme : Manière individuelle particulière d'écrire ou de tracer des lignes, voire des signes répétitifs.

Gros plan : Vue rapprochée, image grossie, cadrage très serré ; le gros plan d'un détail est aussi appelé insert (Voir plan et cadrage).

H.

Happening : Manifestation artistique des années 1960, héritière des interventions futuristes, constructivistes ou dadaïstes. Ces événements publics organisés, plutôt théâtraux, utilisent toutes sortes de techniques (musique, danse, peinture, etc.), souvent le corps, et peuvent transformer l'environnement.

Hétérogène : Disparate, hétéroclite, constitué de parties ou d'éléments de natures différentes. L'hétérogénéité des œuvres est l'une des caractéristiques de l'art depuis le début du XXe siècle. La juxtaposition et l'assemblage rompent avec l'unité des œuvres du passé (Robert Longo).

Hyperréalisme : Art visant une amplification de la vision photographique (en allemand : photoréalisme) au travers d'œuvres « sur-imitant » le réel. Les œuvres sont souvent réalisées, en peinture, à partir d'images projetées agrandies (Chuck Close, Malcolm Mac Morley), en sculpture, à partir de moulages, avec ajouts de peinture et de matériaux ou objets qui renforcent l'illusion et l'impression de réalité (John De Andrea, Duane Hanson).

I.

Iconographie : 1. Ensemble des images contenues dans une œuvre (publication, œuvre peinte, etc.) ou d'illustrations accompagnant une exposition. 2. Ensemble des représentations d'un même thème, d'un même sujet, et, plus largement étude descriptive et interprétation d'œuvres relevant des arts visuels figuratifs.

Image : Représentation d'un réel ou d'un imaginaire. Les images peuvent être de natures différentes : images iconiques (figuratives) et aniconiques (non figuratives) ; images fixes (photographies, peintures) et images animées (films, vidéo) ; images matérielles (qui ont une réalité concrète) et images immatérielles, dites parfois virtuelles (qui n'existent que par une projection lumineuse ou un effet optique par exemple). Elles peuvent avoir différents statuts : images artistiques, documentaires ou de communication visuelle par exemple ; différents modes de fabrication : images photographiques, peintes ou numériques, etc., ainsi que différents modes de diffusion : livre, affiche, internet, etc. Image d'Épinal : estampe populaire vendue au XIXe siècle par les colporteurs, dont Épinal s'est fait une spécialité ; par extension, présentation simpliste et naïve d'un fait.

Impressionnisme : École artistique française de la seconde moitié du XIXe siècle en rupture avec l'académisme, qui devrait son nom à Impression, soleil levant de Claude Monet. L'impressionnisme privilégie la peinture de plein air, sur le motif, la notation d'impressions fugitives, la mobilité des phénomènes lumineux plutôt que l'aspect stable et conceptuel des choses (Claude Monet, Auguste Renoir, Alfred Sisley, Camille Pissaro, Gustave Caillebotte).

Incrustation : En infographie, procédé qui permet d'intégrer un fragment d'image à une autre image.

In situ : Se dit d'une œuvre réalisée en fonction d'un lieu auquel elle est destinée et sur lequel elle réagit (expression proposée par Daniel Buren : « en situation »). Depuis les années 1960, les artistes de l'art minimal, du land art, de l'art néo conceptuel, les vidéastes, les installateurs, etc. ont particulièrement développé la création in situ (exposition Monumenta 2008 de Richard Serra au Grand Palais).

Installation : 1. Disposition de matériaux et d'éléments divers dans un espace. 2. Œuvre ainsi obtenue. 3. Mode d'expression artistique apparue au troisième tiers du XXe siècle .

L.

Land art : Mouvement artistique dont les protagonistes interviennent directement sur le paysage comme matière première en y imprimant des marques souvent éphémères. L'œuvre se développe par étapes : projet, préparations, action, traces de l'action (Christo et Jeanne-Claude, Richard Long, Dennis Oppenheim, Robert Smithson).

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

Lumière : Ce qui rend les choses visibles, ce qui éclaire. C'est aussi la représentation de la lumière dans un tableau (lumière et ombres, voir clair-obscur, Le Caravage). La lumière réelle est un matériau courant dans l'art contemporain, utilisé dans l'espace littéral de l'œuvre : sculptures luminocinétiques, environnements, installations, vidéos (Mario Merz, Bruce Nauman, James Turrell).

M.

Matérialité : Ensemble des caractéristiques physiques d'un objet ou d'une œuvre.

Matériau : Ce qui constitue ou est destiné à constituer une œuvre. Matériel : 1.

Le matériel, c'est l'ensemble des supports, outils, matériaux utilisés pour œuvrer. 2. L'adjectif « matériel » caractérise ce qui est visible et perceptible par les sens.

Matière : 1. Substance constitutive d'une chose. 2. L'aspect de surface appelé « effet de matière » ou texture : une matière lisse, rugueuse, brillante ou empâtée par exemple.

Mise en abîme (ou abyme) : Structure d'une image ou d'une œuvre qui contient cette image ou cette œuvre elle-même en représentation (exemple connu : « la boîte de fromage sur la boîte de fromage sur la boîte de fromage... »). Concerne parfois une technique (un film dans le film).

Monochrome : Qui n'a qu'une seule couleur. La peinture monochrome est devenue une catégorie artistique au XXe siècle (Yves Klein).

Monotype : Œuvre unique, car non reproductible à l'identique, réalisée par l'estampage sur un support d'une matrice peinte avec des encres typographiques, de la peinture à l'huile, etc.

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 pour désigner une tendance artistique partagée par un certain nombre d'artistes (mouvement minimaliste, mouvement conceptuel). – Dans les œuvres qui laissent apparaître le geste de l'artiste. – Dans les œuvres figuratives qui représentent le mouvement par des conventions graphiques ou picturales. – En mécanique, en chorégraphie, en art cinétique, etc., où la notion de mouvement est liée à un changement continu de position dans l'espace.

Multimédia : Science de l'information traitant des documents contenant du texte, des images et du son (l'adjectif multimédia est invariable en genre, variable en nombre).

Musée : Lieu culturel de conservation du patrimoine, qui abrite des collections, dont généralement une partie est accessible au public, une autre étant dans les réserves ou prêtée pour des expositions temporaires. Il est sous la responsabilité de conservateurs. Le musée organise des expositions temporaires avec ses propres œuvres ou des œuvres empruntées et possède souvent une structure utile à la recherche (bibliothèque, salles de conférences, ateliers éducatifs, librairie, etc.) et à la diffusion efficace des œuvres auprès des publics et visiteurs potentiels.

N.

Narration : Suite de faits articulés dans le temps entre un début et une fin, avec des ellipses (le non-dit, les vides entre deux temps narrés).

Nature morte : Représentation d'objets inanimés dans des tableaux, photographies ou autres œuvres plastiques. Fréquemment, ces objets sont ceux de la vie quotidienne : fleurs, fruits, poissons, coquillages, ustensiles culinaires, outils, etc. La nature morte intègre souvent une allégorie : par exemple un papillon, représentant symbolique de l'aspect éphémère de toute vie (peinture hollandaise du XVIIe siècle). Dans l'art depuis le XXe siècle, certaines natures mortes sont la présentation de ces objets réels organisés.

Nuance : Variation, degré différent d'une couleur saturée (pure) et voisine d'autres nuances. Par exemple un bleu violacé et un bleu vert sont deux nuances de bleu.

O.

Opacité : Caractéristique de ce qui ne laisse pas passer la lumière. Dans une gouache, une couche de peinture de consistance couvrante est opaque.

Organiser : Arranger dans un but donné, par exemple classer, ranger, hiérarchiser, aligner, décaler en quinconce.

P.

Palimpseste : Au Moyen-Âge, parchemin (en peau animale tannée) réutilisé après effacement par ponçage du texte manuscrit devenu obsolète et dans lequel des traces du texte disparu demeurent partiellement encore visibles. Par extension, le mot désigne tout objet construit successivement par destruction et reconstruction en laissant transparaître l'historique des traces du passé.

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.

Pénétrable : Type d'œuvre dans laquelle le spectateur peut entrer, la modifiant alors aux plans visuel et sonore par son passage et ses gestes. Comme les manipulables de plus petites dimensions, les pénétrables impliquent l'action des spectateurs (Jesús-Rafael Soto).

Performance : Ensemble des activités artistiques fondées sur les attitudes, les mises en scène devant un public et pouvant faire intervenir notamment le corps de l'artiste, le son, la danse et la vidéo. De durées variables, souvent éphémères, elles sont toutefois connues grâce à des traces qui en témoignent telles que photographies, films, vidéo, voire vestiges des performances (Gina Pane). L'auteur de performances est un performer (Chris Burden, Yoko Ono et les artistes de Fluxus).

Perspective : Ensemble des règles conventionnelles et codifiées qui permettent de représenter un espace tridimensionnel ou des parties de cet espace sur un espace bidimensionnel perpendiculaire à l'axe du regard. Subjectives, ces règles sont variables dans le temps, l'espace, et selon les fonctions des représentations. Quelques exemples : La perspective axonométrique, avec des lignes de fuite parallèles, est utilisée en architecture, pour le dessin industriel et dans une partie de l'art oriental. Dans la perspective byzantine, avec des fuyantes divergentes, les objets se présentent comme vus depuis le fond de l'espace figuré (par exemple depuis le regard d'un saint personnage regardant le spectateur : La Vierge et l'enfant à Sainte Sophie, Istanbul). La perspective conique, avec des fuyantes convergeant sur la ligne d'horizon située au niveau du regard est utilisée dans l'art européen à partir de la Renaissance. En peinture on parle aussi de perspective atmosphérique, liée à l'utilisation de la lumière et de la couleur.

Plan : 1. Représentation graphique d'un ensemble de constructions, d'un bâtiment, d'une machine, d'une ville, etc. En architecture, le plan libre refuse la prédétermination des formes et des fonctions de l'espace intérieur à construire et ne prévoit en conséquence que la structure, par exemple les dalles, les piliers, les murs-rideaux (concept important dans l'œuvre de Le Corbusier). 2. Dans la perspective, les plans sont des surfaces parallèles, échelonnées, fuyantes ou frontales (c'est-à-dire perpendiculaires à l'axe de vision du spectateur). 3. Dans la prise de vue ou la bande dessinée, le plan correspond à un cadrage : plan général, d'ensemble, moyen, américain, rapproché, gros plan, très gros plan et insert. L'arrière-plan est la partie de l'espace située derrière l'élément principal de l'image. 4. Au cinéma, le plan est l'unité du film enregistré en une seule prise de vue. Un ensemble de plans constitue une séquence, l'ensemble des séquences constitue le film. Un plan fixe est tourné avec la caméra immobile. On appelle plan-séquence une séquence filmique composée d'un seul plan tourné en continu. Un très célèbre plan-séquence dure tout le film La corde d'Alfred Hitchcock, à très peu de détails près. Un plan subjectif projette le spectateur dans l'action : l'objectif est situé au niveau des yeux d'un des protagonistes du film, suit leur mouvement et montre ce qu'il regarde.

Point de vue : 1. Endroit d'où l'on perçoit un objet, un personnage, un paysage, etc. 2. Notion centrale liée à la représentation de l'espace dans la perspective classique avec un point de vue unitaire. Dans la modernité, la multiplicité des points de vue, la perte de la frontalité, la production de séries, 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. Ainsi la question est-elle parfois centrale dans les œuvres de Georges Rousse ou Felice Varini.

Polychrome : Multicolore.

Polyptyque : Ensemble de panneaux peints, sculptés en bas-relief, photographiques, etc. reliés entre eux ou présentés ensemble. Traditionnellement, les polyptyques comprenaient des volets double-face et pouvaient se voir ouverts ou fermés (Le Retable d'Issenheim de Matthias Grünewald).

Portrait : Représentation ou présentation d'une personne dans une réalisation plastique. En arts plastiques un portrait peut être mimétique et donner à voir l'aspect extérieur du modèle, son apparence visible. L'exemple le plus caractéristique est le portrait photographique qui se veut neutre (portrait d'identité aux normes iso). Cependant, il peut montrer davantage (Vincent Van Gogh) ou encore, au contraire, ne donner à voir que des aspects personnels de l'intimité du modèle, de son esprit, de son affect, de sa mémoire, de ses goûts, de sa culture, etc. sans rien dévoiler de son physique (Portrait d'Iris Clert par Arman).

Prélèvement : Extraction d'un élément à partir d'un tout.

Présentation : Manière de donner à voir une œuvre, qui implique des choix techniques lors de la réalisation et des choix de mise en espace ou mise en scène pour l'exposition ou la diffusion. Question devenue fondamentale dans l'art des XXe et XXIe siècles.

Présenter : Donner à voir, désigner, porter à la connaissance, mettre en valeur, exposer.

Projet : Terme récurrent dans le domaine pédagogique comme dans celui de l'art. 1. En arts plastiques, il désigne la conception d'une œuvre en devenir ou bien l'ensemble des traces préparatoires d'une œuvre (un projet de Christo et Jeanne-Claude). 2. En architecture, c'est l'ensemble des données formelles (croquis, maquette...) et financières (devis) concernant la future construction d'un bâtiment.

Q.

Quadrichromie : Procédé d'imprimerie permettant d'obtenir une multitude de couleurs à partir de « quatre couleurs » : trois primaires (cyan, magenta et yellow) et le noir.

R.

Ready-made : Catégorie d'œuvres inventée par Marcel Duchamp qui relèvent de la seule appropriation d'un objet de l'environnement quotidien par l'artiste et non pas de sa fabrication.

Réalité augmentée : Par système de réalité augmentée, on entend un système informatique qui rend possible la superposition d'un modèle virtuel 3D ou 2D à la perception que nous avons naturellement de la réalité. Le concept de réalité augmentée vise donc à compléter notre perception du monde réel, en y ajoutant des éléments fictifs, non perceptibles naturellement.

Relief : 1. Œuvre comportant des éléments qui se détachent plus ou moins d'une surface (bas-relief égyptien sculpté sur une colonne). 2. Le relief caractérise la présence d'une troisième dimension dans un objet globalement plan. Il est intermédiaire entre le plan (deux dimensions) et la ronde-bosse de la sculpture (trois dimensions). Ainsi est-il plus prononcé dans le haut-relief que dans le bas-relief.

Représentation : 1. La représentation consiste à faire apparaître l'image d'un objet, d'un personnage, d'un paysage, d'un concept, etc. 2. Action de montrer un spectacle devant un public.

Reproduction : Copie à l'identique ou ressemblante d'un original (peinture, image, sculpture, etc.) en un ou plusieurs exemplaires par un procédé technique particulier comme la photographie, la photocopie, la sérigraphie, le moulage, le copier-coller en informatique, etc.

Ressemblance : Ce qui permet d'établir un lien entre deux choses parce qu'elles ont de nombreux points communs, comme un objet et l'image de cet objet.

Rythme : Ce qui, par l'alternance de temps ou d'éléments forts et de temps ou d'éléments faibles, fait naître un mouvement particulier dans une œuvre artistique : musicale, picturale, sculpturale, cinématographique, poétique, etc.

S.

Schéma : Représentation fonctionnelle extrêmement simplifiée, souvent géométrique. Le schéma n'est ni le croquis, ni le dessin abouti, ni l'esquisse, ni l'épure (voir définitions).

Sculpture : Œuvre tridimensionnelle (bas-relief, haut-relief, ronde-bosse) obtenue par modelage (terre, pâte à modeler par exemple), par taille directe (marbre, bois, pierre, ivoire), par moulage (bronze, matériaux synthétiques) ou par assemblage (matériaux rendus solidaires). La sculpture contemporaine intègre des formes nouvelles comme des performances (Sculptures vivantes de Gilbert et Georges) ou des installations.

Série : Ensemble ou suite d'éléments de même nature ou possédant des points communs (portraits, images, objets, etc.). C'est une suite hiérarchisée ou non, par opposition à la suite ordonnée qui constitue une séquence.

Structure : Organisation d'éléments indépendante de leur quantité et de leur environnement dans laquelle c'est le mode de combinaison qui prime.

Support : Surface ou matière qui reçoit la trace d'un outil ou sur lequel sont déposés des matériaux comme une couche de peinture, d'encre ou de pigments, ou encore des éléments tridimensionnels. Dans le langage technique, on parle de supportile. Un support peut être passif (neutre, il se fait oublier), actif (il modifie la trace de l'outil ou le matériau) ou encore productif (il produit lui-même la trace, par exemple lors d'un pliage). En sculpture, le support est un socle.

T.

Tableau : 1. Support plan d'une peinture généralement verticale. 2. Cette œuvre elle-même.

Texture : 1. État d'un matériau tissé. 2. Effet de matière ou qualité de surface

Touche : Trace laissée par l'outil (pinceau, brosse) sur le support au cours de l'acte pictural ; la conséquence du geste du peintre. Terme assez voisin de « facture picturale » (facture ou touche néo-impressionniste).

Trace : Signe, indice, empreinte ou vestige qui témoigne du passage de quelqu'un ou de quelque chose (la trace du pinceau sur le papier, de l'escargot sur le carrelage).

Translucidité : Caractéristique de ce qui laisse passer la lumière, mais ne permet pas de distinguer nettement ce qui est derrière. Sont translucides le verre dépoli, le papier calque, un voilage, une trame fine, une couche de peinture qui laisse deviner la couleur du support ou de la couche picturale inférieure, etc.

Transparence : Caractéristique de ce qui laisse passer la lumière et permet de voir nettement ce qui est derrière. Exemples de matériaux transparents : le verre, le Plexiglas, le cristal, le rhodoïd.

Tridimensionnel : Ce qui se développe dans les trois dimensions de l'espace. Un objet tridimensionnel possède une largeur, une profondeur et une hauteur.

Trompe-l'œil : Peinture qui utilise des effets, notamment ceux de la perspective, pour créer une illusion de relief, de profondeur, etc.

V.

Valeur : Terme qui désigne le degré de luminosité d'une couleur ou d'un gris. On parle de valeur claire, de valeur sombre. Pour comparer les valeurs de couleurs différentes, il est possible d'imaginer ou de vérifier par l'expérience en quel gris ces couleurs se transformeraient dans une image noir et blanc.

Vanité : Œuvre, souvent picturale, qui exprime notamment l'idée que tout est mortel ici-bas.

Z.

Zoom : En photographie et au cinéma, effet de travelling obtenu sans mouvement d'appareil grâce à l'optique. Seule l'ouverture de l'objectif change de manière progressive et continue.

<http://www.notredamereims.com/arts/oeuvre/glossaire.pdf>

F - Pistes pédagogiques albums

Des albums intéressants pour une approche croisée arts du langage, arts visuels (liste non exhaustive)

Types d'illustrations	Livre (titre, auteur, illustrateur)	Types d'écrits	Travail de l'illustrateur (technique utilisée, couleurs, matériaux)	Pistes de travail en classe à partir de ce(s) livre(s)
PHOTOGRAPHIES	« Le tireur de langue » Anthologie de poèmes insolites, étonnant ou carrément drôles, Jean-Marie Henry, Sculptures Roland Roure, Photographies de Yann Bouvier, Editions Rue du Monde, 2000	Anthologie de poèmes, insolites	Travail en volume... des installations, petites sculptures en papier mises dans un décor	Utilisation de photographies Création de personnages en volume à partir de papiers pliés, fendus,...
	« Le petit théâtre de pierre », Michelle Daufresne, éditions du Bilboquet, 2006	Histoire inventée avec à chaque page un personnage différent, créée à partir de galets personnifiés	Photographies de petites installations	Utilisation de photographie d'objets, Création de personnages à qui on donne un nom et que l'on imagine ensuite dans une histoire
	« Tête de pioche », Albin Michel Jeunesse, 2009	Objets de la vie courante pris en photo noir et blanc à qui on peut ajouter des éléments pour les transformer en personnages (stickers repositionnables)	Photographies en noir et blanc Gommettes repositionnables à ajouter	Les photographies constituent un bon support de création tant pour imaginer des textes que des personnages.
	« L'autre Gulli Lapin – Histoire d'une erreur sur la personne », Mo Willems », Editions Kaleidoscope, 2009	Récit mixte mi bande dessinée avec des bulles, mi texte avec typographie soignée.	Les illustrations sont une combinaison de dessins à la plume et de photos numériques ; la mise en couleur et le sépia des photos ont été réalisés par ordinateur ; les photos ont été	Combiner photographies (de lieux connus comme l'école ou les rues proches) et dessins... Composer une histoire comme une bande dessinée avec des vignettes plus ou moins grandes, réparties sur les

			prises et retouchées par l'auteur.	doubles pages et complétées par des textes.
DESSINS	« L'odyssée du crocodile Daqa », Chantal Pairaud-Lacombe (illustratrice), Bernard Germain-Lacombe (auteur), RMN, 2006	Un crocodile parisien à la retraite cherche ses ancêtres en Afrique, récit ponctué d'images et de reproduction d'œuvres	Dessins crayons et pastels, photographies	Découvrir des œuvres du musée du quai Branly, du musée d'Orsay et du Louvre, Découvrir les fleuves d'Afrique, l'Égypte, en suivant le voyage du crocodile, ... Imaginer une histoire à partir d'une recherche documentaire concernant un animal
	« Il y a encore quelque chose qui cloche » Guy Billout	Aucun écrit	Dessins avec un élément dissonant, « quelque chose qui cloche »	Imaginer un texte Chercher l'élément « qui ne va pas » Travail autour de la notion d'insolite
	« Yapa, le petit aborigène d'Australie », Chrystel Proupuech (conception graphique, texte, illustrations)	Lettre de « Yapa » qui va raconter l'histoire du peuple aborigène + livret d'activité	Dessins proches de l'art aborigène avec des points, des traits, des carrés, des ronds, des feuilles, des lézards, des tortues, des kangourous. Travail avec les couleurs ocre, brun blanc, orange, noir sur un fond en papier kraft Explication de certains codes des peintures australiennes.	Aller chercher des images des peintures aborigènes. Utiliser des supports et des couleurs proches des peintures découvertes. Coder un message à son tour.
	« La chaise bleue », Claude Boujon, L'école des loisirs, Paris, 2008	Récit humoristique : Escarbille et	Dessins simples aux pastels	Imaginer d'autres utilisations de la chaise, d'autres chaises, aller vers la danse, le théâtre

		Chaboudo rencontrent une chaise bleue dans le désert.		avec l'objet inducteur « chaise », chercher des chaises dans l'art, transformer des chaises basiques en chaises d'artistes (Van Gogh, Magritte, Picasso,...)
	« Le sourire de la Joconde », Frédéric Malenfer illustrateur, Jean Guiloineau, conteur, Réunion des musées nationaux, 2002	Histoire contée de Léonard de Vinci et de son tableau	Dessins très simples aquarellés. Tableau reproduit en dernière page	Travailler autour de l'expression du visage Revisiter ce tableau avec d'autres techniques, voir toutes les revisitations dont elle a déjà fait l'objet.
CACHES ET TIRETTES	« 1,2, 3 qui est là ? »,		Portes à ouvrir Qui mettent du suspense font avancer l'histoire	Qu'y a-t-il derrière la porte ? associer le dessin d'une porte et ce qu'elle cache...
	« Où es-tu Mona ? », Caroline Desnoëttes, Réunion des musées nationaux 2006	Histoire de la Monna Lisa de Léonard de Vinci qui se promène dans d'autres toiles connues...	Cachette, tirettes... pour découvrir où se cache Monna... (peu d'intérêt... tableaux détournés sans trop de sens)	Photomontages à partir de reproductions de tableaux connus
	« Cachettes et secrets », Marie Barguidjian Bletton, RMN, 2006	Parcours dans une maison hollandaise eu XVIIème siècle à la recherche de Cornélia	Cachette et tirettes au milieu d'œuvres de la peinture hollandaise (Vermeer)	Créer des jeux de mise en abyme, une fenêtre cachant un nouveau tableau comportant une fenêtre, cachant....
A PARTIR D'OEUVRES	« Des mots et des tableaux » Annette Tarmarkin, Editions Palette, octobre 2010	Des mots qui jouent avec des images...un arbre, une maison, une rue, la nuit, admirer, une ville, des chaussures, une raquette, courir, danser ...	Chaque mot est associé à un tableau plus ou moins connu,...un voyage vers 84 toiles de Vinci à Vasarely en passant par Gauguin, Hockney, Klimt, Raphaël... Un parallèle entre les deux pages de droite et de gauche, ... Un bel imagier !	Jouer à trouver un mot par toile avec de nouvelles images, Marier deux toiles et dire pourquoi avec deux mots, L'arbre et l'oiseau, le jour et la nuit, ... Eduquer et aiguïser le regard à partir d'une collection de cartes postales représentant des œuvres,....

	« Belles rimes pour grands tableaux », Virginie Aladjidi, Caroline Pellissier, Editions Palette, avril 2010	Une vingtaine de poèmes parmi les plus beaux et les plus connus de Rimbaud, Verlaine, Baudelaire, Apollinaire, Eluard, Prévert, ... Un traitement particulier au niveau de la typographie...	Autant de toiles mises en regard (Van Gogh, Chagall, Magritte, Picasso, ...)	Plaisir de lire ces poèmes, ... de regarder les reproductions, ... Jouer à faire de nouveaux assemblages, écrire les poèmes en prenant soin de jouer sur les couleurs des lettres, leur taille, leur disposition,... Compositions réalisées par collage à partir d'images issues de la boîte à images
	« Alfab'art, les lettres cachées dans l'art », Anne Guéry, Olivier Dussutour, Editions Palette, 2008	Les 26 lettres de l'alphabet à découvrir dans 26 tableaux peints du XIIIème siècle à nos jours.	Première culture artistique en découvrant des grands maîtres, regard aiguisé par la recherche des formes des lettres.	La lettre dans l'art : créer des dessins à partir d'une lettre, utiliser le pochoir d'une lettre pour remplir un espace et jouer avec les qualités graphiques des lettres, ...
	« Mystère en coulisse »,	Une histoire de danseuse qui permet de présenter un tableau de Degas	Des illustrations magnifiques reprenant les tons et les textures des Pastels de Degas	Imaginer la vie d'un petit rat de l'opéra... Approfondir des techniques utilisées par Degas : travailler avec des pastels gras ou secs, reprendre des monotypes en couleur,...
	« La grande vague Hokusai », Véronique Massenot, Bruno Pilorget, L'élan vert, collection Pont des Arts, Scéren, 2010	Une histoire incroyable arrivée à un pêcheur embarqué sur la grande vague d'Hokusai	Des illustrations très proches des estampes d'Hokusai (même bleu de Prusse, même tracé,...)	Imaginer l'image d'après,... (voir séquence HDA Japon) Comprendre ce qu'est une estampe en expérimentant la gravure (sur plâtre, linoléum, légumes, ...)

	« Un pont », France Alessi, Eric Battut, Editions Bilboquet, 2004	L'auteur donne tour à tour la parole à chacun des deux artistes et nous permet de comprendre ce qui les lie.	Illustrations qui incluent des toiles de Claude Monet et des estampes d'Hokusai	Inventer une histoire à partir de toiles d'artistes. Donner la parole à l'artiste et imaginer ce qu'il cherchait. Imaginer une illustration qui inclurait une toile connue en respectant couleurs, traits, ambiance,...
	« Renoir », Caroline Desnoëttes, balade en couleur, réunion des musées nationaux, Diffusion Seuil Idem avec « Degas »	« Moi, j'aime les tableaux qui me donnent envie de me balader dedans »... cinq tableaux de Renoir servent de support à l'histoire poétique	Les textes guident le regard dans les œuvres, des morceaux de la toile sont découpés, recadrés, remis en page pour servir de support à l'histoire	Isoler des éléments, des personnages dans les œuvres pour inventer une histoire, une promenade dans la toile... Sortir des éléments servira de base, et permettra parfois d'aller plus loin ensuite dans l'analyse plastique...
	« La vie est immense » Kandinsky, Corinne Bouchard, Jean-Claude Morice, Editions Calmann Levy, 1995	Texte un peu difficile mais très poétique créé à partir d'œuvres abstraites	Reproductions de 12 tableaux de Kandinsky	Imaginer aussi des histoires qui lient plusieurs tableaux du même artiste
	« Les gorges de Poluasse », peinture contée, Claudie Yang, Nathalie Leguerchois, Editions de l'arbre Debout, 2004	Il était une fois... Un conte créé à partir des morceaux d'une toile reproduits en grand (format page)	Le tableau de l'artiste est présenté à la fin de l'histoire en grand. (manque taille réelle, technique... dommage !)	Invitation à faire découvrir la peinture comme un moyen d'imaginer des histoires
A PAR- TIR DE VO- LUME	« Toujours rien », Christian VOLZ, Editions du Rouergue, 1997	Typo particulière : mots répétés, en gras, en gros, en	Personnages bricolés en volume puis mis en scène dans une histoire	Composer des personnages en volume, leur donner un nom et



		couleur... écrits en éventail,		les mettre en scène dans une histoire qu'on écrit également. Voir vidéo : http://www.zinzolin.fr/accueil.html?video=wdr_louis
	« PIN PON », Mathieu Christie, Editions La joie de lire, Collection Les Versatiles, 2000	Une courte phrase qui décrit une situation d'incendie dans différents pays : Mexique, New York, Haïti, Espace, France, Chine, Italie, Suisse, Québec, Inde, Jamaïque, Maroc	Personnages en bas-relief (bois, pâte à modeler, pâte à papier?) Double page associant à gauche 4 ou 9 vignettes montrant un feu et à droite les différentes voitures de pompiers selon les pays (une gondole en Italie, une soucoupe dans l'espace)	Fabriquer et mettre en scène des petits personnages en volume : faire plusieurs tableaux en variant les gestes, les attitudes, les accessoires (comme dans une bande dessinée) et les prendre en photo pour composer une histoire.
	RECTO, VERSO, mon premier livre de sculpture, Editions Palette, 2006	Des devinettes qui proposent à l'enfant de faire jouer son imagination pour trouver ce que peut être une sculpture vue de dos	Deux images pour chaque sculpture : de dos puis de face	Aborder un travail en volume et le penser sous tous les angles. Découvrir des sculptures au musée, dans une exposition ou dans la classe, tourner autour, les prendre en photo, imaginer des énigmes pour un autre groupe, ...
ALBUMS SANS TEXTE	« Loup noir », Antoine Guilloppé, Editions Casterman, 2004	Aucun écrit sauf 4 ^{ème} de couverture	Travail en noir et blanc, noir sur fond blanc ou blanc sur fond noir, le loup est plus ou moins méchant (perception- choix de l'illustrateur), travail des plans (plongée,	Album très intéressant pour une lecture de l'image (voir séquences imaginées en liant arts du visuel et arts du langage)








			contre-plongée, vue de face, de dos,...)	
	« Plein soleil », Antoine Guilloppé, Gautier Langueureau,	Tous les animaux de la savane en ombres et découpages – superbe livre grand format	Travail de découpage très fin - en noir et blanc (et or)	Utilisation des découpages (napperon de papier) jeu possible avec une lampe de poche découvrir la savane autrement
	« Mon chien et moi », Sara, Editions Epigones, Collection La langue au chat, 1995	Aucun écrit sauf 4 ^{ème} de couverture (au-delà d'une collection, le langage au chat propose une aventure, celle de laisser parler les images en soi.)	Illustrations en papiers déchirés collés photographiés. Plans utilisés très intéressants : personnages de dos, coupés, en très gros plan,...	Jouer à imaginer des images en ayant que le texte de la quatrième de couverture. Jouer à créer des textes courts pour chaque page. (donner la parole au chien mais aussi à sa maitresse : la chanteuse)
	« La vague », Suzy Lee, Ecole des loisirs, 2011	Dessins sur une double page – petite fille et vague – pas d'écrits du tout	Crayon et encre – dominante bleue	Explorer et imaginer/ raconter l'histoire en quelques phrases
MIXTE	« Mots de tête », Zazie Sazonoff, Editions du Rouergue, 2002	Jeux de mots, rimes, Mots doux, mots graves, mots qui chantent	Associer des photographies d'objets, des étiquettes mots et des petits dessins	Jouer avec les objets, les images d'objets,...
	« La petite bibliothèque imaginaire », Alain Serres et un collectif de 20 illustrateurs, Mue du Monde, 2006	Couvertures de livres qui n'existent pas, créés pour l'occasion par les illustrateurs. Aux enfants de raconter, d'inventer cette histoire...	Techniques variées	Inventer les histoires, voire les illustrations







	« Il était une fois, il était une fin », Alain Serres et Daniel Maja, Rue du monde, 2006	Un livre qui propose d'inventer des histoires à partir de deux illustrations : le début de l'histoire et la fin.	Crayon et pastel	Inventer une histoire à partir des deux illustrations de début et de fin.


Corinne LACAZE CPD Arts Visuels 54 - Corinne.Lacaze@ac-nancy-metz.fr






Exploitations pédagogiques possibles en arts visuels à partir des albums sélectionnés





Titre de l'album et œuvre de référence	Thèmes et pistes de travail possibles	Principal lexique artistique	Ancrages artistiques complémentaires
Tic-tac 	Les engrenages Les montres, l'horlogerie Le mouvement Dada La caricature L'école La mémoire de l'école	Le lexique autour de la photographie La polysémie des images La notion d'échelle Les lignes de force, la composition, la mise en scène L'échelle des personnages	Robert Doisneau et le cadran scolaire (photos école) Jean Tinguely et les engrenages Salvador Dali et les montres molles Izis  Erik Dietman Henri Cartier Bresson Max Ernst Nadar Man Ray Nicéphore Niepce Sophie Calle (La filature)






			
<p>Merci facteur</p> 	<p>La lettre L'art brut L'art postal Temple hindou Chalet suisse Mosquée Tombeau égyptien Château du Moyen Age</p>	<p>La couleur Les termes architecturaux Les gargouilles</p>	<p>Facteur Cheval</p> <p>Niki de Saint-Phalle et le jardin des Tarots La Villa Kérylos</p>  
<p>L'homme qui marche et le chien</p> 	<p>L'amitié entre un homme et un animal La migration La solidarité La sculpture Le mouvement (la marche, la course) La couleur Le théâtre d'ombres Les autoportraits La photographie Le corps dans la danse</p>	<p>Le mouvement La couleur Les formes La sculpture Le dessin Le croquis</p>	<p>Giacometti <i>l'homme qui marche et le chien</i> Fernando Botéro Jean-Louis Toutain</p>   <p>Henri Cartier-Bresson (photographie de Giacometti marchant dans son atelier à côté de plusieurs sculptures dont l'homme qui marche) Jeff Koons (caniche)</p>







			 <p>Gérard Fromanger (corps à corps bleu)</p>  <p>Duane Hanson (Touriste)</p>  <p>Christian Boltanski (théâtre d'ombres)</p>  <p>Auguste Rodin (l'homme qui marche)</p>  <p>Barry Flanagan</p> 
<p>Moi princesse Marguerite</p>	<p>Les costumes Le portrait (Grosses têtes)</p>	<p>Les courbes, les obliques La lumière et les couleurs</p>	<p>Diego Velasquez et les Ménines Francisco de Goya</p>






	<p>Les sentiments L'apparat des portraits de la cour Les divertissements de la cour (nains, estropiés, hydrocéphales) Le courant baroque</p>	<p>La perspective (point de fuite) Le mouvement Les proportions</p>	<p>Edouard Manet Salvador Dali Pablo Picasso Yue Minjun Fernando Botéro</p>   <p>Pierre-Adrien Sollier</p>
<p>Les deux colombes</p> 	<p>Les oiseaux et la paix La poésie L'espérance</p>	<p>Le dessin Les pastels L'espace Rouge/jaune/bleu Les termes d'architecture Le geste, le tracé, le contour, Le croquis La silhouette, la simplification, le griffonnage,</p>	<p>Pablo Picasso (La colombe de la paix et Guernica) Paul Eluard Henri Matisse (femme à l'amphore)</p>  <p>David Douglas Robert Doisneau Max Ernst</p>







<p>L'assassin du calendrier</p> 	<p>Le calendrier Le château –fort Le Moyen-âge Les chevaliers Les manuscrits La représentation du temps en arts Les carnets de voyages Le land Art Les vanités</p>	<p>Les couleurs (bleu – couleur du divin, vert, or) Calligraphie et mise en page (taille des lettres) Les enluminures, les lettrines et les miniatures</p>	<p>Les très riches heures du duc de Berry - les frères de Limbourg Roman Opalk</p>  <p>Alfons Mucha</p>  <p>Giuseppe Arcimboldo (les saisons) Titouan Lamazou Eugène Delacroix</p>
<p>La Grotte des animaux qui dansent</p> 	<p>L'art pariétal Les animaux La trace Les empreintes Le mouvement Le bestiaire Les hommes préhistoriques</p>	<p>Les gestes graphiques (raclage, estompe, projection des couleurs, point paume) La matière (argile, fusain, ocre)</p>	<p>Les grottes de Lascaux Jean Dubuffet Samuel Rousseau</p>  <p>Pierre Soulages François Pompon</p>



			 <p>Alberto Giacometti</p>
<p>L'enfant aux pistolets</p> 	<p>La liberté La révolte, la révolution Les conditions des enfants La scolarisation Le patrimoine pictural (édifices publics) Les arts du quotidien (les vêtements) L'architecture (les ponts) La Marseillaise</p>	<p>Les couleurs (brun, noir, bleu, blanc) Les gouaches Les techniques (collage, empreintes, pochoirs, textes) Le format Les esquisses Les compositions Lumière et couleurs Les aquarelles</p>	<p>Eugène Delacroix et Liberté guidant le peuple</p>
<p>Le peintre de la beauté</p> 	<p>Le portrait La mise en scène Le photomontage Le mouvement Le collage Le vent Venus dans tous ses états (les différentes représentations en peinture, dans la pub, ...)</p>	<p>Les miniatures Les proportions Le mouvement Le fusain Les lignes La matière (les tissus, les fils, la laine) Les miniatures/ mise en scène et installations</p>	<p>Sandro Botticelli et la naissance de Venus David Foenkinos « Vers la beauté » Amadéo Modigliani Alfons Mucha (affiches) Katsushika Hokusai (coup de vent dans les rizières d'Ejiri dans la province de Suruza) Odilon Redon</p>  <p>Jean-Honoré Fragonard</p>

			<p>Le Titien (Tiziano Vecellio) Slinkachu</p>  <p>Christopher Boffoli</p>
<p>La grande Vague</p> <p>Et</p> <p>Le vieux fou de dessin</p> 	<p>Les estampes japonaises</p> <p>La mer, la tempête</p> <p>Le mouvement</p> <p>Les estampes japonaises</p> <p>Le Koï Nobori</p> <p>La poésie et les Haikus</p> <p>L'eau</p> <p>L'origami</p>	<p>Lexique autour des estampes (Magane, Nishiki, Surimono, Oban, Ukiyo)</p> <p>Les couleurs (bleu de Prusse, le blanc)</p> <p>Clair/obscur</p> <p>Le croquis</p> <p>L'origami</p> <p>La perspective</p> <p>L'encre de chine</p> <p>Le geste graphique</p>	<p>Katsushika Hokusai</p> <p>Ando Hiroshige</p>  <p>Edouard Manet (Olympia)</p> <p>Paul Gauguin</p> <p>Vincent Van Gogh</p>
<p>Le casque d'Opapi</p> 	<p>La 1^{ère} GM</p> <p>Les poilus</p> <p>La lettre</p> <p>Le cubisme</p> <p>La photographie</p> <p>Le portrait</p> <p>Les lettres de poilus</p>	<p>Le lexique autour de la photographie</p> <p>Les lignes géométrisées</p> <p>Le calque</p>	<p>Fernand Léger et la partie de cartes</p> <p>Otto Dix et les gueules cassées</p> 

<p>Mona Lisa</p> 	<p>Le portrait Mona Lisa dans les arts (déclinaisons possibles) L'Italie La Tempora</p>	<p>Lexique autour du portrait</p>	<p>Léonard de Vinci Amadeo Modigliani (femme à la cravate) Pablo Picasso (portrait de Dora Maar)</p>   <p>Fernando Botero</p>
<p>La malédiction de Zar</p> 	<p>Le jeu dans l'art Alice au pays des merveilles Scène de genre Clair- obscur Le symbolisme Ombre et lumière La photographie L'accumulation La mode</p>	<p>Cadrage Lumière Couleurs</p>	<p>George de la Tour – Le tricheur à l'as de carreau Lewis Carroll David Hockney Duane Michals Balthus (Balthasar Kłossowski) Robert Humblot Auguste Renoir Henri Matisse Le Caravage (Michelangelo Merisi da Caravaggio) Christian Boltanski</p>
<p>Le gardien de l'arbre</p> 	<p>Les mosaïques Les arabesques Le caractère humain L'attente, l'amour et l'accomplissement La généalogie Les herbiers L'art nouveau L'art total Jugendstil (équivalent en Allemagne de l'Art nouveau)</p>	<p>Les formes géométriques Les collages La couleur Or L'œil égyptien Le portrait/le paysage (orientation de la feuille)</p>	<p>Gustav Klimt et l'arbre de vie Le cycle d'or (l'attente, l'arbre de vie, l'accomplissement) Piet Mondrian Alfons Mucha Antoni Gaudi</p>  <p>Hector Guimard (métro)</p>

			
<p>Le radeau de Géricault</p> 	<p>Le désespoir La mer Le corps Le chaos Le voyage La mise en scène</p>	<p>L'illusion d'optique L'échelle et la proportion La mise à distance</p>	<p>Thodore Géricault Le radeau de la Méduse Vik Muniz Nils Udo Banksy Renaud Guérin Bertille Bak</p>
<p>Bih-Bih et le bouffon Gouffron</p>	<p>La déformation La monstruosité L'imaginaire</p>	<p>Les couleurs Les formes</p>	<p>Claude Ponti</p>
<p>Guillaume et la couronne du cousin Edouard</p> 	<p>La tapisserie, la broderie La bande dessinée Les thèmes du Moyen-âge (chevaliers, rois, châteaux-forts, cathédrales, les vêtements, Roland de Roncevaux) La musique médiévale Les vitraux Le portrait La généalogie</p>	<p>La matière (fibres, tissus, lin, laine) Les couleurs (primaires) Les vitraux (lumière, transparence, couleurs)</p>	<p>La tapisserie de Bayeux La dame à la licorne Apocalypse d'Angers Claude Viallat Nick Cave</p> <p>Myrtille Béal</p>  
<p>Les lois de l'été</p>	<p>La relation au monde et aux autres La poésie L'été (les saisons) L'amitié Imagination/fabulation</p>		<p>Claude Ponti Charles Stratos</p>

	Responsabilité L'absurde				
La belle et la bête	Le portrait La métamorphose L'exclusion, la différence Le respect de l'autre Le fantastique et le merveilleux Le physique (beauté, laideur)	La perspective Le reflet (miroir) Jeux d'ombres et de lumières	Pierre Sgemma 	Françoise Petrovitch 	Franck le Gall 
			Ciris-Vell 	Kun Kang 	
Première année sur la Terre	Les 5 sens La nature Le cycle de la nature Le cycle de la vie Le temps qui passe (les saisons) La métaphore Les paysages	Les couleurs La matière	Giuseppe Arcimboldo Roman Opalka		

			 <p>Susanna Hertrich Irina Werning</p> 
Ce jour-là	<p>Les héros littéraires (le Petit Chaperon Rouge, le Chat Botté, la Belle au Bois Dormant, le Joueur de Flûte de Hamelin)</p> <p>les héros mythiques européens (les cigognes, le Carnaval. Roméo et Juliette, la Comedia del Arte, la sorcière, Guignol; Don Quichotte)</p> <p>L'architecture des villes</p> <p>Le carnet de voyage</p> <p>Les légendes, les mythes, les coutumes</p> <p>Les différents paysages</p> <p>La vie quotidienne des habitants</p>		<p>Les Glaneuses (Millet), L'Île de la Grande Jatte (Seurat), Les Cribleuses de Blé (Courbet), L'Angelus (Millet)</p>
L'ange disparu	<p>Les natures mortes</p> <p>Le portrait</p> <p>L'autoportrait</p>	<p>Cet album permet d'ouvrir sur l'éducation artistique et l'histoire des arts.</p>	<p>Œuvres inspirées de Chardin, Murillo, Zurbaran, Vermeer, Vinci, La Tour, Rembrandt, Poussin, Koons, Gauguin, Corot, Monet, Mondrian, Pollock, Rothko, Picasso, Giacometti, Klein, Rodin, Sisley, Cézanne, Magritte</p>

	<p>Les saisons La couleur ...</p>		
<p>Les trois clés d'or de Prague</p>	<p>Prague et les grandes villes européennes La symbolique du chat Mythes et légendes Les saisons L'émigration (retour vers le pays d'origine) Les religions La dictature</p>	<p>La couleur Or</p>	<p>Giuseppe Arcimboldo Marc Chagall</p>  <p>Giorgio de Chirico</p> <p>Jérôme Bosch</p> 