

# Arts visuels 2e année

*Programme d'études*

## Website References

Website references contained within this document are provided solely as a convenience and do not constitute an endorsement by the Department of Education of the content, policies, or products of the referenced website. The department does not control the referenced websites and subsequent links, and is not responsible for the accuracy, legality, or content of those websites. Referenced website content may change without notice.

Regional Education Centres and educators are required under the Department's Public School Programs Network Access and Use Policy to preview and evaluate sites before recommending them for student use. If an outdated or inappropriate site is found, please report it to <[curriculum@novascotia.ca](mailto:curriculum@novascotia.ca)>.

Arts visuels 2e année

© Droit d'auteur à la Couronne, Province de la Nouvelle-Écosse , 2017, 2019

Préparé par le ministère de l'Éducation et du Développement de la petite enfance de la Nouvelle-Écosse

Il s'agit de la version la plus récente du matériel pédagogique actuel utilisé par les enseignants de la Nouvelle-Écosse.

Tous les efforts ont été faits pour indiquer les sources d'origine et pour respecter la Loi sur le droit d'auteur. Si, dans certains cas, des omissions ont eu lieu, prière d'en aviser le ministère de l'Éducation et du Développement de la petite enfance de la Nouvelle-Écosse au numéro 1-888-825-7770 pour qu'elles soient rectifiées. La reproduction, du contenu ou en partie, de la présente publication est autorisée dans la mesure où elle s'effectue dans un but non commercial et qu'elle indique clairement que ce document est une publication du ministère de l'Éducation et du Développement de la petite enfance de la Nouvelle-Écosse.

## Table des matières

Résultat d'apprentissage 1 – Les élèves exploreront et manipuleront divers matériaux et procédés pour créer diverses œuvres d'art exprimant des sentiments, des idées et des observations personnelles. ....	2
Résultat d'apprentissage 2 – Les élèves examineront un vaste éventail d'œuvres d'art en faisant preuve de respect et de sensibilité vis-à-vis de la culture et du patrimoine des Acadiens, des Afro-Néoécossais, des Gaëls, des Mi'kmaq – y compris l'éducation sur les traités – et de divers autres groupes culturels. ....	4
Résultat d'apprentissage 3 – Les élèves montreront qu'ils ont conscience de l'art et de la création artistique, y réfléchiront et apprendront à les respecter. ....	7
Annexe A : L'observation de l'art.....	9
Annexe B : Les éléments et les principes de design .....	11
Annexe C : Glossaire.....	16

Ébauche

Ébauche

# Résultats d'apprentissage et indicateurs

**Résultat d'apprentissage 1 – Les élèves exploreront et manipuleront divers matériaux et procédés pour créer diverses œuvres d'art exprimant des sentiments, des idées et des observations personnelles.**

## Indicateurs

- Créer des œuvres d'art individuellement et avec d'autres pour exprimer des émotions, des sentiments, des idées et des observations en mettant l'accent sur le tracé, la couleur, les échelles de couleurs, la forme, la texture, l'espace et la structure. (COM, CI, RC, DPP)
- Créer des œuvres d'art montrant qu'ils sont influencés par leur environnement personnel, social, spirituel, culturel, communautaire ou physique. (COM, CI, RC, DPP, CIV)
- Utiliser tout un éventail de matériaux et de technologies pour créer des œuvres d'art de nombreuses formes différentes inspirées par celles qu'ils examinent. (COM, CI, RC, DPP, CIV, MT)

**Résultat d'apprentissage 2 – Les élèves examineront un vaste éventail d'œuvres d'art en faisant preuve de respect et de sensibilité vis-à-vis de la culture et du patrimoine des Acadiens, des Afro-Néoécossais, des Gaëls, des Mi'kmaq – y compris l'éducation sur les traités – et de divers autres groupes culturels.**

## Indicateurs

- Examiner les éléments et les principes du style dans des œuvres de diverses cultures, notamment des Acadiens, des Afro-Néoécossais, des Gaëls, des Mi'kmaq et d'autres groupes culturels, en décrivant la fonction, et en discuter. (COM, CI, RC, DPP, CIV)
- Observer la diversité de l'éventail des productions artistiques dans des environnements naturels et créés par l'homme afin de trouver et de définir les éléments et les principes du style. (COM, CI, RC, DPP, CIV)
- Explorer la fonction et l'objectif de l'art dans diverses cultures, dont la leur. (COM, CI, RC, DPP, CIV)

**Résultat d'apprentissage 3 – Les élèves montreront qu'ils ont conscience de l'art et de la création artistique, y réfléchiront et apprendront à les respecter.**

## Indicateurs

- Échanger et discuter de leurs propres œuvres d'art sous l'angle de ce qui semble être réussi et de ce qu'ils changeront la prochaine fois sur le plan des matériaux et du sujet. (COM, CI, RC, DPP, CIV)
- Assister et participer à des conversations et respecter les opinions des autres même quand elles sont différentes des leurs. (COM, CI, RC, DPP, CIV)
- Discuter de leurs propres créations artistiques et de celles des autres en utilisant la langue artistique. (COM, CI, RC, DPP, CIV)
- Faire preuve de respect vis-à-vis de la démarche artistique pour soi-même et pour les autres. (COM, CI, RC, DPP, CIV)

## Résultat d'apprentissage 1 – Les élèves exploreront et manipuleront divers matériaux et procédés pour créer diverses œuvres d'art exprimant des sentiments, des idées et des observations personnelles.

### Contexte

La création artistique, le « faire », permet aux enseignants et aux élèves d'élaborer à partir d'une idée ou d'une expérience initiale, par exemple : regarder des reproductions d'art, lire ou écouter des histoires, chanter des chansons, participer à des excursions ou discuter de sentiments personnels à l'égard de certaines questions ou concepts. Pendant le processus, les élèves doivent faire des choix et prendre des décisions par rapport à l'utilisation de stratégies, de techniques, de formes, de matériaux et d'éléments. En l'engageant dans une création artistique individuelle ou collective, les élèves ont l'occasion d'exprimer leurs idées, d'obtenir une rétroaction, d'examiner le travail des autres, de réfléchir à leurs progrès et de planifier leurs projets.

### Indicateurs

- Créer des œuvres d'art individuellement et avec d'autres pour exprimer des émotions, des sentiments, des idées et des observations en mettant l'accent sur le tracé, la couleur, les échelles de couleurs, la forme, la texture, l'espace et la structure. (COM, CI, RC, DPP)
- Créer des œuvres d'art montrant qu'ils sont influencés par leur environnement personnel, social, spirituel, culturel, communautaire et physique. (COM, CI, RC, DPP, CIV)
- Utiliser tout un éventail de matériaux et de technologies pour créer des œuvres d'art de nombreuses formes différentes inspirées par celles qu'ils examinent. (COM, CI, RC, DPP, CIV, MT)

### Évaluation, enseignement et apprentissage

- Demander aux élèves de songer à des endroits où, dans leur vie ou leur for intérieur, ils se sentent en sécurité. Il pourrait s'agir d'un fort, d'une cabane à arbre, d'une grotte ou d'une pièce particulière de la maison. L'endroit devrait inspirer un sentiment de confort et de bonheur. Construire un petit logement sur une base avec des retailles de bois obtenues de magasins locaux. Ils devraient n'utiliser que de la colle blanche pour coller leurs blocs en bois. Le logement complété peut être peint et il servira de déclencheur naturel à une discussion sur les habitations et la sécurité.
- Demander aux élèves de construire un environnement qui dégage un sentiment (un temps joyeux, un temps de crainte, un temps excitant) à partir de matériaux de récupération comme des blocs, des bouts de bois, ou de la pâte à modeler.
- Discuter et mettre en pratique l'usage sécuritaire et l'entreposage d'outils et de fournitures d'art.
- Fournir aux élèves des occasions d'observer différentes représentations d'images d'animaux (compétition d'animaux, films, photos). Demander à chaque élève de faire une série de dessins d'un animal.
- Utiliser un tissu Kente (tissage de bandes) à titre d'exemple et inviter les élèves à créer une bande de motifs avec des rayures, des formes géométriques et des symboles en utilisant des pastels et du papier de bricolage noir que l'on pourra ensuite assembler dans une tapisserie collective de la classe.
- Demander aux élèves de presser l'image d'un poisson sur des plats de mousse de polystyrène. Créer une œuvre murale en brossant de la peinture sur les poissons et en faisant des impressions sur de plus grosses formes de poissons découpées. Cette activité pourrait très bien accompagner un travail sur le thème de la mer.

- Vérifier les points suivants chez les élèves qui utilisent les techniques d'impression expliquées sur cette page ou aux pages précédentes :
  - ils ont compris le processus d'impression (une image est transférée sur une surface);
  - ils ont examiné une gamme de possibilités (p. ex., la répétition, la surimpression, les changements de couleur);
  - ils développent leurs habiletés à enregistrer leurs images, à manipuler des matériaux, à utiliser des pochoirs ou des gabarits et à manipuler des impressions mouillées.
- Demander aux élèves d'examiner l'humour de différentes formes d'art comme l'art populaire en Nouvelle-Écosse et discuter de ce qui pourrait motiver les artistes à s'exprimer ainsi. Discuter comment les élèves pourraient s'y prendre pour créer de l'art humoristique autour d'un thème particulier. Par exemple, le bois de plage se trouve dans une variété de formes et de tailles et on peut le peindre avec une peinture en acrylique pour y donner une allure d'art populaire funky.
- Inviter les élèves à faire un remue-méninge visuel sur un thème en particulier comme les animaux imaginaires ou les maisons de l'avenir afin de faire voir que les possibilités sont infinies.
- Les enseignants peuvent garder un journal des conversations qu'ils ont avec leurs élèves et des conversations que les élèves ont entre eux. Ils noteront aussi les connexions que font les élèves par rapport à leur propre travail et par rapport à l'intérêt qu'ils manifestent envers le travail des autres. Noter, par exemple :
  - le niveau de questions posées;
  - la gamme des réponses offertes;
  - le niveau de risque auquel ils font preuve dans leur choix de nouvelles expériences.
- Discuter des multiples manières de se percevoir. Explorer quelques-unes de ces manières dans une série d'autoportraits : moi et mes objets; moi et mon avenir; moi dans un autre lieu, un autre temps et une autre culture; moi comme une fleur, un légume, un véhicule; comment les autres me perçoivent.
- Amener les élèves sur une marche dans la nature et cueillir des matériaux en route (des roches, du plastique, des coquillages, des graines, des feuilles, etc.) dans le but de les intégrer à de l'art (p. ex., des sculptures faites en groupe, des marionnettes, des collages). Examiner les similitudes et les différences entre les matériaux afin de voir si un thème se dégage de la discussion.
- Inviter les élèves à composer une nature morte à partir du matériel cueilli lors de la marche. Utiliser la nature morte comme modèle pour faire de simples croquis.
- Encourager les élèves à adopter un arbre et à observer les changements d'une saison à l'autre, de dessiner ou de peindre ce qu'ils observent sur une section d'une œuvre murale, de photographier les arbres à différents stades afin de monter un étalage en sections, ou afin de sculpter des arbres dans de l'argile.
- Lire « Les trois petits cochons » et faire un remue-méninge sur d'autres types de matériaux qui auraient pu être utilisés pour construire leurs maisons. La discussion pourrait aboutir à une réécriture humoristique de l'histoire originale.

## Résultat d'apprentissage 2 – Les élèves examineront un vaste éventail d'œuvres d'art en faisant preuve de respect et de sensibilité vis-à-vis de la culture et du patrimoine des Acadiens, des Afro-Néoécossais, des Gaëls, des Mi'kmaq – y compris l'éducation sur les traités – et de divers autres groupes culturels.

### Contexte

Les enfants ont une capacité étonnante de « voir » l'art et d'y réagir avec beaucoup de fraîcheur et d'imagination. En examinant attentivement les œuvres d'art, les élèves saisissent l'occasion de cerner les éléments et les processus utilisés dans la création de l'œuvre et ils sont exposés à la riche gamme de styles, de techniques et de matériaux auxquels les artistes ont eu recours à diverses époques et dans des contextes culturels différents. Ils étudient les multiples raisons qui motivent la création artistique et ils apprennent à y voir l'expression de différentes cultures. Ils font ensuite appel à ces connaissances pour créer leurs propres œuvres et pour partager leur pensée et leurs idées sur leur art. Au cours de la phase « voir », les élèves réfléchissent aux innombrables manières qu'ont les gens de voir leurs mondes et d'y réagir au moyen de l'art.

### Indicateurs

- Examiner les éléments et les principes du style dans des œuvres de diverses cultures, notamment des Acadiens, des Afro-Néoécossais, des Gaëls, des Mi'kmaq et d'autres groupes culturels, en décrivant la fonction, et en discuter. (COM, CI, RC, DPP, CIV)
- Observer la diversité de l'éventail des productions artistiques dans des environnements naturels et créés par l'homme afin de trouver et de définir les éléments et les principes du style. (COM, CI, RC, DPP, CIV)
- Explorer la fonction et l'objectif de l'art dans diverses cultures, dont la leur. (COM, CI, RC, DPP, CIV)

### Évaluation, enseignement et apprentissage

- Pour faire suite à l'étude de l'héritage des élèves dans le cadre des programmes de sciences humaines ou de santé, leur demander de créer de grandes bannières de famille avec de la jute, du feutre, du tissu, des boutons, des billes. Les bannières devraient afficher le nom de la famille ainsi que des symboles qui ont une valeur pour l'élève (un emblème personnel, un passe — temps préféré, un livre préféré, une réussite). Cette activité pourrait permettre aux élèves de manipuler du fil et une aiguille avec l'aide de bénévoles. Étaler les bannières dans l'école ou dans la communauté.
- Travail à deux (un élève dessine et l'autre décrit), celui qui décrit choisit une reproduction artistique et décrit les formes, les sortes de lignes utilisées, etc. tandis que le dessinateur effectue le dessin. Le dessin est seulement partagé à la fin.
- Fournir aux élèves un choix d'images de masques de différentes cultures et leur demander de les comparer, de discuter du matériel de fabrication et de leur fonction. Leur demander d'examiner la possibilité de faire leurs propres masques, en tenant compte de leur patrimoine et des utilisations possibles de leurs masques.
- Présenter le tissu Kente aux élèves en leur lisant ou paraphrasant l'histoire « Kente Colors » de Debbi Chocolate. (On pourrait aussi lire l'histoire pendant *English Language Arts*.) En troisième année, examiner différentes formes du tissu en incitant les élèves à reconnaître les divers motifs et



les types de formes et de symboles. Les élèves peuvent créer leurs propres motifs en utilisant les techniques de *Brown Bag Ideas from Many Cultures* de Tejada.

- Poser des questions aux élèves lorsqu'ils examinent différentes formes d'art afin d'étendre leur vocabulaire. Les questionner sur l'utilisation des formes, des lignes, des couleurs, des motifs, et des textures pour créer des effets dans des œuvres d'art. Trouver, dans les travaux des élèves, des exemples où ils ont utilisé de manière efficace, certains éléments ou principes de design. Leur donner ce type de rétroaction sur une base régulière. (Voir annexe B « Les éléments et les principes de design ».)
- Aider les enfants à apprendre comment examiner les illustrations dans les livres de lecture qui se trouvent dans leur classe. Utiliser certaines illustrations pour approfondir leur apprentissage des éléments et des principes de design et pour étendre leur vocabulaire. Vous trouverez, à l'annexe B, de l'information sur ces éléments et principes. Demander aux enfants de deviner quels matériaux auraient été utilisés par l'artiste ou l'illustrateur.
- Jouer au jeu MOT avec les élèves. Leur faire voir une reproduction et faire un remue-méninge rapide, (ils doivent lever la main), pour recueillir tous les mots qui pourraient s'appliquer à l'œuvre. Afin de s'assurer que tous les élèves soient très attentifs, insister sur le règlement qu'aucun mot ne peut être répété. Si un mot est répété, les autres disent MOT! Un remue-méninge stimule la créativité individuelle et collective et permet aux élèves de puiser dans leurs connaissances personnelles et leur compréhension. Noter les règlements suivants qui s'appliquent au remue-méninge :
  - émettre des idées... sans les discuter
  - noter toutes les idées
  - s'abstenir de critiquer, d'évaluer ou de juger
  - s'attendre à des idées farfelues et les accueillir
  - être spontané
  - c'est la quantité et non la qualité des idées qui compte
  - construire sur les idées des autres
- Créer une toile de mots en utilisant les mots retenus dans les activités de remue-méninges afin de faire voir à quel point les gens voient les choses différemment et pensent différemment.
- Inviter les élèves à regarder des œuvres d'art à partir d'une variété de perspectives historiques et culturelles et à donner leurs idées sur ce qu'ils pensent que l'artiste voulait transmettre. Comparer leurs suggestions à l'énoncé de l'artiste sur son œuvre ou à la description qui l'accompagne.
- Présenter chaque semaine, ou demander aux élèves de suggérer chaque semaine, un mot lié à un thème pour les travaux d'art. Utiliser ce mot dans les conversations ou les histoires (p. ex., magie, rythme, rouge, soleil). Trouver des œuvres d'art, y compris des représentations d'autres cultures, qui concrétisent le sens du mot choisi.
- Choisir un thème, comme l'autoportrait, et étaler les travaux des élèves ainsi que certains autoportraits d'artistes représentant d'autres époques, d'autres cultures, divers médias et divers styles. Poser des questions du genre :
  - Que savons-nous de cette personne en regardant son portrait?
  - Quel sentiment éprouve cette personne?
  - Où pourrait vivre cette personne?
  - Quelle conversation pourrais-je avoir avec cette personne si je la rencontrais?
- Montrer aux élèves un choix d'œuvres d'art se rapportant à un thème (p. ex., les arbres, la lune, les chevaux). Leur demander d'indiquer leurs préférences. Partager les choix et les discuter.
- Demander aux élèves d'apporter des objets qui leur sont chers : des trésors de famille, des jouets préférés, des objets récupérés — naturels ou artificiels — des icônes culturelles, des vêtements. Partager les histoires sur les objets et la signification qu'ils ont pour eux. Aider les enfants à faire certains exercices de dessin avant de faire leur autoportrait accompagné de l'objet choisi.

- Inviter les élèves à naviguer des sites Internet pour trouver de l'information sur des artistes canadiens, locaux et nationaux qui sont représentatifs des cultures, des régions géographiques, des styles et des médias du Canada.
- Communiquer avec des galeries d'art locales pour vous aider à reconnaître les artistes locaux et leurs œuvres.

Ébauche

## Résultat d'apprentissage 3 – Les élèves montreront qu'ils ont conscience de l'art et de la création artistique, y réfléchiront et apprendront à les respecter.

### Contexte

Le processus de « réflexion » guide la création artistique et la manière de la percevoir. Le processus peut comprendre des expressions orales et écrites ainsi qu'une création artistique qui répond à une idée ou à une croyance. Les élèves s'engagent dans des activités de réflexion tout au long de leurs expériences artistiques : à partir du moment où ils répondent à l'invitation de regarder l'art et d'en créer, pendant les stades de la création elle-même et à mesure qu'ils projettent leurs connaissances dans leurs projets artistiques du futur. Les élèves ont l'occasion d'observer leur monde et de le transcender en examinant, en discutant, en vivant l'expérience de l'art et en acquérant une appréciation du rôle de l'art et des artistes au cours des âges et à travers les différentes cultures. Ils explorent aussi le domaine du multimédia qui les entoure pour constater les effets de ces médias sur leur vie et sur leur expression artistique. Il est important de reconnaître que les processus qui entourent les concepts de faire, de voir et de réfléchir sont interdépendants et que leur développement sera d'autant plus efficace s'ils sont développés dans un contexte d'interdépendance plutôt qu'indépendamment. Les activités d'apprentissage qui reflètent une telle interdépendance seront plus pertinentes aux situations de la vie et donc plus significatives.

### Indicateurs

- Échanger et discuter de leurs propres œuvres d'art sous l'angle de ce qui semble être réussi et de ce qu'ils changeront la prochaine fois sur le plan des matériaux et du sujet. (COM, CI, RC, DPP, CIV)
- Assister et participer à des conversations et respecter les opinions des autres même quand elles sont différentes des leurs. (COM, CI, RC, DPP, CIV)
- Discuter de leurs propres créations artistiques et de celles des autres en utilisant le langage artistique. (COM, CI, RC, DPP, CIV)
- Faire preuve de respect vis-à-vis de la démarche artistique pour soi-même et pour les autres. (COM, CI, RC, DPP, CIV)

### Évaluation, enseignement et apprentissage

- En groupe de deux, les élèves pourraient s'encourager à réagir en utilisant des énoncés tels que :
  - Ce que j'essaie de faire, c'est...
  - Ce que je sens par rapport à ce que j'ai fait, ou ce que nous avons fait, jusqu'à présent...
  - Tu pourrais m'aider en...
  - Ce que je me demande...
  - La raison pour laquelle j'ai choisi (p. ex., cette idée, ce matériel, cette approche) est...
- Lorsque les élèves travaillent en groupe, s'assurer que chaque personne a l'occasion d'offrir ses commentaires et ses idées. Une bonne discussion au niveau du groupe, qui permet à tous de faire part de leurs idées, est un aspect important de toute activité d'apprentissage. Les élèves ont besoin d'une rétroaction spécifique, surtout pour les aider à travailler ensemble. Voici quelques questions qui pourraient orienter les discussions en groupe :
  - Qu'est-ce qui a bien fonctionné dans le groupe?
  - Est-ce que tous les élèves ont eu l'occasion de présenter leurs idées?
  - Est-ce que l'on a partagé équitablement le matériel?

- A-t-on écouté attentivement et respecté les idées des autres?
- Quelle information ou quels matériaux seront nécessaires pour terminer le travail?
- Quelle aide devrait-on recevoir des autres pour faire de notre mieux?
- Comment pourrait-on solutionner les problèmes qui se sont posés?
- Les élèves devraient ensuite noter leurs observations dans un journal ou utiliser une liste à cocher ou une grille à échelles critériées pour faire l'appréciation de leur travail collaboratif. Les questions ci-haut peuvent servir à dresser la liste ou élaborer la grille.
- Vous référer fréquemment à la section « L'observation de l'art » à l'annexe A et y puiser des suggestions pour les conversations hebdomadaires du cercle d'art.
- Travailler avec les élèves pour monter, dans un coin de la salle de classe, à la bibliothèque, ou ailleurs dans l'école, une galerie d'art ou un musée.
- Encourager les conversations positives qui s'abstiennent de tout jugement et noter les réactions des élèves à l'égard des travaux des élèves des autres classes en prenant surtout note de leur utilisation d'un vocabulaire approprié aux arts visuels. Transmettre les réactions par écrit aux autres classes sous forme de lettre d'hommage ou de poème.
- Observer le type de questions que posent les élèves en travaillant. Chercher des indices qui suggèrent :
  - qu'ils prennent de bonnes décisions par rapport à leur choix de matériel et de techniques;
  - qu'ils essaient d'utiliser une variété de matériaux;
  - qu'ils prennent des risques par rapport à leur réflexion sur l'art et à leur manière de le pratiquer;
  - qu'ils élargissent leur vocabulaire sur l'art.
- Demander aux élèves de garder un portfolio de leur travail qui comprendrait leurs réflexions sur chaque projet, par exemple :
  - Qu'est-ce que j'ai appris de ce projet?
  - Quels matériaux est-ce que j'ai utilisés?
  - Qu'est-ce qui m'a davantage plu dans ce projet?
  - Qu'est-ce que je changerais si j'avais à le recommencer?

## Annexe A : L'observation de l'art

Les images visuelles jouent un rôle important dans l'expérience artistique et les enseignants peuvent améliorer les connaissances des élèves en les guidant dans un processus d'observation. Le processus comprend des questions qui guident les enfants au-delà de l'étape initiale de regarder et de réagir. Il les invite à réagir à l'art avec un esprit critique. Il les aide à comprendre le langage des arts visuels et ainsi à en apprécier davantage sa valeur.

L'observation et la réflexion que nous faisons face à l'art sont une expérience personnelle. Chaque observateur y apporte des perspectives et des associations uniques qui relèvent de son expérience de vie. On doit voir à créer pour les élèves une ambiance confortable et accueillante pour observer l'art. La prise de risques devrait être célébrée dans l'expression des idées. Il est important aussi d'exposer les élèves à une large gamme d'œuvres d'art qui englobent plusieurs époques et diverses cultures pour leur permettre de mieux saisir cette forme unique d'expression.

Les élèves réagiront de différentes manières aux œuvres d'art. Certains élèves auront une réaction émotive à une pièce en particulier. « Celle-ci me rend triste. » D'autres associeront un paysage d'une peinture à un lieu qu'ils connaissent. D'autres encore réagiront à une œuvre moderne en disant « Ça, c'est bizarre. » D'autres vont simplement décrire ce qu'ils voient. Chaque réaction est valide et commande le respect, cependant la qualité et la profondeur du questionnement et des conversations qui suivront la réaction initiale seront une indication du niveau du développement de la pensée critique.

La procédure qui suit, en quatre étapes, aidera les enseignants et les élèves à établir un certain fil dans leurs idées lorsqu'ils observent l'art. La liste n'est certes pas exhaustive. Dans toute conversation démocratique, les participants ont un rôle à jouer et toutes sortes d'idées intéressantes et imprévisibles font surface.

1. *La réaction initiale*
  - Que penses-tu de cette image, cette sculpture, cette peinture, ce film?
2. *La description*
  - Décris en détail tout ce que tu vois en avant de toi.
  - Nomme les couleurs, les formes, les motifs, les lignes, les textures, les objets, la composition, l'échelle, etc.
  - Quels matériaux et quels outils l'artiste a-t-il utilisés?
3. *L'interprétation*
  - Que pourrait signifier ce travail pour la personne qui l'a fait ou qui l'a présenté?
  - Qu'est-ce que l'œuvre me dit de la vie de l'artiste?
  - Qu'est-ce que l'artiste a essayé d'exprimer?
  - Cette œuvre raconte-t-elle une histoire?
  - Quel est le ton? L'émotion? Le sentiment?
4. *La personnalisation*
  - Que signifie pour toi cette œuvre?
  - Quel sentiment évoque-t-elle en toi?
  - Pourquoi penses-tu que cette œuvre pourrait être importante?
  - À quel sens fait-elle appel?
  - Comment aurais-je pu faire un travail sur ce sujet, cette idée, ce concept?
  - Quel genre d'œuvre pourrais-tu créer en réponse à cette œuvre d'art?
  - Que penses-tu du travail maintenant?

Un questionnement demandant un niveau de réponses plus sophistiqué des élèves lors du visionnement de projets d'art permettra une compréhension et une appréciation plus approfondie, tout en suscitant des discussions plus passionnées. Vous trouverez des exemples de telles questions dans les sections de ce programme d'études liées à l'apprentissage, à l'enseignement et à l'appréciation de rendement.

Vous verrez aussi d'autres suggestions sur le processus d'observation de l'art à l'annexe B « Les éléments et les principes de design ».

Ébauche

## Annexe B : Les éléments et les principes de design

### Les éléments de design

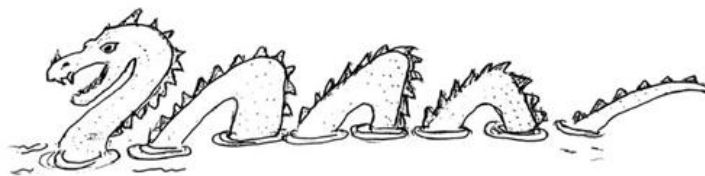
Les éléments de design sont les outils visuels que les artistes utilisent pour créer certains effets dans leurs travaux artistiques. Ils incluent les éléments qui suivent :

- La ligne* peut avoir deux ou trois dimensions et guide l'œil de l'observateur dans le travail
- La couleur* a trois attributs—la teinte, l'intensité, et la valeur et elle dépend de la source lumineuse
- La forme* a trois dimensions et elle renferme un volume
- La figure* a deux dimensions et elle renferme une aire; elle est organique ou géométrique
- La texture* la qualité d'une surface qui la rend tactile
- L'espace* il nous entoure partout; les artistes peuvent créer des espaces à une, à deux ou à trois dimensions dans leurs œuvres

### Les principes de design

Les manières qu'ont les artistes d'organiser les éléments de design se nomment les principes de design. Ils incluent :

- L'équilibre* se préoccupe de l'arrangement d'un ou de plusieurs éléments de design : symétrique ou asymétrique
- Le mouvement* se réfère à l'arrangement de certaines parties comme les lignes, les contours et les couleurs dans un dessin afin de créer un effet visuel de mouvement lent, de mouvement rapide ou de méandre dans l'œuvre
- La répétition* se manifeste lorsqu'un ou plusieurs éléments sont répétés plusieurs fois dans une œuvre
- Le contraste* juxtapose différentes utilisations de certains éléments pour créer un effet
- L'emphase* fait ressortir un point unique ou intéressant dans une composition



Justin Robicheau  
Annapolis Royal Regional Academy

## Comprendre les éléments de design

Les tableaux qui suivent présentent une information supplémentaire sur les principes de design et suggèrent des activités pour aider les élèves à mieux les comprendre. Ces activités peuvent être intégrées à plusieurs aspects du programme d'études en arts visuels de la maternelle à la 6<sup>e</sup> année.

### La ligne

#### Caractéristiques et qualités

- Il existe plusieurs types de lignes – épaisses, minces, droites, courbées, longues, courtes, solides, disjointes, verticales, horizontales, diagonales, légères, foncées, douces, acérées, dentelées et lisses.
- Les lignes peuvent être utilisées pour créer des figures.
- Les lignes répétées peuvent créer un motif (p. ex., des rayures, des tartans, des radiations, des zigzags).
- Lorsqu'une ligne touche une autre, une ligne est créée.
- Les lignes peuvent suggérer la direction.
- Une ligne peut suggérer un mouvement ou indiquer le parcours d'un mouvement.
- Les lignes peuvent être disposées de manière à créer une texture.
- Les lignes peuvent être répétées plusieurs fois pour créer une aire sombre ou pour indiquer une ombre.
- Une ligne peut guider l'œil dans un tableau.
- Une ligne de contour indique le bord d'un objet.
- Une ligne peut indiquer la forme (le volume) d'un objet.

#### Activités reliées

- Demander aux élèves de mimer des lignes dans l'espace avec leurs corps (p. ex., droite, courbée, en zigzag, ondulée, longue, courte).
- Dessiner des lignes dans l'air.
- Créer des lignes pour accompagner différents types de musique.
- Dessiner des lignes faites par divers objets (p. ex., un oiseau qui vole, un autobus sur la route, le parcours d'un ver, un poisson qui nage).
- Faire des lignes dans une boîte de sable ou sur un terrain de jeu avec des bâtons.
- Dessiner autant de différentes lignes que possible. Utiliser l'environnement naturel ou artificiel qui vous entoure.
- Utiliser différents matériaux pour créer différents types de lignes (p. ex., un crayon à mine, un crayon de cire, un pinceau, une craie, de la peinture à doigts).
- Utiliser un fil métallique coloré ou flexible pour créer des images à lignes ou des sculptures.
- Examiner l'utilisation des lignes dans des œuvres d'art et inclure d'anciens pictogrammes ou symboles mi'kmaq.

### La figure/La forme

#### Caractéristiques et qualités

- Les figures (p. ex., un dessin, une peinture) ont deux dimensions. Les formes (p. ex., une sculpture, une personne) ont trois dimensions.
- Il y a plusieurs types de figures et de formes (p. ex., des cercles, des sphères, des carrés, des cubes, des triangles, des cônes).



- Les figures peuvent être ouvertes ou fermées.
- Les figures peuvent avoir différentes tailles.
- Les figures peuvent être répétées à intervalles réguliers pour créer un motif.
- Les familles de figures contiennent des figures similaires.
- Des figures peuvent être créées à l'intérieur d'autres figures.
- Les figures peuvent être géométriques ou organiques.
- Les figures peuvent parfois être utilisées à titre de symboles.
- Les figures peuvent être positives ou négatives.
- La relation de taille d'une figure ou d'une forme par rapport à une autre figure ou à une autre forme est appelée proportion.
- La lumière nous aide à dégager la forme (le volume) d'un objet.
- Il existe des espaces entre et autour des figures et des formes.
- Les figures et les formes peuvent être grandes, petites, irrégulières, géométriques, organiques, représentatives ou abstraites.

#### **Activités reliées (figure)**

- Encourager les élèves à utiliser les figures géométriques de base en ayant recours à des jeux, des trieuses de figures, des étalages, etc.
- Dresser une liste de figures repérées dans l'environnement.
- Faire des collages (un collage de cercles, p. ex., utiliser des objets circulaires trouvés dans des magazines, des photos, etc.).
- Créer des monstres ou des animaux imaginaires à partir de figures (p. ex., un « monstre triangulaire » à partir de triangles en carton ou de retailles de papier).
- Créer des silhouettes de figures en tenant des objets en avant de la lampe d'un projecteur.
- Créer de gros mobiles en forme de figures et les suspendre du plafond.
- Examiner l'utilisation des figures et des formes dans les œuvres d'art.

#### **Activités reliées (forme)**

- Trouver des exemples de formes dans l'environnement. Par exemple, un globe terrestre est une sphère, un tronc d'arbre est un cylindre.
- Demander aux élèves d'examiner des formes de différents angles. Leur demander de trouver de grosses formes — l'école, par exemple.
- Explorer l'espace entourant une forme.
- Créer des formes à partir de blocs, de Lego, de boîtes à lait, de boîtes en carton, etc.
- Transformer des formes (de trois dimensions) en figures (de deux dimensions) en les plaçant devant un projecteur pour donner une silhouette.
- Demander aux élèves de travailler en paires ou en petits groupes pour créer des formes avec leurs corps.

## La couleur

### Caractéristiques et qualités

- Les couleurs primaires sont le rouge, le jaune, et le bleu.
- Le mélange de deux couleurs primaires donne une couleur secondaire. Les couleurs secondaires sont l'orange, le vert et le violet.
- Les noirs, les blancs, les gris et les bruns sont des couleurs neutres.
- Les couleurs peuvent être pâles ou foncées.
- L'ajout de blanc à une couleur la rend plus pâle. Une couleur à laquelle on a ajouté du blanc est appelée une couleur dégradée.
- L'ajout du noir à une couleur la rend plus foncée. Une couleur à laquelle on a ajouté du noir est appelée une couleur rabattue.
- Les familles de couleur (les couleurs analogues) sont constituées de couleurs similaires.
- Les couleurs peuvent être chaudes ou froides (p. ex., rouge est une couleur chaude et bleue est une couleur froide). Ces concepts se réfèrent à la température ou à une émotion.
- Les couleurs sont parfois associées à des symboles (p. ex., le violet est associé à la royauté).
- La lumière nous montre la couleur des objets.
- Les couleurs peuvent être brillantes ou mates.
- Les couleurs peuvent être fortes ou faibles. L'intensité se réfère à la saturation ou à la force d'une couleur.
- Lorsqu'une composition n'utilise que les tons rabattus et dégradés d'une couleur, celle-ci s'appelle une monochrome.
- Les couleurs peuvent être opaques ou transparentes.
- Les couleurs qui se trouvent diamétralement opposées sur la roue des couleurs s'appellent des couleurs complémentaires.
- Selon leur placement dans un dessin ou une peinture, les couleurs peuvent créer un effet d'espace (une distance).

### Activités reliées

- Encourager les élèves à connaître les couleurs par l'entremise de jeux, d'étalage, de « jours de couleur », etc.
- Examiner un arc-en-ciel. Regarder dans un prisme. Accrocher des prismes dans une fenêtre pour créer des arcs-en-ciel dans la classe.
- Ajouter des touches de blanc et de noir à des couleurs pour voir ce qui se produit.
- Mettre toutes les couleurs possibles sur un papier (utiliser de la peinture ou couper des échantillons de couleurs à partir de photos dans des magazines).
- Comparer différentes nuances de la même couleur.
- Introduire les couleurs primaires. Demander aux élèves d'observer ce qui se produit lorsqu'on mélange deux couleurs primaires.
- Demander aux élèves de fabriquer des roues des couleurs rudimentaires (avec de la peinture, des magazines, des objets trouvés, de la nourriture, etc.).
- Examiner l'utilisation des couleurs dans des œuvres d'art (chaude, froide, analogue, etc.).
- Il y a plusieurs types de textures, p. ex., rugueuse, lisse, glissante, pelucheuse, piquante, spongieuse, laineuse, effet de fourrure, inégale.

## La texture

### Caractéristiques et qualités

- Les textures peuvent être vues ou ressenties par le toucher.
- Certaines textures sont régulières et unies, d'autres sont irrégulières et rugueuses.
- Les textures peuvent être utilisées pour attirer l'attention sur quelque chose.
- Si la texture d'un objet paraît évidente, l'objet est probablement très près.
- La texture d'un objet varie en fonction de l'angle et de l'intensité de la lumière qui le frappe.
- La texture peut accentuer la vraisemblance d'une image.

### Activités reliées

- Demander aux élèves de faire une promenade dans l'environnement et de noter les différents types de surfaces qu'ils touchent.
- Demander aux élèves de fabriquer à la maison un sac ou un bas de « textures » et de l'apporter à l'école. Placer un objet avec une texture particulière dans le sac et le faire circuler. Demander aux élèves de décrire l'objet qu'ils touchent sans le regarder.
- Créer des textures au moyen de frottis (tenir un papier sur une surface à texture et frotter le papier avec un crayon de cire, un crayon à mine ou un bâton de graphite). Utiliser des objets communs de différentes textures que les élèves apportent à l'école. Leur demander de choisir leur frottis préféré et de l'utiliser pour faire un travail artistique (dessin, collage, etc.).
- Faire des impressions de textures en trois dimensions à partir d'objets. Les fabriquer avec de l'argile, de la pâte à modeler ou de la pâte à modeler.
- Voir les activités d'impressions à la section « Suggestions pour l'apprentissage et l'enseignement ».
- Examiner l'utilisation de la texture dans des œuvres d'artistes.
- Demander aux élèves de monter de grands « collages de textures » pour créer des expériences tactiles.

## Annexe C : Glossaire

**abstrait (un)** — une image d'un sujet réduit à ses composantes visuelles essentielles (p. ex. au niveau des lignes, des formes et des couleurs)

**aquarelle (une)** — une peinture soluble à l'eau, transparente ou semi-transparente

**architecte (un/une)** — une personne qui conçoit des plans d'édifices, de groupes d'édifices ou de communautés

**architecture (l')** — le design d'édifices tels que des maisons, des bureaux, des écoles ou de structures industrielles

**arrière-plan (un)** — les parties ou les surfaces d'une composition qui sont perçues comme étant situées en arrière du sujet primaire ou dominant ou du point focal d'une image

**art avant-garde (l')** — le style d'art contemporain à une époque donnée; les plus récentes formes d'expression et d'expérimentation qui s'éloignent le plus des manières traditionnelles de travailler; un art qui transgresse les normes acceptées (sociales, esthétiques...)

**art conceptuel (l')** — l'art conceptuel a été inventé pour examiner et présenter des structures d'informations; l'examen de relations, d'évènements et de conceptions (l'art conceptuel exclut l'objet, la fabrication d'objets, l'art esthétique et se présente généralement sous forme de graphiques ou de documentation, p. ex., par des images visuelles qui appuient un texte; les présentations se rapportent souvent à des « redéfinitions de l'art », à des systèmes de langage de l'art et à la syntaxe)

**art d'interprétation (l')** — « de l'art vivant » ou de l'art actif; la création d'une forme d'art exigeant des médiums interdisciplinaires, un décor et des interprètes

**art optique (l')** — (*op art*); un style d'art datant du milieu du 20<sup>e</sup> siècle qui utilise plusieurs types d'illusions optiques; le but est de confondre, d'intensifier ou d'étendre les sensations visuelles

**art populaire (l')** — (*pop art*) un style d'art dont le sujet met en valeur des images tirées de la culture populaire — la publicité, les bandes dessinées ou l'art commercial

**articles prêt à l'usage (les)** — objets ordinaires trouvés dans des sous-sols, des greniers, des marchés aux puces ou des dépotoirs que l'on peut utiliser ou incorporer dans des créations artistiques

**assemblage (un)** — un collage tridimensionnel utilisant souvent des objets récupérés et faisant appel à des techniques mixtes

**asymétrique** — qualité de ce qui est inégal ou irrégulier

**bas-relief (le)** — une forme de sculpture où les éléments se projettent dans l'espace à partir d'un fond ou du sol

**canevas (un)** — la toile ou la surface utilisée par un artiste pour peindre

**caricature (une)** — se réfère généralement à un dessin humoristique; au début il s'agissait d'un croquis grandeur nature utilisé pour faire un dessin sur un grand mur ou pour une peinture ou une tapisserie de plafond

**centre d'intérêt (le)** — la partie d'une œuvre qui attire au premier regard, l'attention de la personne qui la regarde

**céramique (la)** — un objet fabriqué à partir de produits de terre cuite à haute température

**chauffe (la)** — le chauffage d'une argile céramique dans un four pour durcir l'objet en argile

**collage (un)** – une image bidimensionnelle faite en collant divers matériaux tels un papier, du tissu, une photo sur une surface plane

**composition (la)** – l'organisation de la forme dans une œuvre d'art; terme général souvent utilisé pour décrire la position relative des contours, des lignes et de la couleur dans une peinture sur une surface plane bidimensionnelle

**constructivisme (le)** – un style d'art du 20<sup>e</sup> siècle qui met l'accent sur la disposition abstraite et tridimensionnelle de métaux, de verre, de fils métalliques ou de plastiques

**contexte (le)** – les circonstances qui influencent la création d'une œuvre d'art visuel, y compris les circonstances sociales, culturelles, historiques et personnelles

**contraste (le)** – un principe de l'art et du design qui consiste à juxtaposer dans des utilisations très différentes d'un ou de plusieurs éléments pour créer un effet

**couleur (une)** – un élément d'art ou de design qui se réfère à une teinte; un pigment ou un mélange de pigments; la couleur possède trois attributs : la teinte, l'intensité et la valeur

*la teinte* : les six couleurs pures – rouge, orange, jaune, vert, bleu, violet; les couleurs primaires : rouge, jaune, bleu; les couleurs secondaires : vert, violet, orange, obtenues par le mélange de deux couleurs primaires

*l'intensité* : le montant d'intensité ou de saturation d'une couleur; se réfère à la luminosité ou au manque d'éclat d'une teinte (couleur)

*la valeur* : le caractère léger ou foncé d'une couleur; la valeur d'une couleur est modifiée en ajoutant du blanc ou du noir; les formes, les lignes et les textures ont un effet sur le contraste des valeurs

*le neutre* – tons de noir, de blanc et de gris; les tons terreux se réfèrent aux pigments obtenus à partir de minéraux naturels ou se réfèrent aux différents tons de terre

*la couleur rabattue* – une couleur pure avec l'ajout de noir

*la couleur dégradée* – une couleur pure avec l'ajout de blanc

*les gammes de couleurs voisines* – trois couleurs contigües sur la roue des couleurs, p. ex., rouge, rouge-orange et orange; les couleurs voisines peuvent produire un effet harmonieux

*les couleurs complémentaires ou à tons opposés* – les couleurs qui se trouvent en position opposée sur la roue des couleurs (le mélange de deux couleurs primaires pour obtenir une couleur secondaire devient le complément de la couleur primaire non utilisée. Par exemple, dans un mélange de rouge et de bleu pour obtenir un violet, le jaune est la couleur complémentaire. Lorsque des couleurs complémentaires sont placées l'une à côté de l'autre, elles ont un effet prononcé sur l'autre.)

*les couleurs froides* – bleu, vert et violet ainsi que les autres couleurs dans lesquelles le bleu, le vert ou le violet prédominent

*les couleurs chaudes* – jaune, orange et rouge ainsi que les autres couleurs dans lesquelles le jaune, l'orange et le rouge prédominent

*les couleurs monochromes* – comprend plusieurs variations d'une même couleur

**critique (une)** – une évaluation constructive de l'efficacité d'un ouvrage ou du caractère approprié des choix du créateur ou de l'interprète basée sur des normes établies pour un contexte particulier

(p. ex. un travail professionnel ou un travail d'étudiant, une interprétation perfectionnée ou un travail en cours)

**croquis (un)** — un dessin fait rapidement qui saisit la sensation immédiate d'une action ou une impression d'un lieu; un dessin qui n'est pas nécessairement terminé, mais qui peut servir de référence à un ouvrage futur

**cubisme (le)** — un style d'art qui consiste à présenter un sujet en formes abstraites avec une insistance sur les formes géométriques

**design (le)** — dans les arts visuels, une disposition, avec un but spécifique, d'un élément ou de plusieurs d'éléments, tels que la ligne, la couleur ou la texture

**dessin en contour (un)** — un dessin de lignes simples utilisées pour définir la forme intérieure ou extérieure (les contours) d'un sujet

**deuxième plan (le)** — la partie d'une peinture qui se situe entre le premier plan et l'arrière-plan

**distorsion (la)** — une stratégie de l'image qui consiste à créer une fausse interprétation ou à changer la forme de quelques-uns ou de tous les éléments d'une œuvre d'art

**échelle critériée (une)** — un exemple d'un outil d'évaluation qui identifie et décrit les normes utilisées pour évaluer le travail d'un étudiant par l'enseignant, par soi-même ou par un groupe

**éléments de l'art (les)** — les outils visuels qu'utilisent les artistes pour créer leur art, incluant les lignes, les formes, les couleurs, les textures, les valeurs et l'espace; on s'y réfère aussi en utilisant l'expression : éléments de design

**énoncé d'artiste (un)** — un compte rendu écrit ou oral portant sur les objectifs, les influences et les expressions de l'œuvre d'un artiste que l'on publie souvent dans des catalogues d'art

**environnement construit (un)** — l'environnement construit par l'humain (édifices, ponts, routes, salles de classe, etc.)

**équilibre (l')** — le principe d'art et de design qui se rapporte à la disposition d'un ou de plusieurs éléments dans un ouvrage artistique de manière à produire une impression d'équilibre au niveau de la conception et des proportions

**espace (un)** — un espace négatif : l'aire entourant les objets dans une peinture et l'espace autour des parties solides d'une sculpture; un espace positif : les objets dans une œuvre en excluant l'arrière-plan ou l'espace qui les entoure

**esquisse (une)** — croquis d'idées générales ou plan de la composition d'une œuvre d'art

**estampage (l')** — une technique qui consiste à transférer une surface de texture à un papier en plaçant le papier sur la surface texturée et en frottant sur le papier avec un crayon ou autre outil

**esthétique (l')** — qui se rapporte à une manière distincte de comprendre l'art à partir de perceptions intellectuelles, sensorielles et émotives; se rapportant à ce que l'on perçoit comme étant beau, attrayant, ou « artistique »; ce que l'on perçoit comme étant esthétique varie énormément d'un contexte à l'autre

**expressionnisme (l')** — tous les styles d'art selon lesquels un artiste essaie de communiquer des émotions et des sentiments personnels puissants; caractérisé par la force des couleurs, des coups de pinceau ou d'outils; épelée avec un « E » majuscule, il se réfère à un style d'art qui a connu ses débuts en Allemagne au début du 20<sup>e</sup> siècle

**fauvisme (le)** — un style de peinture qui s'est manifesté en France au début du 20<sup>e</sup> siècle selon lequel l'artiste communiquait ses sentiments au moyen de couleurs vives et intenses (« fauve » signifie « un gros félin sauvage »)

**figuratif (le)** — une peinture réaliste ou au moins reconnaissable d'un sujet humain ou d'un objet inanimé

**figure (la)** — un élément de design décrit en termes bidimensionnels et comprenant une aire fermée; les figures peuvent se classer en deux grandes catégories : géométrique (carré, triangle et cercle) et organique (de forme irrégulière)

**fixatif (un)** — une substance appliquée par projection sur un dessin au fusain, au pastel ou au crayon qui adhère de façon permanente au papier pour empêcher le barbouillage

**forme (la)** — un élément de design tridimensionnel (cube, sphère, pyramide, cylindre et forme libre) contenant un volume; contraste avec la figure d'un élément de design qui est bidimensionnel (plat)

**formes d'art (les)** — la classification des œuvres d'art (peinture, sculpture, installation, dessin, etc.)

**four (un)** — un équipement en forme de fourneau utilisé pour durcir des objets en argile à haute température

**fresque (la)** — une technique de peinture selon laquelle un artiste applique un pigment coloré sur un mur en plâtre humide; un type de peinture murale

**fusain (le)** — un matériel utilisé pour le dessin fabriqué à partir d'un charbon obtenu en brûlant du saule dans un espace dépourvu d'air

**géométrique (le)** — une configuration ou une forme régulière et précise; une configuration ou une forme basée sur une structure géométrique — carré, cercle, triangle, rectangle, cône, cube, pyramide, cylindre

**gravure à l'eau-forte (la)** — une technique d'impression qui consiste à transférer une image en encre sur du papier à partir de lignes gravées sur une plaque en métal ou en plastique; le processus exige une presse puissante

**guide (un)** — une personne formée pour agir de guide ou de conférencier auprès de groupes qui visitent une galerie ou un musée

**icône (une)** — une peinture ou une image sacrée généralement faite avec un émail ou une tempéra à l'œuf

**illusion (une)** — une apparence représentative de la réalité créée au moyen de différentes techniques de peinture

**image consécutive (une)** — une sensation visuelle ou une image qui persiste après que la stimulation externe a été enlevée

**impression (une)** — chacune des diverses techniques utilisées pour faire de multiples copies d'une image; p. ex., la gravure sur bois de fil, l'eau — forte, et la sérigraphie

**impressionnisme (l')** — un mouvement d'art du 19<sup>e</sup> siècle selon lequel les peintres essayaient de capter un aspect spontané de leurs sujets par des coups de pinceau spontanés mettant l'accent sur les effets passagers de la lumière du soleil sur les couleurs; les artistes tentaient de créer une impression de la réalité plutôt qu'une représentation photographique de leur sujet

**lavis (le)** — une couche de peinture mince ou très délavée

**ligne (la)** — un élément de design qui peut être bidimensionnel (crayon et papier), tridimensionnel (fil métallique ou corde), ou implicite (le bord d'une configuration ou d'une forme)

**médias de masse (les)** — les moyens de communiquer avec un grand nombre de personnes (la radio, la télévision, les magazines, etc.)

**médium (le)** — le matériel utilisé pour créer une œuvre artistique

**métier (un)** — un cadre ou une machine qui permet le tissage de laines ou de fils pour créer un tissu

**mobile (un)** — une sculpture équilibrée suspendue en l'air capable de bouger, qui tourne et qui pivote sous l'effet de l'air en circulation

**mosaïque (une)** — une image composée de multiples petites pièces d'un matériel tel que le verre, l'argile, le marbre, ou le papier

**motif (un)** — un design fait à partir d'un élément répété à intervalles réguliers

**mouvement (le)** — un principe de design qui se rapporte à la disposition des parties d'un dessin de manière à créer dans l'œuvre une impression visuelle de quelque chose qui s'accélère

**nature morte (une)** — un arrangement d'objets inanimés utilisés comme sujet d'une peinture ou d'un dessin

**opaque** — un matériel qui ne laisse pas pénétrer la lumière; l'opposé de transparent

**palette (une)** — une surface utilisée pour faire le mélange des couleurs; se réfère aussi aux couleurs choisies par un artiste pour faire une peinture en particulier

**papier mâché (le)** — une technique utilisant du papier avec une colle ou une pâte pour créer des sculptures tridimensionnelles ou des reliefs

**pastels (les)** — des bâtons de pigments en craie ou à l'huile pour faire des dessins en couleur

**paysage (un)** — un dessin de la nature ou inspiré de la nature dans lequel la scène est le principal élément

**peinture acrylique (une)** — une peinture à base de résine que l'on peut utiliser comme aquarelle ou peinture à l'huile, ou une peinture à base d'eau qui devient permanente lorsqu'elle sèche

**pigment (un)** — une matière colorante, souvent sous forme de poudre, que l'on mélange à de l'eau, à de l'huile ou à un autre liant pour faire de la peinture

**plan pictural (le)** — la surface de peinture entière

**point de fuite (le)** — le point à une distance où les lignes parallèles semblent se rencontrer

**point de vue (le)** — l'angle que choisit un observateur pour regarder un objet ou une scène; l'artiste peut choisir de peindre un objet de l'avant, de l'arrière, du côté, du dessus (en plongée), du dessous, ou d'un angle de trois quarts

**pointillisme (le)** — un style de peinture développé en France au 19<sup>e</sup> siècle qui consiste à appliquer de petits points de peinture sur un canevas

**portrait (un)** — une œuvre artistique mettant en valeur une personne ou un groupe de personnes, ou un animal et dont l'intention est de créer une ressemblance ou un sens de son caractère ou de son apparence

**premier plan (le)** — ce qui paraît comme étant en avant sur un plan de peinture plat

**processus créatif (le)** — un processus continu et circulaire d'exploration, de choix, de combinaisons, de raffinements et de réflexions dans le but de créer une œuvre de danse, de théâtre, de musique ou d'art visuel

**profondeur (la)** — la distance réelle ou simulée entre le point d'une image qui paraît le plus près de l'observateur et le point qui paraît le plus éloigné de l'observateur; la profondeur simulée peut être créée en ayant recours à la perspective, au chevauchement, à la taille, aux valeurs de tonalités et aux couleurs

**proportion (la)** — une relation de taille comparative entre quelques objets ou entre les parties d'un seul objet ou d'une personne

**répétition (la)** — un principe de l'art et du design selon lequel un élément ou plus d'un élément d'une image paraît plusieurs fois pour créer un effet

**rococo (le)** — une forme d'art du 18<sup>e</sup> siècle qui a suivie le Baroque et mettant en valeur des thèmes et des styles élégants et décoratifs



**rouleau à fourchette (un)** – un petit rouleau utilisé pour placer de l'encre sur des blocs en relief pour faire une impression

**rythme (le)** – un principe de design indiquant un type de mouvement dans une œuvre d'art ou un design qui se manifeste souvent par la répétition de formes ou de couleurs

**sculpture (une)** – une ciselure, une construction, un moulage ou une forme modelée en trois dimensions – hauteur, largeur et profondeur

**style (le)** – les caractéristiques distinctives du travail d'un artiste

**subjectif (le)** – les qualités ou les états d'esprit qui évoquent une imagerie personnelle, émotive ou introspective; évoque une réalité qui manque d'objectivité

**surréalisme (le)** – un style d'art populaire durant la première moitié du 20<sup>e</sup> siècle, développé pour répondre aux idées des psychologues de l'époque; certains surréalistes ont créé des images de fantasmes et de rêves de manière représentative; d'autres ont utilisé des formes plus abstraites pour évoquer le subconscient

**symétrie (la)** – le placement d'éléments identiques de chaque côté d'une ligne de séparation de manière à créer une image miroir; un tel arrangement crée un équilibre symétrique

**tableau (un)** – une forme d'art dont les composantes sont disposées comme sur la surface d'une table; un arrangement scénique d'éléments dans un environnement miniature

**techniques mixtes (les)** – une technique bidimensionnelle qui utilise plus d'un médium; p. ex., un dessin utilisant le crayon et l'aquarelle

**texture (la)** – la qualité d'une surface, généralement caractérisée par son aspect rugueux ou lisse; peut se rapporter à la qualité visuelle ou tactile de la surface

**transparence (la)** – la qualité d'un objet ou d'un papier comme le cellophane qui permet de voir un objet à travers

**unité (l')** – un principe de design qui se rapporte au sens d'unicité ou d'intégrité d'une œuvre d'art

**viseur (le)** – un carton dans lequel la forme du papier ou du canevas est découpée à l'échelle; l'artiste le tient du bout de son bras pour observer la scène afin de déterminer ce qui sera peint ou dessiné et afin d'établir, grosso modo, où placer les divers éléments sur le canevas