

Arts visuels maternelle

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 If an outdated or inappropriate site is found, please report it to 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>.

Arts visuels maternelle

© 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. ..	5
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 en petit groupe à l'aide de divers matériaux et de diverses technologies, afin d'exprimer des émotions et des idées et en utilisant différents types de tracés, de motifs, de textures, de couleurs, de formes et d'espaces. (COM, CI, RC, DPP, CIV, MT)
- Expérimenter des mélanges des couleurs primaires afin de découvrir l'art de créer de nouvelles couleurs. (CI, RC)
- Créer des œuvres d'art individuellement et en petit groupe à l'aide de supports de leurs choix afin de véhiculer un sens personnel. (COM, CI, RC, DPP, CIV)

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 diverses œuvres d'art trouvées dans leur propre communauté et dans celles d'autres élèves (notamment des œuvres des Acadiens, des Afro-Néoécossais, des Gaëls, des Mi'kmaq et d'autres groupes culturels). (COM, RC, CIV)
- Observer, en s'appuyant sur les perceptions sensorielles, les éléments et principes du style et la diversité des supports utilisés dans leurs propres œuvres d'art et dans celles des autres. (COM, RC)
- Commencer à participer à des discussions sur leurs propres œuvres d'art et celles des autres, à l'aide du langage artistique enseigné en classe. (COM, RC)

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

- Commencer à décrire les pensées et sentiments que suscite la contemplation d'œuvres d'art. (COM, RC, CI, DPP)
- Commencer à décrire ce qui est attrayant dans une de leurs propres œuvres d'art et dans les œuvres d'art d'autrui, en n'oubliant pas de tenir compte des valeurs et des traditions culturelles. (COM, RC, CI, DPP)
- Commencer à participer à des discussions sur l'utilisation que font les artistes (eux-mêmes inclus) des éléments et principes du style pour exprimer des émotions, des pensées et des idées, en tenant compte des valeurs et des traditions culturelles. (COM, RC, CI, CIV, DPP)
- 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 en petit groupe à l'aide de divers matériaux et de diverses technologies, afin d'exprimer des émotions et des idées et en utilisant différents types de tracés, de motifs, de textures, de couleurs, de formes et d'espaces. (COM, CI, RC, DPP, CIV, MT)
- Expérimenter des mélanges des couleurs primaires afin de découvrir l'art de créer de nouvelles couleurs. (CI, RC)
- Créer des œuvres d'art individuellement et en petit groupe à l'aide de supports de leurs choix afin de véhiculer un sens personnel. (COM, CI, RC, DPP, CIV)

Évaluation, enseignement et apprentissage

- Développer ensemble une liste d'éléments à cocher que les élèves doivent chercher et qui les aideront à reconnaître certains éléments visuels, tels que la figure, la forme, la couleur, la ligne, la texture, le motif. (Voir « Éléments de design » à l'annexe B.)
- Lire un livre illustré. Discuter certains détails des illustrations : les couleurs, les formes, les lignes et les textures. Demander aux élèves de faire un collage coloré.
- Guider les élèves dans le processus d'impression avec des éponges, des légumes et des empreintes de mains. Leur demander d'embellir leurs empreintes avec des marqueurs-feutres pour illustrer des animaux réels ou fictifs.
- Demander à deux ou trois élèves de travailler à la fabrication d'un petit fort (pour des personnages jouets). Utiliser des matériaux temporaires tels que des bâtons, des pierres, du sable et d'autre matériel de récupération. Personne ne garde le fort; sa valeur est dans sa fabrication.
- Utiliser certains matériaux de la salle de classe (crayons à mines, livres, blocs, etc.) pour créer des sculptures temporaires.
- Inviter les élèves à participer à la création collective d'un mural de jardin ou d'un collage utilisant des empreintes de légumes ou de fleurs.
- Demander aux élèves de faire de petites figures en bois, en argile, etc. Chaque figure peut représenter un membre de la famille et peut être utilisée dans des jeux de rôles de différents scénarios.

- Encourager les élèves à observer les gens ou des objets à partir de différentes perspectives et de décrire ce qu'ils voient de différents angles. Leur demander d'imaginer ce que voit un oiseau qui vole au-dessus d'un terrain de jeu, d'une ferme, d'un lac, etc. Fournir des exemples de sculptures et discuter des différentes observations.
- En réagissant aux travaux artistiques et aux journaux personnels des élèves qui illustrent des objets réels et imaginés, leur poser des questions qui les inciteront à réfléchir sur leurs choix et sur leurs sentiments à l'égard de leur apprentissage. Les encourager à enrichir leurs idées, leur vocabulaire et leur compréhension en posant des questions comme celles qui suivent :
 - Qu'est-ce qui te plaît dans ton travail?
 - Quels sentiments t'inspire (un travail spécifique)?
 - Quels autres genres de choses aimerais-tu essayer?
 - Quels autres matériaux aimerais-tu essayer?
- Offrir fréquemment une rétroaction spécifique (verbale, écrite, ou graphique) qui transmet de l'information et des idées sur des techniques et des matériaux, et qui pose des questions ou qui répond à des questions à l'égard du travail artistique des élèves.
- Des natures mortes de fruits ou de fleurs constituent des expériences et des occasions multisensorielles de créer des peintures et des sculptures vibrantes et colorées.
- Demander aux élèves de trouver une pierre spéciale (ou un coquillage, ou une branche) et de la garder pendant deux semaines. Les encourager à examiner attentivement sa texture, sa spécificité olfactive, et ses autres caractéristiques, de la dessiner, de la frotter, de la photographier, de l'habiller, de l'utiliser pour créer des sons, etc. Après deux semaines, toutes les pierres sont rassemblées et cachées sous un tissu. Les élèves doivent identifier leur pierre en la tâtant à travers le tissu et ils doivent partager l'histoire de leur pierre.
- Développer des livres pour la salle de classe sur des sujets d'intérêt spécifique comme des plumes, du bois de grève, ou des pierres. Les livres peuvent comprendre des esquisses, des photos des objets fabriqués à partir de l'item, des endroits où on peut trouver ces items, etc. S'ils utilisent des pierres, certains élèves de la classe pourraient former une « rock band » (orchestre rock) dont les sons seraient créés en manipulant les roches ou les pierres d'une certaine manière : les frapper l'une contre l'autre, les taper sur quelque chose, les gratter ou les mettre dans des hochets.
- En faisant l'introduction ou la révision des couleurs primaires, indiquer des journées où les élèves peuvent porter des vêtements rouges, jaunes ou bleus à l'école. Discuter des variations et expérimenter avec certains mélanges des trois couleurs primaires avec de la peinture ou des colorants. Faire couler, en les chevauchant, les trois couleurs primaires sur du papier essuie-tout ou sur un filtre à café et discuter des résultats. Aider les enfants à fabriquer une simple roue des couleurs.
- Inviter les enfants à écouter des choix de musique d'une variété de sources et de différents styles et à établir un parallèle entre des lignes et les sons qu'ils entendent, d'abord en bougeant leurs bras, et ensuite en appliquant de la peinture avec des pinceaux sur du papier. Lorsque les figures sont établies, les élèves peuvent les remplir avec des couleurs qu'ils « entendent ».
- Encourager les élèves à se constituer des livres, individuels ou collectifs, qui rassembleront des croquis, des mots, des images, et des photos qui illustrent certains concepts qu'ils étudient, p. ex., des fantômes, des couleurs, des formes. Insister sur la valeur graphique du livre.
- Les élèves peuvent expérimenter avec des motifs répétitifs en imprimant ou en estampant des fruits, des légumes, des bobines à fil et de vieux bijoux pour faire des motifs réguliers ou irréguliers. Discuter des similitudes et des différences que l'on trouve dans des motifs naturels et artificiels.
- Amener les élèves sur un « parcours de textures et de formes » à l'intérieur et à l'extérieur de l'école et discuter des raisons pour lesquelles certaines matières auraient été choisies pour bâtir des objets tels qu'un mur ou un équipement de jeu. Demander aux élèves d'apporter du papier et des crayons à

mine pour effectuer des frottis et faire des croquis de certaines formes. Examiner diverses surfaces afin de comparer les textures créées artificiellement et les textures naturelles. Discuter des différences entre les textures que nous regardons et celles que nous touchons. Ensuite, faire une œuvre murale en groupe sur un thème prédéfini (p. ex., un terrain de jeu, un paysage lunaire, un jardin, le ciel et des nuages) en utilisant le plus grand nombre de formes et de textures possibles.

- Demander aux élèves de concevoir un design pour un terrain de jeu ou pour une salle de classe qui invite à la détente. Fournir des blocs en bois, des bobines et d'autres items récupérés pour les aider à planifier et à créer leurs espaces.
- Demander aux élèves de dessiner un simple croquis de leur terrain de jeu. Leur demander de réfléchir au type de questions suivantes :
 - Si tu pouvais construire ta propre glissoire, quelle taille et quelle forme aurait-elle?
 - Quel genre de matière placerais-tu au bout? (Discuter de sécurité et de texture)
 - Quelle forme utiliserais-tu pour ton portique d'escalade?
- Demander aux enfants de penser à un terrain de jeu pour des poissons. Comment celui-ci serait-il différent d'un terrain pour enfants? Quel genre de formes pourraient attirer les poissons à nager à travers? Lesquelles pourraient servir de cachette? Quelles autres créatures pourraient y habiter, etc. Pour compléter cette étude, les élèves souhaiteront peut-être :
 - choisir une créature sous-marine, se renseigner à son sujet, trouver des photos qui l'illustrent, et la créer à partir d'une variété de matériaux;
 - travailler en groupes pour créer un mural d'un lieu de jeu pour des poissons en ayant recours à des formes en deux ou trois dimensions;
 - écouter des chansons sous-marines (p. ex., des enregistrements de baleines) et demander aux enfants d'enregistrer les sons de leurs créatures au jeu;
 - présenter une danse de poissons aux autres classes ou aux parents.
- Encourager les élèves à créer de l'art en utilisant divers outils (p. ex., peindre avec des bâtons, des plumes et des éponges) sur une variété de surfaces (papier cartonné, bois, papier de bricolage). Discuter des résultats.
- Encourager les élèves à tenir un carnet de croquis.

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 diverses œuvres d'art trouvées dans leur propre communauté et dans celles d'autres élèves (notamment des œuvres des Acadiens, des Afro-Néoécossais, des Gaëls, des Mi'kmaq et d'autres groupes culturels). (COM, RC, CIV)
- Observer, en s'appuyant sur les perceptions sensorielles, les éléments et principes du style et la diversité des supports utilisés dans leurs propres œuvres d'art et dans celles des autres. (COM, RC)
- Commencer à participer à des discussions sur leurs propres œuvres d'art et celles des autres, à l'aide du langage artistique enseigné en classe. (COM, RC)

Évaluation, enseignement et apprentissage

- Aider les élèves à reconnaître si une œuvre d'art est le produit de l'imagination ou d'une observation. Leur demander de garder un journal des choses imaginées ou observées telles que des arbres, des animaux, ou des foyers en utilisant des images découpées, des photos ou des croquis.
- Les élèves peuvent examiner des représentations de groupements de famille d'une variété d'origines culturelles, et discuter les détails qui donnent de l'information sur les personnes dans les peintures. Inviter les élèves à créer leurs propres groupements de famille ou des alternatives à leurs portraits de famille. Encourager le recours à divers matériaux.
- Présenter des œuvres d'art qui mettent en valeur des enfants de différentes cultures et demander aux élèves de raconter une histoire inspirée par une des œuvres.
- Engager les élèves dans une discussion sur les animaux et les encourager à se concentrer sur un animal de leur choix. Par exemple, ils pourraient explorer le monde des chats – domestiques et sauvages. On pourrait considérer l'idée d'apporter un animal à l'école et peut-être inviter un vétérinaire à venir parler des caractéristiques de cet animal. Observer les connexions entre les caractéristiques physiques et le comportement (p.ex., la fonction des griffes et des dents acérées). Montrer aux élèves une variété d'images artistiques de leurs animaux et fournir des histoires et des poèmes tirés d'une large sélection sur le sujet. Intégrer des histoires portant sur des animaux totem.

- Aider les élèves à établir de simples listes à cocher afin d’approfondir leur manière d’examiner des œuvres d’art. La section « L’observation de l’art » à l’annexe A aidera les élèves et les enseignants dans cette tâche.
- Engager des conversations avec les élèves sur leurs travaux artistiques et sur ceux des autres. Poser des questions qui les inciteront à explorer le langage de l’art, par exemple :
 - Selon toi, qu’est-ce que l’artiste veut exprimer?
 - Quelles formes, quelles couleurs et quelles lignes vont aider l’artiste à transmettre son message?
- Étaler des travaux artistiques qui incorporent différentes approches ou différents médiums, p. ex., des affiches faites à partir de billes, des sculptures, des croquis, des peintures et des pots en argile. Faire un remue-méninge pour énumérer les différents matériaux utilisés par un artiste dans une œuvre.
- Photographier ou visiter des œuvres d’art de la communauté, telles qu’une sculpture extérieure, des enseignes originales, des lieux d’intérêt, ou même des paysages distinctifs.
- Montrer aux élèves des exemples d’articles puisés de différentes cultures, faits à la main ou fabriqués commercialement, tels qu’un soulier, un bol, ou un vêtement et demander des réactions sur les différents styles de travail.

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.

Indicateurs

- Commencer à décrire les pensées et sentiments que suscite la contemplation d'œuvres d'art. (COM, RC, CI, DPP)
- Commencer à décrire ce qui est attrayant dans une de leurs propres œuvres d'art et dans les œuvres d'art d'autrui, en n'oubliant pas de tenir compte des valeurs et des traditions culturelles. (COM, RC, CI, DPP)
- Commencer à participer à des discussions sur l'utilisation que font les artistes (eux-mêmes inclus) des éléments et principes du style pour exprimer des émotions, des pensées et des idées, en tenant compte des valeurs et des traditions culturelles. (COM, RC, CI, CIV, DPP)
- 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 guise de préparation aux discussions en petits groupes, demander aux élèves de trouver des images qu'ils ont créées qui illustrent quelque chose qu'ils ont retenu à propos de différents matériaux ou de différentes techniques.
- Établir un temps spécifique pour un cercle de discussion où les élèves peuvent partager leurs idées et discuter de leurs travaux. Encourager les élèves à donner un titre à leurs travaux, à les signer, et, si possible, d'inclure un simple « énoncé de l'artiste ». (Vous trouverez une définition à l'annexe B).
- À l'occasion d'une visite à une galerie d'art ou au Musée d'histoire naturelle de la Nouvelle-Écosse, donner l'occasion aux élèves de faire l'expérience d'une diversité de formes et de représentations artistiques. Si possible, trouver des exemples de tissages, de sculptures, de courtèpointes, de peintures, de dessins, de photographies et des exemples d'autres formes d'art pour les examiner et en discuter.
- Reconnaître officiellement un « artiste de la semaine » afin que les élèves soient exposés à une large gamme d'artistes et d'expressions artistiques tout au long de l'année scolaire. Valoriser en même temps les élèves artistes.
- Au cours de l'activité du cercle de l'art, cherchez les attitudes et les comportements suivants :
 - ils sont fiers de leur travail;

- ils approfondissent leur réflexion sur l'art et parlent de leur travail de manière de plus en plus élaborée;
- ils peuvent faire des distinctions et montrer leurs préférences par rapport aux différentes pièces d'art;
- ils manifestent de l'intérêt et un respect pour le travail de leurs pairs.
- Demander à un enfant de choisir, à partir de quelques affiches, une œuvre d'art et de prendre le temps de l'examiner attentivement pendant quelques minutes. Tandis que les autres élèves sont assis, le dos à l'affiche, demander au premier enfant de décrire la scène, les formes, les couleurs, etc. dans le plus grand détail possible. Ensuite, demander aux autres élèves de regarder l'ensemble des œuvres et de choisir celle qu'ils pensent qui correspond à l'œuvre décrite, de préciser l'élément révélateur et de suggérer d'autres détails qui auraient pu aider à la description orale. Choisir des artistes de différentes cultures.
- L'activité du cercle de l'art dans la salle de classe permet aux élèves de partager leurs expériences de créations artistiques et de réagir aux travaux de leurs pairs dans un climat de respect. Vous pouvez préciser le ton des échanges en posant des questions comme les suivantes :
 - Qu'est-ce que tu vois dans mon travail?
 - Comment ton travail est-il différent?
 - Quelles sont les trois choses que tu préfères dans mon travail?
 - Qu'est-ce que tu penses que j'aurais pu faire autrement?
- Inviter des élèves d'autres classes à venir partager leur travail. Inviter des artistes de la communauté et les interviewer. Monter un étalage à pivot pour mettre en valeur un artiste et des œuvres de la semaine.
- Établir, avec les élèves, une liste de questions qui pourraient être posées aux artistes invités. Enregistrer les interviews pour les regarder de nouveau, y réfléchir et en discuter. Les questions pourraient inclure les suivantes :
 - Qu'est-ce qui vous a motivé à faire cette œuvre?
 - Qu'est-ce que vous préférez dans le travail que vous faites?
 - Ferez-vous d'autres œuvres de ce genre?
 - Avez-vous eu des surprises en faisant ce travail?
- Utiliser la liste de vérification suivante afin d'évaluer les aptitudes des élèves à participer à un travail individuel ou collectif en notant, par exemple :
 - la volonté d'expérimenter avec de nouveaux matériaux et de nouvelles idées;
 - la volonté de partager et de prendre son tour;
 - une prise de conscience de leur capacité de faire un travail artistique;
 - l'habileté d'entamer conversations avec les autres, d'écouter les autres et de poser des questions;
 - l'appréciation des efforts des autres.

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

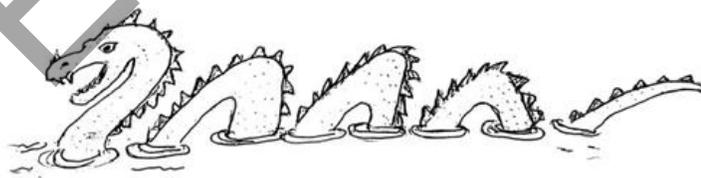
Les éléments de design sont les outils visuels que les artistes utilisent pour créer certains effets dans leurs travaux artistiques. Ils incluent les éléments qui suivent :

<i>La ligne</i>	peut avoir deux ou trois dimensions et guide l'œil de l'observateur dans le travail
<i>La couleur</i>	a trois attributs—la teinte, l'intensité, et la valeur et elle dépend de la source lumineuse
<i>La forme</i>	a trois dimensions et elle renferme un volume
<i>La figure</i>	a deux dimensions et elle renferme une aire; elle est organique ou géométrique
<i>La texture</i>	la qualité d'une surface qui la rend tactile
<i>L'espace</i>	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 :

<i>L'équilibre</i>	se préoccupe de l'arrangement d'un ou de plusieurs éléments de design : symétrique ou asymétrique
<i>Le mouvement</i>	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
<i>La répétition</i>	se manifeste lorsqu'un ou plusieurs éléments sont répétés plusieurs fois dans une œuvre
<i>Le contraste</i>	juxtapose différentes utilisations de certains éléments pour créer un effet
<i>L'emphase</i>	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^e 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 figure en 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 trieurs 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'événements 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^e 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^e 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

cubeisme (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; épelé avec un « E » majuscule, il se réfère à un style d'art qui a connu ses débuts en Allemagne au début du 20^e siècle

fauvisme (le) – un style de peinture qui s'est manifesté en France au début du 20^e 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^e 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^e 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^e 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^e 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

Ébauche