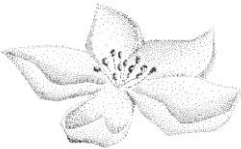






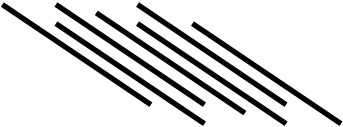


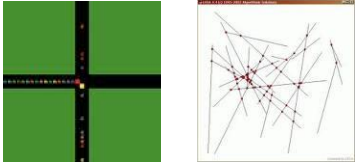





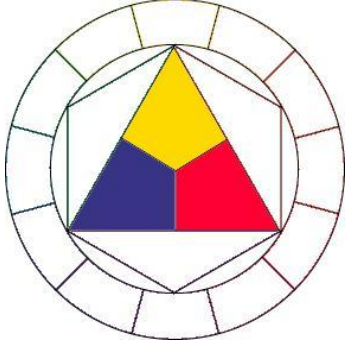
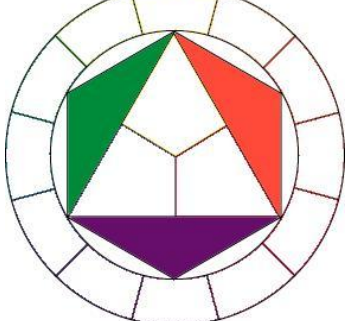
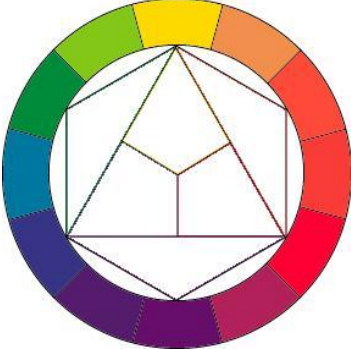
Lexique du langage plastique F3.7

La nature de la forme	Définition	Exemple
<p>Le point Le point est la plus petite marque qui soit; il a la même dimension qu'une piqûre.</p>		
<p>1^{er} secondaire La ligne La ligne est soit une suite de petites marques, soit un trait continu.</p>	<p>La ligne dessinée : La ligne peut être plus ou moins fine, plus ou moins longue; elle peut prendre des directions variées; elle n'a pas d'épaisseur réelle; elle est strictement visuelle.</p>	
<p>2^e secondaire</p>	<p>La ligne abstraite : La ligne abstraite résulte de la délimitation linéaire de deux contrastes de couleurs, de valeurs ou de textures différentes.</p>	
	<p>La ligne tangible : La ligne tangible a une réalité physique; elle peut être manipulée, touchée. Elle a trois dimensions et peut donc projeter son ombre. Son épaisseur réelle est variable.</p>	
<p>3^e secondaire</p>	<p>La ligne droite : La ligne droite présente l'aspect d'un fil parfaitement tendu.</p>	
	<p>La ligne brisée : La ligne brisée se développe en fonction de plusieurs directions.</p>	
	<p>La ligne courbe : La ligne courbe se développe en s'arrondissant.</p>	
<p>4^e secondaire</p>	<p>La ligne juxtaposée : Consiste à placer les lignes d'une composition très près les unes des autres, mais sans qu'elles ne se chevauchent.</p>	

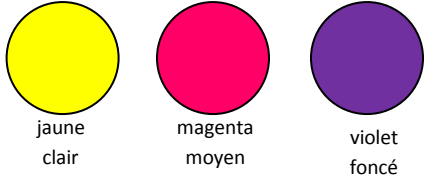
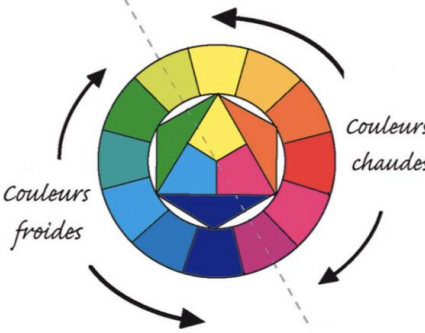
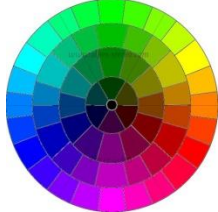
Lexique du langage plastique F3.7

	<p>La ligne contour : Ligne qui définit le pourtour d'un objet.</p>	
	<p>La ligne de démarcation : Ligne qui sépare nettement deux choses.</p>	
	<p>L'intersection des lignes : Endroit où se croisent les lignes.</p>	
<p>5° secondaire</p>	<p>La ligne estompée : Atténuer la ligne d'un dessin.</p> <p>La ligne définie : Ligne précise.</p>	
<p>1° secondaire Les contrastes de valeurs Les contrastes de valeurs sont des comparaisons de différents degrés : pâles, moyen et foncé.</p>	<p>Les valeurs dans les tons : Les tons sont les divers gris dans lesquels n'entrent pas de pigments colorés, ainsi que leurs composantes, le blanc et le noir.</p>	
<p>2° secondaire</p>	<p>Les valeurs dans les couleurs : C'est le degré de clarté ou d'obscurité d'une couleur. Ex : Le jaune, après le blanc, est la couleur la plus claire.</p>	<p>+claires</p>  <p>+foncées</p>
<p>4° secondaire</p>	<p>Les valeurs dans les teintes: On appelle teinte la couleur obtenue par l'addition d'une couleur pure à une autre couleur pure déjà existante. (Une couleur pure ne contient aucune trace de noir ni de blanc.)</p>	

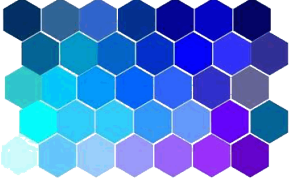





Lexique du langage plastique F3.7

<p>5^e secondaire</p>	<p>Les valeurs dans les nuances : Degré par lequel peut passer une couleur. (Ce terme est souvent employé à tort comme synonyme de ton ou de teinte.)</p>	
	<p>Les valeurs intenses : C'est l'intensité lumineuse d'une couleur.</p>	
<p>1^{er} secondaire Les couleurs La couleur est l'impression que fait sur l'œil la lumière diffusée par les objets.</p>	<p>Les couleurs primaires : Les couleurs primaires sont appelées ainsi parce qu'elles permettent de recréer toutes les autres couleurs. En principe, il est impossible de les obtenir par le mélange des autres couleurs entre elles. Ce sont le magenta, le cyan et le jaune.</p>	
	<p>Les couleurs secondaires : Les couleurs secondaires ou binaires sont le résultat du mélange moitié-moitié de deux couleurs primaires. Ce sont l'orangé, le violet et le vert.</p>	
	<p>Les couleurs tertiaires : Une couleur est dite tertiaire lorsqu'elle est obtenue par le mélange, en quantités égales, d'une couleur primaire et d'une couleur secondaire. Il en existe six : le jaune-orangé, le rouge-orangé, le rouge-violet, le bleu-violet, le bleu-vert et le jaune-vert.</p>	

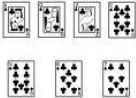



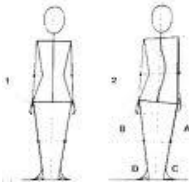


Lexique du langage plastique F3.7

<p>2^e secondaire</p>	<p>Les couleurs claires et foncées : C'est le degré de clarté ou d'obscurité d'une couleur. La valeur la plus claire correspond au jaune alors que la valeur la plus obscure se traduit par le violet.</p>	
<p>3^e secondaire</p>	<p>Les couleurs chaudes : Les couleurs chaudes sont celles où prédominent le jaune et le rouge.</p>	
<p>Les couleurs froides : Les couleurs froides sont celles où prédomine le bleu.</p>	<p>Les couleurs complémentaires : On appelle les couleurs complémentaires celles qui sont opposées dans le cercle chromatique. Le mélange de ces couleurs opposées donne un gris moyen.</p>	
<p>4^e secondaire</p>	<p>Les couleurs rabattues: Couleur à laquelle on a ajouté du noir.</p>	
<p>Les couleurs saturées : La saturation est l'intensité d'une teinte. Elle est fondée sur la pureté de la couleur ; une teinte hautement saturée a une couleur vive et intense tandis qu'une teinte moins saturée paraît plus fade et grise.</p>		
<p>5^e secondaire</p>	<p>Les couleurs rompues: Couleur pure affaiblie par l'ajout d'une couleur complémentaire, on obtient alors une teinte rompue.</p>	



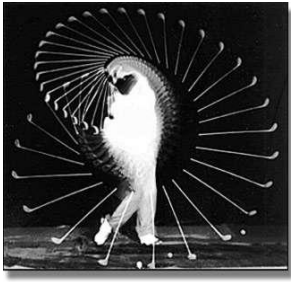
Lexique du langage plastique F3.7

	<p>La couleur en camaïeu : Procédé utilisant les différentes teintes d'une seule couleur.</p>	
	<p>La couleur contrastante : Opposition destinée à mettre en valeur, les unes par rapport aux autres, les différentes parties d'une création visuelle.</p>	
<p>1^{er} secondaire Les textures La texture est formée par des éléments qui permettent de reconnaître un matériau. La texture est le fini d'une surface bidimensionnelle ou tridimensionnelle. La texture implique la répétition assez rapprochée d'un ou de plusieurs éléments.</p>	<p>Les textures réelles : La texture réelle peut être vue et sentie au toucher (visuelle et tactile).</p>	
	<p>Les textures représentées : La texture représentée est uniquement visuelle; elle doit rappeler et imiter une texture réelle.</p>	
<p>3^e secondaire</p>	<p>Les textures inventées : On appelle texture inventée celles qui sont le fruit de notre imagination.</p>	
<p>1^{er} secondaire Le volume Selon sa nature, le volume peut être réel ou suggéré.</p>	<p>Le volume réel : Le volume réel est une forme qui occupe une place dans l'espace, car on peut mesurer non seulement sa largeur et sa hauteur, mais aussi son épaisseur.</p>	
<p>3^e secondaire</p>	<p>Le volume suggéré : Le volume suggéré n'est en somme qu'une illusion créée par l'artiste.</p>	



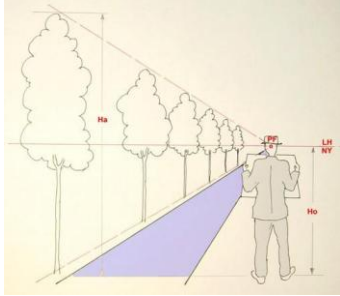
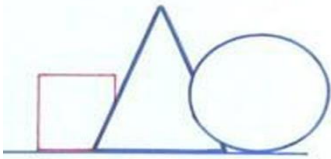
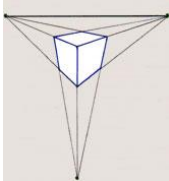
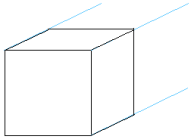
Lexique du langage plastique F3.7

<p>1^{er} secondaire</p> <p>Organisation picturale et spatiale</p> <p>L'organisation picturale est bidimensionnelle si on ne peut mesurer que sa hauteur et sa largeur.</p> <p>L'organisation spatiale est tridimensionnelle si on peut mesurer son épaisseur en plus de sa hauteur et de sa largeur.</p>	<p>Énumération : Les éléments et les formes sont distribués dans l'espace sans qu'aucun élément ne touche l'autre.</p>	
	<p>Juxtaposition : Les éléments et les formes se touchent sans se chevaucher.</p>	
	<p>Superposition : Les éléments et les formes sont les uns sur les autres et se recouvrent en partie.</p>	
<p>2^e secondaire</p>	<p>Symétrie : On parle de symétrie lorsque des formes identiques et d'égale grosseur sont placées à égale distance de part et d'autre d'un axe central, réel ou imaginaire.</p>	
	<p>Asymétrie : On parle d'asymétrie lorsqu'une composition présente des éléments semblables ou différents disposés de façon irrégulière. L'asymétrie est le contraire de la symétrie.</p>	
	<p>Répétition : On parle de répétition lorsqu'un élément ou une forme est reproduite avec régularité à l'intérieur d'une composition.</p>	
	<p>Alternance : On parle d'alternance lorsque les différents éléments d'une composition se répètent tour à tour avec une régularité mathématique.</p>	

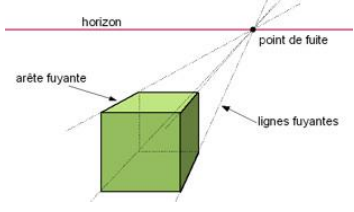
Lexique du langage plastique F3.7

<p>3^e secondaire</p>	<p>La convergence : Pour créer un effet de mouvement par convergence, on peut orienter plus ou moins les lignes, les textures, les couleurs ou les valeurs vers un même point. Le mouvement ainsi suggéré donne l'impression que les éléments bougent vers une même direction.</p>	
	<p>La divergence : On parle de divergence lorsque les lignes, les couleurs ou les valeurs donnent l'impression que les éléments s'écartent d'un point commun. Contrairement à la convergence, le mouvement suggéré fait croire qu'ils veulent fuir un point quelconque.</p>	
	<p>Le mouvement réel et mouvement suggéré : Le mouvement est un changement de position par rapport au temps ou à l'espace.</p> <p>Dans une œuvre ou les éléments changent véritablement de position par rapport au temps et à l'espace, un mobile par exemple, il s'agit d'un mouvement réel.</p> <p>Dans une œuvre comme un tableau ou une statuette où les éléments ne bougent pas, on parle de mouvement suggéré. Les composantes sont alors organisées de façon à donner une impression de mouvement.</p>	

Lexique du langage plastique F3.7

	<p>L'équilibre : Répartition adéquate dans la distribution des figures, des éléments d'un ensemble ou d'une composition.</p>	
<p>4° secondaire</p>	<p>Rythme : Le rythme correspond au retour du mouvement à intervalles plus ou moins réguliers.</p>	
<p>2° secondaire Représentation de l'espace</p>	<p>Perspective à diminution : Une grande forme dessinée dans l'image paraît plus proche de nous (au premier plan); une forme réduite paraît plus éloignée (à l'arrière plan.)</p>	
	<p>La perspective à chevauchement : Celle-ci concerne la superposition des éléments qui sont représentés par plans. Dans une image, lorsqu'une forme en chevauche d'autres, les formes partiellement cachées semblent être à l'arrière plan.</p>	
<p>4° secondaire Représentation de l'espace</p>	<p>Perspective aérienne : Cette perspective s'obtient en faisant converger un ensemble de lignes vers trois points de fuite.</p>	
	<p>Perspective cavalière : La face avant n'est pas déformée. Toutes les lignes demeurent parallèles qu'elles soient horizontales, verticales ou obliques qui donne une illusion de profondeur.</p>	

Lexique du langage plastique F3.7

<p>5^e secondaire Représentation de l'espace</p>	<p>Perspective à un point de fuite :</p> <p>Cette perspective s'obtient en faisant converger un ensemble de lignes vers un point de fuite.</p>	
	<p>Perspective à deux points de fuite :</p> <p>Cette perspective s'obtient en faisant converger un ensemble de lignes vers deux points de fuite.</p>	