LA STRUCTURE D'UNE OEUVRE

Le type

Le type de l'œuvre est lié à la technique utilisée pour sa création. Ainsi, lors de la présentation d'une œuvre, on précisera s'il s'agit d'un dessin, d'une peinture, d'une photographie, d'une gravure, d'une sculpture, d'une installation ...

Le style

• **Une œuvre figurative.** Elle représente de manière plus ou moins réaliste, un personnage, un objet, une scène ou tous sujets reconnaissables. Elle sera qualifiée de réaliste, voire d'hyperréaliste en fonction de son degré de *ressemblance* au réel.

• **Une œuvre abstraite.** Elle ne représente rien que l'on puisse reconnaître, contrairement aux représentations de la réalité. Elle est également appelée non-figurative. L'abstraction apparaît au début du XXe siècle, avec l'art contemporain.

• **Une œuvre conceptuelle.** Désigne une œuvre dont l'intérêt premier est de faire référence à une démarche ou une réflexion de l'esprit. L'aspect est souvent secondaire.

Le genre

On doit distinguer genre et sujet. Le genre est un groupe de sujets, proches par leurs points communs. Un *paysage* de montagne et un *paysage* industriel sont des sujets différents, mais appartiennent au même genre, le *paysage.* Lorsque l'on présente une œuvre, on indique le genre, puis le sujet.

• **Le portrait.** C'est une *image* réalisée en deux ou trois dimensions et présentée comme fidèlement ressemblante à une personne. En sculpture, le buste ne représente que la partie supérieure du corps, à partir de la poitrine. On parlera de portrait de groupe ou de portrait de famille quand plusieurs personnes sont représentées. Dans un autoportrait, l'artiste semble généralement regarder le spectateur dans les yeux.

• **Le paysage.** C'est *l'étendue* qui s'offre à la vue d'un spectateur lorsqu'il ne se trouve pas dans un endroit clos. La peinture de paysage se caractérise généralement par une recherche sur la diffusion de la lumière naturelle, c'est à dire la manière suivant laquelle le soleil éclaire ce paysage. L'originalité du *cadrage* est recherchée dans la succession des *plans.*

• **La nature morte.** Se dit d'une œuvre qui représente des objets inanimés, par exemple, une corbeille de fruits, les vestiges d'un repas ou le gibier tué à la chasse. Les différents éléments sont mis en scène dans des *compositions* qui transposent la nature dans un intérieur. Les objets, fruits ou animaux sont généralement en *gros plan,* le plus souvent réalistes. La nature morte se caractérise par une absence de *profondeur de champ.*

• **La marine.** Par ce terme on désigne un sujet qui représente la mer et l'univers marin: bateaux, installations portuaires, etc.

• **Le nu.** On appelle nu une œuvre qui représente un personnage dont le corps est, en partie ou en totalité, dénudé. Il est à noter que s'il s'agit d'une femme, le genre masculin du nom ne change pas, on précise simplement qu'il s'agit d'un nu féminin.

• **La peinture de genre.** Une peinture de genre ou scène de genre représente des sujets populaires, ordinaires ou intimes, tel qu'un repas ou une réunion de famille. Les peintres spécialisés dans la représentation de scène de la vie intime sont appelés peintres intimistes.

• **Scène galante.** C'est une peinture qui illustre les sentiments amoureux. Le jeu des regards est particulièrement important.

• **L'allégorie.** L'allégorie est une technique qui consiste à représenter une idée abstraite (la liberté, l'amour ...) sous les traits d'un personnage ou d'un animal. La mort est souvent représentée sous la forme d'un personnage squelettique, tenant à la main une faux avec laquelle il est censé faucher les vies.

• **Le trompe-l'œil.** Technique et genre qui consistent à pousser le réalisme d'une peinture le plus loin possible pour que le spectateur puisse confondre la peinture avec la réalité. Le trompe-l' œil est une véritable prouesse technique utilisée dans la peinture de chevalet et dans le décor mural, pour donner *l'illusion* d'un *espace* ouvert ou plus vaste.

• **Le pastiche.** En littérature comme dans les arts plastiques, c'est un art qui consiste à s'inspirer d'une œuvre qui existe déjà, pour obtenir une nouvelle réalisation artistique.
La référence à l'œuvre originale reste évidente, tout comme est parfaitement identifiable l'intervention du pasticheur. Le sens de l'œuvre originale est ainsi détourné. Le ton du pastiche est souvent celui de l'humour ou de la dérision.

• **L'enluminure.** Lettres et *illustrations* peintes, souvent en miniature, dans les textes manuscrits anciens.

La Représentation

• **La représentation.** On désigne ainsi la manière de représenter les choses réelles, de les reproduire, de faire figurer, de donner à voir par la peinture, la sculpture ou un autre moyen d'expression plastique (appartenant au domaine des Arts plastiques). Cette représentation peut être **bidimensionnelle,** c'est le cas de la peinture, de la photographie, ou de toute technique ne possédant que deux dimensions: la hauteur et la largeur. Elle peut être **tridimensionnelle** comme la sculpture ou l'installation, c'est à dire posséder trois dimensions: la hauteur, la largeur et la profondeur (ou la longueur).

• **La ressemblance.** Elle désigne les similitudes entre le sujet d'une œuvre et le modèle qui a servi à son exécution. Plus généralement, elle désigne les points communs entre une *représentation* et la réalité.

• **L'image.** L'image est une représentation de quelque chose ou de quelqu'un par le *dessin,* la *gravure,* la photographie, etc.

• **Le dessin.** C'est le résultat d'un assemblage, d'une succession de *traits* ou de *lignes* qui représentent ou non quelque chose ou quelqu'un.

• **Le trait.** Le trait est une *ligne* légère qui sert à tracer, sur le papier ou sur un autre *support,* les contours de ce que l'on veut représenter. Les traits sont également ce qui caractérise un visage; on parle de traits fins, de traits grossiers, etc.
• **La ligne.** Trace très fine qui permet de faire apparaître un *trait,* une *limite,* une séparation.

• **La forme.** C'est une *étendue* dont les *limites,* le contour, représentent ou non quelque chose d'identifiable. Une forme humaine est une forme dont le contour rappelle celle de l'homme. Dans ce cas, on l'appelle *anthropomorphe.* Une forme d'animal sera appelée *zoomorphe.* Lorsque le contour de la forme se profile sur un *fond,* on peut également parler de silhouette.

• **La figure.** C'est la représentation de quelque chose ou quelqu'un, ou simplement sa *forme* extérieure. C'est également un *dessin* utilisé en géométrie pour étudier *l'espace* et les *formes.*

• **L'épuration formelle.** Consiste à simplifier, à styliser les *formes* qui sont représentées. C'est par l'épuration formelle que la *représentation* peut s'éloigner du réalisme.

• **L'illusion.** C'est un effet technique ou artistique qui donne l'impression d'une réalité. Exemple: la *perspective* donne l'impression de la *profondeur de champ,* c'est une illusion.

• **Le gribouillage ou gribouillis.** Il désigne un *dessin* ou une écriture illisible.

• **Une anamorphose.** En peinture, l'anamorphose est une *forme abstraite* qui devient figurative lorsqu'on la regarde sous un angle bien précis, ou dans un miroir cylindrique. Cette prouesse technique dont la plus célèbre est sans doute celle que l'on peut voir dans le tableau d'Holbein le Jeune (1497-1543), *Les ambassadeurs* (1533, National Gallery, Londres) permet de faire apparaître une *image* qui ne sera visible que pour les seuls initiés.

• **Le symbole.** Il s'agit d'un personnage ou d'un objet qui représente une idée ou une notion abstraite. Cette idée ou cette notion est plus importante que l'aspect du personnage ou de l'objet. Exemples: la balance symbolise la justice, la colombe symbolise la paix.

• **Le pictogramme.** Signe ou *dessin* schématique signalant un endroit particulier ou un danger. Pour être un pictogramme, le signe ou le *dessin* doit être épuré pour ne conserver que l'essentiel de ce qu'il représente. Il doit être compris par le plus grand nombre. Exemple: les panneaux du code de la route.

• **L'esquisse.** Premier tracé d'un dessin destiné à visualiser la composition d'une œuvre future.

La Composition

• **La composition.** Il s'agit de la position des différents éléments qui constituent une œuvre. Le choix de cette position est très important pour la signification. L'artiste passe souvent beaucoup de temps à réfléchir sur ce qui sera la meilleure composition possible. Il étudie alors les notions définies ci-dessous: *cadre, format...*

• **Le cadre.** Il désigne la bordure de bois ou de métal qui entoure une œuvre bidimensionnelle mais également les *limites* d'un *espace.*

• **Le format.** Il correspond aux dimensions du cadre. On indique généralement la hauteur puis la largeur d'un tableau. Exemple: 89 cm x 45 cm. Il existe un grand nombre de formats préexistants, classés en trois catégories: figure, paysage et marine, qui par convention ont des dimensions bien définies pour faciliter l'encadrement des toiles lorsqu'elles sont terminées. Le format est traditionnellement horizontal pour des sujets tels que les paysages ou les marines et vertical pour des sujets tels que les portraits.

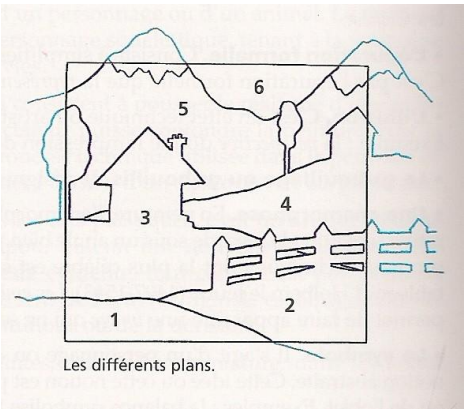
• **Le cadrage.** C'est l'action de cadrer, de choisir avec précision ce qui sera ou non dans le *champ.*

• **La limite.** La limite est la ligne au-delà de laquelle se trouve un autre *espace. L'espace* contenu dans la limite du cadre s'appelle le *champ* ou le *plan.* Être **dans** le *champ* d'un appareil photographique, c'est être dans le *plan* susceptible d'être photographié.

• **Le hors champ.** C'est *l'espace* qui se trouve en dehors des *limites* du *cadre* d'une œuvre (en bleu clair dans le dessin ci-dessous). Sur une photographie d'identité *(portrait),* le corps n'apparaît pas, il existe en dehors des *limites* du *cadre* de la photographie. Il se trouve *hors champ.*

• **Les plans.** Ils correspondent aux dimensions du sujet à l'intérieur du *cadre.* Un **gros plan** est un plan où le sujet principal est vu de très près, comme pour les *natures mortes.* Un **plan rapproché** est un plan qui présente le sujet et une petite partie du contexte, c'est souvent le cas pour les *portraits.* Un **plan moyen** présente le sujet et son entourage immédiat, on retrouve ce type de plan pour les *scènes de genre* ou les

scènes galantes. Un **plan général** présente le sujet principal dans son entourage plus ou moins proche. Le **plan d'ensemble** présente un *paysage,* une foule importante ou une architecture dans un cadre très large.
Les plans sont aussi les différentes parties de *l'espace* d'un tableau ou d'une représentation bidimensionnelle. Ils permettent de donner l'impression d'éloignement. Le **premier plan** est celui qui semble le plus près de notre regard (1). Le **second plan** est par définition celui qui se présente derrière le premier (2) et ainsi de suite pour le troisième plan (3), le quatrième plan (4) ... Le dernier plan (5) est appelé **l'arrière-plan**.



Les différents plans.

• **Le fond.** Partie la plus en arrière (6) dans une œuvre bidimensionnelle. Le fond est également l'espace ou la surface qui permet au sujet de se détacher. Exemple: personnage sur un fond de ciel bleu.

• **L'angle de vue.** Il correspond à la position physique de l'artiste ou du spectateur devant un travail bidimensionnel. L'angle de vue est normal lorsque l'on se trouve au même niveau que le sujet regardé. La **plongée** nous donne l'impression de regarder le sujet d'en haut. Le sujet est plus bas que le niveau normal de nos yeux. La vue en **contre-plongée** nous place en dessous du sujet et donne l'impression d'être dominé par celui-ci. Le sujet est placé plus haut que le niveau normal de nos yeux. Lorsque l'on regarde le sol, notre regard est en plongée, alors qu'il est en contre-plongée lorsque l'on regarde le sommet d'un arbre.

• **L'espace.** L'espace est une *étendue,* en trois dimensions (la largeur, la hauteur et la profondeur) qui n'a pas de *limite.* Lorsque l'on parle d'espace pictural, on désigne *l'étendue* limitée en largeur et hauteur par le *cadre,* en profondeur par *l'arrière-plan* et le *fond. L'espace* a la particularité d'entourer et de contenir l'ensemble des êtres et des objets.

• **La surface.** C'est la partie extérieure d'une œuvre. En peinture, la surface possède deux dimensions, la hauteur et la largeur. Elle correspond au point de rencontre entre le *support* et les *pigments* utilisés par l'artiste. Ainsi la peinture est posée sur la surface de la toile.

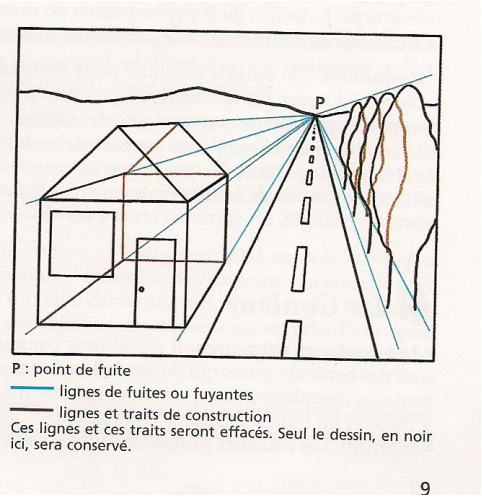
• **L'étendue.** Une étendue est une superficie, c'est-à-dire la *surface* du sol. En peinture, elle possède deux dimensions, la largeur et la profondeur.

• **Le mouvement.** Il peut être suggéré par des répétitions de formes, de touches, par des lignes ou des coups de pinceaux, par des contrastes entre zones floues et zones nettes. Dans tous les cas, ce mouvement est une illusion. Les œuvres futuristes ont puisé leur inspiration dans ce thème. Le mouvement est également celui du regard du spectateur à travers la composition d'une œuvre.
• **Les rythmes.** Ils désignent certains éléments d'une composition qui semblent marquer une répétition, une succession ou un enchaînement. Cela peut être des arbres, des cheminées, des formes, des lignes ...

• **La cohérence.** Désigne la logique de l'organisation du travail ou la logique de la démarche de l'artiste. L'harmonie entre les différents éléments entrant dans la *structure* d'une œuvre est le signe d'une bonne cohérence.

LA PERSPECTIVE

• **La perspective.** Technique de *dessin* qui permet de représenter les objets sur un support à deux dimensions (feuille de papier par exemple), en donnant *l'illusion* du *volume* et de *l'espace.* Cette technique permet d'augmenter l'impression de *profondeur de champ.*



• **Le point de fuite.** C'est un point situé à l'infini et vers lequel convergent les *lignes* de fuites ou *lignes* fuyantes. C'est grâce à lui que l'on parvient à donner *l'illusion* de la troisième dimension dans une *représentation* graphique ou artistique. Dans la réalité, les deux bords parallèles d'une longue route droite ne se rejoignent jamais. Pourtant, notre perception nous donne l'impression qu'ils se rejoignent en un point, le point de fuite. C'est un phénomène optique. Une *composition* réalisée avec un point de fuite permet de respecter les *proportions* des différents objets ou personnages, malgré les différences de *plans.*

• **La profondeur de champ.** La succession des *plans* dans une œuvre contribue à donner l'effet de profondeur, c'est-à-dire l'effet de la troisième dimension. On parle dans ce cas de profondeur de champ. Elle est déterminée par la distance hypothétique entre les *plans.* Plus on a l'impression que la distance entre le *premier plan* et *l'arrière-plan* est grande, plus le champ est profond. Lorsque le champ est peu profond, on dit qu'il y a peu de profondeur de champ ou que la profondeur de champ est faible.
C'est également un terme propre à la photographie qui désigne l'importance de la zone nette, volontairement définie par le photographe. Lorsque tous les sujets d'une même *image* sont nets, malgré les différences de *plans,* c'est que la profondeur de champ est grande. Lorsque certaines parties sont floues parce qu'elles sont ou trop près ou trop éloignées, on dit que la profondeur de champ est faible. Un appareil photographique dont on peut contrôler tous les paramètres présente la particularité de pouvoir modifier à volonté la profondeur de champ, sans changer de position.

LES PROPORTIONS

• **Les proportions.** Dimensions de différents éléments comparés les uns aux autres. Si les dimensions sont normales ou logiques, par exemple la dimension d'une main par rapport à la dimension d'une tête, on parle d'un travail bien proportionné. Dans le cas contraire, on parle de travail mal proportionné ou disproportionné. Un corps bien proportionné est un corps aux dimensions harmonieuses, correspondant à un *canon* de beauté.

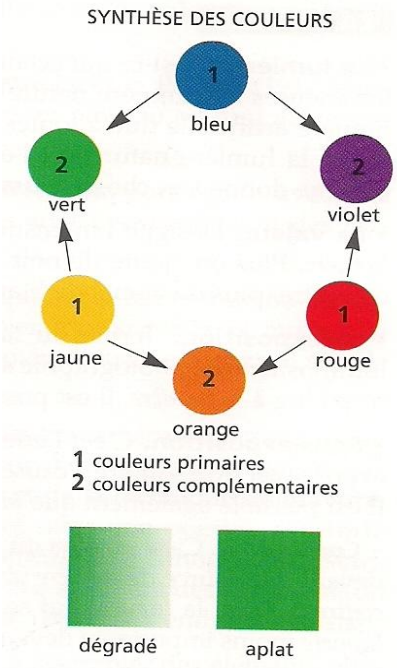
• **L'échelle.** C'est une référence qui fixe par convention des équivalences de dimensions. Pour réaliser le plan d'une maison, on pourra réduire toutes les dimensions qui seront réellement les siennes, de manière proportionnelle. Sur le plan, un centimètre représentera, par exemple, un mètre.

• **Les canons.** Un canon est un modèle aux *proportions* idéales. Variables selon les époques, les canons de la beauté servent de référence pour toutes les créations du même type. *L'Apollon du Belvédère* (statue du musée du Vatican), a été considéré depuis la Renaissance comme le canon de beauté masculine hérité de la Grèce ancienne.

• **L'équilibre.** On parle d'équilibre pour désigner une *composition* qui se partage équitablement *l'espace* ou la *surface* de l'œuvre. L'équilibre est donné par la position des divers composants mais aussi par le *cadrage.* Lorsque ces conditions ne sont pas réunies, ou quand l'artiste fausse volontairement l'équilibre de la *composition,* on parle de déséquilibre. Pour favoriser une *composition* équilibrée, les artistes décomposent souvent la *surface* de leurs peintures en suivant une diagonale ou une droite, en formant un triangle, un carré, ou encore un «L».

La Couleur

• **Les couleurs primaires.** Il existe trois couleurs primaires: bleu, jaune et rouge. Ce sont des couleurs pures qui, lorsqu' elles sont mélangées deux à deux, sont à la base des couleurs complémentaires: orange (jaune + rouge), violet (bleu + rouge) et vert (jaune + bleu) et de toutes les autres couleurs possibles et imaginables (jaune + rouge + noir = marron). Les couleurs primaires sont les seules couleurs impossibles à obtenir par un mélange. Le blanc correspond à l'absence totale de couleur alors que le noir est le résultat du mélange des trois couleurs primaires dans des proportions absolument identiques.
Pour des projecteurs de théâtre, la télévision ou la vidéo, le noir est l'absence de *lumière,* le blanc est la *lumière.* Pour ces techniques, les couleurs primaires sont le bleu, le vert et le rouge.



• **Le ton.** Couleur considérée pour son éclat. Ton vif, ton froid, ton chaud, ton clair...

• **La teinte.** Couleur obtenue par le mélange de plusieurs autres couleurs. Elle désigne également le pouvoir colorant d'une couleur, qui est saturée lorsqu'elle est au maximum de son intensité. Un verre teinté est un verre coloré plus ou moins fortement. On précise *teinte locale* lorsque la couleur d'un objet ne tient pas compte de l'influence de la *lumière* ou des couleurs voisines.

• **La tonalité.** Désigne l'impression générale qui se dégage des couleurs d'un tableau.
• **Les nuances.** C'est ainsi que l'on appelle les variations, parfois très légères, d'une même couleur.

• **Le contraste.** C'est une opposition importante et remarquable entre deux couleurs, deux *formes,* deux lignes, etc. Le rouge ou le noir contrastent fortement avec le blanc.

• **L'aplat.** C'est un terme technique qui désigne une *surface* de couleur parfaitement uniforme, sans aucune *nuance.*

• **Le dégradé.** Il désigne le passage d'une couleur à une autre, ou d'une *valeur* à une autre avec une transition où les deux se confondent. Il est souvent considéré comme une prouesse technique car aucune trace d'instrument n'est visible.

• **La touche.** C'est le nom donné à la manière de déposer la peinture sur un *support,* tantôt en touches subtiles, délicates, pleines de finesse, des «glacis» parfois invisibles ou inversement, en pâte épaisse, suivant des gestes amples, nerveux, agressifs, expressifs. Toutes les variations sont observables et sont importantes dans la signification d'une œuvre. C'est l'écriture du peintre.

• **La palette.** La palette désigne deux choses: l'instrument plat en bois sur lequel l'artiste dépose sa peinture et, par extension, l'ensemble des couleurs qui entrent dans la *composition* d'une peinture ou d'un travail bidimensionnel. On l'appelle également gamme chromatique. Une surface (ou un objet) uniformément recouverte d'une seule couleur est appelée monochrome. Lorsqu'il y a plusieurs couleurs, elle est polychrome. On parle ainsi de polychromie ou de monochromie.

• **Le modelé.** C'est un procédé qui permet de donner, en deux dimensions, l'impression du *volume* ou du *relief* des *formes* grâce à différentes techniques: *dégradé, contraste* de couleurs, etc.

LA LUMIERE

• **La lumière.** C'est ce qui éclaire et rend visible. On considère deux sortes de sources lumineuses: la lumière naturelle due au soleil appelée aussi lumière blanche, et la lumière artificielle due à toutes les sources lumineuses destinées à remplacer ou renforcer la lumière naturelle : l'éclairage électrique, une bougie, etc. Seule la lumière blanche donne aux choses leurs couleurs naturelles.

• **La valeur.** Désigne l'intensité lumineuse d'un *ton* en fonction de l'ombre et de la *lumière.* Plus on ajoute de noir dans une couleur, plus sa valeur devient sombre. Au contraire, plus on ajoute de blanc, plus elle devient claire.

• **Surexposition.** Terme du langage photographique qui désigne un problème de luminosité. Une photographie surexposée est trop claire à cause d'un temps exposition trop long à la *lumière.* Il est possible également que la pellicule soit trop sensible.

• **Sous-exposition.** C'est l'effet inverse de la surexposition. Une photographie sous-exposée est trop sombre à cause d'un manque de *lumière* au moment de la prise de vue. Il est possible également que la pellicule ne soit pas assez sensible.

• **Contre-jour.** C'est un effet dû à la position d'un objet ou d'un personnage qui se trouve devant une source de *lumière* vive et dont seule la *forme* est visible. Le contre-jour est un *contraste* entre la *lumière* qui se trouve derrière le sujet et l'absence de *lumière,* ou une *lumière* moins importante devant le sujet. Celui-ci est donc plus ou moins dans l'ombre.

• **Clair-obscur.** C'est un effet pictural qui consiste à jouer avec le *contraste* d'un éclairage faible mais intense, sur un personnage qui se détache d'un *fond* noir. Cette technique est également un genre dans lequel excelle Georges de La Tour (1593-1652). Les personnages de ses toiles sont éclairés par la *lumière* artificielle d'une bougie et la diffusion subtile de cette *lumière* permet de se concentrer sur les points les plus importants du tableau.
• **Le négatif.** C'est un cliché photographique transparent dont les parties lumineuses sont opaques. C'est ce qui permet d'obtenir le tirage positif, c'est-à-dire la photographie.

LA TECNIQUE

• **Les pigments.** Ce sont différentes poudres colorées d'origine minérale, végétale ou animale et qui sont les principales composantes de la peinture. Ce sont les pigments qui sont responsables de la couleur.
• **L'empâtement.** Désigne l'épaisseur de peinture, de pâte colorée utilisée sur la toile.

• **L'aquarelle.** C'est une technique de peinture à l'eau qui consiste à diluer abondamment les *pigments.* Le *support* est une feuille sèche, ou humide pour faire en sorte que la peinture se diffuse. Cette technique permet d'obtenir rapidement un rendu intéressant sur lequel l'artiste pourra intervenir à nouveau. Certaines parties de la feuille peuvent être laissées blanches, sans peinture, elles prennent le nom de lumière ou réserve.

• **Le lavis.** Le lavis, technique proche de *l'aquarelle,* est une *encre* plus ou moins diluée avec de l'eau, noire ou sépia, permettant de réaliser des *camaïeux.*

• **L'encre.** Liquide coloré dont on se sert pour écrire, dessiner ou imprimer. L'encre de Chine est obtenue avec du charbon ou du noir de fumée. La sépia, de couleur brune noirâtre est l'encre que l'on retire de la seiche *(seppia* en italien).

• **Le camaïeu.** Le camaïeu est une manière de peindre avec les valeurs d'une seule couleur. On obtient ainsi différentes *nuances.*

• **Le dripping.** Technique de peinture associée au peintre Jackson Pollock (1912-1956) et qui consiste à projeter la peinture sur une toile avec un pinceau ou tout autre instrument.

• **La miniature.** Peinture de petite taille réalisée sur un support rigide avec une grande finesse d'exécution. En Europe, les miniatures sont essentiellement des *portraits,* des *scènes de genre* ou des sujets érotiques.

• **Le support.** Comme son nom l'indique, c'est ce sur quoi pose la peinture ou les *pigments.* Il peut être d'origines très diverses: carton, papier, toile sur châssis, murs, plafond, etc. Il est à noter que l'on désigne souvent une peinture sur toile par le simple nom de «toile».

• **L'estampe.** L'art de l'estampe permet de reproduire un *dessin* mécaniquement, en un certain nombre d'exemplaires appelés épreuves, à partir d'une plaque de bois ou de cuivre gravée qui sera encrée. En fonction du support et de la technique de gravure, l'estampe porte le nom de **pointe sèche** (cuivre gravé avec une pointe), **eau-forte** (cuivre gravé par de l'acide), **burin** (bois gravé avec un burin). La **lithographie** est un procédé, distinct de la gravure, qui permet de réaliser plus aisément des estampes (on dessine sur une pierre avec un crayon gras qui repousse *l'encre* aux endroits choisis).

• **Le photomontage.** C'est une technique qui consiste à assembler des éléments photographiques pour créer un sujet ou un ensemble de sujets à l'intérieur d'un *format.*

• **Une technique mixte.** Terme qui désigne un mélange hétérogène de techniques différentes dans une œuvre. Exemple: peinture à l'huile, papiers collés et photographies.

• **Le volume.** C'est *l'espace,* en trois dimensions, occupé par un corps, un objet, une sculpture…

• **La matière.** C'est une substance malléable, divisible, avec laquelle on peut réaliser des *formes.* La matière d'une statue, d'une peinture ...

• **L'effet de matière.** C'est le résultat propre à l'utilisation d'une *matière,* peinture épaisse par exemple, ou à l'aspect naturel particulier de certaines matières: texture du bois, de l'écorce ...

• **Le relief.** Désigne les inégalités (creux, bosses, saillies...) d'une surface mais également l'illusion de saillies et de creux d'une photographie. Cette impression de relief est alors donnée par le contraste entre les parties claires et sombres.

• **La patine.** Elle désigne la couleur d'une sculpture, qui peut être choisie et provoquée par l'artiste, mais qui peut également être le résultat d'une lente évolution de la couleur d'origine sous l'action du temps. On parle ainsi de patine foncée, claire, mordorée, noire, brune, etc.

• **La facture.** Elle désigne l'aspect de la réalisation, l'aspect d'un travail, dit de bonne ou de mauvaise facture.