

Glossaire des arts plastiques

Préambule : Les définitions de mots polysémiques privilégient les acceptions concernant les arts plastiques et excluent volontairement celles qui sont généralistes, supposées connues, ou applicables à d'autres domaines.

A

Abside : Partie semi-circulaire située à l'extrémité du chœur dans une église ou une cathédrale.

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

Abstrait : Se dit d'une œuvre qui ne représente rien du réel perceptible par les sens de la vue et du toucher ou qui ne fait référence à aucune réalité extérieure.

Académique : Conventionnel, conformiste ; qui correspond à des normes établies et stables, relevant d'une esthétique née de l'imitation (contraire : avant-gardiste, original).

Accrochage : Mode de présentation des œuvres bidimensionnelles, généralement au mur ou sur des plans verticaux, souvent au moyen de cimaises.

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

Acrylique : 1. Peinture à séchage rapide qui se travaille à l'eau. Les pigments y sont liés par une résine synthétique. 2. Œuvre picturale réalisée avec cette peinture.

Action : 1. Dans une narration, c'est le fil des événements. 2. Terme de l'art contemporain apparu dans les années 1960 utilisé pour nommer certaines manifestations où sont pris en compte le geste, l'action, l'implication de l'artiste. Par leur caractère souvent provoquant, les actions visent à faire prendre conscience au spectateur de questions culturelles, sexuelles ou plus généralement politiques. Chronologiquement, l'action prit la forme de *happening*, puis d'*event* et de performance, plus récemment parfois de *street art*.

Actionnisme viennois : Mouvement artistique radical de courte durée (années 1960) utilisant la performance et des traces comme des photographies ou des vidéos (Günter Brus, Otto Muehl).

Activisme : Attitude artistique et éthique apparue à la fin du XXe siècle qui vise à contester et enrayer le fonctionnement économique, écologique et politique local ou mondial (Mathieu Laurette). De nombreux créateurs de projets activistes utilisent le Web comme média tactique, en détournant la technologie dans une visée subversive en abordant des thématiques comme la consommation, les multinationales, les OGN, la protection de la vie privée, etc.

Affiche : Support de publicité ou de propagande diffusé dans l'espace public : panneaux d'affichage, murs, mobilier urbain... Ses éléments iconographiques et/ou textuels sont généralement imprimés sur papier, parfois sur bâche, textile, voile synthétique, etc. Mode d'expression artistique très tôt utilisé par des peintres (Toulouse Lautrec), matériau récupéré par les affichistes (nouveaux réalistes Hains, Villeglé, Dufresne), aujourd'hui employé par des artistes comme ceux du *street art* (JR).

Aléatoire : 1. Qui intègre une part d'indétermination. 2. Ce qui caractérise une démarche dont une ou plusieurs variables sont liées au hasard ou à l'improvisation ("alea" : "coup de dé" en latin).

Algorithme : Énoncé codé d'une suite d'opérations pour résoudre un problème par le calcul, destiné à être transmis à quelqu'un ou à une machine calculatrice.

Allégorie : Illustration d'un concept ou d'une idée par un personnage, une image, une scène, un tableau, une sculpture, etc. comme le papillon symbolisant la mort à venir dans une nature morte du XVIIe siècle.

All over : Procédé qui consiste à recouvrir la totalité d'un support avec des signes picturaux, sans hiérarchiser les parties, de manière répétitive et indépendante du bord, de telle sorte que la peinture pourrait se poursuivre à l'infini au-delà du tableau dans toutes les directions (Jackson Pollock).

Altération : Opération qui consiste en une légère modification d'une des caractéristiques plastiques d'une partie ou de la totalité d'une œuvre, par exemple de la surface (matière), de la forme ou de la couleur. En arts plastiques, ce terme n'a pas nécessairement la connotation négative que le sens commun lui accorde.

Anachronistes : Artistes utilisant volontairement dans leurs œuvres l'anachronisme, lequel implique une confusion entre des époques différentes et la présence simultanée d'éléments issus de divers temps, parfois divers lieux.

Anaglyphe : 1. Ouvrage sculpté ou gravé en bas-relief. 2. Procédé permettant de produire ou restituer l'impression de relief par la projection stéréoscopique de deux images de couleurs complémentaires appelées homologues, légèrement différentes et décalées, à regarder avec des lunettes "3D", aux verres eux aussi de couleurs complémentaires (souvent magenta et vert ou rouge et cyan). Imprimés dans des livres, projetés à l'écran (images fixes et animées : au cinéma au début du XXe siècle, à la télévision) et visibles sur le Web, les anaglyphes peuvent aussi être peints sur des toiles (œuvres d'Ida Tursic & Wilfried Mille).

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

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

Anthropomorphe : Qui rappelle la forme humaine.

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

Appropriation : Procédé qui consiste à utiliser une œuvre existante, un objet, une démarche, etc. voire à les citer. « Le geste d'appropriation est l'agent absolu de la métamorphose, le catalyseur de la révolution du regard » (Pierre Restany).

Aquarelle : 1. Peinture à l'eau, généralement utilisée sur papier, dont la matière colorante, présentée en petites pastilles, demeure transparente quel que soit son degré de dilution. 2. Technique picturale utilisant cette peinture. 3. Œuvre réalisée avec cette technique.

Arabesque : 1. Ligne sinueuse composée d'une suite de courbes et contre-courbes. 2. Motif répétitif aux caractéristiques semblables.

Arc : Élément architectural en forme de courbe ou composé de plusieurs courbes successives, permettant de franchir un espace ou de le délimiter.

Arcade : En architecture, ensemble constitué d'un arc et des deux piédroits sur lesquels il s'appuie. Grande arcade : arcade entre un vaisseau central et un collatéral, en particulier dans l'architecture gothique.

Arcature : Suite d'arcades.

Arc-boutant : Dans l'architecture gothique, élément externe qui déplace la poussée des voûtes (internes) et la transmet à un autre élément extérieur construit plus bas appelé culée.

Archétype : 1. Modèle primitif, premier, qui sert de référence. 2. Contenu de l'inconscient collectif qui transparaît dans l'art et dans l'imaginaire (Carl Gustav Jung).

Architecte : Celui qui conçoit des maisons, des édifices, des monuments, etc. L'architecte organise l'espace privé comme l'espace public en fonction de besoins définis (programmes).

Architecture : 1. Art de concevoir et construire des édifices et des espaces, en fonction de choix techniques, fonctionnels et esthétiques. Peut désigner chacune des constructions. L'architecture cherche à concilier l'unité, l'esthétique et la solidité des formes habitées. 2. Organisation, structure, organigramme.

Arête : 1. Angle saillant. 2. Voûte d'arête : espace caractérisé par l'intersection orthogonale de deux voûtes en berceau, souvent en plein cintre.

Argile : Terre glaise, grasse et plastique lorsqu'elle est mélangée à de l'eau. Matière première de la poterie et de la céramique, l'argile est facile à utiliser pour le modelage.

Arrachage : Action de retirer violemment une partie souvent superficielle en la déchirant.

Art : 1. Démarche qui conduit à la création d'œuvres humaines singulières, relevant de l'artifice et non de la nature et visant à toucher la sensibilité, plus ou moins en relation au plaisir esthétique. L'art est le produit des pratiques sociales et des modes de productions de son époque. Il intègre sans cesse de nouveaux matériaux, de nouvelles techniques, de nouvelles attitudes. 2. Ces œuvres elles-mêmes. Historiquement, l'art contemporain succéda à l'art moderne à partir des années 1960. Art actuel : l'art en train de se faire, l'art d'aujourd'hui.

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

Art contextuel : Mouvement artistique contemporain à visée politique, critique des modes de fonctionnement du marché de l'art et des institutions (Buren, l'exposition *Micropolitiques* du Magasin de Grenoble en 2000).

Art nouveau : Mouvement artistique de la fin du XIX^e siècle qui renouvelle la création architecturale et décorative, appelé aussi modern style (Hector Guimard, Victor Horta, Louis Comfort Tiffany, René Lalique).

Art déco (ou arts déco) : Style artistique fort bien représenté à Paris en 1925 à l'Exposition internationale des arts décoratifs et industriels modernes, qui privilégie en architecture et dans la décoration la ligne droite, les couleurs franches et la géométrisation des formes naturelles (Émile Jacques Ruhlmann, René Lalique).

Arte Povera : (italien : art pauvre) Expression inventée en 1967 par Germano Celant pour désigner une attitude artistique contestataire plutôt qu'un courant, utilisant souvent des matériaux pauvres, naturels ou de rebut, sans exclusive (néons), qui défie l'industrie culturelle et interroge le rapport nature/culture, privilégiant le processus au produit fini (Giovanni Anselmo, Alighiero e Boetti, Luciano Fabro, Jannis Kounellis, Mario Merz, Giuseppe Penone, Michelangelo Pistoletto, Gilberto Zorio).

Art pariétal : Art préhistorique désignant des dessins, peintures et gravures réalisés sur les parois de grottes ornées. Ses vestiges peuvent être contemporains de l'art rupestre (gravures ou sculptures sur les rochers) et de l'art mobilier (arts du quotidien, objets utilitaires, décoratifs ou rituels).

Art relationnel : Mouvement artistique contemporain, apparu en France à la fin des années 1990, théorisé par Nicolas Bourriaud dans son *Esthétique relationnelle*, qui met l'accent sur l'expérience de la relation sociale et peut ou non laisser des traces tangibles exposées dans des lieux d'art (Rirkrit Tiravanija, Douglas Gordon, Raoul Marek).

Art sociologique : Mouvement artistique apparu en 1971 à Paris, avec notamment Fred Forest et Hervé Fischer, qui, à l'origine du Collectif d'art sociologique, utilisent le journal *Le Monde* comme support de diffusion pour critiquer le marché de l'art, les institutions et les idéologies avant-gardistes des années 1970. Antécédent l'art relationnel théorisé par Nicolas Bourriaud.

Artisanat : Activité manuelle qui produit des objets utilitaires ou non au moyen de techniques souvent traditionnelles (ferronnerie, serrurerie, sellerie). L'artisan travaille seul ou avec d'autres personnes, membres de la famille, compagnons ou apprentis. Bien qu'ils produisent parfois des objets non utilitaires de nature voisine au moyen de techniques semblables (verrerie, céramique, photographie), l'art et l'artisanat diffèrent. L'artisanat est caractérisé par la reproductibilité de la fabrication et la transmissibilité des savoir-faire, l'art généralement par la singularité et l'unicité de l'acte créateur. Toutefois, la frontière entre les deux peut être ténue. Ainsi certains artistes optent-ils pour le sériel (Andy Warhol : « Je voudrais être une machine ») tandis que d'autres revendiquent leur proximité avec l'artisan ou l'entrepreneur (Bernard Brunon, *That's Painting*, par exemple).

Arts appliqués : Créations artistiques dans les domaines de la vie quotidienne : architecture intérieure, design, mobilier, stylisme...

Artistique : Est artistique ce qui s'inscrit dans le champ des arts reconnus et exprime un point de vue singulier chargé de sens sur le réel ou le moi de l'artiste, donnant forme à son rapport au monde ; susceptible de modifier le rapport au monde des spectateurs actifs.

ASCII : "American Standard Code for Information Interchange", code, aujourd'hui obsolète, qui permettait de conserver dans la mémoire d'un ordinateur et d'échanger des données exprimées sous forme numérique.

Assemblage : Équivalent tridimensionnel du collage. Œuvre constituée d'éléments initialement distincts, souvent de natures différentes, rendus solidaires : objets ou fragments d'objets naturels ou manufacturés, formes façonnées, etc. C'est aussi le procédé qui conduit à ces œuvres.

Atelier : Espace aménagé pour la création artistique (*L'atelier du peintre* de Gustave Courbet).

Autel : Dans une église ou une basilique, l'autel est, en forme de table, la partie maîtresse et centrale d'une chapelle vouée à la prière ou du chœur où officie le prêtre (maître-autel).

Autochrome : Procédé qui permet d'enregistrer les couleurs par synthèse additive ou plaque photographique obtenue par ce procédé (autochromes des frères Auguste et Louis Lumière).

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

Autoréférence : Se rapporte à tout art qui renvoie uniquement à lui-même et à ses propriétés formelles, sans faire référence à une réalité extérieure (Don Judd).

Avant-garde : Courant artistique novateur et contestataire de presque tout le XX^e siècle, qui s'affirme en rupture avec les codes établis. Les premières avant-gardes du début du XX^e siècle se succédèrent rapidement : cubisme, fauvisme, futurisme, orphisme, rayonnisme, Dada, etc.

Avatar : Personnage qui, sur Internet ou dans un jeu vidéo, représente son utilisateur et dans lequel il peut se projeter. Simple portrait fixe dans un forum ou une messagerie par exemple, ce "double virtuel" peut être un véritable acteur interactif dans les jeux vidéo (à l'origine, l'une des dix incarnations de Vishnu dans la religion hindouiste).

B

Bande amorce : Partie non impressionnée, blanche ou transparente, de la pellicule cinématographique, qui permet de l'engager dans le projecteur.

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

Bande-son : Partie de la pellicule sur laquelle est enregistré le son d'un film. Au cinéma, le son peut être obtenu de plusieurs manières. Il peut être enregistré directement en même temps que les images : son direct du reportage par exemple. Son enregistrement peut être différé avec la postsynchronisation. Il peut aussi exister grâce à des procédés comme le dessin direct à la plume sur la pellicule : par exemple dans les films expérimentaux de Norman McLaren (*Hen hop*). Enfin il peut encore être numérique : il est alors créé par un logiciel sur un ordinateur.

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

Base de données : Ensemble de fichiers numériques (images, textes, vidéos) constituant un fonds.

Basilique : 1. À l'époque romaine, bâtiment public composé d'une vaste salle rectangulaire, généralement terminé par une abside.
2. Édifice religieux chrétien de structure similaire (Sainte-Sophie à Istanbul ou Saint-Marc à Venise).

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

Berceau : En architecture, forme de voûte symétrique selon un plan vertical, dont la coupe transversale est un demi-cercle ou une autre courbe.

Bestiaire : 1. Au moyen-âge, recueil d'images ou traité illustré inventariant des animaux réels ou imaginaires. Chacun symbolisant un personnage biblique, les animaux du bestiaire ornent aussi l'architecture religieuse : peintures, reliefs et sculptures. 2. Recueil de fables avec des animaux. 3. Iconographie animalière d'une œuvre.

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

Biennale : Manifestation culturelle qui a lieu en principe tous les deux ans à la même période. Les exceptions existent : les Biennales de Lyon en 2000 et 2001.

Biscuit : En céramique, nom donné à une pièce de terre séchée et cuite une seule fois. Pour l'émaillage, le biscuit est engobé (recouvert d'oxydes métalliques et de couverte) avant une seconde cuisson.

Bistre : Pigment brun obtenu de la suie, utilisé en lavis notamment aux XVI^e et XVII^e siècles.

Bitmap : Différente de l'image vectorielle obtenue avec des fonctions mathématiques, l'image numérique (*bitmap*, en mode point) ou matricielle est composée d'un ensemble de pixels et stockée dans un fichier dans un format. Chaque point étant codé et numérisé, l'image bitmap peut être visualisée sur un moniteur d'ordinateur ou un autre dispositif d'affichage.

Body art : En français, art corporel (peu usité) ; ensemble de pratiques artistiques issues des performances. Dérangeantes et subversives dans les années 1970 avec des gestes violents comme l'automutilation (Michel Journiac, Gina Pane, Chris Burden), elles évoluent ensuite vers l'expression de Mythologies personnelles (Rebecca Horn).

Boîte : 1. Objet de formes et dimensions variables, aisément transportable, capable de contenir, muni ou non d'un couvercle. 2. Boîte noire : dispositif électronique utilisé dans certains véhicules (avions) pour enregistrer des données des déplacements. En cybernétique, tout système dont on ne voit pas les organes de fonctionnement. 3. Boîte électronique : par analogie à la boîte postale matérielle, espace qui reçoit les courriels, messages expédiés par un système électronique via un réseau informatique.

Bord : Pourtour, partie située à la limite, au contour, ou encore à l'extrémité d'une surface ou d'un objet.

Brosse : Outil du peintre, généralement muni d'un manche et de poils plus ou moins rigides : brosses plates, rondes, queue-de-morue, etc.

Bruitage : Au cinéma et en vidéo, ensemble des sons reconstitués artificiellement et ajoutés aux images pour accompagner l'action, créer ou évoquer une atmosphère.

Brut : 1. Tel quel, qui n'a pas subi d'intervention ou de transformation : un matériau brut. 2. Caractérisé par la spontanéité, l'inventivité et le "naturel", qui se situe en dehors des codes convenus. L'art brut est caractérisé par l'utilisation fréquente de matériaux a priori non artistiques ; il est proche de celui des marginaux, des productions des enfants avant l'apprentissage des codes de représentation (Gaston Chaissac, Georges Dubuffet). 3. Soudain, inattendu, qui s'impose avec une certaine violence : l'architecture brutaliste.

Bulbe : Coupole renflée fréquente en Russie et en Europe centrale dans l'architecture baroque.

Bulle : Dans la bande dessinée, élément graphique qui semble sortir de la tête des personnages pour exprimer leurs paroles ou leurs pensées. Synonyme : phylactère, du nom des banderoles écrites dans l'imagerie médiévale, en particulier dans les vitraux.

C

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

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

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

Cache : Outil fabriqué pour : - soit délimiter une zone d'intervention avec de la peinture ou des outils scripteurs. - soit protéger une partie du support et constituer ainsi une réserve. Par exemple, en photographie, c'est un papier opaque qui protège de la lumière le papier photosensible. En peinture, Sam Francis en particulier se sert de caches pour réserver des parties de la toile.

Caisson lumineux : Caisse murale, en général de grandes dimensions, à l'intérieur de laquelle la lumière éclaire l'image, la faisant apparaître comme sur un écran. Mode de présentation fréquemment employé par l'artiste Jeff Wall.

Calligramme : Image construite avec du texte plastiquement organisé (*Calligrammes* de Guillaume Apollinaire).

Calligraphie : Art et façon de former de manière singulière ou esthétique les caractères de l'écriture, la calligraphie est particulièrement importante dans les écritures arabes et orientales.

Calotype : Procédé photographique inventé par William Henry Fox Talbot en 1841, à la base de la photographie argentique moderne. Il permet de réaliser un négatif et donc d'obtenir de multiples positifs.

Calque : 1. Reproduction fidèle. 2. Papier servant à décalquer un dessin ou une image plane. 3. En infographie, couche transparente dans laquelle sont positionnés les éléments d'une image ou d'un texte.

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

Caméra : Appareil de prise de vue cinématographique. Le terme vient de l'italien : la *camera obscura* de Léonard de Vinci.

Caméscope : Appareil de prise de vue vidéo.

Camouflage : Action de dissimuler, de déguiser ou de transformer dans le but de soustraire à l'attention et à la vue.

Canon : Ensemble de critères, notamment les rapports de proportions du corps humain, qui permettent la réalisation de statues "idéales" ou l'appréciation et l'évaluation du physique humain dans un contexte culturel donné (lieu, moment, milieu social, etc.). Les canons de la beauté sont donc fluctuants et variables.

Capture (ou captation) de mouvements : Technique permettant, par un système optique, mécanique ou magnétique, d'enregistrer les mouvements d'un élément réel en temps réel pour les envoyer dans un univers virtuel où ils sont restitués, en temps réel également. Utilisée dans les jeux vidéo pour animer de manière réaliste un avatar, dans les films en 3 D, dans les décors virtuels et des créations du *net art*.

Cariatide : Statue féminine remplaçant une colonne en architecture. L'équivalent masculin est un atlante.

Caricature : Déformation exagérée des traits d'une personne dans un portrait satirique ou humoristique.

Carnet (carnet de croquis, carnet de voyage) : Petit cahier transportable pour réaliser des croquis, des projets, des esquisses, prendre des notes, etc. (carnets de croquis de Pablo Picasso, carnets de voyage de Delacroix au Maroc ou de Titouan Lamazou).

Carte : 1. Support d'image accompagnée ou non d'un texte explicatif (carte à jouer). 2. Représentation à échelle réduite de tout ou partie du monde terrestre (mappemonde, planisphère, carte routière, marine, météorologique, d'état-major...) ou d'autres espaces (carte du ciel, de la Lune...). Bidimensionnelle, rarement en relief, cette représentation implique des déformations selon des codes. Sa légende donne des informations sur l'échelle, l'orientation, la symbolique des couleurs, etc.

Cartel : Étiquette proche d'une œuvre exposée qui indique son titre, le nom de l'artiste, la technique, la date, etc.

Carton : 1. Matériau plus ou moins rigide et épais, fabriqué à partir de petits fragments de papier et de chiffons, qui se présente sous forme de feuilles. Il existe aussi le carton ondulé dont la surface est cannelée régulièrement, le carton-plume léger et très rigide, etc. 2. Carton à dessin : pochette rigide pour transporter ou conserver des documents graphiques. 3. Projet dessiné ou peint pour une tapisserie, une fresque, un vitrail, etc.

Cartouche : Dans un dessin ou une sculpture par exemple, ce mot, du genre masculin dans cette acception, désigne l'espace réservé pour une inscription, un titre, une légende, une signature, etc. Dans les bas-reliefs égyptiens, le cartouche, qui contient parfois le nom du pharaon, est souvent de forme ovoïde.

Catégorie : 1. Ensemble d'éléments de même nature. 2. Selon une classification traditionnelle, la catégorie correspond à un genre comme le portrait, le paysage, la nature morte et la peinture d'histoire.

Cathédrale : Église qui abrite ou abrita le siège de l'évêché.

Centre d'art : Si le musée abrite des collections patrimoniales, le centre d'art a pour vocation d'accueillir et de rendre accessible l'art en train de se faire ou considéré comme actuel, ce qui n'exclut toutefois pas les rétrospectives ni la présentation d'artistes décédés (Le Magasin-CNAC de Grenoble). Comme le musée, il est doté de structures pour l'information et sa diffusion : bibliothèque, librairie, etc.

Céramique : 1. Technique de fabrication d'objets à partir de terre cuite (glaise, kaolin, etc.), décorés ou non avec des oxydes et émaillés. 2. Objet réalisé par l'une de ces techniques : faïence, grès, porcelaine, etc.

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

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

Chapelle : 1. Petit édifice religieux pour le culte catholique ou la prière. 2. Partie annexe d'une église ou d'une basilique, comportant un autel.

Chapiteau : Élément supérieur évasé ou élargi d'une colonne, surmontant son fût.

Chevalet : Outil qui, pendant l'exécution d'un dessin ou d'une peinture, maintient leur support vertical ou oblique à une hauteur choisie.

Chevet : Partie située à l'extrémité de l'hôtel d'une église.

Chorégraphie : "Écriture de la danse" (étymologie). Art d'organiser l'évolution de danseurs ou performeurs dans un espace scénique ; spectacle vivant impliquant des danseurs ou des corps en mouvement.

Cibachrome : Procédé de tirage photographique couleur de grand format réalisé à partir d'un film inversible, souvent diapositive couleur produit par Ilford, appelé parfois Ilfochrome (Patrick Tosani).

Cinéma : 1. Inventé à la fin du XIX^e siècle, procédé, technique et art qui utilise la persistance rétinienne pour créer ou recréer l'illusion du mouvement. Sur un écran se succèdent des images qui reconstituent ou imitent des mouvements réels ou imaginaires, généralement à la vitesse de 24 images par seconde (voir film). 2. Salle de distribution des films.

Cinétique : Caractérisé par le mouvement réel.

Cinétisme : Mouvement artistique dont les œuvres sont caractérisées par l'utilisation du mouvement réel (Alexander Calder, Jean Tinguely, Pol Bury, Jesús-Rafael Soto).

Circulation : Passage, trafic, ensemble des flux, des mouvements et des échanges, ou ensemble des parcours dans un espace.

Citation : Emprunt, parfois simplement évocation, et intégration à une œuvre d'une partie, de la totalité ou d'une particularité reconnaissable d'une autre œuvre. Différente du plagiat, elle s'affiche en tant que telle, en hommage ou en simple référence.

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

Clip (ou vidéo clip ou clip vidéo) : Œuvre audiovisuelle multimédia, généralement brève. Initialement destiné à communiquer, par exemple pour la promotion d'un disque, d'un groupe musical ou d'un artiste, et diffusé à la télévision et au cinéma, le clip utilise d'autres supports comme le DVD et le web.

Clocher : Partie d'un bâtiment qui abrite la ou les cloches. Tour ou campanile d'une église par exemple.

Cloître : Dans l'architecture religieuse, partie intérieure d'un monastère composée d'un espace souvent planté en jardin, entouré de galeries couvertes pour les déambulations.

Code : Terme polysémique. 1. Ensemble des conventions en usage dans un domaine. 2. Ensemble de règles qui structurent et organisent des signes ou des ensembles de signes (le code de la route). 3. Dans le processus de communication, système conventionnel de symboles et de combinaisons de ces symboles. Le codage d'un message est sa transformation en signes, en fonction de ce système, avant sa transmission ou sa diffusion.

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

Collaboration : Dans les œuvres interactives ou alteractives, participation active qui contribue à leur création et à leur évolution, à partir d'un programme déterminé par le concepteur (*net art*).

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

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

Colonne : 1. Héritière des troncs d'arbres verticaux probablement utilisés dans les édifices religieux de la Grèce primitive, la colonne est un élément architectural en forme de pilier traditionnellement composé d'un fût posé sur une base et surmonté d'un

chapiteau. 2. Élément autonome érigé verticalement : monument (colonne Trajane, colonne Vendôme) ou œuvre d'art (*Colonne sans fin* de Constantin Brancusi, *colonnes* de Bernard Pagès ou *Les deux plateaux* de Daniel Buren). Sa dimension symbolique est liée à la verticalité et la hauteur : élévation, grandeur, pouvoir et spiritualité.

Colorfield : Initiée dans les années 1940 par les peintres américains, manière de recouvrir des supports de grands formats avec de vastes aplats de peinture (Barnett Newman, Clyfford Still).

Colorier : Apposer de la couleur, généralement en aplats, à l'intérieur de surfaces préalablement délimitées (album de coloriage).

Coloriser : Donner l'illusion de films en couleurs à des films tournés à l'origine en noir et blanc.

Combinatoire : Concerne les différents arrangements possibles des éléments d'un tout.

Combine painting : Œuvre hybride, composite, associant peinture, collage et assemblage d'éléments non artistiques, prélevés du réel et recyclés. Simultanément peinture et sculpture, les *combine paintings* de Robert Rauschenberg (*Monogram*, 1955-59) ont plusieurs filiations, des collages cubistes aux œuvres de Karl Schwitters en passant par les assemblages dadaïstes.

Commande : Acte par lequel un commanditaire (financier) demande la réalisation d'une œuvre à un ou plusieurs artistes ou architectes, passant souvent par un appel à projets. La commande publique est émise par l'état ou des collectivités territoriales.

Commanditaire : Personne civile ou morale qui finance un projet d'artiste (ce terme est préférable à l'anglicisme « sponsor »).

Commissaire (d'exposition) : Responsable de l'organisation et du contenu d'une exposition, d'une biennale, d'une manifestation artistique...

Communication : Terme polysémique, qui, selon le contexte, désigne l'action établissant une relation à l'autre, l'action permettant la transmission de quelque chose à un destinataire, ou encore l'ensemble des procédés et techniques utilisées pour la diffusion de l'information. La communication se définit comme un processus complexe qui peut concerner aussi bien les espèces vivantes que les machines (c'est le "C" des "TIC" : "technologies de l'information et communication"), l'interaction homme-machine et l'interaction entre les individus d'un groupe.

Composite : Hétéroclite, formé d'éléments hétérogènes.

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

Concept : Représentation intellectuelle de ce que conçoit l'esprit, qui suppose une abstraction (équivalent d'une compression en informatique). Le concept est l'outil pour saisir les idées.

Conception : 1. Formation et élaboration d'une idée, d'un concept ou d'un projet dans l'esprit humain. 2. Conception assistée par ordinateur : ensemble des moyens informatiques mis en œuvre pour la conception d'un nouvel objet ou produit.

Conceptuel : Qui s'attache davantage à une approche linguistique ou mentale qu'à la matérialité ; dont la conception précède la réalisation, voire s'y substitue en partie ou en totalité. L'art conceptuel, plus intuitif que théorique, émet des propositions que le spectateur peut construire ou reconstruire à son gré (Laurence Weiner).

Connotation, dénotation : Termes de linguistique qui concernent les significations d'un signe. La dénotation (ou le dénoté) renvoie explicitement au référent et correspond souvent à la première définition du dictionnaire usuel. La connotation évoque ou suggère des sens indirects, culturels, implicites, que le contexte permet de déterminer. Ainsi le blanc, signe de pureté présent dans le rituel du mariage en occident, peut-il être signe de deuil en orient. Dans une image, une couleur peut correspondre au ton local (description, dénotation) tout en ayant un pouvoir symbolique (évoquant, connotation).

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

Construction : Action d'édifier, de bâtir, d'assembler les différentes parties d'un tout ; élaboration ou conception d'un projet.

Constructivisme : Courant artistique né en Russie au début du XX^e siècle. Comme le suprématisme (Casimir Malevitch), il est caractérisé par des recherches formelles abstraites, souvent géométriques. Utilisant les progrès techniques et prônant la mort du tableau de chevalet, il s'applique à la sculpture, la photographie, l'architecture et le *design* (Vladimir Tatline, Aleksandr Rodtchenko, Anton Pevsner, Naum Gabo).

Construit - déconstruit : Construit : résultat d'une construction qui peut répondre à un programme préétabli ou non. Déconstruit : résultat d'une déconstruction, c'est-à-dire de la décomposition organisée d'un système élaboré, ce qui est très différent de la simple démolition.

Contexte : Ensemble de ce qui constitue l'environnement, les circonstances d'un événement, d'une création, etc.

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

Contrefort : Élément architectural maçonné, construit contre un mur pour l'épauler et répartir les poussées.

Contre-jour : Phénomène optique qui assombrit et prive de détails un sujet fortement éclairé par une lumière dont la source se situe derrière lui (en photographie, au cinéma, en vidéo, etc.).

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

Copier : Imiter, reproduire en un ou plusieurs exemplaires.

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

Couleurs primaires, secondaires : En peinture, à partir de trois couleurs primaires (cyan, magenta, yellow), on peut obtenir (presque) toutes les autres par mélanges pigmentaires : c'est une synthèse soustractive. Les trois couleurs secondaires (orangé, vert, violet) y sont obtenues par mélange équilibré de deux primaires. En vidéo, l'image est obtenue par superposition de trois rayonnements lumineux (vert, rouge, bleu qui sont alors les couleurs primaires) : c'est une synthèse additive. Ainsi est-il toujours nécessaire de préciser le contexte lorsqu'il s'agit de couleurs primaires.

Coulure : Trace due à la pesanteur laissée par un matériau plus ou moins fluide sur un support.

Coupole : 1. En architecture, voûte souvent hémisphérique surmontant une base circulaire ou polygonale régulière. Toujours symétrique par rapport à l'axe vertical de la coupole, le galbe peut adopter diverses formes de courbes. 2. Parfois l'habillage extérieur de la voûte ou dôme.

C-print : Expression anglaise désignant le tirage argentique d'une photographie, réalisé d'après un négatif en couleur chromogène.

Craie : Bâtonnet de matière poudreuse compactée ou agglomérée, utilisé pour écrire, dessiner, voire peindre (craies grasses).

Crayon : Outil scripteur en forme de baguette dont la mine, partie centrale utile pour écrire et dessiner, est constituée de graphite ou de matière colorée agglomérée.

Créer : Inventer, transformer ou réorganiser en fonction d'une nouvelle conception, apportant ainsi une nouvelle perception.

Critique : Dépassant son rôle de commentateur des faits et manifestations artistiques, depuis le XX^e siècle en particulier, le critique d'art joue un rôle important dans la création. Il peut inventer, volontairement ou nom, le nom de ce qui deviendra un mouvement (Louis Vauxcelles et le fauvisme: "Ils rugissent comme des fauves"). Il peut réunir des artistes qui se reconnaîtront un élan commun (Pierre Restany regroupe les "nouveaux réalistes" et invente le nouveau réalisme). Il peut organiser des manifestations qui fonderont un courant (Germano Celant et l'exposition "Quand les attitudes deviennent formes").

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

Cross over : Mot anglais sans traduction. Courant qui abolit les frontières entre l'art et la culture populaire, comme entre les arts eux-mêmes au sein des œuvres.

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

Cultuel : Se rapporte au culte (religieux, commémoratif, par exemple).

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

etc.), la culture englobe de nombreuses autres pratiques, comme en particulier, les pratiques d'expressions linguistiques, les pratiques scientifiques et techniques, les pratiques relatives à la pensée (philosophie), à la religion, aux échanges commerciaux, au droit et à la législation, etc.

Culturel(le) : Qui concerne la culture.

Customiser : À l'origine utilisé pour les automobiles et motos (accessoiriser). Personnaliser un objet en lui ajoutant ou lui intégrant des éléments ou encore en modifiant certaines de ses caractéristiques.

Cyberespace : Monde virtuel, espace (cybernétique+espace) numérique en réseau où est stockée et où circule l'information et qui permet la connexion des personnes et des machines ; souvent confondu avec le Web ou l'Internet.

D

Dada : Mouvement artistique d'avant-garde, né pendant la Grande guerre en réaction à sa folie meurtrière, caractérisé par la révolte et la contestation et qui se développe notamment dans les arts plastiques, la poésie, la musique, la photographie et le photomontage. Modifie radicalement la conception de l'œuvre et se prolongera avec le surréalisme (Tristan Tzara, Francis Picabia, Man Ray, Kurt Schwitters).

Daguerréotype : Précédé photographique (ou image obtenue par ce procédé) inventé vers 1838 par Louis Jacques Daguerre. Compliqué, coûteux, délicat, utilisé pendant guère plus d'une décennie environ, il consiste à fixer une image unique (un positif non reproductible) sur une plaque de cuivre recouverte d'une couche d'argent très polie, exposée en chambre noire.

Déambulation : Action de se promener en errant, de marcher sans but particulier. La déambulation est intégrée à la démarche de nombreux artistes contemporains comme Richard Long.

Déchiquetage : Action de réduire en lambeaux ou petits morceaux irréguliers par arrachements successifs.

Déchirure : Action de rompre, de faire un accroc, de fendre ou de réduire en pièces, sans outil tranchant (différent en cela du découpage), avec les doigts ou en exerçant des tractions dans des sens opposés. Le résultat de cette action : rupture ou fente, dont les limites sont en conséquence irrégulières et imparfaitement contrôlables.

Décoratif : 1. Se dit d'éléments qui n'ont d'autre fonction que l'agrément et l'embellissement. 2. Avec une connotation péjorative : gratuit, dépourvu de sens, sans réelle importance, sans intérêt.

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

Découpage technique : Description d'un film plan par plan rédigée à partir du scénario et comportant toutes indications utiles pour préparer le tournage comme des indications sur le décor, l'éclairage, le cadrage, les éléments sonores, etc.

Déformation : Action qui consiste à transformer, altérer, modifier la forme ou la structure.

Dégradation : 1. Opération de détérioration (d'une surface, d'un objet, d'un bâtiment, d'un paysage...) parfois utilisée en art. 2. Dans le domaine de la couleur : changement continu d'une nuance ou d'un ton, comme celui des valeurs de gris en photographie noir et blanc.

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

Délimiter : Circonscrire, fixer et marquer les limites, les frontières.

Démarche : 1. Manière employée pour aboutir à un résultat. 2. Ensemble des choix successifs qui accompagnent la conception, la réalisation et la création, voire la diffusion d'une œuvre selon un cheminement singulier.

Dématérialisation : Action de rendre immatériel ou de transformer de manière à faire disparaître les éléments concrets de quelque chose au profit d'éléments virtuels par la numérisation, par exemple celle d'une image. Terme courant dans le domaine de la fiscalité et du commerce, qui désigne la traduction électronique d'éléments ou de flux de documents matériels, comme des factures.

Dénotation : Voir connotation.

Définition : La définition d'une image numérique, avec sa notion connexe de résolution, indique le niveau de détails qui seront visibles dans l'image. Plus le nombre de pixels et donc de détails fins visibles est grand, meilleure est la définition de l'image.

Design : Touchant à l'esthétique industrielle, l'architecture intérieure, etc., le *design* vise une symbiose entre l'homme et son environnement fabriqué et construit, une harmonie entre la forme et la fonction des créations utilitaires. Le **designer** conçoit des projets d'objets réalisés industriellement en série ou au contraire uniques pour un lieu donné (le café Coste de Philippe Starck à Paris), abolissant alors la frontière entre l'art et le design comme art appliqué.

Désordre : 1. Absence de rangement ou d'organisation ; répartition aléatoire et incontrôlée. 2. Désorganisation volontaire d'un ensemble.

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

Dessin animé : Genre cinématographique ou film. Traditionnellement suites de dessins, enregistrés par la caméra (Walt Disney) ou dessinés image par image sur la pellicule (Norman McLaren), qui se succèdent sur l'écran, créant l'illusion de mouvement. Aujourd'hui souvent totalement ou partiellement numérique.

Détail : Désigne une petite partie d'une figure, d'un objet ou d'un ensemble. "**En détail**" signifie avec précision, sans exclure la moindre partie ou le moindre aspect.

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

Diaporama : 1. Traditionnellement, présentation par projection d'une série de diapositives. 2. Sur l'écran de l'ordinateur, présentation, parfois en boucle, d'une série de photographies ou d'images numériques.

Diasec : Procédé breveté qui consiste à présenter sans cadre un tirage photographique sous Plexiglas, généralement collé sur plaque d'aluminium.

Diffusion : Mise à disposition, par la mise en onde ou en ligne, d'informations et d'œuvres sonores, télévisuelles ou numériques. Les œuvres numériques disponibles sur le Web relèvent du *net.art*.

Digitalisation : Procédé par lequel des images analogiques (par exemple obtenues par la vidéo) sont numérisées puis traduites en systèmes numériques, afin d'être traitées par ordinateur.

Dilution : Action d'ajouter de l'eau ou un liquide à un autre liquide ou à un matériau pâteux pour le rendre plus fluide ou en modifier les caractéristiques.

Diorama : Dispositif reconstituant une scène avec un motif central dans un environnement et donnant l'illusion de la réalité, voire du mouvement par un jeu de lumières. Prisé notamment dans les musées d'histoire naturelle pour montrer un animal dans son milieu naturel, le dispositif peut prendre plusieurs formes : une toile peinte dans une salle obscure et éclairée (Louis Daguerre et Charles Marie Bouton au XIX^e siècle) ; un espace organisé par des plans verticaux illustrés, agencés pour produire un effet de profondeur, la troisième dimension subissant alors un aplatissement ; une reconstitution miniaturisée entièrement en trois dimensions (crèche, nativité).

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

Dispositif : Ensemble des composantes de toutes natures (temporelle, spatiale, instrumentale, etc.) choisies dans un dessein particulier.

Distorsion : Déformation d'images, à l'origine optique, par des lentilles ou des miroirs, et, en infographie, par des outils d'un logiciel. Ce type de déformation peut également concerner les sons.

Documentaire : 1. Film et genre cinématographique qui s'attachent à retranscrire fidèlement le réel à l'écran, en refusant la fiction. Toute narration n'est pas nécessairement exclue (*Nanouk* de Robert Joseph Flaherty). 2. Une image documentaire illustre un propos ou constitue en elle-même un ensemble d'informations.

Dôme : Habillage externe d'une coupole. Le galbe peut avoir la forme d'un demi-cercle (dôme hémisphérique) ou d'une autre courbe (bulbe).

Dripping : Technique de peinture dont on attribue l'invention à Jackson Pollock. L'artiste déroule sa toile sur le sol et, au lieu d'utiliser des pinceaux, déplace des bidons de peinture percés au-dessus du support. Projetée par gestes, la peinture s'y dépose sous forme de traces et de traînées.

E

Earthwork : Terme anglais (terrassment) apparu dans les années 1960 aux USA désignant une oeuvre d'art créée dans la nature avec essentiellement le matériau terre (*Roden Crater* de James Turrell), obtenue avec le déploiement de gros matériel technique et laissant des traces pérennes dans le paysage. Fait partie du land art, terme plus large : art dont le matériau est la nature.

Ébauche : Première forme, non encore aboutie, d'une oeuvre plastique : dessin, peinture, sculpture... (voir dessin, croquis, épure, esquisse, schéma).

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

Échelle : Rapport entre les dimensions réelles d'un objet (bâtiment, paysage) et celles de sa représentation (carte, plan, maquette), ce qui permet, par comparaison, d'évaluer un ordre de grandeur.

Éclairage : Au cinéma, ce qui concerne la lumière naturelle ou artificielle des projecteurs sur les sujets filmés.

École : 1. Tendance artistique (école de Fontainebleau, école de Paris). 2. Terme utilisé pour une oeuvre d'art d'origine incertaine (école du Titien).

Écran : 1. Surface sur laquelle sont projetées les images fixes ou en mouvement (diapositives, films, etc.). 2. Panneau destiné à masquer partiellement ou totalement, à protéger ou à empêcher la vision. 3. Surface fluorescente sur laquelle se forment les images télévisuelles ou vidéo : écran cathodique. 4. Surface sur laquelle sont affichées les images numériques : moniteur de l'ordinateur.

Effacement : Action de faire disparaître en frottant, en grattant, en gommant, etc. Caractère de ce qui s'affaiblit, disparaît ou se retire.

Effet Koulechov : Au cinéma, effet obtenu par le montage des plans, magistralement montré par le cinéaste soviétique Lev Vladimirovitch Koulechov dans son laboratoire expérimental au cours des années 1920. Avec l'alternance de plans fixes identiques du visage impassible de l'acteur Ivan Mosjoukine et de plans fixes d'un nourrisson endormi dans son berceau, d'un bol de soupe fumante, etc. , le spectateur a l'illusion d'un "jeu" dramatique de l'acteur, capable d'exprimer la tendresse, la faim, la colère, etc.

Effet de matière : Qualité d'une surface peinte évoquant, par son aspect, une caractéristique tactile (comme la rugosité ou la brillance).

Effets spéciaux : Ensemble des procédés utilisés au cinéma pour créer ou modifier les images filmiques ou vidéographiques, pour produire des effets que la prise de vue réelle ne permettrait pas d'obtenir.

Effigie : Représentation, image d'un personnage, à l'origine sur une médaille ou une monnaie, et, par extension, sur d'autres supports souvent multiples (billet de banque par exemple).

Émail, émaux : 1. Substance vitreuse dont on recouvre totalement ou partiellement des objets. La plupart du temps, l'émaillage suppose une cuisson (par exemple pour une poterie, un retable ou un reliquaire en or émaillé). 2. Objet obtenu par ce procédé.

Emballage : Action d'envelopper un objet, une image, un édifice, etc. L'emballage est entré dans le champ artistique en particulier avec Christo et Jeanne-Claude dans les années 1960.

Emblématique : symbolique, allégorique.

Emboîtement : 1. Fait que des éléments sont placés à l'intérieur d'autres qui les enveloppent et les contiennent très exactement ou insertion d'un élément saillant dans un autre creux qui le contient très exactement, en partie ou en totalité. 2. Ajustement précis d'éléments les uns dans les autres (pièces d'un puzzle).

Embu : Aspect terne et mat, volontaire ou accidentel, d'une partie ou de la totalité d'un tableau peint à l'huile.

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

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

Émulsion (photographique) : Produit photosensible qui recouvre la pellicule, le papier photo, etc. et dont on peut enduire un support avant de l'impressionner.

Emprunt : Processus consistant à introduire dans une œuvre un fragment d'une autre œuvre (voir citation).

Encadrer : Entourer d'une bordure pour isoler, pour mettre en valeur ou pour détacher du contexte.

Encre : Matière colorante d'origine naturelle (encre de Chine traditionnelle, sépia) ou synthétique. Fluide, pâteuse (encre typographique grasse) ou solide (bâtons d'encre de Chine à préparer), elle est utilisée pour les graphismes, le lavis, la peinture, l'estampage, l'imprimerie.

Enduit : Matériau appliqué en une ou plusieurs couches sur un support pour le lisser, l'unifier, le préparer à servir de base à la peinture. L'enduit modifie les caractéristiques du support, en particulier en éliminant ses capacités d'absorption.

Enluminure : Décor et illustration polychrome d'un manuscrit médiéval, d'une miniature, etc.

Enregistrement : 1. Action de capturer les images et les sons. 2. Sauvegarde de données numériques sur le disque dur ou un périphérique d'un ordinateur.

Enveloppe : Habillage externe, "peau" d'une structure.

Environnement : 1. Contexte dans lequel se trouve ou se crée un objet, un être vivant, une espèce, une œuvre, etc. 2. Depuis les années 1970 : mot utilisé pour désigner le contexte écologique global. 3. D'origine anglaise et rapporté à l'art, ce terme désigne toute forme d'art constitué par la combinaison de matériaux, d'objets et d'éléments tirés du monde quotidien, répartis dans un espace que l'on peut parcourir et demandant au spectateur une pratique active.

Éphémère : Notion renvoyant à la courte durée de vie de certaines œuvres. L'artiste peut délibérément choisir de limiter cette durée. Ainsi peut-il utiliser les différentes possibilités de dégradation des matériaux au cours du temps ou encore réaliser une œuvre ponctuelle telle que l'action, l'événement, la performance ou l'installation.

Épreuve : Chacun des tirages d'une estampe, d'une photographie, d'un bronze, etc. L'épreuve d'artiste est réalisée par ses soins et généralement annotée "EA" avec un numéro (ordre de fabrication) près de sa signature.

Épure : Dessin linéaire représentant les dimensions d'un objet (souvent architectural) par ses projections sur une surface plane : plan, profil, élévation. L'épure se distingue du schéma, du dessin abouti, de l'esquisse, du croquis, de l'ébauche (voir définitions).

Équilibre : 1. État de ce qui est harmonieux. Traditionnellement, état de compositions équilibrées obéissant à des normes ou des canons comme la symétrie, le nombre d'or, etc. 2. État de stabilité durable ou non : équilibre stable ou instable.

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

Esquisse : Dessin sommaire caractérisé par une impression d'inachèvement, généralement réalisé comme une étape préliminaire à une œuvre plus ambitieuse et élaborée, qui sera exécutée avec d'autres outils, supports, dimensions et dont l'esquisse est le "brouillon". Elle est différente du schéma, du dessin abouti, de l'épure, du croquis, de l'ébauche (voir définitions).

Estampe : 1. Technique d'impression d'images en séries dans une presse avec des encres typographiques ou des peintures. La matrice peut être une plaque de bois creusée (estampe japonaise), de cuivre (gravure, eau-forte, aquatinte), de pierre calcaire (lithographie), etc. Le nombre de matrices nécessaires est celui du nombre de couleurs de l'image. 2. Image réalisée avec cette technique (Utagawa Hiroshige, Katsushika Hokusai).

Estomper : Action qui consiste à étaler de la matière colorante déjà présente sur un support dans un dessin ou une peinture, afin d'en atténuer la valeur (avec le doigt, un outil pelucheux appelé estompe ou un outil infographique) ou de diffuser la couleur.

Étendue : Propriété liée à la quantité d'occupation d'un espace.

Event : L'*event* est proche de l'action, sans toutefois posséder son caractère provocateur ou dénonciateur ; elle relève davantage de gestes quotidiens et anodins (Pipilotti Rist).

Évidement : Action d'ôter de la matière à un objet ou de pratiquer une échancrure dans une forme. L'évidement constitue l'une des opérations les plus radicales de la sculpture moderne et contemporaine, car c'est aussi l'absence de matière qui est ainsi sculptée (Henry Laurens, Henry Moore).

Expansion : 1. Geste d'Arman qui produit des sculptures de polyuréthane. Au cours d'une réaction chimique, la matière plastique pâteuse et mousseuse se répand dans l'espace avant de se figer en se solidifiant. 2. La sculpture ainsi obtenue.

Exposer : 1. Installer ou présenter à un public de manière à attirer l'attention et le regard. 2. En photographie, désigne l'action d'éclairer le négatif lors de la prise de vue ou le papier lors du tirage et de l'agrandissement en laboratoire (ou du papier photo pour les vidéogrammes, par exemple de Man Ray).

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

Exposition universelle : Manifestation permettant à tous les pays de présenter leurs réalisations et leurs produits. Beaucoup d'expositions universelles ont laissé des souvenirs architecturaux durables (la Tour Eiffel et le Grand Palais à Paris). Parfois internationale, comme l'Exposition internationale des arts décoratifs et industriels modernes.

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

F

Fabrication : Manipulation concrète d'éléments matériels les plus divers, y compris d'objets, pour les organiser ou confectionner quelque chose.

Fabriqué : Parfois utilisé avec une connotation négative, avec le sens d'artificiel de « recette », manquant d'authenticité.

Façade : Désigne souvent la face d'un bâtiment sur laquelle s'ouvre l'entrée principale, mais aussi parfois chacune des faces extérieures d'un bâtiment (façade principale, postérieure, latérale).

Facture : Dans une peinture, la facture est ce qui relève de la manière personnelle de peindre de l'artiste (ou d'un groupe d'artistes), de son geste ; ce qui, indépendamment des formes, des couleurs, des sujets, etc., lui est spécifique (une facture impressionniste).

Fenêtre : 1. Baie créant une ouverture dans une façade et laissant pénétrer la lumière à l'intérieur d'un bâtiment. 2. Partie évidée d'une surface. 3. En informatique, zone d'un écran dans laquelle s'ouvre une application.

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

Figuratif : Ce qui représente une réalité perceptible par les sens, notamment la vue. Le contraire est non-figuratif.

Figuration : Caractéristique d'une œuvre qui représente une réalité perceptible par les sens.

Figure : Forme identifiable, autonome, qui peut ressembler à un corps ou à un objet. En peinture, la figure s'oppose au fond quand elle est un motif isolé. L'idée de figure n'est pas à limiter à la seule représentation de la réalité : on parle aussi de figure géométrique.

Film : 1. Œuvre cinématographique visible dans une salle de cinéma, de durée variable (court, moyen, long métrage). Le film est généralement composé de séquences, la séquence de plans, le plan de photogrammes. Les principales étapes successives en sont la plupart du temps : le synopsis, le scénario, le découpage technique, le tournage, le montage avec sonorisation, les effets spéciaux et la distribution. Genres : reportages, films documentaires, expérimentaux, publicitaires, de fiction narrative, d'animation, de propagande, etc. 2. Le support matériel de cette œuvre.

Film d'animation : Film réalisé image par image avec une caméra ou bien avec les outils numériques (logiciels), sans que soient enregistrées des scènes en continu. Peut être réalisé avec des personnages réels (*Les voisins* de Norman McLaren) ou fabriqués (*L'étrange Noël de Monsieur Jack* de Tim Burton) ou sans personnages. Si les images sont des dessins, uniques ou superposés (transparents) : le film est un dessin animé. Si ce sont des images enregistrées par une caméra filmant des

matériaux (sable) ou des objets déplacés ou déformés (en peluche, en pâte à sel, en pâte à modeler comme dans *Chicken run*, etc.), on parle parfois de *pixillation* (mot anglais non traduit).

Filtre : 1. Dispositif transparent utilisé en photographie, cinéma ou vidéo pour absorber certaines radiations du spectre. 2. Outil de logiciel infographique qui permet une transformation de l'image numérique.

Fini/non fini : Le fini caractérise le degré d'achèvement ou de perfection, de "peaufinage". Le choix peut être délibéré de ne pas toucher à une partie du support en peinture (réserve, non-peint) ou de conserver brute une partie ou la totalité d'une sculpture. Sont alors perceptibles des traces du processus créateur.

Fixatif ou fixateur : Produit à pulvériser sur les matériaux fragiles (fusain, pastel sec, etc.) pour qu'ils soient stabilisés et adhérent au support.

Flash : 1. Format dédié aux séquences multimédias sur la toile (Web), aux animations fluides et aux images interactives. 2. Lumière brève et intense. Appareil émettant cette lumière. 3. Au cinéma : scène courte et rapide.

Flash-back : Retour dans le passé au cours d'une narration. Ce procédé est fréquent dans la bande dessinée (*Blueberry*) et au cinéma (*La Comtesse aux pieds nus* de Joseph Manckiewicz). Il arrive que toute la narration soit un *flash-back* pour le narrateur en train de raconter.

Flèche : En architecture, élément de couverture, souvent d'un clocher ou campanile, très élancé et vertical (flèche de la cathédrale Notre-Dame de Paris).

Flicker : À l'origine variation d'intensité électrique, le terme traduit de l'anglais "papillotement" désigne l'effet d'image clignotante utilisé notamment dans l'art vidéo pour perturber le spectateur, la pulsation de l'image étant due à l'alternance rapide de photogrammes clairs et sombres (*Blink*, fluxfilm de John Cavanaugh).

Flip book : Carnet d'animation, également appelé *trip book*, folioscope ou feuilloscope. Composé d'une succession d'images très peu différentes, il permet de créer des animations ou de recréer l'illusion du mouvement grâce à la persistance rétinienne au cours de leur visionnement rapide : avec des dessins, des peintures, des photographies, manipulés directement à l'ongle ou au moyen d'un cylindre à faire tourner.

Flochetage : Manière de poser la peinture par touches de couleurs séparées, comme des virgules plus ou moins rectilignes (la touche flochetée de Paul Gauguin).

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

Fluidité : 1. Caractère de ce qui est liquide ou gazeux, de ce qui peut aisément s'écouler, épouser la forme du contenant. 2. Au figuré : caractère de ce qui se déroule aisément (la fluidité d'un discours, d'une pensée, etc.).

Fluxus : Courant artistique contestataire, utopiste et violemment radical des années 1960 à 80, qui utilise des modes d'expression, souvent simultanément, comme le *happening*, la performance, la musique et les arts plastiques, dans des œuvres généralement éphémères (Joseph Beuys, Nam June Paik, Yoko Ono, Robert Filliou, Wolf Vostell).

Focale : Terme d'optique qui désigne la distance entre le foyer de la lentille et le centre optique dans l'objectif de l'appareil de prise de vue. Cette distance détermine la profondeur de champ : une courte focale (en mm) permet une grande profondeur de champ et une vision large et inversement.

Folioscope : Voir *flip book*.

Fonctionnel : Adapté à un usage particulier, à un rôle dévolu.

Fond : La partie la plus en arrière dans une œuvre. Par opposition à la forme, c'est l'espace bi ou tridimensionnel qui permet au sujet, à la figure, de se détacher (à ne pas confondre avec le **fonds** : ensemble d'œuvres).

Fonds : Invariable. Ensemble d'œuvres ou d'objets conservés ou collectionnés.

Fondu : Procédé qui vise à passer d'une image à une autre, d'un plan à un autre sur l'écran sans que jamais celui-ci ne soit vide d'image (fondu enchaîné, fondu au noir par exemple).

Format : 1. Le format est caractérisé par une forme (rectangle, carré, ovale, etc.), des dimensions, des proportions (rapport entre les dimensions) et une orientation (vertical, horizontal, oblique, etc.). Dans le commerce, on trouve certains formats standards. Quelques exemples : les formats "paysage" ou "figure" (châssis des tableaux) ; A4, raisin, grand aigle (papier) ; 18x24 cm (papier photographique), 6x6 cm ou 24x36 mm (pellicule photo argentique) ; "Hi.8", "VHS" (vidéo) ; "8", "super 8", "16" ou "35" mm (pellicule dans le cinéma traditionnel). 2. En informatique, le format des données est la manière utilisée pour

représenter des données sous forme de nombres binaires. Il est reconnaissable par son extension, généralement rendue visible par un point suivi de trois lettres après le nom du fichier (par exemple ".txt" ou ".doc").

Forme : 1. Qu'elle soit figurative ou non, figure dont les limites, le contour ou la silhouette sont identifiables. 2. Structure identifiable dont les parties ne sont pas nécessairement dans une contiguïté spatiale (la forme d'une constellation est indépendante d'un quelconque contour), ni temporelle (certaines formes musicales).

FRAC : Fonds régional d'art contemporain.

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

Fresque : 1. Technique picturale qui consiste à peindre "frais" (italien *a fresco*) avec des pigments à l'eau sur un enduit de mortier avant sa prise. La réaction chimique entre l'enduit et les pigments colorés assure la pérennité des couleurs (fresques de Giotto à Florence ou du Titien à Padoue). 2. Par extension, parfois utilisé, notamment dans le langage familier, pour désigner une peinture murale.

Frise : Élément décoratif globalement linéaire, obtenu par la répétition régulière d'un même motif dessiné, gravé, peint ou sculpté en bas-relief par exemple.

Frontière : Limite tangible ou intangible qui sépare deux espaces, deux domaines, etc.

Fronton : Élément architectural généralement en forme de triangle aplati au sommet d'une façade, d'un meuble, etc.

Frottage : Geste pour relever des empreintes du réel (au crayon, à la craie, à l'encre typographique, à la peinture, etc.). Max Ernst, notamment, a utilisé ce geste dans sa création picturale (*Grande forêt allongée*).

Frottis : Mince couche de peinture appliquée rapidement qui laisse visible la texture du support.

Fusain : 1. Matériau naturel obtenu en calcinant des morceaux d'arbustes, utilisé comme outil pour le dessin. Friable, il doit être fixé. 2. Dessin réalisé avec cet outil.

Fût : Partie verticale et cylindrique d'une colonne en forme de pilier.

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

G

Galerie : Local privé ou public pour la présentation, l'exposition, la diffusion et généralement la commercialisation des œuvres des artistes. Le responsable d'une galerie d'art privée est un galeriste.

Genre : Traditionnellement, on classe la peinture en catégories ou genres : le portrait, le paysage, la nature morte, la peinture d'histoire, etc.

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

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

Glacis : Couche de peinture transparente ou translucide, peu concentrée en pigments, étendue sur une couche de peinture déjà sèche afin d'en modifier la couleur, la valeur ou la matière (surtout à la peinture à l'huile, parfois à l'acrylique).

Glyphe : Dans un élément architectural, trait gravé qui constitue un motif ornemental.

Gomme : Outil matériel ou d'un logiciel graphique qui permet d'effacer.

Gommage : Action d'effacer totalement ou partiellement au moyen d'une gomme matérielle ou numérique dans un logiciel infographique.

Gouache : Peinture à l'eau qui se présente sous forme liquide (en bouteilles), pâteuse (en tubes) ou solide (en pastilles).

Graff : Forme élaborée et codifiée du *tag* réalisée généralement avec autorisation sur un mur dans un cadre urbain. Les auteurs de graffs sont généralement appelés graffeurs.

Graffiti : À l'origine, inscriptions ou dessins tracés dans l'Antiquité sur des murs, des monuments (graffiti de Pompéi). Le terme englobe aujourd'hui les inscriptions diverses comme les tags, pochoirs et *graffs*.

Grain : Texture d'une surface caractérisée par la spécificité de ses aspérités (grain de peau). En photographie argentique, particule formant l'émulsion : le grain varie en fonction de la sensibilité de la pellicule et du papier. En photographie numérique, des effets de grain peuvent être obtenus avec des logiciels de retouche.

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

Graver : 1. Creuser dans une surface dure (bas-reliefs, roches runiques, etc.). 2. Fabriquer des estampes par les procédés de la gravure : c'est l'acte du graveur.

Gravure : 1. Technique de production d'images imprimées en séries (estampes) dans une presse avec des encres grasses. La matrice est une plaque (bois, cuivre, etc.) partiellement creusée par la taille directe avec des gouges ou par des procédés plus complexes. L'eau-forte et l'aquatinte (eau-forte à effet de lavis) sont obtenues à l'aide d'une plaque de cuivre vernie, gravée puis plongée dans un bain d'acide. 2. Image réalisée avec cette technique.

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

H

Hachures : Trame régulière, ensemble de lignes parallèles remplissant une surface.

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

Haptique : Utilisé dans le contexte des environnements virtuels, ce terme désigne la science du toucher, des phénomènes kinesthésiques et des sensations corporelles dans un environnement.

Hasard : Cause imprévisible d'événements fortuits impossibles à comprendre et expliquer de manière rationnelle et logique. Georges Dubuffet l'associe à l'acte de création : « Ce n'est pas exactement avec n'importe quel hasard que l'artiste est aux prises, mais bien avec un hasard particulier, propre à la nature du matériau employé. Le terme de hasard est inexact ; il faut parler plutôt des velléités et des aspirations du matériau qui regimbe » (in *L'homme du commun à l'ouvrage*).

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

Homogène : Ensemble de structure uniforme, dont les éléments constitutifs sont de même nature ou répartis de façon uniforme ou encore constituent un tout cohérent.

Hologramme : Image photographique réalisée avec un laser qui donne la parfaite illusion des trois dimensions, le spectateur se déplaçant devant l'image.

Hybride : Emprunté à la biologie (croisement entre deux variétés ou races), ce terme désigne ce qui est caractérisé par l'hétérogénéité des éléments constitutifs, provenant de deux origines différentes.

Hypermédia, hypertexte : En informatique, possibilité de lire des documents numériques contenant du texte, des images ou du son en "sautant" d'un lien à un autre. Un système hypertexte permet de relier des documents entre eux automatiquement grâce à des **hyperliens**, contenus alors dans le document hypertexte. Pour les documents contenant textes et éléments audiovisuels, système et document sont dits **hypermédias**.

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

I

Icône : 1. Peinture religieuse sur bois dans les églises orthodoxes et orientales d'influence byzantine. Hiératique, elle représente le Christ (Pantocrator), la Vierge ou les saints. 2. Image ressemblante (voir signe). 3. En informatique, symbole graphique associé à une application (l'icône d'un logiciel).

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

Iconologie : Science de l'interprétation des œuvres d'art à partir de leur iconographie (*Essai d'iconologie* d'Ernst Panofsky).

Idéogramme : Symbole graphique représentant un mot ou une idée utilisé dans certaines langues vivantes comme le chinois et le japonais ou anciennes comme les hiéroglyphes de l'Égypte antique. Parfois remplacé par logogramme.

Illusionnisme : Pratique qui cherche à créer l'illusion d'espaces réels par des effets comme la perspective ou le trompe-l'œil (plafonds baroques).

Illustratif : Qui traduit en une ou plusieurs images, qui propose un équivalent visuel.

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

Imagerie : Ensemble d'images de même nature ou de même origine.

Imagier : 1. Au Moyen-Âge, sculpteur en figures, puis, plus tardivement, miniaturiste. Dans les deux cas, artisan fabriquant des images. 2. Livre d'images pour apprendre à lire.

Imitation : Action de reproduire volontairement ou de chercher à reproduire une apparence, un geste, un objet, un acte ou une personne.

Immatériel : « Invisible et intangible » (Yves Klein) et néanmoins présent.

Immersion : État dans lequel un sujet cesse de se rendre compte de son propre état physique, fréquemment accompagné d'une intense concentration et de la perturbation des notions de temps et de réalité. Terme largement répandu dans le domaine du numérique, de la virtualité et des jeux vidéo.

Impression : 1. Marque laissée par un objet ou un matériau sur un autre devenant support (en peinture) ou par de la lumière sur une surface photosensible (photographie, cinéma). 2. Opération qui consiste à répéter un motif sur un support (tissu). 3. Préparation d'un support pour modifier ses caractéristiques, en particulier le rendre moins absorbant.

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

Impression numérique : Prise de vue réalisée avec un appareil photo numérique qui peut être retraitée informatiquement avec des logiciels, puis imprimée ou non.

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

Infographie : Art de la création et du traitement des images fixes ou animées au moyen de logiciels sur un ordinateur.

Informe : Ce qui est dépourvu de forme propre, de forme stable ou ce à quoi il est impossible d'attribuer une forme déterminée : une sculpture molle par exemple. Un courant de l'art abstrait occidental de l'après-guerre est dit informel, en ce qu'il privilégie des formes non figuratives et inclassables.

In situ : Se dit d'une œuvre réalisée en fonction d'un lieu auquel elle est destinée et sur lequel elle réagit (expression proposée par Daniel Buren : "en situation"). Depuis les années 1960, les artistes de l'art minimal, du *land art*, de l'art néo conceptuel, les

vidéastes, les installateurs, etc. ont particulièrement développé la création *in situ* (exposition *Monumenta* 2008 de Richard Serra au Grand Palais).

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

Instantané : 1. Subit, immédiat, fugace et de très brève durée. 2. Un instantané est un cliché photographique réalisé avec une très courte exposition, par opposition à celui exécuté avec pose.

Instantanéité : Caractéristique de ce qui est instantané.

Intégration : Opération qui introduit un élément étranger à une entité constituée, modifiant ainsi du même coup l'élément et l'entité initiale.

Interactif : Qui suppose la participation active des utilisateurs (une œuvre interactive)

Interactivité, alteractivité : Deux degrés dans la possibilité de participation active des utilisateurs ou spectateurs (jeu vidéo ou œuvre du net art). L'interactivité implique l'intervention d'un seul participant à la fois, tandis que l'alteractivité rend possible la participation simultanée ou différée de multiples acteurs ne se connaissant pas, situés en des lieux très éloignés, et collaborant dans l'espace de l'œuvre sur Internet.

Interface : Ce qui permet à deux entités d'échanger. En informatique, l'interface utilisateur permet l'interaction entre l'homme et la machine, avec une partie matérielle (souris) et une partie logicielle (boutons).

Internet : Réseau informatique mondial permettant l'accès au courrier électronique et à la toile (*world wide web*) et utilisant un protocole de communication IP (*internet protocol*). Ses usagers sont les internautes.

Interprétation : 1. Action de donner une signification à quelque chose, de le comprendre et l'expliquer. 2. Manière de jouer une partition, une pièce de théâtre, une danse, etc. préexistantes, et, par extension, d'analyser et réutiliser de manière singulière une œuvre existante.

Isoler : Extraire un élément d'un ensemble ou de son contexte pour l'en séparer et le mettre en évidence.

J

Jardin (art du jardin) : Art d'organiser les espaces plantés de manière codifiée (jardin à la française) ou volontairement novatrice (Festival des jardins de Chaumont sur Loire).

Java : Langage informatique adapté au Web.

Javascript : Langage de programmation de scripts, initialement inventé pour être universel, principalement utilisé pour les pages Web interactives.

Jus : Couche légère et diluée déposée sur une toile, souvent pour servir de fond ou de dessous à un tableau.

K

Kitsch : Se dit d'un courant artistique et des œuvres qu'il produit, caractérisés par une hypertrophie du décoratif, une outrance volontaire et ironique du "mauvais goût" (Pierre et Gilles).

Koré : Statue de jeune fille dans la Grèce archaïque (vêtue de drapés).

Kouros : Statue de jeune homme nu dans la Grèce archaïque.

L

Labyrinthe : Structure complexe très ancienne (gravures préhistoriques) symbolique, avec des ramifications et des cheminements impossibles à appréhender dans leur globalité, parfois destinée à perdre son utilisateur. Peut être spatial, bi ou tridimensionnel (pyramides égyptiennes, mythe du minotaure, dallage des cathédrales, jardins, etc.), mental (façon de penser) et virtuel (arborescence en rhizome de certaines oeuvres interactives en ligne (Claude Closky)).

Lacération : 1. Geste qui consiste à entailler à l'aide d'un outil tranchant. 2. La conséquence de ce geste. Les lacérations de Luciano Fontana sont souvent réalisées sur des toiles monochromes peintes en aplat.

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

Laque : 1. Une laque est une peinture industrielle brillante, utilisée pour la peinture en bâtiment et par certains artistes de la seconde moitié du XX^e siècle (Jackson Pollock). 2. C'est également un vernis rouge ou noir traditionnellement fabriqué en Chine à partir d'une résine végétale naturelle. 3. Un laque est un objet d'Extrême-Orient recouvert de couches lisses et superposées de peinture ou de laque (définition 2).

Lavis : Procédé qui consiste à utiliser une encre noire ou d'une couleur unique, diluée à divers degrés, pour réaliser une œuvre qui se situe alors entre la peinture et le dessin.

Leitmotiv : Dans un film, image ou plan repris plusieurs fois. Par extension, élément récurrent dans une œuvre linéaire.

Lieu : Portion délimitée de l'espace où se situe quelque chose, objet ou action, qui le fonde en tant que lieu et sans quoi il ne serait qu'espace indéterminé. Certaines œuvres entretiennent une relation particulière au lieu de leur exposition, de leur présentation (mise en scène), voire de leur création : ainsi les créations in situ ou du *land art* interrogent-elles l'espace du lieu et attirent-elle l'attention ou modifient-elles le regard qui peut être porté sur lui.

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

Ligne d'horizon : Ligne constituant la limite du champ de vision d'un observateur, donc liée à l'échelle du corps, à la ligne du regard... Dans les représentations de paysages, peut séparer le ciel de la terre.

Limite : Ligne ou paroi, tangible ou intangible, qui marque la frontière entre deux espaces : intérieur/extérieur par exemple.

Lithographie : 1. Technique de production d'images imprimées en séries (voir estampes) dans une presse avec des encres lithographiques. La matrice est une pierre calcaire sur laquelle le lithographe a dessiné avec des craies et encres grasses avant de la traiter. La réalisation d'une lithographie polychrome exige plusieurs matrices différentes. 2. Œuvre réalisée avec cette technique.

Logiciel : Outil utilisé en informatique pour traiter des informations numériques avec l'ordinateur.

Logotype : Signe iconique symbolisant une marque ou une entreprise.

Logogramme : Signe unique écrit qui représente un mot complet, indépendamment de la langue.

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

Luministe : Effet utilisant la lumière, le clair-obscur, le contraste de valeurs.

M

Manga : Bande dessinée, dessin animé, image et littérature populaire du Japon.

Manipulable : Type d'œuvre transformable que le spectateur doit manipuler pour qu'elle fonctionne. Comme les pénétrables de beaucoup plus grandes dimensions, les manipulables impliquent l'action des spectateurs (Agam).

Maquette : 1. Modèle réduit tridimensionnel d'un espace "à l'échelle", respectant une partie ou la totalité de ses caractéristiques (proportions, formes, rapports de couleurs, équivalents plastiques des matériaux, etc.). 2. Projet pour la conception d'un document papier ou d'un document multimédia par exemple.

Marouflage : Action qui consiste à coller un dessin ou une peinture exécutés sur un support souple, mince ou fragile (papier, toile) sur un autre support plus solide et épais (bois, toile de renfort, mur, plafond).

Marquage : Action de laisser une trace, une empreinte ou un repère sur quelque chose afin de le rendre reconnaissable et identifiable : jalon, limite, borne, tag ou graffiti par exemple.

Marque : Indice, signe particulier servant à repérer. Trace ou empreinte laissée sur quelque chose (marquage).

Masque : 1. Simulacre de visage ou de la face antérieure de la tête, destiné à être porté pour cacher le vrai, dans un but ludique, rituel, sacré ou de travestissement (effet spécial au cinéma), au cours de fêtes, de pièces de théâtre, de danses ou de cérémonies par exemple. Il peut être limité à une partie de visage comme le loup, être réalisé en matériaux rigides (bois, carton, métal) ou plus ou moins souples (velours, latex). 2. Moulage d'un visage généralement réalisé en plâtre ou en résine (masque mortuaire : moulure du visage d'un défunt).

Masquer : Dissimuler partiellement ou totalement avec un masque ou toute autre chose.

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

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

Matériel : 1. Le matériel, c'est l'ensemble des supports, outils, matériaux utilisés pour œuvrer. 2. L'adjectif "matériel" caractérise ce qui est visible et perceptible par les sens.

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

Matrice : 1. Moule creux ou en relief destiné à reproduire un objet ou une empreinte sur un objet existant. Autrefois, moule pour former les lettres en imprimerie. Parfois, partie d'un moule à compression pour le pressage d'un disque audio ou autre. 2. Matière sédimentaire durcie entourant les objets ou fragments d'objets trouvés dans une fouille archéologique. 3. En science fiction, espace virtuel tridimensionnel procurant une sensation d'immersion totale (cf le film *Matrix*).

Mausolée : Monument funéraire de très grandes dimensions.

Mélange : (Voir couleurs) Le mélange de deux ou plusieurs couleurs peut être pigmentaire (réalisé sur la palette du peintre) ou optique (il est alors rétinien ; le mélange se fait dans l'œil du spectateur, par exemple avec un tableau impressionniste ou néo-impressionniste, une image imprimée en trichromie, un disque polychrome qui tourne vite). Dans le premier cas, le mélange est soustractif, dans le second, il est additif.

Métaphore : Opération de transfert de sens du concret à l'abstrait, de l'exemple à l'idée générale exprimée. Dans une image, un *building* peut exprimer l'ambition de notre civilisation.

Métonymie : Opération de transfert de sens par association d'idée, une partie désignant le tout. Ainsi par exemple, dans une image, un *building* peut-il signifier la ville.

Meuble : Objet déplaçable de formes généralement rigides, destiné à l'aménagement de l'habitation et, par extension, de l'espace urbain (mobilier urbain), dévolu à un usage particulier : rangement, repos, par exemple. Il existe de rares meubles mous, gonflables ou remplis d'eau : poufs, *water-bed*. Les dimensions du meuble sont en général plus importantes que celles de l'accessoire (pas toujours : écran plat) comme le luminaire, l'appareil électrique ou électronique, l'objet décoratif.

Meurtrière : Dans l'architecture médiévale, ouverture pratiquée dans une muraille pour guetter l'extérieur et expédier des projectiles sur l'ennemi (dans le but de les meurtrir).

Mimétique : Qui vise à se camoufler dans un milieu en adoptant les caractéristiques visuelles ou comportementales de ce dernier, en adoptant la ressemblance trompeuse, en imitant (**mimétisme**). C'est le cas de certaines espèces animales.

Minaret : La tour de la mosquée.

Miniature : Petite peinture minutieuse, comme celles qui ornent les manuscrits médiévaux (une miniature persane).

Minimal : Réduit à des caractéristiques très simples, par exemple à des formes élémentaires (souvent géométriques) et obtenu par des moyens sobres ou en nombre limité.

Minimalisme : Tendance artistique née aux États-Unis dans la première moitié des années 1960. De façon radicale, des sculpteurs et quelques peintres choisissent alors de rejeter l'illusionnisme de l'image et de la forme et la subjectivité d'une certaine abstraction. Avec des supports différents, des artistes comme Donald Judd, Robert Morris ou David Smith créent des objets visuels qui réclament du spectateur une attention concrète à leur présence et à la relation de place et d'échelle qu'il entretient avec eux. Les œuvres sont souvent construites à partir d'un programme : la conception précède la fabrication, elle-même reléguée à un tiers. Plus largement, est dite minimaliste toute œuvre qui tend vers le dépouillement des formes.

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

Mise en scène : Organisation préméditée d'objets, de personnages, de mouvements, etc. dans un espace et un temps choisis.

Mixage : Travail de synchronisation des paroles, musiques et bruitages pour la sonorisation d'un film.

Mixed media : Anglicisme parfois utilisé pour techniques mixtes.

Mobile : Terme inventé par Marcel Duchamp pour les sculptures suspendues et animées d'Alexander Calder en 1932 (alors que le stable de Calder est une sculpture posée au sol et immobile). Il se généralise et s'étend ensuite à toutes sortes d'objets animés d'un mouvement.

Modèle : Objet, œuvre, image, attitude, démarche, personnage etc. réels ou imaginaires, susceptibles d'inspirer ou d'être reproduits, imités, photographiés, filmés ou interprétés.

Modelé : Ce qui donne du relief aux formes en sculpture comme en peinture ou en dessin (par exemple grâce aux hachures ou dégradés de couleurs qui marquent ombres et lumières).

Modernité : Qui appartient ou convient au temps présent ou à une époque récente. Dans le domaine artistique on accorde à Charles Baudelaire d'en avoir défini le mot et le sens vers 1860 : c'est l'affirmation d'un art qui doit s'approcher de la vie réelle, envisager de choisir des techniques pour leur efficacité et non par rapport à la tradition, avec l'idée d'un progrès possible pour l'individu.

Module : Unité de base dans un ensemble.

Modulor : Pour l'architecte Le Corbusier, unité de mesure qui détermine les proportions des espaces construits.

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

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

Montage : Au cinéma, action de choisir et d'assembler les plans d'un film sur un banc de montage. Actuellement, le montage est souvent numérique. À l'époque du muet, l'importance du rôle du montage est particulièrement montrée par Lev Vladimirovitch Koulechov, tandis que son contemporain (et cinéaste) Sergueï Eisenstein, dans ses ouvrages *Film form* et *Film sens*, élabore une théorie du montage qui influencera de nombreux cinéastes.

Monument : 1. Architecture ou sculpture de l'espace public (ou équivalent), édiée pour perpétuer le souvenir de personnages ou d'événements (édifice commémoratif comme un arc de triomphe, sculpture funéraire comme la stèle d'un tombeau, monuments aux morts comme ceux de la guerre de 1914-18) ou chargée de valeurs religieuses et culturelles (mégolithes). 2. Monuments historiques : Ensemble des sites et édifices patrimoniaux remarquables, classés comme tels par l'organisme du même nom.

Monumental : Caractère de ce qui, indépendamment des mesures objectives de ses éléments concrets constitutifs, semble doté des caractéristiques d'un monument : grandeur, élévation et majesté, souvent conférées par la perfection des proportions et les codes stylistiques employés.

Mosaïque : 1. Assemblage d'éléments multicolores (par exemple tesselles de pierre ou de pâte de verre) incrustés dans un ciment et formant une œuvre figurative ou non. 2. L'œuvre elle-même.

Mosquée : Édifice religieux ou lieu de culte islamique.

Motif : Thème plastique d'une œuvre ou d'une structure graphique ornementale répétitive. Peindre sur le motif : peindre d'après nature.

Moulage : 1. Action de fabriquer en utilisant un moule ou le résultat de cette action : l'objet ou l'ouvrage obtenu. 2. Copie d'une œuvre originale par l'intermédiaire de son empreinte. Reproduction et original ont la même forme, rarement la même matière : moulages en résine de sculptures en obsidienne.

Moule : Objet creux utilisé pour fabriquer en séries des objets identiques, par remplissage avec une matière souple, pâteuse ou liquide, qui, une fois solidifiée par refroidissement, cuisson, évaporation ou réaction chimique (comme la réaction exothermique de la prise du plâtre), est alors démoulée.

Moulure : Ornement, en relief ou en creux, d'un meuble ou d'un élément architectural comme un plafond ou une corniche, à profil généralement constant : en pierre, en bois, en plâtre, en matériau de synthèse, la moulure peut être moulée, taillée, sculptée, etc.

Mouvement : Terme fortement polysémique dont il convient de préciser le sens à chaque utilisation. Il est employé en particulier : : : :
- En histoire de l'art et des styles pour désigner une tendance artistique partagée par un certain nombre d'artistes (mouvement minimaliste, mouvement conceptuel).
- Dans les œuvres qui laissent apparaître le geste de l'artiste.
- Dans les œuvres figuratives qui représentent le mouvement par des conventions graphiques ou picturales.
- En mécanique, en chorégraphie, en art cinétique, etc., où la notion de mouvement est liée à un changement continu de position dans l'espace.

Multiple : Se dit d'une œuvre produite en série comme une sérigraphie, une gravure, une lithographie, une photographie, un moulage ou un bronze.

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

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

N

Narrateur : Le récit, celui qui raconte. La plupart du temps en voix *off* au cinéma, mais parfois montré à l'écran comme par exemple dans *La femme d'à côté* de François Truffaut (le personnage de Madame Jouve) ou *Padre Padrone* des frères Paolo et Vittorio Taviani (Gavino).

Narratif : Qui raconte, qui relève du récit (narration).

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

Nativité : Représentation chrétienne de la naissance de l'enfant Jésus.

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

Nef : Partie intérieure d'une église ou d'une basilique, comprise entre la façade principale et le début du chœur. Les nefs latérales sont appelées les bas-côtés.

Négatif : En photographie ou au cinéma, pellicule impressionnée (ou à impressionner) qui donnera par tirage l'œuvre finale avec les couleurs et valeurs positives, celles de la réalité saisie. Sur le négatif, l'image apparaît avec des valeurs ou couleurs inversées.

Nervure : En architecture, en particulier gothique, moulure saillante soulignant l'intersection des voûtes.

Net.art : dernier né des arts de l'image caractérisé par sa diffusion sur le Web. Empruntant à tous les autres arts, ses œuvres impliquent l'internaute à divers degrés, de l'interactivité minimale, où l'utilisateur choisit des parcours dans les arborescences (*Brandon* de Shu Lea Cheang), à l'alteractivité, où l'œuvre collective est créée et modifiée en temps réel ou différé par des internautes qui ne se connaissent pas (*Des frags* de Reynald Drouhin), en passant par l'interactivité de contribution, parfois doublée d'une altération (Voir fiche repère Net.art).

Non artistique : Ce qui, initialement, n'appartient pas au corpus des ingrédients d'une œuvre d'art et que des pratiques artistiques intègrent, modifiant ainsi son statut et le regard qui y est porté : matériau, objet manufacturé, posture, techniques. Les premières introductions de matériaux non artistiques dans une œuvre reviennent au cubisme analytique, avec le collage de papier journal ou de morceaux d'objets.

Noir, couleur, lumière : Si, pour les sciences physiques, le noir est l'absence de couleur, en peinture notamment, le noir, parce qu'il émane de matières desquelles il ne peut être dissocié, peut produire des couleurs, voire de la lumière (œuvres de Pierre Soulages).

Nombre d'or : Le nombre d'or est le nombre irrationnel 1,613380... Le tracé d'un rectangle d'or se fait très simplement à l'aide d'un compas ; il suffit de pointer le milieu d'un côté d'un carré, de pointer l'un des deux angles opposés, puis de rabattre l'arc de cercle sur la droite passant par le côté du carré pointé.

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

Nu : Représentation d'un corps humain totalement ou largement dévêtu. Le nu est l'un des genres traditionnels des Beaux-arts.

Nuit américaine : Lors du tournage cinématographique en plein jour, procédé utilisé pour donner l'illusion d'une lumière nocturne grâce à l'ajout de filtres sur l'objectif de la caméra (*La nuit américaine* : titre de film de François Truffaut qui évoque un tournage ...).

Numérique : Se dit d'informations représentées par des signaux discrets (c'est-à-dire limités à un nombre fini de valeurs, par exemple deux dans le système binaire en informatique) et, par extension, des traitements et dispositifs s'y rapportant, par opposition à "analogique" où les signaux sont continus (c'est-à-dire qu'ils peuvent prendre une infinité de valeurs).

Numérisation : Voir digitalisation.

O

Obélisque : Dans l'Égypte ancienne, haut monolithe de pierre de forme pyramidale très élancée (L'Obélisque de la Concorde à Paris).

Objet : Produit de l'activité humaine, créé et fabriqué dans un certain but fonctionnel ou esthétique. Introduit dans la peinture par les cubistes (Georges Braque, Pablo Picasso), détourné par Marcel Duchamp dans ses *ready-made*, mis en scène dans les installations et les environnements, l'objet occupe une place majeure dans l'art depuis le début du XX^e siècle.

Oculus ou œil-de-bœuf : Dans une architecture, ouverture ou fenêtre circulaire ou ovale.

Œuvre : Chacune des pièces produites par un artiste mais aussi l'ensemble des productions de cet artiste. Ce mot est parfois exprimé au masculin dans cette dernière acception (termes voisins : pièce, travail, production, réalisation).

Œuvre-site : Désigne une plate-forme Web, liant des pages HTML, organisées en domaines et sous-domaines par un créateur, visant à la publication de son œuvre sur Internet.

Off : Désigne les sons (voix humaine, bruitages) dont l'origine est dans le hors-champ de l'image cinématographique ou vidéo. La **voix off** du narrateur invisible peut commenter les images du plan d'un film (séquence inaugurale du film *Citizen Kane* d'Orson Welles).

Ogive : Généralement arc brisé gothique ou arc de renfort d'une voûte. La croisée d'ogives correspond à la rencontre de deux ogives.

Onomatopée : Mot qui, prononcé, évoque un bruit reconnaissable : "smack" pour un baiser sonore, « *Pow!* » dans le tableau éponyme de Roy Lichtenstein. Dans la bande dessinée, sa graphie et ses caractéristiques plastiques renforcent l'intensité et l'efficacité de l'évocation.

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

Op art : Abréviation de *optical art* (art optique), mouvement artistique des années 1960-70 (avec le GRAV : Groupe de recherche d'art visuel) caractérisé par des œuvres bi ou tridimensionnelles généralement non figuratives qui privilégient les effets rétinien, les illusions d'optique (Victor Vasarely), la participation du spectateur (Agam, Jesus-Rafael Soto) et qui se prolonge par l'art cinétique (Nicolas Schöffer).

Opérateur : Au cinéma, technicien responsable de la prise de vue (chef opérateur) ou de l'enregistrement des sons.

Ordre : 1. Organisation, rangement en fonction de critères. 2. Style architectural. Les ordres de l'architecture classique grecque (ordres dorique, ionique, corinthien) et romaine (ordres composite et toscan) ont des survivances dans l'art occidental à diverses époques (Renaissance, néoclassicisme, architecture fasciste, postmoderne, etc.).

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

Original : 1. (adjectif) Surprenant, inattendu, caractérisé par une rupture ou une transgression des normes habituelles (contraire : banal, académique, classique). 2. (nom commun) Œuvre originale : œuvre unique (contraire : multiple). L'original est le point de départ d'une reproduction ou d'une fabrication en série.

Ornement : Élément qui agrément, embellit et décore, comme la frise autour de la page ou du fronton.

Ornementation : Action, art et manière d'embellir par ajouts, d'agrémenter un objet, une architecture, un monument, etc.

Outil : Objet qui prolonge l'action de la main dans un but particulier.

Ouvert : 1. Qui laisse un passage par lequel il est possible d'entrer ou sortir. 2. Caractère de ce qui est réceptif et perméable au champ extérieur.

Ozobromie : Technique de tirage des épreuves photographiques sur papier au bromure d'argent, succédant au papier commercial à base de charbon utilisé dans la seconde moitié du XIX^e siècle.

P

Pagode : Édifice religieux extrême oriental, ou édifice qui en adopte les formes architecturales (Pagode de Chanteloup).

Palette : 1. Outil servant à préparer les couleurs pour la peinture. 2. Gamme des couleurs et, par extension, des moyens plastiques privilégiés pour la réalisation d'un tableau ou d'une œuvre artistique.

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

Panneau : 1. Support d'une peinture (un panneau de bois polychrome du Trecento). 2. Volet ou élément d'un polyptyque, d'un retable ou d'une œuvre plastique (Les douze panneaux du *Polyptyque de l'agneau mystique* ou *Polyptyque de Gand* des frères Van Eyck).

Panoramique : Au cours du tournage cinématographique, mouvement de l'appareil de prise de vue qui, conservant sa position, tourne autour de son axe en décrivant l'espace.

Papier : Matériau fabriqué dans le commerce à partir de matières végétales broyées telles que cellulose, bois, fibres, chiffons ou papier (papier recyclé). Il se présente sous forme de feuilles plus ou moins épaisses, le grammage indiquant sa masse au m², par exemple 240 g/ m². Il existe des formats standardisés comme A5, A2, raisin ou grand-aigle. Le papier peut être fabriqué manuellement pour les besoins d'une œuvre comme dans la série des *Piscines* de David Hockney. Une chanson évoque des papiers, tous intéressants en classe pour leur spécificité, dont la liste pourrait être prolongée : papier carbone, papier mâché, papier de riz, "d'Arménie", papier calque, papier absorbant, papier-chiffon, papier adhésif, papier journal, papier sensible, papier cristal, papier vélin, papier peint, papier de verre, papier à dessin, papier Ingres, etc.

Paraglyphe : Photographie donnant une impression de bas-relief, obtenu en superposant et décalant légèrement, au-dessus du support photosensible, le négatif et le positif de la même photographie avant exposition et traitement (Man Ray).

Parcours : 1. Dans une image, trajet suivi par le regard. 2. Dans une installation, un labyrinthe ou une exposition artistique : trajet à suivre. Il peut être programmé, libre, aléatoire, suggéré ou imposé aux utilisateurs.

Passage : 1. Associée à celle de progression, de continuité, la notion de passage implique l'évolution dans ses diverses acceptions. Elle peut également être liée à un changement ou à une rupture (passage d'une couleur à une autre). 2. En architecture et en urbanisme, le passage est un lieu de circulation.

Pastel : 1. Matériau coloré obtenu par agglomérat de pigments en poudre (fabriqués massivement dans la région toulousaine au Moyen-âge). Les craies carrées ou rondes sont utilisées pour dessiner ou peindre. Le pastel gras s'emploie pur ou dilué à l'essence, le pastel sec doit être fixé. 2. Œuvre réalisée avec ce matériau (un pastel de Jean Siméon Chardin). 3. L'adjectif pastel qualifie une couleur claire, douce et pâle.

Patine : Altération naturelle (due au vieillissement) ou artificielle (provoquée, parfois programmée évolutive) de la surface d'un objet. Elle concerne essentiellement l'aspect de la surface, sa couleur et sa matière (la patine d'un bronze).

Patrimoine : L'origine étymologique (l'héritage du père) renvoie à l'ensemble des biens matériels et culturels légués par le passé, comme le patrimoine architectural (cf Monuments historiques). Aujourd'hui, la définition est considérablement élargie, notamment grâce aux décrets de l'UNESCO, et, en plus des sites construits ou naturels et des objets matériels artistiques, utilitaires ou industriels, elle englobe des pratiques, artistiques et non artistiques, du patrimoine mondial : le patrimoine oral et immatériel de l'humanité.

Paysage : 1. Genre artistique. 2. Représentation d'un site ou d'un espace réel ou imaginaire, figuratif ou non figuratif, par la peinture, le dessin, la photographie, etc.

Peinture : 1. Mode d'expression plastique qui privilégie la couleur et la matière et qui consiste à déposer de la matière colorée sur un support souvent bidimensionnel. Les pigments minéraux, végétaux ou synthétiques sont véhiculés par un liant fluide ou pâteux, appelé parfois médium : huiles siccatives, résines naturelles ou synthétiques, latex, cire, caséine du lait, œuf émulsionné ou colle. La matière colorée peut être étendue à l'eau (aquarelle, gouache, peintures acrylique et vinylique, a tempera ou "à la détrempe", à la fresque), à l'huile de lin ou l'essence (peinture à l'huile, pastels gras). 2. Œuvre ou art qui utilisent ce mode d'expression. Genres picturaux : la peinture de propagande, historique, mythologique, la nature morte, le nu, la peinture religieuse, les scènes de la vie quotidienne, le portrait, le paysage, etc.

Pellicule : 1. En photographie ou au cinéma (traditionnels), ruban de format standard recouvert avant impression d'une émulsion photosensible, qui devient après impression et développement le support des images. Les bandes perforées latérales permettent son défilement dans les appareils. 2. En peinture, couche superficielle de matière picturale sèche qui constitue une peau pouvant éventuellement être arrachée.

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

Perchiste (ex *perchman*) : Technicien du cinéma responsable des micros (accrochés à des perches) lors de la prise de vue pour l'enregistrement du son en direct.

Pérennité : Caractéristique de ce qui dure très longtemps ou qui demeure inchangé dans la durée (contraire de pérenne : éphémère).

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

Péristyle : 1. En architecture, notamment dans le temple grec, colonnade en avant d'une façade qui délimite un espace intermédiaire entre l'espace intérieur et l'espace extérieur. 2. Ensemble de colonnes disposées sur le périmètre d'une cour ou d'un bâtiment.

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

Photogramme : 1. Photographie obtenue sans appareil de prise de vue : une surface photosensible sur laquelle sont posés des objets est éclairée puis traitée au révélateur et fixateur. Réalisé en nombre par Man Ray, il est aussi appelé rayogramme. 2. Au cinéma, c'est la plus petite unité du film : chacune des images qui constitue le plan du film, dont la durée à la projection est donc habituellement de 1/24 de seconde.

Photographie : 1. Art et techniques de l'image capturée grâce à l'action de la lumière sur un support sensible (plaque, pellicule). La photographie peut être simple enregistrement ou mise en scène du réel photographié. 2. Image réalisée avec une des techniques photographiques : photographie noir et blanc, en couleurs, brute ou retouchée, argentique ou numérique, obtenue avec ou sans appareil de prise de vue, sténopé, tirage cibachrome, photogramme, diapositive, etc.

Photoréalisme : Voir hyperréalisme

Photosensible : Qui peut être impressionné par la lumière (pellicule photo, émulsion).

Pictorialiste : Photographe du XIX^e siècle qui cherche à réaliser des œuvres proches des tableaux des peintres, à imiter la peinture (Robert Demachy).

Pictogramme : représentation graphique schématique, dessin figuratif stylisé fonctionnant comme un signe d'une langue écrite et qui ne transcrit pas la langue orale (voir logogramme et idéogramme).

Pièce : 1. En architecture, unité spatiale qu'il est possible de fermer ou non, liée à une fonction. 2. Œuvre d'art contemporain. Termes voisins : travail, production, œuvre ou réalisation.

Pied : Instrument destiné à supporter et stabiliser l'appareil d'enregistrement d'images lors de la prise de vue.

Piédestal : Socle composé à l'origine d'une base, d'un dé et d'une corniche, destiné à présenter et mettre en valeur un objet ou une statue. Terme à forte connotation positive.

Pigment : 1. Matériau coloré d'origine minérale, végétale ou artificielle, qui est la substance colorante de la peinture, laquelle était autrefois fabriquée à l'atelier du peintre à partir des pigments broyés et mélangés au liant. La densité de colorant dans la peinture du commerce détermine son pouvoir colorant et son prix. 2. Parfois utilisé dans l'œuvre sans liant, pour lui conserver son intensité colorée et lumineuse (*IKB* d'Yves Klein).

Pignon : Partie supérieure d'un mur (ou ce mur) triangulaire qui supporte le faîtage d'un toit à deux pans ou simplement mur latéral d'un bâtiment.

Pinacle : Élément décoratif de l'architecture gothique, généralement de forme pyramidale ou conique élancée et situé au sommet d'une culée par exemple.

Pinceau : Outil généralement muni d'un manche et de poils souples utilisé pour déposer de la peinture sur un support. La brosse a des poils plus rigides que le pinceau. Pour ses anthropométries, Yves Klein disait employer des "pinceaux vivants".

Pittoresque : 1. Digne d'attirer l'attention du peintre, remarquable et inhabituel. 2. Genre pictural.

Pixel : Mot anglais provenant de la contraction du mot *picture* et du mot *element*. Il s'agit du plus petit élément d'une surface d'affichage auquel on puisse associer individuellement une couleur.

Pixillation : Prise de vue image par image (voir film d'animation).

Place du spectateur : Rapport physique, psychique et mental entre un spectateur et une œuvre d'art. Entre l'humilité pieuse dans l'art sacré médiéval par exemple et l'implication active dans les œuvres interactives de l'art contemporain, ce rapport peut être de nature variable, liée aux choix de l'artiste et aux modalités de la présentation de l'œuvre dans un espace réel ou virtuel.

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

Plasticité : 1. Caractéristique de ce qui peut prendre forme et changer de forme. 2. Ensemble des caractéristiques perceptibles d'un objet ou d'une œuvre.

Plein : 1. Est plein ce qui est rempli au maximum. 2. Le plein : Partie massive d'une construction architecturale ou sculpturale, par opposition aux parties évidées ou sculptées. Dans le graphisme, la calligraphie ou l'écriture, partie épaissie d'une ligne, par opposition au délié. 3. Catégorie esthétique initiée par Arman lors d'une célèbre exposition éponyme à la galerie Iris Clert, laquelle fait suite et répond à l'exposition *Le vide* d'Yves Klein dans la même galerie.

Plein cintre : En architecture, voûte dont la coupe transversale est un demi-cercle.

Plongée ou vue plongeante : Angle de vue tel que le sujet photographié ou filmé, peint, dessiné, etc. est perçu depuis un point situé au-dessus de lui. La plongée donne l'impression de dominer ce sujet : vues aériennes (voir son contraire : **contre-plongée**).

Pochoir : Outil fabriqué par évidement d'une surface plane pour délimiter une zone d'intervention avec de la peinture ou reproduire une même forme en plusieurs exemplaires. L'usage du pochoir se développe dans le cadre de l'art de la rue, le "pochoiriste" Blek le rat se fait connaître dans les années 1990 en France.

Poesie : Art qui, en transgressant les règles usuelles du langage, transporte dans un monde décalé : « Cette obscure clarté qui tombe des étoiles » (Corneille).

Poétique : Caractérisé par la transgression des règles usuelles du langage : langue écrite ou parlée, langage pictural ou musical, etc.

Poïétique : Science et étude du processus de création d'une œuvre.

Point de vue : 1. Endroit d'où l'on perçoit un objet, un personnage, un paysage, etc. 2. Notion centrale liée à la représentation de l'espace dans la perspective classique avec un point de vue unitaire. Dans la modernité, la multiplicité des points de vue, la perte de la frontalité, la production de séries, etc. ont libéré le spectateur de sa position statique en l'invitant à mener sa propre expérience visuelle et corporelle par rapport à l'œuvre d'art. Ainsi la question est-elle parfois centrale dans les œuvres de Georges Rousse ou Felice Varini.

Polychrome : Multicolore.

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

Polysémie : Caractérise ce qui a plusieurs significations (image polysémique).

Pop art : Initié en Grande Bretagne avec Richard Hamilton lors de la décennie précédente, mouvement artistique anglo-saxon des années 1960 fondé sur l'attention portée au quotidien, au banal et à la consommation, utilisés comme référents et constituants des œuvres : Andy Warhol, James Rosenquist, Roy Lichtenstein (USA). L'équivalent français serait le nouveau réalisme.

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

Postmoderne : En architecture, dans le dernier quart du XX^e siècle, en réaction au fonctionnalisme du style international, le postmodernisme réintroduit de manière ludique des formes traditionnelles du décor architectural comme les colonnes (Ricardo Bofill). En arts plastiques, attaché à une redéfinition de l'art contemporain en opposition aux avant-gardes de la modernité (années 1960-70), il propose depuis les années 1980 un renouvellement des formes et des pratiques au travers de démarches souvent pluridisciplinaires qui intègrent des mythes, des concepts ou des formes reconnaissables du passé (Barry Flanagan, Jeff Koons).

Postsynchronisation : Procédé qui consiste à sonoriser un film en studio, c'est-à-dire à ajouter des sons enregistrés ou numériques en correspondance avec les images déjà existantes et montées.

Posture : 1. Attitude, prise de position mentale, affective, sociale, philosophique, etc. qui conduit à des actes, comme l'appropriation d'un objet pour le ready-made. 2. Attitude corporelle adoptée par l'artiste ou un modèle.

Pratique : La pratique artistique suppose une action créatrice plus ou moins consciemment associée à une réflexion. En arts plastiques, notamment depuis Léonard de Vinci (« La peinture est chose mentale »), elle fait interagir des manipulations concrètes (de supports, d'outils, de médiums, de matériaux, etc.) et des spéculations intellectuelles : la pratique est nécessairement réflexive.

Précurseur : Artiste visionnaire qui influence des artistes postérieurs (Paul Cézanne est considéré comme un précurseur du cubisme). Il existe des précurseurs ou pionniers a priori : ceux envers lesquels des artistes reconnaissent avoir une dette. Il existe aussi des précurseurs a posteriori : ceux dont les historiens, chercheurs ou critiques d'art revisitent l'œuvre à la lumière de recherches artistiques actuelles ou plus récentes et qui découvrent alors des filiations.

Prédelle : Partie inférieure et horizontale d'un retable ou d'un polyptyque, divisée ou non en panneaux, qui sert de support aux panneaux principaux.

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

Préparation : 1. Ensemble d'opérations effectuées ou d'attitudes mentales adoptées en vue d'une action à venir (préparation d'un support ou d'un matériau ou bien mise en condition du peintre avant l'exécution d'une peinture). 2. Élaboration d'un programme, description des modalités d'un projet, pour une suite d'actions à mettre en œuvre (préparation d'une performance).

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

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

Prise de vue : Ensemble des opérations pour enregistrer des images qu'elles soient fixes ou animées, analogiques ou numériques.

Problématique : Mise en relation de questions à partir de données (faits) qui conduit à des hypothèses de recherches et, par conséquent, à l'exploration même de ces hypothèses. C'est l'enjeu formulé, induit par un ensemble de questions basées sur des données éparses, paradoxales voire contradictoires.

Procédé : Manière de pratiquer. Ce terme peut être péjoratif lorsqu'il désigne une "recette".

Procédure : Enchaînement des opérations à mettre en œuvre lors d'une réalisation.

Process art : Anglicisme désignant tout art dans lequel le processus d'élaboration, d'apparition et d'évolution de l'œuvre prime sur sa réalisation finale (Joseph Beuys, Melik Ohanian).

Processus : Ce qui caractérise une action en train de se faire, une œuvre en train de se créer.

Production : 1. Réalisation, fabrication d'une œuvre, ou bien cette œuvre elle-même. Termes voisins : pièce, travail, œuvre, réalisation. 2. Au cinéma, ce qui permet, en particulier financièrement, de réaliser les films ; on parle de "maison de production".

Profondeur : 1. Dans une œuvre tridimensionnelle ou une architecture, c'est l'une des trois dimensions (réelle), depuis un point à l'extrémité opposée. 2. Dans un tableau, c'est la troisième dimension représentée à l'aide de codes perspectifs. 3. Sur un écran, la profondeur est virtuellement représentée : c'est ce que l'on appelle une image en 3D (terme, comme 2D, relevant de l'infographie). 4. Lors d'une prise de vue photo, cinématographique ou vidéo, la profondeur de champ est la zone de netteté située à l'avant et l'arrière du point de l'espace où est faite la mise au point. Elle est liée à la focale de l'objectif lors de la prise de vue : plus courte est la focale, plus grande est la profondeur de champ.

Programme : En architecture, énoncé des caractéristiques fonctionnelles auxquelles devra répondre un projet.

Projection : 1. Action de lancer de la matière (par exemple de la peinture) ou un objet dans l'espace ou résultat de cette action. 2. Action de montrer à l'écran ou sur un plan des ombres, des images fixes (diapositives...) ou animées (cinéma).

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

Publicitaire : 1. Ce qui concerne la publicité ou est à son service (un dessinateur publicitaire). 2. Le nom commun désigne le concepteur de campagnes de publicité, lesquelles utilisent souvent différents types de supports pour toucher le plus vaste public possible (cf publicité).

Publicité : Ensemble de moyens de communication utilisés vis-à-vis du public pour inciter des usagers ciblés à la consommation de produits commerciaux de toutes sortes, pour promouvoir des idées, des partis ou des personnalités ou encore pour influencer des comportements. Les supports de la publicité, visuels, sonores ou audiovisuels, s'affichent comme tels ou se travestissent : affiches fixes ou mobiles (murs, panneaux, mobilier urbain, couloirs de gares ou de métros, stages de sport pendant les matchs, autocollants), encarts dans la presse écrite (pages de publicité et publiereportage, publicité déguisée en documentaire ou en information), spots radiophoniques ou télévisés, films (courts ou très courts métrages publicitaires ou placements dans les films de cinéma ou téléfilms), émissions de télé-achat, *sponsoring* d'émissions, publiereportages télévisés ou cinématographiques, textos et SMS (téléphones mobiles), ainsi que, sur le Web, bannières publicitaires, spams et *marketing* viral, moteurs de recherche et publiciels.

Q

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

R

Rayogramme : voir photogramme.

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

Réalisation : 1. Action d'exécuter une œuvre ou résultat de cette action. Termes voisins : pièce, travail, production, œuvre. 2. Au cinéma, la réalisation se rapporte à la mise en scène et la fabrication d'un film.

Réalisme : 1. Souci de "coller au réel". Ainsi le cubisme est-il réaliste en ce qu'il utilise et intègre des fragments du réel concret et montre les différentes versions d'un objet depuis des points de vue variés ; il ne se limite pas à la vision depuis un point de vue unique, partielle et peut-être illusoire. 2. De nombreux mouvements artistiques relèvent de cette tendance : le réalisme au XIX^e siècle, le nouveau réalisme des années 1960, l'hyperréalisme ou photoréalisme par exemple.

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

Réalité virtuelle : Simulation informatique interactive, immersive et sensorielle, d'environnements réels ou imaginaires. Réalité ne s'opposant pas à virtuel mais à fiction, l'expression n'est pas un oxymore. Composante de la réalité, le virtuel est, selon Maurice Benayoun, « le réel avant qu'il ne passe à l'acte ».

Recouvrement : Action de poser quelque chose sur la totalité ou une partie d'une autre chose de manière à la voiler, la cacher ou la mettre en valeur. Par le recouvrement d'objets avec une épaisse couche de peinture, Lavier modifie notre regard sur eux.

Référent : Objet, personnage ou élément réel ou imaginaire auquel renvoie un signe ou une image.

Référence : Ce qui, reconnu comme faisant autorité, permet de se situer ; ce par rapport à quoi il est possible de définir des choix, une position, une posture ou une pensée.

Regardeur : Spectateur actif d'une œuvre d'art appréhendée essentiellement par le regard. « C'est le regardeur qui fait le tableau » (Marcel Duchamp)

Rehaut : Retouche d'un dessin ou d'une peinture, d'un ton clair, qui vise à mettre en valeur des parties plus soutenues.

Repeint : Ajout à un tableau, exécuté par l'artiste ou un restaurateur.

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

Repentir : Changement apporté à une œuvre au cours de son exécution. La trace de ce changement peut être visible comme dans les croquis d'artistes (nus préparatoires de Jean-Dominique Ingres pour *Le bain turc*). On peut parfois déceler des repentirs en observant des détails inhabituels (la couture de la toile du tableau *Le songe d'Œdipe*, du même Ingres, témoigne de son agrandissement au cours de l'exécution). Il arrive que seule la radiographie aux rayons X montre les repentirs (*Le Concert champêtre* de Giorgione et Titien).

Répétition : 1. Réitération d'une même action, d'un motif, d'une image, etc. 2. Essai d'une performance, d'une pièce, etc. pour préparer une présentation ultérieure aboutie au public, l'équivalent du brouillon pour un texte.

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

Représentation de l'espace : Lors de la représentation d'un espace tridimensionnel dans un espace bidimensionnel, l'image obtenue est conventionnelle. Traditionnellement, les divers procédés perspectifs sont des outils de représentation de l'espace. L'image n'est qu'une représentation codifiée de la réalité (voir **perspective**).

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

Réseau (d'artistes) : Structure non hiérarchisée visant à favoriser les relations et les échanges entre des artistes ou collectifs d'artistes en fonction de règles plus ou moins explicites.

Réserve : En peinture, la réserve est une partie du support non recouverte de matière picturale qui garde donc la couleur et l'aspect d'origine de ce dernier. La forme de la réserve peut être contrôlée (éclat d'une tache de lumière dans un paysage aquarellé d'Eugène Delacroix), aléatoire (dans les supports pliés, peints et dépliés de Simon Hantaï), voire involontaire bien que prévisible, par exemple dans certaines sérigraphies d'Andy Warhol.

Résolution (d'une image en informatique) : Voir **définition**.

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

Retable : Panneau vertical sculpté, peint, gravé ou émaillé dressé derrière la table de l'autel d'une église (*Retable de Tetschen* de Caspar David Friedrich).

Retouche : Procédé qui consiste à modifier une image. La retouche photographique est réalisée en laboratoire pour la photographie argentique, avec un logiciel pour la photographie numérique. Elle permet des modifications du contraste, de la saturation, de certaines formes ou couleurs etc. Lorsque la transformation est importante, elle peut aller jusqu'au photomontage ou trucage.

Romantisme : Courant artistique qui, né au XVIII^e siècle en Angleterre (William Blake) et en Allemagne, se développe au siècle suivant en Europe, notamment en France. En opposition au classicisme et à la primauté de la raison, héritage du siècle des Lumières, le romantisme exalte les sentiments, l'irrationnel, les tourments de l'âme et du cœur. Fasciné par le religieux (Caspar David Friedrich en Allemagne), par l'onirique, le morbide, le sublime et le fantastique (Eugène Delacroix, Théodore Géricault, Antoine-Jean Gros), il s'inspire du rêve, du passé idéalisé, de l'exotisme sous toutes ses formes (par exemple l'orientalisme : Théodore Chassériau). Concerne d'autres arts que la peinture comme la musique, la poésie et le théâtre.

Rosace, rose : Vitrail circulaire des églises dont la structure formelle du décor, symétrique par rapport au centre, peut évoquer une fleur stylisée (cathédrale de Chartres).

Roman photo : Narration utilisant des photographies associées à des éléments textuels et graphiques (bulles) semblables à celles de la bande dessinée, à laquelle est empruntée également la mise en page, avec un espace régulier entre les images. Souvent romanesque, le roman photo est un mode d'expression populaire.

Rushes : Mot anglais toujours au pluriel. Terme du cinéma ; épreuves brutes de tournage qui seront utilisées ou non lors du montage définitif du film ou de la vidéo. Les rushes sont aussi la séance de visionnage de contrôle des plans réalisés, pour l'équipe de tournage, de production et de réalisation.

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

S

Salon : 1. Manifestation artistique périodique au cours de laquelle des œuvres d'artistes vivants sont réunies et présentées au public (le Salon des refusés). 2. Article critique décrivant la manifestation (les *Salons* de Charles Baudelaire).

Sanguine : Craie généralement carrée de couleur brique, d'origine minérale, friable, à grain très fin, utilisée pour le dessin, le croquis, etc. Il existe des crayons à mine sanguine.

Saturation : Terme qui désigne le degré d'intensité chromatique, de pureté d'une couleur.

Saynète : Terme désuet utilisé surtout dans le cinéma muet, synonyme de sketch.

Scénario : Forme écrite d'un film, intermédiaire entre le synopsis moins élaboré et le découpage technique plus détaillé.

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

Scénographie : À l'origine ensemble des moyens pour représenter en perspective, puis étude des dispositifs mis en œuvre dans les représentations théâtrales, aujourd'hui, une scénographie est ce qui relève de la mise en espace, voire la mise en scène d'une œuvre (performance, théâtre, danse, etc.).

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

Sémiologie, sémantique : Étude de la signification des signes.

Sépia : 1. Encre brune d'origine animale (seiche). 2. Couleur brune particulière à certains tirages photographiques.

Séquence : 1. Série d'éléments hiérarchisés et ordonnés chronologiquement (alors que l'ordre des éléments d'une série peut être parfois modifiable). 2. Succession des plans d'un film, constituant un ensemble signifiant (voir film). 3. Ce qui conduit à un apprentissage : une séquence d'enseignement.

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

Sérigraphie : 1. Technique de reproduction des images utilisant un écran (soie) tendu sur un châssis. Lors du passage d'une raclette, la peinture traverse les parties non opacifiées de l'écran et se dépose sur le support (toile, papier, tissu). L'écran fonctionne alors comme un pochoir. 2. Œuvre réalisée avec cette technique, comme les séries de *Desaster* d'Andy Warhol.

Sfumato : Employé essentiellement à la renaissance italienne, surtout florentine, ce procédé consiste à créer une ambiance vaporeuse dans le tableau par un modelé flou et des contours estompés (Léonard De Vinci).

Shaped canvas : Toile aux contours inhabituels (format découpé). Rompant avec une tradition de formats aux formes géométriques simples (carrés, rectangles, tondos ou formats circulaires, ovales), Franck Stella en réalise les premiers exemplaires en 1960.

Siccatif : Matière qui se mélange à la peinture pour accélérer son séchage (voir peinture : peinture à l'huile par exemple). Il existe des siccatifs naturels végétaux comme l'aspic ou spic (lavande).

Signe : 1. Ce qui permet de repérer, de deviner, de prévoir ; indice, marque, trace. 2. Union du signifiant et du signifié. Selon la nature du rapport entre les deux, Charles Sanders Peirce distingue les icônes (ressemblance : par exemple la photographie et son modèle), les indices (contiguïté spatiotemporelle : par exemple la fumée et le feu) et les symboles (rapport totalement arbitraire : par exemple le mot arbre ou *tree* et un arbre réel).

Signifiant : Réalité matérielle qui constitue le support du sens.

Signifié : Signification du signe.

Silkscreen : Littéralement "écran de soie", œuvre combinée, inventée par Robert Rauschenberg, associant la peinture à des images photographiques et leurs reproductions, grâce aux techniques de transfert d'images et les principes du montage et du collage. Ce type d'œuvres hybrides, qui succède aux *combine paintings*, utilise simultanément des éléments picturaux et photographiques et recycle des images souvent prélevées du réel (images de magazines).

Site : Espace réel ou virtuel (sur le Web) qui accueille un ou des artiste(s) et ses (leurs) œuvres.

Situationnisme : Internationale situationniste. Organisation révolutionnaire du XX^e siècle qui implique des philosophes, des écrivains, des artistes (*La société du spectacle* de Guy Debord, Asger Jorn).

Slogan : Destiné à la promotion d'un produit, d'un individu ou d'une idée, le slogan se présente sous la forme d'une phrase très courte pouvant être retenue facilement. Afin d'être efficace, les slogans jouent sur les assonances, le rythme de la phrase, les associations d'idées, les aspects visuels (typographie, couleurs...).

Socle : Support d'une sculpture. Il existe des sculptures sans socle (et de rares socles sans sculpture : *Le socle du Monde* de Piero Manzoni).

Software : Champ de l'art numérique, le *software-art* consiste à concevoir et proposer des logiciels comme forme artistique. Il peut proposer un logiciel original, source d'autres œuvres ou le détournement de logiciels existants.

Spectre : 1. Apparition fantastique d'un défunt, fantôme. 2. Le spectre lumineux est l'ensemble des radiations monochromatiques résultant de la décomposition de la lumière blanche. Les couleurs de l'arc-en-ciel sont celles visibles du spectre, entre l'infra rouge et l'ultra violet invisibles. Le terme s'applique à d'autres champs : acoustique, magnétique, électrique, etc.

Statue, statuaire : Sculpture figurative représentant un ou plusieurs personnages avec ou sans accessoire : en pierre, ivoire, marbre, bronze, etc. Si toute statue est une sculpture, une sculpture n'est pas nécessairement une statue.

Sténopé : Procédé rudimentaire qui permet de réaliser des photographies sans appareil photo classique (et les images ainsi obtenues), avec une simple chambre noire percée. Le mot à l'origine désigne le petit orifice de la chambre noire.

Stéréoscope : Dispositif avec des oculaires et un système optique plus ou moins sophistiqué permettant de visionner deux images avec l'illusion d'une seule en trois dimensions : dessins, photographies sur plaques de verre, diapositives, images numériques, etc.

Stéréotype : Image ou opinion toute faite, banale, appelée aussi cliché. À l'origine, le stéréotype est d'ailleurs le cliché typographique utilisé pour des tirages multiples en imprimerie.

Story-board : Découpage plan par plan du film. Il décrit schématiquement les plans avec croquis, dessins, voire peintures, les mouvements de caméra, et il indique les dialogues et les sons.

Street art (ou post-graffiti) : Littéralement "art de la rue", art qui se développe dans l'espace urbain utilisé comme support et lieu d'investigations plastiques. Initié au milieu des années 1970 dans le métro new-yorkais avec le graffiti (Jean-Michel Basquiat, Keith Haring), cet art prend de multiples formes comme le *tag*, le bombage au pochoir (Blek le Rat, Banksy), le geste artistique proche du *happening* (Elion), le graff, le collage d'affiches (JR) ou le marquage par une signature identifiable (Obey), etc. Longtemps clandestin, le *street art* est reconnu et commercialisé par le circuit des galeries.

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

Style : 1. Qualité de ce qui a un caractère singulier (style personnel). 2. Qui correspond à des normes esthétiques précises et repérables dans l'histoire (une façade de style néoclassique). (voir ordre).

Stylisation : Action d'épurer, de simplifier, de débarrasser du superflu pour mettre en évidence l'essentiel. Une rosace est une forme de fleur très stylisée.

Suite : Ensemble d'éléments ordonnés, parfois de manière chronologique, en relation cohérente et logique (suite de Fibonacci).

Sujet : Prétexte à peindre, ce qui est présenté ou représenté dans une œuvre, son thème. Au XX^e siècle, la peinture devient sujet de la peinture.

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

Surréalisme : Mouvement artistique théorisé par André Breton en 1921, caractérisé par l'exploration de pratiques qui utilisent l'irrationnel et l'aléatoire (le hasard objectif) et libèrent l'inconscient, comme l'écriture automatique, les cadavres exquis, la création sous l'emprise de drogues, etc. (Salvador Dali, René Magritte, Max Ernst).

Symbole : Figure impliquant un lien de ressemblance entre signifiant et signifié. Signe de reconnaissance dans un référent historique, social et culturel. Exemple : le building symbolise l'architecture contemporaine.

Symbolique : Caractérise ce qui, n'ayant pas de valeur intrinsèque, renvoie à une réalité externe qu'il désigne et dont il est le signe.

Symboliser : Représenter par un signe conventionnel et arbitraire (voir signe).

Symétrie : Organisation formelle dans laquelle les parties se correspondent par rapport à un point, un axe ou un plan. Il peut en résulter une impression d'équilibre ou de statisme.

Synopsis : Forme première, écrite et succincte d'un scénario, c'est-à-dire d'une idée de film à réaliser.

T

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

Tableau-piège : Œuvre inventée par Daniel Spoerri dans les années 1960 qui, après avoir figé en les fixant les objets et reliefs sur la table où s'est déroulé un événement, par exemple un repas entre amis, redresse la table, la présente au mur pour l'exposer : la table devient ainsi tableau.

Tache : Trace laissée, volontairement ou non, par un liquide, une pâte ou un solide sur un objet ou un support. Une tache peut être obtenue par contact, coulure, projection, frottage, etc.

Tag : 1. Inscription ou signature réalisée furtivement sur un mur ou tout autre support à l'aide d'un marqueur ou d'une bombe aérosol. Les tags apparaissent dans les années 1970 sur les murs et métros new-yorkais. 2. En informatique, un tag peut être une balise dans un code source, par exemple en html ou une balise sémantique ou lexicale, que l'on nomme étiquette ou mot-clé en français. Utilisé dans les sites dits de réseaux sociaux Web 2.0.

Tapiserie : Technique et réalisation par cette technique d'œuvres textiles décoratives. Les tapisseries peuvent être fabriquées mécaniquement sur un métier ou manuellement à l'aiguille sur un canevas.

Technique : 1. Ce qui se rapporte au savoir-faire. 2. Ensemble des procédés utilisés pour la réalisation d'une œuvre. Supposant l'usage d'outils utilisés selon des règles fixées ou non, une technique peut être traditionnelle, nouvelle ou inventée ; elle peut être unique ou mixte (combinant plusieurs techniques).

Teinture : Procédé qui consiste à modifier la couleur par imprégnation ou trempage. Tandis que la peinture modifie la couleur "en surface", avec une épaisseur même modeste, la teinture affecte en profondeur et ne modifie que la couleur, laissant intacts les autres aspects de la matérialité du support comme la texture.

Téléprésence : Expérience sensorielle de sa propre présence dans un espace éloigné sur lequel il est pourtant possible d'agir, qui sollicite simultanément plusieurs sens (vue, toucher...), grâce à des outils informatiques et un équipement particulier. Les domaines concernés vont de la chirurgie à distance et à l'art en passant par les jeux.

Tempera : Mot italien. Peinture à l'eau dont le liant est une émulsion à base d'œuf.

Temple : Édifice antique voué à une divinité ou, plus tard, lieu de culte de la religion protestante.

Tension : État lié à une opposition ou son résultat. La tension peut être marquée plastiquement par les lignes, les formes, les couleurs, les lumières, etc. (intérieur/extérieur, vide/plein).

Territoire : Espace d'investigation de l'artiste, par exemple un espace matériel ou socioculturel.

Tesselle ou tessère : Élément de base d'une mosaïque, petit morceau de pierre, de marbre, de verre, etc. incrusté dans le ciment.

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

Toile : 1. Matériau naturel (lin, coton) ou synthétique (bâche acrylique, polyester) tissé, tendu ou non sur un châssis, servant de support à une peinture. 2. Peinture (tableau). 3. Familièrement : film, voire, par extension, vidéo.

Ton : Variante d'une couleur liée à son degré de saturation, à sa valeur : par exemple, un violet pur et un violet éclairci.

Tondo : Œuvre réalisée sur un disque ou dans un format rond (de l'italien *rotondo* : rond), courante notamment dans l'antiquité romaine et la Renaissance italienne : peinture sur bois, bas-reliefs ou fresque au plafond d'architectures (*Madone à la grenade* de Sandro Botticelli).

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

Tour : Élément architectural généralement habitable, plus haut que large et profond.

Tournage : Opération d'enregistrement des plans d'un film ou d'une vidéo.

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

Tracé : Ligne continue ou dessin épuré (le tracé du plan).

Tradition : Ensemble des invariants dans les doctrines et les pratiques. C'est ce qui, dans ces dernières, est en partie immuable et s'inscrit dans une continuité d'une époque à l'autre, n'intégrant pas (ou que très peu) l'innovation.

Trame : 1. Ensemble de points, de lignes, de signes, etc. régulièrement espacés et répétés, structurant un espace généralement bidimensionnel (une trame de lignes à 30° dans une toile de Morellet ou une trame de points dans une peinture de Roy Lichtenstein). La superposition de deux trames transparentes produit un effet moiré si l'angle entre leurs éléments est inférieur à 17° (Jesús-Rafaël Soto, Carlos Cruz-Diez). 2. En photographie ou dans la sérigraphie, c'est un écran, par exemple quadrillé, que l'on intercale entre l'original et la couche sensible. En tri ou quadrichromie (BD) sont utilisés des ensembles de points (3 couleurs : magenta, cyan, yellow, et le noir). Leur mélange optique produit toutes les couleurs. 3. Maillage ou quadrillage d'un plan d'architecture ou d'urbanisme. 4. En informatique, une trame d'images est l'ensemble des images indépendantes constituant une animation.

Transept : Espace transversal d'une église situé entre la nef longitudinale et le chœur.

Transformation : Opération ou ensemble d'opérations qui modifie quelque chose en totalité ou en partie. Étymologie : ce qui change la forme, fait passer d'une forme à une autre ou modifie des caractères formels, le mot forme étant à prendre dans son acception la plus large ; par exemple, un objet ou une image peuvent être transformés par un changement de couleur ou de taille.

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

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

Transparent : Un transparent (nom commun) est un document plan constitué d'un support transparent sur lequel apparaissent des éléments graphiques. Le transparent est surtout utilisé avec un rétroprojecteur.

Travail : Ce qui se rapporte à la démarche artistique et son résultat. Souvent lié à la résolution d'une situation-problème initiale. Termes voisins : pièce, production, œuvre, réalisation.

Travelling : Au cours du tournage cinématographique, mouvement de l'appareil de prise de vue qui, conservant sa position par rapport à son axe (au pied), se déplace selon une ligne, souvent à l'aide d'un chariot sur rails.

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

Triforium : Galerie étroite bordée de baies surplombant la nef ou le chœur d'une église.

Triptyque : Depuis l'ère médiévale, triple panneau peint ou sculpté à deux volets repliables sur le panneau central ; au sens large, on peut trouver ce terme pour désigner une image en trois parties.

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

Typographie : Procédé d'imprimerie inventé par Gutenberg pour composer et imprimer des textes, à l'origine avec des caractères et des clichés en relief (plomb), aujourd'hui avec les outils de la PAO (publication assistée par ordinateur) : logiciels. La typographie obéit à des codes, parfois transgressés à des fins artistiques : créations typographiques dans des œuvres plastiques, des affiches, le mobilier urbain, le générique de films, etc.

U

Urbanisme : Art de penser les espaces collectifs comme la cité, le village, la ZAC (zone d'activité concertée).

URL : Initiales de l'anglais *Uniform Resource Locator* (localisateur uniforme de ressource). Chaîne de caractères en code ASCII utilisée pour les adresses électroniques des sites.

V

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

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

Variation : Procédé qui consiste à utiliser un même motif en le transformant de diverses manières, de façon qu'il demeure toutefois identifiable (séries de *Marilyn* par Andy Warhol).

Vectoriel(le) : Contrairement à l'image matricielle ou *bitmap* qui est décrite comme un ensemble de points, l'image vectorielle est décrite comme un ensemble de formes élémentaires simples (segments, arcs de cercle, etc.). Les dimensions de l'image vectorielle peuvent être modifiées sans perte de qualité. Par exemple, les schémas ou les logos sont généralement dessinés sous forme vectorielle afin de pouvoir les imprimer en haute définition à toutes les tailles.

Vernis : Préparation non pigmentée déposée sur la peinture pour la protéger et composée de solvants volatils et de liants (résines naturelles ou synthétiques).

Verticalité : État de ce qui a la direction du fil à plomb ou d'un objet debout. Dans une reproduction de tableau regardée "à plat", par exemple dans un livre posé sur une table, sont verticaux (dans le tableau réel) les éléments parallèles à la hauteur de l'image.

Vide : En arts plastiques, portion de l'espace privée de matière visible. Dans une sculpture le vide peut être actif par le rapport créé entre sa forme et les formes pleines (sculptures d'Henri Laurens, Henry Moore, Étienne-Martin). Le vide peut constituer l'essentiel d'une œuvre, voire sa totalité. *Le Vide*, exposé par Yves Klein chez Iris Clert, a un synonyme : immatérialité (immatériel).

Vidéaste : Artiste utilisant le média vidéo dans sa création. Les vidéos sont généralement montrées en situation, mises en scènes dans des espaces (Bill Viola).

Vidéo : 1. Technique utilisée par les artistes vidéastes, avec divers procédés possibles. À l'origine, technique qui permet l'enregistrement des images et des sons au moyen d'un caméscope ou d'un magnétoscope (sur vidéo cassettes ou disquettes) et leur restitution sur un écran de téléviseur. La source des enregistrements peut être la réalité elle-même ou des documents audiovisuels retransmis par la télévision ou par un autre magnétoscope. Actuellement, la vidéo numérique permet la création d'images et de sons avec un caméscope numérique, un appareil photographique, voire un téléphone portable, ou encore un ordinateur et des logiciels infographiques. Les vidéos peuvent alors être diffusées sur l'écran, vidéo projetées ou mises en ligne sur l'internet. Certaines vidéos sont interactives. 2. Chacune des œuvres réalisées avec une de ces techniques (une vidéo de Pierre Huyghe).

Vignette : Chacune des images généralement encadrées par un espace dans la planche (page) de bande dessinée.

Virtuel : Caractérisé par un état potentiel susceptible d'actualisation. Désigne ce qui n'a pas d'existence actuelle en dehors de l'imagination mais peut se mettre à exister.

Vitrail (Vitreaux) : Ouvrage réalisé avec des morceaux de verres généralement colorés, reliés entre eux par du plomb ou d'autres matériaux. Placés dans les ouvertures pratiquées dans les façades, ils ont notamment la fonction de laisser pénétrer la lumière (rosace de la cathédrale de Sens). Pour réaliser ceux de l'abbatiale de Conques, Pierre Soulages utilisa un verre particulier dont l'aspect varie avec la lumière.

Vitrine : Meuble, caisson ou espace vitré, en partie ou totalement transparent, destiné à l'exposition d'objets ou d'œuvres.

Volume : 1. Mesure d'un espace ou d'un objet tridimensionnel ; cet espace lui-même (au pluriel en architecture). 2. En volume : expression usuelle en arts plastiques, qu'il est plus élégant et pertinent de remplacer par tridimensionnels, s'agissant d'objets, d'œuvres ou d'espaces à trois dimensions.

Voûte : 1. Élément architectural intérieur cintré, construit traditionnellement par simple assemblage de pierres taillées appuyées les unes sur les autres, appelées voussoirs. La voûte est destinée à couvrir un espace : par exemple voûtes en berceau, en plein-cintre au-dessus de l'abside, de la nef ou de la chapelle d'une église. 2. Élément architectural cintré dont la forme rappelle celles de ces formes traditionnelles.

W

Wall painting , wall drawing : Pour désigner les murs peints, on trouve en anglais plusieurs termes possibles : *wall drawing*, *wall painting*, voire mural (Keith Haring). La peinture sur le ou les murs peut relever de plusieurs techniques ; par exemple, Sol LeWitt fait tamponner la peinture à l'éponge (sorte de chiffon) par couches successives.

Web : 3^{ème} mot de "www" (*world wide web*), textuellement "toile d'araignée mondiale" ou la toile. Système hypermédia public de l'internet permettant l'accès aux sites avec un navigateur.

White cube : Anglicisme (cube blanc) désignant un mode d'exposition d'art contemporain, dans un grand espace blanc et sobre. L'œuvre isolée présentée dans cet espace est ainsi mise en valeur et n'est parasitée ni par la présence d'éléments décoratifs ni par le voisinage d'autres œuvres.

Work in progress : Expression anglaise désignant toute œuvre qui ne vise pas un résultat final mais insiste, en les dévoilant, sur l'évolution de la démarche artistique et le processus dynamique de son apparition.

Z

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

Zoomorphe : Dont la forme évoque celle d'un animal.

Zootrope : Appareil inventé par Étienne-Jules Marey au XIX^e siècle et qui permet de montrer la synthèse du mouvement, par exemple des animaux, lequel était décomposé par des "chronophotographies" au moyen d'un fusil photographique.