

LEXIQUE ET ARTS PLASTIQUES

• Glossaire Arts Plastiques

A

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)

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. .

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.

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.

Art : 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).

Les **arts plastiques** sont, dans un sens commun, le regroupement de toutes les pratiques ou activités donnant une représentation artistique, esthétique ou poétique, au travers de formes et de volumes.

Arts visuels : On appelle arts visuels les arts qui produisent des objets perçus essentiellement par l'œil. La notion englobe les arts plastiques traditionnels, auxquels s'ajoutent les techniques nouvelles : numérique, etc

Assemblage : l'assemblage est un procédé de réalisation en trois dimensions qui consiste à assembler différents objets trouvés. À distinguer du collage, qui s'élève en plus ou moins faible relief ; le papier collé est un collage parmi d'autres.

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).

B.

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.

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.

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.

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

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.

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.

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.

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).

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

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 XXe 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.

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.

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

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

Contre-plongée : Angle de vue tel que le sujet photographié ou filmé, peint, dessiné, etc. est perçu depuis un point situé audessous 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).

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.

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

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.

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,

D.

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.

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

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).

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

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

E.

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.

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.

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 ».

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

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.

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.

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

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) ; 18×24 cm (papier photographique), 6×6 cm ou 24×36 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 »).

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

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.

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).

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

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

H.

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.

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 XXe siècle. La juxtaposition et l'assemblage rompent avec l'unité des œuvres du passé (Robert Longo).

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.

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.

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 XIXe siècle par les colporteurs, dont Épinal s'est fait une spécialité ; par extension, présentation simpliste et naïve d'un fait.

Impressionnisme : École artistique française de la seconde moitié du XIXe 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).

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

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 XXe siècle.

L.

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).

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

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).

M.

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.

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).

Monochrome : Qui n'a qu'une seule couleur. La peinture monochrome est devenue une catégorie artistique au XXe 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.

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.

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.

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).

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 XVIIe siècle). Dans l'art depuis le XXe siècle, certaines natures mortes sont la présentation de ces objets réels organisés.

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.

O.

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

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

P.

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 transparente l'histoire des traces du passé.

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.

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).

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).

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.

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.

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).

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).

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

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 XXe et XXIe siècles.

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

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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).

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.

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.

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

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.

T.

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

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

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).

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).

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.

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

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

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.

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.

<http://www.notredamereims.com/arts/oeuvre/glossaire.pdf>