

Glossaire ARTS PLASTIQUES / MATHÉMATIQUES.

Angle de vue

Direction du regard (ou de la caméra) par rapport au sujet.

1. Angle de vue horizontal : on se trouve au même niveau que le sujet regardé.
2. Plongée: le sujet est plus bas que le niveau des yeux, on regarde vers le bas.
3. Contre-plongée: le sujet placé plus haut que le niveau des yeux, on regarde vers le haut.

Arabesque

Désigne une ligne sinueuse formée de courbes, mais aussi un motif ornemental végétal ou géométrique, plus ou moins stylisé, et représenté de manière symétrique.

Art cinétique

(Grec Kinésis, mouvement) Mouvement artistique des années 70 souvent proche d'une abstraction géométrique. Il privilégie le mouvement virtuel ou rétinien (op'art ou optical art) ou le mouvement réel (animation des oeuvres par moteurs ou manipulation des spectateurs). Le GRAV (Groupe de Recherche d'Art Visuel) regroupe des artistes comme Agam, Soto, Vasarely, etc...., tandis que Tinguely construit ses machines animées par des moteurs.

Bidimensionnel

Qui ne possède que deux dimensions, qui se déploie sur un plan (la troisième étant considérée comme négligeable). C'est le cas des images, peintures ou photos, par exemple.

Cadrer

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

Champ

Désigne l'espace ou la surface limitée par le cadre. Le champ d'un appareil photographique désigne la portion d'espace qui sera photographiée. On parle aussi de champ de vision pour désigner ce qui s'offre à notre regard. Le contre-champ désigne à la fois la disposition de la caméra opposée à celle du plan précédent et le plan qui sera filmé sous cet angle de vue et ce cadrage.

Construit

Qui résulte d'une construction (assemblage) 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. (voir : construit)

Déformation

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

Disproportion

Défaut de proportion, volontaire ou non.

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. Pour réaliser le plan d'une maison, on pourra réduire toutes les dimensions, de manière proportionnelle. Sur le plan, par exemple, un centimètre représentera un mètre.

Emboîter

Technique d'assemblage où les éléments pénètrent les uns dans les autres. L'emboîtement permet de travailler en trois dimensions en assurant une certaine solidité à l'ensemble.

Équilibre

1. Etat de ce qui est harmonieux. Traditionnellement, des compositions équilibrées obéissaient à des normes ou des canons comme la symétrie, le nombre d'or, etc....
2. Etat de stabilité et de repos.

Espace

Lieu d'investigation de l'artiste: espace bidimensionnel, tridimensionnel, ou encore espace social, culturel. Il existe plusieurs types d'espaces :

L'espace littéral est l'espace physique (réel) offert par le support brut. On parle de l'espace littéral d'une feuille de papier ou d'espace plan. Cet espace limité possède des dimensions et une matérialité propre qui dépendent totalement du support.

L'espace suggéré est la profondeur représentée sur un support bidimensionnel (papier, carton, toile, etc....) par différents moyens comme la perspective, la succession des plans, etc....

L'artiste peut donner l'illusion que ce qu'il représente est en volume. Il peut également donner l'illusion que des volumes (des corps ou des objets) se trouvent à différents endroits dans cet espace suggéré, et cela sur une feuille de papier ou un autre support.

Espace tridimensionnel

L'espace en trois dimensions est physiquement bien réel, on peut s'y déplacer. Les sculpteurs et les architectes sont confrontés aux rapports de leurs œuvres avec cet espace.

Étendue

Propriété liée à la quantité d'occupation d'un espace. C'est une superficie, c'est à dire une surface au sol. On parle de l'étendue d'un paysage, qu'il soit réel ou représenté de manière plus ou moins réaliste, en peinture comme en photographie.

Figure

Ce mot à plusieurs sens. Il désigne le visage d'un homme, d'une femme ou d'un enfant. On parle par exemple de figure humaine. C'est également la représentation de quelque chose ou quelqu'un, ou simplement sa forme extérieure. En peinture, la figure s'oppose au fond quand elle est un motif isolé. C'est aussi un dessin utilisé en géométrie pour étudier l'espace et les formes.

Format

1. Caractérise la forme (rectangle, carré, ovale...), les dimensions (taille), les proportions (rapport entre les dimensions), l'orientation (vertical, horizontal...) d'un support ou d'une oeuvre.
2. Dimensions d'un support bidimensionnel (papier, carton, etc...). Pour le papier, certains formats ont un nom qui correspond à des dimensions précises : Grand Aigle (75 x 110 cm) ou Raisin (50 x 65 cm). Le format 24 x 32 cm correspond à 1/4 raisin. D'autres termes plus techniques désignent également des formats : A4 (210 x 297 mm), A3 (297 x 420 mm) et A2 (420 x 594 mm). Le format d'un support conditionne l'attitude de l'artiste. Lorsqu'il travaille sur un grand, voire très grand format, l'artiste ne voit généralement qu'une partie de sa toile ou de son support. S'il veut voir l'intégralité de son oeuvre, il doit prendre du recul, mais dans ce cas, il ne peut travailler, sauf s'il utilise des instruments à la mesure du format. Le grand format impose une manière de travailler différente du petit format.

Forme

Le mot forme désigne l'aspect extérieur d'une surface (deux dimensions) ou d'un objet (trois dimensions), figuratifs ou non, dont les limites, le contour ou la silhouette sont identifiables.

Par exemple, une forme humaine est une forme dont le contour rappelle celle d'un homme.

Dans ce cas, on l'appelle forme anthropomorphe. Une forme d'animal sera appelée zoomorphe.

Lorsque le contour de la forme se profile sur un fond, on parle de silhouette.

On précise forme fermée lorsque le contour de celle-ci produit un effet de «clôture » et forme ouverte lorsque l'enfermement produit au contraire un effet d'accueil ou d'expansion.

Désigne aussi une structure identifiable dont les parties sont organisées selon une combinaison particulière, selon un ensemble de relations indépendamment de la contiguïté spatiale (exemple : la forme d'une constellation qui est indépendante d'un quelconque contour).

Fractale

Ligne mathématique décrivant des objets dont les formes révèlent, par observations de plus en plus poussées, des motifs et des structures similaires (ramifications d'un cristal de neige par exemple).

Fragmentation

Action de (se) morceler, de (se) diviser; le résultat de cette action.

Fuyantes

Appelées aussi lignes de fuite. Lignes à partir desquelles s'élaborent les perspectives (voir Point de fuite).

Hors champ

C'est le contexte qui entoure le champ. Le hors champ se trouve en dehors des limites du cadre ou en dehors de ce qui s'offre à notre regard. Sur une photographie d'identité (Portrait), le corps n'apparaît pas alors qu'il existe en dehors des limites du cadre de la photographie. Le corps est hors champ, on ne le voit pas mais l'on sait qu'il existe.

In situ

Expression latine qui indique qu'une oeuvre est réalisée uniquement pour le lieu qu'elle occupe.

Les oeuvres in situ sont souvent accompagnées de dessins, textes ou photographies qui témoignent de la démarche poursuivie et représentent une mémoire des oeuvres réalisées.

Actuellement, les oeuvres contemporaines in situ sont essentiellement des installations (voir définition).

Beaucoup d'oeuvres d'art plus anciennes ont été déplacées pour être exposées dans les musées. Cela peut en modifier la signification si à l'origine elles étaient conçues pour un lieu précis.

Intégration

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

Ligne

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

Limite

La limite est la ligne qui sépare deux espaces ou deux surfaces. C'est une notion clef en arts plastiques, elle concerne la forme, le tracé, la figure, l'espace.

Dans une oeuvre bidimensionnelle, elle est souvent imposée par le format du support ou par le cadre.

Ligne de fuite : Ligne droite qui prolonge une ligne du dessin et abouti sur un point de fuite. Elle permet de réaliser un effet de perspective. (Voir aussi fuyantes).

Mise en abyme

Se dit, par exemple, lorsque deux miroirs, face à face, se reflètent à l'infini. On parle également de mise en abyme pour désigner une oeuvre citée ou visible à l'intérieure d'une autre.

Structure d'une image ou d'une oeuvre qui contient cette image ou cette oeuvre elle-même en représentation (exemple connu: "la boîte de fromage dessinée sur la boîte de fromage dessinée sur la boîte de fromage...").

Modelé

Le modelé est le relief des formes, des objets, des personnages ou des matières représentées. Une couleur utilisée en aplat ne donne aucun modelé contrairement au dégradé qui donne l'impression de relief.

Organisation

C'est la manière de structurer, d'agencer, d'assembler, d'organiser les différents éléments d'une oeuvre les uns par rapport aux autres.

Passage

Élément plastique ou graphique qui permet une articulation, une transition entre plusieurs parties d'une oeuvre. Associé à la notion de progression, de continuité, le passage implique l'évolution dans ses diverses acceptions: déplacement, mouvement... Il peut également être lié à un changement, une rupture. En architecture et en urbanisme il désigne un lieu de circulation.

Pénétrable

Nom d'une oeuvre, sculpture ou installation, dans laquelle le public peut pénétrer.

Perspective

C'est une technique qui permet de représenter des objets ou tous autres volumes ayant trois dimensions sur un support en deux dimensions (feuille de papier, carton, châssis entoilé, etc...). On peut ainsi les représenter plus ou moins loin et occupant n'importe quelle position dans l'espace. Il existe plusieurs types de perspective :

- La perspective aérienne ou perspective atmosphérique. C'est Léonard de Vinci (1452-1519) qui le premier va définir ce type de perspective. Elle fonctionne sur un principe d'effet d'optique facile à observer : dans un paysage, les couleurs sont de plus en plus claires et bleutées à mesure que l'on progresse dans les plans.

- La perspective d'observation. Construction basée sur la découverte que des segments de droite parallèles sont situés sur des droites qui convergent en un même point (lignes de fuite).

Une perspective désigne également l'ensemble des éléments qui s'offrent à notre regard en fonction de l'endroit que l'on occupe.

Pictogramme

C'est un dessin très simplifié qui fonctionne comme un signe. Identifiable par tous, il donne des indications diverses comme l'interdiction de fumer, l'emplacement des toilettes hommes ou femmes, la présence d'escaliers mécaniques, le port du casque obligatoire, etc...

Pixel

L'image d'un écran de télévision ou d'un moniteur d'ordinateur est composée d'un certain nombre de petits carrés, les pixels, qui correspondent aux toutes petites surfaces qui composent les images. Ces pixels sont visibles lorsque l'on regarde un écran de très près.

Plan

1. Représentation dessinée, codifiée et à l'échelle, d'un objet, bâtiment, machine, ville, etc...

2. En perspective les plans sont des surfaces planes qui contiennent des lignes. Ils peuvent être frontaux (perpendiculaires à l'axe de vision du spectateur) ou fuyants (parallèles ou obliques par rapport à l'axe de vision du spectateur).

Point de fuite

C'est un point situé à l'infini et vers lequel convergent les lignes de fuites ou lignes fuyantes. Dans la réalité, les deux bords parallèles d'une route droite ne se rejoignent jamais. Pourtant, notre perception nous donne l'impression qu'ils se rejoignent en un point, le point de fuite. C'est un phénomène optique. Une composition réalisée avec un point de fuite permet de respecter les proportions des différents objets ou personnages, malgré les différences de plans.

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. Il correspond à la position physique de l'artiste ou de l'observateur devant un travail bidimensionnel.

Dans la modernité, la multiplicité des points de vue, la perte de la frontalité, la production de séries, ont libéré le spectateur de sa position statique en l'invitant à mener sa propre expérience visuelle et corporelle par rapport à l'oeuvre d'art.

Présentation

La présentation concerne également l'exposition d'une oeuvre. Elle est presque devenue un complément du travail de l'artiste. Il paraît difficile pour ce dernier de ne pas se demander comment va se passer la rencontre entre l'oeuvre et le public, sachant que cette rencontre se déroulera dans un lieu précis. La présentation fait intervenir la notion de scénographie, c'est à dire la mise en scène en fonction d'un espace particulier. Les relations spatiales, visuelles, entre l'oeuvre et le public peuvent être étudiées par l'artiste au point de faire partie intégrante de sa démarche artistique. Si certaines oeuvres entretiennent des relations parfaitement admises et identifiées avec le public (c'est le cas pour la majorité des oeuvres bidimensionnelles, qui sont présentées à hauteur du regard), d'autres posent le problème du déplacement. Le parcours visuel ne se fait plus seulement avec les yeux mais également avec le corps. C'est le cas d'un certain nombre d'oeuvres tridimensionnelles, telles que les installations, certaines sculptures ou dispositifs vidéos, devant lesquels nous sommes obligés de nous déplacer pour pouvoir tout découvrir.

Ce déplacement peut être induit, plus ou moins orienté ou laissé à la libre appréciation du public. Il faut avoir conscience qu'il joue un rôle très important dans la compréhension même du travail de l'artiste. Le déplacement peut être de plusieurs natures : tourner autour, pénétrer l'oeuvre lorsqu'elle le permet, voire la faire réagir de manière interactive, lorsqu'elle fonctionne sur ce principe. De la même manière, la distance entre l'observateur et l'oeuvre joue un rôle dans la compréhension (appréhension visuelle). Avoir du recul permet d'avoir une vue d'ensemble, être très près de l'oeuvre permet de la détailler.

Profondeur

1. Dans un tableau, la troisième dimension représentée à l'aide de codes perspectifs.
2. Sur un écran (à deux dimensions) la profondeur est virtuellement représentée, c'est ce que l'on appelle une image en 3D

Proportions

Ce sont les dimensions de différents éléments comparés les uns aux autres selon une échelle identique.

Recouvrement

Action de poser quelque chose sur la totalité ou sur une partie d'un support ou d'une surface de manière à la voiler ou à la cacher (voir masquer).

Réduire

Reproduire en plus petit avec les mêmes proportions.(copie avec mise au carreau ou photocopie)

Répétition

Répétition d'une même action, reproduction multiple d'une même chose.

Rythme

En arts plastiques, il désigne certains éléments d'une composition qui semblent marquer une répétition, une succession ou un enchaînement. Cela peut être des éléments figuratifs, des formes géométriques ou des éléments plus abstraits, comme des taches, des traces, des effets de matière, etc....

Structure

La structure d'une oeuvre bidimensionnelle correspond aux grandes lignes de la composition et à la manière dont elles sont organisées, articulées entre elles. La structure d'une oeuvre tridimensionnelle correspond à l'armature mais aussi à la manière dont les différents éléments sont assemblés les uns aux autres.

Suite

(du latin: secutus, ayant suivi) Ensemble d'éléments ordonnés, parfois de manière chronologique, en relation cohérente et logique. Exemple : suite de Fibonacci.

Symétrie

(grec sun et metron, avec mesure). La symétrie est une organisation formelle dans laquelle les parties se correspondent par rapport à un point, un axe ou un plan. Il en découle une impression d'équilibre (contraire : la dissymétrie).

Technique mixte

Se dit d'une oeuvre réalisée à l'aide de plusieurs techniques.

Tracé

Ensemble de lignes constituant un dessin.

Trait

Le trait est une ligne tracée. Il permet de faire apparaître des formes ou des signes, sur une feuille de papier ou sur un autre support.

Tridimensionnel

Qui possède trois dimensions : longueur, largeur, hauteur ou profondeur (volume).

Variation

Procédé qui consiste à utiliser un même motif en le transformant de diverses manières, de façon qu'il demeure toutefois identifiable.

Volume

Désigne un corps en trois dimensions ou un espace limité, celui d'une pièce d'un appartement ou d'une maison par exemple