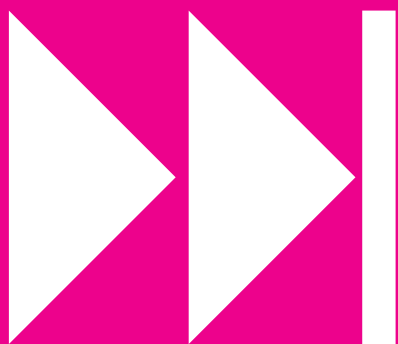


**NEW  
MEDIA  
ART**



**GLOSSAIRE**

# NOUVEAUX MÉDIAS NOUVEAUX REPÈRES

Pour ne pas rester sans repères face aux œuvres  
issues des nouveaux médias

l'Edu Box propose une approche thématique  
à l'aide d'un glossaire.

Elle permet de visiter les expositions nouveaux médias  
comme *Moving stills* – qui thématise les mutations  
technologiques entre photographie et vidéo,  
et *Dominique Petigand* - création sonore  
du cinéma pour l'oreille, en visite interactive.

Chaque carte correspond à une notion issue des  
différents domaines des nouveaux médias :  
photographie, art sonore, film et art vidéo.

Repère les notions technologiques employées par les artistes.  
Quels effets font-ils sur toi?

## » ANIMATION

L'animation consiste à donner l'illusion d'un mouvement à l'aide d'une suite d'images. Ces images peuvent être dessinées, peintes, photographiées, ▶ **numériques**, etc.

## » ART CONCEPTUEL

*One and Three Chairs* de Joseph Kosuth est certainement un des exemples les plus célèbres d'art conceptuel. ▶ **L'installation** est constituée d'une chaise pliante, de la photographie de cette même chaise et d'un agrandissement photographique de la définition du dictionnaire du terme « chaise ». L'art conceptuel ne se soucie plus du savoir-faire de l'artiste ni même de l'idée qu'une œuvre doit être « finie » car l'idée l'emporte sur la réalisation.

## » ART SONORE

Dans le monde de l'art, ▶ **l'installation** sonore peut être considérée comme un équivalent sonore de la sculpture, une expérience auditive créée pour un espace ou un lieu spécifique.

## » ART VIDÉO

La vidéo est dans les années 60 utilisée soit comme simple technique d'enregistrement pour les ▶ **happenings**, soit comme recherche expérimentale sur ses propriétés électroniques. Dans les années 80, la vidéo, désormais accessible au grand public, est intégrée à des installations et montre des actions produits et enregistrés par les artistes ou filme en direct le spectateur en l'engageant dans une relation interactive. Plus tard, durant les années 90 la vidéo passe au ▶ **multimédia**.

## » BRUITAGE

Sons rajoutés après le tournage et intégrés dans la bande sonore du film. ▶ **postproduction**

## » CADRE

Image résultante de l'action de cadrer. C'est choisir les éléments visuels qui font partie de l'image à enregistrer et exclure les autres.

## » CAMÉRA (MOUVEMENT)

La caméra en mouvement joue un rôle technique (suivre le déplacement d'un personnage ou d'un véhicule, par exemple), descriptif (montrer l'étendue d'un paysage...), dramatique (souligner un regard ou un geste, mettre en évidence un objet...). L'utilisation du mouvement de la caméra peut également participer à l'écriture du film en intégrant ou traduisant le style de ▶ l'artiste vidéo ou du cinéaste. ▶ caméra objective / subjective

## » CAMÉRA OBJECTIVE

Style cinématographique où la ▶ caméra se présente comme une entité irréaliste et autonome filmant le ou les personnages d'une scène. La caméra objective est aussi appelée «vue à la troisième personne».

## » CAMÉRA SUBJECTIVE

Style cinématographique où la ▶ caméra «entre» dans la peau d'un protagoniste donnant ainsi l'impression de voir à travers les yeux du personnage concerné. La caméra subjective est aussi appelée «vue à la première personne».

## » CHAMP

Le champ inclut tout ce qu'on voit sur l'image. Son corollaire, souvent beaucoup plus intrigant, est le hors-champ, c'est-à-dire, tout ce qui se passe hors de l'image (personnages, actions, sons...) mais que le spectateur peut imaginer ou entendre.

## » CREATIVE COMMONS

(<http://creativecommons.org/>)

Creative Commons propose gratuitement des contrats flexibles de droit d'auteur pour diffuser vos créations. Simples à utiliser et intégrées dans les standards du web, ces autorisations non exclusives permettent aux titulaires de droits d'autoriser le public à effectuer certaines utilisations, tout en ayant la possibilité de réserver les exploitations commerciales, les œuvres dérivées ou le degré de liberté (au sens du logiciel libre).

## » ÉCHELLE DES PLANS

C'est la place de la ▶ **caméra** par rapport à l'objet filmé qui détermine l'échelle des plans. L'échelle des plans influence notre rapport à ce qui est filmé. Du plus large au plus serré, cela donne : plan de grand ensemble – plan d'ensemble – plan de demi ensemble – plan moyen (un personnage du pied à la tête) – plan américain (l'image coupe le personnage au genou) – plan rapproché (taille et poitrine) – gros plan (visage) – très gros plan (yeux).

## » ELLIPSE

Figure de rhétorique : effet narratif qui consiste à ne pas décrire ou montrer un moment de l'action. L'imagination comble alors l'intervalle. Dans 2001, *Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick, on trouve l'ellipse la plus vertigineuse de l'histoire du cinéma. Un os lancé en l'air par un singe se transforme, par un raccord cut, en vaisseau spatial : c'est toute l'histoire de l'humanité qui est ainsi condensée !

## » FONDU ENCHAÎNÉ

Une image s'efface progressivement, tandis que l'image suivante se substitue à la première par ▶ **surimpression** ; il marque souvent une ▶ **ellipse**.

## » FLUXUS

Le terme « fluxus » signifie changement et flux dans de nombreuses langues. En tant que groupe international, les artistes de Fluxus ont rapproché différentes disciplines et travaillé ensemble dans des actions, des ▶ **happenings**, des lectures, des événements destinés à rapprocher l'art et la vie.

## » FUTURISME

Dans les années '20 et surtout en Union Soviétique le mouvement futuriste a exercé une influence considérable sur le cinéma. Influencés par l'énergie et la vitalité des futuristes Italiens, ils cherchent à traduire cette énergie au cinéma via un outil particulier : le ▶ **montage**. Les expériences de montage menées sont les premières à explorer la naissance d'un message dans la juxtaposition d'images ayant aucun lien entre eux, un aspect du montage que l'on nomme aujourd'hui l'effet Koulechov.

## » HAPPENING

(event, performance, action)

Le happening est une action évolutive accomplie par des personnes qui agissent à l'intérieur d'un environnement déterminé. Lors de son déroulement et malgré une ligne directrice prévue à l'avance, il persiste une grande marge d'indéterminé, les réactions des spectateurs pouvant interagir sur l'action en cours. Parallèlement dès 1960, la vidéo, plus pratique que le cinéma, sert à préserver la mémoire des performances. ▶ art vidéo

## » INSTALLATION

Le terme indique le plus souvent un type de création ou d'exposition qui refuse la concentration sur un objet pour mieux considérer les relations entre plusieurs éléments. L'installation établit un ensemble de relations entre l'objet, l'espace architectural, le public... L'installation n'est pas une œuvre « finie », comme un tableau peut l'être à l'intérieur de son cadre, mais elle est un processus ; l'expérience de l'installation par le spectateur est déterminante.

## » JOHN CAGE

Né en 1912 à Los Angeles, élève de Schoenberg, John Cage est compositeur de musique contemporaine expérimentale et philosophe, inspirateur, entre autres, du mouvement ▶ Fluxus. Son œuvre la plus célèbre est « 4'33 » (1952) pièce silencieuse pour interprète pendant laquelle celui-ci ne joue pas. Comme le dit Yōko Ono, John Cage « considérait le silence comme une vraie note ».

## » JUMP CUT

D'ordinaire considéré comme un faux raccord, un jump cut donne l'impression que la caméra sautille subitement. Cet effet est obtenu par l'élimination au ▶ montage de plusieurs images au milieu d'un ▶ plan ou d'une ▶ séquence, sans changement du cadre. Il s'agit de fait d'une ▶ ellipse temporelle, à l'intérieur d'un même plan.

## » LITOTE

Figure de rhétorique consistant à atténuer l'expression d'une idée, d'un sentiment, afin d'en suggérer plus.

## » LOOP

Vidéo projetée en boucle.

## » MONTAGE

Un film n'est pas forcément tourné dans l'ordre de l'histoire que nous suivons à l'écran, lorsqu'il est terminé. Au contraire, différents fragments de l'histoire peuvent être tournés à différents moments, leur ordre ne joue aucun rôle, car à la fin du tournage, les différents ▶ plans sont redécoupés et remontés dans l'ordre et le rythme souhaité par le réalisateur.

## » MULTIMÉDIA

Technologie de l'information permettant l'utilisation simultanée de plusieurs types de données ▶ numériques (textuelles, visuelles et sonores) à l'intérieur d'une même application ou d'un même support, et cela, en y intégrant l'interactivité apportée par l'informatique. Le multimédia, c'est la rencontre de l'audiovisuel, de l'informatique et des télécommunications.

## » NUMÉRISATION

La numérisation est la conversion d'un signal (vidéo, image, audio, caractère d'imprimerie, impulsion, etc.) en une suite de nombres permettant de représenter cet objet en informatique ou en électronique numérique. On utilise parfois le terme français digitalisation (digit signifiant chiffre en anglais).

## » PERSISTANCE RÉTINIENNE

Sans elle le cinéma n'existerait pas. Quand la rétine reçoit une impression lumineuse, elle persiste une fraction de seconde. Au cinéma les images se succèdent avant que les précédentes n'aient disparu. Cela donne l'illusion du mouvement. ▶ animation

## » PLAN

Portion de film enregistré par la caméra entre le début et la fin d'une prise. Le film est donc un assemblage de plans montés les uns à la suite des autres. La durée d'un plan peut aller de quelques secondes à quelques minutes. ▶ séquence, scène, montage

## » PLAN SÉQUENCE

Cas particulier de plan ou ▶ **séquence** tournée en une prise unique (sans arrêt de la caméra...), avec mouvements de celle-ci, changement de ▶ **profondeur de champ**, entrées et sorties de personnages,...

## » POSTPRODUCTION

Il s'agit d'abord d'un terme technique, utilisé dans le monde de la télévision, du cinéma et de la vidéo. Il désigne l'ensemble des traitements effectués sur un matériau enregistré: le ▶ **montage**, l'inclusion d'autres sources visuelles ou sonores, le sous-titrage, les voix off, les effets spéciaux... ▶ **bruitage**

## » PROFONDEUR DE CHAMP

Distance à laquelle les objets sont nets devant et derrière l'endroit on l'on fait le point. La profondeur de champs est calculée à partir de trois paramètres : l'ouverture, la vitesse d'obturation et la focale de l'objectif. ▶ **zoom**

## » RALENTI

Le ralenti est un effet visuel permettant de ralentir artificiellement une action afin d'en augmenter l'impact visuel ou émotionnel. Le ralenti est obtenu en filmant une ▶ **scène** avec un nombre d'images par seconde supérieur à la vitesse de projection. En passant l'enregistrement avec un nombre d'images par seconde normal, la scène, plus longue, donne l'impression de se dérouler lentement.

## » SCÈNE

La scène est un ensemble de plans qui se passent dans un même lieu, un même temps ou un même espace ou qui racontent un même morceau de l'histoire. Le changement de scène s'annonce généralement par l'entrée ou la sortie d'un personnage, par un changement de lieu ou de temps. ▶ **plan, séquence, montage**

## » SÉQUENCE

La séquence réunit un ensemble de scènes et de plans qui correspond à un mouvement important de l'histoire. ▶ **plan, scène, montage**

## » SILENCE

« Dans mes installations, le silence permet au lieu, au contexte, à tout ce qui est extérieur à l'œuvre d'exister. Chaque silence est, en négatif, un cadrage sur ce qui est présent autour, une façon de faire coexister ce qui est l'œuvre et ce qui n'en fait pas partie. »

« Le silence est la place que je laisse à l'auditeur. »

« Chacun de mes silences isole, cadre, pointe. »

Dominique Petigand

▶ John Cage

## » SON OFF / VOIX OFF

Son, voix dont la source n'est pas représentée à l'écran.

## » SURIMPRESSION

Superposition de deux ou plusieurs images. Le ▶ **fondu enchaîné** est un exemple bref de surimpression, où une image s'efface progressivement, tandis que l'image suivante se substitue à la première.

