

GLOSSAIRE

Artefact : Structure ou phénomène d'origine artificielle ou accidentelle qui altère une expérience ou un examen portant sur un phénomène naturel.

En anthropologie, produit ayant subi une transformation, même minime, par l'homme, et qui se distingue ainsi d'un autre provoqué par un phénomène naturel.*

Formé sur le latin *ars, artis* : art et le participe passé de *facere* : faire.

Le sens du mot est également influencé par le mot anglais *artifact* « ce qui est réalisé par l'homme, produit artificiel » Ainsi par extension artefact est employé pour désigner de manière générale un produit ayant subi une transformation par l'homme et qui se distingue ainsi d'un autre provoqué par un phénomène naturel.

En vidéo et en art numérique, un artefact est un défaut, un effet visuel anormal, un élément parasite (bruits, pixel, balayage...).

L'art génératif : C'est une forme hybride de création artistique où l'expressivité humaine repose sur des processus algorithmiques mis en œuvre par un programme informatique.

C'est un système qui est donc capable de produire, en fonction de règles prédéfinies, des œuvres uniques car le résultat n'est jamais identique. Cet art se base en effet sur la programmation (le code), ainsi il associe artistes et développeurs.

L'une des origines de ce mouvement, avant les origines des ordinateurs, sont les "musikalische Würfelspiele" dont Mozart a utilisé le principe. Les Musikalisches Würfelspiel reposaient sur un système basé sur un dé pour générer aléatoirement de la musique, technique très populaire en Europe au XVIIIème siècle.

Algorithme : Ensemble de règles opératoires dont l'application permet de résoudre un problème énoncé au moyen d'un nombre fini d'opérations. Un algorithme peut être traduit, grâce à un langage de programmation, en un programme exécutable par un ordinateur.*

Le cadrage : désigne ce qui est capturé durant la prise de vue. Cela correspond au choix des limites de l'image : angles de prise de vue, échelle des plans ou encore organisation des objets et des personnages dans le champ.

Dispositif audio-visuel immersif : Le dispositif est l'ensemble des éléments constitutifs d'une œuvre d'art dans son contexte de monstration. L'œuvre d'art nécessite un agencement spatio-temporel particulier. « À la fois machine et machination (au sens de la *méchanè* grecque), tout dispositif vise à produire des effets spécifiques. Cet « agencement des pièces d'un mécanisme » est d'emblée un système générateur qui structure l'expérience sensible chaque fois de façon originale. Plus qu'une simple organisation technique, le dispositif met en jeu différentes instances énonciatrices ou figuratives, engage des situations institutionnelles comme des procès de perception. Si le dispositif est nécessairement de l'ordre de la scénographie, il n'est pas pour autant le fait des seules installations. Dans les bandes aussi bien sont actualisés certains réglages du regard ou des modes particuliers d'implication du spectateur. » Anne Marie Duguet.

Les systèmes immersifs recourent à la réalité virtuelle à échelle humaine, ils donnent la possibilité de mettre en situation le visiteur dans un environnement virtuel à l'aide de périphériques spécialisés et

de lui faire vivre une expérience singulière, hybride, qui prend ses distances et joue avec les lois du monde physique. Les dispositifs audio-visuels privilégient souvent des expériences qui perturbent les comportements formatés et qui, finalement, participent, pour ceux qui les expérimentent, d'une réappropriation du corps.

Entropique : relatif à l'entropie. Nom donné par Clausius à la fonction d'état notée S qui caractérise l'état de « désordre » d'un système. Dans la théorie de la communication, nombre qui mesure l'incertitude de la nature d'un message donné à partir de celui qui le précède. (L'entropie est nulle lorsqu'il n'existe pas d'incertitude.)*

Environnement immersif : Les environnements immersifs donnent la possibilité de mettre en situation le visiteur dans un environnement virtuel interactif, à l'aide de périphériques spécialisés, et de lui faire vivre une expérience singulière, hybride, qui prend ses distances et joue avec les lois du monde physique. Un environnement immersif utilise les technologies numériques pour créer un espace dans lequel le visiteur expérimente des situations de stimulation perceptive à travers n'importe quel type d'interface technologique. L'objectif est d'évoluer dans un monde nouveau ou une situation de fiction. Une des techniques fréquemment utilisées dans la création de tels environnements est de permettre à l'utilisateur d'interagir d'une manière significative sur l'environnement virtuel, ceci est souvent réalisé grâce à l'utilisation de capteurs (par exemple de mouvement) qui contrôlent le déclenchement de nouveaux stimuli sensoriels.

Mise en perspective : au-delà de l'immersion, il semblerait que la virtualité en tant que matériau devienne l'enjeu de pratiques transversales à questionner, qui conduisent à traiter le réel comme surface d'écriture consacrant la fusion du réel et de la fiction.

Expérimental : qui est fait, produit, fabriqué à titre d'expérience, pour en éprouver les qualités.*

Expérimenter : Vérifier les propriétés d'un produit au moyen d'expériences. Essayer, tester les qualités de quelque chose.*

Le found footage : littéralement « métrage trouvé », désigne à la fois un courant et une pratique ayant pour point de départ la réutilisation de matériaux filmiques ou sonores préexistants. Dans l'histoire de l'art, le remploi constitue probablement la pratique la plus constante et diverse quant à la fabrication des images. Les courants engendrés par le found footage, bien que très différents, répondent à des questionnements communs sur la crise de la représentation et du trop plein d'images.

Graffeur : Personne, artiste qui réalise des graffs à la bombe de peinture.*

Graff : Composition picturale à base calligraphique bombée sur un mur, une paroi.*

Graffiti : Inscription ou dessin griffonné par des passants sur un mur, un monument, etc.

Inscription ou dessin, de caractère souvent satirique ou caricatural, tracé dans l'Antiquité sur des objets ou des monuments. (les inscriptions politiques de Pompéi, les comptes sur les tessons de la Graufesenque, etc.)

Hologramme : Cliché photographique transparent ayant enregistré un phénomène de diffraction de la lumière au contact d'un objet à trois dimensions, et qui, illuminé sous un certain angle par un faisceau de lumière, restitue une image en relief de l'objet photographié.*

Le hacking urbain : A l'instar du hacking informatique, le hacking urbain signifie piratage urbain ; certains parlent aussi de « bidouillage » urbain. C'est une pratique visant à détourner la ville de ses fonctions premières (habiter, consommer, travailler, circuler...)

L'idée est de se réapproprier la ville, détourner les installations urbaines, les décorer ou même les « réparer » si elles ne sont pas adaptées. Il s'agit là d'un concept qui n'est pas nouveau mais qui prend de l'ampleur dans nos sociétés modernes où les usages de la ville changent. L'art urbain qui détourne l'usage premier du mur en l'utilisant comme véritable toile de peinture, existe depuis l'antiquité.

Intelligence artificielle ou AI : est la « recherche de moyens susceptibles de doter les systèmes informatiques de capacités intellectuelles comparables à celles des êtres humains».

Interactif : "L'interactivité nécessite la coopération de plusieurs êtres ou systèmes, naturels ou artificiels qui interagissent et ajustent leur comportement réciproquement." L'art interactif réagit à son public et/ou à son environnement. Les dispositifs ou installations interactifs invitent le spectateur à devenir acteur de la création. A l'aide de programmes informatiques, de capteurs, d'internet ou encore de jeux vidéo, l'œuvre et le spectateur entrent dans un dialogue en temps réel. Diana Domingues insiste « sur l'importance de la dimension comportementale de l'art interactif, dans laquelle un corps est enclin à ressentir quelque chose qui amplifie sa dimension de monde ».

Medium/media : Le terme medium correspond aux différentes techniques et matériaux utilisés par l'artiste. En son sens premier le médium (média, au pluriel) désigne le liant qui sert à mélanger les pigments (l'eau, l'essence, etc...). Média a pris son sens actuel et désigne un mode de diffusion d'informations (les journaux, les livres, la radio, la télévision, internet).

Mise en abyme : *abîme*, du grec *βυσσοσ* *abussos* : « sans fond ».

L'expression composée *mise en abyme* apparaît sous forme verbale chez André Gide qui écrit en 1893 dans son *Journal* : «*J'aime assez qu'en une œuvre d'art on retrouve ainsi transposé, à l'échelle des personnages, le sujet même de cette œuvre par comparaison avec ce procédé du blason qui consiste, dans le premier, à mettre le second en "abyme"*»...

La mise en abyme désigne la relation de similitude qu'entretient tout élément, tout fragment avec l'œuvre qui l'inclut, principe souvent décrit comme un *effet de miroir*. Cet *emboîtement* s'apparente à une *auto-citation*. Le concept appartient à la vaste problématique de la *réflexivité* (*autoreprésentation, autoréférence*).

Ce procédé consiste donc à représenter une œuvre dans une œuvre du même type, par exemple en incrustant une image en elle-même.

Multimedia : Ensemble de divers médias numériques et numérisés (textes, graphiques, photos, vidéos, son et données informatiques) rassemblés sur un même support pour les diffuser simultanément et de manière interactive.

Le multitouch : est une technologie avancée qui permet de contrôler un logiciel en touchant une surface spéciale. Chaque doigt posé sur le dispositif tactile multitouch correspond à un pointeur, un peu comme le pointeur d'une souris. Toute la force de cette technique réside dans le fait que l'on peut combiner plusieurs doigts pour déclencher des interactions. Les mouvements des différents pointeurs-doigts peuvent déclencher des actions. La rotation et le zoom sont sans doute les exemples les plus simples. À l'instar du clavier et de la souris, le multitouch sert à envoyer des informations de contrôles à un logiciel. Sauf qu'on ne « clique » pas. On « touche ». On « zoom ». On « tourne ». On « déplace » en faisant des gestes...

Nanotechnologie : Domaine de la science dont la vocation est l'étude et la fabrication de structures (appelées nano-objets) dont les dimensions sont comprises entre 1 et 1 000 nanomètres (nm).*

Performance : terme utilisé dans les années soixante-dix, relayant, sous l'influence du vocabulaire anglo-saxon, l'"action", pour désigner les réalisations publiques proposées par les artistes appartenant à des courants qui requièrent la présence des spectateurs pour mener l'œuvre à bien.

La performance hérite d'une histoire déjà longue puisque, dès les premières décennies du siècle, le Futurisme et surtout les manifestations dadaïstes font émerger une relation directe entre l'art et la présence physique de l'artiste. Au cours des années cinquante, des phénomènes aussi hétérogènes que l'Action Painting, Gutai ou les Anthropométries de Klein commencent à conférer au fait corporel une certaine autonomie par rapport à l'activité picturale. Mais les premiers Happenings de Cage, puis ceux réalisés aux États-Unis et en Europe, ainsi que les "events" de Fluxus, constituent la source la plus déterminante de la performance.

La performance, qui repose sur la présence de l'artiste, sur l'utilisation d'accessoires et d'un scénario plus ou moins précis, rejoint à certains égards une situation théâtrale - elle revendique cependant une transgression des formes traditionnelles de l'art pour interroger le corps, les données sensorielles, la parole, le geste et les comportements sociaux. Une telle pratique, où l'acte artistique est immédiatement consommable, ne peut être ultérieurement diffusée que par la photographie et la vidéo. En dehors de ces supports ne subsistent en effet d'une performance qu'un "décor" et des objets inertes, éventuellement monnayables comme souvenirs ou fétiches.

Article tiré du Dictionnaire de l'art moderne et contemporain(Hazan, 1992, p.486

Performeur/performance artistique : Le terme provient ici directement de l'anglais "to perform" dont il est la traduction littérale signifiant "interpréter". La performance artistique se comprend donc comme une manière particulière de (se) mettre en scène. Les artistes performeurs produisent un acte sur scène (c'est-à-dire en public), acte qui possède en lui-même une certaine valeur et qui peut être soumis à des critères esthétiques et au jugement des spectateurs. La performance artistique correspond donc ainsi à une manière de donner un spectacle en direct, spectacle qui implique directement le spectateur. Son origine historique se situe dans les années 1960, notamment autour de ce que l'on a appelé la scène des «actionnistes viennois». Depuis, ce sens est donné à toute production d'artistes réalisant un acte donné, acte considéré en lui-même comme une production artistique, répondant à un projet créatif et suscitant des émotions chez le spectateur. La performance s'associe (avec cette signification) à ce que l'on appelle le "body art". De la performance, il peut ne rien rester ; si ce n'est parfois quelques traces (photos, vidéos, commentaires, etc.). La performance artistique n'est donc pas nécessairement soumise à l'enregistrement de l'acte pas plus qu'elle ne vise à laisser une oeuvre matérielle comme pourraient l'être un tableau ou une sculpture. Au contraire, la performance ne vaut que dans et par sa réalisation et pour ceux (artistes et spectateurs) qui y ont participé. C'est un acte pour l'acte, qui se joue ici et maintenant. Un artiste réalise une performance, les spectateurs y assistent. À l'issue du

spectacle ne restent que des impressions, des sensations, laissées par la réalisation ou la perception de l'acte. L'art de performance se veut donc un art de l'immédiat, de l'éphémère et du partage instantané entre l'artiste et son public. Référence : parmi les origines de la performance à la fin des années 50 et au début des années 60 les manifestations de Gutai au Japon, le "happening" aux Etats-Unis, les "dérives" des situationnistes, les Anthropométries d'Yves Klein en France.

La photographie directe : Dans les années 30, un groupe de photographes - californiens pour la plupart - souhaitent conserver une photographie pure et directe. Ils prônent la perfection du tirage. F/64 correspond d'ailleurs à l'ouverture du diaphragme de l'objectif qui assure la plus grande profondeur de champ.

Le photographe Edward Weston est l'instigateur de la "photographie pure" et de la "prévisualisation". Pour lui la photo est donnée telle quelle par le réel, donnée à qui sait la "prévisualiser" et non la construire. La photo est déjà là, complète et achevée, il suffit de la capter avec une absolue fidélité et le moins d'interventions possible. Sa rencontre à New York avec Alfred Stieglitz et Paul Strand en 1922 est capitale. Leurs photos, publiées dans la revue Camera Work, ouvrent de nouvelles perspectives: la prévisualisation et la photographie pure ou straight photography. Weston abandonne le flou artistique, le travail de studio et les retouches en laboratoire. Il va même jusqu'à abandonner l'agrandissement, lui préférant le tirage direct par contact sur papier brillant. Nus, paysages naturels ou industriels, gros plans d'objets aussi divers que coquillages, arbres, rochers, légumes, sans oublier la célèbre cuvette de W.C., Edward Weston nous propose une nouvelle définition de la photographie: une étude précise et fidèle des formes, un art du réel saisi en toute simplicité en lumière naturelle sur le verre dépoli d'une chambre de grand format (20 Z 25) avec le maximum de netteté, de profondeur de champ, de détails. Le groupe f/64 créé en 1934 exprime toutes ces conceptions, ce culte du réel et du rendu des détails que d'aucuns ont appelé le précisionnisme. Edward Weston y adhère un temps avec son fils Brett et quelques autres dont Ansel Adams, Imogen Cunningham ou Willard Van Dyke.

La contribution d'Edward Weston à l'art du XXe siècle fut analysée et intégrée dans de nouvelles approches de la photographie, ses méthodes furent revues et interprétées bien plus qu'elles ne furent appliquées stricto sensu.

Le plan fixe : est tourné à l'aide d'une caméra généralement fixée à un trépied pour rester immobile. Le décor ne change pas, seuls les déplacements des personnages à l'intérieur du cadre créeront du mouvement et détermineront la dynamique de l'image. S'il n'y a pas de mouvement à proprement parler, toutefois l'absence de mouvement peut et doit être considérée comme un mouvement en soi. L'immobilisme de la caméra, comme tout mouvement, crée des sensations qui lui sont propres.

Réalité virtuelle : Simulation de situations interactives réelles ou imaginaires avec la technologie numérique. Les expériences de réalité virtuelle sont généralement multi-sensorielles, c'est-à-dire multimédia. Les systèmes les plus courants sont de type immersif ou basés sur l'utilisation d'un écran.

Le simulacre : Qui n'a que l'apparence de ce qu'il prétend être. Représentation figurée.

SCAM : La Société civile des auteurs multimedia est une société de perception et de répartition de droits d'auteur (SPRD). Créée par les auteurs pour gérer leurs droits, la Scam est aussi leur porte-parole, elle défend leurs intérêts professionnels, matériels et moraux. Elle mène également une

action culturelle et sociale. Aujourd'hui, la Scam rassemble plus de 32.000 réalisateurs, auteurs d'entretiens et de commentaires, écrivains, traducteurs, journalistes, vidéastes, photographes et dessinateurs.

Stéréoscopique : relative à la perception du relief, à l'ensemble des principes qui régissent l'observation binoculaire et sa reproduction.*

Super 8 : Utilisé pour le cinéma amateur, le format Super 8 est identique au 8 mm «classique», mais il s'en distingue par des perforations plus petites, permettant une plus large surface d'impression. Ces perforations sont toutes placées du même côté, comme pour le 8 mm. Ce format fut lancé par Eastman Kodak en 1965, vendu dans des cassettes en plastique permettant le chargement de la pellicule dans le corps de la caméra en plein jour. Il existe d'autres versions de ce format, mais l'image a toujours la même dimension et le format Kodak fut de loin le plus populaire. Ces cassettes contiennent 15,25 mètres de film, ce qui équivaut à une durée d'environ 2 minutes 30 secondes lorsque la caméra tourne à 24 images par seconde ou 3 minutes 20 s à 18 images par seconde. L'image mesure 5,69 mm x 4,22 mm, soit un ratio de 1,35 (proche des 4/3 de la télévision classique). Un système d'encoche sur le boîtier renseigne sur la sensibilité du film, permettant à la caméra de se régler automatiquement. Ce procédé représente un net progrès sur le plan pratique, car la cassette peut être chargée en plein jour, n'a pas besoin d'être retournée au milieu du tournage, et peut même être extraite sans autre perte que les quelques images situées au niveau de la fenêtre.

En revanche, cette cassette avait quelques défauts :

- un guidage du film médiocre car lié au presseur en plastique incorporé au boîtier et à la situation coaxiale des deux bobines,
- une quasi-impossibilité à rembobiner pour faire des fondus-enchaînés ou des effets de marche arrière.

Parmi les progrès qui firent le succès du Super 8 on trouve :

- l'objectif zoom, généralisé à la même époque, permettant un meilleur cadrage et des travellings optiques (les caméras 8 ou 9,5 mm étaient généralement munies d'objectifs à focale fixe).
- le réglage automatique de l'exposition, le plus souvent manuel auparavant. En revanche, la mise au point automatique ne s'est généralisée que sur le camescope.
- l'apparition du film à haute sensibilité (160 ASA), qui, couplé à une grande ouverture (jusqu'à 1,2) et un temps de pose augmenté, permettait le tournage en basse lumière.
- la possibilité de filmer à vitesse accélérée (jusqu'à 70 images par seconde) pour permettre des ralentis de qualité
- l'incorporation d'un mécanisme de fondu au noir, rarement de fondu enchaîné. »

Texte de Philippe Sevestre, Président de la fédération française de cinéma et vidéo
<http://www.ffcinevideo.org>

Surréalisme : « Mouvement intellectuel, littéraire et artistique, ébauché vers 1919 à la suite du romantisme et du dadaïsme, défini par A. Breton en 1924, et principalement caractérisé par le refus de toute considération logique, esthétique ou morale, et des oppositions traditionnelles entre réel et imaginaire, art et vie, par la prépondérance accordée au hasard, aux forces de l'instinct, de l'inconscient libérées du contrôle de la raison, et qui veut surprendre, provoquer, qui cherche à dégager une réalité supérieure, en recourant à des moyens nouveaux: sommeil hypnotique,

exploration du rêve, écriture automatique, associations de mots spontanées, rapprochements inattendus d'images, etc. »

« Tendance visant à représenter un monde étrange par d'insolites regroupements d'objets, par des collages, frottages, taches, trompe-l'œil, etc. et illustrée notamment par M. Ernst, A. Masson, S. Dali, R. Magritte, L. Buñuel. » (centre national de ressources textuelles et lexicales)

Technologie numérique et pixel : Dans la technologie numérique, les objets à traiter (image, son, signal) sont représentés par des suites de nombres binaires. Cette représentation nécessite d'acquérir des valeurs représentatives de l'objet initial (...). Cet échantillonnage est le plus souvent suivi d'une quantification des valeurs trouvées, qui consiste à leur substituer des valeurs binaires les plus proches possibles des valeurs initiales. La représentation est d'autant plus fidèle que la fréquence d'échantillonnage est élevée et que la marge entre les valeurs binaires de quantification est étroite. (...)

On peut, par exemple, transformer une image classique en image numérique à l'aide d'un scanner. Un appareil photo et une caméra vidéo numériques permettent également d'obtenir directement des images numérisées. Mais, dans tous les cas, l'image finale doit être aussi fidèle que possible au modèle d'origine. Pour cela, les images sont décomposées en une matrice de petits carrés jointifs qui représentent alors les unités élémentaires de l'image et sont appelés **pixels** (de l'anglais *picture element*). Chaque pixel est caractérisé par une couleur unique, puisqu'il est considéré comme indivisible. En théorie, numériser une image revient donc à numériser les informations de couleur pour chaque pixel en représentant les couleurs par des valeurs numériques ayant une signification précise.*

Technologie open-source : La désignation open source (en français : "source ouverte" ou "code source libre") s'applique aux logiciels dont la licence respecte des critères précisément établis par l'Open Source Initiative, c'est-à-dire la possibilité de libre redistribution, d'accès au code source et aux travaux dérivés.

Technophile : amateur de techniques modernes

Théâtre optique : Breveté par Émile Reynaud en 1888, le Théâtre optique réunit les techniques de l'analyse du mouvement et les techniques de projections. Il permet à l'action de ne plus être contrainte à un mouvement cyclique et la narration peut être développée sur plus de 10 minutes. Émile Reynaud propose au public du Musée Grévin dès le 28 octobre 1892 de véritables petits dessins animés (alors appelés Pantomimes lumineuses). Il est le premier à utiliser la perforation pour un appareil de projection d'images animées. Il obtient une médaille de bronze à l'Exposition universelle de 1889 pour l'ensemble de ses inventions.

Le Théâtre optique conserve la base du Praxinoscope, c'est-à-dire les miroirs du cylindre à facettes central. Comme pour le Praxinoscope-Théâtre, les personnages et les décors sont dissociés : les personnages sont projetés par une première lanterne magique qui les renvoie sur les miroirs du cylindre à facettes, sur un second miroir, puis à travers plusieurs lentilles, sur un miroir mobile qui permet de les repositionner sur l'écran. Le décor fixe est peint sur une plaque de verre et projeté par une seconde lanterne magique de façon traditionnelle.

Les personnages sont dessinés et peints à la main par Émile Reynaud sur des carrés (6 x 6 cm) de gélatine. Ils sont ensuite détournés en noir et certains traits des personnages sont surlignés. Chaque

carré est disposé successivement sur une bande de longueur indéfinie, perforée et synchronisée avec le cylindre de miroirs par une roue dentée.

Les bandes contiennent 300 à 700 dessins et peuvent mesurer jusqu'à 50 mètres, la bande se déroulant et s'enroulant sur deux bobines, l'une émettrice et l'autre réceptrice. L'ensemble du dispositif se trouve derrière l'écran par rapport au public. Émile Reynaud anime lui-même l'ensemble. Il peut ainsi ralentir, accélérer ou revenir en arrière pour améliorer la dynamique de l'animation et également pour varier son déroulement d'une projection à l'autre en fonction des réactions du public.

Les projections sont accompagnées au piano par des musiques spécialement écrites par le compositeur Gaston Paulin. Des tiges d'argent disposées sur la bande flexible à des moments clés actionnent un bruiteur, à l'aide d'un électro-aimant, produisant, par exemple, le bruit des coups portés par Arlequin à Pierrot.

Le terme théâtre optique est aujourd'hui utilisé pour des installations vidéos. Le spectateur peut visualiser, aménagée dans une sorte de caisson, une animation en surimpression à l'intérieur d'un décor fixe par un jeu de reflet sur une plaque de verre inclinée.

<http://www.emilereynaud.fr/index.php/post/Le-Theatre-optique>

http://www.cinematheque.fr/zooms/reynaud/index_fr.htm

La transversalité : Caractère de ce qui recoupe plusieurs disciplines.

Travelling : Mouvement d'une caméra qui se déplace dans l'espace.

Vidéo générative : Une œuvre d'art est dite « générative » lorsqu'elle se base sur des algorithmes pour se générer d'elle-même. Les procédés sont multiples. En général, un logiciel conçu par l'artiste choisit automatiquement un nombre prédéfini d'éléments, qu'il assemble de manière aléatoire pour produire une œuvre unique et originale. La puissance de calcul des ordinateurs actuels permet en effet d'introduire des données variables dans le processus de création.

Vidéo immersive : C'est un enregistrement vidéo à 360°. La scène est enregistrée dans toutes les directions en même temps. Le spectateur peut diriger son regard dans toutes les directions. La seule zone non visible est la vue vers le support de la caméra.

Virtuel : Le mot virtuel vient du latin médiéval virtualis, lui-même issu de virtus, force, puissance. Dans la philosophie scolastique, est virtuel ce qui existe en puissance et non en acte. Le virtuel tend à s'actualiser, sans être passé cependant à la concrétisation effective ou formelle. L'arbre est virtuellement présent dans la graine. En toute rigueur philosophique, le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel : virtualité et actualité sont seulement deux manières d'être différentes.

Work in progress : Dans le domaine des arts, notamment en arts visuels et en théâtre, on peut traduire cette expression anglaise par *création évolutive* pour désigner une œuvre en cours d'élaboration, présentée au public sous une forme non définitive et améliorée au fil des représentations ou des étapes de création. Il va sans dire que d'autres termes ou expressions sont également possibles selon les situations : *création en cours*, *création en évolution*, *ouvrage en cours*,

œuvre en devenir, œuvre inachevée, etc. On parle aussi parfois, de façon plus imagée, de *chantier* pour désigner cette notion d'« œuvre en cours d'élaboration ».

Workshop : Nom que prirent aux États-Unis et en Angleterre plusieurs écoles théâtrales d'avant-garde. (Le plus ancien workshop fut celui de G. P. Baker à l'université Harvard [1905-1924] ; celui d'E. Piscator, le Dramatic Workshop, fut fondé en 1940 ; celui de Littlewood, le Theatre Workshop, fut créé en 1945.) Par extension atelier ou ensemble de sessions de travail consacrées à un thème.*

3D stéréoscopique : 3D signifie trois dimensions. On utilise ce terme pour caractériser un objet ou un espace possédant une longueur, une profondeur et une hauteur. Le principe de la 3D est de reprendre ces trois coordonnées pour permettre la visualisation d'un objet. L'utilisation de la 3d introduit ainsi les notions de relief, de profondeur et de perspective.

Il existe plusieurs techniques de créations d'images associées à la 3D : la 3D temps réel, la 3D pré-calculée et la 3D relief, appelée stéréoscopie.

La 3D stéréoscopie est le procédé utilisé pour donner l'impression de relief au spectateur.

La vision en relief a commencé en 1832, année où Charles Wheatstone étudiait des moyens pour observer les dessins en relief. Il fait breveter son "stéréoscope" en 1838, employé pour voir des photographies en relief.

La stéréoscopie est l'ensemble des techniques mises en œuvre pour reproduire une perception du relief à partir de deux images planes. Elle nécessite donc la création de couples d'images, gauche et droite, et permet la perception du relief lors de la diffusion. Elle est basée sur la vision binoculaire.

Il existe 3 techniques de stéréoscopie :

- **L'anaglyphe** est une image créée pour être vue en relief à l'aide de deux filtres de couleurs différentes disposés devant chacun des yeux de l'observateur (lunettes rouge et bleu).
- **Le décalage temporel** peut être utilisé avec des moniteurs, des télévisions ou des projecteurs. Il nécessite l'usage de lunettes alternantes à cristaux liquides appelées « Shutter glasses ». Le procédé consiste à alterner les deux photos divergentes sur un écran de manière synchrone à la transparence de chacun des verres de lunette, en ne laissant qu'un infime délai entre les changements d'image.
- **L'image polarisée** : Projection en lumière polarisée : Ce procédé nécessite un écran argentique, deux projecteurs avec filtres polarisants, des lunettes polarisées.

Ecran à diffusion polarisée : C'est un moniteur qui diffuse simultanément les deux images. Des lunettes à verres polarisés sont nécessaires.

La 3d relief est donc relative au système de diffusion.

16mm : Le format 16 mm est celui d'une pellicule cinématographique d'une largeur de 16 mm. Lancé par Kodak en 1923, le but était de proposer un format et un matériel beaucoup plus économique, plus léger et plus facile à mettre en œuvre que le 35 mm standard, d'abord pour le cinéma amateur, mais aussi pour la prise de vue en reportage. Le 16 mm a aussi été le format des scopitones. Il est devenu progressivement un format professionnel pour le reportage et les fictions de télévision, pratiquement abandonné aujourd'hui au profit de la vidéo, mais il est encore utilisé par certaines productions dans sa déclinaison en format Super 16 (qui donne un rapport d'image de 1:1,66, rapport qui convient mieux au gonflage en 35 mm et au transfert sur vidéo au format 16:9 (1:1,78).)

35mm : Le format 35 mm est celui d'une pellicule d'une largeur de 35 millimètres. Créé à l'origine pour le cinéma, il a été introduit par la suite en photographie argentique sous le code 135. Il reste relativement inchangé depuis son introduction en 1892 par William Dickson et Thomas Edison. Le défilement standard pour le cinéma est de quatre perforations par image, soit environ 52 images par mètre (exactement 27 mètres par minute.) La longueur moyenne d'une bobine de 90 minutes est donc de 2,5 km. Le 35 mm a été désigné comme standard international en 1909 et est resté de loin le format dominant, grâce au bon compromis offert entre la qualité de l'image capturée et le coût de la pellicule. L'omniprésence du 35 mm en fait le seul format de l'industrie du cinéma, argentique ou numérique, à pouvoir être projeté dans la quasi-totalité des cinémas du monde.

***Toutes les définitions suivies d'un astérisque sont issues du Dictionnaire de Langue Française Larousse en ligne.**