

A

(DE 'ALLÉGORIE' À 'ANGLE DE VUE')

- **ALLÉGORIE** : L'allégorie est une 'figure' qui, par conséquent, exige une interprétation car elle vaut pour toute autre chose que ce qu'elle est. Pour Pierre Fontanier (1768-1844), l'allégorie « présente une pensée sous l'image d'une autre pensée, propre à la rendre plus sensible ou plus frappante que si elle était présentée directement et sans aucune espèce de voile »¹. Dans le champ des arts plastiques, elle désigne généralement toute personnification d'une idée, telles la justice, la vérité ou la liberté, sous les traits d'un personnage sculpté, peint ou dessiné. Par exemple, la représentation féminine réalisée en 1922 par le sculpteur Pierre-Marie Poisson (1876-1953) pour le monument aux morts de Niort est une figure de la République.

- **ALL-OVER** : Ce terme signifie littéralement 'sur toute la surface'. Sont qualifiées d'*all-over* les réalisations picturales 'sans commencement ni fin', c'est-à-dire les réalisations qui ne présentent aucun foyer central, aucune composition : elles semblent homogènes, sans pôle d'intérêt, et contraignent l'œil à 'circuler' en tous sens.

« ... c'est-à-dire couvertes d'un bord à l'autre par des motifs identiques espacés régulièrement comme le dessin d'un papier peint, et qui suggèrent ainsi la possibilité de répéter le tableau au-delà de son cadre à l'infini. »²

- **AMATEUR** : L'*amateur* d'art est celui qui aime, qui apprécie et qui possède certaines facultés de jugement et des outils d'analyse. C'est également, dans un autre sens, celui qui pratique de façon ludique sans s'engager complètement dans l'activité artistique considérée. Mais, selon son sens péjoratif, c'est aussi celui qui travaille dans l'ignorance des connaissances techniques, théoriques, esthétiques ou historiques et qui, de ce fait, réaliserait des œuvres sans intérêt, exemptes de toute puissance.

- **AMÉNAGEMENT DU TERRITOIRE** : Il s'agit des actions et de la politique visant à mettre en valeur le territoire d'un pays, par exemple en réduisant les déséquilibres entre les régions. En arts plastiques, cette notion s'associe à l'architecture et en particulier à l'intégration des projets architecturaux dans l'environnement construit, naturel et humain.

1 Pierre Fontanier, cité par Paul Ricœur (1913-2005), *La métaphore vive*, Paris, Édition du Seuil, 1975, p. 81.

2 Clement Greenberg (1909-1994), *Art et culture*, (1961), traduction par Ann Hindry, Paris, Éditions Macula, 1988, p. 236.

- **ANATOMIE** : L'*anatomie* désigne la science liée à la connaissance de la structure et de l'organisation internes des organismes vivants. Durant certaines périodes de l'histoire de l'art, l'*anatomie* humaine constitue une recherche et un exercice au service de la figuration et, inéluctablement, au service de l'expression. La morphologie diffère de l'anatomie dans le sens où elle se donne comme objet d'étude celle des formes et des proportions extérieures du corps. Pour illustrer l'importance de ces études, nous pouvons nous référer aux croquis, aux études, aux schémas ou aux dessins réalisés par Léonard de Vinci (1452-1519).

- **ANAMORPHOSE** : Il s'agit d'une représentation qui, selon l'angle de vue traditionnel, est déformée. La perspective est détournée pour créer des images qui, vues de face, paraissent des bizarreries mais qui, vues selon un angle de vue précis, ou vues à l'aide d'un miroir cylindrique ou conique, ..., sont reconnaissables. Par exemple, au premier plan des deux portraits dit *Les Ambassadeurs*, Hans Holbein Le Jeune (1497/98-1543) a réalisé une *anamorphose* qui représente un crâne ; celui-ci n'est 'lisible' qu'en regardant la toile obliquement.

- **ANGLE DE CHAMP** : En photographie ou au cinéma, l'*angle de champ* désigne la portion d'espace saisie par l'objectif. Nous appelons *grand-angle* un objectif qui 'balaie' une largeur importante, un *angle de champ* large.

- **ANGLE DE VUE** : Il s'agit d'un terme photographique ou cinématographique que nous pourrions détourner pour l'appliquer au champ des arts plastiques en général ; ce terme désigne la relation qui s'établit entre celui qui regarde et l'objet de sa vision. L'*angle de vue* correspond à la hauteur et à la direction de notre regard. De manière schématique, nous retiendrons quatre possibilités : l'*angle de vue normal* ou *vue frontale*, la *plongée*, la *contre-plongée* et l'*angle de vue oblique*.

Lorsque le peintre ou le dessinateur représente, lorsque le photographe photographie ou lorsque le cinéaste filme une scène, un objet, un paysage, un personnage, ..., il choisit sa situation par rapport à ce qui est observé, il choisit un angle de vue. L'angle de vue désigne donc la situation, par rapport à une scène ou à un objet observé, de celui qui regarde. En fonction de cet angle de vue, nous pouvons parler :

- d'une *plongée* lorsque celui qui regarde est situé plus haut que la scène regardée ;
- d'une *contre-plongée* lorsque celui qui regarde est situé plus bas que la scène regardée.

Mais l'angle de vue ne dépend pas seulement de la hauteur de nos yeux et de celle de l'objet observé, il dépend également du rapport particulier que nous entretenons avec cet objet. En effet, si nous pouvons voir de dessus,

voir de dessous, nous pouvons également voir de face, de profil, de dos, de trois quarts... L'angle de vue traduit donc la relation entre celui qui voit et l'objet de sa vision ; par conséquent, face à un objet, nous pouvons adopter une infinité d'angles de vue... Le choix de cet angle de vue donne de la réalité un aspect particulier et, de ce fait, donne à l'image un caractère singulier : l'image témoigne d'un regard...