

A propos de l'image...

Glossaire:

Accessoires : Petites pièces de mobilier, qui dans un décor de cinéma ne sont pas indispensables...

Ajouter : Percer, orner de jours, créer des vides, des ouvertures à travers quelque chose.

Alternance : Est une répétition de certains éléments qui se succèdent à tour de rôle.

Ambiances : Tonalité générale obtenue par agencement des décors, des costumes, de l'éclairage...

Angle (de prise de vue) : Détermine la portion d'espace cadré par la caméra ou l'appareil photo: il varie en fonction de la place de la caméra / de l'appareil photo et de l'objectif utilisé. Terme photographique qui correspond à la hauteur et à la direction de notre regard. L'angle de vue est qualifié de normal lorsque l'on se trouve au même niveau que le sujet regardé. Il est en plongé lorsque le sujet est plus bas que le niveau des yeux. Il est en contre-plongée lorsque l'on regarde un sujet placé plus haut que le niveau des yeux.

Arrière-plan : Espace qui s'étend derrière le sujet principal de l'image. Plan qui se trouve le plus en arrière dans un paysage réel ou reproduit d'une quelconque manière. C'est aussi ce qui apparaît derrière le sujet principal.

Avant-plan : L'avant-plan est le premier plan d'un paysage ou d'une reproduction quelconque, c'est aussi un ou plusieurs éléments qui apparaissent avant le premier plan et qui se trouvent en partie hors champ.

Bidimensionnel : Qui ne possède que deux dimensions, qui se déploie sur un plan. C'est le cas de la peinture ou de la photographie, par exemple.

Bruitage : Sons rajoutés après le tournage intégrés dans la bande sonore du film.

Cadrage : Action de cadrer, de délimiter une portion de l'espace plus ou moins grande. Terme cinématographique et photographique qui désigne l'action de cadrer, de choisir avec précision ce qui sera ou ne sera pas présenté au regard du public. Le cadrage a une conséquence directe sur le plan de l'image (gros plan, plan d'ensemble, etc.). On dit que tout ce qui se trouve à l'intérieur du cadre se trouve dans le champ, que tout ce qui n'est pas dans le cadre est hors champ. Par extrapolation, ce terme peut être utilisé pour la peinture.

Cadre : La limite (rectangulaire) de l'image. Par extension, la surface de l'image.

Carton : Texte imprimé apparaissant à l'écran. Les cartons sont souvent utilisés dans les génériques, ils étaient de règle entre deux « images » du temps du cinéma muet.

Cerner : En peinture, cerner est une opération qui consiste à marquer plus ou moins fortement un contour, celui d'un personnage ou d'une forme.

Champ : Portion de l'espace contenue à l'intérieur du cadre. L'espace ou la surface contenue dans les limites d'un cadre s'appelle le champ. Lorsque l'on se trouve dans le champ d'un appareil photographique, c'est que l'on se trouve dans l'espace qui pourrait être photographié. On parle aussi de notre champ de vision pour désigner ce qui s'offre à notre regard.

Champ – Contre-champ : Montage qui permet de mettre en scène un dialogue en montrant à l'écran, alternativement, chacun des deux interlocuteurs quand ils parlent. Les faux raccords sont fréquents dans les champs-contrechamps.

Clair-obscur : Procédé technique qui consiste à jouer sur la diffusion de la lumière dans une peinture représentant le plus souvent des scènes d'intérieurs nocturnes. Les effets de lumière sont très puissants à certains endroits du tableau et inexistantes à d'autres. C'est une peinture de contraste dans laquelle excelle Caravage (1571-1610) et Georges de La Tour (1593-1652).

Composition : Il s'agit de la position des différents éléments qui sont représentés dans une œuvre. Le choix de cette position est très important pour la signification de l'ensemble. A l'aide de croquis et de dessins préparatoires, l'artiste passe souvent beaucoup de temps à rechercher la meilleure composition possible. Ce travail lui permet aussi de visualiser l'ensemble de l'œuvre avant même

d'entreprendre la réalisation partie par partie.

Contour : C'est la ligne qui marque le tour d'un corps, d'un objet ou d'une figure. Le contour est une limite.

Contraste : C'est une opposition importante et remarquable entre deux couleurs, deux formes, etc. Le noir contraste fortement avec le blanc.

Contre-jour : Phénomène optique dû à la présence d'un éclairage derrière l'objet ou la personne que l'on regarde. Ce dernier, ou cette dernière, devient totalement sombre et l'on ne distingue aucun ou très peu de détails.

Contre-plongée : Vue « d'en bas » : l'appareil est placé en dessous du sujet. Terme cinématographique et photographique qui indique que le sujet que l'on observe est placé plus haut que le niveau de nos yeux.

Contre- champ : Cadrage de l'espace situé dans la direction opposée à celle du champ.

Coupe : Rupture dans la continuité du film, marquant un changement de plan.

Cut : Montage « cut » ou coupe franche : passage net, instantané, d'un plan au suivant, sans effet de liaison entre les deux plans.

Décor : Espace dans lequel se déroule l'action d'un film : un décor peut être naturel ou élaboré en studio... La scène sur le lac Biwa, dans *Les Contes*, a été entièrement reconstruite en studio.

Découpage : Division du scénario et, par extension, du film en séquences et en plans : le découpage technique est le dernier stade écrit du film avant son tournage.

Découpage technique : Dernière étape avant le tournage d'un film quand il n'y a pas de story-board, il donne les indications de tournage plan par plan, généralement en deux colonnes, celle de gauche étant consacrée à l'image, celle de droite au son...

Dialogue : Ensemble des phrases prononcées par les acteurs dans un film. Ils sont soit enregistrés en même temps que l'image (son direct), soit postsynchronisés (enregistrés après le tournage), soit doublés, quand il s'agit d'une version du film destinée à un pays étranger.

Flou : Adjectif qui désigne le manque de netteté volontaire ou accidentel dans la prise de vue d'une photographie ou la réalisation d'une image. En photographie, on parle de flou artistique pour désigner un effet de flou volontaire.

Fondu enchaîné : Une image s'efface progressivement, tandis que l'image suivante se substitue à la première par surimpression ; il marque souvent une ellipse. Effet de transition progressif. Fade In permet de passer progressivement d'un écran noir à la scène filmée, Fade Out diminue progressivement la luminosité jusqu'à obtenir un écran noir.

Genre : Catégorie de films obéissant à des lois, à des conventions, à des codes précis. Le spectateur sait à quoi s'attendre quand il va les voir au cinéma. Un des genres les plus représentatifs du septième art est le western.

Hors-champ : Espace invisible situé dans le prolongement de l'espace du 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.

Icône : C'est une représentation religieuse, sacrée, de petites dimensions, que l'on trouve dans les lieux de culte. Par extension, le mot icône est devenu synonyme d'image. C'est aussi un symbole graphique qui apparaît sur l'écran d'un ordinateur et qui correspond à l'exécution d'une fonction.

Image : L'image est une représentation de quelque chose ou de quelqu'un par un procédé manuel (le crayon, la peinture, etc.) ou mécanique (l'appareil photographique). C'est aussi une représentation imprimée ou ce qui est reproduit ou imité, évoque, quelque chose ou quelqu'un. On distingue deux grandes familles d'images: l'image fixe (un dessin, une peinture, etc.) et l'image animée ou mobile (films cinématographiques, vidéos ou de synthèses). L'image virtuelle est une image qui n'a pas d'existence propre, issue d'une projection lumineuse ou d'un reflet. L'image numérique est une image

scannée, stockée, diffusée ou imprimée par un ordinateur. L'image de synthèse est une image numérique qui est totalement créée par des calculs informatiques.

Infographie : C'est une technique de production d'images fixes ou animées grâce à l'ordinateur. On l'appelle également D.A.O (dessin assisté par ordinateur) mais dans ce cas, la destination du travail n'est pas nécessairement artistique.

Intertitre : Utilisé surtout dans le cinéma muet. Plan contenant du texte-dialogue, commentaire plus ou moins ornementé et calligraphié, intercalé au montage entre deux plans.

Limite : La limite est la ligne qui sépare deux espaces ou deux surfaces. Dans une oeuvre bidimensionnelle, elle est souvent imposée par le format du support ou par le cadre.

Lumière : C'est ce qui éclaire et rend visible. On considère deux sortes de sources lumineuses: la lumière naturelle due au soleil, appelée aussi lumière blanche, et la lumière artificielle due à toutes les sources lumineuses destinées à remplacer ou renforcer la lumière naturelle: l'éclairage électrique, une bougie, un flash d'appareil photographique, etc.

Maquillage : Au cinéma, il contribue à réaliser des trucages. Il est très utilisé dans les films de science-fiction (extraterrestres) ou fantastiques (monstres).

Montage : Organisation des plans que l'on enchaîne selon un certain ordre, en en fixant la durée.

1. Montage chronologique : il suit la chronologie de l'histoire (cf. films d'action, policiers).

2. Montage en parallèle : il permet de montrer différents lieux en même temps lorsque l'intérêt porte sur deux personnes ou deux sujets différents (cf. western) 3. Montage alterné : suite de plans dont l'alternance exprime l'idée de simultanéité. 4. Montage par adjonction d'images : avec le but de créer des associations d'idées permettant de traduire tel ou tel sentiment. 5. Montage par leitmotiv : des séquences s'organisent autour d'un thème qui revient chaque fois, lancinant, et annonce des images qui vont suivre. (technique) (liaisons entre plans) La liaison la plus simple est le montage cut. On peut aussi utiliser des signes de ponctuation plus forts comme les fondus enchaînés ou les fondus au noir. Enfin il existe une multitude d'astuces techniques pour passer d'un plan à un autre : volets, rideaux, iris. George Lucas les utilise quasiment toutes dans les 20 premières minutes de *La Guerre des étoiles*.

4. Montage par adjonction d'images : avec le but de créer des associations d'idées permettant de traduire tel ou tel sentiment. 5. Montage par leitmotiv : des séquences s'organisent autour d'un thème qui revient chaque fois, lancinant, et annonce des images qui vont suivre. (technique) (liaisons entre plans) La liaison la plus simple est le montage cut. On peut aussi utiliser des signes de ponctuation plus forts comme les fondus enchaînés ou les fondus au noir. Enfin il existe une multitude d'astuces techniques pour passer d'un plan à un autre : volets, rideaux, iris. George Lucas les utilise quasiment toutes dans les 20 premières minutes de *La Guerre des étoiles*.

5. Montage par leitmotiv : des séquences s'organisent autour d'un thème qui revient chaque fois, lancinant, et annonce des images qui vont suivre. (technique) (liaisons entre plans) La liaison la plus simple est le montage cut. On peut aussi utiliser des signes de ponctuation plus forts comme les fondus enchaînés ou les fondus au noir. Enfin il existe une multitude d'astuces techniques pour passer d'un plan à un autre : volets, rideaux, iris. George Lucas les utilise quasiment toutes dans les 20 premières minutes de *La Guerre des étoiles*.

Multiplés : Œuvre ou objet d'art créé à plusieurs exemplaires. Cette notion s'oppose à celle d'œuvre ou d'objet unique.

Narration : C'est la faculté de certaines oeuvres, le plus souvent des peintures, à raconter une histoire. On peut observer cet effet narratif dans la peinture d'histoire (qui relate des faits historiques, mythologiques ou religieux) ou les scènes de genre, par exemple. Grâce à des indices laissés par l'artiste, c'est le public qui va recomposer l'histoire qui se déroule devant lui.

Négatif. En photographie, c'est un support sensibilisé à la lumière et qui permet de fixer les images en négatif. Les couleurs et les luminosités sont inversées sur le négatif et lors du tirage photographique, elles apparaîtront en positif, telles qu'on les voyait réellement.

Nuit américaine : Technique de prise de vues qui permet, en utilisant des filtres, de tourner en plein jour des scènes se déroulant la nuit.

Numérique: terme désignant une technique permettant de capturer/restituer une image à l'aide de signaux électriques binaires. L'information est codée par une suite d'élément binaire qui correspond à une valeur numérique. Les caméscopes Di-8, DV, les ordinateurs et cartes vidéos DV utilisent des signaux numériques.

Ombre : Zone sombre due à l'absence de lumière ou au fait que la lumière rencontre un obstacle opaque. L'ombre portée est l'ombre que projette sur une surface tout objet ou toute personne éclairée. L'ombre propre est la partie ombrée d'un objet lorsqu'il est éclairé d'un côté.

Passage : Élément plastique ou graphique qui permet une articulation, une transition entre plusieurs parties d'une œuvre.

Photographie : Technique qui permet de fixer (mécaniquement et chimiquement) les images de ce qui nous entoure, grâce à un support rendu sensible à la lumière (voir le chapitre sur la photographie dans Les principales périodes de l'histoire de l'art).

Personnage : Synonyme de rôle. On dit par exemple que l'acteur entre dans la peau de son personnage.

Photogramme : C'est une image photographique obtenue sans appareil. Il suffit de placer n'importe quel objet sur du papier photographique et de l'insoler à l'aide d'un agrandisseur ou d'une lumière que l'on contrôle. Le papier sera ensuite révélé et fixé comme toute photographie. La forme de l'objet apparaîtra en blanc sur fond noir. Cette technique sera très utilisée par Man Ray.

Photomontage : C'est un assemblage de plusieurs photographies qui peuvent être découpées et collées. C'est aussi un assemblage de plusieurs photographies qui est photographié à nouveau pour ne rien laisser paraître du montage.

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. Le plus petit point affichable sur un affichage (ou un capteur) numérique. Plus il y a de pixels et plus l'image sera précise.

Plans (terme photographique et cinématographique) : Ils correspondent aux dimensions du sujet à l'intérieur du cadre. Un gros plan est un plan où le sujet principal est vu de très près, comme pour les natures mortes. Un plan rapproché est un plan qui présente le sujet et une partie du contexte, c'est souvent le cas pour les portraits. Un plan moyen présente le sujet et son entourage immédiat, on retrouve ce type de plan pour les scènes de genre ou les scènes galantes. Un plan général présente le sujet principal dans son entourage plus ou moins proche. Le plan d'ensemble présente un paysage, une foule importante ou une architecture dans un cadre très large. Les plans sont aussi les différentes parties de l'espace d'un tableau ou d'une représentation bidimensionnelle. Ils permettent de donner l'impression d'éloignement. Le premier plan est celui qui semble le plus près de notre regard. On parle d'avant-plan pour désigner un élément qui chevauche le premier plan et dont la plus grande partie est hors champ (par exemple la cime d'un arbre ou le haut d'une fleur). Le second plan est, par définition, celui qui se présente derrière le premier et ainsi de suite pour le troisième plan, le quatrième... Le dernier plan est appelé l'arrière-plan.

Plongée : Vue « d'en haut » : l'appareil est placé au-dessus du sujet. Terme photographique et cinématographique lié à la prise de vue. C'est l'angle de vue qui fait que l'on observe un sujet placé plus bas que le niveau normal de nos yeux. Lorsque l'on regarde le sol, notre regard est en plongée.

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

Prise de vue : Désigne la réalisation d'une image photographique et l'ensemble des paramètres qui interviennent à ce moment : l'éclairage, le cadrage, la profondeur de champ, etc.

Profondeur de champ : Zone de netteté située à l'avant et à l'arrière du point précis de l'espace sur lequel on effectue la mise au point. Par exemple, si les arrière-plans sur l'image sont très flous, on parle de faible profondeur de champ. Terme essentiellement photographique ou cinématographique. La profondeur de champ est déterminée par la distance hypothétique entre les plans. Plus on a l'impression que la distance entre le premier plan et l'arrière-plan est grande, plus le champ est profond. Lorsque le champ est peu profond, on dit qu'il y a peu de profondeur de champ ou que la profondeur de champ est faible. C'est également un terme qui désigne l'importance de la zone nette, volontairement définie par le photographe. Lorsque tous les sujets d'une même image sont nets, malgré les différences de plans, c'est que la profondeur de champ est grande. Lorsque certaines parties sont floues parce qu'elles sont trop près ou trop éloignées, on dit que la profondeur de champ est faible. L'objectif d'un appareil photographique dont on peut contrôler les paramètres, présente la particularité de pouvoir modifier à volonté la profondeur de champ, sans changer de position.

Réduire : Reproduire en plus petit avec les mêmes proportions.

Référent : Choses, objet ou être, réel ou imaginaire, auquel renvoie un signe ou une représentation.

Résolution : c'est la quantité de points sur une image. Elle dépend sur un caméscope du capteur CCD, des lentilles et du système d'enregistrement. Plus la résolution est élevée, meilleure est la qualité de l'image.

Rythme : Il désigne certains éléments d'une composition qui semblent marquer une répétition, une succession ou un enchaînement. Cela peut être des éléments figuratifs comme des arbres, des cheminées, des formes géométriques ou des éléments plus abstraits, comme des taches, des traces, des effets de matière, etc.

Scénario : Trame narrative du film antérieure au tournage.

Scène : Suite de plans situés dans un même décor et formant une unité.

Séquence : Suite de plans ou de scènes formant une unité, mais ne se situant pas forcément dans le même décor. **1. Séquence sans ellipse** : les ruptures sont dues au changement de position de la caméra. **2. Séquence à ellipses** plus ou moins longues, soit alternant des actions simultanées, soit des actions séparées dans le temps. L'articulation entre deux éléments (plans ou séquences) utilise des effets de ponctuation plus ou moins conventionnels : fondu enchaîné, au noir, fermeture à l'iris, volets, rupture brutale dans l'échelle des plans, dans l'unité narrative

Serrer : Au tournage, réduire l'angle de prise de vues.

Silhouette : C'est le contour ou les lignes générales d'un corps. C'est aussi une forme schématique qui se détache sur un fond.

Story-board : Découpage plan par plan établi à partir du scénario du film ou de la BD proposant des schémas, voire des dessins, visualisant les plans, la place, les mouvements de la caméra (dans le cas d'un film), ainsi que les indications sonores (bruitages, musique, voix off, dialogues)

Superposition : Superposition de deux ou plusieurs images. Le fondu enchaîné est un exemple bref de surimpression.

Surexposition : Terme du langage photographique qui désigne un problème de luminosité dans une photographie. Celle-ci est trop claire à cause d'un temps d'exposition trop long à la lumière. Il est possible également que la pellicule soit trop sensible. Dans certains cas, la surexposition peut être volontaire pour obtenir un effet particulier.

Sous-exposition : C'est l'effet inverse de la surexposition. Une photographie sous-exposée est trop sombre à cause d'un manque de lumière au moment de la prise de vue. Il est possible également que la pellicule ne soit pas assez sensible, à moins que ce ne soit une intention artistique.

Synopsis : Résumé en quelques pages d'un scénario ou d'un projet de film.

Travelling : La caméra est mobile, placée sur des rails, des pneus, des véhicules. **1. Travelling avant** : approche progressive vers un objet. **2. Travelling arrière** : éloignement graduel d'un objet. **3. Travelling latéral** : poursuite de droite à gauche ou de gauche à droite, parallèlement à l'objet en mouvement. **4. Travelling vertical** : déplacement de bas en haut ou de haut en bas le long d'un axe vertical. **5. Travelling d'accompagnement** : la caméra accompagne les mouvement d'un personnage en le suivant ou en le devant. **6. Travelling subjectif** : la caméra épouse la vision d'un sujet en mouvement. **7. Travelling optique** : voir zoom.

Valeur : Terme qui désigne le degré de luminosité d'une couleur ou d'un gris. On parle de valeur claire, de valeur sombre.

Zoom : Mécanisme permettant de changer la longueur de la focale. Permet de passer d'un grand angle à un télé-objectif sans changer de lentille. Il n'y a pas de dégradation de la résolution de l'image.

Zoom numérique : fonction numérique permettant d'agrandir une image (bitmap). en utilisant un zoom numérique x2, chaque pixel devient un carré de 4 pixels. Il y a donc une dégradation de la qualité de l'image.

Sites :

Artistes, designers graphiques, illustrateurs, etc.:

Béatrice Alemagna: <http://www.beatricealemagna.com/>

Isabelle Arthuis: <http://arthuis.jb-ba.com/>

Anna Atkins: <http://www.getty.edu/art/gettyguide/artMakerDetails?maker=1542&page=1>
Atelier Retaguardia : <http://www.atelierretaguardia.com/fra/home.html>
Helga Bansch: <http://www.helga-bansch.com/>
Christian Boltanski: <http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-boltanski/ENS-boltanski.htm>
Gerd Bonfert: <http://www.gerd-bonfert.eu/index.html>
Martha Casanave : <http://marthacasanave.com/about.htm>
Chuck Close: <http://www.chuckclose.coe.uh.edu/index.html>
Alvin Langdon Coburn: http://www.geh.org/fm/coburn/alcoburn/coburn_sum00001.html
Carol Farrow : <http://www.carolfarrow.net/index.htm>
Joan Fontcuberta: <http://www.fontcuberta.com/>
Bertrand Gadenne: <http://bertrand-gadenne.com/>
Dan Geesin : <http://www.geesin.nl/>
Justin Grégoire: http://www.imprimerie.lyon.fr/imprimerie/sections/fr/service_presse/justin_gregoire
Jordi Guillumet : <http://guillumetrosello.blogspot.com/>
John Heartfield: <http://photobibliothek.ch/seite010.html>
John Heartfield: http://www.geh.org/ne/mismi2/heartfield_sum00001.html
Colette Hyvrard: <http://www.galerie-verney-carron.com/index.php?/artistes/colette-hyvrard>
Andre Kertesz: http://www.higherpictures.com/artists/Andre_Kertesz/Works.aspx
Andre Kertesz: <http://www.jeudepaume.org/index.php?idArt=1187&lieu=1&page=article>
Barbara Kruger: <http://www.barbarakruger.com/>
Roy Lichtenstein: <http://www.lichtensteinfoundation.org/>
Diego Lopez Calvin : http://web.mac.com/diegolopezcalvin/solarigrafia/Diego_Lopez_Calvin.html
Henri Matisse : <http://www.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-matisse/ENS-matisse.htm>
Laurent Millet : <http://www.laurent-millet.com/>
Bernard Moninot: <http://www.bernardmoninot.com/pages/travaux/1970.htm>
Nam June Paik : <http://paikstudios.com/gallery/2.html>
Georges Méliès: <http://melies.dessin.bifi.fr/>
Man Ray : http://www.manray-photo.com/catalog/menu_ie.php
Man Ray: <http://www.geh.org/amico2000/htmlsrc/index.html>
Jules-Etienne Marey: <http://www.bium.univ-paris5.fr/marey/debut.htm>
Jules-Etienne Marey: <http://www.cineclubdecaen.com/analyse/technique/marey.htm>
Jules-Etienne Marey: <http://www.expo-marey.com/indexFR.htm>
Laszlo Moholy-Nagy: <http://www.geh.org/fm/amico99/htmlsrc2/index.html>
Jacques Monory: <http://www.jacquesmonory.com/pages/peintures1.htm>
Vik Muniz: <http://www.vikmuniz.net/index.html>
Edward Muybridge: <http://www.eadweardmuybridge.co.uk/>
Nicéphore Niepce: <http://www.niepce.com/>
Tim Noble et Sue Webster :
http://www.britishmuseum.org/the_museum/museum_in_london/london_exhibition_archive/statuephili
[a/noble_and_webster.aspx](http://www.britishmuseum.org/the_museum/museum_in_london/london_exhibition_archive/statuephili)
Emre Orhun: <http://emre.orhun.free.fr/>
Tony Oursler: <http://www.tonyoursler.com/>
Bernard Pras: <http://www.bernardpras.fr/>
Gerhard Richter: <http://www.gerhard-richter.com/>
Georges Rousse: <http://www.georgesrousse.com/>
Cindy Sherman: <http://www.cindysherman.com/>
Sandy Skoglund: <http://www.sandyskoglund.com/>
Pierrick Sorin: <http://www.pierricksorin.com/video.htm>
William Henry Fox Talbot: <http://www.getty.edu/art/gettyguide/artMakerDetails?maker=2005>
Henry Thomas:
http://henrythomas.pagespersoorange.fr/Henry_Thomas/Henry_Thomas/Henry_Thomas.html
Ruth Thorne-Thomsen : <http://www.edelmangallery.com/thomsen.htm>
Michel Verjux: <http://michel-verjux.net/dos-02-chro/g02c1a-chro.html>
Michael Wesely : <http://www.wesely.org/wesely/>
Ilan Wolff : <http://www.ilanwolff.com/>

Kumi Yamashita: <http://kumiyamashita.com/>

Kimiko Yoshida: <http://www.kimiko.fr/where-is-kimiko/>

Musées, fondations, revues, etc.:

<http://www.kritik-der-fotografie.at/15-Fotogramm.htm>

<http://photobibliothek.ch/seite003d1.html>

<http://www.cinematheque.fr/fr/musee-collections/musee/scenographie.html>

<http://laviesanstruc.wordpress.com/comment-ca-se-fait-un-film-danimation/>

<http://www.cineclubdecaen.com/materiel/ctmettre.htm>

<http://www.afca.asso.fr/>

<http://www.cinematheque.fr/expositions-virtuelles/expressionnisme/index.php>

<http://etudesphotographiques.revues.org/index262.html>

<http://www.jeudepaume.org/index.php?page=liste&sousmenu=13>

<http://www.cinematheque.fr/fr/musee-collections/musee/scenographie.html>

<http://www.mep-fr.org/>

http://www.museedelaphoto.fr/mod_webcms/content.php?CID=LQ1007C

<http://www.niepce.com/>

<http://artgraph.clisson.free.fr/html/papier.htm>

http://www.funsci.com/fun3_fr/papier/papier.htm

<http://classes.bnf.fr/dossisup/supports/15artc.htm>

<http://www.photogramme.org/textes/accueil.htm>

<http://www.galeriecameraobscura.fr/entree.htm>

http://scienceamusante.net/wiki/index.php?title=Les_cyanotypes

<http://www.galerie-photo.com/technique.html>