

Tableau des éléments et principes en arts médiatiques : ASM3M

Les **italiques* indiquent les nouveautés par rapport à ASM20

Élément	Principe	Aspect sous-jacent	Genre	Pratique	Technique	Logiciel / Outil / Matériel
• Matière et énergie	• Hybridation	• <i>*Relation corps-technologie</i>	• <i>*Photonique</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Photographie • Infographie • Copigraphie • Holographie 	<ul style="list-style-type: none"> • Prise de vue • Traitement d'image • image générée par ordinateur • <i>Assemblage</i> • <i>*Holosculpture</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Appareil photo numérique • Logiciel de traitement d'image • Photocopieur
• Mouvement	• Interactivité		• <i>*Mise en scène</i>	• <i>*Participatif</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Multimédia • <i>*Installation multimédia</i> • <i>*Performances multimédias</i> • <i>*Art réseau et télématique</i> • <i>*Installation interactives</i> • <i>*Performance d'art Interactive ou participative</i> • <i>*Performance d'art interactive</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation multimédia • <i>*Téléchargement en aval, en amont</i> • <i>*Organisation de l'espace concret (scénographie)</i>
• Espace						

• *Temps	• Point de vue	• *Film d'animation	• *Cinétique	<ul style="list-style-type: none"> • Animation • Art vidéo • Œuvre vidéographique • *Robosculpture 	<ul style="list-style-type: none"> • Animation par ordinateur • Tournage et montage • Vidéo en boucle • Vidéoclip • *réglage de paramètres de montage • Ingénierie 	<ul style="list-style-type: none"> • Logiciel d'animation • *Logiciel de modélisation • Logiciel de montage • *Caméra vidéo
	• Rythme	• *Durée	• Acoustique	<ul style="list-style-type: none"> • *Environnement sonore • *Installation sonore • Sound art • *Installation acousmatique • *Son électronique • Électroacoustique 	<ul style="list-style-type: none"> • Enregistrement • Montage • *Composition 	<ul style="list-style-type: none"> • Magnétophone numérique • *Haut-parleurs • Logiciel sonore • *Logiciel de composition
		• *Alternance des rythmes	• *Énergétique	<ul style="list-style-type: none"> • Art lumineux • *Installation d'art lumineux 	<ul style="list-style-type: none"> • Assemblage • Connexion de circuits 	<ul style="list-style-type: none"> • Lumière néon

Continuum historique en arts médiatiques selon le répertoire étudié : ASM3M

Genre	Pratique	Historique	
Art cinétique	Animation	<p>Bande dessinée : Apparue en Suisse au début des années 1830</p> <p>Thaumatrope : disque tourné sur ses deux faces</p> <p>Folioscope : jouets optiques du XIX^e siècle</p> <p>Phénakistiscope : disque rond en carton qui reconstitue le mouvement</p> <p>Praxinoscope : d'Émile Reynaud, mécanisme optique donnant l'illusion du mouvement.</p> <p>Cinématographe des Frères Lumière</p> <p>Animation au banc-titre ou image par image : mouvement créer à partir d'objets immobiles (p.ex., marionnettes, pâte à modeler figurines, sable, peinture, pixilation)</p> <p>Rotoscopie : le rotoscope est un dispositif permettant de redessiner, image par image, une action filmée</p> <p>Animation numérique ou par ordinateur : employant un logiciel d'animation (p.ex., Flash)</p> <p>Animation 3D : employant un logiciel de modélisation (p.ex., Wings 3D, Maya)</p>	
Artistes francophones d'ailleurs		Autres artistes	
<i>Communion, Partage des peaux</i> , performances multimédias d'Isabelle Choinière		<i>Big Bang II</i> , holosculpture de Georges Dyens	
<i>Inventions</i> , installation interactive d'Alexandre Castonguay		<i>Invade</i> , installation de Kuo I-chen.	
<i>Indian Act</i> , installation de Nadia Myre		<i>Acousmonium</i> , instrument de la mise en scène de l'audible de François Bayle, GRM	

Développement de plantes, installation interactive de Laurent Mignonneau et Christa Sommerer

Autour de la perception, animation par ordinateur du pionnier canadien Pierre Hébert

La basse-cour, animation rotoscopique de Michèle Cournoyer

Voisins, film d'animation par pixillation de Norman McLaren

La Grande Évasion, animation à la pâte à modeler de Nick Park

Ryan, animation par ordinateur de Chris Landreth employant un logiciel de modélisation

Références incontournables en arts médiatiques

[Dictionnaire des arts médiatiques](http://132.208.118.245/intro.html) (en ligne) <http://132.208.118.245/intro.html>

Esthétique des arts médiatiques – Tome 1, Sous la direction de [Louise Poissant](#), Collection Esthétique, Presses de l'Université du Québec, 1995, 456 pages, GA808, ISBN 2-7605-0808-0 http://www.puq.ca/fr/collections_liste.asp?noCollection=21

Esthétique des arts médiatiques – Tome 2, Sous la direction de [Louise Poissant](#), Collection Esthétique, Presses de l'Université du Québec, 1995, 488 pages, GA838, ISBN 2-7605-0838-2 http://www.puq.ca/fr/collections_liste.asp?noCollection=21

[Université du Québec à Montréal](#) : Groupe de recherche en arts médiatiques