

## ANNEXE 1 — Glossaire des arts médiatiques

**Arts médiatiques** : Arts dans lesquels l'électronique, l'informatique et les nouveaux moyens de communication servent à la production d'œuvres (p. ex., animation par ordinateur, art réseau, copigraphie, électroacoustique, multimédia).

### Genres en arts médiatiques

**Genre** : Catégorie regroupant différentes pratiques en arts médiatiques, nommément :

- **Genre acoustique** : Sound Art, installation acoustique, installation électroacoustique.
- **Genre cinématique** : Animation, installation, performance, art vidéo, robosculpture.
- **Genre émergent** : Bio art.
- **Genre énergétique** : Art lumineux, magnétisme.
- **Genre participatif** : Multimédia, art réseau ou télématique, environnement virtuel.
- **Genre photonique** : Photographie, infographie, copigraphie.

### Éléments en arts médiatiques

**Élément** : composante de base pour créer. C'est une partie non décomposable appartenant à un tout.

- **Espace** : Écart ou intervalle, étendue (2D) ou volume (3D) dans lesquels sont localisées les perceptions.
- **Matière et énergie** : Composantes qui constituent les corps (p. ex., lumière, objet, mot, mouvement, son) et les forces (p. ex., intensité, masse, intonation, vigueur, timbre) dans l'espace.
- **Mouvement** : Changement de position dans l'espace en fonction du temps, de la matière et de l'énergie.
- **Temps** : Notion de durée qui peut être mesurée et manipulée.

### Principes en arts médiatiques

**Principe** : façon d'assembler les objets et les éléments.

- **Hybridation** : Croisement, fusion ou métissage d'au moins deux pratiques d'arts médiatiques\*, de formes ou de matières artistiques.
- **Interactivité** : Propriété des médias, programmes et systèmes pour dialoguer avec l'utilisatrice ou l'utilisateur.
- **Point de vue** : Emplacement de la spectatrice ou du spectateur lorsqu'il regarde l'œuvre (p. ex., écran, réalité virtuelle\*) et angle sous lequel est présenté l'objet (p. ex., face, contre-plongée, vol d'oiseau).
- **Rythme** : Façon de créer ou d'assembler des images, mouvements, sons et séquences, et d'effectuer des découpages dans le temps en manipulant la durée ou la représentation.