

# Tableau des éléments et principes en arts médiatiques : ASM4E

Les *\*italiques* indiquent les nouveautés par rapport à ASM30

Élément	Principe	Aspect sous-jacent	Genre	Pratique	Technique	Logiciel / Outil / Matériel
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Matière et énergie (p.ex., énergie en danse, couleur en arts visuels, timbre en musique, personnage en théâtre)</li> <li>• Mouvement (p. ex, corps en danse,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hybridation</li> <li>• Interactivité</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>*Lien dynamique</i></li> <li>• <i>*Éphémère</i></li> <li>• <i>*Animation d'intervention</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Photonique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Photographie</li> <li>• Infographie</li> <li>• Copigraphie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prise de vue</li> <li>• Traitement d'images</li> <li>• <i>* Illustration infographique</i></li> <li>• <i>*Technique infographique</i></li> <li>• <i>* Branchement de périphériques</i></li> <li>• <i>*Mise à jour de logiciels</i></li> <li>• Collage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Appareil photo numérique</li> <li>• <i>*Boutons de réglage</i></li> <li>• Logiciel de traitement d'images</li> <li>• Photocopieuse</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Participatif</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Multimédia</li> <li>• <i>*Installation multimédia</i></li> <li>• Art réseau e <i>*télématique</i></li> <li>• <i>*Installation cinétique</i></li> <li>• Performance</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Présentation</li> <li>• <i>*Téléchargement en aval et en amont</i></li> <li>• Scénographie <i>*(organisation concrète de l'espace)</i></li> <li>• Mise en scène <i>*(relation corps-technologie)</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logiciel de présentation</li> <li>• <i>*Logiciel de construction de site Web</i></li> <li>• <i>*Logiciel de design d'intérieur</i></li> <li>• Costumes et accessoires</li> </ul>

<p>ligne en arts visuels, situation en théâtre)</p> <p>• Espace (p. ex., espace en arts visuels et en danse, lieu en théâtre)</p> <p>• Temps (p.ex., temps en danse et en théâtre, durée en musique)</p>	<p>• Point de vue</p>	<p>• *Webémission</p>	<p>• Cinétique</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animation</li> <li>• Simulation</li> <li>• Environnements virtuels</li> <li>• Art vidéo</li> <li>• Oeuvre vidéographique</li> <li>• *Robosculpture</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animation par ordinateur</li> <li>• Tournage et montage</li> <li>• *Vidéo en boucle</li> <li>• Ingénierie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Logiciel d'animation</li> <li>• Logiciel de modélisation</li> <li>• Caméra vidéo,</li> <li>• Logiciel de montage</li> <li>• *Projections de vidéos</li> </ul>	
			<p>• *Acoustique</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sound art</li> <li>• Environnement sonore</li> <li>• *Bruitage</li> <li>• *Installation acoustique</li> <li>• *Installation électroacoustique</li> <li>• *Musique électronique</li> <li>• Installation acousmatique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Enregistrement</li> <li>• *Technique de son</li> <li>• Montage</li> <li>• *Réglage de paramètres de montage</li> <li>• Composition</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Magnétophone numérique</li> <li>• Logiciel de montage sonore</li> <li>• *Montage des haut-parleur</li> <li>• Console de son</li> <li>• *Synthétiseur</li> <li>• *Logiciel de composition</li> </ul>	
	<p>• Rythme</p>	<p>• Effet d'optique</p>	<p>• Effet sonore</p>	<p>• *Énergétique</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Art lumineux</li> <li>• *Installation laser</li> <li>• *Sculpture de lumière</li> <li>• Magnétisme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connexion de circuits électriques</li> <li>• *Technique d'éclairage</li> <li>• Électromagnétique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• *Lumière noire</li> <li>• *Lumière stroboscopique</li> <li>• *Capteur</li> </ul>
				<p>• Émergent</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bio art</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manipulation génétique</li> </ul>	

## Continuum historique en arts médiatiques selon le répertoire étudié : ASM4E

Genre	Pratique	Technique
<p>• art cinétique</p>	<p><i>Origines cinématographiques</i></p> <p><i>Animation</i></p> <p><i>Art vidéo</i></p>	<p><b>Bande dessinée</b> : Apparue en Suisse au début des années 1830</p> <p><b>Thaumatrope</b> : disque tourné sur ses deux faces</p> <p><b>Folioscope</b> : jouets optiques du XIX<sup>e</sup> siècle</p> <p><b>Phénakistiscope</b> : disque rond en carton qui reconstitue le mouvement</p> <p><b>Praxinoscope</b> d'Émile Reynaud mécanisme optique donnant l'illusion du mouvement.</p> <p><b>Cinématographe</b> des Frères Lumière</p> <p><b>Animation image par image</b> : mouvement créer à partir d'objets immobiles (p.ex., marionnettes, dessins, pâte à modeler figurines, sable, peinture, pixilation)</p> <p><b>Animation numérique</b> : employant un logiciel d'animation (p.ex., Flash)</p> <p><b>Animation 3D</b> : employant un logiciel de modélisation (p.ex., Wings 3D, Maya)</p> <p>Avènement de la <b>télévision</b>, au début des années 1960</p> <p>1959, <b>Wolf Vostell</b> créa <i>La Chambre noire</i> première œuvre à employer l'image électronique en tant que média artistique.</p> <p>1960, <b>Nam June Paik</b> est considéré comme le premier artiste du mouvement d'art vidéo</p> <p>1965, <b>Fred Forest</b> réalise <i>La cabine téléphonique</i> des œuvre vidéo sur Portapack</p> <p><b>Bill Viola</b> représente les États-Unis à la Biennale de Venise 1995 avec <i>The Greeting</i>, installation vidéographique</p>

	<p><b>Environnement (réalités virtuel)</b></p>	<p>1968-70, <i>Ultimate Display</i>, premier <b>casque de visualisation</b> asservi aux mouvements de la tête</p> <p>1984, programme VIVED ou <i>Virtual Visual Environment Display</i> <b>réalité virtuel</b> destiné aux astronautes pour préparer leurs missions spatiales</p> <p>1996-98, <b>Char Davies</b> poursuit une recherche artistique en espace virtuel immersif avec <i>Éphémère</i></p>
<p align="center"><b>Artistes francophones d'ailleurs</b></p>		<p align="center"><b>Autres artistes</b></p>
<p><i>Elle</i>, installation de réalité virtuelle. de Catherine Ikam</p> <p><i>Le cahier de morale de ma mère</i>, installation cinétique de Marion Bordier</p> <p><i>On perd le nord</i>, installation vidéo de Phil Boissonnet</p> <p>Lustrale, vidéo d'art de danse contemporaine d' Izabel Barsive, chorégraphiée d'Anik Bouvrette</p> <p><i>La Trilogie des dragons</i>, spectacle multi médiatique de la compagnie Ex Machina de Robert Lepage</p>		<p><i>Incident at Restigouche</i>, documentaire d'Alanis Obomsawin</p> <p><i>Luminous Wood of Light</i>, installation laser et sculpture de lumière de Keiichi Tanaka</p> <p>Oskar Sala emploie le trauttonium pour produire le bruitage électronique du film <i>The Birds</i> d'Alfred Hitchcock</p> <p><i>The Blinking Eyes of Everything</i>, installation multimédia de Geoffrey Framer</p>
<p align="center"><b>Références incontournables en arts médiatiques</b></p>		
<p><a href="http://132.208.118.245/intro.html">Dictionnaire des arts médiatiques</a> (en ligne) <a href="http://132.208.118.245/intro.html">http://132.208.118.245/intro.html</a></p> <p><i>Esthétique des arts médiatiques – Tome 1</i>, Sous la direction de <a href="#">Louise Poissant</a>, Collection Esthétique, Presses de l'Université du Québec, 1995, 456 pages, GA808, ISBN 2-7605-0808-0 <a href="http://www.puq.ca/fr/collections_liste.asp?noCollection=21">http://www.puq.ca/fr/collections_liste.asp?noCollection=21</a></p> <p><i>Esthétique des arts médiatiques – Tome 2</i>, Sous la direction de <a href="#">Louise Poissant</a>, Collection Esthétique, Presses de l'Université du Québec, 1995, 488 pages, GA838, ISBN 2-7605-0838-2 <a href="http://www.puq.ca/fr/collections_liste.asp?noCollection=21">http://www.puq.ca/fr/collections_liste.asp?noCollection=21</a></p> <p><i>L'Art au XXe siècle</i> : sous la direction de Walther, Ingo F. chez Taschen, comporte des synopsis des fondements historiques de l'installation, la performance, la vidéo, la photographie et des arts interactifs. <a href="http://www.taschen.com/pages/fr/catalogue/art/all/04400/facts.lart_au_xxe_siecle.htm">http://www.taschen.com/pages/fr/catalogue/art/all/04400/facts.lart_au_xxe_siecle.htm</a></p> <p><i>L'Art d'aujourd'hui</i>: Riemschneider, Burkhard / Grosenick, chez Taschen, Pratiques actuels en arts médiatiques <a href="http://www.taschen.com/pages/fr/catalogue/art/all/03206/facts.lart_daujourd'hui.htm">http://www.taschen.com/pages/fr/catalogue/art/all/03206/facts.lart_daujourd'hui.htm</a></p>		

*Ne Art*, Série documentaire de 13 émissions vidéo portant sur les arts médiatiques coproduite avec TV Ontario et TÉLUQ. 1995, <http://gram-arts.org/autres.html#intro>

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