

Directeur(trice): Manon Côté
CPPC - arts et enseignement arts
819 376-5011, poste 3224

Bureau du registraire
1 800 365-0922 ou 819 376-5045
www.uqtr.ca

Crédits: 30

Présentation

En bref

Vidéo d'art, photographie, installation interactive et art Web sont parmi les activités de création que les étudiants pourront approfondir au cours de leur cheminement dans le programme. Grâce à un laboratoire doté d'équipements et de logiciels à la fine pointe de la technologie, ils pourront explorer de nouveaux moyens d'actualiser leur potentiel créatif et développer les compétences nécessaires pour intégrer les nouveaux médias à leur démarche artistique.

Ce certificat s'adresse à des personnes qui ont une connaissance de base des nouveaux médias et qui souhaitent développer une expertise plus approfondie.

Objectifs du programme

Ce programme vise l'acquisition des compétences requises pour intégrer les nouveaux médias à une démarche artistique personnelle. Cette formation se réalise à travers une approche dynamique, à la fois théorique et appliquée, centrée sur la compréhension des processus de création propres aux nouveaux médias.

Ce programme s'adresse à toute personne ayant déjà une pratique artistique qui souhaite développer ses moyens d'expression créatrice par l'exploration des nouveaux médias. Il est aussi particulièrement bien adapté aux enseignants ou autres formateurs dans le domaine des arts qui désirent enrichir leur démarche d'artiste-pédagogue en y intégrant les nouveaux médias.

Admission

Trimestre d'admission et rythme des études

Automne, hiver.

Ce programme est offert à temps complet et à temps partiel.

Conditions d'admission

Études au Québec

Base collégiale

Etre titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) en arts, en design graphique, en nouveaux médias ou l'équivalent.

Base universitaire

Etre titulaire d'un certificat universitaire ou avoir complété une année en arts, en design graphique, en nouveaux médias ou l'équivalent.

Base expérience

Présenter une combinaison de scolarité et d'expérience jugée équivalente à la base d'admission collégiale ou universitaire.

Préalable recommandé

La réussite d'un cours de photographie numérique est recommandée à tous les candidats.

Mise à niveau

Le candidat admissible dont la préparation sera jugée insuffisante se verra proposer des cours de mise à niveau.

Études hors Québec

Base études hors Québec

Etre détenteur d'un diplôme d'études préuniversitaires totalisant 13 années en arts, en design graphique, en nouveaux médias ou l'équivalent;

OU

d'un diplôme d'études préuniversitaires totalisant 12 années et une année d'études universitaires en arts, en design graphique, en nouveaux médias ou l'équivalent (à moins d'ententes conclues avec le Gouvernement du Québec, tous les candidats, ayant 12 ans de scolarité devront compléter une année de mise à niveau);

OU

d'un baccalauréat de l'enseignement secondaire français (général ou technologique) en arts, en design graphique, en nouveaux médias ou l'équivalent.

Structure du programme et liste des cours

À moins d'indication contraire, un cours comporte trois (3) crédits.

Cours obligatoires (24 crédits)

ARG1007	Arts et technologies de l'image numérique I
ARG1009	Arts et technologies de l'image numérique II
ARP1035	Dessin I
ARV1003	Vidéo : langage de base
ARV1005	Atelier de création : dynamique son et image
ARW1004	Initiation à la création sonore
PBX1023	Développement de la pensée créative
PHO1003	Procédés en image photographique

Cours optionnels (6 crédits)

L'étudiant choisit de deux cours parmi les suivants ou toute autre cours en accord avec la direction des programmes (six crédits)

:

ARV1004	Installation vidéo
ARV1007	Art et interdisciplinarité
ARV1008	Recherche en arts, sciences et technologies
ARV1009	Art performance
ARV1010	Fondements théoriques des arts visuels et médiatiques
ARW1005	Projet : création sonore
EAR1030	Didactique du multimédia en arts
HAR1008	Histoire de la photographie, du cinéma, de la télévision et de la vidéographie d'art
PBX1014	Art et recherche
PBX1016	Lecture et analyse de l'oeuvre d'art
PBX1018	Projet synthèse interdisciplinaire
PBX1025	Sémiotique de l'image

Autres renseignements

Règlements pédagogiques particuliers

L'étudiant qui désire terminer son programme en un an doit suivre la grille de cheminement.

Pour cheminer dans ce programme, la personne étudiante doit compléter la formation SIMDUT et sécurité en laboratoire au plus tard au courant de la première semaine de la première session d'études.

A défaut d'avoir complété cette formation, la direction de programme procédera à l'annulation des inscriptions aux cours.

Description des activités

ARG1007 Arts et technologies de l'image numérique I

Introduire les pratiques photographiques dans un environnement numérique. Explorer les logiciels de traitement numérique des images photographiques et autres périphériques en vue de leur application dans des projets de recherche en création. Maîtriser la caméra, les outils et les techniques liées à la capture d'image et à l'impression cela dans le but de développer une approche personnelle et conceptuelle. Compréhension de la différence des considérations ontologiques entre la photographie analogique et la photographie numérique. Mise en pratique de ces notions par l'étude générale des fonctions des logiciels les plus récents.

ARG1009 Arts et technologies de l'image numérique II

Approfondissement des connaissances liées au traitement et à la manipulation des images numériques en vue du développement d'un répertoire expressif personnel dans le contexte de la photographie numérique. Approfondissement des habiletés acquises au niveau I et développement de fonctions supplémentaires. Mise en application de ces connaissances dans le cadre de projets de création individuelle. Amener l'étudiant à comprendre les limites et contraintes liées aux multiples modes de présentation de la photographie. Ce cours met l'accent sur l'expérience et les compétences techniques et créatives ainsi que sur les concepts et les stratégies d'installation. Divers procédés peuvent être utilisés comme l'impression numérique, la projection, le tableau, le diorama et l'installation photographique.

Il est fortement recommandé d'avoir suivi le cours ARG1007 pour suivre le cours ARG1009.

ARP1035 Dessin I

Amener l'étudiant à acquérir un langage plastique basé sur le processus et les outils du dessin en noir et blanc.

Expérimentation de plusieurs approches du dessin. Développement d'une écriture graphique en rapport au rythme, à la tonalité, à l'intervalle et à la durée. Exploration de l'organisation des surfaces et développement du champ pictural par la composition et la structuration de l'espace et des plans. Reconnaissance de l'autonomie d'expression de ce médium et exploration d'une méthode de conceptualisation et de recherche.

ARV1003 Vidéo : langage de base

Initier l'étudiant aux principes fondamentaux de la vidéo et de l'image en mouvement.

Exploration des différentes étapes de la réalisation vidéographique : conception, élaboration, tournage, montage, son, diffusion. Exploration des possibilités visuelles et narratives liées au langage d'une image en mouvement. Exploitation du médium et réalisation de projets de création en relation avec les outils technologiques de création en vidéo. Etude des dimensions historiques, esthétiques et critiques du langage vidéographique.

ARV1004 Installation vidéo

Amener l'étudiant à concevoir des structures complexes interactives ou à écrans multiples.

Élaboration de dispositifs installatifs variables mettant en relation l'image vidéographique, l'objet et l'espace via la réalisation de projets de création. Exploitation des possibilités temporelles pouvant donner forme des narrations complexes, non linéaires, qui procèdent par association, attraction, construction et déconstruction. Réflexion sur les enjeux artistiques et esthétiques soulevés par la spatialisation de l'image vidéo. Acquisition des connaissances liées au contexte historique et esthétique de la pratique contemporaine de l'installation vidéo et des dispositifs écraniques.

ARV1005 Atelier de création : dynamique son et image

Initier l'étudiant au rapport dynamique et pertinent entre l'image et le son.

Exploration des différentes formes visuelles performatives et cinétiques. Recherche sur le rapport entre la plasticité et la musicalité des différentes formes visuelles. Apprentissage des langages liés à l'image et au son comme matières et formes d'expressions dans le contexte des pratiques artistiques contemporaines. Réflexion sur les enjeux artistiques et esthétiques soulevés par les rapports entre l'image et le son. Réalisation de projets de créations intégrant les possibilités spatiales et temporelles de l'image et du son. Familiarisation aux outils de création sonore tels la captation, le montage et le traitement audio numérique.

ARV1007 Art et interdisciplinarité

Amener l'étudiant à réfléchir sur l'interdisciplinarité entre les pratiques traditionnelles et les nouveaux médias.

Etude théorique et pratique concernant la rupture entre traditions et nouvelles pratiques en art. Exploration des différents rapports entre les médiums, les disciplines et la notion de syncrétisme en art. Réalisation d'une oeuvre interdisciplinaire intégrant différents médiums choisis par l'étudiant.

ARV1008 Recherche en arts, sciences et technologies

Amener l'étudiant à développer une réflexion critique et historique sur le rapport entre l'art et la science.

Exposés théoriques et présentations thématiques de conférenciers invités. Réalisation d'un projet personnel dont le but principal est de poser les bases d'une démarche artistique qui harmonise et rend compatible les nouveaux liens entre la recherche scientifique et la conception artistique.

ARV1009 Art performance

Amener l'étudiant à intégrer une diversité de connaissances théoriques et pratique de la performance en arts visuels.

Explorer le corps comme médium et matière d'expression en arts visuels. Développer une compréhension des notions liées à la temporalité et à la présence dans le contexte des pratiques performatives. Explorer les notions de l'espace et du lieu de l'action performative. Aborder les notions de public, de spectateur et de participant en art performance. Acquérir des connaissances théoriques liées au contexte historique et esthétique de l'art performance. Aborder les enjeux de la documentation, de l'archive et du re-enactment, c'est-à-dire de la reprise et de la reconstitution en art performance. Concevoir et réaliser des oeuvres performatives et interdisciplinaires.

ARV1010 Fondements théoriques des arts visuels et médiatiques

Initier les étudiants aux concepts fondamentaux et aux études de la réflexion théorique et sémiotique en lien avec les arts visuels et médiatiques.

Analyse des études réflexives et expérientielles propres aux arts visuels et médiatiques. Etude des rapports entre les savoirs techniques, plastiques, médiatiques, créatifs et réflexifs. Approfondissement des approches critiques et pratiques des langages visuels et des outils de recherche en arts visuels et médiatiques. Réflexions sur les approches traditionnelles et sur les détournements en art directement liés au développement des nouvelles technologies. Développement d'un vocabulaire approprié pour la réflexion et l'analyse de la production contemporaine en arts visuels et médiatiques. Acquisition de connaissances sur les différents discours interprétatifs de l'oeuvre en vue d'une recherche artistique.

ARW1004 Initiation à la création sonore

Initier l'étudiant à la création sonore à partir des notions de matériau, de bruit, d'acoustique, de relation au lieu et de mobilité.

Introduction des notions relatives à la création sonore, à la réalisation de contenu multicanal et au live coding. Mise en perspective historique de l'art sonore en lien avec les pratiques artistiques contemporaines. Initiation au fonctionnement d'un réseau et utilisation des outils technologiques spécifiques à la création sonore collective. Apprentissage de différentes méthodes de travail ainsi que de divers logiciels et langages appropriés permettant la création et la réalisation de contenu sonore pour plusieurs types de média.

ARW1005 Projet : création sonore

Amener l'étudiant à intégrer les concepts tels l'interactivité, l'immersion, l'interdisciplinarité et la spatialisation afin de réaliser un projet en création sonore.

Introduction théorique et historique menant à la compréhension et à l'intégration des différents outils technologiques en lien

avec la création sonore multicanal en fonction d'une intention d'expression artistique personnelle. Approfondissement des concepts artistiques de l'art audio et développement d'un langage lié à l'œuvre d'art sonore. Étude des composantes de l'installation sonore, des environnements immersifs et des outils de conception, de programmation et d'expression propres à la réalisation de contenu spatialisé pour différents médias et espaces immersifs.

EAR1030 Didactique du multimédia en arts

Amener l'étudiant à préparer et à diriger des activités d'apprentissage propres à l'enseignement du multimédia en arts plastiques au secondaire.

Appropriation des moyens et des méthodes d'intervention en multimédia des arts plastiques. Connaissance du programme d'arts plastiques au secondaire. Planification, élaboration et mise à l'essai de situations d'apprentissage et d'évaluation. Expérimentation et réalisation de différents procédés : morphing, animation, photos numériques, compositions vectorielles, spot publicitaire, vidéo, installation, performance. Essais de quelques logiciels de traitement de l'image.

HAR1008 Histoire de la photographie, du cinéma, de la télévision et de la vidéographie d'art

Familiariser l'étudiant avec l'évolution des procédés de ces arts.

Découvrir le rôle et le statut de ces formes d'art dans les pratiques artistiques récentes : performance, installation, art conceptuel, etc.

Etude des grandes époques de l'histoire de la photographie, du cinéma, de la télévision et de la vidéographie d'art au Québec en rapport avec les grands courants européens et américains.

PBX1014 Art et recherche

Initier au processus de réalisation d'un projet artistique, de la conception à la diffusion de l'œuvre.

Développement d'une méthodologie de la recherche. Étude des liens entre la recherche scientifique et la recherche artistique. Approche psychologique des problèmes de l'artiste. Mise en situation de la réalisation de projets : documentation, croquis, maquette et choix des matériaux. Aspect psychosociologique de la recherche. Symbolisme du contexte. Contraintes imposées à l'artiste par la réalité. Dynamique des médias. Relations humaines. Image de l'artiste dans la société.

PBX1016 Lecture et analyse de l'œuvre d'art

Initier l'étudiant à la lecture, à l'analyse et à l'appréciation des œuvres d'art.

Exploration de l'activité intellectuelle intense reliée à l'objet d'art. Analyse des éléments formels de l'œuvre à travers les grandes formes d'art (architecture, sculpture, peinture, estampe, photographie, vidéographie, nouvelles technologies, performances, installations, etc.). Étude des œuvres d'art, développement du vocabulaire, connaissance des différents discours interprétatifs de l'œuvre d'art (par exemple, Wölfflin, Panofsky, Klein, Gombrich, Francastel, Lévi-Strauss, Berger, Schapiro, Foucault, Barthes, Lacan, Didi-Huberman, Krauss, etc.). Initiation aux technologies de l'information et de la communication comme outils de recherche en histoire et en théorie de l'art (autoroute de l'information, banques de données, index de périodiques, etc.).

PBX1018 Projet synthèse interdisciplinaire

Amener l'étudiant à participer intensément à la réalisation d'une ou de plusieurs œuvres artistiques collectives et novatrices par la réappropriation interdisciplinaire d'éléments relevant de l'art dramatique, des arts plastiques et de la musique.

Production d'un spectacle initié, conçu et réalisé conjointement par le professeur tuteur et par les étudiants. Participation de l'étudiant à toutes les étapes de la réalisation, de la conception à la diffusion de l'œuvre (les recherches en bibliothèque, le choix du texte ou du canevas, la mise en scène, l'interprétation, les répétitions, la scénographie, la musique, le programme, l'affiche, le travail d'animation, la publicité, les représentations, etc.).

PBX1023 Développement de la pensée créative

La créativité est un élément déterminant de l'être évolué parce qu'elle aide le développement de l'esprit créateur en élargissant la base de réflexion à des domaines connexes de la discipline d'appartenance. Ce cours vise à expérimenter et à étudier la créativité dans tous ses contextes et ses manifestations disciplinaires.

La réalisation des projets proposés à l'intérieur de ce cours implique la lecture de textes, la recherche, l'expérimentation et la réalisation des travaux coopératifs.

PBX1025 Sémiotique de l'image

Amener l'étudiant à comprendre le processus de la signification et de la construction du sens du point de vue artistique et sémiotique.

Situer la contribution des sciences des langages naturels et visuels à la compréhension de l'image, peu importe son support. Théories du signe et du sens. Dualité (Saussure) et triadicité (Peirce) du signe. La sémiosis comme lieu de construction du sens de l'image. L'analyse du discours et la rhétorique de l'image. Grammaire du langage visuel. Les divers modes de la représentation et les enjeux plastiques qui leur sont associés.

PHO1003 Procédés en image photographique

Amener l'étudiant à développer ses qualités créatives face à l'image de reproduction de nature photographique.

Introduction théorique et historique menant à la compréhension de l'apport de la photographie en art contemporain. Expérimentation de quelques techniques en photographie (avec ou sans négatif), en procédés photographiques non-argentés ou dans leurs domaines connexes (copigraphie, fax-art, projections d'images), en fonction d'une intention d'expression artistique personnelle.