
Baccalauréat en arts visuels (arts plastiques)

7
2
1
1

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

Grade: Bachelier ès arts (B.A.)

Crédits: 90

Présentation

En bref

Le pavillon qui abrite nos programmes est une véritable école des Beaux-Arts, aux dimensions humaines, où l'étudiant peut établir des rapports chaleureux avec les enseignants et le personnel, ainsi qu'avec ses pairs. On y trouve une variété d'ateliers (menuiserie, métallurgie, verre soufflé, sculpture, etc.), de même qu'un tout nouveau laboratoire doté d'équipements et de logiciels à la fine pointe de la technologie numérique et médiatique.

L'étudiant chemine à travers quatre volets de formation : les cours en atelier ou en laboratoire, qui permettent l'acquisition de compétences dans diverses disciplines et techniques artistiques et médiatiques; les cours d'esthétique et d'histoire de l'art qui ouvrent une fenêtre sur l'évolution des arts et qui permettent l'acquisition de méthodes et d'outils d'analyse de l'oeuvre d'art; les cours d'intégration et de synthèse qui amènent l'étudiant à positionner son travail dans un contexte critique, où la théorie et la pratique sont intimement liées, et enfin, le projet de fin d'études, qui demeure la grande particularité de ce programme.

Après avoir acquis des connaissances et développé des compétences dans différentes disciplines des arts plastiques, l'étudiant est invité, durant le dernier trimestre, à explorer à fond son langage visuel en réalisant un projet qui sera présenté à ses professeurs et au public à la fin de l'année. Cette démarche est menée avec l'appui d'un tuteur, choisi parmi les enseignants, qui aidera l'étudiant à concrétiser les objectifs de cette confrontation et à explorer les perspectives offertes dans les domaines de la diffusion et de la valorisation de l'art. Ce projet constitue un excellent exercice pour l'étudiant qui souhaite s'intégrer au milieu des arts visuels ou pour celui qui désire poursuivre des études de cycles supérieurs.

Objectifs du programme

Ce programme vise l'acquisition d'une formation de type professionnel dans le champ des arts visuels. Cette formation se réalise à travers une approche multidisciplinaire, à la fois théorique et appliquée, centrée sur la compréhension des processus de création propres aux arts visuels.

Les étudiants formés dans ce programme développeront les compétences, l'autonomie et la discipline nécessaires pour mener une démarche personnelle en arts plastiques.

Le développement de leur capacité d'analyse et de leur esprit critique et l'épanouissement de leur potentiel créatif les prépareront aussi à oeuvrer au sein de divers organismes de recherche, de création et de diffusion en arts visuels. Enfin, les étudiants du baccalauréat en arts visuels seront préparés pour aborder des études de cycles supérieurs dans le domaine des arts.

Atouts UQTR

Tout au long du baccalauréat, les étudiants sont mis en contact avec la notion de diffusion de l'art. Un programme de conférenciers invités et d'artistes en résidence leur permet d'échanger avec des praticiens de différentes disciplines artistiques et de découvrir les enjeux et les obstacles qui jalonnent une carrière d'artiste. Des rapports continus avec les centres d'artistes tels que Presse Papier et Silex les amènent à s'intégrer, dès le début de leur formation, au milieu artistique environnant.

De nombreuses manifestations artistiques ont également lieu chaque année sur le campus, notamment à la Galerie d'art r3, et les étudiants ont l'occasion d'y exposer leurs œuvres. De plus, des voyages (Montréal, Boston, New York) ouvrent les esprits sur différentes démarches et disciplines artistiques.

Grâce à ces activités collectives, le département constitue un lieu d'échanges et d'intégration pour les étudiants en arts. Ces derniers sont assurés de trouver à l'Université un cadre de vie qui facilite leur intégration dans le réseau d'art contemporain, favorisant ainsi leur entrée dans la vie professionnelle.

Des ateliers uniques

Le programme propose des ateliers de verre et de sculpture (taille directe) que l'on ne trouve pas dans les autres universités québécoises. Au cours de la journée de visite, les experts qui ont évalué le programme en 2011 ont constaté que « pénétrer dans l'atelier de verre soufflé » s'est révélé une « expérience unique qui fait ressentir l'attachement des étudiants et une sorte de dimension rituelle dans l'utilisation des équipements ».

En effet, la perception des étudiants envers les ateliers de verre et de sculpture est très positive et ils se disent privilégiés de pouvoir suivre de tels cours.

La qualité des ressources humaines

Les résultats des dernières enquêtes menées lors de l'évaluation du programme montrent des indices élevés de satisfaction envers le corps enseignant. Les étudiants et les diplômés apprécient particulièrement leur expertise disciplinaire, leur disponibilité, leur côté humain et leur motivation.

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 DEC

Etre titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) en arts plastiques (510.A0) ou l'équivalent;

OU

Etre titulaire d'un autre diplôme d'études collégiales (DEC) ou l'équivalent et avoir réussi des cours collégiaux dans les domaines suivants :

- un cours de dessin
- un cours de pratique picturale
- un cours de pratique sculpturale
- un cours d'histoire de l'art

Le candidat doit accompagner sa demande d'un portfolio numérique ou traditionnel de travaux personnels en arts conforme aux normes fixées par la direction du programme. Le portfolio doit comprendre 10 photos ou images numériques.

Base universitaire

Etre titulaire d'un certificat universitaire en arts.

OU

Être inscrit dans un programme universitaire et posséder des connaissances équivalentes aux contenus des cours suivants :

- un cours de dessin
- un cours de pratique picturale
- un cours de pratique sculpturale
- un cours d'histoire de l'art

Le candidat doit accompagner sa demande d'un portfolio numérique ou traditionnel de travaux personnels en arts conforme aux normes fixées par la direction du programme. Le portfolio doit comprendre 10 photos ou images numériques.

Base expérience

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

Posséder une expérience et des connaissances jugées pertinentes. Toute forme d'expérience peut être considérée pertinente dans la mesure où elle permet de développer les capacités du candidat à suivre des études universitaires dans le domaine des arts.

Le candidat qui n'a pas une préparation jugée suffisante peut se voir proposer des cours et des activités de mise à niveau en sus des cours de son programme.

Tous les étudiants doivent se conformer aux conditions relatives à la maîtrise du français.

Études hors Québec

Base études hors Québec

Etre détenteur d'un diplôme d'études préuniversitaires totalisant 13 années;

OU

d'un diplôme d'études préuniversitaires totalisant 12 années et une année d'études universitaires (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);

ET

Avoir réussi des cours dans les domaines suivants :

- un cours de dessin
- un cours de pratique picturale
- un cours de pratique sculpturale
- un cours d'histoire de l'art

Conditions supplémentaires hors Québec

Pour mener à bien vos études, une bonne maîtrise de la langue française est nécessaire. Pour connaître le test de français à l'admission qui s'applique à votre situation, veuillez consulter le lien suivant : Tests de français.

Structure du programme et liste des cours

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

Cours obligatoires (57 crédits)

ARG1007	Arts et technologies de l'image numérique I
ARP1001	Modelage
ARP1035	Dessin I
ARP1036	Dessin II (ARP1035)
ARP1046	Pratiques picturales (ARP1035)
ARV1009	Art performance
ARV1010	Fondements théoriques des arts visuels et médiatiques
HAR1006	Histoire de l'art de 1950 à nos jours
HAR1007	Histoire de l'art au Québec
PBX1014	Art et recherche
PBX1016	Lecture et analyse de l'oeuvre d'art
PBX1023	Développement de la pensée créative
PBX1024	Recherche et vie professionnelle en arts
PBX1025	Sémiotique de l'image
PBX1026	Atelier de création
PBX1027	Projet de fin d'études (9 crédits)
PHO1003	Procédés en image photographique

Cours optionnels (27 à 33 crédits)

L'étudiant choisit de huit à dix cours parmi les cours suivants ou tout autre cours en accord avec la direction des programmes

(vingt-quatre à trente crédits) :

ARD1011	Scénographie
ARG1002	Sériegraphie I (ARP1035)
ARG1003	Sériegraphie II (ARG1002)
ARG1005	Gravure I (ARP1035)
ARG1006	Gravure II (ARG1005)
ARP1014	Peinture I (ARP1046)
ARP1015	Peinture II (ARP1014)
ARP1016	Sculpture I (ARP1001)
ARP1017	Sculpture II (ARP1016)
DAP1001	Verre soufflé I
DAP1002	Verre soufflé II (DAP1001)
PBX1018	Projet synthèse interdisciplinaire
PHI1147	Esthétique et art

L'étudiant choisit un cours parmi les suivants (trois crédits) :

HAR1004	Histoire de l'art des origines à 1850
HAR1005	Histoire de l'art de 1850 à 1950
HAR1008	Histoire de la photographie, du cinéma, de la télévision et de la vidéographie d'art
HAR1010	Histoire de l'art et histoire naturelle
HAR1011	L'artiste et son milieu
HAR1012	Circuits artistiques et culturels

Dépendamment des cours choisis en arts plastiques, l'étudiant pourrait prendre jusqu'à six crédits en arts médiatiques et autres

parmi les cours suivants (zéro à six crédits) :

ARG1009	Arts et technologies de l'image numérique II
ARV1003	Vidéo : langage de base
ARV1005	Atelier de création : dynamique son et image
ARV1006	Atelier spécialisé en estampe numérique
ARW1001	Initiation à la création en réseau

Cours complémentaires (0 à 6 crédits)

Selon les cours sélectionnés en arts plastiques et en arts médiatiques, l'étudiant pourrait choisir jusqu'à six crédits parmi les cours suivants ou tout autre cours avec l'accord de la direction des programmes.

Autres renseignements

Règlements pédagogiques particuliers

Pour s'inscrire au cours PBX1027 Projet de fin d'études, l'étudiant doit avoir réussi au moins soixante crédits de son programme.

Les cours ARP1041 Langage plastique bidimensionnel et ARP1042 Langage plastique tridimensionnel ne peuvent faire l'objet d'une reconnaissance des acquis dans ce programme ni être considérés à titre de cours complémentaires.

L'étudiant doit obligatoirement participer à une activité destinée à présenter les objectifs, le contenu et l'agencement des cours du programme, à l'occasion d'une séance d'accueil des nouveaux inscrits.

Description des activités

ARD1011 Scénographie

Initier l'étudiant à l'aspect visuel du spectacle théâtral.

Exposés théoriques, accompagnés de documentation visuelle, portant sur l'histoire de la scénographie occidentale depuis la Renaissance italienne jusqu'à l'utilisation de l'image numérique. L'espace théâtral et ses rapports avec le texte, le lieu, l'acteur et les autres éléments scéniques. Les différents éléments reliés à la scénographie : la scène (analyse des grands modèles), le décor, l'accessoire, le costume, le masque, le maquillage, l'éclairage, le son et l'affiche. Les étapes de la réalisation d'un projet scénographique. Ateliers pratiques portant sur des éléments inhérents à la scénographie.

ARG1002 Sérigraphie I (ARP1035)

Initier l'étudiant à l'impression du multiple au moyen du procédé sérigraphique.

Etude des matériaux (soies, encres, émulsions). Expérimentation des différents procédés de clichage : procédure de clichage au bouche-pores, clichage sur acétate, méthode en positif et en négatif, clichage direct avec émulsion. Techniques d'impression. Histoire de la sérigraphie et de son essor via l'estampe et l'art actuel.

ARG1003 Sérigraphie II (ARG1002)

Amener l'étudiant à développer une démarche artistique par l'approfondissement des techniques de la sérigraphie.

Initier l'étudiant à l'étude des procédés de clichage photographique en impression sérigraphique. Expérimentation de la sérigraphie couleur par la quadrichromie, approche de l'image numérique. Orientation vers le diptyque, la séquence et création d'un corpus d'œuvres. Impression sur divers supports. Positionnement de la sérigraphie dans le contexte de l'art actuel.

ARG1005 Gravure I (ARP1035)

Initier l'étudiant aux techniques de l'estampe.

Étude des principes de base de la gravure en relief par addition et par soustraction : taille du bois, taille du lino, etc. Étude des principes de base de la gravure en creux : la collagraphie, la pointe sèche, l'eau-forte, etc. Expérimentation des procédés d'encre, de repérage et d'impression en relief et en creux. Historique de la gravure sur bois et sur cuivre des origines à nos jours.

ARG1006 Gravure II (ARG1005)

Amener l'étudiant à développer une démarche artistique par l'approfondissement des techniques de la gravure.

Expérimentation du procédé de l'aquatinte. La gravure sur cuivre en couleur. Les empreintes dans le vernis mou. La photogravure et la gravure sur photopolymère. L'encre en creux et en surface : les caches. Étude de la gravure contemporaine et sensibilisation au livre d'artiste. Orientation vers le diptyque, la séquence et création d'un corpus d'œuvres.

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.

ARP1001 Modelage

Amener l'étudiant à aborder le modelage en tant que médium d'observation et d'expression.

Etude des divers aspects du volume, de la forme, des textures, du rythme et de l'espace, basée sur l'exploration d'un langage tridimensionnel additif. Informations sur les diverses pâtes à modeler et à cuire et sur l'utilisation des supports. Expérimentation des techniques de base du moulage.

ARP1014 Peinture I (ARP1046)

Amener l'étudiant à découvrir et à intégrer les notions théoriques et pratiques de la peinture à sa propre conception de l'art.

Exploration des éléments constitutifs de la peinture par l'ensemble des études sur la frontalité, le rôle des matériaux, des supports et des outils. Étude approfondie de la problématique de la couleur par l'exploration de l'expression, de la composition et de la conceptualisation de l'oeuvre picturale. Analyse des questions théoriques fondamentales touchant le sens et le rôle de la peinture dans la production artistique contemporaine.

ARP1015 Peinture II (ARP1014)

Amener l'étudiant à exploiter et à approfondir les possibilités expressives, conceptuelles et installatives de la peinture par la production d'un corpus d'oeuvres picturales et la réflexion sur son sens.

Recherche personnelle et développement d'une démarche artistique originale en peinture. Réflexion sur sa démarche et celles d'autres créateurs. Approfondissement des diverses réflexions théoriques qui concernent la peinture contemporaine et développement du sens critique et analytique de l'oeuvre picturale.

ARP1016 Sculpture I (ARP1001)

Développer chez l'étudiant une approche intuitive et rationnelle de la structuration de l'espace sculptural.

Etude des divers principes d'organisation de l'espace. Connaissance des ateliers de production tridimensionnelle. Réalisation de projets liés à des procédés, des matériaux ou des techniques.

ARP1017 Sculpture II (ARP1016)

Amener l'étudiant à développer une démarche personnelle en sculpture.

Réalisation de travaux utilisant divers matériaux et techniques appropriés. Présentation d'un ensemble de réalisations cohérentes et significatives.

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.

ARP1036 Dessin II (ARP1035)

Amener l'étudiant à prendre conscience des différents modes de représentation en dessin en privilégiant l'éclatement des méthodes et des attitudes traditionnelles liées à la représentation.

Approfondissement des notions plastiques de valeurs, de lumière et de la matière en dessin. Etude du support, de l'échelle et de la mise en situation de l'image. Acquisition d'un vocabulaire critique élaboré sur le processus, l'intention et l'historique du dessin. Elargissement du sujet et engagement de l'imaginaire individuel et social par l'expérimentation de la médiatisation et de la manipulation de l'image.

ARP1046 Pratiques picturales (ARP1035)

Initier l'étudiant à maîtriser les aspects techniques du médium pictural et à démontrer une connaissance de ses particularités.

Apprentissage des matériaux, des gestes et des techniques dans la création de l'oeuvre picturale ainsi que le rôle des éléments constitutifs de la peinture. Initiation à diverses problématiques qui posent la frontalité et l'étude de la différence de la peinture par rapport aux autres images (photographie, vidéo, estampe, etc.). Initiation à la réflexion informée sur la problématique de la picturalité. Informations et application des techniques de la sécurité au travail dans l'atelier de peinture.

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.

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.

ARV1006 Atelier spécialisé en estampe numérique

Amener l'étudiant à approfondir un sujet ou une problématique basée sur la notion de « disciplinarité » dans les domaines de l'image.

Étude des limites et des possibilités du dépassement d'un médium en travaillant à un projet de création personnel avec un médium privilégié (photo, vidéo, et estampe numérique). Exploration des notions de continuité et de rupture entre les procédés dits « classiques » et les nouvelles possibilités technologiques dans le but d'acquérir une vision complète et approfondie du médium choisi.

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.

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. Étude 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.

ARW1001 Initiation à la création en réseau

Initier l'étudiant aux notions d'hypermédia, de réseau, de mobilité et aux systèmes de communication à distance.

Appropriation des bases des langages de programmation propres au web. Introduction des notions relatives à l'interactivité et au multimédia. Mise en perspective historique de l'art web en lien avec les pratiques artistiques connexes comme l'art contextuel, l'art en réseau et l'art relationnel. Initiation au fonctionnement d'un réseau et utilisation des protocoles FTP. Apprentissage des logiciels et langages appropriés. Réalisation de travaux pratiques sur le web.

DAP1001 Verre soufflé I

Initier l'étudiant à différentes techniques du travail du verre, telles que : taille, collage, polissage et soufflage libre.

A l'intérieur d'un encadrement, à la fois théorique et pratique, étude formelle, esthétique et sémantique du verre, orientée de façon à promouvoir la production d'oeuvres sculpturales.

DAP1002 Verre soufflé II (DAP1001)

Amener l'étudiant à approfondir ses connaissances du verre par l'étude des qualités intrinsèques de ce matériau.

Apprentissage de techniques, telles que : soufflage, thermocollage, thermoformage, coulage en sable, et pâte de verre. Exploitation du verre, dégagé de ses fonctions de paroi et de contenant, dans l'élaboration d'oeuvres plastiques tridimensionnelles.

HAR1004 Histoire de l'art des origines à 1850

Initier l'étudiant à la lecture, à la compréhension et à l'appréciation des oeuvres d'art, des origines à 1850.

Développement du sens de l'observation et exploitation des outils essentiels à une lecture critique de la spécificité de chacune des grandes époques de l'art avant 1850. Etude des principales formes d'expression artistique dans le monde occidental, depuis la préhistoire jusqu'au milieu du 19e siècle.

HAR1005 Histoire de l'art de 1850 à 1950

Amener l'étudiant à découvrir l'art de 1850 à 1950.

Étude de l'explosion des normes traditionnelles de l'art de cette époque. Approche théorique des mouvements artistiques majeurs.

HAR1006 Histoire de l'art de 1950 à nos jours

Amener l'étudiant à découvrir l'art de 1950 à nos jours.

Etude de l'explosion des normes traditionnelles de l'art de 1950 à nos jours. Théorie sur la création artistique des années 1950 à nos jours. Exploration des mouvements qui ont marqué la deuxième partie du 20e siècle jusqu'à notre époque : l'abstraction lyrique et géométrique, l'expressionnisme abstrait, le Pop art, l'art minimal, l'art conceptuel, la figuration libre, la trans-avant-garde, la performance, l'installation, l'art vidéo, l'art du détournement, l'art numérique, l'art en ligne, le bio-art, le street art et d'autres formes d'art actuel.

HAR1007 Histoire de l'art au Québec

Amener l'étudiant à se familiariser avec l'art pratiqué au Québec et au Canada.

Étude de la spécificité de notre patrimoine artistique à travers l'estampe, la peinture, la sculpture et l'architecture du passé et du présent. Découverte des richesses artistiques des collections publiques et privées.

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.

Étude 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.

HAR1010 Histoire de l'art et histoire naturelle

Aborder l'histoire des sciences à travers l'histoire des arts.

Ce cours familiarise l'étudiant avec le grand livre richement illustré de l'histoire naturelle jusqu'à l'idée de nature dans l'art contemporain. Il explore la question des liens entre l'art et la science dans l'histoire illustrée des connaissances du monde.

HAR1011 L'artiste et son milieu

Ce cours propose une exploration des rapports de l'artiste à son milieu. Il offre un survol historique du rôle de l'artiste dans la société québécoise et convoque l'étudiant à une prise de contact avec les dynamiques à l'œuvre entre les artistes et leur milieu.

HAR1012 Circuits artistiques et culturels

Initier l'étudiant à la réalité du milieu des arts pour mieux comprendre l'apport de cette dimension au développement de la vie culturelle.

Ce cours propose des itinéraires à la découverte d'artistes, d'œuvres, de lieux de création et de diffusion (ateliers d'artistes, musées, galeries d'art, centres d'artistes, espaces et édifices publics gardant des œuvres d'intégration à l'architecture).

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.

PBX1024 Recherche et vie professionnelle en arts

Amener l'étudiant à acquérir les connaissances nécessaires à son insertion dans le milieu de l'art.

Définition du statut d'artiste professionnel. Informations sur les lieux de diffusion en arts visuels. Les fonctions des différents intervenants du monde de l'art : commissaires, historiens, critiques, collectionneurs. La santé et la sécurité dans l'atelier. Le droit d'auteurs. Le programme d'intégration des arts à l'architecture. Les systèmes de subvention. Le sens de l'entreprise artistique.

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.

PBX1026 Atelier de création

Amener l'étudiant à explorer une problématique spécifique en art contemporain, initiée par un enseignant ou un artiste invité.

Etude d'une forme particulière, d'un genre, d'un mouvement artistique faisant l'objet d'un questionnement nouveau. Apprentissage de savoirs artistiques nécessitant des lieux d'intervention particuliers. Mise en relation de plusieurs médiums d'expression. Intégration de cette réflexion dans un projet de création.

PBX1027 Projet de fin d'études (9 crédits)

Amener l'étudiant à développer un langage artistique personnel dans un projet d'envergure qui sera exposé dans un espace professionnel.

Choix d'un mode d'expression en arts visuels ou en arts médiatiques et élaboration, avec un tuteur, des étapes de production. Introduction à la notion de recherche création. Conceptualisation d'une démarche de création et analyse des rapports théorie/pratique. Réalisation d'un corpus d'œuvres susceptibles de démontrer une compréhension du langage plastique et un contrôle des techniques utilisées et s'inscrivant dans la pensée de l'art actuel.

PHI1147 Esthétique et art

Ce cours d'introduction générale à l'esthétique s'adresse en premier lieu aux étudiants en art, mais intéressera également les étudiants en philosophie et en littérature. Il est spécialement conçu pour introduire aux concepts fondamentaux et aux différentes problématiques de la réflexion esthétique à partir d'une approche pédagogique privilégiant le recours aux domaines des arts et aux œuvres artistiques. Il propose d'analyser ce qui distingue le domaine de l'expérience esthétique de celui de la production artistique, tout en réfléchissant sur la place et le rôle de l'expérience esthétique dans les pratiques artistiques elles-mêmes. À titre d'exemple, voici quelques questions pouvant être traitées dans le cours. Quelles sont les facultés humaines en cause dans le jugement esthétique et dans la création artistique? Quel est le rôle de l'imagination en art et en esthétique par rapport à l'utilisation que nous en faisons en science ou dans la vie de tous les jours? Pourquoi le sentiment de beauté nous donne-t-il tantôt le désir de vouloir le communiquer aux autres tantôt l'envie irrésistible de créer une œuvre d'art? Que voulons-nous dire lorsque nous affirmons d'une chose qu'elle est sublime, tragique, mélancolique, romantique, grotesque, kitsch, etc? Sur quels

critères repose l'articulation de nos différents jugements de goût et à partir de quels types de condition, d'intuition ou de règle s'effectue la production des oeuvres de l'art?

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.