
Baccalauréat en arts visuels (nouveaux médias)

7
2
1
2

Responsable: Manon Côté

Bureau du registraire

Comité de programme de premier cycle - Arts plastiques

1 800 365-0922 ou 819 376-5045

819 376-5011, poste 3224

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

À l'UQTR, nous avons un laboratoire informatique doté de vingt ordinateurs Mac équipés de logiciels à la fine pointe de la technologie.

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

Etre 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.

Le candidat doit accompagner sa demande d'un portfolio numérique ou traditionnel comprenant 10 photos ou images numériques.

Tous les étudiants doivent se conformer au Règlement relatif à la maîtrise du français dans les programmes d'études.

Etudes 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

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.

Conditions supplémentaires hors Québec

Pour mener à bien vos études, une bonne maîtrise de la langue française est nécessaire. Ainsi, vous devez nous faire parvenir la copie originale de votre test de français reconnu par l'UQTR (TFI, TEF, TCF, DELF, DALF) ou vous inscrire à la passation du TFI de l'UQTR à l'adresse www.uqtr.ca/inscription_tfr Pour obtenir de l'information sur les tests de français reconnus et les seuils de réussite, veuillez consulter le lien suivant : <https://oraprdnt.uqtr.quebec.ca/vrsg/Reglementation/107.pdf>

Structure du programme et liste des cours

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

Cours obligatoires (78 crédits)

| | |
|---------|--|
| ARG1007 | Arts et technologies de l'image numérique I |
| ARG1009 | Arts et technologies de l'image numérique II |
| ARP1001 | Modelage |
| ARP1035 | Dessin I |
| ARP1046 | Pratiques picturales (ARP1035) |
| ARV1003 | Vidéo : langage de base |
| ARV1004 | Installation vidéo |
| ARV1005 | Atelier de création : dynamique son et image |
| ARV1006 | Atelier spécialisé en estampe numérique |
| ARV1007 | Art et interdisciplinarité |
| ARV1009 | Art performance |
| ARV1010 | Fondements théoriques des arts visuels et médiatiques |
| ARW1001 | Initiation à la création en réseau |
| ARW1002 | Projet : création en réseau |
| ARW1003 | Scénarisation et multimédia |
| HAR1008 | Histoire de la photographie, du cinéma, de la télévision et de la vidéographie d'art |
| 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 |
| PBX1014 | Art et recherche |

Cours optionnels (6 à 12 crédits)

L'étudiant choisit deux cours parmi les suivants (six crédits) :

| | |
|---------|-------------------------|
| ARG1002 | Sérigraphie I (ARP1035) |
| ARG1005 | Gravure I (ARP1035) |
| ARP1014 | Peinture I (ARP1046) |
| ARP1016 | Sculpture I (ARP1001) |
| DAP1001 | Verre soufflé I |

L'étudiant peut choisir jusqu'à deux cours parmi les cours optionnels connexes suivants (zéro à six crédits) :

| | |
|---------|------------------------------------|
| ARG1003 | Sérigraphie II (ARG1002) |
| ARG1006 | Gravure II (ARG1005) |
| ARP1015 | Peinture II (ARP1014) |
| ARP1017 | Sculpture II (ARP1016) |
| ARP1036 | Dessin II (ARP1035) |
| DAP1002 | Verre soufflé II (DAP1001) |
| PBX1018 | Projet synthèse interdisciplinaire |
| PHI1147 | Esthétique et art |

Cours complémentaires (0 à 6 crédits)

Dépendamment des cours choisis dans la liste des cours optionnels (ceux se trouvant dans la banque de 0 à 6 crédits), l'étudiant pourrait prendre jusqu'à deux cours parmi les cours complémentaires parmi les suivants (ou tout autre cours au choix de l'étudiant). Note : Le cours PIC1002 peut être suivi en tout temps pendant le cheminement.

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

ARG1002 Sérigraphie I (ARP1035)

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

Étude 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'encrage, 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'encrage 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 pictorialité. 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. Étude 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.

Elaboration 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.

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.

ARV1007 Art et interdisciplinarité

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

Étude 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.

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. 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.

ARW1002 Projet : création en réseau

Amener l'étudiant à intégrer les concepts liés au web tels la mobilité, l'interactivité et la communication en réseau.

Introduction théorique et historique menant à la compréhension et à l'intégration des différents outils technologiques du web en fonction d'une intention d'expression artistique personnelle. Approfondissement des concepts artistiques du web et développement d'un langage lié à l'oeuvre d'art en réseau. Étude des composantes d'une dimension multimédia et des outils de conception, de programmation et d'expression propres au web. Approfondissement des langages de programmation tels que HTML, CSS, Java Script, CGI, ASP et PHP et des logiciels Dreamweaver et Flash.

ARW1003 Scénarisation et multimédia

Amener l'étudiant à développer des habiletés de scénarisation en lien avec les différentes formes du multimédia pouvant être appliquées à la performance, au cinéma, à la vidéo, au théâtre, à l'art web, à l'installation, au jeu vidéo et aux supports numériques interactifs.

Approche historique et analytique des propriétés spécifiques à la scénarisation en fonction des médiums utilisés. Recherches sur la conception d'un projet et sur la forme appropriée de diffusion de l'oeuvre médiatique et développement d'une méthodologie de recherche.

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.

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'oeuvre.

Développement d'une méthodologie de la recherche. Etude 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'oeuvre d'art

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

Exploration de l'activité intellectuelle intense reliée à l'objet d'art. Analyse des éléments formels de l'oeuvre à travers les grandes formes d'art (architecture, sculpture, peinture, estampe, photographie, vidéographie, nouvelles technologies, performances, installations, etc.). Étude des oeuvres d'art, développement du vocabulaire, connaissance des différents discours interprétatifs de l'oeuvre 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 oeuvres 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'oeuvre (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 sémiotique 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.

Étude 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 œuvres 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.