

**Structure du programme et liste des cours****Certificat en arts et nouveaux médias****(Cheminement: 1)**

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

**Cours obligatoires (24 crédits)**

L'étudiant doit suivre les huit cours suivants (vingt-quatre crédits) :

**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. Étude 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 de 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.

### **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.

### **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.

### **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.

### **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**

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.

#### **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. 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.

### **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'oeuvre 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'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.).

### **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 triadité (Peirce) du signe. La sémosis 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.