Baccalauréat en arts visuels (nouveaux médias)

7212

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

Structure du programme et liste des cours

Bacc. an arts visuels (nouveaux médias)

(Cheminement: 1)

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

Cours obligatoires (78 crédits)

L'étudiant doit suivre les cours suivants (soixante-dix-huit 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.

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.

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.

ARP1046 - Pratiques picturales

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. 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.

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 conteste 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.

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.

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.

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.

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.

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.).

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'oeuvres susceptibles de démontrer une compréhension du langage plastique et un contrôle des techniques utilisées et s'inscrivant dans la pensée de l'art actuel.

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 à 12 crédits)

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

ARG1002 - Sérigraphie I

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.

ARG1005 - Gravure I

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.

ARP1014 - Peinture I

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.

ARP1016 - Sculpture I

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

Étude 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. Introduction aux outils technologiques liés à la sculpture.

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.

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

ARG1003 - Sérigraphie II

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.

ARG1006 - Gravure II

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'oeuvres.

ARP1015 - Peinture II

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'œuvre picturale.

ARP1017 - Sculpture II

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

Réalisation de travaux utilisant divers matériaux et techniques appropriés. Utilisation des outils technologiques liés à la sculpture. Présentation d'un ensemble de réalisations cohérentes et significatives.

ARP1036 - Dessin II

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.

DAP1002 - Verre soufflé II

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.

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.).

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 oeuvres 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 oeuvre 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?

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.