

Majeure en arts visuels - 6743

RESPONSABLE :

Gatineau

Madeleine Stratford

Responsable de programme d'études de premier cycle

Téléphone : 819 773-1830 poste 1830
Sans frais : 1 800 567-1283 poste 1830
Courriel : emi@uqo.ca

SCOLARITÉ :

60 crédits, Premier cycle

GRADE :

Bachelier ès arts

OBJECTIFS :

La majeure en arts visuels vise à former des artistes professionnels et des acteurs dans ce domaine, maîtrisant les multiples aspects de la recherche-crédation, de la production et de la diffusion. Elle permet donc aux étudiants d'approfondir, selon le niveau de formation, tous les aspects de la création artistique, de la première idée à l'exposition d'un corpus d'oeuvres.

Le programme souhaite développer chez les étudiants une réflexion sur le médium ainsi qu'un esprit critique sur la création contemporaine tout en explorant ses différents axes de développements : le dessin, la peinture, la sculpture, le métissage de l'image matérielle et numérique, l'image en mouvement, la création et la diffusion multimédia. Il favorise l'affirmation d'un engagement créatif dans la société et donne la possibilité à l'étudiant d'intervenir dans l'espace public. Le programme implique également le développement d'une écriture personnelle et originale, induite par la connaissance des grands courants de l'art actuel. L'accent est ainsi mis sur le développement d'une démarche artistique personnelle. L'aspect multidisciplinaire du programme permet également aux étudiants de confronter leur discipline à d'autres formes artistiques et de reconnaître ainsi la spécificité de leur positionnement artistique.

INFORMATIONS SUR L'ADMISSION :

Lieu d'enseignement	Régime	Trimestres d'admission		
		Automne	Hiver	Été
Gatineau	TC	✓		
	TP	✓		

TC : Temps complet
TP : Temps partiel

CONDITIONS D'ADMISSION :

Base collégiale

DEC dans un domaine des arts: Être titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) en formation préuniversitaire ou technique dans le domaine des arts, dans une discipline connexe ou l'équivalent.

DEC dans un domaine autre que les arts: Le candidat titulaire d'un diplôme d'études collégiales (DEC) en formation préuniversitaire ou technique dans un domaine autre que celui des arts doit soumettre un portfolio adapté aux exigences de la majeure.

Les candidats admissibles sur présentation d'un portfolio doivent respecter les normes suivantes :

Le portfolio doit comporter 10 éléments en lien avec la discipline du programme sélectionné. Les éléments présentés peuvent être des recherches personnelles, des réalisations ou des travaux académiques, tels que : images d'oeuvres, images de dessins, vidéos, productions multimédias, concepts de design graphique, etc. Ces travaux peuvent être présentés soit par un portfolio matériel (cartable) ou par fichiers numériques. Pour un dépôt sous forme numérique, nous acceptons les fichiers PDF optimisés en taille réduite (MAXIMUM 20 MO pour un fichier qui rassemble les documents présentés), le fichiers JPG (maximum 5 MO par fichier). Ces fichiers numériques peuvent être transmis par clé USB ou par courriel. Aucun CD ou DVD ne sera accepté. Dans tous les cas, veuillez vérifier que vos liens et fichiers sont fonctionnels.

Les éléments doivent être respectivement identifiés, numérotés et accompagnés d'une fiche descriptive en fichier Word (titres, techniques, dimensions, années). Les

portfolios seront retournés après l'étude des demandes d'admission.

Toutes les candidates et candidats doivent posséder une maîtrise suffisante du français attestée par la réussite à l'une ou l'autre des épreuves suivantes : l'épreuve ministérielle de français exigée pour l'obtention du diplôme d'études collégiales; le test de français du MELS pour l'admission aux études universitaires ou les tests administrés par les universités francophones. Dans les deux derniers cas, les personnes qui ont réussi les mesures compensatoires requises à la suite d'un échec sont réputées satisfaire à cette exigence. La politique institutionnelle de l'UQO précise les modalités d'application des présentes règles.

Base études universitaires

Avoir réussi dix (10) cours de niveau universitaire, soit 30 crédits, au moment du dépôt de la demande d'admission.
Le candidat ayant étudié dans un domaine autre que celui des arts doit présenter un portfolio adapté aux exigences de la majeure.

Les candidats admissibles sur présentation d'un portfolio doivent respecter les normes suivantes :

Le portfolio doit comporter 10 éléments en lien avec la discipline du programme sélectionné. Les éléments présentés peuvent être des recherches personnelles, des réalisations ou des travaux académiques, tels que : images d'oeuvres, images de dessins, vidéos, productions multimédias, concepts de design graphique, etc. Ces travaux peuvent être présentés soit par un portfolio matériel (cartable) ou par fichiers numériques. Pour un dépôt sous forme numérique, nous acceptons les fichiers PDF optimisés en taille réduite (MAXIMUM 20 MO pour un fichier qui rassemble les documents présentés), le fichiers JPG (maximum 5 MO par fichier). Ces fichiers numériques peuvent être transmis par clé USB ou par courriel. Aucun CD ou DVD ne sera accepté. Dans tous les cas, veuillez vérifier que vos liens et fichiers sont fonctionnels.

Les éléments doivent être respectivement identifiés, numérotés et accompagnés d'une fiche descriptive en fichier Word (titres, techniques, dimensions, années). Les portfolios seront retournés après l'étude des demandes d'admission.

Toutes les candidates et candidats doivent posséder une maîtrise suffisante du français attestée par la réussite à l'une ou l'autre des épreuves suivantes : l'épreuve ministérielle de français exigée pour l'obtention du diplôme d'études collégiales; le test de français du MELS pour l'admission aux études universitaires ou les tests administrés par les universités francophones. Dans les deux derniers cas, les personnes qui ont réussi les mesures compensatoires requises à la suite d'un échec sont réputées satisfaire à cette exigence. La politique institutionnelle de l'UQO précise les modalités d'application des présentes règles.

Base adulte

Être âgé d'au moins 21 ans, posséder des connaissances appropriées et avoir acquis une expérience dans le domaine de la mineure choisie, soutenue par un curriculum vitae détaillé et un portfolio adapté aux exigences de la majeure.

Les candidats admissibles sur présentation d'un portfolio doivent respecter les normes suivantes :

Le portfolio doit comporter 10 éléments en lien avec la discipline du programme sélectionné. Les éléments présentés peuvent être des recherches personnelles, des réalisations ou des travaux académiques, tels que : images d'oeuvres, images de dessins, vidéos, productions multimédias, concepts de design graphique, etc. Ces travaux peuvent être présentés soit par un portfolio matériel (cartable) ou par fichiers numériques. Pour un dépôt sous forme numérique, nous acceptons les fichiers PDF optimisés en taille réduite (MAXIMUM 20 MO pour un fichier qui rassemble les documents présentés), le fichiers JPG (maximum 5 MO par fichier). Ces fichiers numériques peuvent être transmis par clé USB ou par courriel. Aucun CD ou DVD ne sera accepté. Dans tous les cas, veuillez vérifier que vos liens et fichiers sont fonctionnels.

Les éléments doivent être respectivement identifiés, numérotés et accompagnés d'une fiche descriptive en fichier Word (titres, techniques, dimensions, années). Les portfolios seront retournés après l'étude des demandes d'admission.

Toutes les candidates et candidats doivent posséder une maîtrise suffisante du français attestée par la réussite à l'une ou l'autre des épreuves suivantes : l'épreuve ministérielle de français exigée pour l'obtention du diplôme d'études collégiales; le test de français du MELS pour l'admission aux études universitaires ou les tests administrés par les universités francophones. Dans les deux derniers cas, les

personnes qui ont réussi les mesures compensatoires requises à la suite d'un échec sont réputées satisfaire à cette exigence. La politique institutionnelle de l'UQO précise les modalités d'application des présentes règles.

PLAN DE FORMATION :

Trimestre 1 - AUTOMNE

ARV1323	Enjeux des arts au XXe siècle
ARI1033	Logiciels graphiques
ARI1003	Dessin d'observation
ARV1133	Atelier de peinture
ARP1021	Introduction au programme

Trimestre 2 - HIVER

ARI1183	Langage photographique
ARV1143	Approche sculpturale
ARV1303	Peinture: exploration avancée (ARV1133)
ARV1163	Dessin: exploration avancée (ARI1003)

Trimestre 3 - AUTOMNE

ARV1273	Atelier exploratoire en installation
ARV1153	Métissage numérique et matériel (ARI1033)
	Un cours optionnel
	Deux cours de la mineure

Trimestre 4 - HIVER

ARI1143	Art actuel
ARV1263	Atelier exploratoire 2D, 3D
	Un cours optionnel
	Deux cours de la mineure

Trimestre 5 - AUTOMNE

ARV1283	Projet d'artiste
ARV1203	Art public et performance
ARI1203	Image en mouvement (ARI1033)
	Deux cours de la mineure

Trimestre 6 - HIVER

ARP1086	Création synthèse: réalisation et diffusion (ARV1283)
ARP2162	Milieus professionnels
	Deux cours de la mineure

Cours optionnels

Deux cours (6 crédits) parmi:

ARI1023	Sémiotique de l'image
ARI1043	Image et société
ARI1243	Mots et images
ARI1253	Approche interdisciplinaire de l'image en mouvement (ARI1033)
ARP1133	Sujet choisi en arts visuels
ARP1673	Sérigraphie
ARP2033	Sujets choisis en arts
ARV1293	Interactivité, son et image
ARV1343	Image de synthèse (ARI1033)

MINEURES ASSOCIÉES:

Mineure en communication

Mineure en information et médias numériques

Mineure en géographie et environnement

Mineure en économie et société

Mineure en histoire de l'art

Mineure en bande dessinée (8744)

Mineure en design graphique (8745)

Mineure en muséologie et patrimoines (8038)

Mineure en développement international (8541)

Mineure en histoire (8116)

Mineure en pratiques administratives (8039)

Mineure en sociologie (8917)

Mineure en approches éducatives (8040)

Mineure en science politique (8912)

Mineure en psychologie (8350)

Mineure en animation de groupes (8656)

Mineure en rédaction professionnelle

Mineure en traduction professionnelle

Mineure en psychologie du travail et des organisations

ARI1003**Dessin d'observation**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure : de figurer des objets et le corps humain, en noir et blanc, en proportion et en volume dans l'espace; d'explorer des variations de traitement et de développer une écriture expressive.

Contenu : Expérimentation du dessin par la ligne contour, par la masse et par un gestuel linéaire. Étude et réalisation de nuances de gris par différents procédés : hachures, estompages, lavis, etc. Compréhension et application des règles de base de la visée. Étude et application des techniques de repérages pour établir les proportions en dessin. Étude et exploration des vecteurs du format et de l'image. Élaboration de dessins comportant des éléments formels dans un lieu déterminé (spécifique).

ARI1023**Sémiotique de l'image**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de connaître les éléments fondamentaux du langage visuel; de comprendre les différents systèmes de signes qui participent à l'élaboration du sens de l'image; et d'articuler et de manipuler les concepts clefs en sémiotique de l'image. Il sera également en mesure de situer l'image en tenant compte du contexte communicationnel dans lequel elle s'insère et trouve son efficacité spécifique; et de développer une perspective critique à l'égard des images et de leurs stratégies formelles, discursives et narratives.

Contenu : Étude des composantes de l'image. Étude de l'image fixe, puis séquentielle, narrative et cinétique. Étude de différentes formes de communications reliées à l'image : imprimés, publicités, supports audio-visuels et informatiques (médiats). Compréhension et application des outils descriptifs, analytiques et méthodologiques pour l'examen sémiotique de l'image fixe et les suites d'images séquentielles, narratives et cinétiques.

ARI1033**Logiciels graphiques**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura acquis une autonomie dans l'utilisation et la gestion des procédés électroniques. Il sera en mesure d'utiliser les logiciels destinés au traitement et à la transformation de l'image ainsi qu'à l'édition numérique. Il sera apte à comprendre les incidences et les propriétés de l'image vectorielle et matricielle tout en cernant les différentes problématiques liées à la création assistée par ordinateur. Ainsi, il aura développé la capacité d'établir une stratégie de production numérique et les habilités nécessaires afin de la mener à terme dans des projets de complexité élémentaire.

Contenu : Exploration du système d'exploitation. Introduction aux logiciels

favorisés pour la création d'images 2D numériques et aux logiciels d'édition. Présentation et initiation au mode d'utilisation de certains périphériques d'entrée et de sortie. Contexte, usage et sauvegarde des différents types de fichiers. Saisie des équations de résolution et de proportion versus la qualité de l'image. Caractéristiques, possibilités et contraintes des logiciels en fonction d'un projet donné; relations entre ceux-ci au sein de la chaîne de production.

ARI1043**Image et société**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de porter un regard critique sur la création, la diffusion, la réception et les usages de l'image; de développer une réflexion sur les rôles et responsabilités des créateurs d'images; de comprendre les enjeux, historiques et contemporains, de l'image mise en relation avec les sociétés, leurs us et coutumes ainsi que leurs attitudes envers le champ visuel.

Contenu : Survol de la réception historique des images : son évolution et ses développements. Étude des différents usages et fonctions de l'image : publicitaire, propagandiste, religieuse, etc. Étude des grands débats autour de la réception et du rôle social des images.

ARI1143**Art actuel**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura acquis une connaissance des pratiques actuelles en arts visuels. Il sera en mesure de situer la critique du modernisme et le renouvellement qu'elle a institué à propos des problématiques devenues centrales dans l'art actuel : notamment, celles de l'auteur, de l'objet, du lieu et de la réception. Il pourra positionner sa pratique créative en regard des axes de développement actuels.

Contenu : Présentation et analyse des principaux mouvements et artistes. Étude des pratiques artistiques actuelles : peinture, sculpture, installation, performance, vidéo, photo, nouvelle figuration, arts médiatiques, etc. Approches et notions que ces pratiques initient : approches interdisciplinaires, relationnelles, indisciplinaires, notion d'événement. Initiation à l'histoire de l'art public.

ARI1183**Langage photographique**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de comprendre et d'appliquer les différentes phases du processus photographique, de la conception à la mise en forme par tirage argentique ou numérique; d'être plus autonome dans la création; d'utiliser les outils optico-mécanico-chimiques et optico-numériques de prise de vues photographiques appropriés à la réalisation et à la diffusion d'œuvres photographiques; de comprendre le contexte historique et esthétique de la pratique contemporaine de la photographie; de développer une

réflexion critique autour des caractéristiques formelles et conceptuelles reliées à la photographie.

Contenu : Familiarisation avec les outils : caméra argentique et numérique, éclairage, vitesse d'obturation, profondeur de champ, composition, cadrage, etc. Initiation à divers genres photographiques : paysages, natures mortes, portrait, reportage, etc. Réalisation de projets photographiques d'exposition, de documentation ou d'édition. Sensibilisation au potentiel esthétique lié à l'éclairage (quantité, qualité, couleur, direction) et aux effets combinés des divers traitements, analogiques et numériques, de la photographie. Familiarisation avec l'histoire de la photographie. Initiation aux différentes pratiques photographiques actuelles.

ARI1203**Image en mouvement**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura acquis une autonomie dans l'utilisation des outils appropriés à la réalisation et à la diffusion de créations d'images en mouvement. Il aura acquis des connaissances liées au contexte historique et esthétique de la pratique contemporaine de l'art de l'image en mouvement. Il sera en mesure de développer une réflexion critique autour des caractéristiques formelles et conceptuelles qui découlent des rapports spatiotemporels entre l'image et le son. Il sera conscient des enjeux artistiques, esthétiques et historiques liés à la pratique contemporaine de l'art de l'image en mouvement. Il développera un projet d'artiste lié à l'image en mouvement.

Contenu : Expérimentation de la vidéo et du son comme matière et forme d'expression. Apprentissage des techniques et diverses formes d'écriture (vidéo, animation, compositing*) propres à l'image en mouvement et au son. Expérimentation des étapes de réalisation en art d'images en mouvement (tournage, captation de l'image et du son, montage numérique). Expérimentation des rapports espace-temps et causalité entre l'image en mouvement et le son. Réalisation d'une création vidéo depuis sa conception jusqu'à sa présentation à partir du travail de l'image et du son (au tournage et au montage), en mettant en relation les divers modes narratifs, poétiques et non-narratifs. Réflexions critiques et historiques liées à la pratique contemporaine de l'art de l'image en mouvement. Familiarisation avec les productions actuelles en art de l'image en mouvement.

ARI1243**Mots et images**

Objectifs : Au terme de ce cours, l'étudiant sera en mesure de créer des propositions graphiques qui visent à aller au-delà de la limite purement fonctionnelle de la communication visuelle en problématisant la relation entre fonction et expression.

Contenu : Cours d'atelier interdisciplinaire orienté sur l'exploration

et l'approfondissement des stratégies d'assemblage du texte et de l'image mises en œuvre dans la communication visuelle et visant à générer des espaces poétiques et susciter des affects. Analyse de pratiques historiques et contemporaines.

ARI1253**Approche interdisciplinaire de l'image en mouvement**

Objectifs : Cours d'atelier interdisciplinaire dans lequel les méthodes et techniques de production du cinéma, de la vidéo et de l'animation sont étudiées et appropriées sélectivement par l'étudiant dans la création de courtes productions audiovisuelles qui soulèvent divers enjeux relatifs aux rapports dialogiques entre les composantes audio, visuelles et textuelles. Apprentissage du vocabulaire pertinent et des concepts permettant la communication de ses idées dans le cadre de la création audiovisuelle. Développer l'esprit critique au moyen de discussions et d'analyses d'œuvres historiques et contemporaines.

Contenu : Réalisation d'une série de courts travaux pratiques dont la visée est la familiarisation avec la chaîne de production audiovisuelle : l'écriture du scénario et la mise en récit, le tournage et les stratégies d'appropriation de sources textuelles et audiovisuelles de référence, le choix des techniques de montage et de présentation. À l'issue de ce bloc pratique, l'étudiant sera amené à identifier un champ d'intérêt et à définir un cadre de travail menant à la mise en œuvre d'un projet de création de fin de session.

ARP1021**Introduction au programme**

Objectifs : Permettre à l'étudiant de découvrir les différences fondamentales entre les milieux professionnels des Arts visuels, du Design graphique et de la Bande dessinée. Lui permettre d'amorcer le développement d'une identité professionnelle et d'une autonomie dans la poursuite de sa formation

Contenu : La structure universitaire; l'introduction à la discipline; l'atelier d'art numérique; les ateliers traditionnels; la recherche documentaire et les conférences de diplômés.

ARP1086**Création synthèse: réalisation et diffusion**

Objectifs : Amener l'étudiant au stade final de la réalisation de son projet de création tout en articulant avec lui les mécanismes privilégiés de diffusion de son travail.

Contenu : Supervision de l'étudiant par un ou des spécialistes sur la manière de terminer son projet de création dans des conditions optimales. Exercice de ses facultés de communicateur-diffuseur confrontées aux structures de diffusion et de réception existantes.

ARP1133**Sujet choisi en arts visuels**

Objectifs : Permettre à l'étudiant de se familiariser avec des sujets d'intérêts dans les domaines des arts visuels. Sélection d'un ou de plusieurs sujets d'intérêt dans ces domaines.

Contenu :**ARP1673****Sérigraphie**

Objectifs : Permettre à l'étudiant l'apprentissage des techniques spécifiques à la sérigraphie. Favoriser le développement de sa perception visuelle et de sa compréhension de l'image graphique. Élaborer le principe de séparation des couleurs. L'initier à l'approche contemporaine en sérigraphie et orienter sa pensée créatrice vers le multiple.

Contenu : Introduction aux différentes techniques de la sérigraphie. Exploration des méthodes de clichage: pochoir, dessin direct avec crayons gras, réserve, liquide lithographique, film de découpe, film photographique et encre latex. Expérimentation privilégiée de la couleur dans son opacité et sa transparence.

ARP2033**Sujets choisis en arts**

Objectifs : Permettre à l'étudiant de se familiariser avec des sujets d'intérêts dans les domaines des arts visuels, de la bande dessinée et du design graphique. Sélection d'un ou de plusieurs sujets d'intérêt dans ces domaines.

Contenu : Aucun de défini

ARP2162**Milieus professionnels**

Objectifs : Permettre à l'étudiant de découvrir le panorama des différentes opportunités de son futur milieu professionnel et de se familiariser avec le volet légal, juridique et financier de son domaine professionnel spécifique. S'initier avec le volet subventionnaire de sa pratique artistique. Aborder la recherche de partenaires et de commanditaires et de la problématique de sa formation continue. Analyser et mettre en œuvre "ensemble des techniques utilisées dans le démarrage d'une petite entreprise.

Contenu : Les différentes facettes de son milieu professionnel : droits d'auteur, éthique professionnelle, contrats, subventions, demandes de bourses, soumissions, honoraires professionnels. Contexte psychologique du travailleur autonome. Motivation, solitude, besoins essentiels. Élaboration d'un plan d'affaires. Cadre juridique, étude de marché, stratégies de marketing, états financiers et financement.

ARP1133**Atelier de peinture**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de connaître et d'explorer la spécificité de la peinture

comme médium d'expression en arts visuels; de comprendre et d'appliquer matière et couleur dans un certain ordre sur une surface; d'identifier un projet d'artiste en peinture qui sera l'amorce d'une pratique personnelle.

Contenu : Étude et compréhension des matériaux et des procédés techniques en peinture : les supports, les liants, les médiums, les manières. Étude et exploration des rapports entre la matérialité et l'aspect formel du tableau par l'utilisation de différents matériaux (traditionnels, naturels, industriels, etc.) ainsi que par la variation des procédés (essuyage, grattage, collage, impression, transfert, etc.) Étude et exploration de la couleur, par juxtaposition et par superposition, selon ses différentes variables : la valeur, la teinte, la matière, la saturation et la luminosité. Étude et exploration de la trace, l'empreinte comme geste autographique ou comme intégration du réel dans l'image. Expérimentation sur l'inclusion de composantes hybrides appartenant à la photographie, à la sculpture ou à l'objet réel (naturel ou industriel) en peinture. Expérimentation du processus de la série, par la répétition et par la variation des éléments, comme modèle qui favorise l'exploration d'une thématique en peinture. Étude et analyse des composantes visuelles d'un projet pictural : unité, nature et opération.

ARV1143**Approche sculpturale**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure d'amorcer une réflexion critique autour des caractéristiques formelles et conceptuelles reliées à la sculpture actuelle; de connaître et d'explorer la spécificité de la sculpture comme médium d'expression; d'initier une recherche spéculative en sculpture à travers la transformation des idées, des formes et des matières; de travailler et de résoudre des problèmes d'application et d'adaptation technique en sculpture; d'identifier et d'amorcer un projet d'artiste en sculpture.

Contenu : Développement d'une habileté à reconnaître, apprécier, travailler et coordonner les propriétés physiques et le potentiel expressif de différents types de matières en sculpture. Exploration de procédés techniques : moulage, assemblage, soustraction, addition. Développement d'une habileté à organiser avec cohérence l'interaction des tensions visuelles et matérielles opérant dans le construit sculptural autonome : masse, volume, structure, surface, équilibre, tension visuelle, gravité, échelle. Intégration de l'esquisse, de la maquette dans l'exploration et le développement d'une proposition. Initiation à la lecture d'une œuvre et compréhension de la construction des effets de sens dans une œuvre.

ARV1153**Métissage numérique et matériel**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura acquis une autonomie

dans la création et la réalisation d'œuvres métissées et sérielles. Il sera en mesure de mettre en relation plusieurs médias tels la photographie, l'infographie, le dessin, la peinture. Il sera initié à un processus d'exploration qui utilise l'interaction entre le travail traditionnel et le traitement numérique. Il sera initié à la création de travaux grand format. Ce cours est essentiellement un atelier pratique ayant pour but d'engager une démarche de recherche-création impliquant une multidisciplinarité. L'étudiant sera en mesure d'amorcer une réflexion critique autour des caractéristiques formelles et conceptuelles reliées au métissage de l'image.

Contenu : Développement de l'expression d'un signifiant visuel par des mises en rapport entre différentes composantes : forme, traitement et médiums. Expérimentation et développement d'un processus d'écoute, d'analyse, de critique et de rétroaction dans le travail de création. Compréhension des données théoriques et pratiques concernant les éléments fondamentaux de la composition d'une image en art contemporain. Prise de conscience des différentes étapes du processus de création. Exploration des caractéristiques de divers types de traitements visuels et développement d'une perspective critique sur leurs combinaisons et permutations.

ARV1163**Dessin: exploration avancée**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure : de connaître et d'explorer la spécificité du dessin comme médium d'expression autonome; d'identifier et de développer un projet d'artiste qui sera l'expression de la recherche d'un propos pictural défini et personnel.

Contenu : Réflexion sur la spécificité du dessin comme médium d'investigation et d'expression. Compréhension et application des implications de la matière du support, des matériaux nobles ou bruts, des techniques mixtes et de la dimension du format. Étude et exploration sur la rupture de l'espace par le collage. Étude et exploration du gestuel et de la transcription du mouvement. Étude et exploration de la trace, de l'empreinte comme geste autographique ou comme intégration du réel dans l'image. Expérimentation sur l'inclusion de composantes hybrides appartenant à la photographie, à la sculpture ou à l'objet réel (naturel ou industriel) en dessin. Expérimentation du processus de la série, par la répétition et par la variation des éléments, comme modèle qui favorise l'exploration d'une thématique.

ARV1203**Art public et performance**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura acquis des connaissances liées au contexte historique et esthétique de la pratique contemporaine de l'art public et de la performance. Il sera en mesure de développer une réflexion critique autour des caractéristiques

formelles et conceptuelles reliées à ces deux types de pratique artistique; il pourra, à la fin de ce cours théorique, appliquer ses connaissances dans l'élaboration d'un projet d'artiste en art public ou en performance.

Contenu : Introduction aux différentes pratiques artistiques regroupées sous l'appellation « art public » (pratiques performatives, pratiques éphémères et œuvres permanentes) et à leur histoire. Initiation aux relations entre les artistes et les autres professionnels qui collaborent à une réalisation d'art public. Familiarisation avec les politiques publiques. Identification des fonctions de l'art public et de ses justifications. Familiarisation avec les débats sur la notion d'espace public dans le contexte de l'art contemporain. Introduction à l'histoire des pratiques performatives. Identification des liens établis avec différents champs disciplinaires. Étude des composantes de l'acte performatif : le corps, la voix, l'espace, le mouvement, l'intersubjectivité, l'interactivité. Compréhension du corps actant : notions de mise en acte, de mise en scène et de théâtralité. Expérimentation des interactions entre le corps, l'espace, le temps, la lumière, l'objet, le texte, la technologie, le public. Exploration et compréhension de la fonction du regardeur.

ARV1263**Atelier exploratoire 2D, 3D**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura identifié son champ d'exploration privilégié. Il aura entrepris les étapes de concrétisation d'un projet : recherches préalables, élaboration, planification et réalisation. Il sera apte à reconnaître les éléments propres à sa démarche artistique et à favoriser les choix de matériaux, de médiums et de procédés adéquats. L'étudiant devra développer une réflexion critique sur la pertinence des différents champs artistiques explorés.

Contenu : Exploration et réalisation d'un corpus traitant d'une problématique picturale, sculpturale ou numérique. Matérialisation de deux projets traitant d'une même thématique dans des champs différents. Étude et analyse du processus de création individuel. Compréhension et application d'une éthique de travail : méthodes de recherche, autodiscipline et autonomie. Relations entre forme, contenu, matière et problématique.

ARV1273**Atelier exploratoire en installation**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant se sera familiarisé avec les problématiques spécifiques soulevées par les notions de spatialisation et de temporalité liées à la pratique contemporaine de l'installation et de l'in situ. Il aura entrepris les étapes de concrétisation d'un projet installatif : recherches préalables, élaboration, planification et réalisation. Il sera apte à reconnaître les éléments propres à sa démarche artistique et à favoriser les choix de matériaux, de médiums et de procédés adéquats. L'étudiant devra

développer une réflexion critique sur la pertinence de son approche installative.

Contenu : Exploration et réalisation d'un corpus traitant d'une problématique installative picturale, sculpturale, numérique, vidéographique ou performative, au choix de l'étudiant. Expérimentation de différentes pratiques de construction et de matérialisation de l'espace. Étude et analyse du processus de création individuel. Compréhension et application d'une éthique de travail : méthodes de recherche, autodiscipline et autonomie. Relation entre forme, contenu, matière et problématique. Les discussions lors de la présentation des projets permettent l'étude des divers modes d'expression dans leurs possibilités propre et dans leurs limites particulières.

ARV1283

Projet d'artiste

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure d'entreprendre un projet de création en arts actuels. Il aura entrepris l'amorce d'un projet personnel : recherches préalables, planification et réalisation des composantes spécifiques. Il sera apte à reconnaître les éléments propres à sa démarche et à développer une réflexion critique sur la pertinence de son approche artistique.

Contenu : Réalisation d'un corpus traitant de thématiques ciblées par l'étudiant; exploration en profondeur du médium d'expression choisi et de la pertinence des moyens en lien avec les thématiques. Identification des intentions de recherche du projet visuel : thématique et problématique; compréhension et application d'une éthique de travail : méthodes de recherche, processus de création et autodiscipline; étude et identification de sa filiation reliée aux artistes de la discipline; analyse critique et rédaction de l'ébauche d'un texte de démarche concernant le corpus de création.

ARV1293

Interactivité, son et image

Objectifs : Acquérir des connaissances liées à l'émergence de pratiques artistiques qui intègrent une diversité de signaux multisensoriels. Connaître les aspects esthétiques, techniques et méthodologiques du traitement du son. Développer diverses stimulations visuelles, sonores et gestuelles. Réaliser des projets artistiques interactifs

Contenu : Cours-atelier axé sur la conception, dans un contexte artistique, d'environnements interactifs prenant place dans un espace physique. Compréhension des possibilités des divers systèmes de contrôle dans la gestion du mouvement, de l'éclairage, du son et des projections vidéo; Initiation à l'utilisation de composantes mécaniques, électriques ou électroniques existant sur le marché; Initiation au logiciel PureData (OpenSource) ou MaxMsp/MaxJitter; Conception, fabrication et configuration de diverses composantes de captation (input); Traitement et transformation des informations, développement des interfaces; Organisation, assemblage et

configuration des appareils de présentation (output) de l'installation interactive.

ARV1303

Peinture: exploration avancée

Objectifs : Au terme de cette activité l'étudiant-e sera en mesure de déterminer les moyens de sa pratique picturale. De construire l'espace du tableau par l'utilisation des différents variables de la couleur : la teinte, la tonalité, la saturation et la luminosité. D'établir des liens entre les manières d'appliquer la peinture et leurs effets sur l'expérience de perception. De développer une réflexion sur les éléments constitutifs de sa pratique et d'en dégager les notions théoriques.

Contenu : Exploration et réalisation d'un corpus traitant d'une problématique picturale. Étude et exploration en profondeur du médium pictural choisi : maîtrise des manières de peindre et pertinence des traitements Expérimentation des notions qui définissent la composition d'un espace pictural : la surface, la profondeur, la fragmentation, la juxtaposition, la superposition, le plein, le vide, l'interstice. Expérimentation de différents modes d'application de la peinture et de leurs effets : coulure, giclure, lavis, empâtement. Compréhension et application d'une éthique de travail : méthodes de recherche, processus de création, autodiscipline et autonomie. Intégration de problématiques implicites à la notion d'objet : la matière, le relief, le châssis, le cadre, la disposition du tableau dans l'espace. Étude des pratiques actuelles de la peinture et de ses stratégies : la répétition, la transgression et l'hybridité

ARV1323

Enjeux des arts au XXe siècle

Objectifs : Au terme de ce cours, l'étudiant sera en mesure d'identifier les principaux enjeux des productions artistiques du XXe siècle dans une perspective historique. Les arts visuels y seront conjugués à des pratiques disciplinaires telles que l'architecture, la bande dessinée, le cinéma, la danse, le design, la littérature, la musique, le théâtre en relation à une chronologie d'événements sociopolitiques nationaux et internationaux.

Contenu : Analyse des enjeux (esthétiques, sociopolitiques, économiques) présents au sein d'un corpus multidisciplinaire d'œuvres, d'expositions et de publications du XXe siècle. Seront notamment à l'étude: les premières avant-gardes, le Bauhaus, l'art minimal, le Pop art, Fluxus, l'art conceptuel, la Picture Generation, les pratiques contextuelles et la critique institutionnelle, en lien avec les conflits armés, le développement des technologies de communication, la mondialisation et la globalisation des marchés.

ARV1343

Image de synthèse

Objectifs : Se familiariser avec les

usages des logiciels de modélisation 3D dans le but d'enrichir sa réflexion sur la conceptualisation et la production d'artéfacts et d'environnements virtuels dans une perspective historique et pratique. Développer des connaissances permettant d'acquérir une autonomie dans le processus de production en 3D.

Contenu : Cours-atelier axé sur la familiarisation avec le processus de travail en 3D : la conception, la modélisation, l'intégration de textures, d'images 2D et de vidéos, l'éclairage des scènes, l'animation de la caméra et des objets. Compréhension et appropriation du potentiel créatif de la visualisation assistée par ordinateur en vue d'explorer le caractère expressif des notions plastiques tels que le point de vue, le mouvement, la temporalité, les rendus photo-réalistes. Réalisation de projets en 3D en vue de leur intégration dans sa pratique qu'elle soit en arts visuels, en bande dessinée, en design graphique ou en muséologie.