

Baccalauréat en arts et en design - 7917

RESPONSABLE :

Gatineau

Eric Langlois

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 :

90 crédits, Premier cycle

GRADE :

Bachelier ès arts

OBJECTIFS :

Ce programme permet et favorise une ouverture sur le monde visuel par l'interaction entre la maîtrise du langage formel et de son application dans les différents modes d'expression en arts visuels, design graphique ou bande dessinée.

De plus, il facilite, stimule et encourage chez l'étudiante ou l'étudiant la découverte de modes d'expression personnelle et en favorise le développement par une démarche progressive d'intégration dans différentes disciplines. Il offre aussi une structure qui dispense des connaissances, propose des possibilités d'expérimentation et permet de cheminer dans les processus de création, de conceptualisation et de communication.

Il propose enfin une approche interdisciplinaire et multidisciplinaire en arts visuels, en design graphique et en bande dessinée, soit :

- une formation théorique qui vise l'indépendance de la pensée, le savoir esthétique et l'articulation critique;
- une formation pratique qui vise l'application du langage formel et la maîtrise de l'expression au moyen de médiums variés;
- et une formation synthèse qui vise l'autonomie professionnelle, la capacité d'établir une pratique et la faculté de fonctionner dans les structures établies.

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 du programme.

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'œuvres, 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.

Tous les 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.

Les candidats ayant étudié dans un domaine autre que celui des arts doit présenter un portfolio adapté aux exigences du programme.

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'œuvres, 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.

Tous les 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 choisi, soutenue par un curriculum vitae détaillé et un portfolio adapté à l'exigence du programme.

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'œuvres, 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.

Tous les 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.

Le candidat détenteur d'un diplôme d'études collégiales (DEC) du Québec et dont la cote de rendement est inférieure à 22 ou tout autre candidat (diplôme canadien, international ou base adulte) dont la qualité du dossier est jugée faible mais qui répond aux exigences du programme, sera admis conditionnellement à la réussite du cours d'appoint Atelier de réussite universitaire (ARU9003). [NOTE IMPORTANTE : à partir du trimestre d'automne 2019, cette condition ne sera plus en vigueur et le cours ARU9003 ne sera plus requis pour les nouvelles admissions.]

PLAN DE FORMATION :

Concentration arts visuels

Trimestre 1 - AUTOMNE

ARV1323	Enjeux des arts au XXe siècle
ARI1023	Sémiotique de l'image
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)
ARI1043	Image et société

Trimestre 3 - AUTOMNE

ARI1253	Approche interdisciplinaire de l'image en mouvement (ARI1033)
ARV1153	Métissage numérique et matériel (ARI1033)
ARV1273	Atelier exploratoire en installation
HAR1003	Enjeux des arts aux XVIIIe et XIXe siècles
LNG1073	Problèmes de grammaire

Trimestre 4 - HIVER

ARI1143	Art actuel
ARV1263	Atelier exploratoire 2D, 3D
ARV1343	Image de synthèse (ARI1033)
MSL1053	Exposition: théorie et pratique
	1 cours optionnel (une année sur deux, en alternance avec ARI1043. Voir trimestre 2)

Trimestre 5 - AUTOMNE

ARI1203	Image en mouvement (ARI1033)
ARV1283	Projet d'artiste
ARV1203	Art public et performance
	1 cours optionnel
	1 cours d'enrichissement

Trimestre 6 - HIVER

ARP1086	Création synthèse: réalisation et diffusion (ARV1283)
ARP2162	Milieux professionnels
ARI1123	Projet d'édition interdisciplinaire
	1 cours d'enrichissement

Cours optionnels

Choisir 6 crédits (2 cours) parmi les suivants:

ARI1233	Conception de projets interactifs (ARI1033)
ARI1243	Mots et images
ARP1133	Sujet choisi en arts visuels
ARP1673	Sérigraphie
ARP2033	Sujets choisis en arts

ARV1293	Interactivité, son et image
ARV1333	Approches critiques des arts

Cours enrichissement

Choisir 9 crédits (3 cours), incluant le cours LNG1073 Problèmes de grammaire, parmi la banque de cours de premier cycle dans des disciplines autres que celles de l'ÉMI.

Concentration bande dessinée

Trimestre 1 - AUTOMNE

BDE1003	Anatomie et perspective
ARI1033	Logiciels graphiques
ARI1003	Dessin d'observation
ARP1021	Introduction au programme
LNG1073	Problèmes de grammaire
BDE1053	Analyse critique de la bande dessinée

Trimestre 2 - HIVER

ARI1183	Langage photographique
ARI1053	Scénarisation du récit en images
ARP2023	Dessin: anatomie et perspective II (BDE1003)
ARV1163	Dessin: exploration avancée (ARI1003)
	1 cours d'enrichissement

Trimestre 3 - AUTOMNE

BDE1023	Atelier de scénarisation en bande dessinée
BDE1043	Récit et découpage graphique
ARI1253	Approche interdisciplinaire de l'image en mouvement (ARI1033)
ARP1993	Éditique et bande dessinée expérimentale (ARI1033)
ARI1153	La bande dessinée: perspectives socio-historiques

Trimestre 4 - HIVER

BDE1033	Dessin et narration
ARI1043	Image et société
BDE1083	Atelier d'encre et de mise en couleur
ARV1343	Image de synthèse (ARI1033)
	1 cours d'enrichissement

Trimestre 5 - AUTOMNE

ARI1023	Sémiotique de l'image
BDE1073	Édition et diffusion de la bande dessinée
BDE1063	Esthétique de la bande dessinée
ARP2003	Bande dessinée de commande et scénarimage
	1 cours optionnel

Trimestre 6 - HIVER

BDE1006	Synthèse en bande dessinée: réalisation (BDE1063)
ARP2162	Milieux professionnels
ARI1123	Projet d'édition interdisciplinaire
	1 cours optionnel

Cours optionnels

Choisir 6 crédits (2 cours) parmi les suivants:

ARP2033	Sujets choisis en arts
BDE1103	Sujet choisi en bande dessinée
DEG1073	Affiche
DEG1053	Illustration (ARI1033 et ARI1003)
DEG1143	Typo 1 : bases
ARI1233	Conception de projets interactifs (ARI1033)
ARI1243	Mots et images

Cours enrichissement

Choisir 9 crédits (3 cours), incluant le cours LNG1073 Problèmes de grammaire,

parmi la banque de cours de premier cycle dans des disciplines autres que celles de l'ÉMI.

Concentration design graphique

Trimestre 1 - AUTOMNE

DEG1143	Typo 1 : bases
ARI1033	Logiciels graphiques
DEG1003	Fondements pratiques
ARI1003	Dessin d'observation
ARP1021	Introduction au programme
LNG1073	Problèmes de grammaire

Trimestre 2 - HIVER

ARI1183	Langage photographique
DEG1053	Illustration (ARI1033 et ARI1003)
DEG1023	Processus, concept et méthodologie (ARI1033 et DEG1003)
ARI1133	Culture du graphisme 1 cours d'enrichissement

Trimestre 3 - AUTOMNE

ARI1023	Sémiotique de l'image
DEG1133	Éléments typographiques, édition et impression (ARI1033)
ARP1573	Images de marque
DEG1153	Typo 2 : expérimentation et intégration (DEG1143)
DEG1173	Design d'interface et ergonomie

Trimestre 4 - HIVER

ARP1593	Design et normes institutionnelles (ARP1573)
ARI1043	Image et société
ARI1233	Conception de projets interactifs (ARI1033)
ARP1623	Publicité et communications 1 cours optionnel

Trimestre 5 - AUTOMNE

DEG1073	Affiche
ARP1653	Maquettes de présentation et portfolio
ARP1803	Graphisme synthèse I: projet dans l'entreprise
DEG1163	Signalisation et cartographie 1 cours d'enrichissement

Trimestre 6 - HIVER

ARP1806	Graphisme synthèse II: recherche et innovation (ARP1653)
ARP2162	Milieus professionnels
ARI1123	Projet d'édition interdisciplinaire 1 cours optionnel

Cours optionnels

Choisir 6 crédits (2 cours) parmi les suivants:

DEG1063	Approches graphiques tridimensionnelles (ARI1033)
DEG1183	Design d'événements et installations temporaires
DEG1103	Documents et procédés d'impression (ARI1033)
DEG1123	Sujet choisi en design graphique
ARP2033	Sujets choisis en arts
ARI1243	Mots et images

Cours enrichissement

Choisir 9 crédits (3 cours), incluant le cours LNG1073 Problèmes de grammaire, parmi la banque de cours de premier cycle dans des disciplines autres que celles de l'ÉMI.

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.

ARI1053**Scénarisation du récit en images**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de maîtriser les bases de la structure narrative à travers l'apprentissage des principes et techniques de création de récits en images fixes; d'appliquer un processus de documentation et d'expérimentation structuré à la création de récits brefs en images.

Contenu : Étude du statut et de la fonction du scénario dans un processus de création. Étude des éléments constitutifs du récit en image(s). analyse de récits brefs, leur articulation et leur mode de fonctionnement. Principes de base de la narratologie. Principes fondamentaux et techniques du découpage séquentiel et du développement événementiel. Apprentissage du processus de la documentation et de remue-méninges. Scénarisation et création d'un projet visuel mettant en application les principes étudiés.

ARI1123**Projet d'édition interdisciplinaire**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de réaliser une publication interdisciplinaire inspirée d'une thématique. Il aura fait l'expérience de toutes les étapes d'un processus d'édition. Il aura opéré dans un cadre interdisciplinaire d'échange et acquis une expérience en gestion et répartition du travail au sein d'une équipe multidisciplinaire. Il aura développé le réflexe d'une exploitation pertinente du potentiel du matériel imprimé et numérique, et ce sous toutes ses formes. En somme, il aura été en

mesure d'exploiter ses acquis en savoir-faire, appliqués aux domaines de l'édition.

Contenu : Typologie de l'édition imprimée. Étapes et processus de réalisation d'un projet d'édition. Potentiel des moyens techniques d'impression traditionnels, numériques et hybrides. Notions de support, reliure et imposition. Possibilités créatives et interaction au sein d'une équipe multidisciplinaire. Atelier de remue-méninges favorisant le développement de contenu lié à la thématique du projet.

ARI1133**Culture du graphisme**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure d'identifier les liens qui existent entre les mouvements artistiques et le design graphique depuis la révolution industrielle jusqu'à aujourd'hui. Il connaîtra les principaux créateurs et productions qui ont marqué l'évolution du domaine. Il pourra procéder à l'analyse et à la comparaison de divers types de concepts et de productions graphiques. Il sera sensibilisé à la dimension communicationnelle et symbolique des diverses approches graphiques. Il sera introduit aux principaux écrits critiques traitant de la discipline. En somme, il aura développé une perspective tant nationale qu'internationale par rapport à ce domaine.

Contenu : Éléments d'histoire : époques et personnalités importantes; développement du design graphique depuis la révolution industrielle; pionniers; designers et boîtes de design graphique ayant contribué à l'évolution de la discipline; visions ou contributions particulièrement significative. Analyse : évaluation et comparaison de concepts divers à l'aide des éléments de base : grille, mise en page, éléments typographiques, contrastes, traitements graphiques, couleurs, technologies, etc. Approches et codes communicationnelle. Étude des styles : lien avec les influences sociales, historiques, politiques et culturelles des pays d'origine; survol de la variété des productions graphiques. Écrits informatifs et critiques traitant du design graphique.

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.

ARI1153**La bande dessinée: perspectives socio-historiques**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de comprendre et de situer les sources culturelles et historiques de la bande dessinée; de connaître les grands courants de la bande dessinée internationale diffusés au Québec depuis les origines; de comprendre la spécificité du développement de la bande dessinée québécoise; de situer la bande dessinée en tant que pratique artistique, culturelle et industrielle dans le champ culturel contemporain.

Contenu : Étude de l'évolution historique de la bande dessinée en tant que pratique artistique, objet social et industrie culturelle. Étude historique de la bande dessinée et de sa diffusion au Québec. Étude historique de la bande dessinée québécoise. Étude de l'évolution du statut de l'auteur en bande dessinée. Étude de la circulation et de la réception de la bande dessinée en société.

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.

ARI1233

Conception de projets interactifs

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de comprendre ce qui compose un scénario et sa pertinence dans tout projet interactif. Il aura saisi l'importance d'établir une trame narrative sur laquelle aligner son devis d'intervention. Il sera sensibilisé aux notions d'espace-temps et aura développé des façons de travailler avec ces concepts, notamment par hiérarchisation des contenus et la logique événementielle dans la ligne de temps du projet. Ayant acquis une connaissance des divers médias visuels, graphiques, sonores, vidéo et interactifs qui s'offrent à lui, l'étudiant sera en mesure de faire des choix pertinents quant à l'emploi de ceux-ci dans la création de ses projets interactifs.

Contenu : L'accent est mis sur le développement de compétences conceptuelles. Introduction à l'histoire des médias interactifs. Analyse des différents médias et supports numériques : caractéristiques, possibilités et contraintes. Anatomie et méthode de conceptualisation d'un scénario interactif : trame narrative, parcours et environnement virtuel, facture visuelle. Introduction à l'établissement de l'arborescence et de la navigation d'un projet à contenu actif. Éléments, relations et règles temporelles. Interface et ergonomie.

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 :

ARP1573

Images de marque

Objectifs : Initier l'étudiant aux différentes étapes de conceptualisation et de réalisation d'une image corporative. Lui permettre de développer une méthode de travail l'amenant à bien connaître son sujet, à en faire ressortir les éléments-clés et à les transposer en éléments de communication visuelle.

Contenu : Apprentissage des méthodes d'analyse, de conceptualisation et de symbolisation. Étude des différents éléments de l'image corporative. Conception d'images de marque et de leurs applications : symbole, sigle, logotype, pictogramme et image combinée.

ARP1593

Design et normes institutionnelles

Objectifs : Sensibiliser l'étudiant aux nombreuses contraintes qu'imposent les normes institutionnelles. Lui faire comprendre l'incidence de ces normes dans l'élaboration des concepts graphiques. L'habilitier à utiliser la contrainte dans son processus créateur.

Contenu : Recherche, analyse et compréhension des normes réglementaires spécifiques appliquées dans les contextes de publications institutionnelles et gouvernementales, ou encore dans celles des entreprises privées. Conceptualisation et réalisation de projets adaptés à divers systèmes de normes

ARP1623

Publicité et communications

Objectifs : Initier l'étudiant au monde de la publicité et des communications. Lui permettre de saisir les liens existant entre le design graphique et ces disciplines. Établir l'apport et l'importance du design graphique comme moyen de communication. Faciliter l'intégration des connaissances et des compétences acquises en design graphique, au domaine de la publicité et des communications.

Contenu : Étude des notions de publicité, de communication, de promotion et de diffusion. Analyse de la campagne publicitaire, du produit, de la clientèle-cible, de la planification, de sa mise en marché et des véhicules de communication. Sélection des moyens

graphiques adaptés à l'élaboration d'un plan de communication approprié.

ARP1653

Maquettes de présentation et portfolio

Objectifs : Initier l'étudiant aux différentes techniques de maquettes de présentation en deux et trois dimensions. Lui permettre de faire l'analyse, la synthèse et l'organisation visuelle de sa production graphique.

Contenu : Analyse et sélection des méthodes visuelles appropriées afin de mettre en valeur les concepts à présenter. Synthèse des types et techniques de maquettes de présentation. Réalisation du portfolio étudiant.

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.

ARP1803

Graphisme synthèse I: projet dans l'entreprise

Objectifs : Favoriser l'intégration de l'étudiant au marché du travail dans l'entreprise. Lui permettre d'appliquer les connaissances et les compétences acquises tout au long de sa formation par la réalisation d'un projet réel.

Contenu : Participation à la planification, la coordination et la réalisation d'un projet graphique en collaboration avec différentes entreprises. Gestion de projet, rencontres avec les clients, évaluation des coûts, préparation d'un échéancier, recherche des besoins et services professionnels, établissement d'un diagnostic, présentation du concept au client et réalisation technique. Supervision dans l'entreprise et à l'université.

ARP1806

Graphisme synthèse II: recherche et innovation

Objectifs : Donner à l'étudiant la possibilité de concrétiser les notions déjà apprises à travers la réalisation d'une recherche finale. Développer une approche innovatrice et spécialisée. Favoriser chez l'étudiant la recherche en design graphique et élargir sa vision du concept. Chercher des façons nouvelles pour résoudre le problème de l'image graphique.

Contenu : Choix et définition d'un ou de quelques projets bidimensionnels ou tridimensionnels. Recherche, exploration et réalisation de maquettes de présentation. Supervision en atelier.

ARP1993

Éditique et bande dessinée expérimentale

Objectifs : Permettre à l'étudiant de développer des habiletés dans l'édition électronique. Lui permettre d'intégrer une technologie de pointe à l'ensemble de ses moyens. Favoriser l'émergence d'une bande dessinée expérimentale née de l'hybridation des médiums à travers l'ordinateur.

Contenu : Maîtrise du logiciel de mise en page privilégié dans le programme. Expérimentation à l'aide des techniques de collage électronique. Exploration des possibilités de création d'images numériques en bande dessinée : combinaison de la numérisation de dessins, de photographies, d'objets réels et de dessins numériques. Mise en page électronique de la planche.

ARP2003

Bande dessinée de commande et scénarimage

Objectifs : Permettre à l'étudiant de développer, d'utiliser et d'appliquer toutes ses connaissances et ses habiletés dans le cadre de la bande dessinée de commande et du scénarimage (story-board). Lui permettre d'adapter sa conceptualisation et son style personnel en rapport avec le sujet à traiter et le marché visé.

Contenu : Analyse et compréhension du sujet. Analyse de la clientèle. Recherche et élaboration du scénario. Compréhension et utilisation des médiums appropriés. Recherche en rapport avec le marché visé et le format de publication utilisé : affiche, revue, livre d'enfants, illustration de contenu scientifique, politique, industriel, bibliothérapie, etc. Recherche, exploration, découpage et réalisation des indications visuelles précises contenues dans le scénarimage (story-board).

ARP2023

Dessin: anatomie et perspective II

Objectifs : Permettre à l'étudiant d'acquérir une maîtrise des notions fondamentales reliées au dessin anatomique et de perspective à main levée pour la création de bandes dessinées. Favoriser chez lui le développement de personnages et d'environnements bidimensionnels qui s'inscrivent en création de bande dessinée. Le sensibiliser à la recherche, à l'expérimentation dans la transformation de l'image par rapport au sujet et en relation avec différents thèmes, fonctions et supports.

Contenu : Exploration à partir de modèles vivants, étude approfondie de l'anatomie, du mouvement, de la perspective, du dessin d'observation, d'interprétation, d'imagination. Étude de la calligraphie appliquée à la bande dessinée. Expérimentation des médiums

et des supports en rapport avec les qualités plastiques de l'image : crayon, encre, feutre, aquarelle, acrylique, pastel, papier coloré, photographie. Hybridation des médiums et recherche graphique appropriée.

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 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.

ARV1133

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 matériaux; 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 l'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 mélangées 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'évènements 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.

ARV1333

Approches critiques des arts

Objectifs : Au terme de ce cours, l'étudiant sera en mesure de porter un regard critique sur une sélection représentative de pratiques artistiques pluridisciplinaires historiques et contemporaines. Parmi les approches critiques abordées: l'approche psychanalytique, l'histoire sociale de l'art, le structuralisme, le féminisme et le postcolonialisme.

Contenu : Analyse de la circulation des théories critiques dans le champ des arts, entre production, réception et légitimation. Différentes approches critiques seront mises à l'épreuve à partir de l'étude de textes fondateurs.

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'artefacts 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.

BDE1003

Anatomie et perspective

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de maîtriser l'anatomie de façon à représenter le corps humain en action; d'assimiler les règles de base de la perspective; de comprendre les notions de point de vue, d'échelle des plans et de cadrage; d'intégrer anatomie et perspective pour arriver à situer des personnages de façon cohérente dans un environnement spatial; et de développer, à partir d'une représentation conforme de la réalité, un style personnel et expressif.

Contenu : Exploration à partir d'objets et de modèles vivants, étude approfondie de l'anatomie, du mouvement. Étude théorique de la perspective et application pratique à l'intérieur de dessins d'observation intégrant personnages, accessoires et décors. Interprétation et transposition à partir des dessins d'observation, par des exercices de visualisation aboutissant à des dessins d'imagination. Expérimentation et étude comparative de différents médiums.

BDE1006

Synthèse en bande dessinée: réalisation

Objectifs : Permettre à l'étudiant de compléter le stade final de la réalisation d'une bande dessinée traditionnelle, d'une cyber-BD (site sur la toile ou disque laser), d'un roman illustré ou d'un dessin animé. Lui permettre de mettre en branle les mécanismes privilégiés de diffusion de son travail et de situer son style par rapport aux différentes tendances en BD contemporaine.

Contenu : Encadrement de l'étudiant par un ou des spécialistes, enseignement individualisé dans la gestion de son projet de création. Acquisition des connaissances nécessaires au design de l'album ou de la pochette du disque laser. Exercice des facultés de communicateur-diffuseur confrontées aux structures de diffusion et de réception existantes.

BDE1023

Atelier de scénarisation en bande dessinée

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de maîtriser l'articulation de récits complexes en

bande dessinée; d'appliquer les techniques de la chute, du suspense et de la montée dramatique; d'appliquer un processus de documentation et d'expérimentation structuré à la création de récits en bande dessinée; de développer une méthodologie adaptée à ses objectifs et aux différentes étapes du travail de création d'un scénario; de parfaire une écriture scénaristique adaptée aux exigences de la bande dessinée et opérant de concert avec l'élaboration du découpage graphique.

Contenu : Étude des techniques du gag, de la construction dramatique et du suspense. Analyse de récits de bande dessinée, leur articulation et leur mode de fonctionnement. Scénarisation et création de récits de bande dessinée mettant en application les principes étudiés.

BDE1033

Dessin et narration

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure d'adapter son graphisme aux exigences de la narration graphique; de développer un système graphique propre à son expressivité personnelle; de poursuivre et d'approfondir l'acquisition des règles de base de l'anatomie et de la perspective, et de leurs applications dans le cadre de la bande dessinée; de comprendre les mécanismes narratifs inhérents à l'image fixe isolée, et leur développement dans des séquences d'images.

Contenu : Étude de la bande dessinée muette. Travaux appliqués à partir d'objets et de modèles vivants, avec étude approfondie de l'anatomie, du mouvement, en fonction des formes de la bande dessinée. Étude théorique et pratique de l'image narrative et séquentielle, incorporant perspectives, personnages, accessoires et décors. Expérimentation et étude comparative de différentes manières de traiter le dessin, et leur impact sur la réalisation concrète de bandes dessinées.

BDE1043

Récit et découpage graphique

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de segmenter et mettre en images des récits et des séquences d'actions dans une perspective de lisibilité et d'efficacité narrative et expressive; de concevoir des découpages répondant aux besoins d'un scénario; de découper les planches ou les suites de planches en séquences; de créer rythme et mouvement dans ses découpages; de comprendre les rapports entretenus entre les divers éléments constitutifs du dispositif narratif en bande dessinée; de développer une perception plus aiguë des espaces représentés et de leur fragmentation, ainsi que de l'ellipse spatio-temporelle dans l'image fixe séquentielle.

Contenu : Étude des éléments constitutifs de la bande dessinée du point de vue de leur déploiement linéaire (cases et phylactères, bandes, sens de lecture) et tabulaire (espaces de la vignette, de la planche, de l'album). Étude du rythme séquentiel, de l'ellipse et du mouvement propres à la bande

dessinée. Étude des différents types de découpages, du strip au long récit. Décomposition de propositions narratives en fragments, avec articulation ou réarticulation (dans le cas d'une adaptation d'un récit préexistant) sous forme de bande dessinée. Examen du découpage graphique de bandes dessinées existantes et réflexion sur le rapport qu'y entretiennent récit et traitement visuel. Compréhension de l'apport du point de vue, de la composition, de la solidarité iconique et du tressage dans l'articulation d'un récit en bande dessinée.

BDE1053

Analyse critique de la bande dessinée

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de maîtriser le vocabulaire propre à la bande dessinée; de comprendre les différents systèmes de signes qui participent à l'élaboration du sens en bande dessinée; de connaître l'organisation discursive de la bande dessinée et son évolution dans une perspective historique; d'identifier les enjeux thématiques et formels de la bande dessinée contemporaine; d'articuler un discours critique sur la bande dessinée.

Contenu : Parfaire la compréhension d'une sémiologie de l'image et introduction à une sémiologie spécifique à la bande dessinée. Étude d'une sémiologie du discours relative à la bande dessinée. Introduction à une narratologie modale de la bande dessinée. Étudier et rédiger des essais critiques sur la bande dessinée.

BDE1063

Esthétique de la bande dessinée

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de saisir les mécanismes des langages narratif et graphique propres à chaque style ou école en bande dessinée; de comparer les différents niveaux de représentation et d'expression, ainsi que les éléments graphiques, de ses styles ou écoles au niveau de la mise en page, de la composition, du traitement graphique, de l'encrage et de la couleur; de développer, à partir de cette étude comparative, un style et une expression propres.

Contenu : Étudier les principaux styles et écoles en bande dessinée, selon les époques, les cultures, les tendances et les modes de publication. Travail personnel sur une école de bande dessinée au choix de l'étudiant; présentation orale et visuelle d'une recherche et production d'une planche dans ce style. Étude pratique des différentes formes de découpage graphique, de techniques d'encrage, de lettrage et de mise en couleurs. Création de personnages dans un style donné, recherche iconographique et utilisation intégrée de la documentation dans un travail appliqué.

BDE1073

Édition et diffusion de la bande dessinée

Objectifs : Au terme de cette activité,

l'étudiant sera en mesure de comprendre le processus de réalisation technique de l'album en passant par tous les rouages de l'édition : la fabrication des bleus de coloriage inhérent à la mise en couleurs, la séparation de couleurs, l'impression et la reliure; de monter un album auto-édité grâce au logiciel In Design, de mieux connaître le rôle de l'éditeur et des différents intervenants impliqués dans la fabrication et la diffusion d'un album, une fois le travail de création graphique complété; d'intervenir adéquatement dans le milieu professionnel de la bande dessinée et d'y faire valoir son travail.

Contenu : Étude critique du milieu de l'édition, traditionnelle et numérique. Exploration d'un travail d'édition et des différentes étapes de fabrication d'un album dans le but de permettre un meilleur contrôle de l'auteur sur la qualité de son produit. Apprentissage des différentes fonctionnalités du logiciel In Design nécessaires à l'impression d'un document fini, Visites spécialisées afin de constater les moyens techniques disponibles et les caractéristiques de chacun des secteurs. Étude de la réalité professionnelle d'un auteur de bande dessinée. Étude du rôle, des responsabilités et des réalités de chacun des intervenants de la bande dessinée. Étude des impératifs économiques reliés à la création et à la diffusion de la bande dessinée. Étude des différentes stratégies de communication et de marketing entourant la sortie d'un album de bande dessinée au Québec et en Europe. Expérimentation à travers un projet concret.

BDE1083

Atelier d'encrage et de mise en couleur

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de connaître l'éventail des potentialités esthétiques, expressives et techniques des procédés d'encrage et de mise en couleur en bande dessinée; d'utiliser adéquatement les principaux outils et d'appliquer les méthodes d'encrage et de mise en couleur, traditionnelles et numériques; de développer des habiletés techniques et un sens esthétique en ce qui concerne les dimensions plastique et chromatique de la bande dessinée; d'appliquer l'ensemble des apprentissages à un projet personnel en bande dessinée comprenant des objectifs expressifs clairement définis.

Contenu : Rappel et approfondissement des notions de base concernant les dimensions plastiques, compositionnelles et perceptives de la couleur. Réalisation de travaux exploratoires visant le développement d'une facilité technique dans l'application des encres et des médiums colorés. Expérimentation des différents médiums, supports et outils disponibles sur le marché. Étude des techniques d'encrage et de mise en couleur en fonction du support de diffusion. Étude détaillée de chaque étape de finition d'une planche. Étude des apports – expressifs, symboliques, etc. – de l'encrage et de la couleur à la bande dessinée. Réalisation d'un court projet achevé de bande

dessinée mobilisant activement la couleur.

BDE1103

Sujet choisi en bande dessinée

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

Contenu : Aucun de défini.

DEG1003

Fondements pratiques

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura exploré l'ensemble des fondements pratiques spécifiques aux besoins et contraintes du design graphique. Il sera en mesure d'appliquer diverses méthodes d'idéation. Il aura développé les réflexes essentiels à la recherche de solutions visuelles et sera capable d'orienter celles-ci en fonction d'une problématique. Il possèdera un ensemble de méthodes lui permettant de contrer les freins usuels à l'imagination et à l'innovation. Il sera capable d'entreprendre une démarche efficace en matière d'expérimentation, d'abstraction et de composition. Finalement, il aura acquis l'ensemble des principes articulant les fondements pratiques de sa discipline.

Contenu : Exploration de la surface bidimensionnelle. Fondements de base de la composition graphique: théorie des contrastes appliqués au domaine du graphisme, principes de composition et d'articulation, systèmes de proportions, décomposition des éléments graphiques, format et échelle, notions d'abstraction. Idéation: observation, compréhension, développement, rôle de l'intuition et de la logique dans l'élaboration d'une réponse graphique ou formelle à partir d'une problématique donnée. Nuances et distinctions appliquées entre les différents niveaux d'esquisses. Maquettes: notions de construction, expérimentation des techniques et des matériaux.

DEG1023

Processus, concept et méthodologie

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de réaliser un projet de design graphique en ayant la pleine compréhension de son processus global. Il sera à même de gérer chacune des étapes du processus : la documentation, la conceptualisation, la réalisation et la présentation de son concept final. Il aura développé un sens du détail graphique qui lui permettra d'assurer la cohérence et la justesse des contenus visuels. Finalement, il aura eu l'opportunité de développer une autonomie d'action découlant de la méthode proposée, ainsi qu'un réflexe d'autocritique qui lui permettra de progresser dans l'élaboration d'un projet graphique.

Contenu : Documentation : recherche et base documentaire. Méthodologie relative au processus de création. Principales étapes d'un processus de design : planification, conception, réalisation. Concept : créativité et force

conceptuelle, globalité de la thématique, logique et intuition. Intégration des composantes graphiques : nom, typographie, image, forme, composition, couleurs, techniques et matériaux en vue de réaliser un projet graphique concert. Hiérarchisation graphique; synthèse et organisation formelle, prise de décision et développement de l'autonomie. Application du processus d'idéation et des étapes menant des esquisses de la communication à celle de présentation. Présentation et justification d'un concept : initiation à l'autocritique, expression des intentions de design.

DEG1053

Illustration

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura une excellente connaissance historique et pratique des domaines de l'illustration. Il aura pris conscience de ses fonctions particulières, de son pouvoir expressif et de ses divers champs d'application. Ses expérimentations lui auront permis d'aborder visuellement diverses thématiques tout en tenant compte des publics visés et des modes de publication. Il sera en mesure de faire des liens entre les associations d'idées relatives à un contenu et les qualités expressives des moyens graphiques et plastiques mobilisés pour l'illustrer. Ses diverses productions auront été orientées vers une recherche et une pratique esthétique et innovatrice.

Contenu : Introduction au domaine de l'illustration et à ses multiples champs d'expressions. Survol du contexte historique : domaines d'applications, thématiques, styles et médiums. Étude des grands maîtres reconnus à l'échelle internationale. Réalisation d'illustrations en lien avec divers types de textes ou thématiques : récits, littérature jeunesse, roman, éditorial, reportage et autres. Développement d'un langage et d'un style illustratifs personnels. Analyse de contenu, réflexion sur le lien entre l'image et le texte, sur la pertinence entre l'image et le public cible. Expérimentation des médiums et techniques illustratives traditionnelles, numériques et hybrides.

DEG1063

Approches graphiques tridimensionnelles

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura acquis les notions de création d'objets et d'emballages pertinents en regard à une problématique de communication. Il aura développé l'habileté à concevoir un graphisme et à l'appliquer à un volume donné. Par la réalisation de projets d'emballage et de création d'objets, il aura développé un sens critique lié aux qualités et caractéristiques des créations tridimensionnelles. En somme, il aura acquis une compréhension du langage spatial à l'échelle de l'objet.

Contenu : Transposition des concepts de communication au domaine de l'objet. Différenciation des catégories d'objets : artisanal, sculptural, industriel. Sensibilisation au cycle de vie et de

production des objets industriels : matériaux, production en série, portée écologique. Conceptualisation et vision tridimensionnelle : propriétés des matières et des formes, qualité des surfaces et des matières, associations et métaphores possibles. Articulation des formes et qualité des assemblages. Langage spatial propre au domaine de l'emballage : textures, formes, couleurs, pliage, striage, déploiement, etc. Création à partir d'une surface bidimensionnelle. Application du design graphique sur des éléments tridimensionnels. Contexte d'usage et qualité de la lecture sur l'objet.

DEG1073

Affiche

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura acquis une perspective historique et internationale en lien avec le domaine de l'affiche. Il possèdera une bonne connaissance du rôle de celle-ci, de ses fonctions sociales, culturelles, politiques et autres, ainsi que de ses principaux acteurs. Il aura entamé une réflexion sur les rapports entre l'expression et la communication. Il sera en mesure de développer une pratique créative, en appliquant les notions de sens, de langage et de style. Il aura la capacité de communiquer un concept, une idée, une sensation dans le cadre d'un message fonctionnel. Il saura utiliser le dessin et diverses techniques traditionnelles et numériques afin de répondre à son souci de recherche esthétique et d'innovation plastique.

Contenu : Étude de l'affiche à travers les âges : contenus, techniques et particularités. Perspective historique : rôle social, culturel et politique; identification des maîtres de l'affiche. Comparaison de productions internationales. Introduction à une méthodologie de recherche plastique autour d'un projet d'affiche en tant qu'objet de série. Analyse formelle de l'image communicative en lien avec le sujet traité et le contexte : culturel, publicitaire, propagandiste, etc. Réflexion sur les rapports qu'entretiennent le support, le texte, la typographie et l'iconographie. Méthodes de conceptualisation et de production de l'affiche.

DEG1103

Documents et procédés d'impression

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura une compréhension pertinente des différents processus et procédés d'impression contemporains. Il aura développé son expertise technique dans la préparation de document pour l'imprimerie et sera apte à exécuter des transferts de fichiers à l'aide des différents protocoles informatiques. En somme, il aura acquis un savoir-faire technique lui permettant de produire des documents conformes aux standards et de pousser ses concepts graphiques à un autre niveau.

Contenu : Analyse des aspects techniques relatifs aux différentes techniques d'impressions graphiques contemporaines (offset, numérique, etc.); préparation de documents

graphiques selon les standards et paramètres de l'industrie; étude des caractéristiques des différents supports et matériaux imprimables; expérimentation des principes de film, de couche et de passe avec la technique de la sérigraphie; expérimentation des différents protocoles de transfert de fichiers numériques; visites et rencontres in situ.

DEG1123

Sujet choisi en design graphique

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

Contenu :

DEG1133

Éléments typographiques, édition et impression

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant connaîtra l'ensemble des principes et stratégies liés au domaine de la publication. Ce cours l'aura préparé à la conception d'une variété de types de publications. Il sera sensibilisé à l'importance du choix des éléments graphiques, iconographiques et typographiques et connaîtra les liens qui les régissent. Il aura assimilé et expérimenté les notions liées à l'organisation formelle et à la mise en page de ces contenus. En somme, il aura développé ses compétences et sera apte à produire des publications efficaces tant au niveau du contenu que de l'impact visuel, en liens avec les exigences des techniques d'impression.

Contenu : Histoire et évolution du domaine de l'édition : études de cas, exemples internationaux, chefs de file. Pouvoir communicationnel du design d'édition : qualité, impact, éloquence. Typologie d'édition : magazine, journal, livre, dépliant, catalogue, rapport annuel, etc. Mise en page : influence de la thématique, esquisse d'édition, format, contexte et grille. Hiérarchie visuelle et organisation du contenu graphique, agencement des familles de caractères et lecture. Normes régissant l'éditique : règles typographiques, outils de mise en page et d'édition. Au terme de cette activité, l'étudiant connaîtra l'ensemble des principes et stratégies liés au domaine de la publication. Ce cours l'aura préparé à la conception d'une variété de types de publications. Il sera sensibilisé à l'importance du choix des éléments graphiques, iconographiques et typographiques et connaîtra les liens qui les régissent. Il aura assimilé et expérimenté les notions liées à l'organisation formelle et à la mise en page de ces contenus. En somme, il aura développé ses compétences et sera apte à produire des publications efficaces tant au niveau du contenu que de l'impact visuel. Survol des spécifications techniques liées à l'impression.

DEG1143

Typo 1 : bases

Objectifs : Au terme de ce cours,

l'étudiant sera en mesure de distinguer les diverses familles de caractères typographiques en tenant compte de leur caractéristiques propres. Il possèdera une bonne connaissance des étapes de leur évolution à travers le développement des technologies de l'édition. Il aura été initié aux fondements de la typographie et sensibilisé aux caractéristiques plastiques et fonctionnelles de la lettre.

Contenu : Contexte historique et technologique de la typographie. Particularités formelles en lien avec les diverses classifications de caractères. Étude des rythmes, formes et contre-formes. Anatomie de la lettre. Contexte et règle d'usages de la typographie. Reproduction et principes de dessin de caractères.

DEG1153

Typo 2 : expérimentation et intégration

Objectifs : Au terme de ce cours, l'étudiant sera en mesure d'intégrer pertinemment la typographie dans ses projets graphiques. Conscient des effets à la fois esthétique et pragmatiques produits par la typographie, il sera capable de la mettre en œuvre à bon escient, somme, comme matériau formel et communicationnel de ses réalisations.

Contenu : Intégration de la typographie à des projets graphiques imprimés et numériques. Étude poussée de l'effet communicationnel de la typographie. Expérimentation, manipulation de caractères. Travail sur le mariage des différentes familles de caractères. Analyse et pratique des grilles et systèmes typographiques.

DEG1163

Signalisation et cartographie

Objectifs : Cours atelier visant à introduire les étudiants aux domaines de la signalisation et de la cartographie. Développement de compétences pour la réalisation de différents projets de signalisation (routier, institutionnels, culturels, etc.). Sensibilisation à l'analyse d'espaces construits en vue d'en faire une interprétation visuelle pertinente ou d'y positionner des éléments de signalisation. Familiarisation avec les notions d'usages et de parcours dans les lieux.

Contenu : Contexte historique de la signalisation et des cartes. Étude des systèmes de standardisations graphiques. Parcours, usage, relations et configurations spatiales. Travail sur l'aspect fonctionnel, informationnel et communicationnel des éléments de signalisation. Création de projets de signalisation et implantation dans des espaces d'intervention. Analyse de lieux et représentation cartographique.

DEG1173

Design d'interface et ergonomie

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura développé ses compétences de designer dans les domaines de la création d'interfaces numériques et analogiques. Il aura été sensibilisé aux aspects humains qui

entrent en jeu dans l'élaboration d'interfaces ainsi qu'à l'importance d'équilibrer les dimensions formelle et fonctionnelle de sa conception. De plus, il aura aiguisé son regard critique en étant attentif aux aspects tels que l'efficacité, l'ergonomie, la rétroactivité, le degré d'intégration au contexte, ainsi qu'à l'aspect sensitif associé à l'expérience interactive. En somme, il sera doté d'outils pertinents pour la création d'interfaces intégrées aux choses et aux espaces.

Contenu : Cours-atelier axé sur la conception d'environnements et de dispositifs interactifs : contextualisation historique du design d'interface; étude des notions d'ergonomie et de motricité humaine, d'expérience usager via l'interaction avec les écrans, les objets et l'architecture; analyse des aspects informationnel et communicationnel des interfaces ; initiation à l'utilisation de composantes mécaniques, électriques ou électroniques existant sur le marché de même qu'aux logiciels courants.

DEG1183

Design d'événements et installations temporaires

Objectifs : Développer une sensibilité face à l'espace public comme contexte d'inscription et lieu d'intervention d'un projet. Saisir les dimensions temporelle, spatiale et expérientielle comme matériaux de ses projets de design. Acquérir les notions essentielles du design d'événement dans le but de créer des projets insérés dans l'espace public urbain ou naturel.

Contenu : Contexte historique du design d'événement. Familiarisation aux systèmes de normalisation graphique : notions d'échelle, de planches techniques et de maquettes. Introduction aux notions de temporalité, de narrativité, de parcours, de lieu et de paysage. Sensibilisation à l'intégration du designer graphique dans des équipes de création multidisciplinaires. Exploration de ces notions par la création de propositions de projets en lien avec l'architecture temporaire, l'installation, la scénographie, les kiosques d'exposition ou le design d'événements.

HAR1003

Enjeux des arts aux XVIIIe et XIXe siècles

Objectifs : À partir d'une perspective historique, identifier les principaux enjeux entourant la production et la diffusion artistiques des Lumières au postimpressionnisme (XVIIIe et XIXe siècles). Connaître les styles, mouvements, artistes, institutions et courants théoriques marquants de cette période. Arriver à distinguer l'apport d'œuvres et d'artistes emblématiques. Inscrire cette réalité et son évolution dans les développements culturels, sociaux, politiques et économiques de l'époque.

Contenu : Présentation et analyse d'enjeux reliés à la production et à la diffusion dans les domaines de la peinture et de la sculpture et, dans une moindre mesure, les autres formes d'art

telles que la littérature, le théâtre, les expositions, la photographie et le cinéma. Étude du rôle des institutions, de l'industrialisation, de l'urbanisation et des développements technologiques sur le milieu des arts et son évolution. Seront notamment considérés : le classicisme, le réalisme, l'impressionnisme et le postimpressionnisme.

LNG1073

Problèmes de grammaire

Objectifs : Permettre à l'étudiant de faire un usage correct de la langue tant dans ses aspects lexicaux que morphologiques et syntaxiques. Lui faire voir les mécanismes grammaticaux comme base nécessaire à toute pratique signifiante.

Contenu : Étude de la grammaire normative renouvelée par la démarche linguistique. Critique de la terminologie grammaticale traditionnelle. Essai de systématisation linguistique, morphologique du verbe, substantif, adjectif, adverbe, pronom, prédéterminant.

MSL1053

Exposition: théorie et pratique

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de comprendre, d'analyser et d'évaluer une exposition. Il saura distinguer divers types d'exposition - d'art, d'histoire, de sciences et technologies - et approches de celle-ci - axée sur l'objet, sur l'idée, sur le visiteur. L'étudiant aura acquis les connaissances relatives aux divers éléments de l'exposition. Il aura saisi les enjeux de l'exposition en tant qu'outil pédagogique, qu'expérience, que lieu de la médiation culturelle, qu'exposition d'auteur. Il saisira les modalités de la transmission d'un savoir, d'un art ou d'un patrimoine par l'exposition et saura tenir compte de l'importance de la création et de la médiation culturelle dans ce processus.

Contenu : Étude et analyse de l'exposition : les types d'expositions (arts, histoires, sciences et technologies, etc.), l'exposition d'objets, l'exposition d'idée, l'exposition d'auteur, etc. et leurs caractéristiques. Éléments d'exposition : espace, objets, textes, images, sons, parcours, etc. Exposition et public : les différents types de publics (visiteurs) et leur impact sur les stratégies d'interprétation. Les types de collections et leur incidence. Ethnographie de l'exposition : expérience de la visite. L'exposition et la création. La médiation culturelle et la médiation interculturelle par l'exposition. Études de cas.