

**ART 410 ARTS ET TECHNOLOGIES : FONDEMENTS ET ENJEUX  
(3 crédits)**

**PRÉALABLE :** aucun

**Nombre limite :** 25 étudiantes ou étudiants

---

---

**DESCRIPTEURS :**

**Objectifs :** Comprendre les fondements historiques et conceptuels qui relient les arts et les technologies; saisir comment les avancées technologiques ont transformé l'expérience artistique; analyser différentes pratiques et s'interroger sur les enjeux soulevés par les rapports entre les nouvelles technologies et les arts.

**Contenu :** Survol historique des interactions entre arts et technologies. Initiation aux concepts fondamentaux de l'art technologique, médiatique et numérique. Étude de la transformation de l'expérience artistique par les technologies. Présentation des enjeux en arts et technologies.

---

**AUTRES INFORMATIONS GÉNÉRALES**

Pour vérifier si cette activité pédagogique est offerte à la présente session, consulter l'horaire sur le site de la Faculté des lettres et sciences humaines à la rubrique *Études* (<https://www.usherbrooke.ca/flsh/etudes>).

Veillez noter que les activités pédagogiques du CEAV requièrent des frais de matériel, de photocopies, de livres et possiblement de visites d'expositions, lesquels seront précisés lors de la première rencontre.

## **ART 410 ARTS ET TECHNOLOGIES : FONDEMENTS ET ENJEUX**

### **Objectifs spécifiques**

- Se familiariser avec la diversité des pratiques en art et technologies au Québec, au Canada et à l'international.
- Comprendre les fondements et les enjeux spécifiques à la création et à l'expérience du public en arts technologiques.
- Comprendre les approches créatives des artistes et les particularités de l'expérience des œuvres en art et technologie.
- S'initier à la conceptualisation critique d'œuvres en art technologique.
- S'initier à l'analyse critique d'œuvres et d'exposition en art et technologie.
- Se familiariser avec l'écosystème québécois en arts et technologies

### **Précisions sur le contenu**

Pratiques en art, sciences et technologies; arts médiatiques; arts numériques; anciens et nouveaux médias; médiums traditionnels; nouveaux langages artistiques ; matérialités émergentes ; immatérialité; arts sonores ; projection vidéo ; spatialité, art cinétique, robotique ; électronique ; informatique ; mouvement ; art in situ ; arts vivants ; engagement du spectateur, interactivité; installations praticables; éaction; dimensions sensorimotrices; matérialité, hybridité des disciplines; critique des usages technologiques, lutherie numérique, intermédialité, interdisciplinarité; collaboration; création ; l'art comme expérience ; diffusion.

### **Approche pédagogique**

- Cours magistraux
- Exposés et activités participatives
- Travaux individuels, d'équipe et de groupes (écrits et oraux)
- Rencontres avec les artistes et les acteurs des milieux de l'art actuel
- Visites d'exposition
- Discussions à partir de lectures, de présentation d'œuvres, de documents audiovisuels, de visites d'expositions
- Ateliers collaboratifs guidés
- Analyse d'œuvres
- Exercice de conception d'œuvres
- Accompagnement de type mentorat

### **Évaluation**

Avant-projet d'intégration, travail dirigé	15 %
Analyse d'œuvres	35 %
Projet d'intégration, travail dirigé	40 %
Participation	10 %

### **Bibliographie**

Une bibliographie sélective sera distribuée au premier cours.