



Parce que l'œil de la caméra est un point de vue privilégié afin d'étudier notre société et d'en dessiner les traits, j'ai choisi le baccalauréat spécialisé en cinéma.

Cinéma et études du jeu vidéo

EMMANUEL CAMPEAU, DIPLÔMÉ DU BAC EN CINÉMA



Nos programmes en études cinématographiques offrent une formation diversifiée, équilibrée et complète, tant sur le plan de la réflexion critique, théorique et historique que sur le plan de la pratique et de l'esthétique du cinéma. Cette approche, qui privilégie un dialogue fécond entre l'étude et la pratique du cinéma, est unique au Québec et au Canada; tout comme l'est le programme en études du jeu vidéo.

Voir avec des idées Penser avec des images

> La culture, la recherche ou la création cinématographiques vous intéressent ?

Nous offrons une variété de programmes en études cinématographiques qui sauront répondre à vos champs d'intérêt. Le volet étude du cinéma offre des cours axés sur le langage cinématographique, l'analyse filmique, la théorie et l'histoire du cinéma. Le volet pratique du cinéma se définit, quant à lui, comme un laboratoire d'expérimentation et de recherche qui met l'accent sur la création de sens et de formes plutôt que sur la seule virtuosité technique.

Le dialogue entre l'étude et la pratique du cinéma est fortement encouragé. Certains de nos programmes offrent une double formation qui a fait ses preuves : le seul fait d'initier à la recherche les étudiants qui choisiront le milieu de la production fera d'eux de meilleurs praticiens et, inversement, les historiens, les théoriciens et les critiques seront mieux avertis du seul fait d'avoir été initiés à la pratique du cinéma.

Les programmes en cinéma et en études du jeu vidéo relèvent du Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques.

> POUR L'INFORMATION
LA PLUS À JOUR VISITEZ

hstart.umontreal.ca

NOS PROGRAMMES

[admissions]

- **Baccalauréat spécialisé en cinéma** AUT. ⋮
Un programme à deux volets où s'allient étude et pratique du cinéma afin de stimuler la réflexion, l'analyse et la création.
- **Majeure en études cinématographiques** AUT. ⋮ HIV. ⋮
- **Mineure en études cinématographiques** AUT. ⋮ HIV. ⋮
- **Mineure en études du jeu vidéo** AUT. ⋮ HIV. ⋮
Offre une base relativement à l'esthétisme, l'histoire et la théorie du jeu vidéo aux étudiants qui veulent travailler dans les médias, la recherche ou l'enseignement. Représente aussi un excellent complément de formation pour travailler dans le milieu du jeu vidéo.
- **Baccalauréat bidisciplinaire en écriture de scénario et création littéraire** AUT. ⋮
Pour s'initier à diverses formes d'écriture : scénario (fiction cinématographique ou télévisuelle, cinéma documentaire, etc.), roman, nouvelle, poésie, théâtre, essai, etc.

> NOUVEAU !

Baccalauréat par cumul avec appellation (BACCAP) en cultures visuelles

Un programme unique constitué de 3 mineures : études cinématographiques, histoire de l'art et études du jeu vidéo. Ce programme propose différentes approches et examine des objets distincts (arts, cinéma, jeux vidéo), qui se rejoignent dans leur effort de penser à travers des images et dans leur façon d'aborder des questions culturelles, politiques et sociales contemporaines.
Procédure d'admission particulière, renseignez-vous sur notre site Web.

Le Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques possède des installations techniques qui permettent aux étudiants du volet pratique du cinéma de s'initier aux différentes étapes de la production vidéographique et cinématographique en ayant accès à du matériel spécialisé :

- > caméras 16 mm, numériques et HD ;
- > salles de montage numérique et 16 mm ;
- > studio de mixage numérique ;
- > salle de colorisation ;
- > studio de tournage ;
- > salle de cinéma avec serveur relié à l'Office national du film du Canada.

VOS PERSPECTIVES D'EMPLOI

Les programmes en études cinématographiques mènent à des débouchés divers :

- > création cinématographique ;
- > critique de cinéma et de jeu vidéo ;
- > enseignement ;
- > recherche ;
- > programmation ;
- > documentation.

Ils constituent aussi un atout pour entrer sur le marché du travail dans les domaines :

- > de la diffusion culturelle ;
- > des communications ;
- > du multimédia.

OSEZ CONTINUER

Un diplôme de 2^e cycle en études cinématographiques peut vous mener à l'enseignement au collégial ainsi qu'à une carrière dans le milieu plus global des médias. Vous pouvez aussi choisir l'option offerte en études du jeu vidéo ou celle en cheminement international.

J'ai eu l'occasion de participer à la réalisation de nombreux courts métrages. Vers la fin du bac, dans le cadre du cours *Projets dirigés*, j'ai pu mener à terme un film qui a par la suite été récompensé dans de nombreux festivals.

PHILIPPE DUPONT,
diplômé du baccalauréat spécialisé et de la maîtrise en études cinématographiques

ET ENCORE PLUS...

- > Possibilité d'effectuer un stage au baccalauréat spécialisé en cinéma.
- > Projections régulières de films.
- > Conférences données par des artisans du cinéma.
- > Accès à un laboratoire d'enseignement et de recherche du jeu vidéo qui compte la majorité des consoles de salon nord-américaines, des consoles japonaises, plusieurs consoles portables, de nombreux accessoires et périphériques, et plus de 1750 jeux.
- > Participation à des festivals internationaux de courts métrages étudiants ou à des activités culturelles.
- > Conférences, tables rondes et séminaires pour se familiariser avec le milieu de la recherche.
- > Publication de *CiNéMAS*, revue internationale d'études cinématographiques.
- > Bourse Francis-Mankiewicz, remise à l'étudiant qui poursuit des études en cinéma et qui présente les meilleurs résultats.
- > Rétrospective annuelle des films étudiants.



- > Vous aurez la possibilité d'étudier durant un trimestre ou même une année dans une université étrangère.

CONDITIONS D'ADMISSION :

hstart.umontreal.ca

Faculté des arts et des sciences

Université 
de Montréal