

ART 413 ART ET INTERACTIVITÉ
(3 crédits)

PRÉALABLE : aucun

Nombre limite : 25 étudiantes ou étudiants

DESCRIPTEURS :

Objectifs : Explorer l'interactivité et son potentiel dans différentes disciplines artistiques. S'initier à divers logiciels et acquérir les connaissances technologiques liées au développement de systèmes interactifs (informatique et mécatronique) en contexte de création artistique; produire des dispositifs adaptés à un projet artistique interactif; découvrir des pratiques artistiques et comprendre les enjeux en art interactif.

Contenu : Familiarisation avec divers logiciels et formation au contrôle de l'œuvre interactive à partir d'un ordinateur. Programmation et production de dispositifs interactifs (cinétiques, lumineux ou sonores) dans le cadre d'un projet artistique. Découverte d'œuvres interactives et de leurs multiples modalités de présentation. Analyse des enjeux liés à la pratique en art et interactivité.

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 413 ART ET INTERACTIVITÉ

Objectifs spécifiques

- Comprendre et appliquer les fondamentaux de l'art interactif ;
- Comprendre les utilisations et les fonctions des différents composants électroniques et des microcontrôleurs dans un système interactif ;
- Initier une réflexion critique sur les œuvres d'art contemporaines utilisant des systèmes interactifs ;
- Concevoir et réaliser l'intégration d'un système interactif dans le cadre d'un projet de création artistique.

Précisions sur le contenu

- Familiarisation avec le logiciel MaxMSP Jitter et formation au contrôle de l'œuvre interactive à partir d'un ordinateur ;
- Programmation et production de dispositifs interactifs (cinétiques, lumineux ou sonores) dans le cadre d'un projet artistique à partir de kit électronique de base et d'un microcontrôleur Arduino ;
- Découverte d'œuvres interactives et de leurs multiples modalités de présentation ;
- Réfléchir l'interaction et l'engagement du spectateur dans une œuvre interactive ;
- Explorer des sens moins connus tels que le système somatosensoriel ou l'équilibriception et la manière dont ils peuvent être utilisés dans l'art ;
- Création d'un jeu vidéo d'art à partir d'un capteur électronique.

Approche pédagogique

Le cours est structuré sur une combinaison de discussions, de démonstrations techniques, de rencontres individuelles, de présentations et de travail en atelier. Les projets d'ateliers seront présentés et discutés en classe lors de critiques de groupe.

Évaluation

Projets d'atelier 1 et 2	40 %
Projet conceptuel	25 %
Projet final	35%

Bibliographie

Une bibliographie sélective sera distribuée au premier cours.