

**ART 414 PROJECTION ILLUSIONNISTE**  
(3 crédits)

**PRÉALABLE :** aucun

**Nombre limite :** 25 étudiantes ou étudiants

---

---

**DESCRIPTEURS :**

**Objectifs :** Explorer la lumière et les images en tant que matériaux artistiques autonomes; apprendre à utiliser les outils de production en projection illusionniste (*videomapping*); créer des projections scénographiées et adaptées à diverses échelles, matériaux et géométries de volume ou d'espace; découvrir l'évolution de la pratique et prendre connaissance de la production actuelle en projection illusionniste.

**Contenu :** Utilisation de logiciels et manipulation de projecteurs. Fabrication d'une maquette de projet de projection lumineuse. Réalisation d'un projet utilisant la lumière ou les images comme matériaux artistiques autonomes. Présentation du développement de la pratique de la projection illusionniste et compréhension des enjeux qui y sont reliés.

---

**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 414 PROJECTION ILLUSIONNISTE

### Objectifs spécifiques

- S'initier aux outils de création en lien avec la projection et la vidéo;
- Créer un ou des projets de *videomapping*;
- Comprendre les enjeux techniques d'un projet de projection;
- Développer une approche esthétique spécifique à la vidéo d'art;
- Réfléchir au potentiel d'expression du *videomapping*.

### Précisions sur le contenu

- Création d'une banque de matériel vidéo et d'image fixes;
- Apprentissage du logiciel MadMapper;
- Réalisation d'un projet personnel en videomapping;
- Expérimentation avec les effets et les générateurs de MadMapper.

### Approche pédagogique

- Formule workshops centrée sur les outils de création;
- Exercices pratiques;
- Discussion de groupe sur des thématiques esthétiques et conceptuelles;
- Rencontres et discussions avec les pairs;
- Rencontres individuelles.

### Évaluation

Évaluation par les pairs + participation	10 %
Exercice 1 - ASSEMBLAGE	20 %
Exercice 2 - MAPPING	20 %
Proposition de projet et maquette	10 %
Projet final	40 %

### Bibliographie

Une bibliographie sélective sera distribuée au premier cours.