
Mineure en bande dessinée - 8744

RESPONSABLE :

S/O

SCOLARITÉ :

30 crédits, Premier cycle

OBJECTIFS :

La mineure en bande dessinée a pour but d'initier les étudiants à la narration graphique. Elle permet donc aux étudiants de se sensibiliser à tous les aspects de la création d'une bande dessinée, de la première idée à la réalisation d'une publication, de développer une réflexion sur le médium ainsi qu'un esprit critique sur la production contemporaine tout en explorant ses différents axes de développement : les créneaux récents de l'autobiographie, du récit intime, de la création par ordinateur, de la diffusion par Internet, etc.

CONDITIONS D'ADMISSION :

Base collégiale

Il n'y a pas d'admission directement dans cette mineure. Pour connaître les conditions d'admission, veuillez consulter la Majeure choisie.

Base adulte

Il n'y a pas d'admission directement dans cette mineure. Pour connaître les conditions d'admission, veuillez consulter la Majeure choisie.

PLAN DE FORMATION :

Trimestre 1 - AUTOMNE

BDE1003 Anatomie et perspective

Trimestre 2 - HIVER

ARI1053 Scénarisation du récit en images

Trimestre 3 - AUTOMNE

ARI1253 Approche interdisciplinaire de l'image en mouvement (ARI1033)

BDE1023 Atelier de scénarisation en bande dessinée

Trimestre 4 - HIVER

BDE1033 Dessin et narration

ARV1343 Image de synthèse (ARI1033)

Trimestre 5 - AUTOMNE

BDE1043 Récit et découpage graphique

1 cours optionnel (voir liste des cours plus bas)

Trimestre 6 - HIVER

1 cours optionnel (voir liste des cours plus bas)

BDE1083 Atelier d'encre et de mise en couleur

Cours optionnels

Deux cours (6 crédits) parmi les suivants:

ARI1153 La bande dessinée: perspectives socio-historiques

BDE1053 Analyse critique de la bande dessinée

ARP1993 Éditique et bande dessinée expérimentale (ARI1033)

ARP2003 Bande dessinée de commande et scénarimage

ARI1243 Mots et 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.

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.

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.

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).

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'artéfacts et d'environnements virtuels dans une perspective historique et pratique. Développer des connaissances permettant d'acquiescer 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.

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 aigüe 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 entretient 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.

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.