

DOSSIER D'ÉVALUATION PROFESSORALE 2017-2024



20 AOÛT 2024

DOSSIER D'ÉVALUATION PROFESSORALE

AUTOMNE 2017 — ÉTÉ 2024

Samuelle Ducrocq, Ph.D.

PROFESSEURE RÉGULIÈRE, PERMANENTE, TEMPS PLEIN

UER EN CRÉATION ET NOUVEAUX MÉDIAS
Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue - Centre de Montréal



TABLE DES MATIÈRES

Statut.....	1
Faits saillants en bref et accomplissements majeurs 2017A-2024E et introduction	5
Pourcentages des tâches annuelles — Volets de la tâche professorale	12
Les 4 volets	14
Recherche	26
Administration/Gestion académique	34
Service à la collectivité.....	38
Mot de la fin	40
<u>ANNEXES</u>	41
1. Lettre de la Direction relativement au rapport du Comité d'évaluation et de l'Assemblée dép. de ma précédente évaluation (2017) modifié.....	42
2. Mise à jour de la recommandation du Comité d'évaluation 2017 / par l'assemblée : retrait du rapport d'évaluation 2017	43
3. Lettre de reconnaissance de mes états de service antérieurs en gestion, mise en place et administration du Centre Longueuil et du programme de Majeure en Création 3D	47
4. Taches annuelles 2017-2018 à 2024-205	49
5. Plans de cours plus nouveaux : ARN1232, DES1103 (nouvelle mouture / refonte DES1111) ; cours courants : ART1710 et DJV5520.....	67
6. Dossier recherche-Création pour l'ACFAS et ligne éditoriale (baladodiffusion) que j'ai codirigé avec la Pre Lynn Hugues (Le reste du dossier est disponible sur : https://artsperger.com/artists-samuelle	93
7. Microprogramme en création numérique et production scénique : document long.....	104
8. Microprogramme en création numérique et production scénique : document court.....	114
9. Résolution de l'assemblée départementale soutenant le sondage du MP1 en productions scéniques	128
10. Sondage du Microprogramme en création numérique et production scénique.....	130
11. Projet de Recherche Chamanes.....	135
12. Brevet <i>hommage</i>	192
13. Ligne du temps pour planifier nos programmes et la Gestion du CNM Montréal	160
14. Contrat /Galerie Popup / Dossier des Pairs (dossier sur https://artsperger.com/artists-samuelle).....	161
15. Détail de la formation à HEC suivie et les contenus des 4 Modules réalisés.....	164
16. Diaporama fait pour les Portes ouvertes / création du stand «Portfolio » d'aide aux books étudiants.....	176
17. Conservatoire international des Arts et Cultures équestres : conférences à l'Unesco et Polytechnique (Paris, 2019) ; membres délégués internationaux (j'y représente le Canada) et 4 cours	203

TRAVAUX / CONSIGNES ET ÉVALUATION ÉTUDIANTS /ŒUVRES EN LIGNE :

18. Affiches d'expositions étudiantes à travers les années (d'autres sont dans les timbres photos).....208
19. Rallye muséal Étudiant Inter-Cohortes réalisant au Musée des Beaux-Arts de Montréal.....210
20. Exemples de travaux / quizz d'art réalisés en classe.....214
21. Exemple de contrats types / Mentorat des étudiants souhaitant devenir illustrateurs professionnels.....215.
22. Visuel (montage de photos d'extraits de cours) traitant du Travail d'architecture ; nature morte ; modèles vivants nus 2D (dessins) et 3D (glaise) ; Travail au Jardin botanique ou tiré d'expositions.....222
23. Exemple de consignes puis de travaux tirés de la technique de *Double exposition*.....224

Enfin vous retrouverez sur :<https://artsperger.com/artists-samuelle> les éléments suivants à consulter :

1- Œuvres littéraires (La ferme humaine, le manuscrit des prisonniers, les Marcheurs de l'Ombre et le Manuel théorique et pratique d'Équitologie

2- Section pdf/ fichiers à télécharger : Dossier d'évaluations manuscrites étudiantes de DES1111 ; Extrait de l'Animal Star Thérapie ; et reste du dossier ACFAS sur la recherche-crédation (10 textes)

3-Album musical Dysphorique réalisées depuis 2017 avec lien Youtube pour écouter plusieurs des compositions (tracks) que j'ai créées : *Starseed* ; *Débranche* ; *Far-West Away* ; *Dysphorique* ; *Phénix* ; *À qui de droit* ; *Archontine* ; *La vieille jument Amerika se bat* ; *Maudits* ; *Mon petit Prince a ri* ; *Le Paradis des Charmes* ; *Le Roi Arthur* ; *Ground Crew* ; *Âme d'éléphant* et *La pantomime*.....229

INFORMATIONS GÉNÉRALES

EN BREF

Cette section en en-tête de chacune des sous-parties comprendra les informations générales qui concerne tout ou partie des volets de la tâche.

STATUT

Permanent depuis septembre 2010 comme professeure régulière à temps plein.

FAITS SAILLANTS ET ACCOMPLISSEMENTS MAJEURS 2017A-2024^E

- ☀ Rédaction d'un Microprogramme universitaire de 1er cycle en création et production scéniques qui puisse tirer profit de notre aménagement stratégique dans ce secteur, sur la Place des Festivals à Montréal (Ilot Balmoral).
- ☀ 58 crédits d'enseignement répartis sur 19 cours de 3 crédits et 23 stages et ateliers dispensés en 3 ans et demi.
- ☀ Dépôt d'un brevet à l'INPI (France) Brevet no FR1906601 (demande no FR1906601) délivré le 21/01/2022
- ☀ Codirection du [Dossier spécial dédié à la Recherche-Création de l'ACFAS](#) et ligne éditoriale (2019) ; (Plus une [entrevue audio pour baladodiffusion sur ce sujet des deux codirectrice ici avec la Dre Lynn Hughes \(Concordia\)](#)¹ ;
- ☀ Conception d'un projet de recherche-crédation interactif (Chamanes 2.0) avec réalisation d'un plan de développement, concepts de scénarisation, marketing, recherche de 1ers financements publics/privés
- ☀ Deux Conférences à l'Unesco et Polytechnique pour le Conservatoire international des Arts et Cultures équestres sur mes travaux en cognition animale et réalité virtuelle (tests de QI équin etc., Paris, 2019)
- ☀ 4 formations suivies et réussies dont une en économie à HEC :
 - HEC : Formation d'économie sur l'industrie du divertissement complétée (Culture, Médias et Divertissement).
 - Mini-formation en création littéraire (Mini-Génies);
 - Formation de mise à jour en ligne en concept art (Educlit)
 - Formation en écriture musicale (auteur-compositeur-interprète chez MCN Studios).
- ☀ Rédaction de plusieurs œuvres grand public littéraires et musicale (roman historique, de science-fiction ; essai d'anthropo-sociologie et Manuel théorique et pratique d'Équitologie ; 1 scénario de spectacle vivant grand public ; 1 album musical (écriture lyrique, partitions, composition (disponibles ici)²)
- ☀ Lettre de reconnaissance officielle de certains de mes apports majeurs au département en gestion et recherche.

¹ <https://soundcloud.com/acfasscience/conversation-editoriale-dossier-recherche-creation-du-magazine-de-lacfas>

² <https://artsperger.com/artists-samuelle>

Cher Comité d'évaluation,

Je vous prie de trouver mon dossier d'évaluation pour la période s'étendant de l'automne 2017 à l'été 2024.

D'avance, je m'excuse auprès des membres du comité qui devront composer avec une évaluation s'étendant sur une période plus longue que d'habitude pour plusieurs raisons, dont certaines ne pourront être discutées à l'occasion de cette évaluation pour des raisons de confidentialité d'ententes avec l'UQAT.

La période évaluée recouvre 7 ans, mais si cela devait correspondre à 21 sessions, en réalité ce seront seulement 14 sessions qu'il vous faudra évaluer, soient environ 3 ans et demi³.

Afin de simplifier la compréhension de cette période depuis ma dernière évaluation (datant de l'automne 2017) voici une ligne de temps permettant d'en visualiser les principales étapes.

Je présente ainsi mes enseignements pour un total d'un peu plus de 58 crédits répartis en 19 cours et 23 supervisions et ateliers assurés sur ces 3 ans et demi.

LÉGENDE :

ENSEIGNEMENT
RECHERCHE
ADMIN. SERV. + COLLECTIVITÉ
ARRÊTS / CONGÉ

CHRONOLOGIE (2017A- 2024E) en un coup d'œil

Année	Séances	Crédits / Cours	Activités	Statut
Année 2017-2018	AUTOMNE 2017	*Dernière évaluation A2017 / 9,2 Crédits 3 Cours de 3 crédits DES1111 (concept art 1, gr 65, 66, 67 + AAR1223 SS (S.Kassi)	EXPOSITION COLLECTIVE / BELGO	Suivi comités admin / participation collectif
	HIVER 2017	7,94 Crédits ART 1710 Projet synthèse + DES1112 Concept art.2 + STN2421 4 étudiants		
Année 2018-2019	ÉTÉ 2018	Cours ajustés	ALLERS/RETOURS ROUYN	PÉRIODE DE MÉDIATION
	AUTOMNE 2018	9 crédits 3 Cours de 3 crédits DES1111 (concept art 1, gr 65, 66, 67)		
Année 2019-2020	HIVER 2018	9,6 Crédits - 3 Cours : STN2421 9 étudiants, ART1710 - DES1112	RÉINSERTION PROGRESSIVE (CNEST) : Recherches pour 2 Micro-programmes avec Danny Godin + collaboration avec Martin Beauregard au DESS Ecodesign Art & Environnement	Suivi comités admin / participation collectif
	ÉTÉ 2019	Formation à HEC - mise à niveau		
Année 2020-2021	AUTOMNE 2019	9 crédits 3 Cours de 3 crédits DES1111 (concept art 1, gr 65, 66, 67)	RÉINSERTION PROGRESSIVE (CNEST) : Recherches pour 2 Micro-programmes avec Danny Godin + collaboration avec Martin Beauregard au DESS Ecodesign Art & Environnement	Suivi comités admin / participation collectif
	HIVER 2019	ARRÊT MALADIE		
Année 2021-2022	ÉTÉ 2020	THÉRAPIE	RÉINSERTION PROGRESSIVE (CNEST) : Recherches pour 2 Micro-programmes avec Danny Godin + collaboration avec Martin Beauregard au DESS Ecodesign Art & Environnement	Suivi comités admin / participation collectif
	AUTOMNE 2020	MÉDIATION		
Année 2022-2023	HIVER 2020	RETOUR progressif avec CNEST (Contexte Covid)	RÉINSERTION PROGRESSIVE (CNEST) : Recherches pour 2 Micro-programmes avec Danny Godin + collaboration avec Martin Beauregard au DESS Ecodesign Art & Environnement	Suivi comités admin / participation collectif
	HIVER 2021	CONGÉ MATERNITÉ		
Année 2023-2024	ÉTÉ 2022	SUITE CONGÉ PARENTAL (SANS)	RÉINSERTION PROGRESSIVE (CNEST) : Recherches pour 2 Micro-programmes avec Danny Godin + collaboration avec Martin Beauregard au DESS Ecodesign Art & Environnement	Suivi comités admin / participation collectif
	AUTOMNE 2022	SUITE CONGÉ PARENTAL (SANS)		
Année 2023-2024	ÉTÉ 2023	Rédaction Micro-programme Création Production Scénique + Recherche-Création Chamanes 2.0 + Avancement ouvrages (Expo annulée)	RÉINSERTION PROGRESSIVE (CNEST) : Recherches pour 2 Micro-programmes avec Danny Godin + collaboration avec Martin Beauregard au DESS Ecodesign Art & Environnement	Suivi comités admin / participation collectif
	AUTOMNE 2023	9 crédits 3 Cours de 3 crédits (DES1111, gr 65, 66, 67)		
Année 2023-2024	HIVER 2023	3 crédits STN2427 - 7 STAGES CNM	RÉINSERTION PROGRESSIVE (CNEST) : Recherches pour 2 Micro-programmes avec Danny Godin + collaboration avec Martin Beauregard au DESS Ecodesign Art & Environnement	Suivi comités admin / participation collectif
	ÉTÉ 2024	Rédaction Sondage Micro-Programme en Création et production scénique + poursuite 2 ouvrages+ 1 Album musical auteur/compos/In		
	AUTOMNE 2024	12 crédits 2 nouveaux cours (ARN2132 et DES1103 - 3 groupes) + DES1111		

Pour des raisons de confidentialité encore, j'en dirai peu sur les circonstances d'une lettre de reconnaissance quant à plusieurs apports majeurs que j'ai réalisés pour le département en gestion académique et en recherche, reconnus de la direction du département d'alors mais décalée aujourd'hui avec 17 ans de retard ; je tairai aussi les détails d'un arrêt maladie conséquent.

Donc en substance, on retrouvera ci-après les 4 volets de mes tâches, citées pêle-mêle en enseignement : des exemples de mes cours et des travaux d'étudiants qui en découlent, jusqu'à leur exposition en galerie, donc en milieu public ; le décompte des 58 crédits d'enseignement réalisé (soient 18 cours que j'ai donnés) ainsi que 23 stages et ateliers répartis, dont 5 cours habituels et 2 nouveaux cours créés cet été (plans en annexe) depuis lors. Ce seront 17 crédits assurés en 2017-18 ; 19,4 crédits en 2018-19 ; 9,75 crédits en 2019-20 (une seule session avant arrêt maladie); 12 crédits en 2022-23, et 12,15 crédits en 2023-24 (avec 12 crédits pour la présente session d'automne 2024 également, hors évaluation, mais dont la préparation des cours est comprise dans le présent dossier – ils sont joints en annexe).

³ Les périodes travaillées sont réduites aux sessions d'été, automne, hiver, et non le printemps, pour alléger le texte.

Du côté de la recherche, vous aurez accès à un brevet ; mais aussi au dossier complet dédié à la Recherche-Création de l'ACFAS que j'ai corédigé en 2018 réunissant une dizaine d'articles scientifiques redéfinissant ce nouveau champ de recherche en ébullition.

Par ailleurs, j'y présente (en détail en annexe) une nouvelle forme de divertissement que j'ai écrit ces dernières années, à travers un projet de recherche-création innovant, Chamanes 2.0. Sorte de nouveau type de divertissement de masse (que je nomme plus facilement « Show-Game ») je l'ai pensé avec des spécificités propres à trois mondes : celui de l'industrie du jeu ; du divertissement et des installations artistiques, Vous y retrouverez en annexe des extraits du concept, du scénario, du visuel et quelques projections financières.



Les deux corédactrices du dossier en conversation "éditoriale", Samuelle Ducrocq-Henry et Lynn Hughes , 2018. Extraits d'une bande-vidéo : Acfas.

J'ai joint un lien vers des romans (historique et de science-fiction, le Manuscrit des Prisonniers, les Marcheurs de l'ombre) et un essai anthropo-sociologique (la Ferme humaine) ainsi qu'un album de musique de 12 chansons (*Dysphorique*) d'auteur-compositrice et parfois interprète, disponibles ici.

Année universitaire 2017 -2018	Prévu en %	Réalisé en %
Enseignement	75	85
Recherche	18	18
Gestion académique	4	3
Services à la collectivité	2	1,5
Autres activités	1	1,5
Crédits prévus puis réalisés	15	17

Année universitaire 2018 -2019	Prévu en %	Réalisé en %
Enseignement	80	82
Recherche	16	16
Gestion académique	1	1
Services à la collectivité	2	1
Autres activités	1	0
Crédits prévus puis réalisés	18	19,4

Année universitaire 2019-2020	Prévu en %	* Réalisé en %
Enseignement	75	50
Recherche	20	5
Gestion académique	4	2
Services à la collectivité	1	1
Autres activités	1	1
Crédits prévus puis réalisés	18	9,75

Année universitaire 2020-2021	Prévu en %	Réalisé en %
Enseignement	0	0
Recherche	0	0
Gestion académique	0	0
Services à la collectivité	0	0
Autres activités		
Crédits prévus puis réalisés	Arrêt maladie	Arrêt maladie

* NB : Année n'ayant pas été déposée au complet (arrêt maladie/ maternité) Je précise ici ce que j'ai réalisé comme tâches et enseignements aux session(s) complétée(s).	En gris : une partie ou tout de l'année n'a pu être complétée (car congé maladie, parental ou autre)
--	--

Année universitaire 2021 -2022	Prévu en %	* Réalisé en %
Enseignement	65	0
Recherche	18	18
Gestion académique	16	7
Services à la collectivité	1	0
Autres activités		
Crédits prévus puis réalisés	congé parental	congé parental

Année universitaire 2022-2023	Prévu en %	Réalisé en %
Enseignement	0	0
Recherche	0	0
Gestion académique	0	0
Services à la collectivité	0	0
Autres activités	0	0
Crédits prévus puis réalisés	parental sans solde	parental sans solde

Année universitaire 2023-2024	Prévu en %	Réalisé en %
Enseignement	70	69
Recherche	20	18
Gestion académique	8	11
Services à la collectivité	2	2
Autres activités	0	0
Crédits prévus puis réalisés	12,15	12,15

Année universitaire 2024-2025	Prévu en %	Réalisé en %
Enseignement	78	
Recherche	15	
Gestion académique	5	
Services à la collectivité	2	
Autres activités	0	
Crédits prévus puis réalisés	14,1	

Crédits totaux réalisés en 14 sessions	58,23 crédits
--	---------------

Figure 1 Tableau sommaire, crédits et répartition par année

Je ne sais pas si cet album devrait être placé en autres activités ou en recherche-production. Mais du fait de ce que j'en ai retiré comme apprentissages et formations et pour la portée du savoir en production, je le soumetts en recherche (si les créations audiovisuelles y sont considérées comme un apport).

En gestion académique vous retrouverez ma rédaction d'un nouveau programme dans un champ innovant car absent de la scène universitaire : un microprogramme de premier cycle en Création numérique et Production scénique, réalisé avec Danny Godin et soumis durant un an (enfin accepté en assemblée), ainsi que son sondage déjà soumis au Décanat aux Études à Mme Josée Lacroix en mai dernier avec la résolution qui l'accompagne. Le détail d'une proposition complète de cheminement des cours y est présenté.

Ce cheminement peut tout aussi bien prendre la forme d'une formation complète et autonome de 1^{er} cycle en programme court, tel que soumis en tant que Microprogramme, ou encore être arrimé à des cours existants pour devenir un certificat. Cela peut même devenir une branche d'un baccalauréat en création 3D, en devenant une majeure, ou d'envisager un 2^e cycle, qui réduit cependant les facilités d'accès à l'admission contrairement à un microprogramme accessible à un large public. Nous avons jugé bon avec Danny de débuter par la base pour solidifier par étape des réseaux et un contenu nouveau (la scène ou les festivals) pour les autres professeurs du CNM.

Enfin, en service à la collectivité et autres activités, on retrouve quelques expositions que j'ai organisées, de type « Collectif d'artistes » étudiant soumis à des pairs (À la Galerie Circa) et quelques des références à des conférences tenues au Québec et en France. Je souligne que toutes mes activités externes sont bénévoles.

La première conférence a porté sur sevrage numérique, zoothérapie, arts scéniques et mieux être (une conférence tenue pour des organismes venant en aides à des vétérans de l'Armée canadiennes et des victimes d'actes criminels ou souffrant de TAG ou de PTSD via l'IVAC et le Centre TVDS pour aider à leur mieux être). Deux conférences se sont tenues sur la cognition animale et le virtuel (une à l'Unesco Paris et l'autre à École Polytechnique de France auprès de gradés de la Cavalerie française).



Figure 2 Conférence à l'École Polytechniques (X) Paris, France, aux côtés du Lieutenant-Colonel Domininc Siegwart, Commandant en Second de l'École Polytechnique, Ancier écuyer en Chef du Cadre Noir de Saumur.

Ces dernières conférences ont aussi conduit à la rédaction d'un Manuel théorique et pratique d'équitologie qui a servi de base à 4 cours que j'ai dispensés gracieusement (en ligne) en France au Conservatoire international des Arts et Cultures équestres (partenaire avec la Sorbonne Paris).

Mes découvertes sur l'impact du virtuel sur la cognition des grands animaux et le développement de tests de coefficient intellectuel spécifiques aux espèces équinnes et canines, m'ont permis par ailleurs d'être approchée par des firmes intéressées à la gestion d'animaux en exposées aux nouvelles technologies pour réaliser un vaste projet de librairie de mouvements animaliers en Motion Capture, un projet qui pourrait mobiliser mes recherches à partir de 2025.

Mise en contexte spécifique :

Cette période sur 7 ans a été marquée par une problématique que je qualifierai d'administrative relativement à des conditions de travail dont on ne parlera pas ici. Mais cela a pris une part importante de mon temps et de mon énergie afin de préserver les bonnes conditions de mon emploi.

Heureusement, nous avons pu la résoudre en équipe avec du temps, en partenariat avec la direction, dans le cadre d'une médiation collégiale.

Cette période de médiation fut exigeante émotionnellement. Un processus très demandant en temps et en énergie, avec de nombreux voyages, rendez-vous et implications variées avec divers niveaux d'intervenants, de même qu'en charge administrative. Mais tout ceci n'aurait pu être évité de toutes les façons puisque cela a découlé directement des conséquences du précédent avis de mon comité d'évaluation à l'automne 2017, qui a entraîné des procédures et des implications légales inévitables par suite d'un vote de réorientation professionnelle de mon assemblée départementale, qui s'est rétractée depuis, en faveur d'une progression normale.

Conséquemment aux exigences de la médiation qui durera plusieurs années finalement mais qui a débuté alors que j'enseignais 18 cours par an, un arrêt maladie m'a permis de me remettre de ces épreuves.

Cela fut suivi d'une reprise du travail graduelle en 2021 (avant mon second enfant né en fin d'année), avec l'autorisation et la bienveillance de la Direction de l'UQAT à chaque étape, je tiens à le souligner, et à un rythme déterminé par des intervenants et travailleurs sociaux de la CNESST, sous le patronage de Mr Champagne représentant au ministère du travail.

Bien sûr, j'ai également été suivie de près par du personnel médical, dont les docteurs Benoit Dubé, André St Pierre et Lyne Taillefer. Cette dernière m'a d'ailleurs finalement diagnostiqué, à ma grande surprise, le syndrome d'Asperger (congruent à plus de 90%) et c'est à elle que je dois d'avoir réalisé un diagnostic poussé et très spécialisé (je dirai même intéressant) à la *Clinique Autisme et Asperger de Montréal* après plus d'un an de suivi.

Je le souligne car beaucoup s'en cacheraient. Mais cela a apporté un éclairage sur ma vie qui m'aide finalement à comprendre les constantes et les paradoxes qui ont marqué mon chemin et que je vivais comme un poids, sans comprendre certaines problématiques récurrentes, surtout en groupe.

Quand il y a un exercice d'autorité puissant, de voix unique ou quand cela parle fort, je m'efface. Je ne parviens plus à trouver les mots ni à rectifier les faits s'ils deviennent injustes, et je fige. Auparavant je devais me cacher, m'en excuser ou essayer les plâtres des conséquences. Alors pour des raisons évidentes de précédent et de passif m'ayant quelque peu humiliée à répétition, les exercices d'évaluations de ce type, et qui sont le propre malheureusement du milieu collégial où je travaille, font désormais partie de mes phobies.

Ces professionnels m'ont donc accompagnée ces dernières années pour m'aider à reprendre ma carrière à l'UQAT en main le mieux possible : je les en remercie sincèrement. C'était je crois nécessaire car j'ai ma vocation de professeur d'art profondément à cœur, je pense être une prof passionnée, qui connaît sa matière et qui aime transmettre et susciter cette même passion chez les étudiants. Mais je n'y serai pas parvenue sans leur aide et écoute. Il faut dire que j'ai pu grâce à ces intervenants mettre des mots sur des situations : la perception des affects et du non-verbal avec des personnes mal disposées à mon égard, même si rien n'est formulé, me touche profondément jusqu'à atrophier mes réponses ou ma capacité de me défendre.

Il a été même question plusieurs fois, à la suggestion de mes médecins, de m'en dispenser, car cela entraîne des mois de panique et d'insomnie pour moi.

Mais comme je ne veux pas faire de vague ni me faire remarquer et que je sais que c'est un incontournable de la vie universitaire, je ne veux pas m'en soustraire ni être différente des autres. Alors je fais aujourd'hui de mon mieux.

Je tiens à souligner également le soutien marqué que j'ai reçu de la part du syndicat des professeurs SPUQAT, et notamment de Mr Sylvain Beaupré, sans lequel le présent exercice n'aurait même sans doute jamais pu se tenir finalement. Ils ont effectué un travail formidable et je sais qu'il existe peu d'espace pour les saluer au niveau académique, alors je tenais à ce que ce soit fait dans le cadre de cette évaluation et que cela reste dans des notes officielles, car ils ont sauvé ma carrière - et bien plus, qui auraient été injustement fragilisée sans eux.

Enfin, il se peut que des documents viennent à manquer dans la présente évaluation. Une raison simple étant que mon absence a entraîné la réattribution de mon mobilier (2 étagères, bureaux, ordinateur, tiroirs, cartons filières) et plusieurs déplacements et déménagements sur les étages ont engendré perte et détérioration d'items, et un grand mélange de nombreux documents papiers des filières, cartons et étagères. Je collige le présent dossier depuis que je suis revenue dans les locaux de l'UQAT et que je me suis vu réattribuer un (très) petit bureau.

Les trois quarts de mon mobilier n'y tenant plus, la plupart de mes affaires ont été stockées en différents lieux et étages (au 5^e, au 6^e et au 8^e, mon bureau étant auparavant au 15^e). Je les ai retrouvées pêle-mêle dans des très grands sacs, parfois sans numéros de page, rendant le présent archivage fastidieux. Nombre de documents sont introuvables ou non présentables, en plus de feuillets volants mélangés en quantités considérables.

Des archives d'assemblées (dossiers numériques remontant à 2017) stockées localement sur disque dur ne sont plus là. Les seuls documents dont je dispose sont ceux dont j'ai eu copie par courriel, disponibles ici, et 3 fichiers d'évaluation étudiante retrouvés via Peggy, avec quelques plans de cours. J'ai pu en trouver d'autres sur Moodle (c'est ainsi que j'ai vu qu'il me manquait peut-être des crédits d'un cours de 2019, le DJV5520 tenu en team teaching mais sans doute oublié à ma tâche car je suis partie en congé maladie sans pouvoir ajuster ma tâche réalisée et que le département n'a pas vu ce plan de cours de son côté – il est joint en annexe. Je demanderais à Arianne s'il est possible de vérifier, ce sont possiblement 0,75 crédits non attribués).

Enfin, je ne dispose pas non plus de l'avis du comité d'évaluation détaillé de 2017, personne ne le retrouve il était litigieux. Il manquera donc ici le (premier) compte-rendu d'évaluation précédente (automne 2017). Une demande au décanat aux études a été faite via Simon Dor car le département ne l'a finalement pas retrouvée. Nous ignorons s'ils pourront nous la remettre en temps et heure. Je m'excuse donc de l'inconvénient pour les documents manquants éventuels.

Enfin, un (r)établissement de certains faits sont précisés dans une lettre de reconnaissance jointe qui peut vous sembler décalée dans le temps (17 ans plus tard) sur mes états de services en gestion académique et recherches notamment autour de 2007, moins connus jusqu'ici.

Je suis suffisamment lucide pour réaliser que ce qui est évalué hors contexte et délai n'aura jamais plus la même portée qu'à l'époque, ni n'offre les retombées académiques dont ma carrière aurait pu bénéficier alors. Je la présente quand même aujourd'hui, puisque je le peux à présent.

On peut le voir comme une sorte de reconnaissance officielle plus tardive de personnes influentes au département en mesure de se prononcer sur ce travail majeur de mise en place d'un nouveau site universitaire montréalais durant 4 ans. Il n'est pas nécessaire que je répète le détail des tâches réalisées ici, car ils ont déjà été présentés dans mon volet de gestion académique lors de mon évaluation de 2012-2013, même si c'est un peu resté sous silence. Heureusement, les enjeux ayant changé depuis, des avenues nouvelles s'ouvriront à moi dans quelques mois et je m'en réjouis. Il est réconfortant qu'une des évaluations de ma carrière rétablisse certains faits, même si j'aurai préféré des circonstances différentes : certaines réussites restent pour toujours dans l'ombre sinon. Mais aussi étrange que cela paraisse, je suis un peu témoin d'une sorte de *Mandela effect* qui m'efface. Si ça m'enseigne la résilience, il me faudra accepter ce qui ne sera sans doute jamais publiquement cité, pour une raison qui m'échappe encore⁴.

Le présent exercice sera donc peut-être moins académique qu'habituellement, mais comme il est obligatoire et structurant, je l'espère comme un « sas » aidant la suite de ma carrière à l'UQAT.

De belles choses ressortent de cette période quand même, notamment une suite qui m'est proposée dans quelques mois (sans doute sous la forme d'un prêt de service pour 2 à 3 ans en extérieur, peut-être dans le domaine du *motion capture animalier* ou dans le cadre d'une sorte de perfectionnement spécifique de 2 ans, qui me permettra je l'espère de retrouver plaisir et confiance en une réelle possibilité de carrière.

Pour clore cette mise en contexte, je veux remercier plusieurs personnes car tout ceci a permis également des rapprochements agréables avec certains collègues, et je tiens à remercier particulièrement Danny Godin (même s'il n'est plus là), qui m'a aidée à plusieurs de documents de formalisation comme ici, et qui partageait, avec mon collègue Philippe Vaucher certains de mes réalités. Comme il y a eu des expériences de direction qui furent plus délicates pour nous trois, nous nous sommes trouvés soudain bien des points communs. Cela nous a permis de reconnaître certaines réalités que nous avons traversées parfois dans la difficulté à travers nos tâches de gestion, notamment en termes d'affects, quand on gérait (officiellement pour eux, officieusement pour moi) des tâches de codirection commune, et que nous rencontrions des freins invisibles.

⁴ Je le mentionne avec un pincement au cœur après avoir été en Conférence de Presse d'officialisation d'aménagement de l'UQAT à l'Îlot Balmoral (16 mai 2024). C'était en présence des médias, de la Ministre Déry de l'Éducation, du Président de l'Université du Québec, Mr Cloutier et d'autres recteurs. Notre recteur a brièvement remplacé l'arrivée de l'UQAT dans le Grand Montréal avec je le cite : « *la personne à ne pas oublier derrière le succès de cette belle aventure de l'UQAT qui a débuté à Longueuil dès 2007 ; retenez ce visage pour l'applaudir comme il se doit ...* ». Ce qui fut attribué à : mon ancien étudiant de l'époque, m'ayant rejoint 2 ans plus tard. La fondation de Longueuil m'ayant éclipsée du même coup, ça m'a prise de court, ainsi que mon collègue et voisin de chaise, le professeur Philippe Vaucher qui m'a glissé un « Merci Sam » consolateur. Je le remercie de son tact. Je ne doute pas de la bienveillance du recteur, debout au pupitre face à moi, et je suis contente qu'on salue ceux qui travaillent dur au dossier Balmoral. Toutefois, voilà le narratif officiel depuis 17 ans, y compris aux *10 ans anniversaire de l'UQAT à Montréal* où je ne fus ni appelée à participer, ni citée.

Je n'ai jamais été citée en public de ma carrière pour mon travail fondateur pour l'UQAT ici en région, et je réalise aujourd'hui le peu de portée de la lettre jointe, pourtant survenue entre temps, qui n'y change rien. Le comité pourra donc juger de sa portée.

Comme des solidarités naissent souvent des difficultés, même a posteriori, je souligne que le professeur Danny Godin a été une source d'admiration pour moi, par son intelligence fine et son tact stratégique qui savait rester diplomatique.

Nous collaborions à merveille, produisant vite et bien, du matériel efficace et fouillé. Je suis très attristée de son départ, c'est selon moi une énorme perte pour tout le département, celle d'un bel esprit, visionnaire et généreux avec ses collègues.

Je remercie aussi le professeur Philippe Vaucher de nos quelques échanges, solidaires et sensibles à nos réalités communes d'artistes. Il a conscience, tout comme moi, que comme chercheurs et artistes, nous sommes plus fragiles en termes de recherche-crédation, puisque nous produisons tous deux des créations moins classiques (animations, œuvres visuelles ou artistiques variées) face aux recherches classiques. Son soutien moral et le partage de ses propres inquiétudes à ne pas vivre ce que j'ai traversé moi-même, m'a aidée quelques fois à me sentir moins seule dans cette drôle de barque artistique multidisciplinaire que je mène de mon mieux à l'UQAT. Patrick Gauvin est aussi un collègue proche de mes idées artistiques et philosophiques, et nos partages en co-teaching ont été un succès en enseignement ; il m'a aidée aussi pour faciliter la prise de relais de ses 2 cours pour la session 2024. Guillaume m'a également discrètement aidée en son temps, même si nous avons peu échangé. Nous avons pu nous connaître un peu mieux récemment alors qu'on collaborait à trouver des financements pour un projet de recherche pour Radio-Canada (qui malheureusement n'a pas le bon timing).

Enfin j'apprécie l'esprit doux et volontaire de Martin Beauregard : je regrette pour lui que le DESS en écoresponsabilité, art et design sur lequel on travaillait ensemble à des solutions pédagogiques originales, n'ait pas vu le jour. J'aurai aussi pu y enseigner, cela m'aurait offert un bel espace d'enseignement plus théorique et pratique sur l'art stimulant.

Ces personnes avec qui je développe plus d'affinités, alliée à la douceur de Nathalie Bogros, sont celles qui m'ont permises de me raccrocher au CNM Montréal sans toujours raser les murs ; elles ont fait la différence pour moi. Enfin, la bienveillance de la Direction actuelle à travers les propositions de Mr Patrice Leblanc et de Mme Champagne qui suivent mon dossier depuis quelques années, m'aident à mieux me projeter grâce aux solutions qu'ils proposent, pour les 2-3 ans qui viennent et je les en remercie sincèrement d'aider à redresser plus justement certaines situations qui l'imposaient.

Voyons à présent les quatre volets de ma tâche plus spécifiquement

Les Quatre volets de la tâche :

Je vais survoler rapidement les quatre volets de ma tâche, afin d'orienter vos lectures, sachant que l'enseignement et la recherche, que je dirais surtout création, sont les points qui ont le plus marqué cette période, à côté d'une intense activité administrative tachée à la médiation qui m'a tenu occupé plusieurs années pour préserver mon poste, et qui donc ne paraîtra pas dans ce document.

Mais j'ai le souligne parce qu'en termes de temps c'est considérable, ne serait-ce qu'un aller-retour vers Rouen lors des rencontres avec le ministère du travail, sachant que j'enseignais aussi la semaine trois cours à Montréal, et que faute de frais de transport par avion, je faisais tout en voiture pendant des mois. Ceci explique probablement l'épuisement qu'il y en a découlé, qui n'était pas que moral.

J'ai ainsi maintenu mes enseignements, essentiellement rattaché au concept art pour mes cours de Dessin conceptuel de niveau 1 et 2 (DES1111 et DES1102); ainsi que du cours de projet synthèse ART1710, et bien sûr la supervision d'ateliers dirigés, ARN 1223, et de stage en nombre conséquent (STN 2427, STN2421 20 étudiants cette année, quelque fois plus de 10, avec des suivis hebdomadaires serrés).

J'ai participé aussi avec les 3 professeurs JP Flayeux, D.Godin et G. Roux-Girard au cours du projet dirigé (de synthèse) DJV5520 pour pousser la portée éthique de chaque projet notamment. Je dirais que j'ai toujours largement atteint et dépassé mon nombre de crédits attendus - sauf l'année où j'ai dû m'interrompre pour congé maladie à la session d'hiver, mais pour laquelle j'avais déjà, quand même, assuré 9,75 crédits à l'automne.

Je joins ci-après un aperçu en bref des 4 volets de la tâche en version sommaire et chiffrée.

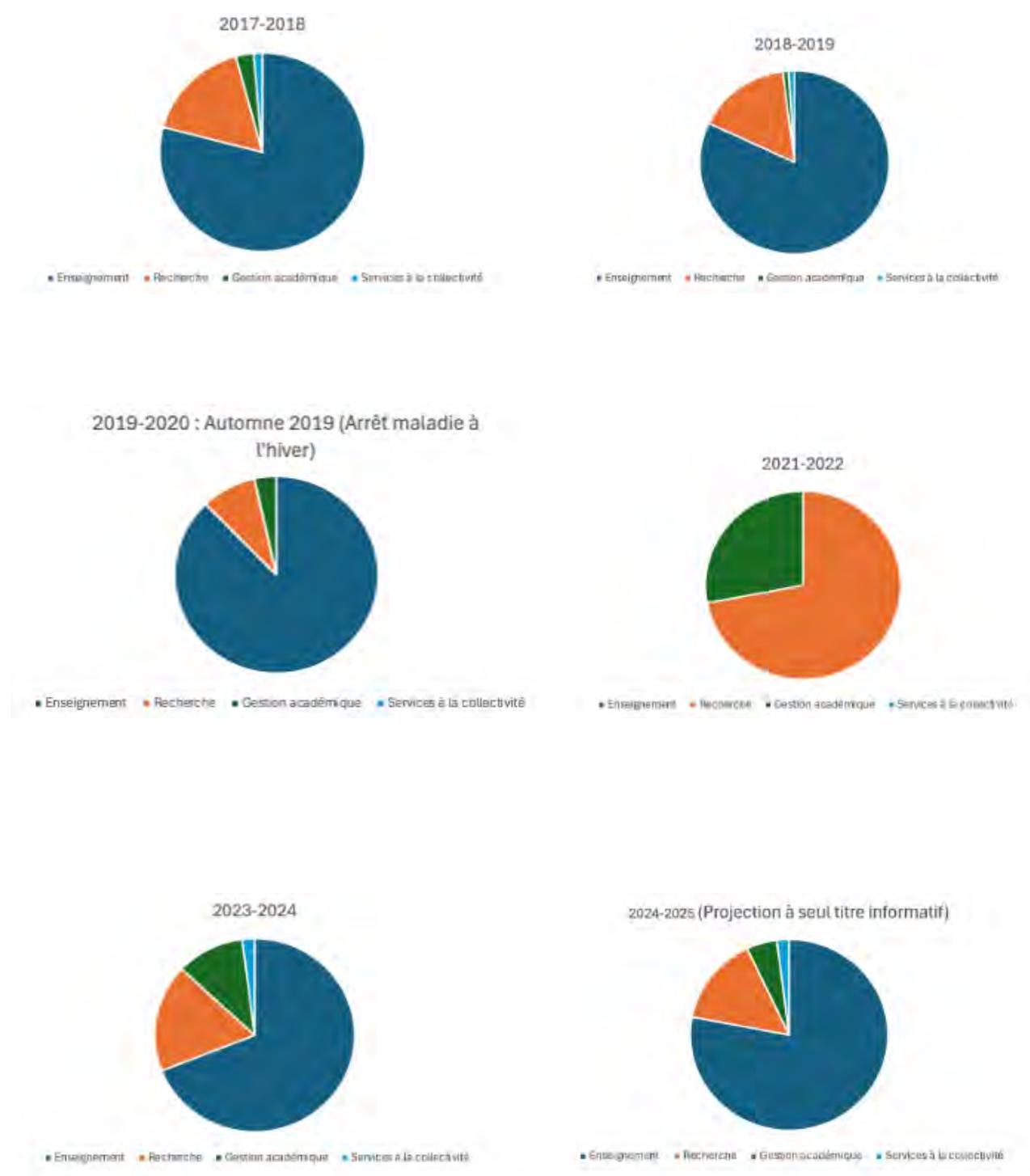


Figure 3 Répartition proportionnée des 4 volets des tâches

LES 4 VOLETS EN BREF

ENSEIGNEMENT (PAGE 4)

- 👉 Pourcentage du volet de la tâche :
- 👉 [2017-2018 : 85 %]
- 👉 [2018-2019 : 82 %]
- 👉 [2019-2020 : 50 % – une session d’enseignement (3 cours 9 crédits) puis en arrêt maladie]
- 👉 [2020-2021 : arrêt maladie]
- 👉 [2021-2022 : 0 % – session avant accouchement et congé maternité]
- 👉 [2022-2023 : congé parental sans solde]
- 👉 [2023-2024 : 69 %]

- 👉 Moyenne des évaluations d’enseignement (4) dont je dispose : 77 % (de mémoire, ma moyenne est plus élevée)
- 👉 Nombre de cours offerts : 18 Cours donnés. 3 nouveaux cours créés en 1er cycle (+ supervision de 4 cours récurrents de 1er cycle + 23 stages & ateliers dirigés)

- 👉 Restructurations de cours : 2 complètes et 2 partielles.

RECHERCHE (PAGE 19)

- 👉 Pourcentage du volet de la tâche :
- 👉 [2017-2018 : 18 %]
- 👉 [2018-2019 : 16 %]
- 👉 [2019-2020 : 5 % – une session d’enseignement (3 cours 9 crédits) puis en arrêt maladie]
- 👉 [2020-2021 : arrêt maladie]
- 👉 [2021-2022 : 18 % – session avant accouchement et congé maternité]
- 👉 [2022-2023 : congé parental sans solde]
- 👉 [2023-2024 : 18 %]
- 👉 Publications : 3 en cours
- 👉 Activités de rayonnement : 2 (4 expositions de Collectif étudiant ; 1 entrevue *Le sevrage numérique*)

ADMINISTRATION/ GESTION ACADÉMIQUE (PAGE 26)

- 👉 Pourcentage du volet de la tâche :
- 👉 [2017-2018 : 3 %]
- 👉 [2018-2019 : 1 %]
- 👉 [2019-2020 : 2 %]
- 👉 [2020-2021 : arrêt maladie]
- 👉 [2021-2022 : 7 % – session avant accouchement et congé maternité]
- 👉 [2022-2023 : congé parental sans solde]
- 👉 [2023- 2024 : 11 %]
- 👉 Comités : admission, promotion, évaluation de programme, création de nouveaux programmes.
- 👉 Autre dossier : clarification des droits d’auteurs pour les concepts artistes ; entrepreneuriat, programmes et aspects contractuels.

☀ Pourcentage du volet de la tâche :

☀ [2017-2018 : 3 %]

☀ [2018-2019 : 1 %]

☀ [2019-2020 : 1 %]

☀ [2020-2021 : arrêt maladie]

☀ [2021-2022 : 0 % – session avant accouchement et congé maternité]

☀ [2022-2023 : congé parental sans solde]

☀ [2023- 2024 : 2 %]

☀ Évaluations / travail de jury / de Pair : codirection du dossier spécial sur la Recherche-Création pour l’Acfas, tri des meilleurs papiers scientifiques, choix des auteurs, accompagnements et correction des papiers scientifiques – dont celui de mon ancien directeur Louis Claude Paquin (Définir la recherche-cr ation ou cartographier ses pratiques?) (Lien : <https://www.acfas.ca/publications/magazine/enjeux-recherche/recherche-creation>) ;

☀ Lectures de divers articles et textes de subventions pour des coll gues et comit s ; lectures d’extraits de manuscrits doctoraux pour des coll gues ; membre d jury pour les projets synth se et finissants, etc.)

☀ Participation aux activit s  tudiantes et projet de soutien aux  tudiant.e.s du campus : expositions, game jams, tests de projets synth se ...

☀ Activit  de vulgarisation scientifique : entrevue pour la Presse Touristique sur le sevrage num rique ; conf rence pour le Centre TVDS sur le sevrage num rique (  para tre fin sept. 2024) et les th rapies d’impact en arts sc niques (mai 2024)

VOLET ENSEIGNEMENT

EN BREF

Pourcentages du volet de la tâche :

[2017-2018 : 85 %] [2018-2019 : 82 %]

[2019-2020 : 50 % – une session (3 Cours 9 Crédits) puis arrêt maladie]

[2020-2021 : Arrêt Maladie] [2021-2022 : 0 % - 2 session avant congé Maternité]

[2022-2023 : Congé parental sans solde] [2023-2024 : 69 %]

- > Moyenne des Évaluations d'enseignement : env. 77% à partir de celles disponibles = mais ma moyenne est normalement plus élevée si je dispose des autres évaluations - Documents non retrouvés).
- > Nombre de Cours offerts : 18 Cours de 1er Cycle [DES1111, DES1112, ART1710, DJV5520] + 23 Supervisions d'ateliers & Stages
- > Diversité de campus : 1 (Montréal) et une supervision d'étudiante. Inscrite à Montréal en stage depuis la Suisse (Dee-Laina Blais).
- > Restructurations de Cours : 2 Complètes, 1 partielle + 3 nouveaux cours (Été 2024)

Liste des cours :

Ci-dessous, vous trouverez ici un tableau décrivant la distribution de mes crédits d'enseignement par session Pour la liste des cours que j'ai offerts (disponibles aux tâches annuelles en annexe), il s'agit de :

- **DES1111** (ANCIENNEMENT DES1101) : 12 cours groupes, le tiers étant dédié aux designers, le reste à des artistes
- **DES1102** (ANCIENNEMENT DES1112) : 3 cours, qui sont la suite du cours DES1111 à un niveau plus avancé en *Character Design* notamment
- **ART1710** (dénommé aussi Projet synthèse) : 3 cours en co-teaching avec Patrick Gauvin
- **STN2421** ET **STN2427** : Stages en milieux professionnels : 20 supervisions (13 pour **STN2421**, puis 7 pour **STN2427**)
- **INT1421**, **ARN2044** ET **AAR1223** : En formule d'encadrement d'ateliers dirigés / personnalisée : 3 étudiants.
- **ARN1232** : Créativité et processus créatif (plans de cours que j'ai créés à l'été 2024 pour 2 Groupes distincts et que je donnerai pour une seule session – hors évaluation) en reprenant le cours de Patrick pour l'aider en le remplaçant durant son doctorat, tout en lui rendant ses cours ensuite.
- **DJV5520** — Spécialisation : Projet dirigé en co-teaching avec 3 professeurs : 1 cours de 3 crédits répartis entre 4 professeurs.

Je donne souvent les mêmes cours, privilège de l'ancienneté oblige (avec 22 ans de carrière à l'UQAT, je suis reconnaissance pour cet emploi depuis 2022), mais pas seulement.

Durant mes congés maternité, mes cours d'animation à reprendre ont permis l'embauche d'un professeur d'animation (Philippe Vaucher), auquel je les ai poliment cédés à mon retour. De fait, cela m'a cantonné à assurer les cours d'art et à dépanner mes collègues quand ils ont des besoins, étant polyvalente.

Enfin, même sous un même sigle, certains de mes cours sont des groupes spécifiquement orientés (designers, versus artistes) avec des exercices adaptés et des contenus d'histoire de l'art distincts qui le sont aussi, car je les donne en tenant compte de leurs orientations et intérêts propres pour leur future carrière. D'autres cours étaient le projet-synthèse (ART1710 avec Patrick) ; d'autres sont de rendre service aux professeurs qui s'absentent durant leur doctorat (tel que pour le cours de Créativité, 2 groupes que j'assure Patrick actuellement). D'autres sont la poursuite du premier cours, à un niveau plus poussé (DES1102 versus DES1111), Enfin il y a les stages et ateliers qui nous sont arrivés en nombre considérables (23), et avec des directives d'encadrement et de journal de bord hebdomadaires plus poussés depuis quelques années.

Auto-évaluation : le choc de changement de paradigme générationnel et post pandémie

J'ai toujours aimé enseigner. Et j'adore les arts. Cependant, pour donner suite aux réorientations demandées par les comités d'évaluation antérieurs qui ont éclipsé mes apports en gestion académique et en recherche de facto puisque les retours ont été décourageants pour moi ou bien ils ont créé une polémique malgré moi, mais dont j'ai fait un temps les frais⁵, j'ai stratégiquement misé sur l'enseignement. Ceci explique le nombre plus important de mes crédits, qui vise à trouver un endroit qui satisfasse mes collègues, suite aux avis d'évaluation précédentes.

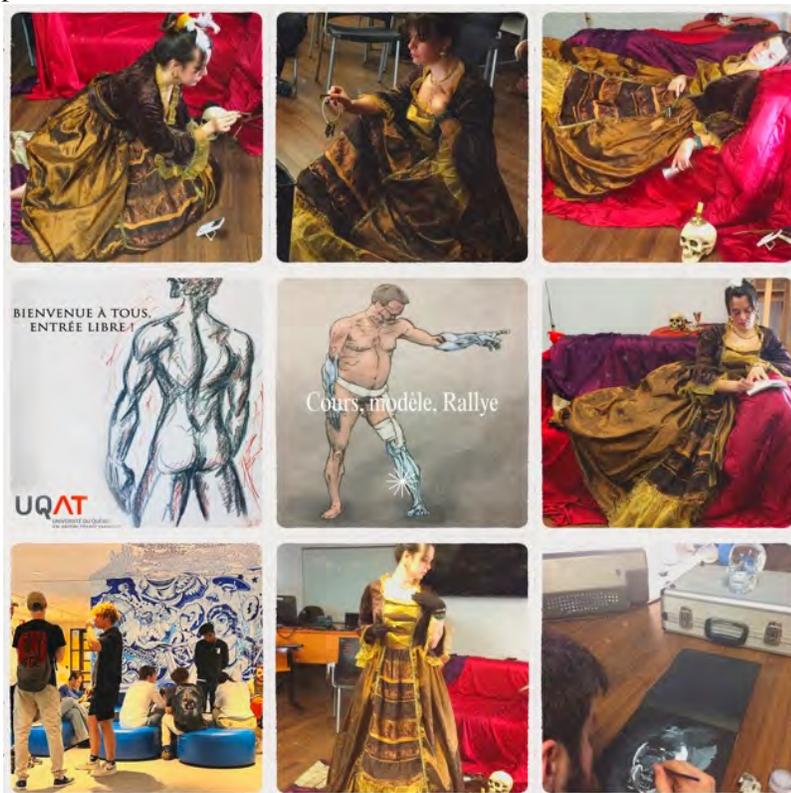


Figure 4 Visuel extrait de mes cours d'art et des œuvres produites

⁵ Par exemple en refusant de considérer comme de la recherche les productions de type recherche-crédation que je produisais alors (comme pour Chamanes 2.0 joint, ou le Bestiaire). Il n'y pas de consensus universitaire sur cette définition, ce que je souligne d'autant plus que [j'ai codirigé le dossier dédié à la recherche-crédation de l'ACFAS \(lecture et tri / jury / accompagnement des auteurs pour la publication de 6 articles scientifiques et rédaction de l'éditorial du dossier pour l'ACFAS\)](#) dédié à cette question de la recherche-crédation et ses polémiques. Lien : <https://www.acfas.ca/publications/magazine/enjeux-recherche/recherche-creation>. Au CNM la compréhension classique d'une recherche création ou la création n'est que secondaire, à titre d'illustration, telle que définie par le prof. F. Ruph a longtemps prévalu, pour qui la création est davantage comprise comme un support expérientiel avec des texte de recherches, et ls publications scientifiques, qui prévalent. Au contraire, ma formation doctorale, propre à l'Université Concordia et à l'approche anglophone des *cultural studies*, cette compréhension s'ouvre à l'expérience, à l'essai-erreur et est beaucoup plus souple et inclusive, considérant production et création, articulée autour d'une intentionnalité et alimentée de référence et de process ou méthodologie, également comme de la recherche en soi. Depuis mon évaluation de 2017, et la publication de ce dossier de recherche que je dirigeais, le dossier a cheminé à l'UQAT, devenue plus inclusive depuis.

Si je dois en identifier une, ma problématique d'enseignement est que, en mon absence durant mes maternités notamment, des réorientations des cours et programmes m'ont peu à peu sortie des cours les plus populaires, beaux-arts, leur philosophie, praxéologie et discours étant plus absent des baccalauréats depuis que nous collons davantage aux exigences de l'industrie.

De plus, en partant en congé parental, cela a permis l'embauche de profs dans mes matières (telle qu'en animation traditionnelle avec Philippe Vaucher) et par courtoisie je n'ai pas repris mes cours à mon retour. Mais peu à peu, je me suis mise, par tact et par gêne de m'imposer, dans une situation où mes cours étaient octroyés aux autres et cela s'est restreint au concept art et dessin anatomique.

Je demeure en mesure d'enseigner la plupart des matières 3D et bien sûr scénarisation, éthique, méthodologie, créativité etc., pour avoir écrit d'ailleurs la plupart de ces cours au départ via la Majeure en création 3D (2005-2007) que j'ai rédigée. C'est donc la raison pour laquelle je « patche » les cours des professeurs absents comme pour Patrick actuellement, afin d'aider le centre qui est en situation délicate en plus de sous-effectif professoral avec certaines absences doctorales ou départs.

Je dois souligner cependant qu'en ayant eu moins de types de cours différents, et ceux-ci étant plus spécifiquement concentrés sur une matière dédiée aux étudiants de 1eres années, je me mets en difficulté : ces élèves sont les moins enclins de tout le bac, car encore très cégépiens encore dans l'esprit et souvent plus technique que réflexif, à développer un esprit critique nécessaire en arts et plus universitaire, sans compter que si je veux les former à suivre les exigences d'un futur métier d'artiste, ils n'apprécient pas le rythme des rendus hebdomadaires que cela implique. Surtout pour les classes, après covid, le rythme de production plus soutenu dans mes cours d'art les gêne. Et je ne suis sans doute pas assez consensuelle (étant française de formation à l'évaluation aussi, je sais qu'on est souvent plus sévères, alors je fais attention à cela).

Mais j'expose des critiques qui, on le sait en art, vont souvent piquer l'égo même si on précise aux élèves de distinguer leur travail de leur personne.

Enfin, j'apprécie l'investissement en temps et en intérêt des meilleurs étudiants, que je salue toujours d'excellentes notes, comme pour tous ceux qui y mettent l'effort, et je donne toujours une note favorable, quel que soit le niveau de rendu, quand l'étudiant s'est donné de la peine et m'a consultée pour progresser.

En tout cas, le changement d'attitude, plus « assisté » et anxieux, des nouvelles générations, font que mes cours axés sur la culture générale et le développement d'une pensée critique et philosophe, les larguent un peu, et l'intérêt des 1eres années très cégépiennes envers les logiciels nouveaux qui ont lieu durant cette même session fait une bonne concurrence à mes cours plus magistraux et classiques, moins « aimables » quelque part face à la fascination nouvelle et logicielle. Mais il faut de tout pour faire un universitaire, et c'est donc moi qui m'y colle dans le bacc., alors j'aimerais que le comité garde cela en tête durant cet exercice.

Ce point nous a amené d'ailleurs au Lac à l'Épaulé à requestionner le leitmotiv de « La créativité » à l'UQAT et au CNM comme constante dans nos cours. C'était la valeur sur laquelle on a fondé ce département, avec David et André en 2006 en quittant l'éducation.

Mais avec les années, j'ai constaté que c'était moins vrai et peu suivi, sauf dans mes cours, et peut être ceux de Patrick ou de Philippe. Mais nous trois, profs et artistes isolés en nombre désormais, nous nous inquiétons de la tendance à cette technicité très industrielle (une approche très « NAD » finalement) que forcent nos élèves via leur demande en évaluation d'enseignement, qui font pression selon moi au détriment de leur culture générale et artistique tout aussi nécessaire.

J'ai eu quelques bonnes évaluations depuis 2017 et 3 moins bonnes, justement en point relié à cette réceptivité des classes (ou souvent d'un leader négatif du groupe un peu piqué dans l'ego lors d'une évaluation d'œuvre produite qui souvent est à retravailler). L'ouverture, la créativité et la réflexion critique sur leur monde, de part cet enjeu plus philosophique et sociologique des arts, convient assez mal à un développement trop technique de l'esprit étudiant de l'industrie du jeu actuellement, au détriment de l'artistique, en général.

Ce sujet a donc soulevé en assemblée un vif intérêt et sans partir une polémique, nous avons tous ressenti l'urgence de la situation au CNM Montréal, afin de ne pas devenir, au CNM, une sorte de « *President Choice* » des choix étudiants, passant après le NAD et calqué sur leur technicité.

En cela, seule la créativité semble la constante et l'alternative gagnante.

J'ai invité tous les profs à redonner de la place à cette notion, à l'analyse critique de notre temps et à la philosophie derrière les arts et technologies comme leur pratique, afin qu'une constante parcourt vraiment nos programmes et que je ne me trouve pas seule à pousser les élèves à s'y plier.

Je le fais aussi car mes cours ouvrent le bacc. plutôt que qu'ils ne le closent désormais (depuis 2021) et je ne crois plus les étudiants actuels de la génération post-covid si intéressés ou aptes à apprécier certains discours plus profonds sur notre société.

Beaucoup ne visent qu'un emploi pour produire un triple A, d'ailleurs ils le mentionnent et ils l'assument. En conclusion, je dirai qu'il nous manque un deuxième cycle à Montréal mais il ne m'est pas offert de pouvoir coenseigner en enseignement hybride à distance, à ceux de Rouyn, et celui auquel j'ai collaboré avec Martin Beauregard (En écoresponsabilité, Arts et design) a été finalement ajourné par le Décanat.

Quoi qu'il en soit, je vous invite à prendre connaissance en annexe d'exemple de travaux originaux qui visent cette créativité et réflexion sociale plus concrètement (tel le Rallye Muséal interclasse, qui vise la mixité artistes et designers qui seront tenus de travailler ensemble dans l'industrie plus tard, mais que tout sépare dans les intérêts et vocabulaires dans la production). Par le passé, il y eut de fortes dissensions dans nos classes lors des projets synthèse entre artistes et designer, aussi, afin de les décloisonner et faciliter collaboration et socialisation entre eux, je le fais dès le 2^e cours d'art en les poussant à collaborer dans une compétition de savoir et de savoir-faire ludique, en équipe. Cela les amène à penser à leurs stratégies innées, individuelles ou en équipe, pour résoudre un bon défi de culture général (un exemple de Rallye au MBAM est joint en annexe). Concrètement, ce que j'observe et veux voir, ce sont des équipes d'étudiants qui démontreront une approche plus classique, très sécuritaires dans leur stratégie, en répondant aux questions du rallye une à une. Tandis que d'autres, plus audacieux oseront les raccourcis de ce jeu de type « serpent-échelle » en cherchant l'étudiant-indice caché dans le Musée qui leur donnera des défis pour débloquent presque instantanément la réponse, mais qui est plus dur à trouver. Et d'autres miseront sur leurs facilités et talents (des équipes choisissent d'opter pour les tests de QI, d'autres leur culture général), d'autres encore préfèrent arpenter les rues et les artistes misent sur leur talent pour me présenter leurs dessins et espérer « gagner des lettres » pour résoudre les mots à trouver. Ces approches, discutées en classe ensuite, leur dévoilent la part inconsciente dans leur choix de stratégie vise à vie de la créativité et de leur approche cognitive des problèmes à résoudre.

Et cela en dit long sur les paramètres de créativité plus ou moins développée quand ils sont induits par culture et éducation, et celles qui sont acquises (le dessin par exemple) donc tirées de l'expérience. Ainsi se déclinent souvent mes cours, pour permettre une fenêtre sur la compréhension de la pensée propre et le développement de soi. Cela n'est pas toujours au goût des étudiants plus terre-à-terre ou très techniciens ou manquant de maturité, lesquels stressent souvent devant un défi d'innovation.

Quoi qu'il en soit, il y a bel et bien eu un changement culturel et psychologique important ces dernières années chez nos étudiants. Les étudiants présentent parfois une passivité, une absence de proactivité dans leur prise de notes par exemple, et leur (manque) de volonté d'apprendre plus que le minimum nécessaire désormais si ce n'est pas fourni (on parle d'une tendance et non d'une généralité, je connais aussi des cas contraires), donc il faut les relancer, leur rappeler de noter. Y compris en vue de leur quizz, je leur pré-souligne les points qui y seront quand je fais cours à présent pour qu'ils notent.

Pour la plupart des étudiants aussi, ils ignorent par exemple qu'écrire des notes implique un acte mémoriel qui renforce la cognition et donc les aide, par exemple.

Cependant, le réflexe de plaintes et de (re)négociation permanentes des dates de rendus, du nombre de travaux ou de la valeur des notes, est cependant devenu la norme, plutôt que l'exception, ce qui est nouveau.

Aussi, les étudiants ne partent plus à la pêche aux informations directement auprès du professeur comme avant mais tirent plutôt des leviers de négociations directement avec délégués, voire directeurs – quitte à ne pas s'adresser au professeur. Cela nous met sous pression comme professeur aujourd'hui car on est plus fortement jugé par la base qu'autrefois, en compétition avec IA et tout le savoir du monde, et parfois ce sont même des problématiques impalpables qu'il faut dénouer car les étudiants ne nous contactent pas mais s'adressent indirectement à d'autres sans nous solliciter en direct.

En ce sens, je sais que mon accent et ma nature plus réservée crée parfois une distance malgré moi, que je comble en étant enjouée, ouverte et en allant chercher le dialogue auprès des jeunes, ou en demandant de leurs nouvelles, et quel est leur avancement à chaque cours.

J'ai aussi été jugée de façon très rapide et rétroactive par collègues ou supérieurs à qui des étudiants s'adressent parfois beaucoup plus vite parce qu'ils les connaissent davantage et qu'ils sont présents presque tous les jours dans leur cheminement (comme avec Jean-Pierre par exemple), alors que les malentendus (ou l'inattention des étudiants en classe) s'éclairaient très vite (ex. refus d'exposer au prétexte du cout d'encadrement, quand je fournis des cadres à 2\$ de Dollarama, et que c'est mentionné au syllabus, etc.). Les réflexes étudiants vont donc au plus usuel (prof connu) plutôt que plus évident (demander au prof concerné) et ceci, l'expérience le prouve, mais cela crée toujours un malaise de justifier d'informations non écoutées en cours à ses supérieurs, pour des broutilles et ça, c'est assez nouveau.

De fait, avec les collègues qui analysions comment alléger la tâche de codirection de département propre à Montréal, nous avons envisagé que pour toute demande ou plainte de moindre portée, une boîte aux lettres de demandes relevée quotidiennement soit placée au centre de Montréal, afin de ralentir le processus et la facilité d'accès et de réflexe à la plainte pour tout et rien, et qu'il soit ainsi plus songé et argumenté, plutôt qu'un réflexe étudiant systématique, de rapporter un problème avec un professeur (à l'époque des faits c'était de notoriété publique tous les étudiants écrivaient au courriel de Jean-Pierre comme co-directeur, ce qui alourdissait considérablement ce dernier pour des questions d'intendance souvent non pertinentes selon moi.

Bref, ce sont quelques enjeux de relations humaines normaux mais qui m'ont nécessité un suivi constant ces dernières années. Parce qu'ajouté à ma fatigue, à de mauvais feedback, ou trop sévères, en assemblée (heureusement réajusté depuis) ou à des problématiques relationnelles avec certaines personnes du Centre/CNM, qui auraient dû/ pu m'aider au quotidien logistique de mes cours sans le faire, avec le découragement moral déjà présent, je me suis crue inadéquate comme professeur, à tort.

Un climat de gêne importante a commencé à régner pour moi à Montréal, sentiment que je n'avais pas connu jusque-là et qui m'a fortement affectée dans ma capacité à me sentir dans un environnement de travail sain, juste et serein pour y rester, surtout en local tout vitré, plus que quelques heures sans profond malaise, et j'ai dû trouver des stratégies pour y palier, qui heureusement, portent fruit (je reste en lab. informatique avec les jeunes, y tient des mentorats après courts, etc.).

Évaluations étudiantes :

Je vous présente donc ici un résumé des points cités par les étudiants en évaluation. J'ai adapté ma pédagogie en conséquence cette année (j'offre justement des ateliers de mentorat comme des cours particuliers pour ceux qui sont plus gênés ou en retard en dessin, souvent une heure de plus après classe en laboratoire, comme je le fais tous les mardis après-midi actuellement. Y compris en réalisant pour eux une évaluation personnalisée de leur portfolio afin de les aider à les améliorer, comme je le fais activement à chaque rentrée depuis 3 ans pour les nos 1ers années (et comme à chaque printemps pour nos futurs candidats des Portes Ouvertes en vue de leur entrevue).

En matière de pédagogie et d'évaluations étudiantes, j'ai donc connu certaines difficultés survenues parce que j'étais épuisée et moralement affectée durant la médiation, pour je dirais 2 cours. Cela a créé je dirai une scission dans ma compréhension des élèves alors que je devais m'impliquer fortement en médiation en même temps, et j'ai été moins portée à renégocier les remises qui alourdissaient ma tâche et modifié les déroulés, d'où un cours jugé je crois insatisfaisant, le seul de ma carrière je crois (mais dans quel contexte difficile !).

Mais en annexe, beaucoup plus intéressants car spécifiques à mes cours, vous trouverez aussi d'autres évaluations écrites complémentaires réalisées par les étudiants. Cela suite à un questionnaire que j'ai spécifiquement créé en fin du cours d'art DES1111 l'an dernier et qui est disponible (photos des réponses) sur le lien plus bas.

Comme je ressentais en classe des dissensions au moment de l'évaluation, car les élèves étaient en plein stress de pré-remise, et que je me doutais qu'elle ne rendrait pas justice à la qualité du cours et des travaux produits, puisque l'exposition de leur travaux se tiendrait malheureusement APRÈS qu'ils m'évaluent, alors qu'ils sont encore stressés et convaincus que personne n'aimera leur travail, ils ont choisi sur une base volontaire de le remplir lors de l'expo, pour ceux qui le voulaient.

Tous craignant que leurs œuvres ne fassent pas pro et ont craint le public, alors qu'après ils étaient motivés et fiers : la magie du cadre et de la mise en valeur, de la disposition et de la désirabilité que crée l'expo favorise toujours cela, sans compter la dureté des étudiants envers eux-mêmes en art en général. Ils sont plus durs que moi, mais ne veulent juste pas que moi, je leur dise même gentiment en groupe, ce qu'ils pensent, eux en bien pire. Voilà le propre des cours d'art.

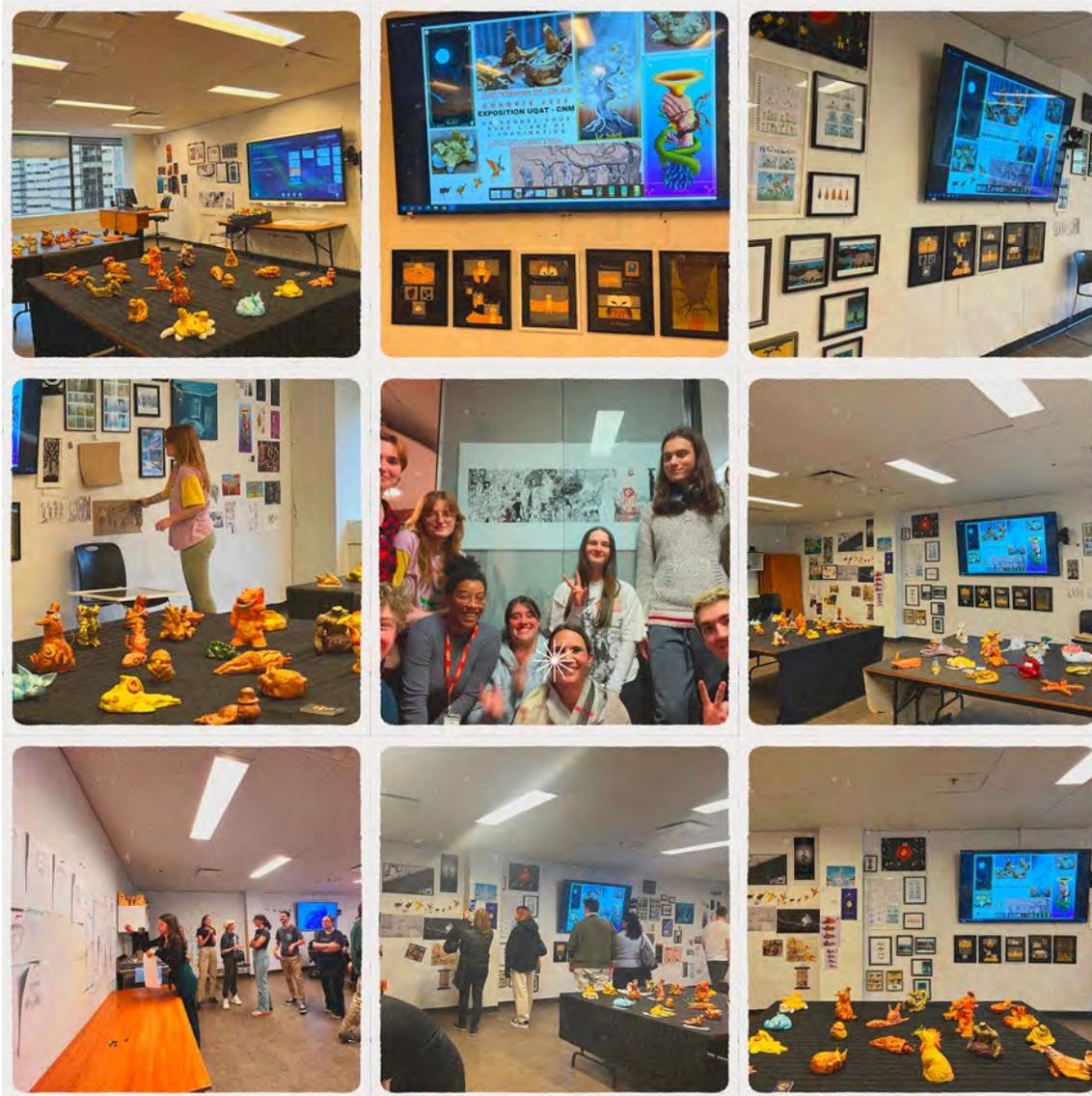


Figure 5 Expositions étudiantes (publiques) de fin de session pour mes cours d'Art.

De plus, j'ai anticipé qu'il manquerait des évaluations des dernières années pour donner suite au déplacement de mes affaires et bureaux, j'ai prévu ces questionnaires plus spécifiques, après l'événement de l'expo, donc une fois le stress passé, pour qu'ils soient plus sereins et voient aussi les impacts de leurs œuvres sur du public, pour mieux repenser le cours et la matière.

Les réponses sont intéressantes et un peu un contrepied à l'évaluation de la semaine précédente, donc à lire⁶. Ceci a visé l'optimisation du cours DES1111 et DES1103. Je leur demandais d'évaluer leurs exercices préférés ou détestés, et pourquoi etc. Ils les ont remplis lors de l'exposition finale (qui a malheureusement lieu APRÈS qu'ils m'évaluent, alors qu'ils sont encore stressés et convaincus que personne n'aimera leur travail, qu'ils n'auront pas un rendu pro et que personne même ne leur achèterait rien.

EN BREF : ÉVALUATION DES ÉTUDIANTES (2023) AYANT DONNÉ LIEU À UN REMODELAGE DU COURS EN CONSÉQUENCE (2024) :

- > POSITIF : Professeure passionnée d'arts, dynamique, ouverte d'esprit, rendant la matière et son évaluation accessible à chacun selon son niveau, offrant du temps de mentorat en plus. Offre des séances avec des modèles, accessoires stimulants, variés.
- > POSITIF : Bonne connaissance du marché de l'art et de l'histoire des arts, des enjeux du métier, des exigences de l'industrie. Expose au vrai marché et au public.
- > À AMÉLIORER : Rythme des rendus intense ; plus de temps pour les travaux ; plus de notes, cours intense (ils suivent un rythme professionnel en 3 temps séparés d'une semaine (esquisse préliminaire, poussée, finale) qui impose un rythme plus soutenu pour certains. Certains voudraient plus d'infos sur Moodle, moins en classe (je tiens encore des cahiers de note), plus de temps pour les travaux, etc.).
- > À AMÉLIORER : Complexe de certains étudiants en matière de dessin ; le magistral et l'intensité des cours ; besoin de plus d'exemples et d'étudiants. Accent, pensée (intimidante). Idées intenses et élocution rapide, parfois dures à suivre.
- > Étudiants au profil plus technique « logiciel » (les TIM) préférant des travaux sur ordinateur que dessin/ arts plastiques plus traditionnels et eux justement, ne comprennent pas toujours la portée de certains travaux artistiques (y compris le développement de la pensée artistique je le crains ☺)

Or, après l'exposition, si l'évaluation avait lieu à ce moment-là, je suis convaincue que les propos des étudiants changeraient du tout au tout, plein de parents venant d'ailleurs me remercier pour ce que j'avais offert comme visibilité, encouragement et professionnalisation de leur travail, à leur enfant (des photographies sont présentes en dossier annexe, dans le répertoire d'évaluation, sous le titre de « préférences étudiantes »). Voici en attendant le point des évaluations plus classiques :



Figure 6 Galerie Popup semaine d'exposition étudiante 2019 Concepts validée par un jury des pairs de la Galerie Circa.

En tout cas je pense que l'ensemble des évaluations se situe plus raisonnablement dans les 76-85 % dans l'ensemble, ce qui est le propre d'un cours d'art qui « pique » plus l'ego car basé sur de la subjectivité quoi qu'on en dise. Donc sauf à l'occasion de cette session difficile à vivre sur laquelle je ne m'étendrai pas, je dirais que le cours a pu s'ajuster en conséquence, mais aussi il a dû faire face à une nouvelle réalité générationnelle un peu surprenante car post COVID.

⁶ Des photos des formulaires remplis par les étudiants sont téléchargeables (.zip) à cette adresse en bas de page, dans la section « fichiers à télécharger » : <https://artsperger.com/artists-samuelle>, merci.

Je ne dois pas être la seule professeure à avoir fait ce constat. Aussi, je remarque qu'il existe des évaluations de professeur sans qu'il y ait des évaluations de cohorte ou d'étudiants en termes d'impact dans l'ensemble. En Europe par exemple, on tient des conseils de classe pour redonner du pouvoir aux profs et placer les circonstances autour des étudiants, pour que les profs demeurent libres de noter et juger sans devoir se faire « acheter » en vue de l'évaluation des étudiants comme je le vois souvent faire ici.

Un mentorat qui est déséquilibré dans le rapport de force, alors que l'on note, est l'assurance de diplômes un peu « à rabais » puisque les professeurs surnotent pour se faire aimer et acheter la paix.

Tout ceci rend les choses quelque peu étranges depuis la pandémie en termes de droit de réponse, de dialogue et d'optimisation des savoirs-faires, dans notre métier.

Ajouté au contexte de la COVID, qui semble avoir fortement traumatisé des esprits étudiants plus anxieux et moins respectueux des règles de savoir-vivre ou de l'éthique en groupe parfois, ça surprend.

Du coup, je m'inscris pour suivre des formations UQAT en ligne rattachées à la pédagogie. Ainsi j'ai suivi celle qui nous forme pour pouvoir rendre plus interactifs nos cours en contexte bimodal etc. et puisque les étudiants sont férus de technologies, savoir comment intégrer des outils interactifs quand on est en direct à distance. Cependant, mes cours n'étant pas à distance, et en plus, en salle de classe « sèche » plutôt que devant des ordinateurs la plupart du temps, je n'ai pas encore pu intégrer ces outils véritablement encore.

Enfin, grâce au soutien reçu ces dernières années et les thérapies actives que j'ai pu suivre, j'en ai appris davantage sur moi-même et j'applique certains outils en classe, à présent. Le diagnostic d'asperger posé par la Maison de l'Autisme de Montréal a mis des mots sur des situations, et parlé d'hypersensibilité émotionnelle aux ambiances, aux non-dits, aux affects interpersonnels, et même aux champs électromagnétiques (!).

Il m'a été recommandé d'oser citer rapidement mon diagnostic d'Asperger si je me retrouve dans certaines situations en groupe, pour d'une part le dédramatiser pour moi et pouvoir peu à peu l'admettre, et d'autre part pour faciliter le rapprochement avec autrui en me mettant plus à portée, enfin aussi d'éviter les malentendus, biais involontaires ou mauvaises lectures de paroles qui ne voudraient surtout pas être blessantes mais qui sont parfois délivrées en données factuelles promptes et tranchantes qui peuvent choquer.

Alors, si cela est souvent un fardeau je crois pour beaucoup d'Asperger dans les sociétés humaines où la vie en groupes les écorchent souvent vif pour ces raisons, c'est en tout cas un don je pense quand il s'agit d'analyser le non-verbal d'autres créatures sociales, telles que des animaux de horde.

En sciences du comportement animal par exemple, j'ai une telle facilité que j'ai pu intervenir à divers niveaux et paliers pour aider à lire des animaux rétifs ou dangereux pour des artistes. C'est d'ailleurs pourquoi je réalise occasionnellement des conférences sur ce sujet auprès d'instances internationales (Unesco ; École Polytechnique France ; Saumur et la Cavalerie militaire française, etc.). J'y réfère dans ma section recherche d'ailleurs – voir la mention sur en VR, jeu vidéo et grands animaux. Ainsi ce qui aurait pu paraître paradoxal ou hors sujet dans ma carrière de docteur est plutôt une tendance vers une affinité naturelle vers la communication inter espèce et des facilités dans ce domaine – une discipline avec laquelle j'ai longtemps hésité avant mon choix d'études, car l'art vétérinaires était mon premier choix. Mais en bon empathie que je suis, leurs souffrances silencieuses me devenaient insupportables alors j'ai choisi les sociétés humaines.

Donc pour ces mêmes raisons, si j'ai compris que ce qui est poids quelque part peut-être un talent ailleurs, effectivement, ressentir et lire les micromouvements du non verbal est parfois difficiles à vivre au sein d'assemblées humaines, surtout quand on sait à quelle sauce on va être mangé juste à lire les tics d'embarras ou de fébrilité des gens. Je dois vivre avec ça, auprès des étudiants aussi mais ça m'aide parfois à les aider à formuler un malaise quand ils sont en quête d'aide ; et j'attends que ça passe, quand ce sont des évaluations ou un leader négatif (parfois vexé) a le dessus sur le groupe.

Je reviens donc sur ce point en conclusion, car je peux aujourd'hui davantage verbaliser sur ce qui était vécu pour moi avant comme une tare de ma part, cette sensibilité à tous et à tout, et je souligne plutôt désormais avec humour certaines cocasseries qui surviennent dans tout cela, car il y a aussi de quoi en rire parfois ! Cela me rapproche des élèves je crois, tant mieux car mon accent français qui ne semble pas partir m'en éloigne tout de même déjà en partant.

Enfin, pour mes enseignements, je me suis aussi spécialisée dans de nouveaux contenus et mises à jour, en suivant une formation complète notamment à HEC dans l'économie et des arts scéniques de l'industrie culturelle. Ce programme suivi sur 4 sessions a traité de l'économie numérique, de l'entrepreneuriat et de l'industrie culturelle, afin de mieux préparer les étudiants destinés à gérer des théâtres, des spectacles, des festivals et des troupes à l'appui de données probantes et à jour.

Cela m'aide à aiguiller en classe les 20 % d'étudiants qui ne se projettent pas comme futurs salariés classiques ou plutôt comme entrepreneurs potentiels ou pigistes.

Qu'ils deviennent concept artiste se mettant à son compte, ou encore comme futur directeur artistique ou producteurs de studio de jeu vidéo ou théâtre, bref tous ceux à qui ces chiffres et ses approches parlent. Vous trouverez le détail de contrat-type fait pour eux et de ma formation à HEC pour chacun des 4 volets avec l'attestation obtenue.



Figure 7 Diverses sculptures tirées du Bestiaire Cybernétique des étudiants de 1ère année avant l'exposition au Belgo. (Oeuvres détruites pour la plupart malheureusement). Une nouvelle exposition aura lieu du 02 au 09 déc. 2024 prochain, avec les concept arts des 2° années désormais, et les sculptures et concepts de mes étudiants actuels)

Enfin, en termes de mise à niveau de mes savoirs, j'ai également suivi une formation en ligne un concept art sur EDUCLIC, qui m'a permis certains virages vers la tablette graphique plus rapide en début de session, et de mieux arrimer les étudiants arrivant des milieux des arts visuels classiques, comme moi, aux exigences logicielles désormais omniprésentes dans tous les cours et les métiers.

Je dois préciser que c'est un point capital et qui fait régresser (on perd littéralement) certains artistes et étudiants plus classiques, très doués en dessin, qui ne voudront pas poursuivre vers le numérique parfois, car travailler avec une tablette graphique et un renversement cognitif important. Notamment pour les dessinateurs chevronnés, qui dessinent depuis des décennies, puisqu'il faut beaucoup réapprendre au niveau cérébral et de la motricité fine. En effet, avec une petite tablette wacom classique par exemple, l'œil ne regarde plus la ligne faite directement par la main qui dessine sur le papier, mais plutôt un écran, donc loin de la main et du « papier » devenu support virtuel, tandis que la main s'active dans le vide et à distance, sans le regard ni sa précision comme le faisaient les dessinateurs jusque-là. Un changement d'aire cérébrale qui en décourage certains.

C'est donc un défi qui affecte un étudiant sur deux, arrivant des arts visuels, qui se retrouve en difficulté face à la tablette graphique, avec le fort sentiment de dévalorisation soudaine, pour avoir perdu ses acquis et son expertise de dessinateur péniblement acquise pendant des années.

Je les aide le mieux possible à retrouver plus d'aisance après avoir appris à maîtriser ce challenge cognitif via cette nouvelle approche du dessin et du triangle magique du lien œil-main-feuille qui s'est virtualisé, fragmenté et déplacé dans l'espace au profit des écrans et de la froideur du verre, mais au prix de moins de dextérité kinesthésique, et au détriment de la perception haptique.

La sensibilité tactile des médiums traditionnels telles que crayon et feuilles, pression vélocité et motricité fine, sont donc à redomestiquer dans mon cours qui est une transition vers un nouveau paradigme numérique.



Figure 8 Expositions étudiantes réalisées comme Collectif étudiant à la Galerie PopUp

Exposition étudiante : projet de collectif exposé au grand public et à un jury des pairs :

Enfin je présente quelques-unes des fameuses sculptures de Bestiaire cybernétique (destiné à être exposées au grand public, voire vendues, la plupart ayant été jetées avant expo), que nous réalisons anglaise en classe, avec une patine de vieillissement qui leur donne un Look de bronze.

Cela permet également aux étudiants de les mettre en valeur et les rendre plus pérennes par ces traitements, afin d'être mises en vente, à leur profit, durant la semaine de leur exposition au grand public.

Les étudiants vont en effet durant une semaine exposer leurs œuvres individuelles réalisées en classe, de type concept Art, que ce soit en architecture entre parenthèses création d'environnement improbable, ou un concept Art via la création de ces personnages originaux, réalisés selon une consignes « d'hybridation des adn et/ou d'ajouts d'éléments cybernétiques » afin d'innover en *character design*, ou encore via les élaborations de morphing conceptuel très originaux dont je vous laisserai découvrir quelques exemples à travers les illustrations dans ces pages et en annexe également.

Pour les professeurs qui seront venus assister à ses expositions, ils ont constaté l'engouement à l'occasion du vernissage et la porte en quantité d'achat suffisant directement du public aux jeunes artistes.

Cette étape que j'ai imaginée en lieu public, exposé directement au regard du public afin de rapprocher les étudiants du marché de l'art et qu'ils puissent avoir à leur disposition un moyen de gagner leur vie directement à partir de leurs travaux et talents cultivés à l'université dès leur première année, et à mon sens innovant et audacieuse.

Pour la plupart, qui se jugent sévèrement, la rencontre avec un public amateur qui s'étonne ou s'émerveille de leur travail, leur fait beaucoup de bien et les encourage plus vite, à croire à leur art et talent.

Car le marché de l'art en termes de concept art est tout nouveau, et que plus nous sommes représentés à Montréal dans ce secteur d'œuvre de type sketch de préproduction, plus cela ajoute de la valeur et de la reconnaissance à nos artistes futur professionnel.

Enfin le fait de vendre leurs œuvres remonte l'estime de soi de beaucoup de nos étudiants chaque année, ce qui est un bénéfice indirect non négligeable pour pallier les problèmes de décrochage, et d'angoisse existentielle face aux études en arts.

Je tenais à rendre le pouvoir aux étudiants afin qu'il puisse réaliser qu'on s'organisant, ils ont accès à du public, et a des ventes assez facilement, et sans rien avoir à attendre de qui que ce soit. Ils suivent ainsi les différentes étapes et en apprennent davantage sur comment créer une cote dans le marché de l'art, Une expertise que je n'ai jamais moi-même pu apprendre à l'université, mais que j'ai développé à travers les années pour la transmettre aux élèves.

À ce jour, environ cinq à 10 % de mes étudiants poursuivent dans cette voie, ils me disent avoir une carrière *on the side* comme artiste en galerie, Qui les aide beaucoup financièrement, même si cela demeure des revenus marginaux. Vous trouverez en annexe le contrat-type fourni aux étudiants, pour les aider et les structurer justement, à cette fin.

Voilà ce qui clôt mon retour réflexif et le bilan sur mes enseignements.

i.e. recherches-créations / productions, mon profil étant multidisciplinaire en arts et lettres, communication, cognition, musique

EN BREF

Pourcentages du volet de la tâche :

 [2017-2018 : 18 %] [2018-2019 : 16 %] [2019-2020 : 5 % – une session d’enseignement (3 cours 9 crédits) puis en arrêt maladie] [2020-2021 : arrêt maladie] [2021-2022 : 18 % – session avant accouchement et congé maternité] [2022-2023 : congé parental sans solde] [2023-2024 : 18 %]

> Publications de vulgarisation et communications scientifiques : Rédaction Du Dossier Complet Dédié à la Recherche-Création de L’ACFAS (2019) ; choix des auteurs, tri et correction des meilleurs papiers scientifiques, accompagnements et correction des auteurs et textes scientifiques – dont celui de mon ancien directeur Louis-Claude Paquin : *Définir la recherche-création ou cartographier ses pratiques?*

Lien : <https://www.acfas.ca/publications/magazine/enjeux-recherche/recherche-creation>

> Fil éditorial sur la recherche-création diffusé en baladodiffusion (ACFAS 2019)

> Innovations : Dépôt d’un brevet (Hommage (INPI, France) - Brevet Européen Déposé En 2019

> Communications et activités de Rayonnement : 2 Conférences sur la Cognition animale et le virtuel (2019) ; et Le Sevrage numérique (2024, entrevue à paraître automne 2024).

> (re)Création du Site philanthropique international d’entraide et de solidarités humaines :

www.Lafontainedetrevi.Com (Création d’une Version Internationale du Site, 18 Ans Après Sa 1ere Version Beta suite à un concours d’idée organisé dans ma classe sur le thème de : imaginez un site web qui puisse changer le monde et dont j’ai développé un exemple pour les étudiants).

Mes projets se situent le plus souvent dans l’un des 5 axes suivants :

 Serious gaming et casual games.

 Écriture, conception, mise en scène de projets de spectacles vivants ou parcours (Show-Games) innovants ;

 Cognition animale et intelligence inter espèces (dont l’anthropo-sociologie humaine) ;

 *Art in medicine* (art thérapie; thérapies scéniques ; thérapies d’impact; i.e. art thérapie);

 Musique, lyrisme et composition musicale.

Réalisation et planification des projets de recherche-création ou de production suivants :

 Un brevet, « Homage » (FRANCE) : Brevet n° FR1906601 (demande n° FR1906601) délivré le 21/01/2022 visant une virtualisation / intemporalité des mémoires des défunts et des souvenirs stèles funéraire avec une mise en commun des réseaux généalogiques à travers le monde

 Création 2024 / remise en fonction au gout du jour du site philanthropique : www.lafontainedetrevi.com / www.TheTrevifountain.com (fondé sur un concept développé pour mes classes en 2005 qui avait alors permis d’exaucer gratuitement les vœux de plus de 800 personnes sur un total de 8600 vœux postés par la magie de l’entraide et des solidarités humaines de gens se répandant). Projet entièrement développé à distance avec l’étudiant en programmation web Pascal Léopold Adenichan, du Bénin.

 Projet de logiciel de scénarisation multi-écrans avec Robert Faguy (u. Laval) - en suspend actuellement

 Projet de pièce de théâtre (Don Quichotte féminine) avec le Prof. André Dupras - en suspend

 Recherche (scénarisation / rédaction) du projet de Show-Game (Parcours spectacle) Chamanes 2.0

 Conception d’œuvres musicales, scéniques, littéraires et visuelles : visiter <https://artsperger.com/artists-samuelle> pour disposer des liens et documents à télécharger, à lire ou à écouter.

Mes recherches portent essentiellement sur la recherche-crédation (d'où le dossier complet rédigé en collaboration avec mes collègues de l'Acfas et le fil éditorial développé avec ma collègue professeur de Concordia, Lynn Hugues. Mes recherches relèvent donc souvent d'idées originales donnant lieu à des recherches quant aux sources et aux méthodologies possibles de rédaction, conception, diffusion. Celles-ci aboutissent à des créations ou productions avec diffusion ou non d'œuvres 2D/3D mais aussi des animations et des compositions musicales toutes originales et destinées à la scène et aux spectacles vivants ou encore aux grands médias ou aux réseaux sociaux. Enfin des productions de type beaux-arts (tableaux et vitraux) mais aussi en création littéraire (documentaires, scientifiques ou plus récemment, davantage grand public) via des romans et essais produits ; mais aussi une scénarisation multi-écrans pour des productions scéniques de types spectacles ou parcours automatisés (show-games), sont autant de mes intérêts de recherche pour des terrains et milieux de pratique variés (théâtre, parcs naturels, grand public, public spécialisé ou marginaux) dans les formes proposées ici.

Donc en ce qui concerne les publications à mon dossier en recherche et en recherche-crédation, je souligne avoir ces dernières années essentiellement rédigées des écrits de différentes natures, mais moins académique pour cette période universitaire, ceci sur la recommandation de conseillers qui me suivaient lors de mon arrêt maladie pendant lequel j'ai beaucoup écrit, plus librement. Et c'était un must après les 1600 pages de thèse, brevets et publications connexes. Donc les essais, romans de science-fiction, mais aussi des projets de séries de type chroniques et conte d'anthropo-sociologie, m'ont permis de m'échapper un peu l'esprit et repenser ce monde, de façon plus libre après des années d'études et de rédaction scientifique presque exclusivement.



Figure 9 Roman historique inspiré d'une histoire vraie (survenue dans ma famille à l'auteur-agriculteur Jean Robinet) « Le Manuscrit des Prisonniers » (2024) Extraits sur : <https://artsperger.com/artists-samuella>

Cette recommandation a porté fruit, puisque j'ai retrouvé le goût d'écrire également, la recherche-crédation étant pour moi surtout une stimulation intellectuelle et créative me permettant la production d'œuvres à partir de fouilles poussées d'images d'archives et de recherches de faits historiques que je recense et creuse (comme notamment dans le Manuscrit des prisonniers). Je me suis d'ailleurs formée à l'écriture d'œuvres historique et de sciences fiction ou pour le cinéma, via les formations pour le cinéma et le roman de l'École Mini-génies (<https://www.mini-genie.ca>) à Val-David.

J'ai par ailleurs suivi une formation en création musicale et ceci a entraîné la création d'un premier album musical ou j'agis à titre d'auteur compositeur (parfois interprète), d'une dizaine de chansons originales, après des cours aux Studios MCN productions auprès de Marc Nickols (<https://www.mcnproductions.ca/>), qui forment des auteurs-compositeurs-interprètes néophytes comme moi.

Si vous souhaitez écouter quelques-unes de mes compositions et lyrismes, que je les chante, ou pas (une alternative logicielle de voix artificielles étant utilisées actuellement dans l'industrie pour les auteurs compositeurs), vous retrouverez toutes mes chansons tirées de l'Album Dysphorique, et pourrez écouter l'album complet, qui est gratuit et en accès libre de droits) ⁷.



Figure 10 Album Dysphorique (Samuelle D.H. / MCN Productions en cours de publication). Extraits sur : <https://artsperger.com/artists-samuella>

Sur ce même lien, vous pourrez récupérer plusieurs des PDF et E-Books gratuits en accès libres (livre numérique, des manuscrits écrits, pour ceux que mes partenaires autorisent (certaines versions /chutes du livre étant en refonte et encore confidentiels / en cours de réécriture d'une fin pour proposition télévisuelle).

C'est donc une créativité renaissante, après presque 2 ans de suivi en thérapie créative, qui m'a permis de renouer avec mon amour premier, les arts et les lettres, afin de retrouver la joie de transmettre pas juste du savoir et du savoir-faire, dont nos étudiants sont les plus gourmands, mais aussi un heureux savoir-être qui les marquera sans doute plus durablement. Je dois reconnaître que l'administration m'éteint alors que la création et l'imagination me donnent des ailes et m'encouragent à transmettre davantage aux élèves de cette passion qui m'anime envers les arts numériques et traditionnels.

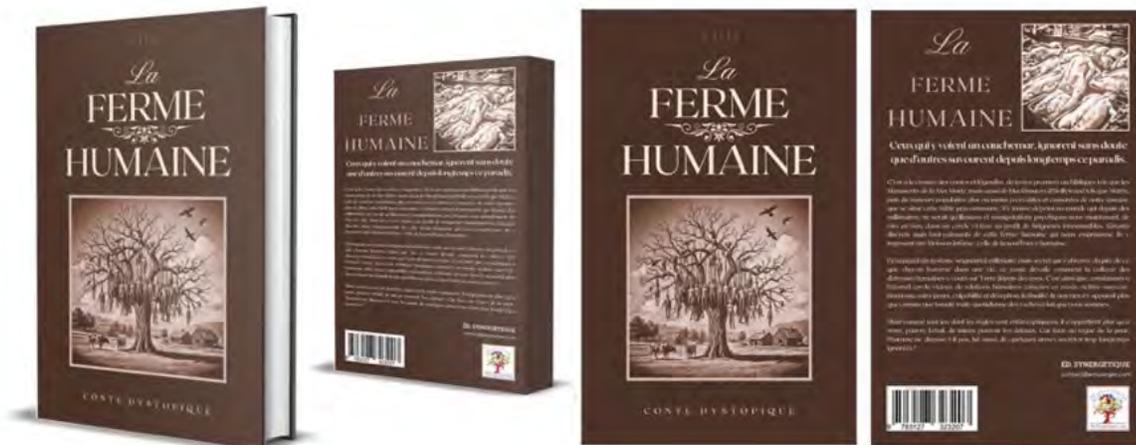


Figure 11 Essai dystopique / uchronique de type anthropo-sociologique de sciences fiction « La ferme humaine» (2024) Extraits sur : <https://artsperger.com/artists-samuella>

Également, en termes de diffusion d'œuvres, j'ai pu avoir le plaisir de mettre sur pied des expositions de type collectif d'artistes pour nos étudiants de première année, en soumettant un dossier au jury des pairs de la galerie Circa du Belgo-Building, au 372 Sainte-Catherine Ouest.

⁷ La plupart des mes livres sont disponibles en format Ebook ou Pdf téléchargeables ainsi que l'Album musical Dysphorique disponible à l'écoute gratuitement sur : <https://artsperger.com/artists-samuella>

Ceci afin que nous puissions être admis à exposer à la galerie Pop-up, située au 4e étage de l'édifice, ce qui a porté fruit puisque le collectif des étudiants de l'UQAT a été admis et c'est chose faite : nous exposerons donc au Belgo du 2 au 9 déc. 2024. Le Belgo est un lieu de rassemblement incontournable du tout Montréal pour les artistes qui se lancent, et qui donnera lieu en décembre à la diffusion des œuvres préférées des élèves, que je vous partage en annexe, en photographies pour les années précédentes.

Enfin, toujours en recherche mais sur un tout autre sujet, et parce que le deuil a particulièrement marqué ma vie ces dernières années, ma façon à moi d'exorciser la peine a été de concevoir une invention pérennisant le souvenir de nos proches disparus via une urne funéraire intelligente, ou parlante, pour retrouver nos disparus, et que leur histoire parle encore aux visiteurs, une fois au columbarium ou au cinerarium.

Ainsi, j'ai déposé, entre juin 2017 et juin 2018 à l'INPI (Paris France), un nouveau brevet (nommé Hommage) pour instaurer un principe d'urne ou stèle funéraire intelligente qui conserve et diffuse des mémoires et des photos d'archives (présélectionnées du vivant des personnes), pour transmettre à leur postérité.

FRANCE • Brevet n° FR1906601 (demande n° FR1906601) - Urne funéraire intelligente - délivré le 21/01/2022

J'ai tout d'abord soumis mon idée au service de Mathieu Noury / services en charge des innovations de l'UQAT mais cette idée étant de nature funéraire, ils ont décliné sa prise en charge. Je me suis donc chargée du dépôt de l'idée auprès d'un cabinet d'avocats en PI et j'ai rencontré les ingénieurs. Ainsi nous avons déposé la demande à l'INPI et l'avons développée entre 2018 et 2019. Et en raison de son concept de virtualisation des plaques et urnes funéraires, avec écran présentant les grands moments, photos, hommage du défunt (le plus souvent choisi par ce dernier de son vivant), gérés par une source d'énergie renouvelable, chauffante, durable et résistants aux intempéries, les écrans s'enclenchent par capteurs de mouvement à l'approche des visiteurs pour diffuser le visuel du défunt.

Accessible par Code QR, il permet de visualiser des images d'archives de la vie de l'être cher. Le tout peut se faire sous forme de boîtier résistant aux intempéries et rechargeable / adaptable / personnalisable en termes d'esthétique et de durabilité (sculpture, marbre ou bois, pouvant accueillir ou supporter une urne pour les funérariums etc.).



Figure 12 Exemple d'urne funéraire intelligente autonome solaire avec ondes RF (Hommage) ; Brevet 2019.

Ceci dans un souci d'allègement des contraintes des cimetières actuels, en vue d'une simplification / symbolisation qui suit la tendance actuelle aux crémations à travers le monde, à des fins environnementales et de plus en plus souvent désormais, culturelles. Enfin, via le code QR, on accède aussi aux parentages du défunt, et dans un monde idéal, ceci permettrait une mise en commun des réseaux généalogiques.

Le détail du brevet et sa description technique, sont en annexe.

Je tiens à souligner aussi une innovation intéressante, à travers le parcours spectacle, ou show Game « Chamanes 2.0 » sur lequel je travaille depuis 2 ans et que j'ai imaginé comme une suite naturelle de l'avenir du divertissement des masses, à la croisée des industries du jeu vidéo, des installations artistiques interactives et du spectacle à déploiement.

Via la création de Chamanes 2.0, j'ai écrit et conçu les plans d'un parcours ludique interactif technologique et automatisé, jusqu'à ces projections retombées financières possibles, pour les différents partenaires (publics ou privées) qui souhaiteraient s'y impliquer.

L'idée étant de créer un parcours-spectacle (Show-Game) mobile, donc se déplaçant après un mois de résidence par exemple, de jardins botaniques en forêts municipales de grandes villes du Québec et d'ailleurs - en autant qu'un accès à de l'électricité soit possible.

Il s'agit d'atteindre tous les publics de tous les âges, et de renouer avec certaines cultures ancestrales parmi les plus primitives voire animistes de la planète afin de relier les plus anciennes et les plus jeunes générations autour des grands archétypes humains.

À la fois ludopédagogique et instructive, Chamanes 2.0 est à mon sens un exemple de nouvelles productions qui pourraient redéfinir l'avenir du spectacle et du divertissement de masse en mettant à profit sa scénarisation interactive telle qu'elle est pensée dans l'industrie du jeu vidéo.



Figure 13 Exemple de parcours en forêt (400m) pour le projet de Show-Game Chamanes 2.0

C'est-à-dire avec une personnalisation de l'expérience individuelle) ; des animations et des productions filmiques réalisés via moteurs de jeux et en utilisant ou se basant sur des images d'archives authentiques.

Ceci afin de mobiliser une foule via des défis ludiques en petits groupes (ou clans, tribus). Mais aussi en créant des liens qui se resserrent après l'événement grâce à un partage des contacts pour ceux qui souhaitent maintenir leur lien et expérience encore vivants après le show-game.

Ce parcours qui est ponctué de neuf épreuves initiatiques dont certaines sont traités grâce à l'I.A. en un temps record, c'est un chemin de 400 mètres pensé comme une innovation contemporaine de design d'expérience à la fois individuel et collectif dans le cadre d'une marche qui se situe au cœur d'un spectacle scénarisé, automatisé mais également partiellement interactif, en réponse à certaines performances du groupe (tel que celle des percussions réalisées par le groupe dans l'attraction du *Drum-Dome* à l'étape 9).

Évidemment la lecture des divers codes QR auprès desquels les participants partent à la chasse dans le forêt via leur bâton de pèlerin « intelligent » (avec smart phone intégré), leur permet de répondre à des questions de type Psychotest. Ainsi à la fin, chaque participant découvre un message lui délivrant son animal totem à l'issue du parcours, mais aussi, il reçoit lors d'une courte cérémonie justement, un animal totem réel (modélisé en 3D – voir exemples en annexe) qui contribue à la personnalisation de son expérience.

Nous espérons ainsi voir se resserrer des liens entre tous les spectateurs de toutes les villes et tous les pays qui auraient accueilli Chamanes 2.0, afin de créer une communauté virtuelle de « d'apprentis chamanes du monde entiers » et la création d'un totem universel et virtuel, composé des visages de milliers de spectateurs. Une œuvre d'art et un construit performatif international.

Ayant été en difficulté quant à mon intégration auprès des pairs pendant quelques années, j'ai suspendu la recherche plus classique quelques temps, et je me dédierai plus volontiers, dans ce secteur, à davantage de collaborations à l'avenir au besoin. À ce titre, j'ai travaillé cette année en comité étroit avec Jean-Pierre et Guillaume pour répondre aux besoins de Radio-Canada en vue d'un projet de *casual Game* pour des publics marginaux et/ou déficients (dont on envisageait une clientèle autistique ou sourde). Malheureusement les agendas pour Guillaume et le départ de Jean-Pierre ; mon éventuel départ prochain aussi en prêt de service, n'ont pas permis une suite alors que Radio-Canada nous a dit s'être finalement rapproché du centre NAD, bien que nous soyons parvenus après quelques mois de recherche et d'appels que j'ai coordonnée aussi avec Mathieu Noury, à obtenir un financement fort probable de 12 000\$ (FIR et nouveaux fonds dédiés aux partenariats public-privés) pour réaliser le tout l'an prochain.

Enfin j'ai également réalisé, dans le cadre d'expérimentation scénique où j'évaluais l'impact des avatars et du virtuel sur l'esprit de grands animaux (bovins, équins) face à des projections à échelle réelle, qu'ils y répondent au niveau sensoriel comme nous. Avec les mêmes implications que pour nous (*motion sickness*, désorientation ; assimilation des codes et postures de communication (un dialogue s'établit en réponse aux gestuelles de l'avatar à l'écran, même sans odorat mobilisé) etc.

Et nous avons pu tenir des expérimentations très intéressantes, en plus d'aider bien des personnes en détresse émotionnelle depuis la Covid, ma belle-famille, mon mari et moi à notre refuge équin Cavaland.

En associant des chevaux secourus que nous avons sauvés à travers les années, à des personnes en perte de lien social, thématique à laquelle je suis sensible, nous avons pu ouvrir les bras à des jeunes en détresse pendant cette période, mais aussi des vétérans en choc post traumatique, référés par mes amies de la Fondation pour jeunes filles Génération-Elles dont je suis marraine depuis une quinzaine d'années. Cela se réalise avec la journaliste Manon Lacroix et les animatrice, scénariste et actrice Jocelyne Cazin, Renée-Claude Brazeau ainsi que Anne Letourneau, on a ainsi pu aider avec une approche adaptée en zoothérapie, des personnes de tous les horizons en quête de mieux être, ce que nous pouvions combler via nos passions les arts scéniques, de l'écriture et des chevaux.

Ceci me fascine et je le mentionne ici car ça touche à un aspect des échanges avec autrui en classe, bien que cela devrait l'être en recherche pour les expériences que j'ai menées en laboratoire d'arts scéniques à Cavaland via des tests de QI équin et canins innovants. J'ai ainsi pu en faire état comme invitée d'honneur à l'Unesco sur mes découvertes en terme cognition animale utilisant le virtuel (projections sur écrans notamment) et menées à travers les années dans le refuge où je m'implique, lors de l'accueil des animaux saisis par la SQ qui nous sont présentés.

Comme j'interviens d'ailleurs comme Commissionnaire déléguée du Canada pour le Conservatoire international des Arts et traditions équestres (voir en annexe la liste des membres et les conférences citées à Paris et Polytechnique France en octobre 2019), j'ai eu à présenter à des experts internationaux mes travaux, qui ont contribué à faire circuler certains des tests que je pratique avec des animaux secourus, dans leurs milieux désormais.

J'ai inventé la plupart des épreuves de QI dont il est question ici, et pour certaines, je les ai bonifiées ou mieux adaptées aux chevaux, aux bovins ou aux chiens Ce sont des expériences démontrant les capacités de conceptualisations qualitatives, quantitatives des animaux ; capacités d'abstraction ; résolution de problème par opérations booléennes d'idées (devoir enlever ou ajouter un élément du champs visuel pour résoudre l'énigme et trouver la récompense ; devoir modifier la spatialisation autour de lui – contourner, devoir déplacer, remplacer des éléments, etc.), et à cette fin, il m'arrive fréquemment d'utiliser l'écran géant et des avatars projetés pour tester la réactivité des chevaux et leurs capacités d'abstraction face à des projections de la lumière.

Ce sont quelques résultats et vidéos tirées de ces expériences que j'ai présentées à Paris à l'Unesco et à Polytechnique aux gradés de la cavalerie militaire française et plusieurs docteurs vétérinaires internationaux de renom (dont le Lieutenant-Colonel Dominique Siegwart, Ancien adjoint de l'Écuyer en Chef du Cadre Noir et Commandant en Second de l'École Polytechnique, spécialisé dans l'évolution du langage dans la tradition équestre française. Il y avait aussi la Docteure vétérinaire Emmanuelle Titeux, de l'École Nationale Maison Alfort, Diplômée du collège européen de médecine du comportement (ECAWBM-BM), une des premières vétérinaires à innover par ses travaux sur l'analyse quantitative et qualitative de la douleur chez les grands animaux.

Enfin, le Docteur Patrice Franchet D'esperey, Docteur en sciences de l'éducation et Ancien écuyer du Cadre Noir, auteur et directeur du Centre de documentation de l'E.N.E. (École Nationale d'Équitation) dont la culture équestre est stupéfiante m'a permis d'imaginer l'apport que serait un petit précis d'équitologie si j'en écrivais un, raison pour laquelle j'ai rédigé celui que vous retrouverez avec mes autres ouvrages et publication en ligne⁸; le Commandant Guillaume Buffet, Responsable du Centre équestre militaire de l'École Polytechnique Paris, spécialiste de l'évolution du langage des aides avec qui nous avons beaucoup échangé sur des animaux à problème ; mon collègue Francis Stuck, Président et auteur spécialiste de l'éthologie, concepteur de l'audacieuse discipline d'*équitation de pleine conscience* avec qui je suis en affinité de vue et d'éthique dans le traitement des équidés, et enfin, la Dre vétérinaire Ekaterina Zabegina, conseillère du Président de la Fédération équestre russe et membre du CA de l'Association des vétérinaires équins de Russie qui nous a proposé en 2020 de déplacer le laboratoire expérimental du refuge équin Cavaland, près de Moscou (!).

Tous ont apprécié la portée de ces expériences et souhaitent les appliquer pour mieux juger du potentiel de leurs montures afin de mieux les « profiler » selon les disciplines qui leur conviendront le plus adéquatement. J'ai ainsi été invitée à quelques reprises à offrir une série de cours (en ligne) pour le Conservatoire associé à la Sorbonne Paris auprès de professionnels et d'éleveurs (en annexe).

Je réfère votre comité, s'il est curieux d'en savoir plus, à la consultation du petit *Manuel théorique et pratique d'Équitologie* que j'ai commencé à rédiger fin 2021 et qui présente une fiche d'évaluation et des outils de profilages innovants (je ne leur connais aucun équivalent chez les experts, ce que nos collègues vétérinaires m'ont confirmé) pour établir le profil d'un équidé pour une mise à disposition disciplinaire la plus adéquate possible avant d'avoir à le condamner.

Notamment, pour vous y orienter, ce sont mes apports plus originaux sur le fait de réunir toutes les données physiologiques et comportementales qui se distinguent, notamment avec un résumé graphique imaginé du profil de tout cheval, qui porte sur la « constellation » des personnalités équines avec données en étoile sur sa socialisation, ses performances, sa santé, son tempérament, ses conditions de vie, son âge, son sexe et son statut en horde. Ces recommandations de profilage vont permettre aux lecteurs de suivre des protocoles clairs et quantifiable, leur permettant de trier les animaux selon leurs besoins, ce qui pourrait permettre d'optimiser la gestion d'une bonne santé mais aussi d'augmenter les performances des animaux en diverses circonstances mais notamment à haut niveau en course ou en compétition. La compréhension et mobilisation positives des affects et préférences du cheval pouvant selon moi, en résumé, faire toute la différence lorsque bien adaptée à ces besoins à haut niveau, dans les grands concours internationaux ou les J.O. sur ses capacités de concentration et de performance.

Par exemple, le diagramme permet de révéler qu'un animal qui présente un haut facteur de dépendance affective (ce qui est une hyperbole quand on parle déjà d'animaux grégaire, mais surtout de proie particulièrement anxieux et vivant normalement en troupeau), devrait préférablement être transporté avec son congénère équin préféré lors des longs transports internationaux, afin de descendre drastiquement son niveau de stress et de cortisol, et ainsi limiter les risques de colique souvent léthaux qui surviennent assez souvent en camion, en avion, etc. Vous trouverez par ailleurs dans mon bref *Manuel d'Équitologie* (ou Sciences des Arts équestres), les liens vidéo vers plusieurs expériences menées à Cavaland en matière de QI par exemple, et qui se déclinent différemment selon que des animaux présentent des mémoires traumatiques ou des hauts niveaux hiérarchiques en horde (lorsqu'introduit dans un troupeau), ou pas, etc.

Ici, on voit un des tests scéniques réalisés pour démontrer la réactiver des chevaux à la réalité virtuelle, et plus précisément à la lumière et aux avatars sur grand écran, dès que les chevaux détectent des silhouettes et postures familières, ils y répondent à leur tour.

⁸ <https://artsperger.com/artists-samuelle>

Ainsi, l'expérience était un principe de prototypage destiné à la pratique du *Team Penning* et du *cutting* (*travail du bétail dans l'Ouest*), où le cheval doit suivre et anticiper les mouvements d'un taureau, pour faire ensuite son « *cattle work* » ou tri de bétail, pour isoler les veaux et bovins. Ainsi les cowboys de l'ouest peuvent isoler des animaux malades ou les vacciner.



Figure 14 et 15 : Expérimentations sur l'impact de la réalité virtuelle sur les grands animaux dans l'univers scénique. Suivi à droite : Thérapie d'impact en arts équestres et scéniques (séance de visualisation créatrice en « hypnose régressive ») (visant le mieux-être) de personnes souffrant d'un TAG (trouble anxieux généralisé)⁹.

L'exemple présenté plus haut permettait d'agir pour déplacer le bovin et faire réagir ainsi le cheval. Sur l'image, la jument qui suivait le taureau jusque-là efficacement, a figé devant un mouvement non naturel du taureau (demi-tour trop rapide (flip du sprite) lors de l'animation qui s'est inversée, ce qui est aussi artificiel qu'impossible à saisir comme déplacement d'un bovin, pour un cheval. En conclusion, il a fallu améliorer l'animation pour éviter que l'équidé entraîné ne « décroche » de son avatar qu'il suit des yeux pour s'entraîner à du travail de tri de bétail.



Figure 16 ÉQUI.A Spectacle ludoéducatif intégrant arts scéniques, artistes junior e chevaux réhabilités (1h15) pour une vision poétique des relations humains-équin à l'horizon 2100 (2022).

L'animation de l'avatar devait suivre une courbe et un rythme d'animation réaliste faciliter l'assimilation du mouvement par le cheval jusqu'à ce qu'il s'adapte à l'avatar comme il le ferait envers une tête de bétail (donc compréhensible et naturelle pour lui). Il faut comprendre que chez les animaux, je peux plus facilement détecter et observer (c'est une curiosité de mon esprit) de nombreux patterns de communication chez les animaux et anticiper les plus procéduraux pour pallier les réactions les plus vives par exemples de chevaux sur scène, quelques secondes avant que ne surviennent accident, peurs, coups de pied, refus, sauts, écarts ou intimidation, mais aussi chez les grands animaux et chez les canins¹⁰.

⁹ Ces expériences souvent tenues au laboratoire de cognition animale du refuge équin des Opéras équestres, certains week-ends depuis quelques années et en 2022 (durant mon congé sans soldé). Je le présente sur l'invitation de Mme Champagne et Mr Leblanc en mai dernier, m'invitant à ce que je partage ce qui a pu avoir de l'intérêt en matière de recherche ou de création pour moi ces dernières années, y compris hors université sur mon temps libre.

¹⁰ Si vous êtes curieux de savoir comment se perçoivent ces choses et pourquoi c'est plus simple pour mon cerveau avec les animaux, je vous invite à regarder l'excellent film sur l'ingénieure et Docteur Temple Grandin qui est Asperger, et qui a complètement re-designer l'industrie agro-alimentaire et les abattoirs de l'Ouest américain. Elle perçoit les micromouvements des animaux et identifie leurs patterns

C'est d'ailleurs via ces conférences réalisées sur la cognition animale en regard du virtuel et ces tests de QI, que mon expertise, rattachée aux jeux vidéo, au MOCAP et au spectacle vivant avec Grands animaux, m'a permis d'être approchée par la firme de cinéma Beyond Capture (pour les aider à organiser une librairie innovante de mouvements animaliers pour des sujets qui requièrent de l'innovation. Ainsi, le premier défi qui m'a été lancé est celui d'un Mocap de kangourou, requis pour un film.

Durant mon congé maternité, enfin, j'ai écrit un article plus poussé sur les chevaux que nous avons secourus en famille depuis plus de 25 ans.

Mes observations de leur langage continu de partage avec les hommes et ma fascination et volonté de leur donner la parole, le plus possible, en transmettant (interprétant) ce que je capte d'eux en direct, aux foules. Cela a donné lieu à l'écriture d'un spectacle futuriste (EQUIA) qui situe l'avenir des hommes et des chevaux à l'horizon 2100 – en espérant que le vivant soit alors encore de la partie.

Ces expériences et représentations, le plus souvent gratuites ou participatives sur une base volontaire, font partie des activités de financement du refuge 100% dédiés aux soins vitaux et médicaux de ces chevaux rescapés de la Troupe (ONBL) des Opéras équestres du Québec où je suis impliquée bénévolement depuis une dizaine d'année comme marraine et scénariste et en recherche-développement avec la tenue d'événements réguliers une douzaine de samedis durant l'année. Les chevaux du refuge sont par ailleurs de plus en plus dédiés au parrainage avec des personnes déficientes ou en TAG ou choc PTSD depuis la covid (voir référence au Centre TVDS pour les vétérans de l'Armée canadienne plus loin avec une conférence publique que j'ai tenue pour cet organisme à cette fin afin de présenter des résultats de premières expérimentation de type Thérapie d'impact et d'hypnose régressive à cheval et sevrage numérique, contribuant globalement à générer un mieux-être immédiat en quelques jours, et que j'ai nommée « Animal Star-Thérapie ».

Je peux joindre un aperçu de cette initiative d'expérimentations en *Animal star-thérapie* sur demande, dans le cadre de laquelle j'ai pu tenir environ 5 séances expérimentales assez innovantes en matière de d'initiation en neuroplasticité, via des séances de relaxations et respirations à cheval de groupe (entre 4 et 8 personnes) conduisant à de l'hypnose régressive (de visualisation et de bien-être) durant l'année 2022.

Le but étant de redonner confiance, de « refaire briller l'étoile de chacun », en visualisant ses rêves, en opérant des transferts cathartiques envers des animaux précédemment maltraités et réhabilités, et de se « rebrancher » à l'instant présent. Il faut comprendre que les sciences du comportement animales, dans le cadre de recherche tenue en équithérapie sur le bien-être que procurent les chevaux dans le cadre de thérapie pour des patients du spectre autistique, nous apprennent depuis peu que le cœur du cheval a la plus grande portée électromagnétique de tout le règne animalier (il est captable par les instruments dans un rayon d'environ 8 mètres). Il est même désormais établi et mesuré sur la base des travaux des docteurs Baldwin et McCraty¹¹ que le champ électromagnétique du cheval est cinq fois supérieur à celui de l'homme.

De plus, le rythme cardiaque et respiratoire du cheval est environ 35% plus lent que celui de l'homme (12 à 20 respirations par l'homme pour le cheval pour l'homme, contre 8 à 14 pour le cheval). Ainsi, suivre le rythme respiratoire ou cardiaque du cheval au repos (tel qu'en plaçant ses mains et sentir directement sur sa cage thoracique) permet de ralentir notre propre respiration.

Après quelques minutes de cet exercice, les participants se retrouvent par la force des choses en état de relaxation de plus en plus profond, le cerveau se trouvant peu à peu en onde alpha, entre 8 et 12 hz, encore conscient mais bien plus détendu qu'à l'état actif quotidien, et donc naturellement apaisé et disponibles à une séance d'hypnose régressive.

Les premières expérimentations tenues auprès de personnes volontaires désirant atteindre un mieux être rapidement et traversant une phase de stress chronique plus intense (alors qu'elles souffrent d'un TAG, ou trouble anxieux généralisé), nous ont partagé un apaisement et un lâcher-prise surprenante et assez durable

comportementaux en déplacement lors de mouvements de groupe. Elle a ainsi pu anticiper les tendances de mouvements de panique des troupeaux et y palier, limitant ainsi les cas de mortalité. J'ai trouvé ce film biographique extrêmement bien fait, j'ai ri parfois en me retrouvant dans certaines situations et analogies de scènes telles que Grandin les observait. Ce film a été la 1ère recommandation de Dre Taillefer, qui a écouté attentivement ce que je lui décrivais de ma perception et communication avec humains versus chevaux, ce qui l'a mise sur la voie de mon diagnostic d'asperger. <https://www.youtube.com/watch?v=MvWKKDg55YA> et voici une entrevue passionnante :

<https://www.youtube.com/watch?v=kxrH8GBEa8Y>. Enfin l'hommage de reconnaissance de la carrière universitaire de Dre Grandin qui est également professeur : <https://www.youtube.com/watch?v=9Ty6vj3aPxM>

¹¹ Travaux <https://www.heartmath.org/resources/downloads/heart-heart-communication-horses/>

Sur la trentaine de personnes volontaires impliquées dans ces phases de tests, 2 cas ont manifesté (l'une environ 30 jours plus tard, et la seconde 6 mois après), un déblocage phobique pour l'une (problématique rattachée à l'eau), et pour l'autre, une avancée dans la reprise en main de ses capacités respiratoires et de détente après une crise, qui s'avérait raccourcies après une phase de crises (en quelques minutes au lieu de quelques heures). Ainsi j'ai réfléchi ces types d'expérimentations visant le bien-être et la relaxation, la reconnexion à soi d'après mes propres expériences et suivis thérapeutiques, mais aussi en faisant coïncider des techniques et exercices simples se situant à la croisée des arts scéniques et des techniques d'impact mises en place par la professeur Danie Beaulieu Phd (dont j'avais suivi une des formations comme intervenante en thérapie d'impact avec des chevaux dans les années 2010 tel qu'inscrit à ma tâche).

Tout ceci est assez stimulant et j'ai quelque fois l'occasion d'en discuter avec nos collègues professeurs en art-thérapie, quant aux thérapies d'impact et aux interventions aux arts scéniques. La directrice du département trouve ça stimulant et regrette simplement que les orientations du département étant surtout basé sur les arts visuels, elle connaisse moins ces pratiques.

Donc, afin d'aider les personnes à retrouver confiance en soi et autonomie et pour donner suite aux diverses approches thérapeutiques que j'ai moi-même suivies entre 2020 et 2021, j'ai pu initier des courts protocoles de relaxation et de visualisation permettant d'aller chercher un mieux-être immédiat, via le cheval et la mise en scène de soi dans des petits exercices scéniques.

Voilà qui clôt mon volet recherche.

VOLET ADMINISTRATION

i.e. Volet Administration et Gestion académique

EN BREF

Pourcentages du volet de la tâche :

 [2017-2018 : 3 %] [2018-2019 : 1 %] [2019-2020 : 2 %] [2020-2021 : arrêt maladie]

 [2021-2022 : 7 % – session avant accouchement et congé maternité] [2022-2023 : congé parental sans solde]

 [2023- 2024 : 11 %]

- > **Comités** : écoresponsabilité ; admission, PROMOTION, ÉVALUATION du rôle de codirection ;
- > **Collaboration de programme** : collaboration à la rédaction du DESS en écoresponsabilité arts et design ;
- > **Création de programme** : Microprogramme de 1^{er} cycle en création numérique et production scénique.

COMITÉ AU SEIN DE L'UER EN CRÉATION ET NOUVEAUX MÉDIAS

-  Comité d'admission (de 2017H à 2019E et de 2023E à 2024E) : Évaluation des dossiers d'admission, participation aux entrevues d'admission tel que Claude Maréchal ; priorisation des candidatures etc.
-  Portes ouvertes et admission (station des portfolios à la cafétaria) – en annexe.
-  Soutien et service conseils aux futurs admis (rencontrés sur mon stand portfolio) pour les aider à réaliser leur portfolio afin d'augmenter leurs chances d'être admis (de 2017H à 2019E et de 2023E à 2024E). Mentorat réalisé à mon bureau en personne sur rdv et par courriel (liens portfolios requis avant que je conseille aux élèves quelles œuvres développer ou enlever, ou quels arts ou savoirs-faires sont manquants) : 100% des étudiants m'ayant consultée ont été admis.
-  Soutien et service conseils à nos étudiants de 1^{er} et 2^e année sur leur portfolio à optimiser en cours de baccalauréat pour obtenir des contrats d'illustrateur ou concept artist à la pige. Mentorat réalisé à mon bureau en personne sur rdv et par email (liens portfolios requis (de 2017H à 2019E et de 2023E à 2024E). Mentorat
-  Comité de promotion (de 2017H à 2019E et de 2023E à 2024E) : participation aux activités de promotion des programmes, dont les portes ouvertes, la tenue de kiosque dans des événements avec nos stands UQAT et la tournée des Cégeps.
-  Comité d'évaluation des tâches de codirection pour CNM Montréal (de avril à juin) : en concertation avec 5 autres professeurs, afin de définir, identifier et optimiser ce rôle et ses tâches, ainsi que ses limites.
-  Animation / rédaction/ participation à 2 comités de développement lors des divers lacs-à-l'épaule (en recherche et en gestion de programme à l'été 2024).

En matière d'administration et de gestion académique, ma principale contribution dans ce dossier, en dehors de ma participation aux habituelles comité et rencontre assemblée et événement collectif et collégiaux, est la rédaction d'un microprogramme dédié à la création numérique et production scénique, un projet sur lequel je travaille depuis plus de ans, et que Danny a rejoint un cours de route. Les documents que je joins ont été soumis plusieurs fois à l'assemblée depuis aout 2023, dont un document long d'une trentaine de pages afin de présenter le cheminement complet proposé. J'y adjoints le PowerPoint présenté en assemblée et bien sûr un document court qui en résume les effets saillants, les chiffres, le but, la forme et la portée.

Selon moi, l'industrie des divertissements de masse est la suite logique naturelle qui connaîtra une explosion après l'essor de l'industrie des jeux vidéo. Surtout en contexte de crise actuel pour l'industrie du jeu, et après la pandémie, avec le besoin des personnes de se rejoindre la fusion des différents médias emmènera les publics de plus en plus souvent à vivre des événements collectifs, à la fois numérique individuel et de groupe, ludique musicaux performatif ou pédagogique, mais quoi qu'il en soit fusionner en différents arts et techniques qui utilisent à la fois les forces et expertises de l'industrie du jeu vidéo (animations réaliser sur moteur de jeux vidéo, scénarisation défoule et Multi écran) et celle des arts et de l'événementiel, plus propre l'industrie culturel, moins habitué au numérique.

La pandémie covid a largement redéfini les paysages de cette industrie événementiel, et des événements tenu désormais en ligne ont vu le jour avec la création de studio privé de tournage, permettant aussi à chacun de produire des émissions de type télévisuel ou de divertissement de façon plus accessible. Pour les entrepreneurs qui sont passés par la lourde machine des grands médias et plateaux télé en ce sens, disposer d'un programme notamment quand nous aurons emménagé L'ilot Balmoral, avec une régie et un amphithéâtre comme salle de spectacle, tire profit du positionnement stratégique de la place des festivals au cœur de Montréal, mondialement reconnu pour son déploiement en événementiel d'envergure.

Que nous étudiiions apprennent à produire des contenus pour des événements, mais aussi développent une certaine polyvalence pour les comprendre, et scénarisée, égérie à travers la régie, fera deux des artistes et des techniciens incontournables sur les plateaux et régis, mais surtout des entrepreneurs innovant en ce domaine où tout est possible, telles que le prouve l'explosion de l'industrie de Moon Factory dans le secteur du divertissement interactif urbain.

J'envisage développer ce programme, sous cette forme ou à travers un rapprochement avec un bac existence sous forme de mineur, voir même de deuxième cycle si nous développons petit à petit cette expertise grâce à notre matériel quelques cordes et production, mais aussi des réseaux d'enseignant et chargé de cours compétents, mais cela contribuera de toute façon à notre rayonnement et notre marketing à Montréal, notre visibilité, à travers la création d'événements de rentrée, ou de fin de session entièrement géré par nos élèves et permettant une diffusion au cœur même de Montréal.

C'est selon moi une fusion des disciplines et une vision qui m'apparaît stratégique pour les années à venir en observant attentivement comment se repense l'industrie culturelle actuellement, un peu comme je lisais en 2002 en entrant à quatre, sur l'industrie du jeu vidéo pour orienter nos nouveaux programmes et connaître le succès qui finalement s'est présenté en écrivant les premiers programmes dans ce domaine qui ont fait de nous des leaders au Québec.

À l'été 2024, par ailleurs, j'ai travaillé, à côté de la poursuite de mes rédactions d'ouvrages, à créer les contenus des 3 nouveaux cours que je dispense à l'automne (joint) notamment en remplacement de mon collègue Patrick pour le cours de créativité et de processus créatif ARN1232 (joint).

et pour une adaptation modification, du cours DES1111 selon l'intitulé DES1103 qui restreint toute l'approche du concept art au rayon du dessin anatomique et du mouvement, tandis que mes collègues confirment qu'ils ont plutôt pensé le cours comme si c'était une continuation de celui que je donnais déjà, dont ils avaient retenu l'essentiel (une approche quelque peu réductrice puisque cela enlève littéralement tous les métiers d'illustrateur et de concept d'artiste, les étapes de création de la peinture numérique et du digital painting en soi si on ne fait pas une lecture diagonale du contenu de cours virgule et si on ne s'adapte pas aux réalités de métier de terrain que fera les étudiants.

VOLET SERVICE À LA COLLECTIVITÉ

POURCENTAGES À LA TACHE

- ☀️ 2017-2018 : 3 %] [2018-2019 : 1 %] [2019-2020 : 1 %] [2020-2021 : arrêt maladie][2021-2022 : 0 % – session avant accouchement et congé maternité][2022-2023 : congé parental sans solde] [2023- 2024 : 2 %]

PARTICIPATION AUX ACTIVITÉS ÉTUDIANTES ET AUX ACTIVITÉS DE SOUTIEN AUX ÉTUDIANT.E.S

- ☀️ Gala : Gala des étudiants (2017-18 et 2021)
- ☀️ Mentorat : Activité de supervision des portfolios (futurs candidats UQAT avant leur dépôt de demande d'admission rejoins à mon stand Portfolio lors des Portes Ouvertes ; et service-conseil à nos étudiants pour remettre à jour le leur durant les bacc.

ACTIVITÉ DE VULGARISATION SCIENTIFIQUE

- ☀️ Catherine Verdon – reportage sur le sevrage numérique - lien à venir (La presse touristique, reportage et entrevue à paraître fin sept. 2024).
- ☀️ Conférence (en ligne) pour le Centre TDVS et les Vétérans de l'Armée canadienne sur le sevrage numérique et l'impact des thérapies d'impact en contexte d'arts scéniques et de Zoothérapie (mai 2024).

Du côté du service à la collectivité, J'ai participé avec plaisir au montage du stands de portfolio pour aider au recrutement de nos étudiants cette année, de nouveau, en présentant une mini expo, avec sculpture et œuvre réalisée par les étudiants, qui attire toujours beaucoup les élèves et susciter énormément de questions, rendant leurs sentiments que l'admission est accessible de façon plus facile, mais aussi en réalisant un portfolio présenter en ligne de quelques œuvres typique de nos étudiants que je joins en annexe, et en me mettant à leur disposition pour les aider à structurer leurs portfolio avant leur demande d'admission.

Ceci afin de leur donner le maximum d'outils afin d'être admis. Je souligne avec plaisir que les étudiants que j'ai aidé et conseillé entre février et mars avant le dépôt de leur dossier et portfolio ont tous été pris cette année avec de très bons travaux. Ma participation courante à l'élaboration de certains dossiers comme le comité d'évaluation sur la codirection à Montréal qui visait identifier certaines problématiques pour les solutionner afin de soulager et d'inciter des professeurs à reprendre des postes de direction avec une meilleure écoute et plus de soutien mais aussi une tâche plus clairement définie, au regard d'une année complète, de leur responsabilité comme directeur du département, à Cheval sur le module mais aussi les programmes et le centre.

Il y a aussi ma collaboration active en termes de rédaction à la déclaration en éco responsabilité qui concernait les premiers peuples et qui a donné lieu à une diffusion le 22 avril 2024 de dette déclaration d'engagement en écoresponsabilité pris par l'université travers le premier peuple mais aussi la nature et toute la communauté en termes de respect des valeurs environnemental mais aussi humaine et social ainsi que culturel.

Enfin, il est d'autres implications de type artistique et de recherche, que je mène parallèlement avec des grands animaux sur scène dans le cadre d'un théâtre qui appartient à ma belle-famille, là où je réside, et qui m'a permis de solutionner des problèmes que rencontrer une compagnie qui souhaitait travailler avec des chevaux, et que j'aide pour l'élaboration de tenue entre parenthèses avec censeur pour capter les mouvements des cavaliers comme des chevaux.

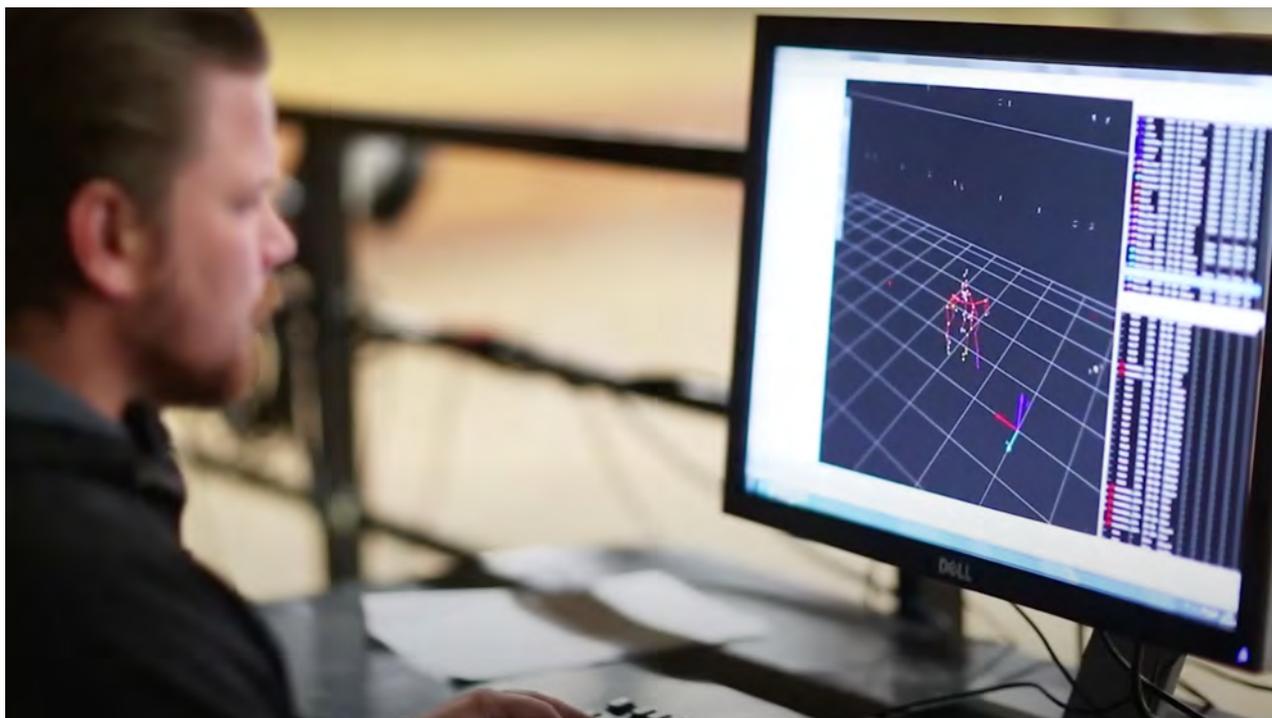


Cette expertise avec l'animalier en contexte scénique, que j'ai développée à travers les années, le fait que je sois à cheval sur l'industrie du jeu vidéo, mais aussi du cinéma, des arts et de la création 3D, et ma compréhension des algorithmes et du mouvement puisque j'étais d'abord professeur de dessin animé à l'UQAT avant Philippe Vaucher que mes congés maternité ont permis d'embaucher, ont fait de moi la personne toute désignée pour répondre à leurs besoins.

Il serait intéressé à m'embaucher pour trois ans en vue de développer une bibliothèque de mouvement animalier, ou de type *animal mocap library*. Nombre de développements sont à penser ou à optimiser dans ce domaine et je pense y trouver ma place pour innover en ce sens.

Ces techniques de mocap sont très spécialisées et relèvent de connaissances solides dans plusieurs secteurs, telles que relativement à la condition animale, aux arts vétérinaires, en sciences du comportement animal, en maîtrises des nouvelles approches technologiques, et bien sûr d'animation d'art et mouvement, ainsi que de logistique espace scénique.

Aussi cela me semble une avenue extrêmement intéressante car elle rejoint Nos intérêts départementaux nos installations, nos enseignements programmes et compétences, qu'une telle expertise pourrait à mon sens booster si je peux la développer à plein et la ramener à l'UQAT dans quelques années.



Ce cycle achève donc ce survol de mes implications depuis 2017, qui fut une période de bilan permettant de travailler à créer plus de bien-être dans mon quotidien entre périodes plus intenses en stress ou plus productive parfois pour combler. Cela m'a permis également de renouer avec ma créativité ou ma famille, et mieux vivre la survenue de quelques beaux moments tels qu'une naissance, ou de traverser un divorce, un remariage et un processus d'adoption d'adolescente assez long (en cours). Voilà qui décrit période somme toute charnière dans la vie et la carrière, avec ses défis et ses beautés et je remercie l'UQAT de me permettre de m'y réaliser de mieux en mieux.

MOT DE LA FIN

En conclusion, je ne pourrais cacher que les dernières années ont été une période délicate et ponctuées de moments difficiles, avec certains challenges psychologiques que je ne me croyais pas capable de surmonter. Mais si les épreuves permettent généralement de développer résilience et connaissance de soi, je reconnais aussi que cela donne permet aujourd'hui à de nouvelles ouvertures intéressantes en termes d'enrichissement de carrière à l'extérieur dans les mois à venir, pour une période de 2 à 3 ans.

Je tiens à remercier l'UQAT de ces dispositions devenues nécessaires pour me donner une chance de réinventer ma carrière universitaire et de mener une vie professorale plus épanouie et juste.

En cours de route, ces dernières années ont aussi donné lieu à quelques surprises considérables, et bien qu'elle soit tout à fait merveilleuse, l'arrivée de mon adorable petit garçon Arthur, né le 02 septembre 2021 et qui nous rend profondément heureux, n'est à ce titre pas la plus étonnante.

Le diagnostic TSA de syndrome Asperger qui m'a été donné il y a quelques mois via la Maison de l'Autisme de Montréal par Dre Lyne Taillefer¹² après des mois d'entrevues à évaluations, m'a d'abord surprise. Par sa congruence aussi (à 91%), et parce que cela m'étiquette sur un état (être sur le spectre) compris de façon très péjorative par bien des personnes, ou qui inquiète, dont on préfère se cacher. Et les résultats sont sans ambiguïté.

- **Au test diagnostique :**

Au RITVO Autism-Asperger Diagnostic Scale - Revised (RAADS-RS), Mme a obtenu une cote finale de 160. Le score seuil pour la condition TSA- syndrome d'Asperger est de 65. La moyenne des femmes avec un TSA/SA se situe à 147.2.

Puis ça a apporté un éclairage intéressant sur mon profil artistique et une polyvalence d'intérêts qui parfois peut étonner en milieu universitaire, davantage structuré autour d'expertises de pointe et non de diversification multidisciplinaire, et donc ma carrière.

Cela m'a permis d'oser enfin mentionner certains défis du quotidien (problématiques de déficit d'attention en contexte de stress émotionnelle, blocages face à l'administratif, bureau vitré m'occasionnant stress, angoisse, manque de concentration, mal de tête et suées ; difficultés à me réintégrer au campus ou à m'intégrer au niveau relationnel, etc. Heureusement, je connais désormais des exercices m'aidant à affronter ces problématiques face aux situations plus inquisitoires (telles que face à un jury de pairs ou en évaluation tel qu'actuellement etc.).

Il m'est apparu que sans l'aide et le soutien de professionnels mais aussi une écoute certaine de la direction, je n'aurai tout simplement pas su me remettre sur pied, laissant probablement ma carrière au point mort avec un fort sentiment d'injustice et d'incompréhension.

Vivre avec un échec latent et des dossiers non réglés ayant mis un point d'arrêt à ma carrière, qui pourtant avait le vent dans les voiles avec une belle visibilité, deux prestigieux et deux brevets prometteurs, 10 ans plus tôt, m'a changé profondément.

Je souhaite miser sur l'épanouissement et le développement humain, ainsi que la qualité de la vie professionnelle avec du temps pour faire les choses, plutôt que de courir et multiplier dossiers en vue d'éventuels lauriers, plutôt rares d'ailleurs.

¹² Éléments cités dans un document officiel remis à la Direction précédemment après réception du diagnostic en 2023.

Donc j'aimerais apprendre à davantage profiter du « voyage » de la recherche-crédation avec les étudiants, ou encore d'innover en créant les programmes pour former des professionnels de demain dans des secteurs encore peu développés en milieu universitaire (tel qu'en création numérique et production scénique), que de manager et gérer avec des affects, enjeux et sensibilités humaines qui me touchent profondément bien au-delà du lieu et du temps de travail.

Je ne sais pas si j'aurai réussi à me relever sans aide, aussi je veux remercier la direction de l'UQAT, dans un souci de transparence, et tout en fermant certains dossiers plus anciens, d'avoir su réparer et réécrire une suite possible pour me permettre de me remettre sur pied et de relancer ma carrière.

Enfin, malgré les délais et défis rencontrés, notamment liés à la situation sanitaire et l'adaptation aux nouvelles façons de faire qu'il faut intégrer en peu de temps après, je fais le constat que j'aime toujours autant mon métier et que ma vocation d'enseignante, comme de chercheuse ou d'artiste est profondément engrammée en moi.

Souhaitons que les projets et initiatives auxquels je travaille auront un impact positif durable sur nos jeunes générations étudiantes, et que cela rejaillira de façon intéressante pour les collègues et le département dans son ensemble.

Je tiens à remercier tous ceux et celles avec qui j'ai eu le privilège de travailler et de collaborer tout au long de cette période et vous remercie pour l'opportunité de m'exprimer à travers ce dossier d'évaluation.

Cordialement,



Samuelle Ducrocq, Ph. D.

Professeur en Création 2D/3D et NTIC

UQAT
MONTRÉAL

 création
et nouveaux
médias

ANNEXES

24. Lettre de la Direction relativement au rapport du Comité d'évaluation et de l'Assemblée dép. de ma précédente évaluation (2017) modifié.....	42
25. Mise à jour de la recommandation du Comité d'évaluation 2017 / par l'assemblée : retrait du rapport d'évaluation 2017	43
26. Lettre de reconnaissance de mes états de service antérieurs en gestion, mise en place et administration du Centre Longueuil et du programme de Majeure en Création 3D	47
27. Taches annuelles 2017-2018 à 2024-205	49
28. Plans de cours plus nouveaux : ARN1232, DES1103 (nouvelle mouture / refonte DES1111) ; cours courants : ART1710 et DJV5520.....	67
29. Dossier recherche-Création pour l'ACFAS et ligne éditoriale (baladodiffusion) que j'ai codirigé avec la Pre Lynn Hugues (Le reste du dossier est disponible sur : https://artsperger.com/artists-samuelle	93
30. Microprogramme en création numérique et production scénique : document long.....	104
31. Microprogramme en création numérique et production scénique : document court.....	114
32. Résolution de l'assemblée départementale soutenant le sondage du MP1 en productions scéniques	128
33. Sondage du Microprogramme en création numérique et production scénique.....	130
34. Projet de Recherche Chamanes.....	135
35. Brevet <i>hommage</i>	192
36. Ligne du temps pour planifier nos programmes et la Gestion du CNM Montréal	160
37. Contrat /Galerie Popup / Dossier des Pairs (dossier sur https://artsperger.com/artists-samuelle).....	161
38. Détail de la formation à HEC suivie et les contenus des 4 Modules réalisés.....	164
39. Diaporama fait pour les Portes ouvertes / création du stand «Portfolio » d'aide aux books étudiants....	176
40. Conservatoire international des Arts et Cultures équestres : conférences à l'Unesco et Polytechnique (Paris, 2019) ; membres délégués internationaux (j'y représente le Canada) et 4 cours	203

TRAVAUX / CONSIGNES ET ÉVALUATION ÉTUDIANTS puis ŒUVRES EN LIGNE :

41. Affiches d'expositions étudiantes à travers les années (d'autres sont dans les timbres photos).....	208
42. Rallye muséal Étudiant Inter-Cohortes réalisant au Musée des Beaux-Arts de Montréal.....	210
43. Exemples de travaux / quizz d'art réalisés en classe.....	214
44. Exemple de contrats types / Mentorat des étudiants souhaitant devenir illustrateurs professionnels....	215.
45. Visuel (montage de photos d'extraits de cours) traitant du Travail d'architecture ; nature morte ; modèles vivants nus 2D (dessins) et 3D (glaise) ; Travail au Jardin botanique ou tiré d'expositions.....	222
46. Exemple de consignes puis de travaux tirés de la technique de <i>Double exposition</i>	224

Enfin vous retrouverez sur :<https://artsperger.com/artists-samuelle> les éléments suivants à consulter :
1- Œuvres littéraires (La ferme humaine, le manuscrit des prisonniers, les Marcheurs de l'Ombre et le Manuel théorique et pratique d'Équitologie

2- Section pdf/ fichiers à télécharger : Dossier d'évaluations manuscrites étudiantes de DES1111 ; Extrait de l'Animal Star Thérapie ; et reste du dossier ACFAS sur la recherche-crédation (10 textes)

3-Album musical Dysphorique réalisées depuis 2017 avec lien Youtube pour écouter plusieurs des compositions (tracks) que j'ai créées : *Starseed* ; *Débranche* ; *Far-West Away* ; *Dysphorique* ; *Phénix* ; *À qui de droit* ; *Archontine* ; *La vieille jument Amerika se bat* ; *Maudits* ; *Mon petit Prince a ri* ; *Le Paradis*

PAR COURRIEL

Le 5 juin 2024

Madame Samuelle Ducrocq-Henry
Professeure – Création et nouveaux médias

Objet : Évaluation – Automne 2024

Madame,

Étant donné que vous devez être évaluée à l'automne 2024, la présente a pour but de vous rappeler que la période d'évaluation des professeurs et professeurs réguliers est du 15 septembre au 15 octobre.

En effet, selon l'article 11.02 de la convention collective des professeurs et des professeurs de l'UQAT, l'évaluation des professeurs et professeurs réguliers et permanents a lieu à l'automne de la dernière année de leurs contrats.

De plus, selon l'article 11.09 de la convention, la ou le professeur évalué doit préparer son dossier à l'intention du comité d'évaluation et le remettre à la direction de département, au plus tard cinq (5) jours ouvrables avant la date fixée pour l'évaluation. La date de votre évaluation sera déterminée au mois de septembre.

Toutefois, pour des motifs d'équité pour le corps professoral évalué entre le 15 septembre et le 15 octobre et pour accommoder les membres du comité d'évaluation, je vous invite à déposer votre dossier d'évaluation au plus tard cinq (5) jours ouvrables avant le 15 septembre, soit avant le vendredi 6 septembre à 16 h 30.

Vous remerciant à l'avance de votre collaboration, veuillez agréer, madame Ducrocq-Henry, mes salutations distinguées.

Le codirecteur de l'UER en création et nouveaux médias,


Louis-Paul Willis

/ap

p. j. Aide-mémoire
Procédures et critères d'évaluation des professeurs 2024-2025

PAR COURRIEL

Rouyn-Noranda, le 24 avril 2022

Madame Cathy Vézina, codirectrice
Monsieur Danny Godin, codirecteur
Unité d'enseignement et de recherche (UER) en création et nouveaux médias
Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT)

Objet : Progression normale de la professeure régulière Samuelle Ducrocq-Henry

Madame,
Monsieur,

Vous trouverez ci-joint une copie de la résolution 443-CA-5005 par laquelle le conseil d'administration accepte de modifier la décision contenue à la résolution 384-CA-4223, de façon à ce que :

1. le terme « Réorientation » du titre de la résolution soit remplacé par les termes « progression normale »;
2. le paragraphe suivant :
« Vu la résolution UER17-CNM-82-08 de l'assemblée départementale entérinant la recommandation émise par le comité d'évaluation »
soit remplacé par le paragraphe suivant :
« Vu la résolution UER17-CNM-82-08 de l'assemblée départementale rejetant le rapport d'évaluation de la professeure Samuelle Ducrocq-Henry et recommandant la progression normale de la professeure »
3. le paragraphe suivant :
« D'entériner la recommandation départementale de l'Unité d'enseignement et de recherche (UER) en création et nouveaux médias relative à la réorientation de la professeure Samuelle Ducrocq-Henry »
soit remplacé par le paragraphe suivant :
« D'entériner la recommandation départementale de l'Unité d'enseignement et de recherche (UER) en création et nouveaux médias relative à la progression normale de la professeure Samuelle Ducrocq-Henry. »

Je vous prie d'agréer, Madame, Monsieur, mes plus sincères salutations.

La vice-rectrice à l'enseignement, à la recherche et à la création,

Champagne, Manon

Signature numérique de Champagne,
Manon
Date : 2022.04.24 14:14:33 -04'00'

Manon Champagne, Ph. D.

MC/ml

p. j. Résolution 443-CA-5005

c. c. Samuelle Ducrocq-Henry, professeure – UER en CNM
Marc-Olivier Fortin, coordonnateur à la direction départementale – UER en CNM

CONSEIL D'ADMINISTRATION

RÉSOLUTION 443-CA-5005

Progression normale de madame Samuelle Ducrocq-Henry professeure régulière permanente à l'Unité d'enseignement et de recherche (UER) en création et nouveaux médias

adoptée par le conseil d'administration de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, lors de la 443^e réunion ordinaire, tenue à l'Université et à distance, par vidéoconférence ou téléphone, le 19 avril 2022.

vu la clause 2.6 du règlement de régie interne de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, relative à l'exercice des pouvoirs du conseil d'administration;

vu la clause 11.11 de la convention collective des professeurs de l'UQAT relative à la recommandation du comité pour un professeur régulier permanent;

vu les clauses 11.19 et 12.03 de la convention collective des professeurs de l'UQAT relatives aux recommandations de réorientation ou de recyclage étudiées par un comité paritaire;

vu la résolution 209-S-CA-2024 relative à l'engagement de madame Ducrocq-Henry à titre de professeure invitée à temps plein (18 crédits/année) en communication multimédia à l'UER en sciences de l'éducation, du 20 juin 2002 au 31 mai 2004;

vu la résolution 217-CA-2106 relative à l'engagement de madame Ducrocq-Henry à titre de professeure régulière en théorie et pratique du multimédia et des NTIC à l'UER en sciences de l'éducation, pour un premier contrat de deux ans, du 1^{er} juin 2003 au 31 mai 2005, sous la clause 8.15 de la convention collective des professeurs;

vu la résolution 228-CA-2277 relative au renouvellement de contrat de madame Ducrocq-Henry, professeure régulière, à l'UER en sciences de l'éducation, du 1^{er} juin 2005 au 31 mai 2007;

vu la résolution 246-CA-2525 relative à l'octroi d'un troisième et dernier contrat à madame Ducrocq-Henry, professeure régulière, à l'UER en sciences de l'éducation, du 1^{er} juin 2007 au 31 mai 2009, et ce, en vertu de la clause 8.15;

vu la résolution 270-CA-2796 relative à l'octroi de la permanence, sous réserve de l'obtention du doctorat avant le 31 mai 2009, à madame Ducrocq-Henry, professeure régulière à l'UER en création et nouveaux médias, à compter du 1^{er} juin 2009;

vu la résolution 279-CA-2875 relative à la prolongation du troisième et dernier contrat de madame Ducrocq-Henry, professeure régulière à l'UER en création et nouveaux médias, du 1^{er} juin 2009 au 31 mai 2010, et ce, en vertu de la clause 8.15;

vu la résolution 286-CA-2979 relative à l'octroi de la permanence, sous réserve de l'obtention du doctorat avant le 31 mai 2010, à madame Ducrocq-Henry, professeure régulière, à l'UER en création et nouveaux médias, à compter du 1^{er} juin 2010;

vu la résolution 296-CA-3065 relative à l'engagement de madame Ducrocq-Henry à titre de professeure suppléante à l'UER en création et nouveaux médias, et ce, du 23 août 2010 au 31 mai 2012;

vu la résolution 303-CA-3124 relative à l'engagement et à l'octroi de la permanence à titre de professeure régulière à temps plein à madame Ducrocq-Henry à l'UER en création et nouveaux

CONSEIL D'ADMINISTRATION

RÉSOLUTION 443-CA-5005 (page 2)

Progression normale de madame Samuelle Ducrocq-Henry professeure régulière permanente à l'Unité d'enseignement et de recherche (UER) en création et nouveaux médias

adoptée par le conseil d'administration de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, lors de la 443^e réunion ordinaire, tenue à l'Université et à distance, par vidéoconférence ou téléphone, le 19 avril 2022.

vu la résolution UER22-CNM-122-11 relative à l'abrogation de la résolution UER19-CNM-96-13 et à la modification de la résolution UER17-CNM-82-08, visant à recommander la progression normale de madame Ducrocq-Henry;

vu la volonté du conseil d'administration de garder une trace de l'historique du dossier dans ses registres;

vu les discussions en séance;

Sur la proposition de madame Manon Champagne,
appuyée par monsieur Luc Boisvert,

IL EST RÉSOLU

DE MODIFIER la décision contenue à la résolution 384-CA-4223, de façon à ce que :

1. le terme « Réorientation » du titre de la résolution soit remplacé par les termes « progression normale »;
2. le paragraphe suivant :
« *Vu la résolution UER17-CNM-82-08 de l'assemblée départementale entérinant la recommandation émise par le comité d'évaluation* »
soit remplacé par le paragraphe suivant :
« *Vu la résolution UER17-CNM-82-08 de l'assemblée départementale rejetant le rapport d'évaluation de la professeure Samuelle Ducrocq-Henry et recommandant la progression normale de la professeure* »
3. le paragraphe suivant :
« *D'entériner la recommandation départementale de l'Unité d'enseignement et de recherche (UER) en création et nouveaux médias relative à la réorientation de la professeure Samuelle Ducrocq-Henry* »
soit remplacé par le paragraphe suivant :
« *D'entériner la recommandation départementale de l'Unité d'enseignement et de recherche (UER) en création et nouveaux médias relative à la progression normale de la professeure Samuelle Ducrocq-Henry.* »

DE NE PAS MODIFIER le support physique de la résolution 384-CA-4223, afin qu'une trace de l'historique du dossier puisse demeurer dans les registres du conseil d'administration.

Le 11 juin 2024

Professeur Simon Dor, codirecteur
Professeur Louis-Paul Willis, codirecteur
UER en création et nouveaux médias
Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT)

Objet : Plans annuels de travail 2024-2025 des professeures et professeurs de votre département

Professeur Dor,
Professeur Willis,

Conformément à la clause 9.15 de la convention collective convenue entre l'UQAT et le Syndicat des professeures et des professeurs (SPUQAT), je vous transmets ma réponse à l'égard des plans annuels de travail 2024-2025 pour l'ensemble des professeures et professeurs relevant de votre assemblée départementale, selon le détail suivant :

Plans annuels de travail acceptés

Ducrocq-Henry, Samuelle	Gauvin, Patrick	Montembeault, Hugo
Roux-Girard, Guillaume	Savard, Sébastien	Vesac, Jean-Ambroise
Vézina, Cathy	Weber-Houde, Aude	Willis, Louis-Paul

Plans annuels de travail acceptés avec annotations

Bonin, Maxim	Flayeux, Jean-Pierre	Godin, Danny
Paquin, David	Thériault, Pascale	Vaucher, Philippe

Plan annuel de travail refusé

Davisseau, Erwan

Plans annuels de travail à remettre

Beauregard, Martin	Cardinal, Claude	Dor, Simon
--------------------	------------------	------------

D'autre part, j'accuse réception des formulaires de déclaration des activités professionnelles externes pour l'ensemble des personnes professeures de votre département, sauf ceux des professeurs Beauregard, Cardinal et Dor.

Veuillez trouver, en annexe à cette communication, les énoncés relatifs aux plans annuels de travail 2024-2025 des personnes professeures concernées.

Lettre d'appréciation de la Direction du Département, de Centre et de Module (2017-2019)

Rouyn-Noranda, 26 novembre 2019

Objet : lettre de recommandation de Mme Samuelle Ducrocq Henry

Madame,

Monsieur,

Il me fait plaisir en tant que professeur, et comme directeur départemental à plusieurs occasions, témoin de la croissance fulgurante de la création et des nouveaux médias à l'UQAT depuis ses premiers balbutiements il y a une vingtaine d'années, de souligner l'apport remarquable du professeure Mme Samuelle Ducrocq Henry au développement de l'UER en création et nouveaux médias, et ce plus précisément au centre de formation UQAT-Montréal.

En effet, de 2006 à 2011, Mme Ducrocq Henry fut désignée pour assumer l'entière responsabilité du déploiement de notre offre de formation en création 3D et en création en jeux vidéo au collège Edouard-Montpetit à Longueuil; elle assurait ainsi la gestion de ce nouveau centre à travers l'encadrement du programme, des enseignants et des étudiants. C'est alors qu'une palpitante aventure de développement et de consolidation de programmes s'est enclenchée dans la région montréalaise. J'ai été à même de constater le niveau d'engagement et de professionnalisme de Mme Ducrocq Henry, et ce à plusieurs niveaux : son dévouement auprès des étudiants et de ses collègues de l'UER, ses nombreuses démarches au sein du réseau de formation collégiale ayant mené à la signature de précieuses ententes DEC-BAC, ses efforts de recrutement et de production de matériel promotionnel, ainsi que les différents liens et partenariats qu'elle a su mettre en place avec les principaux acteurs de l'industrie vidéoludique québécoise ne sont que quelques exemples de sa contribution exemplaire. Nos étudiants bénéficient toujours de ces partenariats qui bonifient l'offre de stage de notre UER et mènent à des débouchés professionnels plus qu'intéressants.

Au cours de cette période, Mme Ducrocq Henry partageait la vision de développement stratégique de l'UER qui devait passer par l'établissement d'un centre de formation de pointe en imagerie de synthèse et en jeu vidéo à Montréal. Une tâche colossale compte tenu de l'offre de formation très compétitive dans la région montréalaise, et qui fut néanmoins assumée avec brio par Mme Ducrocq Henry. Au niveau pédagogique, la réussite de cette entreprise passait d'ailleurs par la mise au point de programmes universitaires de haut niveau qui répondent de manière pertinente et précise aux enjeux actuels et à venir des industries où la création 3D appliquée est mise de l'avant. Dans cette optique, je me dois de souligner l'apport de Mme Ducrocq Henry dans la conception et le développement des programmes de formation en création 3D et en jeux vidéo de l'UQAT, ainsi que sa rigueur et sa grande perspicacité qui contribuèrent grandement à la consolidation et à la reconnaissance de notre offre de formation à l'avant-garde et unique au Québec.

Il m'importe de souligner le succès remporté par le projet de recherche-crédation « Le Bestiaire » dirigé par Mme Ducrocq Henry, qui a remporté le Prix spécial du Jury au concours *Mobius International* en 2006. Cette initiative unique en recherche-crédation interuniversitaire réalisée par plus de 50 étudiants et professeurs disséminés aux quatre coins de la planète, laissera une remarquable empreinte et enrichira considérablement le patrimoine de la recherche-crédation de l'UER en création et nouveaux médias. Mme Ducrocq Henry s'est enfin démarquée lors de nombreuses conférences et entrevues sur la scène universitaire franco-canadienne, mais aussi auprès des grands médias canadiens, pour ses travaux de recherche-crédation en *serious gaming*, ainsi que pour valoriser nos programmes.

Je demeure à votre disposition pour toute demande d'information supplémentaire. Veuillez agréer, Madame, Monsieur, l'expression de mes sentiments distingués.



UNITÉ D'ENSEIGNEMENT ET DE RECHERCHE
EN CRÉATION ET NOUVEAUX MÉDIAS

TÂCHE ANNUELLE

2017-2018

Samuelle Ducrocq-Henry

Nom du professeur

Indiquez le pourcentage du temps que vous prévoyiez consacrer à chacune des composantes de votre tâche

	% prévu	Réalisation
Enseignement	75	85
Recherche	18	18
Gestion académique	4	3
Services à la collectivité	2	1,5
Autres activités	1	1,5

	Prévu	Réalisé
Crédits d'enseignement	15	17,9
Crédits pour cours en dégrèvement		
Crédits d'enseignement provenant d'une année antérieure		
Montant de primes de diverses provenances		

Acceptation départementale

À l'usage de l'UER

Prévisions (Mai 2017)	UER17-CNM-79-07
Réalisations (Mai 2018)	UER18-CNM-86-00

Volet enseignement

- Indiquez le sigle de chaque cours, le groupe et le nombre de crédits correspondants.
- Indiquez, s'il y a lieu, les dégrèvements obtenus et ce à quoi ils s'appliquent.
- Indiquez l'encadrement d'étudiants de 2^e et 3^e cycle relié à la recherche.

Session été 2017

PRÉVISION

RÉALISATION

<ul style="list-style-type: none"> • Adaptation du cours DES1101 gr.67 pour le profil étudiant des game designers, orienté vers leurs besoins d'apprentissage du milieu des arts et la compréhension des compétences et enjeux collaboratif de travail en équipe avec des artistes. • Ajustement des notes de cours pour enseigner : le dessin sculptural VR via des logiciels de VR tels Tilt Brush; mise à jour en speed painting et en peinture numérique (via tablette), ainsi que l'apport d'un cours complet en bande dessinée à des fins d'optimisation de la communication visuelle et de la narrativité pour DES1101 et DES1102 (adaptés aux deux groupes). 	<p>IDEM</p> <p>IDEM</p> <p>DES1102-SO (0,2 cr.) cours pour Véronique Théberge ajouté Dessin conceptuel pour le jeu vidéo</p>
--	--

Session automne 2017

PRÉVISION

RÉALISATION

<ul style="list-style-type: none"> • DES1101 (3 cr.) gr.65 (pour les artistes) • DES1101 (3 cr.) gr.67 (pour les Game Designers) 	<p>DES1101 IDEM (3 cr.)</p> <p>DES1101 IDEM (3 cr.)</p> <p>DES1101 (3 cr.) gr. 66 (pour les artistes, ajouté)</p> <p>AAR1223-SS (0,2 cr.) Atelier pour Sarah Kassi ajouté</p>
--	---

Session hiver 2018

PRÉVISION

RÉALISATION

<p>DES1112 (3 cr.) gr.65 (pour les artistes)</p> <p>ARN2044 (3 cr.)</p> <p>STN2421 et autres stages type STN2421-SS (3 cr.)</p>	<p>DES1112 (3 cr.)</p> <p>ART1710 gr 65 (3 cr.) en co-teaching avec Patrick Gauvin</p> <p>STN2421-SS 4 étudiants (1,9467 cr.) :</p> <p>Day-Mayer Cédric</p> <p>Chan, Vivianne</p>
---	---

Volet recherche

Type de recherche (sujet – étape – échéance)	En rapport Avec				Réalisé
	Avancement du savoir	Rayonnement de l' institution	Production d' oeuvres	Enseignement	
Prévision					
↳ Dernier mandat biennuel (3 ^e) au comité rédactionnel de l'ACFAS comme professeur-chercheur de l'UQAT : siège au comité de rédaction et de lecture pour les grands dossiers, des essais scientifiques et des articles et entrevues reçues à la rédaction pour évaluation et publication.	X	X	X		OUI
↳ CO-RÉDACTRICE du dossier Recherche-Création pour l'ACFAS à paraître au courant de l'année rédactionnelle 2017-2018 sur le thème de la Recherche-Création dans le monde universitaire : son apport, son histoire, ses perspectives actuelles : Dossier publié le 14 fév. 2018 http://www.acfas.ca/publications/decouvrir/2018/02/dossier-recherche-creation-conversation-editoriale	X	X	X	X	OUI
↳ Dépôt à l'ISBN d'un livret pédagogique au format imprimé et E-book orienté vers l'éthologie (Communication inter-espèce) à destination du grand public pour le Musée vivant du Cheval, incluant une cinquantaine d'illustrations réalisées par des étudiants de l'UQAT (subvention patrimoniale de la MRC des Pays d'en Haut (Bourse du Fonds Culture et Patrimoine 2016) et universitaire du FIR (UQAT).		X	X		AUTOMNE 2018
Ajouts en cours d'année					
Rapprochement de recherche effectué avec Robert Faguy (Université Laval) en arts dramatiques, arts de la scène, spectacles vivants et nouvelles technologies : partenariat et intervention (conférence sur mes travaux de recherche en innovations scéniques) dans le cadre de son colloque colloque dédié au Camera mapping (printemps 2018 à L'université Laval)	X	X	X	X	OUI
Montage d'un pole UQAT de professeurs-chercheur rejoignant HEXAGRAM – patronage possible de Lynn Hughes (pour printemps 2018) : lettres reçues pour Jean-Pierre Flayeux (soutenu par : Marc Vernet) et Samuelle Ducrocq-Henry (soutenu par Louis-Claude Paquin et Lynn Hugues	X	X			EN COURS

Volet administration pédagogique

- Indiquez votre participation aux organismes statutaires tels modules, commission des études, conseil d'administration, autres comités.
- Indiquez la responsabilité d'UER, de modules, de programmes de 1^{er}, 2^e ou 3^e cycle ou de cohorte.
- Indiquez votre participation à des travaux relatifs à la révision ou au développement de programme.
- Indiquez votre participation à toutes autres activités reliées au volet académique.

PRÉVISION

RÉALISATION

Membre des Comités suivants :	
Assemblée départementale	IDEM
Conseil de module (en prévision, en remplacement de Patrick Gauvin)	NON
Comité de la recherche (Création et nouveaux médias) et	IDEM
Comité du centre de Montréal	IDEM

Volet Services à la collectivité

- Indiquez la nature de la représentation.

PRÉVISION

RÉALISATION

<p>Organisation d'une exposition de groupe des étudiants en milieu public (Espace Belgo ou SAT) autour d'un projet collectif réalisé sur TILT BRUSH (Dessin virtuel en 3D)</p> <p>Organisation d'un petit lieu d'exposition perpétuelle de travaux étudiants au centre (dans le même esprit qu'Art thérapie) au 8^e, à des fins de représentation /recrutement permanent pour nos programmes et de valorisation des travaux étudiants.</p> <p>Réseautage pour organisation de conférences en art (Bédéistes, concept artistes et artistes VR) au sein des cours et pour le centre</p>	<p>Rencontre avec 2 galéristes (Galerie Blanche) qui ont reçu les étudiants et tenu une conférence pour eux dans leur galerie : offre de supervision /commentaire et exposition des œuvres des étudiants voulant soumettre leur candidature aux galeries de la Rue St Paul (Vieux Montréal)</p> <p>IDEM (voir ci-dessus) : les galéristes</p> <p>NON (car plus de place disponible au 8^e)</p>
---	--

Autres activités

- Indiquez la nature de l'activité telle la participation à un colloque, congrès, perfectionnement, projets spéciaux, vacances, etc.
- Indiquez la date de l'activité.

PRÉVISION

RÉALISATION

VACANCES : du 7 au 18 aout 2017.	IDEM
----------------------------------	------

UNITÉ D'ENSEIGNEMENT ET DE RECHERCHE
EN CRÉATION ET NOUVEAUX MÉDIAS

TÂCHE ANNUELLE

2018-2019

Samuelle Ducrocq-Henry

Nom du professeur

Indiquez le pourcentage du temps que vous prévoyiez consacrer à chacune des composantes de votre tâche

	% prévu	Réalisation
Enseignement	<u>80</u>	<u>82</u>
Recherche	<u>16</u>	<u>16</u>
Gestion académique	<u>1</u>	<u>1</u>
Services à la collectivité	<u>2</u>	<u>1</u>
Autres activités	<u>1</u>	<u>0</u>

	Prévu	Réalisé
Crédits d'enseignement	18	19,40
Crédits pour cours en dégrèvement		
Crédits d'enseignement provenant d'une année antérieure		
Montant de primes de diverses provenances		

Acceptation départementale **À l'usage de l'UER**

Volet enseignement

- Indiquez le sigle de chaque cours, le groupe et le nombre de crédits correspondants.
- Indiquez, s'il y a lieu, les dégrèvements obtenus et ce à quoi ils s'appliquent.
- Indiquez l'encadrement d'étudiants de 2^e et 3^e cycle relié à la recherche.

Session été 2018

PRÉVISION

RÉALISATION

<ul style="list-style-type: none">• Mise à jour des contenus de cours DES1101 et DES1112 : DESSIN CONCEPTUEL POUR LES NOUVEAUX MEDIAS I et II• Éventuels ateliers dirigés.	<ul style="list-style-type: none">• Contenus de cours DES1101 et DES1112 (DESSIN CONCEPTUEL POUR LES NOUVEAUX MEDIAS I et II) ajustés.
---	--

Session automne 2018

PRÉVISION

RÉALISATION

<ul style="list-style-type: none">- DES1111-65 DESSIN CONCEPTUEL POUR LES NOUVEAUX MEDIAS I (3 CR.)- DES1111-66 DESSIN CONCEPTUEL POUR LES NOUVEAUX MEDIAS I (3 CR.)- DES1111-67 DESSIN CONCEPTUEL POUR LES NOUVEAUX MEDIAS I (3 CR.)	<ul style="list-style-type: none">• IDEM• IDEM• IDEM
---	--

Session hiver 2019

PRÉVISION

RÉALISATION

<ul style="list-style-type: none"> - DES1112 DESSIN CONCEPTUEL POUR LES NOUVEAUX MEDIAS II (3 CR.) - ART1710 PROJET AVANCE DE PRODUCTION EN 3D (3 CR.) - STN2421-SS STAGE EN CRÉATION 3D (3 CR.) 	<ul style="list-style-type: none"> • IDEM • IDEM • STN2421-SS STAGE EN CRÉATION 3D (3,6 cr.) <p>9 ÉTUDIANTS :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trogi, Tifani 2. Roncato, Fabio 3. Khau, Kathy 4. Lévis, Océane 5. Boone-Deschambault, Julie 6. Ung, Kenny 7. Giguère, Jonathan 8. Lapalme, Hugo 9. Poissant, Caroline <ul style="list-style-type: none"> • ARN2044-Ss Atelier dirigé (0,8 cr.) <p>1 ÉTUDIANT :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fekkar, Gauthier
---	--

Volet recherche

Type de recherche (sujet – étape – échéance)	En rapport				Réalisé
	Avec				
	Avancement du savoir	Rayonnement de l' institution	Production d' oeuvres	Enseignement	
Prévision					
1. ACFAS : membre du comité éditorial (3 ^e mandat) : comité de lecture des pairs (critiques/corrections d'articles)	X	X	X		X
2. Dépôt de 2 nouveaux brevets (technologies numériques) auprès du Cabinet de Maître Breesé, Paris.		X	X		X 1 brevet rédigé en cours de dépôt
Ajouts en cours d'année :					
1 - Membre d'Hexagram	X	X		X	X

<p>3. Admise comme membre fondatrice du Conservatoire International des Arts, Cultures & Sciences équestres à titre de déléguée pour le Canada, et de co-rédactrice du 1er programme universitaire de Paris Sorbonne dédié aux spectacles équestres et spectacles vivants à déploiement.</p> <p>Rapprochement (en cours) avec la Florida Université (Equine Sciences dept.), pour un maillage interuniversitaire (avec des rissus 3 institutions) autour des thématiques du spectacle vivant à déploiement; du spectacle équestre; des nouvelles technologies et de la réalité augmentée autour des animaux; ainsi que des sciences du comportement animal.</p> <p>Une table de travail et de concertation pour la création de ce programme universitaire de 1^{er} cycle universitaire avec la Sorbonne est déjà à l'œuvre, et j'aide à la création de 2 cours directement reliés à mon expérience de terrain en art vidéoscénique, et dédiés : 1/aux spectacles vivants à grand déploiement, et 2/ à l'usage de la réalité virtuelle, ses perspectives et ses impacts sur les animaux en contexte vidéoscénique.</p> <p>4. Préparation de 4 conférences qui seront données à Paris Sorbonne; Polytechnique, Sénat et Unesco, en octobre prochain 2019 lors de l'inauguration de l'Institut et sa filière universitaire.</p> <p>Responsables collaborateurs, co-rédacteurs du programme universitaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Francis Stuck, directeur du Conservatoire des Arts & Cultures équestres; - Isabelle de Oliveira, Directrice du Département LEA, Paris Sorbonne ; - Lieutenant-Colonel Dominique SIEGWART, Commandant en second de l'Ecole Polytechnique, ancien adjoint de l'écuyer en chef du Cadre Noir de Saumur et responsable de l'intronisation de l'Equitation de Tradition Française au Patrimoine Immatériel de l'UNESCO, et ; - Ekaterina ZABEGINA, secrétaire générale de l'Association des vétérinaires équins russes. 	X	X			<p>X</p> <p>Travaux de rédaction du programme et préparation des conférences (à l'Unesco, la Sorbonne etc. en octobre) en cours</p>

Volet administration pédagogique

- Indiquez votre participation aux organismes statutaires tels modules, commission des études, conseil d'administration, autres comités.
- Indiquez la responsabilité d'UER, de modules, de programmes de 1^{er}, 2^e ou 3^e cycle ou de cohorte.
- Indiquez votre participation à des travaux relatifs à la révision ou au développement de programme.
- Indiquez votre participation à toutes autres activités reliées au volet académique.

PRÉVISION

RÉALISATION

PRÉVISION	RÉALISATION
<p>Membre des comités suivants :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Assemblées départementales de CNM2. Comité de la recherche (Création et nouveaux médias)3. Comité du centre de Montréal4. Recrutement et participation active au recrutement universitaire pour l'UER (instituts annuellement recrutés : CEGEP du Vieux-Montréal ; Lionel Groulx, St-Jérôme et la plupart des institutions collégiennes tournées vers les arts);5. Participation active à la Journée Portes Ouvertes du CNM (Montréal);6. Comité de pédagogie universitaire ;7. Comité d'attribution de la médaille d'honneur et du doctorat honorifique.	<p>Membre des comités suivants :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Assemblée départementale ;2. (Candidature non retenue);3. Comité de la recherche (Création et nouveaux médias- discussion autour d'une maîtrise à Mtl)4. Comité du centre de Montréal (pour le développement des nouveaux locaux)5. Comité de pédagogie universitaire ;6. Comité d'attribution de la médaille d'honneur et du doctorat honorifique ;7. Participation active au recrutement universitaire pour l'UER (instituts annuellement recrutés : CEGEP du Vieux-Montréal; Lionel Groulx, St-Jérôme et la plupart des institutions collégiennes tournées vers les arts);8. Participation à la Journée Portes Ouvertes, tenue au 7^e étage et dédiée aux arts numériques mais aussi à la préparation, au conseil et à l'évaluation des portfolios des futurs candidats.

Volet Services à la collectivité

- Indiquez la nature de la représentation.

PRÉVISION

RÉALISATION

<ul style="list-style-type: none"> Rencontres réseautages des élèves avec 2 galéristes (Galerie Blanche) qui reçoivent les étudiants et tiennent une conférence pour eux dans leur galerie avec offre de supervision /commentaire et possibilité d'exposition thématique des œuvres des étudiants voulant soumettre leur candidature aux galeries de la Rue St Paul (Vieux Montréal) : projet de 1ere exposition collective dédié au concept art (UQAT). 	<ul style="list-style-type: none"> Rencontres de réseautage tenue avec les galéristes (que les étudiants ont rencontré 2h30), et qui ont mené à la création d'une exposition collective en galerie professionnelle, qui puisse innover sur le marché de l'Art par la présentation-vente de concept arts. Ce réseautage a permis l'invitation du commissaire-priseur de l'Hôtel des Ventes de Montréal (site officiel de vente aux enchères des œuvres d'art au Québec) lors du vernissage de l'Exposition CONCEPT'ARTS tenue dans le cadre du cours DES1112. Ceci vise à permettre de créer un précédent sur le marché de l'art Montréalais, menant à la reconnaissance du Concept Art comme nouvelle forme d'art (reconnu par les pairs, ce qui fut le cas via le jury de la Galerie Circa, notamment) et par l'Hôtel des Ventes de Montréal via son commissaire-priseur. Ceci pouvant donner initier nouveau courant du marché de l'art et la possibilité de création de cote artistique officielle potentielle pour les étudiants sélectionnés lors du vernissage. <i>Tenue de l'exposition CONCEPT'ARTS durant 7 jours en galerie professionnelle, dont le projet a été sélectionné et retenu par les Pairs (Galerie CIRCA) pour les 23 étudiants du groupe 65 du cours de dessin conceptuel DES1112 (5 œuvres d'art étudiantes ont été vendues à l'occasion de cette exposition et 9 repérées par le commissaire-priseur de l'Hôtel des Ventes).</i>
---	---

Autres activités

- Indiquez la nature de l'activité telle la participation à un colloque, congrès, perfectionnement, projets spéciaux, vacances, etc.
- Indiquez la date de l'activité.

PRÉVISION

RÉALISATION

UNITÉ D'ENSEIGNEMENT ET DE RECHERCHE
EN CRÉATION ET NOUVEAUX MÉDIAS

TÂCHE ANNUELLE

2019-2020

Samuelle Ducrocq-Henry

Nom du professeur

Indiquez le pourcentage du temps que vous prévoyiez consacrer à chacune des composantes de votre tâche

	% prévu	Réalisation
		Arret
		maladie à
		l'hiver
Enseignement	<u>75</u>	<u>50</u>
Recherche	<u>20</u>	<u>5</u>
Gestion académique	<u>4</u>	<u>2</u>
Services à la collectivité	<u>1</u>	<u>0</u>
Autres activités	<u>0</u>	<u>0</u>

	Prévu	Réalisé
Crédits d'enseignement	18	9,75
Crédits pour cours en dégrèvement		

Volet enseignement

- Indiquez le sigle de chaque cours, le groupe et le nombre de crédits correspondants.
- Indiquez, s'il y a lieu, les dégrèvements obtenus et ce à quoi ils s'appliquent.
- Indiquez l'encadrement d'étudiants de 2^e et 3^e cycle relié à la recherche.

Session été 2019

PRÉVISION

RÉALISATION

<p>- Formation complète de perfectionnement (en anglais) en Design de production & digital painting (120h) en vue de préparer un « Précis sur le Concept art, l'illustration, la peinture numérique & le processus créatif » (manuel pratique & notes de cours en français) pour DES1101 et DES1102 (DESSIN CONCEPTUEL POUR LES NOUVEAUX MÉDIAS I et II)</p> <p>- Refonte partielle des cours DES1101 et DES1112 DESSIN CONCEPTUEL POUR LES NOUVEAUX</p>	<p>Suivi (en ligne)</p>
--	-------------------------

Session automne 2019

PRÉVISION

RÉALISATION

<p>- DES1101 groupe 65 (3 cr.) DESSIN CONCEPTUEL POUR LES NOUVEAUX MÉDIAS I</p> <p>- DES1101 groupe 66 (3 cr.) DESSIN CONCEPTUEL POUR LES NOUVEAUX MÉDIAS I</p> <p>- DES1101 groupe 67 (3 cr.) DESSIN CONCEPTUEL POUR LES NOUVEAUX MÉDIAS I</p>	<p><i>DIJ5520</i> (3 crédits en CO-TEACHING avec JP Flayeux, Danny Godin et Guillaume Roux Girard) ; malheureusement ce cours ne semble pas paraître à mes tâches (le plan annuel des tâches révisé n'ayant pu être déposé en congé maladie). Il se peut-même que les crédits qui y sont rattachés n'aient donc pas été comptabilisé ni portés à mon FPC (ae le souligne au comité, s'il était possible de remédier à cette situation découverte par hasard pendant la compilation des enseignements de cette évaluation), un grand merci. Cela porterait le total de mon enseignement à environ 58 crédits.</p>
---	---

Session hiver 2020

PRÉVISION

RÉALISATION

Volet recherche

Type de recherche (sujet – étape – échéance)	En rapport Avec				Réalisé
	Avancement du savoir	Rayonnement de l' institution	Production d' oeuvres	Enseignement	
Prévision					
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membre d'Hexagram : projet de mise sur pied d'un Colloque dédié aux arts vidéoscéniques, en partenariat avec Robert Faguy et le Laboratoire Lantis. ➤ Demande de subvention auprès d'Hexagram (à cette fin) dans le courant de l'automne. ➤ Organisation d'un comité de recherche partenarial entre Hexagram et les professeurs membres de l'Assemblée du CNM afin de faciliter l'arrimage de l'UQAT à cette institution de recherche et favoriser la naissance de projets collaboratifs éventuellement subventionnables par Hexagram (entre autres). 	X	X			
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Co-rédaction du premier programme universitaire en des Arts, Cultures & Sciences équestres dédié aux spectacles équestres et spectacles vivants à déploiement pour la Sorbonne (Paris) en collaboration avec le Conservatoire International des Arts et Cultures équestres, et la Florida Université (Equine Sciences Dept.), pour un maillage interuniversitaire autour des thématiques du spectacle vivant à déploiement; du spectacle équestre; des nouvelles technologies & réalité augmentée avec animaux; et des sciences du comportement animal.</i> ➤ <i>J'assurerai 4 conférences sur le sujet à : 1/ Paris Sorbonne; 2/ Polytechnique, 3/ au Sénat et 4/ à l'Unesco, fin octobre 2019 lors de l'inauguration de l'Institut et de sa filière universitaire de Paris Sorbonne.</i> <i>Responsables collaborateurs, co-rédacteurs du programme universitaire :</i> - Francis Stuck, directeur du Conservatoire des Arts & Cultures équestres; - Isabelle de Oliveira, Directrice du Département LEA, Paris Sorbonne ; - Lieutenant-Colonel Dominique SIEGWART, Commandant en second de l'Ecole Polytechnique, ancien adjoint de l'écuyer en chef du Cadre Noir de Saumur et responsable de l'intronisation de l'Équitation de Tradition Française au Patrimoine Immatériel de l'UNESCO ; - Ekaterina ZABEGINA, secrétaire générale de l'Association des vétérinaires équins russes. 	X	X		X	X
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Membre du laboratoire intersectoriel en impression 3D, en partenariat avec Martin Beaugard.</i> 	X		X		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ <i>Création du plan de rédaction et des 2 premiers chapitres de l'essai sociologique: « L.I.F.E is a video game », portant sur la modélisation métaphorique des relations humaines contemporaines.</i> 	X		X		
<i>Recherches / Suivi sur les nouvelles formations HEC Montréal sur les entreprises culturelles à l'ère de l'économie du numérique (Programme court en entrepreneuriat)</i>					
Ajouts en cours d'année					

Volet administration pédagogique

- Indiquez votre participation aux organismes statutaires tels modules, commission des études, conseil d'administration, autres comités.
- Indiquez la responsabilité d'UER, de modules, de programmes de 1^{er}, 2^e ou 3^e cycle ou de cohorte.
- Indiquez votre participation à des travaux relatifs à la révision ou au développement de programme.
- Indiquez votre participation à toutes autres activités reliées au volet académique.

PRÉVISION

RÉALISATION

<p>Membre des comités suivants :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Assemblée départementale;2. Candidate à siéger comme membre du futur comité modulaire ou d'une direction du programme (par exemple pour le programme 6518 : Profil <i>Exploration et expérimentation</i> (lorsqu'un siège se libérera);3. Comité de la recherche (Création et nouveaux médias- discussion autour d'une maîtrise à Mtl)4. Comité du centre de Montréal (pour le développement des nouveaux locaux);5. Participation active au recrutement universitaire pour l'UER (instituts annuellement recrutés : CEGEP du Vieux- Montréal; Lionel Groulx, St-Jérôme et la plupart des institutions collégiennes tournées vers les arts);6. Participation à la Journée Portes Ouvertes, tenue au 7^e étage et dédiée aux arts numériques mais aussi à la préparation, au conseil et à l'évaluation des portfolios des futurs candidats;7. Comité de pédagogie universitaire ;8. Comité d'attribution de la médaille	
---	--

Volet Services à la collectivité

- Indiquez la nature de la représentation.

PRÉVISION

RÉALISATION

<p>- Exposition de fin d'année mettant en valeur les œuvres (concept art & digital painting) des étudiants des 3 années de l'UQAT (des étudiants des années 2 et 3 s'étant manifestés lors de l'Exposition</p>	
--	--

Autres activités

- Indiquez la nature de l'activité telle la participation à un colloque, congrès, perfectionnement, projets spéciaux, vacances, etc.
- Indiquez la date de l'activité.

PRÉVISION

RÉALISATION

<ul style="list-style-type: none">- PROJET DE PARTICIPATION COLLABORATIVE avec L'ANR (Agence Nationale pour la Recherche, France), au Colloque : <i>les 7e Rencontres de la Recherche-Création d'Avignon</i> (Juillet 2020) : agenda à venir.- Tenue d'une conférence à Paris le 21 octobre 2019 (15 min.) et prise de parole lors du Discours inaugural à l'UNESCO (Paris), comme invitée d'honneur du <i>Conservatoire international des arts, culture et sciences équestres</i>, en tant que DÉLÉGUÉE DU CANADA (l'évènement	<p>Réalisé.</p>
--	-----------------

ACTIVITÉS PROFESSIONNELLES EXTERNES

IDENTIFICATION

Professeur : ___ SAMUELLE DUCROCQ-HENRY _____

Département : ___ CRÉATION ET NOUVEAUX MÉDIAS _____

Année académique : ___ 2019-2020 _____

Article 24 : ACTIVITÉS PROFESSIONNELLES EXTERNES

Activités professionnelles extérieures :

Les activités professionnelles externes sont des activités effectuées par le professeur pour un tiers ou pour son propre compte.

Le temps consacré par le professeur à des activités professionnelles externes ne peut donner lieu à un traitement privilégié dans son département ni ne constituer une contrainte pour le département.

Si les tâches normales prévues aux diverses clauses de l'article 9 sont assurées de façon adéquate, l'Université permet au professeur de s'engager dans des activités professionnelles extérieures régulières et rémunérées à la condition qu'il obtienne préalablement l'accord de son assemblée départementale et qu'il informe le doyen à la gestion académique et aux études de la nature de ces activités et de l'ampleur de son implication dans celles-ci.

La déclaration des activités externes sera effectuée lors de l'établissement du plan de travail annuel ainsi que de l'état de réalisation à l'aide du formulaire prévu à l'annexe « H ». Les modifications seront soumises à l'assemblée départementale au moment de leur occurrence telles que spécifié au paragraphe précédent.

Ces activités ne font pas partie de la tâche du professeur et ne peuvent par conséquent être prises en compte

SECTION A – AUCUNE ACTIVITÉ PROFESSIONNELLE EXTERNE

Déclaration obligatoire

Je n'effectue ou ne prévois effectuer aucune activité professionnelle pour l'année universitaire 20__ et 20__. Advenant que la situation change, j'assurerai la déclaration de mes activités conformément aux dispositions de la convention collective.

Professeur : _____

Date : _____

SECTION B – ACTIVITÉS PROFESSIONNELLES À DÉCLARER

NATURE DES ACTIVITÉS PROFESSIONNELLES EXTERNES À DÉCLARER

- Déléguée Canada, co-rédactrice et Conseillère en recherche et développement technologique de spectacles vivants interactifs pour le Conservatoire International d'Arts & Cultures équestres (member honoraire, non rémunérée).
- Direction artistique et scénographique de spectacles vivants interactifs pour le Laboratoire Manimal, OBNL Cavaland.

TOUTES CES ACTIVITÉS DE RECHERCHE-CRÉATION SONT **NON RÉMUNÉRÉES.**

IDENTIFICATION DE LA COMPAGNIE, ENTREPRISE, CORPORATION, ORGANISME, ASSOCIATION OU AUTRE

Nom : PARC CAVALAND

Lieu de travail : 340 CHEMIN DE CHERTSEY

Je suis : Propriétaire Associé Actionnaire Employé

J'ai des intérêts dans cette organisation

Je n'ai aucun intérêt dans cette organisation

PÉRIODES PRÉVUES POUR LES ACTIVITÉS PROFESSIONNELLES EXTERNES

Nombre d'heures prévues par semaine ou pour la durée des activités professionnelles externes : 6 à 8 heures, certains samedis ou dimanches (printemps et l'été notamment).

Nombre d'heures totales prévues pour l'année universitaire identifiée : 192h/an (max).

SIGNATURE DE LA PROFESSEURE OU DU PROFESSEUR



Professeur : _____

Date : LE 16 AVRIL 2019

UER en création et nouveaux médias

Plan annuel de travail

2020-2021

Samuelle Ducrocq-Henry

Statut : Régulier

Temps plein - 100 %

Pourcentage des tâches annuelles

COMPOSANTE	PRÉVISION	RÉALISATION
Enseignement (art. 9.02)	0%	0%
Recherche (art. 9.03)	0%	0%
Administration (art. 9.04)	0%	0%
Services à la collectivité (art. 9.05)	0%	0%
Total	0%	0%

Sommaire

PRÉVISION		RÉVISIONS		RÉALISATION	
Enseignement					
Enseignement synchrone	-	Enseignement synchrone	-	Enseignement synchrone	-
Enseignement asynchrone (Responsabilité)	-	Enseignement asynchrone (Responsabilité)	-	Enseignement asynchrone (Responsabilité)	-
Enseignement asynchrone (Encadrement)	-	Enseignement asynchrone (Encadrement)	-	Enseignement asynchrone (Encadrement)	-
Sous-total	-	Sous-total	-	Sous-total	-
Encadrement d'étudiants					
Encadrement étudiants UQAT	-	Encadrement étudiants UQAT	-	Encadrement étudiants UQAT	-
Encadrement étudiants hors UQAT	-	Encadrement étudiants hors UQAT	-	Encadrement étudiants hors UQAT	-
Sous-total	-	Sous-total	-	Sous-total	-
Dégrèvements					
Enseignement	-	Enseignement	-	Enseignement	-
Recherche	-	Recherche	-	Recherche	-
Administration	-	Administration	-	Administration	-
Services à la collectivité	-	Services à la collectivité	-	Services à la collectivité	-
Sous-total	-	Sous-total	-	Sous-total	-
Total	-	Total	-	Total	-
Tâche prévue selon la convention	12,00	Tâche prévue selon la convention	12,00	Tâche prévue selon la convention	12,00
Non-travaillé pour raison de congés	12,00	Non-travaillé pour raison de congés	12,00	Non-travaillé pour raison de congés	12,00
Surplus (déficit)	-	Surplus (déficit)	-	Surplus (déficit)	-
Banque au début	6,00	Banque au début	-	Banque au début	6,00
Versement en salaire (Dir. prog.)	-	Versement en salaire (Dir. prog.)	-	Versement en salaire (Dir. prog.)	-
Versement en salaire (Resp. async.)	-	Versement en salaire (Resp. async.)	-	Versement en salaire (Resp. async.)	-
Virement au FPC	-	Virement au FPC	-	Virement au FPC	-
Banque à la fin (max. 6)	6,00	Banque à la fin (max. 6)	-	Banque à la fin (max. 6)	6,00

Commentaires

Congé maladie

Acceptation départementale

	NO DE RÉSOLUTION	DATE
Prévision	_____	_____
Révision	_____	_____
Révision	_____	_____
Révision	_____	_____
Réalisation	_____	_____

UER en création et nouveaux médias

Plan annuel de travail

2021-2022

Samuelle Ducrocq-Henry

Statut : Régulier

Temps plein - 100 %

Pourcentage des tâches annuelles

COMPOSANTE	PRÉVISION	RÉALISATION
Enseignement (art. 9.02)	65%	0%
Recherche (art. 9.03)	18%	0%
Administration (art. 9.04)	16%	0%
Services à la collectivité (art. 9.05)	1%	0%
Total	100%	0%

Sommaire

PRÉVISION		RÉVISIONS		RÉALISATION	
Enseignement					
Enseignement synchrone	12,00	Enseignement synchrone	-	Enseignement synchrone	-
Enseignement asynchrone (Responsabilité)	-	Enseignement asynchrone (Responsabilité)	-	Enseignement asynchrone (Responsabilité)	-
Enseignement asynchrone (Encadrement)	-	Enseignement asynchrone (Encadrement)	-	Enseignement asynchrone (Encadrement)	-
Sous-total	12,00	Sous-total	-	Sous-total	-
Encadrement d'étudiants					
Encadrement étudiants UQAT	-	Encadrement étudiants UQAT	-	Encadrement étudiants UQAT	-
Encadrement étudiants hors UQAT	-	Encadrement étudiants hors UQAT	-	Encadrement étudiants hors UQAT	-
Sous-total	-	Sous-total	-	Sous-total	-
Dégrèvements					
Enseignement	-	Enseignement	-	Enseignement	-
Recherche	-	Recherche	-	Recherche	-
Administration	-	Administration	-	Administration	-
Services à la collectivité	-	Services à la collectivité	-	Services à la collectivité	-
Sous-total	-	Sous-total	-	Sous-total	-
Total	12,00	Total	-	Total	-
Tâche prévue selon la convention	12,00	Tâche prévue selon la convention	12,00	Tâche prévue selon la convention	12,00
Non-travaillé pour raison de congés	-	Non-travaillé pour raison de congés	-	Non-travaillé pour raison de congés	-
Surplus (déficit)	-	Surplus (déficit)	(12,00)	Surplus (déficit)	(12,00)
Banque au début	6,00	Banque au début	-	Banque au début	6,00
Versement en salaire (Dir. prog.)	-	Versement en salaire (Dir. prog.)	-	Versement en salaire (Dir. prog.)	-
Versement en salaire (Resp. async.)	-	Versement en salaire (Resp. async.)	-	Versement en salaire (Resp. async.)	-
Virement au FPC	-	Virement au FPC	-	Virement au FPC	-
Banque à la fin (max. 6)	6,00	Banque à la fin (max. 6)	(12,00)	Banque à la fin (max. 6)	(6,00)

Commentaires

Congé anticipé septembre à avril

Acceptation départementale

	NO DE RESOLUTION	DATE
Prévision	_____	_____
Révision	_____	_____
Révision	_____	_____
Révision	_____	_____
Réalisation	_____	_____

Enseignement (art. 9.02)

Session d'été

PRÉVISION				Crédits prévus	RÉVISIONS				Crédits révisés	RÉALISATION				Crédits réalisés
SYNCHRONÉ					SYNCHRONÉ					SYNCHRONÉ				
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
ASYNCHRONÉ	E/R	%	Nb. étud.		ASYNCHRONÉ	E/R	%	Nb. étud.		ASYNCHRONÉ	E/R	%	Nb. étud.	
		100,0		-			100,0		-			100,0		-
		100,0		-			100,0		-			100,0		-
		100,0		-			100,0		-			100,0		-
		100,0		-			100,0		-			100,0		-
Sous-total				-	Sous-total				-	Sous-total				-

Session d'automne

PRÉVISION				Crédits prévus	RÉVISIONS				Crédits révisés	RÉALISATION				Crédits réalisés
SYNCHRONÉ					SYNCHRONÉ					SYNCHRONÉ				
DES1111-65 Dessin I				3,00					-					-
DES1111-66 Dessin I				3,00					-					-
DES1111-67 Dessin I				3,00					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
ASYNCHRONÉ	E/R	%	Nb. étud.		ASYNCHRONÉ	E/R	%	Nb. étud.		ASYNCHRONÉ	E/R	%	Nb. étud.	
		100,0		-			100,0		-			100,0		-
		100,0		-			100,0		-			100,0		-
		100,0		-			100,0		-			100,0		-
		100,0		-			100,0		-			100,0		-
Sous-total				9,00	Sous-total				-	Sous-total				-

Session d'hiver

PRÉVISION				Crédits prévus	RÉVISIONS				Crédits révisés	RÉALISATION				Crédits réalisés
SYNCHRONÉ					SYNCHRONÉ					SYNCHRONÉ				
DES1112-65 Dessin II				3,00					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
				-					-					-
ASYNCHRONÉ	E/R	%	Nb. étud.		ASYNCHRONÉ	E/R	%	Nb. étud.		ASYNCHRONÉ	E/R	%	Nb. étud.	
		100,0		-			100,0		-			100,0		-
		100,0		-			100,0		-			100,0		-
		100,0		-			100,0		-			100,0		-
		100,0		-			100,0		-			100,0		-
Sous-total				3,00	Sous-total				-	Sous-total				-

Sommaire

PRÉVISION	Crédits prévus	RÉVISION	Crédits révisés	RÉALISATION	Crédits réalisés
Enseignement synchrone	12,00	Enseignement synchrone	-	Enseignement synchrone	-
Enseignement asynchrone (Responsabilité)	-	Enseignement asynchrone (Responsabilité)	-	Enseignement asynchrone (Responsabilité)	-
Enseignement asynchrone (Encadrement)	-	Enseignement asynchrone (Encadrement)	-	Enseignement asynchrone (Encadrement)	-
Total	12,00	Total	-	Total	-

cherche ou creation (art. 9.03)

publication d'un livre, d'un manuel pédagogique, d'un article scientifique, d'un travail de synthèse, de critique ou de vulgarisation de connaissances scientifiques, d'une rédaction a

étape	évaluation par les pairs	Prévision			Réalisation			No projet	État d'avanceme
		Été	Aut.	Hiver	Été	Aut.	Hiver		
ooq-Henry, S. & Cazalais, S. (2021) Renouveau existentialiste à la lumière des jeux vidéos et des textes gnostiques : "Le fil de la vie" Journal à déterminer	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	
ooq-Henry, S. & Cazalais, S. (2022) Scénario vidéoludique réflexif le renouveau existentialiste des jeux vidéos et des textes gnostiques. Recherche-création	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2	
ooq-Henry, S. (2021) Écriture scénaristique et conception de divertissement itinérants immersifs et interactifs répondant aux enjeux sanitaire anti-COVID. Recherche-création	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	1	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

Administration (art. 9.04)

Instances et comités

Détails	Rôle	Nb rencontres	Prévision			Réalisation			Crédits		
			Été	Aut.	Hiver	Été	Aut.	Hiver	Prévis	Révisés	Réalisés
Instance ou comité de l'UQR											
Département	Membre		<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
Module	Membre		<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
Création de programme	Porteuse de dossier		<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					
			<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00					

Administration (art. 9.04)

Instances et comités

Détails	Rôle	Nb rencontres	Prévision			Réalisation			Crédits		Comm	
			Été	Aut.	Hiver	Été	Aut.	Hiver	Prévus	Révisés		Réalisés
Comité de recrutement	Membre		<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	Tournée des CEGEPs					
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						

Activités professionnelles externes (art. 24.09)

IDENTIFICATION	
Professeur :	Samuelle Ducrocq-Henry
Département :	UER en création et nouveaux médias
Année académique :	2021-2022

Article 24.09 : ACTIVITÉS PROFESSIONNELLES EXTERNES
<p>Les activités professionnelles externes sont des activités effectuées par le professeur pour un tiers ou pour son propre compte. Le temps consacré par le professeur à des activités professionnelles externes ne peut donner lieu à un traitement privilégié dans son département ni ne constituer une contrainte pour le département.</p> <p>Si les tâches normales prévues aux diverses clauses de l'article 9 sont assurées de façon adéquate, l'Université permet au professeur de s'engager dans des activités professionnelles extérieures régulières et rémunérées à la condition qu'il obtienne préalablement l'accord de son assemblée départementale et qu'il informe le doyen à la gestion académique et aux études de la nature de ces activités et de l'ampleur de son implication dans celles-ci.</p> <p>La déclaration des activités externes sera effectuée lors de l'établissement du plan de travail annuel ainsi que de l'état de réalisation à l'aide du formulaire prévu à l'annexe « H ». Les modifications seront soumises à l'assemblée départementale au moment de leur occurrence telles que spécifié au paragraphe précédent.</p> <p>Ces activités ne font pas partie de la tâche du professeur et ne peuvent par conséquent être prises en compte lors de l'évaluation. Elles ne peuvent excéder l'équivalent de quarante-huit (48) jours ouvrables par année pour un professeur à temps complet. Le même prorata s'applique pour les différents régimes d'emploi. Les vacances annuelles du professeur sont exclues du calcul de ces jours ouvrables.</p> <p>Le dépassement des jours permis sera possible qu'exceptionnellement, après autorisation de l'assemblée départementale et du doyen à la gestion académique et aux études.</p>

SECTION A – AUCUNE ACTIVITÉ PROFESSIONNELLE EXTERNE

IDENTIFICATION
<p>Je n'effectue ou ne prévois effectuer aucune activité professionnelle externe pour l'année universitaire 2021-2022. Advenant que la situation change, j'assurerai la déclaration de mes activités conformément aux dispositions de la convention collective. Courtes interventions publiques certains samedis (discours essentiellement); aucune rémunération.</p>
Signature : _____
Date : LE 26 AVRIL 2021 _____

SECTION B – ACTIVITÉS PROFESSIONNELLES À DÉCLARER

NATURE DES ACTIVITÉS PROFESSIONNELLES EXTERNES À DÉCLARER
IDENTIFICATION DE LA COMPAGNIE, ENTREPRISE, CORPORATION, ORGANISME, ASSOCIATION OU AUTRE
Nom : _____
Lieu de travail : _____
Je suis : Propriétaire <input type="checkbox"/> Associé <input type="checkbox"/> Actionnaire <input type="checkbox"/> Employé <input type="checkbox"/>

Plan annuel de travail 2022-2023

SAMUELLE DUCROCQ-HENRY

Statut : Régulier
Temps plein - 100 %

Pourcentage des tâches annuelles

COMPOSANTE	PRÉVISION	RÉALISATION
Enseignement (clause 9.02)	0%	0%
Recherche (clause 9.03)	0%	0%
Administration (clause 9.04)	0%	0%
Services à la collectivité (clause 9.05)	0%	0%
Total	0%	0%

Sommaire

PRÉVISION	MODIFICATIONS		RÉALISATION	
Enseignement				
Enseignement synchrone	-	Enseignement synchrone	-	Enseignement synchrone
Enseignement asynchrone (Responsabilité)	-	Enseignement asynchrone (Responsabilité)	-	Enseignement asynchrone (Responsabilité)
Enseignement asynchrone (Encadrement)	-	Enseignement asynchrone (Encadrement)	-	Enseignement asynchrone (Encadrement)
Sous-total	-	Sous-total	-	Sous-total
Encadrement d'étudiants				
Encadrement étudiants UQAT	-	Encadrement étudiants UQAT	-	Encadrement étudiants UQAT
Encadrement étudiants hors UQAT	-	Encadrement étudiants hors UQAT	-	Encadrement étudiants hors UQAT
Sous-total	-	Sous-total	-	Sous-total
Déprévements				
Enseignement	-	Enseignement	-	Enseignement
Recherche	-	Recherche	-	Recherche
Administration	-	Administration	-	Administration
Services à la collectivité	-	Services à la collectivité	-	Services à la collectivité
Sous-total	-	Sous-total	-	Sous-total
Total	-	Total	-	Total
Tâche prévue selon la convention	12,00	Tâche prévue selon la convention	12,00	Tâche prévue selon la convention
Non-travaillé pour raison de congés	-	Non-travaillé pour raison de congés	-	Non-travaillé pour raison de congés
Surplus (déficit)	(12,00)	Surplus (déficit)	(12,00)	Surplus (déficit)
Surplus (déficit)	(12,00)	Surplus (déficit)	(12,00)	Surplus (déficit)
Banque au début				
Banque au début	-	Banque au début	-	Banque au début
Versement en salaire (Dr. prog.)	-	Versement en salaire (Dr. prog.)	-	Versement en salaire (Dr. prog.)
Versement en salaire (Resp. async.)	-	Versement en salaire (Resp. async.)	-	Versement en salaire (Resp. async.)
Virement au FPC	-	Virement au FPC	-	Virement au FPC
Banque à la fin (max. 8)	(12,00)	Banque à la fin (max. 8)	(12,00)	Banque à la fin (max. 8)

Commentaires

EN CONGÉ DE MATERNITÉ SANS SOLDE JUSQU'AU 1er juin 2023

Acceptation départementale

	NO DE RÉSOLUTION	DATE
Prévision	_____	_____
Modification	_____	_____
Modification	_____	_____
Signature	_____	_____

UER en création et nouveaux médias

Plan annuel de travail

2023-2024

SAMUELLE DUCROCQ-HENRY

Statut : Régulier

Temps plein - 100 %

Pourcentage des tâches annuelles

COMPOSANTE	PRÉVISION	RÉALISATION
Enseignement (clause 9.02)	70%	69%
Recherche (clause 9.03)	20%	18%
Administration (clause 9.04)	8%	11%
Services à la collectivité (clause 9.05)	2%	2%
Total	100%	100%

Sommaire

PRÉVISION		MODIFICATIONS		RÉALISATION	
Enseignement					
Enseignement synchrone	12,15	Enseignement synchrone	-	Enseignement synchrone	11,4
Enseignement asynchrone (Responsabilité)	-	Enseignement asynchrone (Responsabilité)	-	Enseignement asynchrone (Responsabilité)	-
Enseignement asynchrone (Encadrement)	-	Enseignement asynchrone (Encadrement)	-	Enseignement asynchrone (Encadrement)	-
Sous-total	12,15	Sous-total	-	Sous-total	11,4
Encadrement d'étudiants					
Encadrement étudiants UQAT	-	Encadrement étudiants UQAT	-	Encadrement étudiants UQAT	-
Encadrement étudiants hors UQAT	-	Encadrement étudiants hors UQAT	-	Encadrement étudiants hors UQAT	-
Sous-total	-	Sous-total	-	Sous-total	-
Dégrèvements					
Enseignement	-	Enseignement	-	Enseignement	-
Recherche	-	Recherche	-	Recherche	-
Administration	-	Administration	-	Administration	-
Services à la collectivité	-	Services à la collectivité	-	Services à la collectivité	-
Sous-total	-	Sous-total	-	Sous-total	-
Total	12,15	Total	-	Total	11,4
Tâche prévue selon la convention	12,00	Tâche prévue selon la convention	12,00	Tâche prévue selon la convention	12,00
Non-travaillé pour raison de congés	-	Non-travaillé pour raison de congés	-	Non-travaillé pour raison de congés	-
Surplus (déficit)	0,15	Surplus (déficit)	(12,00)	Surplus (déficit)	(0,15)
Banque au début	8,00	Banque au début	-	Banque au début	8,00
Versement en salaire (Resp. async.)	-	Versement en salaire (Resp. async.)	-	Versement en salaire (Resp. async.)	-
Virement au FPC	-	Virement au FPC	-	Virement au FPC	-
Banque à la fin (max. 8)	8,15	Banque à la fin (max. 8)	(12,00)	Banque à la fin (max. 8)	5,15

Commentaires

Preprise du travail (retour de congé de maternité sans solde) le 1er juin 2023.

Acceptation départementale

NO DE RÉSOLUTION

DATE

Enseignement (clause 9.02)

Autres activités de la composante Enseignement

Détails	Prévision			Réalisation			Crédits			Commentaires
	Été	Aut.	Hiver	Été	Aut.	Hiver	Prévus	Révisés	Réalisés	
Veille technologique	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
Apprentissage de nouveaux logiciels et/ou de logiciels usuels mis à jour (Doodly, Animaker, Maya, 3DS, Suite Adobe)...	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
Suivi des rencontres professorales rattachées au développement pédagogique ou des programmes	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	

Statut				Description et avancement					
En cours <input checked="" type="checkbox"/>		Reporté <input type="checkbox"/>		Abandonné <input type="checkbox"/>		Terminé <input type="checkbox"/>		Création d'une pièce de théâtre dédiée à Don Quichotte (revisité en personnage féminin), spectacle vivant à déploiement, avec les professeurs associés UQAM/ U. Laval : André Dupras (Prof. sexologie); Émilie Deffis (Prof. Littérature, Université Laval) et le comédien Martin Héroux. (Étapes de rédaction, script et mise en scène : automne / hiver 2023); adaptation à partir d'automne 2024. Demandes de subventions (CALQ, etc.) prévue courant hiver 2024 pour diffusion 2025.	Les bases du scénario et les grandes lignes directrices relatives à son orientation (adaptation contemporaine de Don Quichotte) nous ont été transmises par le professeur Dupras à la pièce. Cependant le projet est en standbye dans la mesure où le professeur Dupras, maître comédien Martin Héroux impliqués, ont eu des problématiques personnelles ayant mis en moment à cette version de Don quichotte, et qu'encore aucun financement n'a été obtenu collaboratrice, j'attends le suivi de mes collègues actuellement pour pouvoir avancer (ce l'animation MetamoForest également citée, qui en dépend aussi).
Équipe de projet									
Nom	Prénom	Appartenance	Rôle						
DUCROCQ	Samuelle	UQAT	Chercheuse						
DUPRAS	André	UQAM	Professeur associé sexologie						
DEFFIS	Émilie	Université Laval	Professeur associée Littérature						
Financement									
En préparation <input checked="" type="checkbox"/>		En attente d'une réponse <input type="checkbox"/>		Financement obtenu <input type="checkbox"/>		Refusé <input type="checkbox"/>			
Années du financement :				2024/2025					
FPC	Interne	Externe	Part au chercheur						
0 \$	0 \$	0 \$	0 \$						

Projet de recherche ou recherche-création 2

Statut				Description et avancement					
En cours <input checked="" type="checkbox"/>		Reporté <input type="checkbox"/>		Abandonné <input type="checkbox"/>		Terminé <input type="checkbox"/>		Création littéraire "LE MANUSCRIT DES PRISONNIERS" (157 pages), d'après l'histoire vraie de l'écrivain JEAN ROBINET, dit Jean Fermier, prisonnier des Allemands en 1941 en Silésie et ayant refusé de travailler pour l'ennemi, pour écrire en cachette sur des emballages, avec l'aide de tous ses co-détenus, un manuscrit pour un concours littéraire. Il essaiera de réaliser son rêve de devenir auteur alors qu'il mourait en camp et que le manuscrit passait clandestinement le Front à travers une chaîne humaine (Pologne, France). Fin de rédaction prévue : hiver 2024. Adaptation du script pour le cinéma prévue : automne 2024 pour soumission aux studios.	L'adaptation cinématographique qui est supervisée par l'auteure Chantal Blanchette pour me former et me coacher pour adapter mon livre à l'écran, est en suspens les tentatives de négociations avec l'éditeur souhaité (Dauphin blanc) quant à la chute du livre car j'essaie de concorder les deux conclusions à la fois du film et de l'ouvrage. Or la finale (morale de la chute) est en cours d'ajustement afin de mieux cadrer avec l'esprit de Dauphin blanc, (chute finale) le plan d'écriture propre à l'adaptation pour l'écran est déjà complété et j'espère voir naître le cinéma en 2025.
Équipe de projet									
Nom	Prénom	Appartenance	Rôle						
DUCROCQ	Samuelle	UQAT	Autrice						
Financement									
En préparation <input type="checkbox"/>		En attente d'une réponse <input type="checkbox"/>		Financement obtenu <input type="checkbox"/>		Refusé <input type="checkbox"/>			
Années du financement :									
FPC	Interne	Externe	Part au chercheur						
0 \$	0 \$	0 \$	0 \$						

Projet de recherche ou recherche-création 3

Statut				Description et avancement					
En cours <input checked="" type="checkbox"/>		Reporté <input type="checkbox"/>		Abandonné <input type="checkbox"/>		Terminé <input type="checkbox"/>		Rédaction du Manuscrit anthropologique La Ferme Humaine (111 pages), complété.	Je vais débiter l'envoi du manuscrit à quelques maisons d'édition.
Équipe de projet									
Nom	Prénom	Appartenance	Rôle						
DUCROCQ	Samuelle	UQAT	Autrice						

Recherche ou recherche-cr ation (clause 9.03)

Publication d'un livre, d'un manuel p dagogique, d'un article scientifique, d'un travail de synth se, de critique ou de vulgarisation de connaissances scientifiques, d'une r daction de cas.

R�f�rence	�valuation par les pairs	Pr�vision			R�alisation			No projet	�tat d'avancement
		�t�	Aut.	Hiver	�t�	Aut.	Hiver		
Le Soliste (film d'animation)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	1	Report�
Le manuscrit des prisonniers (ouvrage litt�raire)	<input checked="" type="checkbox"/>	2	En n�gociation pour �dition (je souhaite �tre publi�e chez Dau)						
La Ferme Humaine / The Human Farm (ouvrage litt�raire)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3	
Les Marcheurs de l'Ombre : "Le Livre de l'Ombre" Tome 1 (ouvrage litt�raire)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	4	Termin� (en r�vision Textes et contextes aut. 2024)
Les Marcheurs de l'ombre : "Le Bestiaire des Archontes" (ouvrage litt�raire - Tome 2)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	4	D�but� - plan compl�t�, 2 chapitres.
Les Marcheurs de l'ombre : Tome 3	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	4	Report�
	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>								
	<input type="checkbox"/>								

Département (assemblées et lac à l'épaule)	Membre	10	<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	Lac-à-l'Épaule, journée de la recherche, assemblées départementales extra)					
Comité d'écoresponsabilité	Membre	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	Redaction du traite de "Déclaration d'engagement en Ecoresponsabilité", rencontres et participation à l'écriture du document, en regard des populations et relativement à mon projet de recherche "CHAMANES 2.0. qui vise à
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						
			<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00						

			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00
Instance ou comité de l'UQ											
Membre du comité CER- UQAT d'éthique de la recherche avec des êtres humains	participante	pas depuis juin	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00

Chantier sur la codirection CNM Montréal, avec DGodin, PVaucher, JPFlayoux, EDavisseau et HMontembeault	Membre	5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	Chantier de réflexion sur la codirection d'UER et de module en CNM Mo
Développement de programme (MP1 ou MP2 en jeux sérieux) ; coll: DGodin	Membre	4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	Soumis à l'AD pour consultation. Abandonné
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0,00	0,00	0,00	

Détails	Rôle	rencontres	rencontres			rencontres			Commentaires
			Été	Aut.	Hiver	Été	Aut.	Hiver	
Sortie encadrée offerte aux étudiants du Centre, pour rencontrer artistes et gérants des Galeries d'art Bloom	Intermédiaire & organisation		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Le Luxart et Beauchamp (40 rue St Paul Ouest) courant novembre 2023, en parallèle avec les cours de concept art de l'automne
Le Salon des Artistes U4 ; Galerie POPOP : Organisation du salon des Artistes, exposition des concept arts et œuvres d'arts des étudiants de DES1111	Organisatrice		<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	expo ouverte aux autres artistes du centre (avril 2024 sera tenue au Beigo a la galerie POPOP), appel a dossiers pour retenir le autres professeurs seront invités à sélectionner les oeuvres et sculptures 3D exposées) : info : https://galeriepopogallery.com/ subvention sera déposée à l'interne (l'oct) pour couvrir les frais de location de la galerie (env. 650€) que j'assumais les années
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					

		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Autres activités

Détails	Prévision			Réalisation			Commentaires
	Été	Aut.	Hiver	Été	Aut.	Hiver	
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						
	<input type="checkbox"/>						

Rapport d'appréciation de l'enseignement

Trimestre d'évaluation : Automne 2023
Activité : DES1111 - Dessin conceptuel pour les nouveaux médias I
Groupe : 65
Ressource enseignante : Ducrocq-Henry, Samuelle (020102)
Formulaire d'évaluation : CNM - Évaluation des enseignements - Cours régulier (CNM01)

Nbr répondant : 17
Nbr d'inscrit admissible : 22
Taux de réponse : 77 %

	Nbr répondant	Ne sais pas ou ne s'applique pas	Pas du tout satisfaisant	Peu satisfaisant	Plus ou moins satisfaisant	Satisfaisant	Très satisfaisant
Évaluation globale							
1. Le contenu correspond aux objectifs.	17	0	0	0	2	10	5
2. Le cours est bien structuré en théorie.	17	0	0	2	5	4	6
3. Le cours est bien structuré en pratique.	17	0	0	1	7	4	5
4. Il existe un lien entre les différentes parties du cours.	17	0	0	0	7	6	4
5. Le/la professeur-e est bien préparé-e.	17	0	0	0	5	6	6
6. Le/la professeur-e est compétent-e dans la matière enseignée.	17	0	0	0	0	8	9
7. Le contenu du cours est bien adapté aux objectifs définis au début du cours dans le syllabus.	17	2	0	0	2	7	6
8. Il y a conformité entre la méthodologie proposée dans le syllabus et la démarche méthodologique utilisée dans le cours.	17	1	0	0	2	8	6
9. Les activités d'apprentissage sont utiles pour atteindre les objectifs du cours.	17	0	0	1	1	8	7
10. Le cours est présenté de façon intéressante.	17	0	0	0	2	7	8
11. Les exposés et les explications sont clairs et bien adaptés.	17	1	0	0	4	8	4
12. Le/la professeur-e tient compte des besoins des étudiant-e-s en vue de faciliter l'apprentissage.	17	0	0	0	2	6	9
13. Le matériel utilisé (texte, manuel, documents audiovisuels, ordinateurs, ...) favorise l'atteinte des objectifs.	17	2	0	0	1	8	6
14. Le travail exigé contribue à l'atteinte des objectifs.	17	0	0	0	2	12	3
15. Le/la professeur-e apporte une aide et un soutien dans la réalisation des travaux.	17	0	0	0	3	5	9
16. Les moyens d'évaluation sont justes et appropriés.	17	2	0	0	1	9	5
17. Les objectifs proposés ont été atteints.	17	2	0	0	1	11	3
18. Le/la professeur-e est disponible en dehors des heures formelles de rencontre.	17	3	0	0	2	7	5
19. Les relations entre le/la professeur-e et les étudiant-e-s sont harmonieuses.	17	0	0	0	1	5	11
20. Le/la professeur-e respecte le point de vue des étudiant-e-s.	17	0	0	0	1	9	7
Nombre de réponses considérées dans le calcul et pourcentage :	327		0,00 %	1,22 %	15,60 %	45,26 %	37,92 %

NOTE : Les réponses textuelles et commentaires des étudiants(es) sont retranscrits tels qu'ils ont été formulés (respect de la syntaxe, de l'orthographe lexicale et grammaticale)

Commentaires

21. Points forts (cours):

- Étudiant(e) # 1: Talk
- Étudiant(e) # 2: Aide de l'enseignante et suivi
- Étudiant(e) # 3: plusieurs discipline différente vue
- Étudiant(e) # 4: Cour créer avec passion, intéressant et nous pousse à fond
- Étudiant(e) # 5: projets amusants qui nous sort de notre zone de confort
- Étudiant(e) # 6: Points de vue et feedback intéressants et pertinents
- Étudiant(e) # 7: La prof est très engagée et gentille. Elle veut clairement que ses élèves réussissent et elle nous aide tous et elle veut nous pousser pour avoir un bon portfolio et un bon futur. Elle veut nous voir nous améliorer et j'apprécie grandement ceci d'elle.
- Étudiant(e) # 8: Cours intéressant
- Étudiant(e) # 9: Aucun
- Étudiant(e) # 10: j'aime le dessin
- Étudiant(e) # 11: Cours dynamiques et enseignante disponible pour aider les étudiants
- Étudiant(e) # 12: Professeure extrêmement disponible pour ses étudiants. Elle est toujours disponible pour commenter sur notre travail en cours. Elle s'adapte à merveille aux différents niveaux de compétence en art des étudiants, selon leur provenance au niveau collégial.
- Étudiant(e) # 13: Projets intéressants
- Étudiant(e) # 14: Les activités dans le cours sont très variées et intéressantes (ex: dessin nu, activité au musée, etc) !
- Étudiant(e) # 15: L'aspect pratique du cours nous apprend beaucoup sur plusieurs différents outils et médiums, les retours critiques en groupe avant la remise sont très utiles à savoir ce qu'il y a à améliorer avant la remise finale d'un projet. La professeure s'adapte très bien aux habiletés techniques de chaque étudiant et prend ceci en considération lorsqu'elle évalue les projets. Elle cherche à pousser chaque étudiant à améliorer leurs habiletés en fonction du progrès de chacun.
- Étudiant(e) # 16: Cours bien expliquer, montre bien les techniques, commentaires pertinents pour améliorer nos oeuvres
- Étudiant(e) # 17: Samuelle est une passionnée de son domaine, elle adore donnée des conseilles et des pistes d'amélioration pour les étudiants.

22. Points à améliorer (cours):

- Étudiant(e) # 1: Les date de remises
- Étudiant(e) # 2: Gestion du temps, pertinences de la théorie en lien avec les projets présents
- Étudiant(e) # 3: plus de cours pour apprendre de meilleur technique pour dessiner avant la remise du premier projet
- Étudiant(e) # 4: rien à dire
- Étudiant(e) # 5: aucun
- Étudiant(e) # 6: La clarté des attentes
- Étudiant(e) # 17: Je ne suis pas quelqu'un qui aime particulièrement le dessin, mais j'apprécie les efforts que Samuelle fait pour que tout le monde passe un bon moment et que les travaux soient évaluées en fonction de notre niveau.

- Étudiant(e) # 7: Le cours est parfois un peu partout. Les cours ne sont pas exactement comme inscrit dans le plan de cours. Un peu mais pas assez de théorie sur le dessin encore. Ça disait théorie sur le dessin en cours 1 et on a pas fait de théorie. Dur pour les élèves moins performants de s'améliorer sans théorie.
- Étudiant(e) # 8: Garder l'aspect moitié-moitié théorie et pratique
- Étudiant(e) # 9: Aucun
- Étudiant(e) # 10: constance et cohérence
- Étudiant(e) # 11: Trop peu de temps pour réaliser les travaux finaux et objectifs du cours plus ou moins clairs
- Étudiant(e) # 12: Il serait utile d'avoir un échéancier mieux défini concernant les remises des projets et des travaux des cours. Certaines remises ont été expliqué à l'oral seulement, ce qui cause parfois de la confusion.
- Étudiant(e) # 13: Beaucoup de choses dans 1 seul cours
- Étudiant(e) # 14: Je n'ai pas vraiment de mauvaise chose à dire.
- Étudiant(e) # 15: Il pourrait y avoir une amélioration dans la clarté des critères d'évaluations ainsi que dans l'explication de la théorie du cours. Parfois la pertinence des exercices effectués est difficile à voir. Parfois la professeure semble avoir de la difficulté à organiser les maintes activités que le groupe effectue à l'intérieur d'un seul cours, et ceci est légèrement déroutant pour les étudiants, qui passent du coq à l'âne plusieurs fois dans un même cours en terme d'exercices pratiques et de théorie.
- Étudiant(e) # 16: x
- Étudiant(e) # 17: Un point négatif, c'est que la matière est donnée rapidement en fin, comme exemple le devis de certains devoirs / certaines informations utiles sont parfois donné rapidement en fin de cours lorsque les étudiants sont en train de partir.

23. Commentaires généraux et suggestions:

- Étudiant(e) # 1: Nice work
- Étudiant(e) # 2: X
- Étudiant(e) # 3: j'ai bien aimé l'idée de faire un rallye
- Étudiant(e) # 4: rien à dire
- Étudiant(e) # 5: aucun
- Étudiant(e) # 6: Le titre du cours porte à confusion
- Étudiant(e) # 7: En général très bonne prof avec des bonnes intentions. Le cours pourrait être un peu plus structuré et linéaire. Mais à date j'adore les exercices en classe.
- Étudiant(e) # 8: Les projets sont intéressants
- Étudiant(e) # 9: Aucun
- Étudiant(e) # 10: je n'ai pas l'impression que l'on parle de dessin conceptuel...
- Étudiant(e) # 11: Plus de temps pour réaliser et élaborer les travaux finaux
- Étudiant(e) # 12: J'adore le cours, la polyvalence des enseignements est géniale, intéressante et très dynamique!
- Étudiant(e) # 13: Super cours en général!
- Étudiant(e) # 14: C'est mon cours préféré de la session !
- Étudiant(e) # 15: Afin d'éviter la confusion des étudiants, la professeure pourrait faire un résumé du plan de cours de cette semaine au début du cours afin de préparer les étudiants aux multiples choses qu'ils devront faire à l'intérieur de 3 heures
- Étudiant(e) # 16: Peut-être avoir le projet de morphing plus vers la fin, lorsque nous avons développer plus de technique et fait du progrès

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE
Conseil de Module en création et nouveaux médias

RÉSOLUTION M20-MCNM-36-11
Évaluations des enseignements pour la session Automne 2019
Samuelle Ducrocq-Henry

Adoptée par le conseil de Module en création et nouveaux médias de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, lors de la 36^e réunion ordinaire, tenue le 30 janvier 2020 à 13 h, à la salle F-210 de l'UQAT et 1511 du centre UQAT Montréal.

VU la politique d'évaluation des enseignements à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue;

VU les évaluations des enseignements de la session Automne 2019 parvenues au Module;

VU le rapport des compilations desdites évaluations;

VU la consultation de ce rapport par les membres présents du conseil de Module;

VU les discussions en séance;

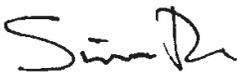
Sur proposition de Élizabéth Bréard
Appuyée par Tassos Karras

IL EST RÉSOLU

D'ACHEMINER à la direction de l'UER en création et nouveaux médias, responsable de faire le suivi nécessaire, les résultats informatisés et les commentaires des étudiants relatifs à l'évaluation de l'enseignement de M^{me} Samuelle Ducrocq-Henry dans le cadre du cours *Dessin conceptuel pour les nouveaux médias I* DES1111 (65). Le résultat de sa prestation a été jugé « **Très satisfaisant** » (82,68 %).

ADOPTÉE À L'UNANIMITÉ

Pour la codirection du Module en création et nouveaux médias



Simon Dor

/sm

Rapport d'appréciation de l'enseignement

Trimestre d'évaluation : Automne 2023
Activité : DES1111 - Dessin conceptuel pour les nouveaux médias I
Groupe : 67
Ressource enseignante : Ducrocq-Henry, Samuelle (020102)
Formulaire d'évaluation : CNM - Évaluation des enseignements - Cours régulier (CNM01)

Nbr répondant : 9
Nbr d'inscrit admissible : 17
Taux de réponse : 53 %

	Nbr répondant	Ne sais pas ou ne s'applique pas	Pas du tout satisfaisant	Peu satisfaisant	Plus ou moins satisfaisant	Satisfaisant	Très satisfaisant
Évaluation globale							
1. Le contenu correspond aux objectifs.	9	0	0	0	2	4	3
2. Le cours est bien structuré en théorie.	9	0	0	2	1	5	1
3. Le cours est bien structuré en pratique.	9	0	0	2	1	4	2
4. Il existe un lien entre les différentes parties du cours.	9	0	0	0	2	5	2
5. Le/la professeur-e est bien préparé-e.	9	0	1	0	0	4	4
6. Le/la professeur-e est compétent-e dans la matière enseignée.	9	0	0	0	0	3	6
7. Le contenu du cours est bien adapté aux objectifs définis au début du cours dans le syllabus.	9	0	0	0	3	4	2
8. Il y a conformité entre la méthodologie proposée dans le syllabus et la démarche méthodologique utilisée dans le cours.	9	0	0	1	1	5	2
9. Les activités d'apprentissage sont utiles pour atteindre les objectifs du cours.	9	0	1	0	3	2	3
10. Le cours est présenté de façon intéressante.	9	0	0	0	2	5	2
11. Les exposés et les explications sont clairs et bien adaptés.	9	0	0	0	4	3	2
12. Le/la professeur-e tient compte des besoins des étudiant-e-s en vue de faciliter l'apprentissage.	9	1	1	0	1	3	3
13. Le matériel utilisé (texte, manuel, documents audiovisuels, ordinateurs, ...) favorise l'atteinte des objectifs.	9	0	1	0	0	6	2
14. Le travail exigé contribue à l'atteinte des objectifs.	9	0	0	0	1	4	4
15. Le/la professeur-e apporte une aide et un soutien dans la réalisation des travaux.	9	0	0	0	1	2	6
16. Les moyens d'évaluation sont justes et appropriés.	9	1	0	0	0	4	4
17. Les objectifs proposés ont été atteints.	9	2	0	0	1	3	3
18. Le/la professeur-e est disponible en dehors des heures formelles de rencontre.	9	3	0	0	1	2	3
19. Les relations entre le/la professeur-e et les étudiant-e-s sont harmonieuses.	9	0	0	0	0	2	7
20. Le/la professeur-e respecte le point de vue des étudiant-e-s.	9	1	0	0	2	2	4
Nombre de réponses considérées dans le calcul et pourcentage :	172		2,33 %	2,91 %	15,12 %	41,86 %	37,79 %

Rapport d'appréciation de l'enseignement

Trimestre d'évaluation : Automne 2023
Activité : DES1111 - Dessin conceptuel pour les nouveaux médias I
Groupe : 66
Ressource enseignante : Ducrocq-Henry, Samuelle (020102)
Formulaire d'évaluation : CNM - Évaluation des enseignements - Cours régulier (CNM01)

Nbr répondant : 6
Nbr d'inscrit admissible : 8
Taux de réponse : 75 %

	Nbr répondant	Ne sais pas ou ne s'applique pas	Pas du tout satisfaisant	Peu satisfaisant	Plus ou moins satisfaisant	Satisfaisant	Très satisfaisant
Évaluation globale							
1. Le contenu correspond aux objectifs.	6	0	0	0	2	1	3
2. Le cours est bien structuré en théorie.	6	0	0	1	1	0	4
3. Le cours est bien structuré en pratique.	6	0	1	1	1	0	3
4. Il existe un lien entre les différentes parties du cours.	6	0	0	0	0	3	3
5. Le/la professeur-e est bien préparé-e.	6	0	0	1	0	2	3
6. Le/la professeur-e est compétent-e dans la matière enseignée.	6	0	0	0	0	1	5
7. Le contenu du cours est bien adapté aux objectifs définis au début du cours dans le syllabus.	6	0	0	0	2	1	3
8. Il y a conformité entre la méthodologie proposée dans le syllabus et la démarche méthodologique utilisée dans le cours.	6	0	0	0	1	2	3
9. Les activités d'apprentissage sont utiles pour atteindre les objectifs du cours.	6	0	1	0	1	1	3
10. Le cours est présenté de façon intéressante.	6	0	0	0	0	2	4
11. Les exposés et les explications sont clairs et bien adaptés.	6	0	0	1	2	0	3
12. Le/la professeur-e tient compte des besoins des étudiant-e-s en vue de faciliter l'apprentissage.	6	0	1	0	3	0	2
13. Le matériel utilisé (texte, manuel, documents audiovisuels, ordinateurs, ...) favorise l'atteinte des objectifs.	6	0	0	1	0	1	4
14. Le travail exigé contribue à l'atteinte des objectifs.	6	0	0	0	1	2	3
15. Le/la professeur-e apporte une aide et un soutien dans la réalisation des travaux.	6	0	0	0	0	2	4
16. Les moyens d'évaluation sont justes et appropriés.	6	0	0	0	1	1	4
17. Les objectifs proposés ont été atteints.	6	0	0	0	0	3	3
18. Le/la professeur-e est disponible en dehors des heures formelles de rencontre.	6	1	0	0	1	0	4
19. Les relations entre le/la professeur-e et les étudiant-e-s sont harmonieuses.	6	0	0	0	1	0	5
20. Le/la professeur-e respecte le point de vue des étudiant-e-s.	6	0	0	0	0	3	3
Nombre de réponses considérées dans le calcul et pourcentage :							
	119		2,52 %	4,20 %	14,29 %	21,01 %	57,98 %

Rapport d'appréciation de l'enseignement

Trimestre d'évaluation : Automne 2023
Activité : DES1111 - Dessin conceptuel pour les nouveaux médias I
Groupe : 65
Ressource enseignante : Ducrocq-Henry, Samuelle (020102)
Formulaire d'évaluation : CNM - Évaluation des enseignements - Cours régulier (CNM01)

Nbr répondant : 17
Nbr d'inscrit admissible : 22
Taux de réponse : 77 %

	Nbr répondant	Ne sais pas ou ne s'applique pas	Pas du tout satisfaisant	Peu satisfaisant	Plus ou moins satisfaisant	Satisfaisant	Très satisfaisant
Évaluation globale							
1. Le contenu correspond aux objectifs.	17	0	0	0	2	10	5
2. Le cours est bien structuré en théorie.	17	0	0	2	5	4	6
3. Le cours est bien structuré en pratique.	17	0	0	1	7	4	5
4. Il existe un lien entre les différentes parties du cours.	17	0	0	0	7	6	4
5. Le/la professeur-e est bien préparé-e.	17	0	0	0	5	6	6
6. Le/la professeur-e est compétent-e dans la matière enseignée.	17	0	0	0	0	8	9
7. Le contenu du cours est bien adapté aux objectifs définis au début du cours dans le syllabus.	17	2	0	0	2	7	6
8. Il y a conformité entre la méthodologie proposée dans le syllabus et la démarche méthodologique utilisée dans le cours.	17	1	0	0	2	8	6
9. Les activités d'apprentissage sont utiles pour atteindre les objectifs du cours.	17	0	0	1	1	8	7
10. Le cours est présenté de façon intéressante.	17	0	0	0	2	7	8
11. Les exposés et les explications sont clairs et bien adaptés.	17	1	0	0	4	8	4
12. Le/la professeur-e tient compte des besoins des étudiant-e-s en vue de faciliter l'apprentissage.	17	0	0	0	2	6	9
13. Le matériel utilisé (texte, manuel, documents audiovisuels, ordinateurs, ...) favorise l'atteinte des objectifs.	17	2	0	0	1	8	6
14. Le travail exigé contribue à l'atteinte des objectifs.	17	0	0	0	2	12	3
15. Le/la professeur-e apporte une aide et un soutien dans la réalisation des travaux.	17	0	0	0	3	5	9
16. Les moyens d'évaluation sont justes et appropriés.	17	2	0	0	1	9	5
17. Les objectifs proposés ont été atteints.	17	2	0	0	1	11	3
18. Le/la professeur-e est disponible en dehors des heures formelles de rencontre.	17	3	0	0	2	7	5
19. Les relations entre le/la professeur-e et les étudiant-e-s sont harmonieuses.	17	0	0	0	1	5	11
20. Le/la professeur-e respecte le point de vue des étudiant-e-s.	17	0	0	0	1	9	7
Nombre de réponses considérées dans le calcul et pourcentage :		327	0,00 %	1,22 %	15,60 %	45,26 %	37,92 %

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE
Conseil de Module en création et nouveaux médias

RÉSOLUTION M24-MCNM-47-07

Adoption des évaluations des enseignements pour la session Automne 2023

Madame Samuelle Ducrocq-Henry

Adoptée par le conseil de Module en création et nouveaux médias de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue lors de la 47^e réunion ordinaire tenue le 10 janvier 2024 à 13 h, par vidéoconférence.

VU la politique d'évaluation des enseignements à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue ;

VU les évaluations des enseignements de la session Automne 2023 parvenues au Module ;

VU le rapport des compilations desdites évaluations ;

VU la consultation de ce rapport par les membres présents au conseil de Module ;

VU les discussions en séance ;

Sur proposition de Benjamin Bouillon
Appuyée par Vincent L'Heureux

IL EST RÉSOLU

D'ACHEMINER à la direction de l'UER en création et nouveaux médias, responsable de faire le suivi nécessaire, les résultats informatisés et les commentaires des étudiants relatifs à l'évaluation de l'enseignement de Madame Samuelle Ducrocq-Henry dans le cadre du cours DES1111 - Dessin conceptuel pour les nouveaux médias I, groupe 67. Le résultat de sa prestation a été jugé « Satisfaisant » (70 %).

D'EN FAIRE PARVENIR une copie conforme aux titulaires des cours concernés.

ADOPTÉE À L'UNANIMITÉ

Pour la codirection du conseil de Module en création et nouveaux médias,

/ap

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE
Conseil de Module en création et nouveaux médias

RÉSOLUTION M24-MCNM-47-07

Adoption des évaluations des enseignements pour la session Automne 2023

Madame Samuelle Ducrocq-Henry

Adoptée par le conseil de Module en création et nouveaux médias de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue lors de la 47^e réunion ordinaire tenue le 10 janvier 2024 à 13 h, par vidéoconférence.

VU la politique d'évaluation des enseignements à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue ;

VU les évaluations des enseignements de la session Automne 2023 parvenues au Module ;

VU le rapport des compilations desdites évaluations ;

VU la consultation de ce rapport par les membres présents au conseil de Module ;

VU les discussions en séance ;

Sur proposition de Benjamin Bouillon

Appuyée par Vincent L'Heureux

IL EST RÉSOLU

D'ACHEMINER à la direction de l'UER en création et nouveaux médias, responsable de faire le suivi nécessaire, les résultats informatisés et les commentaires des étudiants relatifs à l'évaluation de l'enseignement de Madame Samuelle Ducrocq-Henry dans le cadre du cours DES1111 - Dessin conceptuel pour les nouveaux médias I, groupe 66. Le résultat de sa prestation a été jugé « Satisfaisant » (73,8 %).

D'EN FAIRE PARVENIR une copie conforme aux titulaires des cours concernés.

ADOPTÉE À L'UNANIMITÉ

Pour la codirection du conseil de Module en création et nouveaux médias,

/ap

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE

Conseil de Module en création et nouveaux médias

RÉSOLUTION M24-MCNM-47-07

Adoption des évaluations des enseignements pour la session Automne 2023

Madame Samuelle Ducrocq-Henry

Adoptée par le conseil de Module en création et nouveaux médias de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue lors de la 47^e réunion ordinaire tenue le 10 janvier 2024 à 13 h, par vidéoconférence.

VU la politique d'évaluation des enseignements à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue ;

VU les évaluations des enseignements de la session Automne 2023 parvenues au Module ;

VU le rapport des compilations desdites évaluations ;

VU la consultation de ce rapport par les membres présents au conseil de Module ;

VU les discussions en séance ;

Sur proposition de Benjamin Bouillon

Appuyée par Vincent L'Heureux

IL EST RÉSOLU

D'ACHEMINER à la direction de l'UER en création et nouveaux médias, responsable de faire le suivi nécessaire, les résultats informatisés et les commentaires des étudiants relatifs à l'évaluation de l'enseignement de Madame Samuelle Ducrocq-Henry dans le cadre du cours DES1111 - Dessin conceptuel pour les nouveaux médias I, groupe 65. Le résultat de sa prestation a été jugé « Très satisfaisant » (79 %).

D'EN FAIRE PARVENIR une copie conforme aux titulaires des cours concernés.

ADOPTÉE À L'UNANIMITÉ

Pour la codirection du conseil de Module en création et nouveaux médias,

/ap

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE
UNIVERSITÉ EN CRÉATION ET NOUVEAUX MÉDIAS
BACCALaurÉAT EN CRÉATION DE JEUX VIDÉO
PLAN DE COURS

SESSION : AUTOMNE 2024

COURS : CRÉATIVITÉ ET PROCESSUS CRÉATIF – ARN1232 GROUPE 66

CENTRE/CAMPUS : MONTRÉAL

RESSOURCE ENSEIGNANTE : Samuelle DUCROCQ-HENRY

COURRIEL : samuelle.ducrocq@uqat.ca

CE PLAN DE COURS A ÉTÉ PRÉSENTÉ ET EXPLIQUÉ AUX PERSONNES ÉTUDIANTES

MONTRÉAL

(Lieu)

LUNDI, 26 AOÛT 2024

(Date)

PERSONNE DÉLÉGUÉE DE COURS : _____
(en caractères d'imprimerie)

SIGNATURE DE LA PERSONNE DÉLÉGUÉE DE COURS

ACCEPTATION DÉPARTEMENTALE

Par : _____

Date : _____

OBJECTIF ET CONTENU DU COURS

Objectif

Découvrir et développer son potentiel créatif, sa sensibilité artistique, sa capacité à explorer, à exprimer et à communiquer ses idées. Développer la compétence à résoudre des problèmes et à trouver des solutions originales en recourant à certaines stratégies et techniques visant à stimuler son imagination. Approfondir ses connaissances de l'histoire de la créativité et de ses diverses approches. Prendre conscience et analyser son propre processus de création à la lumière des théories sur la créativité et en rendre compte.

Contenu

Introduction aux principaux facteurs psychologiques et environnementaux qui facilitent ou bloquent la créativité individuelle et collective ainsi qu'aux représentations que les individus se font de la créativité en général. Le phénomène de la créativité sous une approche systémique (la personne, le processus, le produit et le contexte) et dans la pratique professionnelle. Les principales connaissances pratiques à mettre en application portent sur le mécanisme de la réflexion créative, les stratégies, les méthodes et les techniques qui facilitent la gestation des idées et l'expression de la créativité (l'entraînement à l'imagination, à la pensée divergente, à la pensée paradoxale, à la pensée combinatoire et à la pensée analogique).

1. COMPRENDRE LA CRÉATIVITÉ COMME PROCESSUS

Telles qu'enseignées au bac en création de jeux vidéo, profil « artistes », pertinence et originalité sont les 2 indicateurs fondamentaux de la créativité comme produit.

Nous allons ici apprendre à reconnaître l'impact des facteurs déterminants, soit cognitifs, informationnels, organisationnels, environnementaux, personnels (aptitudes, traits de personnalité) et motivationnels dans le processus conduisant à la production de contenus créatifs. Dans un contexte d'idéation et de production, développer une approche réflexive de la création en contrôlant et en intégrant à son processus les facteurs favorables à la créativité.

Voici quelques exercices et approches que les étudiants aborderont en session :

2. LA CRÉATIVITÉ COMME COMPÉTENCE TRANSVERSALE ET COMME PRODUIT EN JEU VIDÉO

Comprendre la créativité comme compétence transversale et en synergie avec des notions afférentes au domaine du jeu vidéo:

- Créativité et histoire du jeu vidéo : Être en mesure de situer et de défendre la pertinence et l'originalité d'une production à l'intérieur des frontières de la culture du jeu vidéo.
- Pratique : à travers le patrimoine du jeu vidéo et de productions audiovisuelles notamment, rechercher, choisir et justifier la pertinence (historique, culturelle, sociale, artistique) et l'originalité (nouveau) d'une production à partir d'une grille d'analyse répertoriant les indicateurs de la créativité. Cette activité, si le contexte le permet, pourra adopter la forme d'un débat animé.
- Créativité et narrativité (storytelling) : Explorer la cohérence, la pertinence et l'originalité des mondes

graphiques imaginaires conçus et développés dans une perspective génératrice d'histoire(s) ou de scénario(s). Praxéologie à travers l'exercice *Worldmaking*.

- Créativité et sémiologie visuelle : Ce pôle a pour but de réfléchir aux indicateurs « pertinence » et « originalité » de l'exécution graphique d'une idée. Explorer comment le sens peut investir les objets visuels.

Praxéologie à travers l'exercice « archéologie urbaine ».

- Aborder l'image et son traitement graphique comme instrument de communication. Développer une signature visuelle et un système graphique cohérent en fonction d'une idée à exprimer. Explorer comment une image renseignée, documentée et orientée (ayant une fonction discursive) peut donner lieu à une signature visuelle unique, singulière et originale.

Praxéologie à travers l'exercice *Worldmaking*. Étude de cas : Kent Oberheu → Apple Guide Training.

- Créativité et recherche-crédation : Comprendre la méthodologie des cercles heuristiques de la création (Louis-Claude Paquin). Développer conceptuellement, communiquer graphiquement (à l'aide d'esquisses, schémas, Mindmapping etc.) et produire en regard de certaines exigences : fonctions, qualités de l'objet et particularités stylistiques/esthétiques. Praxéologie à travers l'exercice de conception d'une pièce de jeu d'échecs.

- Créativité, communication et travail d'équipe : Développer un esprit critique et constructif à l'égard de sa propre production (réflexivité, autocritique, autorégulation) et de la production d'autrui (esprit critique et d'analyse).

Développer l'ouverture et la réceptivité à la critique.

Mettre en pratique ses aptitudes communicationnelles et sa faculté d'écoute par l'élaboration, la transmission, l'accueil et l'interprétation d'un commentaire critique à l'égard de sa production et de la production des pairs.

Les étudiants réaliseront des productions individuelles, et d'équipe, et étudieront aussi celles conçues par des pairs étudiants ou issues de l'industrie culturelle.

L'étudiant sera poussé à développer son habileté à communiquer son intention, sa démarche créative, sa définition du problème, ses buts et objectifs, ses valeurs.

- Créativité, gestion et industrie : La contrainte comme tremplin à la créativité accélérée par différentes techniques. Les figures de la créativité :

- Brainstorming, cartes conceptuelles et heuristiques.

- Techniques de bissociation : Stratégie analogique, antithétique, aléatoire.

- Métaphore, Allégorie, Symbole, Sarcasme et Ironie, Phénoménologie, Métamorphose.

- Investment theory (Sternberg & Lubart), pervasivité et émergence, psychologie différentielle.

- Créativité et éthique : en tant qu'artiste de l'industrie, se questionner sommairement sur la normativité et les mécanismes de pouvoir en place par une réflexion à l'égard de certains conditionnements socioéconomiques dans le contexte de l'industrie culturelle (représentation, appropriation, réitération virale, économie de l'hyper-attention vs immersion contemplative, promotion des systèmes de valeurs). Réfléchir à l'impact de ces structures sur l'expression et la manifestation de la créativité individuelle et collective.

- Comprendre la nécessité, pour l'expression de la créativité, de la mise en place d'un environnement positif, sécuritaire, respectueux et inclusif.

3. RECHERCHE ET EXPLORATION D'AVENUES GRAPHIQUES

- Concevoir l'environnement numérique 2D/3D en tant qu'outil de création, d'exploration et d'expérimentation.

- S'exposer à une approche du médium s'éloignant des clichés visuels souvent associés au domaine.
- Comme artiste au service d'une production, s'initier à l'importance de développer une flexibilité graphique et stylistique afin de s'ajuster à différents types de productions. Concevoir l'importance de la mise en place d'un flux de production spécifique et documenté dans la mise en place d'un traitement visuel à la fois singulier, transférable et reproductible.
- Explorer des approches itératives et hybrides incorporant des technologies variées à l'aire du décloisonnement des disciplines et du chevauchement des techniques.

4. RECHERCHE, AUTONOMIE et PERSPECTIVE CRITIQUE (JEU + MÉDIUM 2D/3D)

- Rechercher, utiliser et approfondir des sources d'information pertinentes (tutoriels, ressources humaines, veille technologique, etc.) afin d'acquérir une autonomie d'apprentissage permettant l'étude et la découverte de procédés adaptés et originaux.
- S'ouvrir à l'interdisciplinarité et à la transdisciplinarité. Aborder sommairement des champs d'expression incorporant ou non le médium 3D (jeu, interactivité, art numérique, performance, mapping vidéo, réalité virtuelle et augmentée, etc.) à 5 travers une couverture non exhaustive de tendances favorisant un renouvellement ou un développement des pratiques liées à la 3D et au jeu vidéo.
- S'exposer à la pratique d'artistes incorporant l'outil numérique dans une perspective d'authentification de la 3D comme médium artistique. Contenus spécifiques :
 - Exposés sur la créativité : emphase sur l'approche confluente (multifactorielle) telle que décrite par les chercheurs influents : Amabile, Torrance, Sternberg, Runco, Lubart.
 - Présentation de la démarche d'artistes et de concepteurs utilisant le plus souvent la 2D/3D au cœur de leur production.
 - Exercices de créativité inspirés de l'approche pragmatique (Fustier, Edward de Bono, Lubart).
 - Démonstrations sommaires d'outils pouvant supporter le processus créatif (stratégies obliques, XMind, The Brain, etc.).
 - Séminaires mettant l'accent sur le processus avant le produit.
 - Évaluation et élaboration d'un jugement critique : inter-évaluations, sondages d'opinion et focus groups.
 - Production itérative dans un cadre exploratoire : construction d'un monde (worldmaking) et élaboration d'une problématique de création.
 - Cahier de bord (recommandé).
 - Découvertes : Musée, exposition, visionnement ou autres activités pertinentes. Un rallye muséal vous est proposé en équipe et team building en début de session avec d'autres groupes afin de développer votre esprit créatif en équipe multidisciplinaire.
 - Rencontres et échanges avec des artistes et/ou concepteurs/conceptrices d'œuvres 3D (à confirmer au cours de la session selon les modalités qui seront discutées en classe).

DÉROULEMENT TYPIQUE DES COURS

À l'exception des ateliers-cours spécifiquement identifiés dans la section « Plan du cours », le cours typique (3h) sera composé ainsi :

1) CRÉATIVITÉ et PROCESSUS

Les processus et les facteurs liés à la créativité seront abordés dans cette partie de cours. L'accent sera porté sur les stratégies cognitives à travers un contenu théorique illustré d'exemples issus de diverses disciplines et ponctué d'exercices permettant l'intégration de ces stratégies, telles que :

- La créativité comme produit (indicateurs pour la reconnaître dans une production) et comme processus (les facteurs favorables à sa manifestation).
- Les modes de pensée: Complémentarité des processus cognitifs divergents (originalité) et convergents (pertinence).
- Approche pragmatique de la créativité: stratégies cognitives et exercices de pensée latérale.
- Présentation des opérateurs et figures de créativité. Exemple d'opérateurs abordés
- Flow, collectivité, tempête d'idées • Représentation et subjectivité • Les formes de détournement
- Technique du « Si, alors »
- Les tropes majeurs (métaphore, ironie) et mineures (symbole, allégorie, parabole, parodie)
- Paradoxe et dualité
- Phénoménologie, angle de vue, recontextualisation
- Psychologie différentielle
- Pervasivité et émergence

2) EXERCICES exploratoires en classe

Exécution d'exercices de créativité impliquant des modèles et contraintes (déclencheurs, règles de jeu) proposées de façon à stimuler et sensibiliser l'étudiant-e aux stratégies cognitives de la créativité et élargir son champ stratégique lors de la recherche et l'exploration d'idées visuelles. Les exercices sont inspirés des stratégies obliques et des stratégies cognitives de la créativité.

3) Créativité : EXPLORATION et ANALYSE

Recherche, analyse et présentation de jeux dont l'approche est innovante. Présentation sommaire de la démarche d'artistes incorporant le numérique dans leur production. Analyse, interprétation et discussion de l'œuvre (pertinence en fonction du contexte, déclinaisons/transferts anticipés, portée communicationnelle).

Artistes / concepteurs et mouvements artistiques de référence :

Concepteurs dont la production est susceptible d'être discutée :

Maxim Zhestkov (surréalisme, expressionnisme abstrait 3D)	Stephan Larson (anim. 3D non fig., expressionnisme abstrait)
Mato Atom (minimalisme 3D)	Baginski (création de paracosmes)
Ian Cheng (live simulations)	Noirlac (Pixel art et architecture du médium numérique)
Chris Landreth (docu 3D, hist. orale, réalisme psychologique)	Pablo Valbuena (video mapping, installations)
Takeshi Murata, Yoichiro Kawaguchi (art génératif, abstraction par l'utilisation d'algorithmes)	Sam Vernon, Isa Genzken, Nina Chanel Abney, Vanessa German, Paul Anthony Smith (collage)
Tabor Robak (art génératif, environnements 3D interactifs)	Johnny Hardstaff (design d'info., détournement, jeu vidéo)
David O'Reilly (jeu vidéo, postmodernité, échantillonnage et citations culturelles)	Eric J. Heller, Richard Dr Baily (Simulations inspirées des sciences et mathématiques)
Cory Arcangel (art contemporain, détournement du jeu vidéo)	

4) ÉVOLUTION des PROJETS par le biais de classes-séminaires, les étudiant-e-s seront invité-e-s à échanger sur leur production en développement en mettant l'accent sur les feedbacks constructifs.

PLAN DU COURS

<p>Cours 1 (lundi, 26 août)</p>	<p>Accueil, présentations, exposé du plan de cours. Théorie et pratique. Techniques créatives I : par Bissociation et Stratégie alléatoire.</p>
<p>Cours 2 – 2^e semaine – Cours décalé au vendredi car journée fériée le lundi (fete du travail) Jour/ horaire conjoint aux 4 groupes (des1111 des 1103 et ARN1232) à définir avec le MBAM</p>	<p>Rallye muséal multidisciplinaires : défi en équipe (en vue du premier grand projet de session : créer une escape room).</p>
<p>Cours 3 (lundi, 9 sept.)</p>	<p>Conférence-atelier de Patrick Gauvin : les facteurs favorables au développement de la créativité. Ateliers de poursuite sur l'Escape Room.</p>
<p>Cours 4 (lundi, 16 sept.)</p>	<p>Techniques créatives II : Stratégie antithétique Théorie et pratique</p> <p>Exercices en classe Remise du projet /sketch / design hybride « test » en préparation de l'atelier d'archéologie urbaine (pour repenser un site / un parcours en salle d'exposition).</p> <p>Ateliers de poursuite sur l'Escape Room.</p> <p>Appréciation de l'enseignement en cours d'activité</p>
<p>Cours 5 (lundi, 23 sept.) (prochain cours (30 sept.) férié – journée des 1ers peuples</p>	<p>Théorie I : Accélérateurs de créativité</p> <p>Blitz 1 : Archéologie Urbaine, repenser un site d'exposition – création d'une escape room dédiée à l'Histoire de l'art (création collective) Approche théorique : Du chaos au sens. Visite de galeries d'art et ou d'une escape room (selon celles qui seront ouvertes un lundi, ou selon un nouvel horaire entendu ensemble).</p> <p>1) Regroupement en équipes 3) Élaboration, par équipe, d'une stratégie d'acquisition de modèles (règles de captation : environnement audio / video / photo etc.). 4) Recherche des objets et acquisition de notes / observations sur le terrain.</p> <p>Arch. urbaine : Déambulation dans un/ des lieu(x) qui vous inspire(nt). Photos « 360° » ou reconstitution d'un espace qui répond à votre stratégie d'équipe pour le projet de site d'exposition / escape room à réaliser en 2D/3D (parcours scénarisé).</p>

<p>Cours 7 (lundi, 7 oct.) (prochain cours (férié - Action de grace le 14 oct) – reprise semaine expo Belgo</p>	<p>Théorie II : Les ralentisseurs de créativité Ateliers pratiques de production sur l'architecture urbaine, repenser un site d'exposition : Période allouée à présenter les divers concepts de Escape Room - en vue d'en recréer un lors de la semaine d'expo au Belgo (création d'une escape room – travail collectif à la Galerie Popup – le meilleur sera retenu par vote au cours)</p>
<p>Cours 8 (lundi, 21 oct.)</p>	<p>Présentations individuelles oral ou écrit au choix : (5 min. chacun) Analyse critique et présentation d'une œuvre / un livre / une démarche artistique d'un auteur / artiste reconnu (contemporain ou non) portant sur la créativité et/ou le processus créatif.</p> <p>Consignes sur le Jeu créatif (projet individuel ou en équipe, une carte réalisée par personne sur le thème d'un exercice original développé par l'étudiant pour booster la créativité d'un artiste) : recherche et développement en classe, rencontres. Recherche d'un jeu se distinguant par sa créativité selon les 4 indicateurs de la créativité. Présentations en classe, repenser un site d'exposition / PPTX À réaliser en équipe ou individuellement : atelier/recherches sur un choix d'un jeu créatif (projet de fin de session) selon les 4 indicateurs de la créativité. Vote en classe des projets les plus créatifs / prix du public pour retenir l'escape room collectif.</p>
<p align="center">Semaine de relâche du 28 octobre au 3 novembre 2024 https://www.uqat.ca/telechargements/calendrier/2024-2025.pdf</p>	
<p>Cours 9 (lundi, 4 nov.)</p>	<p>Worldmaking Théorie : Conditionnements créatifs : Phénoménologie, école de Frankfort (W. Benjamin - Kent Oberheu), industrie culturelle, étique et représentativité. Élaboration d'un monde imaginaire pertinent et original émergeant d'une condition fondamentale (si...alors...) et justifié à partir d'un texte sur l'anthropocène.</p> <p>À partir des notions vues en classe, partage et mise en commun (en classe) des idées d'épreuves du escape game / propositions pour repenser l'expérience en salle d'exposition. Remise d'une scène 3D ou Unreal ou sketch d'une image pour le projet d'escape room selon le design de la galerie popup</p>

<p>Cours 10 (lundi, 11 nov.)</p>	<p>Quizz sur les approches théoriques et pratiques de la créativité vues en classe. (15%)</p> <p>À poursuivre en équipe ou individuellement : atelier/recherches sur un choix d'un jeu créatif (projet de fin de session) selon les 5 critères + débiter la préparation d'un PPTX pour défendre votre choix (au cours 15)</p> <p>Avancement collectif sur le projet de Escape Room dédié à l'histoire de l'Art – organisation / phase de pré production (atelier 1)</p>
<p>Cours 11 (lundi, 18 nov.)</p>	<p>Avancement collectif sur le projet de Escape Room dédié à l'histoire de l'Art – organisation / phase de pré production (atelier 2)</p> <p>Jeu créatif : phase de recherches et rencontre avec la professeur (travail individuel ou en équipe).</p>
<p>Cours 12 (lundi, 25 nov.)</p>	<p>Jeu créatif : Présentation PPT en classe et justification de l'avancement de votre jeu selon les 4 indicateurs de la créativité. Débats.</p> <p>Période allouée aux derniers préparatifs pour la semaine d'expo au Belgo (création d'une escape room – travail collectif)</p>
<p>Cours 13 & 14 (lundi, 2 déc.) + 9 dec / semaine d'exposition / créativité et spatialisation : repenser un environnement urbain à travers l'expérience / le parcours en salle d'exposition. Présence requise par groupe de 2, 2h cette semaine la + escape game le vendredi pm : rdv à 14h avec nos testeurs et participants a la galerie popup! a l'etage du Belgo au 372 ste catherine O.</p>	<p>Tenue de l'événement en salle expo (Galerie Popu) du 2 au 9 sept. 2024 – présentation de vos projets Repenser un site urbain / parcours et expérience en salle d'exposition. (3 périodes de 2h seront pensées cette semaine-là, par équipe de 2 étudiants, en présence en salle expo puisque la salle n'est réservée que 7 jours et l'événement se tient sur une semaine du 2 au 9 sept. seulement).</p> <p>NB : à noter qu'il est envisagé que le meilleur projet de Escape Room de la classe réalisé en début de session (*s'il a été retenu par toute la classe), soit mis en place en salle exposition sur un horaire entendu cette semaine-là de 3h, pour le proposer au public / le donner à vivre à un public échantillonné (ex. autres étudiant(e)s / profs du campus) etc.</p> <p>Appréciation de l'enseignement de fin d'activité</p>
<p>Cours 15 (lundi, 9 déc.)</p>	<p>Présentation-remise des jeux/ créations sur la créativité « Stimulez votre créativité ». Les étudiants sont invités à découvrir et tester les créations produites. Atelier-débats, retours individuels sur les outils privilégiés en matière de créativité de chacun – bilan sur les acquis.</p>

Dates importantes

- Date limite pour tout changement de groupe, de statut et ajout de cours : vendredi, 30 août 2024
- Date limite d'abandon avec remboursement : mardi, 10 septembre 2024
- Date limite pour l'abandon sans mention d'échec : mercredi, 13 novembre 2024

Jours fériés

- Fête du travail : lundi, 2 septembre 2024
- Journée nationale de la vérité et de la réconciliation : lundi, 30 septembre 2024
- Action de grâce : lundi, 14 octobre 2024

Appréciation de l'enseignement

- En cours d'activité : cours 4
- En fin d'activité : cours 13

MÉTHODOLOGIE DE L'ENSEIGNEMENT

La personne étudiante est responsable de sa démarche de formation personnelle. Elle se doit d'être active, exploratrice, autonome et en constante recherche de perfectionnement. De même, elle se doit d'utiliser tous les moyens mis à sa disposition afin de répondre aux exigences du cours. Elle est responsable de son cheminement, de son niveau de connaissance et par conséquent, **elle prend la responsabilité de contacter la personne enseignante au besoin.**

L'analyse et la réflexion occupent une place importante dans la réalisation des travaux.

La personne étudiante se doit de participer activement à la présentation des travaux de ses compères de classe et aux débats proposés. Elle doit également faire preuve d'esprit critique, ainsi que d'ouverture envers les commentaires formulés lors des présentations, et ce, afin de reconnaître ses forces et faiblesses et d'améliorer la qualité de ses travaux. La **participation active de chaque étudiant et étudiante** aux cours, aux ateliers et aux discussions est d'autant plus essentielle à la démarche d'apprentissage collective.

Il est attendu des personnes étudiantes :

- qu'elles soient présentes en classe dès le début du cours et jusqu'à sa fin;
- qu'elles posent des questions et participent en classe lorsqu'elles le juge pertinent;
- qu'elles participent aux ateliers et aux devoirs de manière équitable;
- qu'elles prennent connaissance des commentaires sur les travaux et qu'elles prennent rendez-vous avec la ressource enseignante pour avoir plus de détails lorsque nécessaire;
- qu'elles aient en leur possession tout l'équipement nécessaire à la tenue des activités proposées

De plus, il est de la responsabilité de la personne étudiante de relever régulièrement sa boîte courriel UQAT et de visiter la section du cours sur Moodle AU MOINS une fois par semaine ; la ressource enseignante y laissera des informations pertinentes concernant les séances à venir, les directives des travaux, les lectures et autres informations pertinentes pour chacune des séances.

ÉVALUATION DE LA PERSONNE ÉTUDIANTE

Évaluations	Pondération	Date d'échéance	
		# Cours	Date
Rallye muséal en équipe avec 4 classes (Partage et évaluation de vos connaissances générales en Arts et histoire de l'art; travaux d'équipe en course contre la montre en milieu urbain). Glanage d'idées pour le projet « repenser un site / parcours d'exposition) – créer une escape room en Histoire de l'art.	5%	2	mardi, 3 sept.
Analyse critique et présentation d'une œuvre / un livre / une démarche artistique d'un auteur / artiste reconnu sur la créativité (5 min. chacun)	10 %	7 et 8 (21 et 28 octobre)	lundi, 21 oct.
Quizz sur les approches théoriques et pratiques de la créativité vues en classe	15%	10	lundi, 11 nov.
Présentation des projets d'équipe « Environnement Urbain / Repenser une expérience d'exposition – créer une escape room en Histoire de l'art. » (sera relié à l'exposition tenue à la Galerie PopUp du 2 au 9 dec. 2024 avec les classes DES1111 et DES1103) et participation à l'élaboration de l'Escape Room collective (tenue le 6 dec. À 14h)	30% (10% présentation 10% participation 10% organisation de l'événement)	09 et 13	lundi, 2 déc.
Présentation de projet de création/ jeu individuel ou en équipe sur le thème «Stimulez votre créativité » : réaliser une carte (un exercice créatif original) du jeu collectif!	30%	15	lundi, 16 déc.
Présence et participation	10%	Tous les cours	lundi, 9 déc.

REMISE DES TRAVAUX

Conformément aux règles et procédures départementales, AUCUN RETARD NE SERA ACCEPTÉ.
Les travaux seront à remettre en début de cours sauf indication contraire de la ressource enseignante. La note de zéro sera attribuée pour un travail remis en retard si une entente n'a pas été prise au préalable.

La nature des travaux ainsi que les consignes relatives à leur contenu seront précisées en classe et accessibles sur Moodle.

Nomenclature des travaux

Sauf indication contraire, tous les documents écrits doivent être remis dans un format électronique. Se référer à la nomenclature suivante pour nommer et remettre les fichiers : « **NomPrénom.extension de fichier** ».

- Par exemple :

Nom : Anne-Marie Boulanger-Gagnon

DÉFINITION DU RÔLE DE LA PERSONNE DÉLÉGUÉE DE COURS

La personne déléguée de cours est chargée de faire le lien entre les étudiant-e-s de son groupe-cours, la ressource enseignante, le directeur du module, le responsable de programme, l'agent de liaison ou la direction du campus ou du centre. Le choix du délégué de cours doit se faire par les étudiant-e-s de chaque groupe-cours, lors de leur première rencontre de la session.

Rôle

- Signer le plan de cours, au nom de son groupe-cours, attestant ainsi que le contenu du plan de cours, incluant la pondération respective des objets d'évaluation et les échéances des évaluations, a été présenté et expliqué à son groupe-cours.
- Se procurer, distribuer et faire remplir les questionnaires relatifs à l'évaluation des enseignements; s'assurer personnellement que les questionnaires sont retournés sans délai au module concerné.
- Communiquer au professeur, au directeur de module, au responsable de programme ou à la direction du campus ou du centre, toute question relative au cours qui, du point de vue des étudiant-e-s, pose un problème.
- Aviser les étudiant-e-s des modifications apportées à l'horaire, dans les cas où la ressource enseignante n'est pas en mesure de le faire.
- Informer les étudiant-e-s des décisions du conseil de module susceptibles d'intéresser le groupe-cours.

[http://www.uquebec.ca/resolutions/uqat/resolutions/PP/2011/Procédure relative a la définition et au rôle du delegue de cours.pdf](http://www.uquebec.ca/resolutions/uqat/resolutions/PP/2011/Procédure_relativ_e_la_définition_et_au_rol_e_du_délegué_de_cours.pdf)

L'approbation du plan de cours par la personne déléguée s'effectue en adressant un courriel à la ressource enseignante ainsi qu'à l'adresse nouveauxmedias@uqat.ca

Exemple de réponse par courriel :

« J'approuve le plan du cours XXX9999, groupe 01, tel que présenté le X septembre 202X. »

90 à 92 : A (4,0)	80 à 82 : B (3,0)	70 à 72 : C (2,0)	60 à 62 : D (1,0)	
87 à 89 : A- (3,7)	77 à 79 : B- (2,7)	67 à 69 : C- (1,7)		

SOURCES DOCUMENTAIRES

BIBLIOGRAPHIE

- Changeux, Jean-Pierre, Du vrai, du beau, du bien, Odile Jacob sciences, 2008, 544 p. (partie I chapitres 5 et 6, p. 103 à 165).
- Chiapello, Laureline, Le pragmatisme comme épistémologie pour le design de jeux, Enquête sur la créativité et le processus de design, Thèse présentée en vue de l'obtention du grade de Ph.D. en Aménagement, Juin 2019
- Csikszentmihalyi, M., La créativité : Psychologie de la découverte et de l'invention, Robert Laffont, 2006.
- de Bono, E., Conflits : Vers la médiation constructive, InterEditions ed. 1988, Paris. 282.
- de Bono, E., La boîte à outil de la créativité, Éditions d'Organisation ed. 2004, Paris. 456.
- Draper, Pete, Deconstructing The Elements With 3ds Max, Elsevier, Focal Press, 3e édition, 2008, 352 p.
- Edwards, B., Dessiner grâce au cerveau droit, Bruxelles: Pierre Mardaga, 1987, 207 p.
- Entretien avec Todd Lubart, propos recueilli par Joëlle Aden, Enrica Piccardo., Synergies Europe n° 4, 2009 pp. 15-22
- Fabbri, Véronique, La Valeur de l'oeuvre d'art, L'Harmattan, 1997, 430 p.
- Fisher, Hervé, L'avenir de l'art, vlb éditeur, Collection : Les Champs De La Culture, 2010, 224 p.
- Fustier, M. et Fustier, B., Exercices de créativité à l'usage du formateur, Paris, Editions d'Organisation, 2e édition, 2006.
- Gauvin, P., Étude des effets d'un forum portant sur la créativité des productions étudiantes dans le cadre d'un cours en design 3D, Mémoire, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, 2012.
- Goodman, Nelson. Ways of Worldmaking, Hackett Publishing Company, 1972.
- Haahr, D. M., Haahr, D. S. et Nationals, D. Randomness and Integrity Services Limited.
- Page web : Algorithmes aléatoires
- Hubert, M., Apprendre en projets : la pédagogie du projet-élèves, Lyon Chronique sociale, 1999.
- Huot, S., C. Dumas, and G. Hégron, Svalabard, Une table à dessin virtuelle pour la modélisation 3D, "Association Francophone d'Interaction Homme-Machine". ACM, Namur, Belgique, 2004.
- Huot, S., Une nouvelle approche pour la conception créative : De l'interprétation du dessin à main levée au prototypage d'interactions non-standard, Nantes, 2005, 392 p.
- Huyghe, P.-D., Le devenir authentique des techniques d'images in Séminaire Public : Espace de la Technologie et de l'Innovation, (C.C.N.d.R. Technologique), (T.T.I. Multimédia), and T.R.D. France, CNRT (Centre National de Recherche Technologique), 2004
- Itten, Johannes, Le dessin et la forme, Dessain et Tolra, 1983, Paris, 190 p.
- Kater, Geoffrey, Design First for 3D Artists, Wordware Publishing, 2005, 336 p.
- Kessels, Erik, Parfaites Imperfections, Phaidon, Paris, 2016, 168 p.
- Leborg, Christian, Visual Grammar, Princeton Architectural Press, New York, 2004, 96 p.
- Leung, L., Impacts of Net-generation attributes, seductive properties of the Internet, and gratifications-obtained on Internet use, Telematics and Informatics, 2003. 20(2).
- Lubart, Todd, Les ressorts psychologiques de la créativité, SEES / Revue économique et sociale, n. 4, déc. 2012.
- Lubart, Todd, Psychologie de la créativité, Collection Cursus, Armand Colin, 2e édition, 2015, 240 p.

Nünning & Neumann, Cultural Ways of Worldmaking: Media and Narratives", ed. Ansgar Nünning, V. Nünning & B. Neuman, 2010.

Pearce, Peter, Pearce Susan, Experiments in Form, VNR, É-U, 1980, 146 p.

Popper, Frank, L'Art cinématique, Gauthier-Villars, Paris, 1970, 302 p

Robertson, Jean, Themes of Contemporary Art: Visual Art after 1980, Oxford University Press; 3e édition, 2012.

Rush, Michael, Les Nouveaux médias dans l'art, Thames & Hudson; Paris, 2000.

Swink, S. (2008). Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. États-Unis, CRC Press.
→ Chapitre Metaphor Metrics, p.171

Toscani, Oliviero, La pub est une charogne qui nous sourit, Hoëbeke, Paris, 1995, 198 p.

Tremblay, M., L'innovation au service de la créativité, le défi du monde du jeu vidéo, tire du Cercle Canadien de Montréal, Ubisoft, Editor. 2006: Ubisoft Canada.

Vézina, Cathy, Resituer la dimension communicationnelle de la créativité collective contextualisée : une approche par les constructions médiatrices, Thèse, Université de Toulon, 2017

Virilio, Paul, La machine de vision, Editions Galilée, 1988, 158 p.

Weishar, P., CGI: The Art of the 3D Computer-Generated Image, 2004, New York: Harris N. Abrams, Inc.

Wong, Wucius, Principles of Three-Dimensional Design, VNR, É-U, 1977, 112 p.

Wolton, Dominique, Internet, et après?, Flammarion, 2010, 240 p.

CENTRE D'ART + CULTURE

- Arsenal art contemporain (2020, rue William)
- Centre CLARK (5445 avenue De Gaspé, local #114)
- Centre Phi (407, rue Saint-Pierre)
- La SAT (1201 Boulement St Laurent)
- Le Belgo (372, rue Sainte-Catherine Ouest)
- Leonard & Bina Ellen (1400, boul. De Maisonneuve Ouest)
- MontVR (1231 Rue Sainte-Catherine O, et d'autres adresses sur le site)
- Optica (5445 avenue De Gaspé, local #106)
- Perte de signal (5445 avenue De Gaspé, local #107)
- Randolph (2041, rue Saint-Denis ou 6505, des Écores [coin Beaubien])

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE
COURS EN CRÉATION ET NOUVEAUX MÉDIAS
PLAN DE COURS

SESSION : HIVER 2019 (DÉBUT : 08 JANV / FIN : 26 FÉV. 2019)

COURS : ART1710 – PROJET AVANCÉ DE PRODUCTION 3D

CENTRE : MONTRÉAL

PROFESSEUR-E-S : PATRICK GAUVIN ET SAMUELLE DUCROCQ-HENRY

COURRIELS : patrick.gauvin@uqat.ca et samuelle.ducrocq@uqat.ca

DISPONIBILITÉS HORS ATELIERS : Nous contacter (email en copie conforme) pour disponibilité merci

CE PLAN DE COURS A ÉTÉ PRÉSENTÉ ET EXPLIQUÉ AUX ÉTUDIANT-E-S

de Montréal le 8 janvier 2019

(Lieu)

(Date)

DÉLÉGUÉ-E DE COURS : _____
(en caractères d'imprimerie)

SIGNATURE DU DÉLÉGUÉ-E DE COURS

ACCEPTATION DÉPARTEMENTALE

Par : 

Date : 2019-01-09

OBJECTIF ET CONTENU DU COURS :

Objectifs généraux :

Développer l'habileté à concevoir, planifier, réaliser et défendre un projet de production 3D avancé fondé sur une problématique. Le type de projet dépendra des objectifs de formation des étudiants: jeu, animation, installation, imprimé 2D/3D, production en art médiatique ou tout autre médium approprié incorporant la 3D dans le processus de production.

Développer l'habileté à travailler au sein d'une équipe et à contribuer à la productivité dans une ambiance de partenariat, d'échange (initiative/écoute), de respect, d'ouverture et de flexibilité.

Objectifs spécifiques :

- **Conceptualisation, justification**
 - Développer des aptitudes à la recherche et une méthodologie d'expérimentation.
 - Verbaliser un concept/une approche s'articulant autour d'une problématique de création et s'appuyant sur une base conceptuelle contemporaine.
 - Défendre publiquement un projet.
- **Esprit critique**
 - Faire preuve d'esprit critique et d'ouverture.
 - Rechercher (pour sa contribution individuelle et la production d'équipe) et émettre (pour la production des pairs) un feedback constructif tout au long du processus.
- **Organisation et planification**
 - Développer des habiletés à organiser, gérer, produire et promouvoir, en équipe et selon une méthode adaptée, une production 3D répondant à la problématique choisie et reflétant la maîtrise des nouvelles technologies.
 - Présenter et respecter des échéanciers qui seront déterminés par l'équipe et validés par les professeurs en anticipation des principales étapes liées à la réalisation du projet.
 - Développer un rythme de production permettant l'exécution d'un projet 3D dans un contexte limité en temps et en ressources.
- **Gestion interne des conflits, mobilisation et flexibilité**
 - Démontrer des habiletés communicationnelles et relationnelles adaptées à la résolution de conflits (dynamique de groupe).
 - Mobiliser et favoriser l'intégration et la participation de tous les membres de l'équipe.
 - Adaptabilité/Tolérance à l'ambiguïté : s'adapter à un climat d'incertitude et de changement instauré par des acteurs externes (exigence des producteurs, feedback critique).
- **Autonomie technologique et soucis de la qualité**
 - Découvrir et sélectionner les procédés techniques ou technologiques appropriés, tout en considérant les critères de productivité et d'esthétisme (ex : technique du *matte painting* substituant la modélisation d'un environnement).
 - Développer un projet techniquement impeccable répondant aux standards de qualité.
- **Promotion et diffusion**
 - Produire, promouvoir, diffuser et défendre une production 3D faisant l'objet d'une médiatisation (les dimensions promotionnelles relèvent de la responsabilité des équipes).

Description des étapes :

Conception	<ul style="list-style-type: none"> ○ Problématisation : Présentation d'une proposition (piste de solution) à la problématique. ○ Identification, présentation et justification de la problématique. ○ Définition de la forme que prendra le projet (installation, animation narrative, animation expérimentale, jeu vidéo, application interactive, imprimé 3D, imprimé 2D, etc.). ○ Pitch (présentation/vision heuristique du projet).
Préproduction (basée sur le pitch)	<p>Style visuel et planches graphiques (concept art). Voir description selon les 3 types de projets :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Pour les projets d'animation</u> : Définition de la direction artistique (ex : personnages, environnement, ambiance, traitement visuel, inspiration, etc.) ○ <u>Pour les projets de jeu</u> : présentation du <i>game design</i> (Jeux : histoire, contrôles, objets, <i>breakable</i>, fonctionnalité, mécanique de <i>gameplay</i>, GDD). ADD : Art direction document ○ <u>Pour les projets d'art médiatique ou non conventionnels</u> : Définition de l'univers graphique ou visuel par la présentation des premières explorations visuelles. Description de la démarche artistique anticipée. <p>Développement des contenus afférents au support choisi sous forme de prototype.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ <u>Jeu vidéo</u>: Justification de la faisabilité technologique ¹(recherche, mise au point et validation des technologies requises). Remise d'une étude ou d'un prototype. ○ <u>Animation narrative</u>: Story-board et animatique 3D. ○ <u>Art médiatique ou projet / non conventionnel</u> : Étapes importantes d'exploration (essais et tentatives). Maquette/prototype.
Production	<p><u>Production itérative</u> : Travail progressif par succession de tâches prioritaires et essentielles. Les <i>milestones</i> varieront en fonction du type de projet (vous référer à votre cours de gestion de projet et de flux de production).</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Clean up</i> : <i>Beauty shot</i> (bande-annonce) si film, section du jeu (tranche verticale et <i>screen shot</i>) ou son équivalent si autre type de production afin de juger de la direction artistique définitive. • Du nécessaire au superflu. • Du plus simple au plus complexe. • Du macro au micro.
Postproduction	<ul style="list-style-type: none"> • Rendus • Intégration • Effets visuels • Traitements • Peaufinage • Retouches eëë • Habillage sonore • Etc.

¹ « Le Technical Design Document » (TDD) = les spécifications techniques : une réponse technique aux spécifications fonctionnelles ou plus simplement : comment réaliser le jeu. Ce document doit présenter entre autres, les outils (software + middleware) retenus et les raisons de votre choix, le processus d'intégration des données, les besoins spécifiques propres au projet (enregistrement de sons, repérage vidéo et photo, consultants externes, achats de données (images satellites, scans 3d, banques de sons) etc.) ». Source : Victor SMEU (Équipe Futurn).

Deux interévaluations (entre membres) auront lieu au sein des équipes selon une grille fournie par les professeurs. Chaque membre d'une équipe évaluera le travail accompli de chacun de ses coéquipiers. Les notes seront proportionnelles à la participation active, à l'implication et à la rigueur du travail de chacun. Les membres d'une même équipe ne recevront pas la même note si le travail effectué n'est pas équivalent. Les professeurs seront très consciencieux à cet égard et veilleront à ce que la note finale reflète l'implication et le dévouement de chacun à la réussite et la qualité du projet. Si, par le biais des interévaluations, l'appréciation de la contribution d'un étudiant est perçue négativement par ses coéquipiers, les professeurs demanderont à ce dernier un compte-rendu, sous forme de bilan documenté du travail effectué dans le cadre du projet. À la lumière de ce bilan, les professeurs jugeront si l'étudiant peut se prévaloir de la note de passage.

Les commentaires fournis avec la grille fournie mettront en lumière les points suivants :

- Présence active aux activités de groupe
- Assiduité au travail
- Qualité des travaux
- Horaire de présence obligatoire à l'heure
- Ponctualité, disponibilité
- Implication dans le

MÉTHODOLOGIE DE L'ENSEIGNEMENT :

L'étudiant est responsable de sa démarche de formation personnelle. Il se doit d'être actif, explorateur, autonome et en constante recherche de perfectionnement. Il se doit d'utiliser tous les moyens mis à sa disposition afin de répondre aux exigences du cours.

L'étudiant est responsable de son cheminement, de son niveau de connaissance et par conséquent, prend la responsabilité de contacter le professeur au besoin. Par contre, l'aide individuelle n'aura pas pour objet de compenser une absence en cours.

La réussite du projet reposant sur la synergie de l'équipe de production, l'étudiant se doit d'être présent (en personne et non via une technologie de type *Skype*) à chacune des réunions d'équipe. Il doit à la fois émettre ses idées et faire preuve d'écoute; faire preuve d'initiative tout en sachant valoriser le compromis.

L'enseignement sera dispensé de la façon suivante :

La session s'échelonnera sur deux périodes distinctes :

Problématisation: Formation des équipes. Discussion, réflexion et incubation concernant la problématique à développer en équipe. Rencontre de l'équipe avec les professeurs afin de discuter et orienter les bases de la problématique.

Préproduction et production: Conceptualisation et réalisation du projet; présentation et justification des développements aux professeurs et aux collègues (séminaires); présentation publique de la production.

Le cours sera donné deux fois par semaine sur une période condensée (afin de permettre une présence soutenue en stage dès la fin février). Deux rencontres de production (travail en classe) seront planifiées chaque semaine et des rencontres d'équipe pourront avoir lieu avec les professeurs au besoin. Les étudiants devront présenter aux professeurs le travail qu'ils ont effectué. Les professeurs adopteront une position critique conforme aux besoins et exigences de l'industrie. À l'issue de chaque exposé (d'une durée de 15 à 20 minutes), les étudiants devront annoncer aux professeurs les objectifs liés à leur échéancier et planifier la rencontre subséquente.

ENTENTE CONTRACTUELLE (RÈGLES DU JEU) :

- 1) À la suite d'une présentation des professeurs à l'égard de la notion de « problématique de création », une problématique individuelle sera développée par chacune des équipes formées.
- 2) Les professeurs se réservent un droit de veto – appuyé de suggestions de réorientation – à toute étape d'un projet si celui-ci est pressenti s'orienter dans une direction non souhaitable relativement aux objectifs du cours. En ce sens, les étudiants devront être préparés à toute éventualité et faire preuve de réceptivité et d'ouverture d'esprit face au changement.
- 3) Les professeurs se réservent un droit de veto sur la composition des équipes, dans un souci d'équilibre et de complémentarité des expertises.
- 4) Les étudiants définiront en équipe leur contribution principale au projet, ainsi que leurs contributions secondaires.

SOURCES DOCUMENTAIRES :

Puisqu'il s'agit d'un projet synthèse des apprentissages acquis au cours de votre formation à l'UQAT, l'ensemble des contenus enseignés et des références proposées lors de vos cours antérieurs devraient être mis à contribution.

Le visionnement et l'analyse des meilleures productions de l'UQAT réalisées par des groupes d'étudiants des cohortes précédentes serviront de guide :

2005 : Les fantômes, L'apologie

2006 : Imboglio

2007 : Fermier d'aujourd'hui, Chaosphère

2008 : Tamy, Tim et Flic

2009 : Steam Punk, Architecte ; Le Botaniste, Phyllon

2010 : Debriefing, M3anbox

2011 : Cameo ; Monarch (UDK)

2012 : Plan Nord, Tricot Machine (Avalanche), La Cathédrale, etc.

2013 : Shine, Flexibag, Luma RGB, Land Escape, Le bestiaire, Le bestiaire, Topsy Turvy, Spire, Lab

2014 : Dans' Neige, Pinson et cie, Exost, Le cas Barbara Forrest

2015 : La Galerie, Ill- Logic

2016 : Black Rain, Francis Bacon, Le déclin de l'homme, Cauchemar VR

2017 : VFX (Le cancer + Humanoïdes)

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE
DEPARTMENT EN CRÉATION ET NOUVEAUX MÉDIAS
PLAN DE COURS

SESSION : AUTOMNE 2019

COURS : DJV5520 — SPECIALISATION : PROJET DIRIGE (3 CR.) – GR. 66

CENTRE : MONTRÉAL

PROFESSEURS : JEAN-PIERRE FLAYEUX JEAN-PIERRE.FLAYEUX@UQAT.CA
DANNY GODIN DANNY.GODIN@UQAT.CA
GUILLAUME ROUX-GIRARD GUILLAUME.ROUX-GIRARD@UQAT.CA
SAMUELLE DUCROCQ-HENRY SAMUELLE.DUCROCQ-HENRY@UQAT.CA

DÉLÉGUÉ-E DE COURS : _____

COURRIEL : _____ **TÉLÉPHONE :** _____

CE PLAN DE COURS A ÉTÉ PRÉSENTÉ ET EXPLIQUÉ	
AUX ÉTUDIANT-E-S	
_____	_____
Montréal	jeudi, 29 août 2019
(Lieu)	(Date)

SIGNATURE DU DÉLÉGUÉ-E DE COURS

ACCEPTATION DÉPARTEMENTALE

Par : _____

Date : _____

OBJECTIF ET CONTENU DU COURS

Objectif

Théoriser et enseigner les notions avancées en lien avec un champ de spécialisation pour la création et les médias. Démontrer le contexte et les tendances vers lesquels s'oriente le champ de spécialisation choisi. Parfaire ses connaissances et ses habiletés en lien avec sa spécialisation ainsi que la manière dont elle s'arrime et informe les projets créatifs.

Contenu

Conceptualisation d'un projet d'équipe intégrant les notions avancées de plusieurs spécialisations dans l'optique d'une réalisation de projet synthèse.

PLAN DU COURS

Congés/jours fériés :

- Lundi 2 septembre 2019 : fête du Travail
- Lundi 14 octobre 2019 : Action de grâce

Autres dates importantes :

- Date limite pour tout changement de groupe, de statut et ajout de cours : 30 août 2019
- Date limite d'abandon avec remboursement : 10 septembre 2019
- Date limite pour l'abandon sans mention d'échec : 13 novembre 2019

Pour plus d'information sur le calendrier en cours : <https://www.uqat.ca/admission/calendrier-universitaire/>

<p>COURS 1 Gr. 65 : 27 août 2019 Gr. 66 : 29 août 2019 12h00 – 18h30</p>	<p>[EXPOSES MAGISTRAUX]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation du cours et du plan de cours • PROJETS DE JEU <ul style="list-style-type: none"> ○ Présentation des contraintes des projets ○ Présentation de la documentation d'examen de projet ○ Présentation du Moodle et des vidéos sur les outils de production ○ CONFÉRENCE : Monétisation et plan de marketing en jeu vidéo • PROJETS DE FILM <ul style="list-style-type: none"> ○ Pertinence, éthique et problématisation d'un concept de film : comment identifier et formuler une problématique ? ○ Résolution de problèmes interpersonnels et communication positive ○ « <i>Speed dating</i> » professionnel : se vendre, identifier ses défis & challenges et forces & atout professionnels offerts à une équipe ○ CONFÉRENCE : Démarrer son projet de film d'animation <p>[ACTIVITE EN CLASSE]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Création des équipes et distribution des rôles • <i>Brainstorm</i> et concepts de haut niveau • Sélection des jeux et films concurrents à analyser • Document d'examen du positionnement
<p>COURS 2 Gr. 65 : 3 septembre 2019 Gr. 66 : 5 septembre 2019 12h00 – 18h30</p>	<p>[RENCONTRE SUR RENDEZ-VOUS]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rencontre d'alignement avec chacun des professeurs <p>[DEVOIR]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documents d'examen du positionnement <ul style="list-style-type: none"> ○ Date limite : Gr. 65 — Samedi 7 septembre à 23h59 ○ Date limite : Gr. 66 — Lundi 9 septembre à 23h59
<p>COURS 3 Gr. 65 : 10 septembre 2019 Gr. 66 : 12 septembre 2019 12h00 – 18h30</p>	<p>[EXPOSE MAGISTRAL]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sélection des projets et redistribution des équipes <p>[ACTIVITE EN CLASSE]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intégration pour les nouveaux membres de l'équipe • Création des documents de travail <ul style="list-style-type: none"> ○ JEU : Documents d'examen de la systématisation et documents d'examen de l'énonciation ○ FILM : Document d'examen la cinématographie, scénario et scénarimage

COURS 4 Gr. 65 : 17 septembre 2019 Gr. 66 : 19 septembre 2019 12h00 – 18h30	[RENCONTRE SUR RENDEZ-VOUS] <ul style="list-style-type: none"> • Rencontre d'alignement avec chacun des professeurs
COURS 5 Gr. 65 : 24 septembre 2019 Gr. 66 : 26 septembre 2019 12h00 – 18h30	[RENCONTRE SUR RENDEZ-VOUS] <ul style="list-style-type: none"> • Rencontre d'alignement avec chacun des professeurs [DEVOIR] <ul style="list-style-type: none"> • Évaluation des pairs • Documents de travail <ul style="list-style-type: none"> ○ Date limite : Gr. 65 — Lundi 30 septembre à 23h59 ○ Date limite : Gr. 66 — Mercredi 2 octobre à 23h59
COURS 6 Gr. 65 : 1er octobre 2019 Gr. 66 : 3 octobre 2019 12h00 – 18h30	[SEMAINE LIBRE]
COURS 7 Gr. 65 : 8 octobre 2019 Gr. 66 : 10 octobre 2019 12h00 – 18h30	[EXPOSE MAGISTRAL] <ul style="list-style-type: none"> • Sélection des projets • Redistribution des équipes [ACTIVITE EN CLASSE / DEVOIR] <ul style="list-style-type: none"> • Intégration pour les nouveaux co-équipiers • Planification et division du travail pour le blitz de création (remise à la fin du cours)
BLITZ DE CREATION 12 et 13 octobre 09h00 – 18h00	[ACTIVITE EN CLASSE] <ul style="list-style-type: none"> • Production, phase I : <ul style="list-style-type: none"> ○ JEU : Création, d'assets du système de jeu et des <i>placeholders</i> ○ FILM : Tournage, production de l'animation, préparation des <i>assets</i> complexes, mise en place d'un échéancier et une planification de la post-production.
COURS 8 Gr. 65 : 15 octobre 2019 Gr. 66 : 17 octobre 2019 12h00 – 18h30	[SEMAINE LIBRE]
COURS 9 Gr. 65 : 22 octobre 2019 Gr. 66 : 24 octobre 2019 12h00 – 18h30	[EXPOSE MAGISTRAL] <ul style="list-style-type: none"> • Sélection des projets • Redistribution des équipes [ACTIVITE EN CLASSE / DEVOIR] <ul style="list-style-type: none"> • Intégration pour les nouveaux co-équipiers • Planification des tâches de production • Production, phase II : <ul style="list-style-type: none"> ○ JEU : Planification de la tranche verticale, création du niveau ○ FILM : Montage, production des <i>assets</i> et des <i>effets</i> • Planification de la production et budget (échéancier et distribution des tâches : comment dépenserez-vous votre argent ? Sur quoi ? Pourquoi / Pourquoi pas ? Détails des coûts) • Mini-quiz

Semaine de relâche : 28 octobre au 3 novembre

<p>COURS 10 Gr. 65 : 5 novembre 2019 Gr. 66 : 7 novembre 2019 12h00 – 18h30</p>	<p>[REMISE]</p> <ul style="list-style-type: none"> Planification de la production et budget (approbation nécessaire) <p>[PRODUCTION]</p>
<p>COURS 11 Gr. 65 : 12 novembre 2019 Gr. 66 : 14 novembre 2019 12h00 – 18h30</p>	<p>[PRODUCTION]</p>
<p>COURS 12 Gr. 65 : 19 novembre 2019 Gr. 66 : 21 novembre 2019 12h00 – 18h30</p>	<p>[RENCONTRE DE GROUPE]</p> <ul style="list-style-type: none"> Rencontre d'alignement avec tous les professeurs <p>[PRODUCTION / DEVOIR]</p> <ul style="list-style-type: none"> Création des pages de promotion pour le projet sur les réseaux sociaux
<p>COURS 13 Gr. 65 : 26 novembre 2019 Gr. 66 : 28 novembre 2019 12h00 – 18h30</p>	<p>[POLISSAGE + PRODUCTION]</p>
<p>COURS 14 Gr. 65 : 3 décembre 2019 Gr. 66 : 5 décembre 2019 12h00 – 18h30</p>	<p>[POLISSAGE]</p>
<p>COURS 15 Gr. 65 : 10 décembre 2019 Gr. 66 : 12 décembre 2019 12h00 – 18h30</p>	<p>[POLISSAGE]</p> <ul style="list-style-type: none"> Remise de la version finale : <ul style="list-style-type: none"> Gr. 65 : 14 décembre à 23h59 Gr. 66 : 16 décembre à 23h59

Semaine de relâche : 28 octobre au 3 novembre

<p>COURS 10 Gr. 65 : 5 novembre 2019 Gr. 66 : 7 novembre 2019 12h00 – 18h30</p>	<p>[REMISE]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Planification de la production et budget (approbation nécessaire) <p>[PRODUCTION]</p>
<p>COURS 11 Gr. 65 : 12 novembre 2019 Gr. 66 : 14 novembre 2019 12h00 – 18h30</p>	<p>[PRODUCTION]</p>
<p>COURS 12 Gr. 65 : 19 novembre 2019 Gr. 66 : 21 novembre 2019 12h00 – 18h30</p>	<p>[RENCONTRE DE GROUPE]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rencontre d'alignement avec tous les professeurs <p>[PRODUCTION / DEVOIR]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Création des pages de promotion pour le projet sur les réseaux sociaux
<p>COURS 13 Gr. 65 : 26 novembre 2019 Gr. 66 : 28 novembre 2019 12h00 – 18h30</p>	<p>[POLISSAGE + PRODUCTION]</p>
<p>COURS 14 Gr. 65 : 3 décembre 2019 Gr. 66 : 5 décembre 2019 12h00 – 18h30</p>	<p>[POLISSAGE]</p>
<p>COURS 15 Gr. 65 : 10 décembre 2019 Gr. 66 : 12 décembre 2019 12h00 – 18h30</p>	<p>[POLISSAGE]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Remise de la version finale : <ul style="list-style-type: none"> ○ Gr. 65 : 14 décembre à 23h59 ○ Gr. 66 : 16 décembre à 23h59

MÉTHODOLOGIE DE L'ENSEIGNEMENT

Le cours de Spécialisation : projet dirigé culmine le processus entamé dans les cours DJV5530 et DJV5510 en permettant aux étudiants de mettre en application la spécialité sur laquelle ils travaillent dans un contexte de projet.

Il est entendu que bien qu'on s'attende à ce qu'une partie significative du temps de production à sa spécialité, chacun-e des étudiant-e-s devra aussi s'accommoder d'autres tâches pour lesquelles il ou elle est qualifié-e.

Déroulement du cours

Le cours débutera avec un certain nombre de propositions de projets, selon leur groupe-cours :

Semaines	Groupe 65	Groupe 66 (JEU)	Groupe 66 (Film)
1-2	8 ¹	6 ¹	5 ²
3-6	5	5	4
7-8	3	3	2
9-15	1	1	2 (ou 1) ³

Ces projets seront décrits et analysés à travers des documents d'examen et de travail. À chaque étape, certains projets seront retranchés pour fournir plus de ressources aux projets retenus.

Frais de production

Nous estimons que le projet devrait vous coûter un maximum de 50\$ par étudiant(e). Prévoyez donc ramasser ce montant d'ici le cours 10.

Cela dit, vous et votre équipe pourrez vous entendre sur le montant exact à dépenser sur le projet. Nous nous attendons toutefois à ce que vous compensiez pour des lacunes de spécialités dans vos équipes à l'aide d'achat de modèles, animation ou code ET que vous assuriez la promotion de votre projet à travers un plan de communication et de distribution (page Steam, participation à des festivals, promotion sur les réseaux sociaux, etc.)

NE DÉPENSER PAS CET ARGENT AVANT L'APPROBATION DE VOTRE BUDGET AU COURS 10.

Si vous choisissez d'acheter du matériel avant l'approbation, nous considérerons que cet investissement **s'ajoute** au budget attendu.

Méthodologie de l'enseignement

Le cours DJV5520 est principalement un cours-projet, ponctué de rencontres avec les professeurs superviseurs. Il est attendu des étudiant-e-s qu'ils développent, en équipe, le projet, selon les phases proposées, de manière autonome.

Le cas échéant, il est du devoir de l'étudiant-e de s'intégrer dans un nouveau projet de manière pertinente, autant pour l'équipe déjà en place que pour lui/elle-même, selon ses compétences et intérêts. De même,

¹ L'équipe doit contenir 2 ou 3 étudiants, dont un(e) designer. Le nombre maximum d'équipe doit être respecté.

² L'équipe doit être composée de 2 ou 3 étudiants. Le nombre maximum d'équipe doit être respecté.

³ Nous ne réduirons pas les équipes à ce point-ci sauf si l'une des équipes n'arrive pas à livrer les éléments requis ou à performer de manière adéquate.

il est attendu de l'équipe en place qu'ils intègrent les nouveaux membres de l'équipe avec attention et leadership, permettant aux nouveaux-elles venu-e-s de s'approprier le projet.

De plus, il est attendu des équipes qu'elles s'accordent sur un horaire pour gérer :

- Les pauses
- La rencontre *scrum* en début de séance
- Les travaux complétés hors des heures prescrites de production.

DÉFINITION DU RÔLE DU DÉLÉGUÉ DE COURS

Le délégué de cours est le représentant étudiant chargé de faire le lien entre les étudiants de son groupe-cours, le professeur, le directeur du module, le responsable de programme, l'agent de liaison ou la direction du campus ou du centre.

Le choix du délégué de cours doit se faire par les étudiants de chaque groupe-cours, lors de leur première rencontre de la session.

RÔLE :

- Signer le plan de cours, au nom de son groupe-cours, attestant ainsi que le contenu du plan de cours, incluant la pondération respective des objets d'évaluation et les échéances des évaluations, a été présenté et expliqué à son groupe-cours.
- Se procurer, distribuer et faire remplir les questionnaires relatifs à l'évaluation des enseignements; s'assurer personnellement que les questionnaires sont retournés sans délai au module concerné.
- Communiquer au professeur, au directeur de module, au responsable de programme ou à la direction du campus ou du centre, toute question relative au cours qui, du point de vue des étudiants, pose un problème.
- Aviser les étudiants des modifications apportées à l'horaire, dans les cas où le professeur n'est pas en mesure de le faire.
- Informer les étudiants des décisions du conseil de module susceptibles d'intéresser le groupe-cours.

ÉVALUATION DE L'ÉTUDIANT-E :

Liste des évaluations

Évaluation	%
Évaluation individuelle (voir la grille d'évaluation dans les pages 10 à 13) <ul style="list-style-type: none">• Fin de la documentation de de positionnement (cours 5), évaluation par les pairs – 10%• Blitz créatif (12 et 13 octobre), évaluation par les pairs – 10%• Fin du la tranche verticale (cours 15), évaluation par les professeurs – 20%	40%
Documentation <ul style="list-style-type: none">• Positionnement – 15%<ul style="list-style-type: none">○ Gr. 65 : Samedi 7 septembre à 23h59○ Gr. 66 : Lundi 9 septembre à 23h59• Documents de travail – 15%<ul style="list-style-type: none">○ Gr. 65 : Lundi 30 septembre à 23h59○ Gr. 66 : Mercredi 2 octobre à 23h59	30%
Production <ul style="list-style-type: none">• Page de promotion (cours 13) – 10%• Remise finale de la tranche verticale – 10%<ul style="list-style-type: none">○ Gr. 65 : 14 décembre à 23h59○ Gr. 66 : 16 décembre à 23h59	20%
Mini-quiz (cours 10) <ul style="list-style-type: none">• Microsoft Outlook – 2%• Google Drive – 3%	5%
Planification et budget (cours 10)	5%
TOTAL	100,00%

Méthode d'évaluation de la qualité de la langue

Chaque faute de langue (orthographe, grammaire, syntaxe, clarté) entraînera la perte d'un nombre de points équivalent à 1% de la valeur du travail, jusqu'à un maximum de 15 fautes.

Les étudiants ont tous accès (et sont encouragés à utiliser) *Antidote*. Ce complément au logiciel Word permet de retracer avec efficacité les fautes de base (surtout ceux d'accord), minimisant ainsi le nombre de fautes dans les travaux remis.



Antidote est disponible sur le serveur d'application de l'UQAT.

Celui-ci peut être accédé à partir de :

- n'importe quels postes du centre et
- à la maison (voir <https://tout.uqat.ca/admin/ti/laboratoires/SitePages/Sapp.aspx>)

Gestion des retards dans la remise des travaux

Les travaux remis après la date fixée par le professeur se verront attribuer la note de 0 (Zéro). Donc, aucun retard ne sera accepté. Nonobstant ce qui précède, la professeure ou le professeur qui le souhaite peut accepter un travail en retard si l'étudiante ou l'étudiant lui fournit une explication qu'il juge valable.

CRITERES D'EVALUATION INDIVIDUELLE

Assiduité

L'assiduité vise trois objectifs :

- Permettre l'avancement du projet;
- Offrir un espace de communication et de négociation parmi les équipiers et équipières;
- Permettre aux superviseurs d'évaluer et d'intervenir dans l'avancement du projet.

Ainsi, il est attendu que l'étudiant-e:

- participe à l'avancement du projet et aux prises de décision;
- ait une présence en classe continue, pour être disponible pour des discussions et être facilement mis au courant des changements;
- travaille de manière assidue lors des périodes de classe, sans distractions ni activités dérogeant au travail (sauf durant les pauses)

Pour obtenir le maximum de points, l'étudiant-e devra atteindre tous les objectifs tels que décrits ci-haut et investir du temps additionnel en dehors des heures de cours sur des contributions qui ont été planifiées et approuvées par le reste de l'équipe.

[A] Contribution supplémentaire

- [A+] Avancement planifié, considérable et pertinent en dehors des périodes
- [A] Avancement planifié et pertinent en dehors des périodes
- [A-] Finalisation et peaufinage en dehors des périodes

[B] Assiduité

- [B+] Travail assidu sans déroger de l'avancement du projet durant les périodes
- [B] Travail assidu avec un minimum de dérogations au projet durant les périodes
- [B-] Travail habituellement assidu, ponctué de dérogations au projet durant les périodes

[C] Présence

- [C+] Présence continue
- [C] Présence habituelle, souvent ponctuée de retards
- [C-] Présence minimale pour participer activement au projet

[D] Participation

- [D+] Participation et commentaires hors des rencontres
- [D] Participation lors des réunions d'équipe

[E] Absence continue

- [E] Absence de communication significative avec l'équipe

Professionalisme

Le professionnalisme vise le développement des attributs suivants :

- Autonomie, autant du point de vue de l'organisation du travail que de la résolution de problèmes (trouver des ressources pour apprendre à faire une tâche, etc.);
- Autocritique, savoir à quel point une tâche est accomplie de manière satisfaisante;
- Habiletés métacognitives, pouvoir améliorer son processus pour les prochaines occurrences de tâches semblables.

Pour obtenir le maximum de points, l'étudiant-e devra atteindre tous les objectifs tels que décrits ci-haut et investir du temps de réflexion supplémentaire pour produire des bilans pertinents pour son avancement personnel et ses collègues.

[A] Bilan et partage

- [A+] Tient un journal de bord, disponible en consultation pour ses collègues, incluant des réflexions et des post-mortem sur les méthodes de travail ET/OU s'établit comme une référence de méthodologie de travail pour sa spécialité
- [A] Capable de communiquer et d'adapter sa compréhension des méthodes de travail à ses collègues
- [A-] Capable de formuler une critique et d'établir les limites d'une méthode pour effectuer une tâche

[B] Réflexion sur l'action

- [B+] Démonstre une capacité à réfléchir et à réorienter son travail et ses méthodes durant l'exécution d'une tâche
- [B] Explore de nouvelles méthodes de travail en se basant sur son expérience
- [B-] Réfléchit à la meilleure manière de s'attaquer à une tâche avant de débiter le travail

[C] Évaluation

- [C+] Capable d'identifier les tâches pertinentes, prioritaires et qui correspondent le mieux aux forces de l'étudiant, dans le contexte de son équipe
- [C] Capable d'identifier les tâches pertinentes et prioritaires
- [C-] Capable d'évaluer si une tâche vaut la peine d'être faite pour la continuation du projet

[D] Autonomie

- [D+] Trouve des tâches à accomplir de manière autonome
- [D] Trouve habituellement une tâche à accomplir de manière autonome

[E] Dépendance

- [E] L'étudiant dépend du reste de l'équipe pour effectuer des tâches ou simplement savoir quoi faire

Travail d'équipe

Le travail d'équipe vise le développement des attributs suivants :

- Aptitudes communicationnelles, être capable d'exprimer ses idées et ses états d'esprit autant que de savoir écouter ceux des autres;
- Capacités de négociation, être capable d'exprimer et d'argumenter en faveur de son point de vue et de reconnaître la meilleure solution parmi celles présentées;
- Ouverture et soutien, reconnaître les forces et les faiblesses de chacun et être prêt à soutenir ses collègues avec générosité et respect de soi.

Pour obtenir le maximum de points, l'étudiant(e) devra atteindre tous les objectifs tels que décrits ci-haut et démontrer ses capacités de leader à l'intérieur de son équipe de travail et/ou du groupe d'étudiants.

[A] Leadership

- [A+] S'établit en leader reconnu parmi ses collègues
- [A] Capable de motiver ses collègues
- [A-] Capable d'établir et de contribuer à une atmosphère d'ouverture

[B] Aide et soutien

- [B+] Conçoit l'échec d'une tâche (y compris ceux de ses collègues) comme une occasion d'apprentissage et une pièce de discussion
- [B] Est ouvert à la discussion pour aider ses collègues à trouver la meilleure solution à un problème
- [B-] Offre des références ou des conseils à ses coéquipiers

[C] Écoute et négociation

- [C+] Capable d'offrir une opinion constructive et débattre respectueusement des idées formulées par les autres
- [C] Comprend le travail de ses collègues et son influence sur ses propres tâches. Formule des questions pour clarifier sa compréhension du travail des autres, au besoin
- [C-] Est ouvert au travail de tous les membres de l'équipe

[D] Communication

- [D+] Communique ses idées aux autres membres de l'équipe
- [D] Communique le statut de son travail

[E] Individualisation

- [E] L'étudiant travaille en marge de son groupe

Qualité du travail

Le critère de la qualité du travail vise le développement des attributs suivants :

- La maîtrise technique et méthodologique correspondant à un type de tâche attribuée à l'étudiant-e;
- L'amélioration, par la pratique, de la qualité des contributions;
- La contextualisation, c'est-à-dire la compréhension et l'intégration de la signification du projet dans son travail.

Pour obtenir le maximum de points, l'étudiant-e devra atteindre tous les objectifs tels que décrits ci-haut et redéfinir les standards de qualité pour le groupe, non seulement en proposant un travail exemplaire, mais aussi en identifiant des critères et des avenues facilitant l'atteinte de ce niveau de qualité par ses collègues.

[A] Dépasse les attentes

- [A+] Le travail contribue non seulement au projet, mais offre un nouveau standard pour le groupe d'étudiant-e-s en entier.
- [A] La contribution au projet le rend non seulement cohérent et pertinent, mais camoufle également les inégalités inhérentes au travail d'équipe
- [A-] Le travail redéfinit le standard de qualité du projet

[B] Amélioration de la qualité

- [B+] Amélioration significative de la qualité du travail par rapport aux capacités initiales
- [B] Amélioration de la qualité du travail par rapport aux capacités initiales
- [B-] Amélioration minimale par rapport aux capacités initiales

[C] Cohérence et signification

- [C+] Le travail est significatif dans la compréhension et à la définition du projet
- [C] Le travail est cohérent avec le projet effectué
- [C-] Malgré un effort d'alignement du travail au projet, le résultat ne contribue pas réellement à la cohérence du projet.

[D] Compétences techniques et méthodologiques

- [D+] Le travail démontre une maîtrise du processus
- [D] Le travail atteint le standard minimum d'entrée technique et méthodologique

[E] Insuffisant

- [E] Le travail effectué ne correspond pas aux exigences de base du cours

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE
UNIVERSITÉ EN CRÉATION ET NOUVEAUX MÉDIAS
PLAN DE COURS

SESSION : HIVER 2018

COURS : DESSIN CONCEPTUEL POUR LES NOUVEAUX MÉDIAS II – (DES1102)

CENTRE : MONTRÉAL

PROFESSEURE : SAMUELLE DUCROCQ-HENRY COURRIEL : samuelle.ducrocq-henry@uqat.ca

TÉLÉPHONE : 514.679.0500 (Urgence seulement).

CE PLAN DE COURS A ÉTÉ PRÉSENTÉ ET EXPLIQUÉ AUX ÉTUDIANT-E-S

de Montréal

le 8 janvier 2018

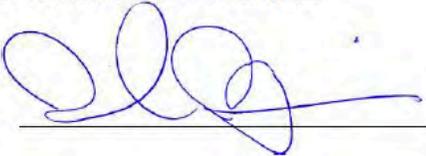
(Lieu)

(Date)

DÉLÉGUÉ-E DE COURS : _____
(en caractères d'imprimerie)

SIGNATURE DU DÉLÉGUÉ-E DE COURS

ACCEPTATION DÉPARTEMENTALE

Par : _____


Date : 8 janvier 2018

OBJECTIF ET CONTENU DU COURS

Objectifs généraux

Concevoir et dessiner un objet ou un personnage selon plusieurs angles, dans une perspective éventuelle de modélisation 3D ou de peinture numérique. Contrôler les postures anatomiques, respecter les lois de la perspective et le rendu de l'éclairage dans sa pratique du dessin. Développer chez l'étudiant le processus d'idéation et le dessin d'imagination par des exercices de créativité. Accroître ses connaissances, peaufiner son message et développer ses habiletés associées aux pratiques et aux usages du dessin dans les arts et industries du numérique.

Contenu

Traduction de la réalité extérieure par le dessin d'observation, d'analyse, de mémoire et d'imagination. Communiquer une approche différente en explorant plusieurs techniques de dessin. Dessins d'après modèles vivants en explorant les proportions, les raccourcis, le corps en mouvement, la figure habillée, le personnage hybride avec l'objet ou l'animal, etc. Utilisation de l'image comme élément de communication (choix des éléments du langage visuel pour traduire une impression, un effet, un message). Expérimentation et usage de la couleur en tant qu'élément de communication dans le dessin. Maîtriser les normes de présentation de l'industrie relativement aux planches de design de personnages. Travail en atelier d'après les consignes de commandes réalistes inspirées de l'industrie de l'édition, du jeu ou du cinéma. Dessin de maquettes en perspective linéaire (dessin et architecture, environnement) par observation.

Objectifs particuliers

Savoir réaliser une œuvre numérique et traditionnelle qui soit originale et réponde aux normes de l'industrie tant dans sa facture que sa présentation. Vous assisterez aussi à des ateliers/conférences de professionnels ayant plus de 10 ans d'expertise en dessin de mode, concept art, etc., et qui vous livrent des secrets techniques et dirigent un exercice pratique à réaliser en classe.

Le cours amène l'étudiant à concevoir et dessiner un objet ou un personnage selon plusieurs angles, dans une perspective de modélisation 3D. Amener l'étudiant à contrôler les postures anatomiques, à respecter les lois de la perspective et les jeux d'ombre et lumières (futurs rendus de l'éclairage en 3D) dans sa pratique du dessin. Développer chez l'étudiant le processus d'idéation et le dessin d'imagination par des exercices de créativité. Des artistes invités animeront à l'occasion des ateliers spécifiques à certains aspects de la création, tel le design de mode, l'architecture, le concept art d'environnement, etc.

Le cours vise aussi à familiariser l'étudiant aux pratiques et usages du dessin dans les secteurs corporatifs liés à la 3D, au jeu et à la production vidéo.

Les étudiants réalisent en ce sens, par la théorie et la pratique, une jonction entre leur expérience du dessin numérique et traditionnel (telle que développée en première session automnale) et les besoins en communication visuelle propres à la réalité professionnelle du milieu de la création 3D, afin de prendre conscience et de respecter les attentes et contraintes de la création picturale dans des domaines connexes à la conception tridimensionnelle (illustration éditoriale, conceptuelle ou corporative, art book, concept art, publicité, etc.).

Approfondir la démarche de base du cours d'introduction DES1111 à l'aide d'exercices soutenus de perception, d'observation, d'analyse, d'expression et d'autocritique via la mise en place d'une démarche artistique, en produisant des œuvres et univers picturaux ou sculpturaux, inspirés de grands courants et signatures artistiques : le but est ainsi d'innover et de se définir un style personnel. Les œuvres prendront la forme de techniques de dessin appliquées à l'association d'idées et de symboles mis en forme de façon novatrice, selon la ligne de pensée d'un concept propre développé par l'étudiant, qu'il aura à défendre à l'oral en faisant face aux critiques et commentaires du groupe, adjoint d'un document écrit (démarche artistique argumentant ses choix), afin de se préparer aux exigences du milieu en conditions similitudes professionnelles.

Disposer, en fin de cours, d'au moins 3 œuvres majeures intégrables à un portfolio, démontrant les capacités conceptuelles de l'étudiant, par sa recherche d'une symbolique appropriée, sa maîtrise du dessin

et une technique d'expression toutes adaptées et pertinentes quant au message qu'il veut transmettre à un public donné.

Expérimenter, au niveau individuel, les volumes, la composition, la lumière (les bases de) la perspective et de l'architecture, par l'utilisation de médiums variés tels que le fusain, le graphite, l'encre, le lavis et la tablette graphique, traités selon des techniques visant l'efficacité d'une communication visuelle rapide en milieu professionnel, qui seront indiquées aux étudiants.

Dans la lignée d'exercices pratiques du dessin et de modelage effectués en classe et à l'extérieur, d'après modèles vivants (humains et animaux), et observations (architectures, drapés, plâtres, œuvres muséales, publicitaires, etc.), les étudiants devront effectuer les recherches nécessaires pour défendre leurs idées et s'assurer d'innover, sur le plan conceptuel, dans chacune de leurs remises, qui prendront la forme d'idées mises en forme par le dessin, visant à faire passer un message ou une émotion à un public cible, selon des critères fournis par le professeur. Les étudiants devront créer des œuvres personnelles ou d'équipe (dans le respect d'un style graphique) en apprenant à respecter des contraintes propres aux commandes de type artistique, publicitaire, corporative ou architecturale propres au milieu. Enfin, ils seront peu à peu amenés à intégrer des éléments 3D à leurs concept arts (en fin de session), afin d'établir un pont naturel entre leurs habilités en dessin traditionnel et la création par ordinateur, selon une esthétique de fusion la plus transparente possible.

Les étudiants auront par ailleurs à expérimenter la création numérique et la composition de concept arts par toutes sortes d'exercices pratiques hebdomadaires (dont la tenue d'un carnet de croquis, dont des sketches seront présentés certaines semaines publiquement), en vue de viser la définition d'un style pictural personnel, qu'il leur faudra aussi bien définir que défendre en groupe.

Pour explorer et développer son potentiel créatif par l'autodétermination et la participation, l'étudiant devra mettre à profit son sens de l'initiative afin de se libérer de ses clichés et approfondir sa démarche personnelle, pour élaborer des images propres à ses voies d'expression plastique.

Il lui faudra aborder les problèmes de la représentation et de l'expression par le développement d'une écriture et d'une gestuelle personnelles (abstraites, figuratives, narratives, expressionnistes, poétiques, etc.); mais aussi :

- Utiliser diverses méthodes de représentation du monde sensible.
- Utiliser une terminologie spécifique au concept art.
- Participer aux échanges critiques de manière constructive et avec ouverture d'esprit, et
- Tirer profit des exercices de créativité réalisés dans le cours et les mettre en lien avec les autres cours de la formation.

En termes d'exercices précis, la traduction de la réalité extérieure par le dessin d'observation, d'analyse, de mémoire et d'imagination est essentielle. Des exercices de sculptures à l'argile sont prévus (modelage d'après modèle vivant) et des exercices de créativité visant à reproduire une image mentale.

Communiquer une approche différente en explorant plusieurs techniques de dessin sera nécessaire : pastel, graphite, peinture, fusain, feutres, etc. Dessins et modelages seront réalisés d'après modèles vivants en explorant les proportions, les raccourcis, le corps en mouvement, la figure habillée, le personnage hybride avec l'objet ou l'animal, etc. L'utilisation de l'image comme élément de communication (choix des éléments du langage visuel pour traduire une impression, un effet, un message) sera à intégrer éventuellement aux productions (collage, montage, fusion)... L'expérimentation de la couleur en tant qu'élément de communication dans le dessin est nécessaire et la présentation de différentes harmonies de couleurs par contrastes et par analogies en référence à certains jeux vidéo est un atout. Des dessins de maquettes en perspective linéaire (dessin et architecture, environnement) seront réalisés par observation, puis la création de nouveaux environnements transposés, librement inspirés d'artistes ou de courants artistiques verront le jour afin de créer de nouveaux environnements novateurs, adaptés aux exigences de l'industrie qui doit se renouveler constamment sur le plan artistique et conceptuel.

Les exigences, en bref, de ce cours avancé en dessin conceptuel pour les nouveaux médias :

- **Autonomie technologique et soucis de la qualité**
 - Adopter des procédés techniques et artistiques pertinents et adaptés aux objectifs et démarches créatifs.
 - Développer un projet final techniquement et artistiquement impeccable répondant à des standards de qualité et de présentation professionnelle (portfolio)
- **Esprit critique**
 - Faire preuve d'esprit critique et d'ouverture.
 - Savoir effectuer et valoriser ses recherches appuyant sa démarche artistique.
- **Conceptualisation, justification**
 - Développer des aptitudes à la recherche et une méthodologie d'expérimentation.
 - Verbaliser un concept/une approche s'articulant autour d'une problématique de création et s'appuyant sur une base conceptuelle contemporaine.
 - Défendre publiquement un projet.
- **Organisation et planification**
 - Développer des habiletés techniques et théoriques appuyant une démarche artistique.
 - Savoir opter pour la méthode de conception la plus efficace : est-ce par exemple la création 3D pour laquelle l'étudiant doit opter pour tel ou tel élément de son concept art? Par exemple via Intégration de mesh 3D au montage de concept art, pour par exemple optimiser ou simuler des jeux de lumières réalistes)? Ou par photomontage? Création à la tablette? Dessin traditionnel scanné? Effets spéciaux, travail à la brush, approche ou traitement procédural de telle ou telle texture dans l'image, etc.?
 - Présenter et respecter des échéanciers de production artistique validés par le professeur en anticipation des étapes liées à la réalisation de chaque création.
 - Développer un rythme de création (via l'enrichissement du carnet de croquis) assidu.
- **Habiletés communicationnelles et valorisation des choix théoriques et techniques**
 - Démontrer des habiletés communicationnelles pour verbaliser et défendre sa démarche créatrice.
- **Promotion et diffusion**
 - Produire et défendre devant un jury externe une création et démarche artistique professionnellement intégrable à un portfolio et reflétant les exigences de l'industrie, lors d'un concours, mais aussi d'une exposition publique : possibilité offerte aux étudiants de mettre en vente leurs œuvres originales (si exposition collective dans le cadre d'une expo en lieu public : les détails seront définis ensemble en classe le cas échéant).

PLAN DU COURS

Congés/jours fériés durant la session :

- Vendredi 30 mars 2018 : Vendredi Saint
- Lundi 2 avril 2018 : Lundi de Pâques

Autres dates importantes :

- Date limite pour changement de groupe, de statut et ajout de cours : 12 janvier 2018
- Date limite d'abandon avec remboursement : 22 janvier 2018
- Date limite pour l'abandon sans mention d'échec : 06 mars 2018

Pour plus d'information sur le calendrier en cours : <http://uqat.ca/telechargements/calendrier/2017-2018.pdf>

CALENDRIER DES DATES ET PLAN DU COURS :

Cours	Contenu	Travaux / à prévoir
<p>Cours 01 & 02 08 janvier</p> <p>Le monde éditorial + première longue étude de dessin d'observation</p> <p>2x3 h avec podium et sujet : réchauffement en dessin, puis création de votre 1^{ère} longue étude de dessin (d'après modèle vivant).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation du plan de cours • qu'est-ce qu'une <i>commande d'illustration conceptuelle, en milieu éditorial</i>? Présentation d'un contrat-type et exposé des contraintes d'un travail en communication visuelle selon des consignes précises, un public à viser et selon des délais serrés : Présentation du travail de session 1 : <i>Character design</i> (style steampunk). Réalisation d'un personnage (bipède imaginaire) vêtu ou inspiré du style steamPunk, qui présente une caractéristique (accessoire ou particularité physique) animable originale conceptuellement parlant (sa posture doit être évolutive dans la planche et montrer son potentiel conceptuel d'animation). <p>Modes d'évaluation : Travail</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exercices d'introduction au cours de dessin conceptuel de personnage en habit avec accessoires. * Travail de réchauffement au chevalet puis détails pour études : nus, poses avec drapés ou accessoires, vont alterner durant cette session. • Réaliser une première étude poussée couleur de 2h. • Présentation du projet de la semaine prochaine : sketch d'une créature hybride de votre imagination, mix de deux animaux de votre choix, intelligemment agencés (s'inspirer de bestiaires). 	<ul style="list-style-type: none"> • Les étudiants disposent déjà du matériel requis (message email envoyé avant le 1^{er} cours) : crayons ou bâtons pastel, aquarelles, feutres, peintures acrylique ou à l'huile, encre ou gouache. • Devoir en classe : réaliser un dessin très élaboré - et couleur, à partir de poses et d'observations d'objets en atelier (Étude) • Devoir chez soi : préparer 2 sketches (face et profil) d'une créature hybride (mix de 2 animaux) : voir <i>bestiaires</i>.

<p>Cours 10 12/02</p> <p>1 x 3 h Podium et tables Concept art environnement & ordi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Travailler avec la tablette graphique pour créer design d'environnement personnages : Artiste(s) invité(s) : Sébastien Larroude et/ou Justyne Desmarais. Digital matte painting ou speed painting. * Amorce du travail III : concours de concept Art (remise des textes pour la création de décors 3D (destinés à être animés sur scène) et inspirés de l'époque victorienne (1880) qui peut être revisitée. 	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation critique en classe des concept arts d'architecture improbable (esquisses poussées).
<p>Cours 11 & 12 19/02</p> <p>Sortie auprès des galéristes de Montréal + définition d'un style personnel 2 x 3 h</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rdv à la galerie d'Art Blanche, 218 rue st Paul à 12h. info@galerieblanche.com 514-656-3272 • Atelier de modèle vivant hors normes (sans bras ni jambe) réalisation et sublimation d'un personnage doté de prothèses imaginaires (de votre choix). 	<ul style="list-style-type: none"> • Remise du travail II : « architecture improbable ».
<p>SEMAINE DE RELÂCHE – DU 26 FÉVRIER AU 04 MARS</p> <p>Suspension du cours du 06 mars au 09 avril (Professeur en déplacement à l'étranger). Je reste joignable par email pour vos avancements et questions: samuelle.ducrocq@uqat.ca. Pour vos images envoyées par email, poids max accepté : 1 Mo, merci).</p>		
<p>Cours 13 & 14 NOTA : 09 avril 2018</p> <p>1-Rdv à l'école pour critiquer les esquisses du travail III puis départ tous ensemble pour le Jardin botanique (1 h 30)</p> <p>- (Sortie extérieure, durée 4 h 30) : Jardin botanique + exposition Papillons en liberté</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rdv à l'école en atelier dans un premier temps pour évaluer vos projets de décors virtuels 3D pour le concours de concept art. Puis départ pour le Jardin botanique. • Sortie de dessin d'observation de modèles vivants en milieu naturel et architectural, parmi les papillons. (Jardin botanique, exposition des papillons en liberté). • Tous les détails du rendez-vous seront fournis avant la semaine de relâche). Budget max. 12\$ pour cette sortie. Nous mangerons ensuite ensemble Présentation du projet de morphing conceptuel (travail de session IV). • Exercices de dessin d'imagination, à partir de l'observation des structures provenant de la nature (textures diverses) ; travail de composition à partir de la courbe de Fibonacci qu'il s'agit de mettre en scène. • puis 1ers sketches et idées à réaliser sur place. Budget max. 12\$ pour cette sortie. Nous mangerons ensuite, pour ceux qui le souhaitent, au resto delicatessen, <i>Miami Deli</i> non loin sur Sherbrooke pour la fin de session, à la fermeture du Jardin. 	<p>Apporter planche à dessin et de quoi dessiner (en couleur) rapidement sans avoir les bras trop encombrés : dessin d'architecture à prévoir (prenez une règle). Se rendre à l'adresse qui aura été précisée par le professeur.</p> <p><u>RDV</u> à 12h à l'entrée du jardin (entrée principale) pour que tout le groupe puisse déposer ses affaires. Mentionnez que vous êtes du groupe de l'UQAT pour avoir le tarif groupe.</p>

<p>Cours 03 & 04 15 janvier :</p> <p>Modelage d'une créature hybride expressive</p> <p>2 x 3 h avec tables plastifiées : argile</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Modelage en classe d'une créature fantastique de type <i>character design animalier</i>. • Techniques de base (et plus poussées avec support filaire) pour de modelage et création d'une pose générale réaliste et tenue de membres fins (sculpture de créature imaginaire). • Apporter chiffon, éponge, bol, fil de fer fin pliable et tiges de bois (type brochettes au BBQ). <p>Les bestiaires seront vos inspirations : faites vos recherches avant d'arriver en cours et apportez 2 croquis de votre créature (de votre création).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation des consignes du travail de session 2 	<ul style="list-style-type: none"> • Apporter ses croquis de votre créature hybride imaginée. <p>* préparer à la maison ses 1ers sketches pour le travail 1 design de personnage style Steampunk. Réf. : voir l'anime <i>Steamboy</i></p>
<p>Cours 05 & 06 22 janvier 18: 2 x 3 h Le dessin de Mode (Design de Mode) avec Pauletta Soublière, designer-Styliste, 20 ans de métier dans la mode</p>	<p>Le dessin de Mode (Design de Mode) avec Pauletta Soublière, styliste.</p> <p>Apportez carnets de croquis, et matériel de dessin ou Ipad pro (seulement des tablettes autonomes sans connexion à un ordi, sont envisageables en atelier) ou tout ce qu'il vous faut pour dessiner/peindre en couleur, croquer des silhouettes et les habiller selon les techniques présentées par Pauletta Soublière. Présentez vos esquisses poussées des travaux 1 en character design.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exposé sur la figure habillée (l'incidence de la structure du corps humain sur le vêtement, le rendu des drapés). • Présentation visuelle (dessins d'artistes variés) • Exercices de dessin d'observation d'après modèles sur le rendu des textiles • Débuts du dessin de mode.
<p>Cours 07 29/01</p> <p>Travail sur les lumières et le cristal</p> <p>1 x 3 h avec podium et tables + lumières d'appoint.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Atelier sur la lumière : travail de peintures réalistes de pièces en cristal (apporter gouache blanche & 4 papiers cartonnés noirs). • Remise du travail I (personnage imaginaire, en character design) typé Steampunk, en pied (3 poses du même personnage, de face, de ¾ ou profil, en action, sur une même planche). 	<ul style="list-style-type: none"> • Remise du travail I : « character design ».
<p>Cours 08 & 09 05/02</p> <p>Le dessin d'architecture et les diverses perspectives</p> <p>3 h avec podium et tables avec podium & quelques chevalets</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cours magistral (architecture / concept art versus illustrations, design ou matte painting). • Techniques de repérage et de transposition des perspectives et objets 3D avec le fil de fer vers la surface 2D (interaction entre le dessin et l'objet tridimensionnel, espace réel et espace suggéré). <p>Exposé sur le dessin et l'architecture (les relations, la visée, les repères, la perspective formelle et informelle, les angles, les proportions, la profondeur, la superposition, Escher, etc.). Présentation visuelle (dessins d'artistes). Consignes du travail II.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Présentation, défense et critiques des esquisses préliminaires pour le travail 2 (architecture improbable), en groupe • Devoir : Réaliser deux esquisses couleur poussées pour le travail 1 (architecture improbable).

<p>Cours 15 16 avril 2018</p> <p>Dernier atelier de modèles vivants (couple, danse) : peinture à l'huile ou acrylique.</p> <p>Présentation de vos 2 décors virtuels inspirés du style steampunk devant jury extérieur 2 x 3 h</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Séance de modèles vivants en couple, homme-femme) : savoir représenter l'agencement de deux corps, ce qu'ils expriment, leur tension ou synergie. • Présentation visuelle (dessins d'artistes variés : initiation aux tendances actuelles en concept art). <p>* Présentation des créations du concours de concept art devant jury externe de 15 h 30 à 18 h 30 .</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Remise des esquisses finales du travail III : concours de concept art (environnements et décors scéniques) : critique en groupe devant jury externe. • Poursuivre et finir à la maison vos esquisses pour le travail IV. • (Tablette graphique fortement recommandée en classe (l'installer avant pour s'assurer qu'elle fonctionne : rdv au 714). Préparer votre exposition.
<p>Semaine 15 23 avril</p> <p>Exposition finale à l'UQAT (ou en galerie, détails à venir).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Remise et présentation critique en groupe de vos travaux de session lors de l'exposition finale (thématique : Le cabinet de curiosité). • Apporter et présenter l'ensemble des travaux de la session pour les visiteurs venant profiter de ces derniers moments ensemble synthétisant techniques et styles sous forme d'exposition commentée. 	<p>Exposition finale à l'UQAT (ou en galerie, détails à venir) avec tous vos travaux présentés sur le thème du cabinet de curiosité.</p>

MÉTHODOLOGIE DE L'ENSEIGNEMENT

L'étudiant est responsable de sa démarche de formation personnelle. Il se doit d'être actif, créatif, assidu dans son dessin (carnet de croquis), explorateur, autonome et en constante recherche de perfectionnement. Il se doit d'utiliser tous les moyens mis à sa disposition afin de répondre aux exigences du cours.

L'étudiant est responsable de son cheminement et de son niveau de connaissance en regard des notes, techniques et informations transmises dans le cours et par conséquent, prend la responsabilité de contacter le professeur au besoin. Par contre, l'aide individuelle n'aura pas pour objet de compenser une absence en cours.

Étant donné l'importance que les étudiant(e)s aient une formation solide en dessin, afin d'en tirer profit dans l'apprentissage des techniques reliées à la création en 3D, le cours s'efforce de développer la créativité, les habiletés en dessin et l'acquisition d'une culture artistique étendue.

En ce sens, puisqu'il s'agit d'un cours pratique axé sur la recherche, les exercices et les projets réalisés pendant les cours amèneront les étudiant(e)s à effectuer de l'expérimentation en atelier ou en extérieur.

Les périodes de cours débiteront par de brefs exposés théoriques avec projections d'images (œuvres d'artistes) ou autres documents visuels (exemples), au besoin. Elles seront ensuite

composées principalement de travail en atelier soutenu par des rencontres individuelles entre l'enseignante et les étudiant(e)s, au sein du groupe. Des analyses critiques des projets, ainsi que des discussions de groupe sont également prévues. De plus, les étudiant(e)s seront invité(e)s à démontrer leur capacité de présenter leur travail de création de façon écrite et orale. La présence est requise et obligatoire; plus de 3 absences, arrivées en retard ou départs avant la fin du cours, non justifiés médicalement, peuvent entraîner un échec au cours.

Également, les étudiants devront se procurer un cahier à dessin dans lequel ils auront à effectuer les différents devoirs proposés chaque semaine (travail maison), et acheter de la glaise grise (dite blanche parfois dans certaines boutiques (environ 20 kg), éponge naturelle et outils de modelage pour la séance de modèle vivant.

L'enseignement sera dispensé de la façon suivante :

Dans ce cours, l'évaluation formative est basée sur des rencontres individuelles entre l'enseignante et les étudiant(e)s lors des périodes d'atelier. **La présence et la participation aux cours sont donc obligatoires**, afin de recevoir le suivi et les ajustements nécessaires à la réussite du cours. (Plus de deux absences entraînent un échec. Les retards, départs anticipés ou pauses prolongées peuvent être considérés comme une absence.)

L'évaluation sommative est axée sur la qualité des projets et des exercices au niveau matériel et conceptuel, sur la compréhension des notions, sur la participation intellectuelle de l'étudiant lors des discussions et sur un document écrit accompagnant l'un des projets.

Tous les travaux exigés par l'enseignant doivent être remis. L'élève qui s'absente est responsable de la mise à jour de ses informations et de ses exercices. Il doit consulter son enseignante afin d'effectuer les rattrapages nécessaires. (Retard de moins d'une semaine : 10 % de la note est retranchée. Retard de plus d'une semaine : travail refusé.)

DÉFINITION DU RÔLE DU DÉLÉGUÉ DE COURS

Le délégué de cours est le représentant étudiant chargé de faire le lien entre les étudiants de son groupe-cours, le professeur, le directeur du module, le responsable de programme, l'agent de liaison ou la direction du campus ou du centre.

Le choix du délégué de cours doit se faire par les étudiants de chaque groupe-cours, lors de leur première rencontre de la session.

RÔLE :

- Signer le plan de cours, au nom de son groupe-cours, attestant ainsi que le contenu du plan de cours, incluant la pondération respective des objets d'évaluation et les échéances des évaluations, a été présenté et expliqué à son groupe-cours.
- Se procurer, distribuer et faire remplir les questionnaires relatifs à l'évaluation des enseignements; s'assurer personnellement que les questionnaires sont retournés sans délai au module concerné.
- Communiquer au professeur, au directeur de module, au responsable de programme ou à la direction du campus ou du centre, toute question relative au cours qui, du point de vue des étudiants, pose un problème.
- Aviser les étudiants des modifications apportées à l'horaire, dans les cas où le professeur n'est pas en mesure de le faire.

Informez les étudiants des décisions du conseil de module susceptibles d'intéresser

(Rôle du/de la professeur.e / chargé.e de cours)

Types d'activités

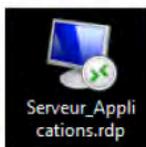
- Les EXPOSÉS MAGISTRAUX sont des activités durant lesquels le ou la professeur.e ou chargé.e de cours explique la matière ou fait une démonstration technique. Les étudiants sont invités à suivre les explications, imiter la démonstration et à poser des questions durant l'exposé pour obtenir plus de détails ou plus d'explications.
- Les ATELIERS EN CLASSE sont des activités durant lesquels les étudiants doivent travailler, seuls ou en équipe, sur un court projet. Le ou la professeur.e ou chargé.e et cours est alors disponible pour répondre à des questions ou aider les étudiant.e.
- Durant les PRÉSENTATIONS ET DISCUSSIONS, les étudiants présenteront un travail préalablement produit pour le cours et le reste de la classe sera alors invité à discuter du résultat en fonction des critères d'évaluation ou de la matière vue en classe.

ÉVALUATION DE L'ÉTUDIANT-E :

Méthode d'évaluation de la qualité de la langue

Chaque faute de langue (orthographe, grammaire, syntaxe, clarté) entraînera la perte d'un nombre de points équivalent à 1% de la valeur du travail, jusqu'à un maximum de 15 fautes.

Les étudiants ont tous accès (et sont encouragés à utiliser) *Antidote*. Ce complément au logiciel Word permet de retracer avec efficacité les fautes de base (surtout ceux d'accord), minimisant ainsi le nombre de fautes dans les travaux remis.



Antidote est disponible sur le serveur d'application de l'UQAT.

Celui-ci peut être accédé à partir de :

Évaluation	%	Échéance
<p>Travail continu (évalué lors de l'exposition finale, le 23 avril 2018) réparti ainsi : Sculpture de glaise : 10% + Design de mode : 5 % + étude (dessin) : 5 % + Modèle avec prothèses (5 %) + Expo (démarche, présentation globale) : 5 %.</p> <p>Modes d'évaluation : Travail à la maison et en atelier. Remise/présentation des travaux hebdomadaires (via carnet de croquis). Travail d'atelier et rencontres avec l'enseignante.</p> <p>Pondération : 1/ Travaux : Esthétique = 30 %, technique : 30 %, Concept : 40 %</p> <p>2/ Exposition: Œuvres présentes : 50 % / forme, concept : 50 %</p> <p>Détail de l'exposition (<i>sauf en cas d'expo de groupe en galerie à Montréal, auquel cas suivez les consignes spécifiques</i>) : Exposition thématique (Cabinet de curiosité) : vous devrez identifier votre espace, fidèlement à cette thématique.</p>	30 %	Tout au long de la session puis note arrêtée le 23 avril

<p>Présentation et critique ouverte en classe que vous réaliserez de votre évolution cette année en répondant à cette question : avez-vous développé un style, une technique propre ?</p> <p>La classe sera ouverte à toute personne, étudiants, parents, amis, etc., et vous disposerez d'un espace ouvert sur le campus pour présenter vos travaux dans le respect de la thématique de groupe. L'exposition peut aussi se faire sur un site extérieur, tel que café d'art, salle d'exposition (propositions possibles du professeur), etc. <i>Exposition Remise (exposition) le 26 avril.</i></p> <p>Présentez les impressions de vos différents travaux, tels que décors scéniques, architecture improbable, votre <i>character design</i>, votre métamorphose conceptuelle, le modèle en glaise (créature hybride), vos travaux de cristal, votre dessin de mode, votre modèle avec prothèse, une de vos peintures réalisées en classe ainsi que vos 3 plus beaux modèles vivants & études de dessin.</p>		
<p>Travail de session 1 <i>Character design</i> (style steampunk). Réalisation d'un personnage (bipède imaginaire) vêtu ou inspiré du style steamPunk, qui présente une caractéristique (accessoire ou particularité physique) animable originale conceptuellement parlant (sa posture doit être évolutive dans la planche et montrer son potentiel conceptuel d'animation).</p> <p>Modes d'évaluation : Travail</p> <p>Modes d'évaluation : Travail à la maison et en atelier, d'après sketch sur carnet de croquis et esquisses présentées en classe.</p> <p>Pondération : esthétique: 30 % technique: 30 % concept: 40 %</p>	15 %	Le 29 janvier
<p>Travail de session 2 Architecture improbable (environnement)</p> <p>Pondération : Esthétique = 30 %, technique (perspective, rigueur) : 40 %, Concept : 30 %</p>	20 %	Le 19 Février
<p>Travail de session 3 Concours décors animés 3D : présence d'un jury extérieur en classe le 16 avril devant qui vous présenterez votre concept et le résultat final. 800\$ remis en prix aux 3 meilleurs travaux, qui seront mis en scène et présentés sur grand écran au grand public lors de spectacle</p> <p>Détails du concours de concept arts : Création de deux décors scéniques d'après un texte fourni. Ceux-ci représentent 2 innovations conceptuelles de votre part comme support de décor virtuel sur grand écran (qui seront animables) pour le spectacle grand public <i>Les Amériques</i>. Ce spectacle prendra l'affiche en juillet 2018. Remise du jeu-concours devant jury : le 16 avril 2017.</p> <p>Venue de l'équipe complète de production des Opéras équestres du Québec le 16 avril 2017, qui retiendra les plus beaux projets et s'engagera à les faire réaliser en tout ou partie en animations 3D pour soutenir les performances scéniques des artistes (pour le décor) ou en partie sur scène pour s'en inspirer. Format ultra panoramique des images destinées à projection sur écran géant de 22 mètres x 5 mètres de haut : 3340 x 850 pixels. À noter que le jury attribuera une note</p>	20 %	Le 16 avril

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE
DEPARTEMENT EN CRÉATION ET NOUVEAUX MÉDIAS
BACCALaurÉAT EN CRÉATION DE JEUX VIDÉO
PLAN DE COURS

SESSION : AUTOMNE 2024

COURS : CRÉATIVITÉ ET PROCESSUS CRÉATIF – ARN1232 GROUPE 66

CENTRE/CAMPUS : MONTRÉAL

RESSOURCE ENSEIGNANTE : Samuelle DUCROCQ-HENRY

COURRIEL : samuelle.ducrocq@uqat.ca

CE PLAN DE COURS A ÉTÉ PRÉSENTÉ ET EXPLIQUÉ AUX PERSONNES ÉTUDIANTES

MONTRÉAL

(Lieu)

LUNDI, 26 AOÛT 2024

(Date)

PERSONNE DÉLÉGUÉE DE COURS : _____
(en caractères d'imprimerie)

SIGNATURE DE LA PERSONNE DÉLÉGUÉE DE COURS

ACCEPTATION DÉPARTEMENTALE

Par : _____

Date : _____

OBJECTIF ET CONTENU DU COURS

Objectif

Découvrir et développer son potentiel créatif, sa sensibilité artistique, sa capacité à explorer, à exprimer et à communiquer ses idées. Développer la compétence à résoudre des problèmes et à trouver des solutions originales en recourant à certaines stratégies et techniques visant à stimuler son imagination. Approfondir ses connaissances de l'histoire de la créativité et de ses diverses approches. Prendre conscience et analyser son propre processus de création à la lumière des théories sur la créativité et en rendre compte.

Contenu

Introduction aux principaux facteurs psychologiques et environnementaux qui facilitent ou bloquent la créativité individuelle et collective ainsi qu'aux représentations que les individus se font de la créativité en général. Le phénomène de la créativité sous une approche systémique (la personne, le processus, le produit et le contexte) et dans la pratique professionnelle. Les principales connaissances pratiques à mettre en application portent sur le mécanisme de la réflexion créative, les stratégies, les méthodes et les techniques qui facilitent la gestation des idées et l'expression de la créativité (l'entraînement à l'imagination, à la pensée divergente, à la pensée paradoxale, à la pensée combinatoire et à la pensée analogique).

1. COMPRENDRE LA CRÉATIVITÉ COMME PROCESSUS

Telles qu'enseignées au bac en création de jeux vidéo, profil « artistes », pertinence et originalité sont les 2 indicateurs fondamentaux de la créativité comme produit.

Nous allons ici apprendre à reconnaître l'impact des facteurs déterminants, soit cognitifs, informationnels, organisationnels, environnementaux, personnels (aptitudes, traits de personnalité) et motivationnels dans le processus conduisant à la production de contenus créatifs. Dans un contexte d'idéation et de production, développer une approche réflexive de la création en contrôlant et en intégrant à son processus les facteurs favorables à la créativité.

Voici quelques exercices et approches que les étudiants aborderont en session :

2. LA CRÉATIVITÉ COMME COMPÉTENCE TRANSVERSALE ET COMME PRODUIT EN JEU VIDÉO

Comprendre la créativité comme compétence transversale et en synergie avec des notions afférentes au domaine du jeu vidéo:

- Créativité et histoire du jeu vidéo : Être en mesure de situer et de défendre la pertinence et l'originalité d'une production à l'intérieur des frontières de la culture du jeu vidéo.
- Pratique : à travers le patrimoine du jeu vidéo et de productions audiovisuelles notamment, rechercher, choisir et justifier la pertinence (historique, culturelle, sociale, artistique) et l'originalité (nouveau) d'une production à partir d'une grille d'analyse répertoriant les indicateurs de la créativité. Cette activité, si le contexte le permet, pourra adopter la forme d'un débat animé.
- Créativité et narrativité (storytelling) : Explorer la cohérence, la pertinence et l'originalité des mondes

graphiques imaginaires conçus et développés dans une perspective génératrice d'histoire(s) ou de scénario(s). Praxéologie à travers l'exercice *Worldmaking*.

- Créativité et sémiologie visuelle : Ce pôle a pour but de réfléchir aux indicateurs « pertinence » et « originalité » de l'exécution graphique d'une idée. Explorer comment le sens peut investir les objets visuels.

Praxéologie à travers l'exercice « archéologie urbaine ».

- Aborder l'image et son traitement graphique comme instrument de communication. Développer une signature visuelle et un système graphique cohérent en fonction d'une idée à exprimer. Explorer comment une image renseignée, documentée et orientée (ayant une fonction discursive) peut donner lieu à une signature visuelle unique, singulière et originale.

Praxéologie à travers l'exercice *Worldmaking*. Étude de cas : Kent Oberheu → Apple Guide Training.

- Créativité et recherche-crédation : Comprendre la méthodologie des cercles heuristiques de la création (Louis-Claude Paquin). Développer conceptuellement, communiquer graphiquement (à l'aide d'esquisses, schémas, Mindmapping etc.) et produire en regard de certaines exigences : fonctions, qualités de l'objet et particularités stylistiques/esthétiques. Praxéologie à travers l'exercice de conception d'une pièce de jeu d'échecs.

- Créativité, communication et travail d'équipe : Développer un esprit critique et constructif à l'égard de sa propre production (réflexivité, autocritique, autorégulation) et de la production d'autrui (esprit critique et d'analyse).

Développer l'ouverture et la réceptivité à la critique.

Mettre en pratique ses aptitudes communicationnelles et sa faculté d'écoute par l'élaboration, la transmission, l'accueil et l'interprétation d'un commentaire critique à l'égard de sa production et de la production des pairs.

Les étudiants réaliseront des productions individuelles, et d'équipe, et étudieront aussi celles conçues par des pairs étudiants ou issues de l'industrie culturelle.

L'étudiant sera poussé à développer son habileté à communiquer son intention, sa démarche créative, sa définition du problème, ses buts et objectifs, ses valeurs.

- Créativité, gestion et industrie : La contrainte comme tremplin à la créativité accélérée par différentes techniques. Les figures de la créativité :

- Brainstorming, cartes conceptuelles et heuristiques.

- Techniques de bissonation : Stratégie analogique, antithétique, aléatoire.

- Métaphore, Allégorie, Symbole, Sarcasme et Ironie, Phénoménologie, Métamorphose.

- Investment theory (Sternberg & Lubart), pervasivité et émergence, psychologie différentielle.

- Créativité et éthique : en tant qu'artiste de l'industrie, se questionner sommairement sur la normativité et les mécanismes de pouvoir en place par une réflexion à l'égard de certains conditionnements socioéconomiques dans le contexte de l'industrie culturelle (représentation, appropriation, réitération virale, économie de l'hyper-attention vs immersion contemplative, promotion des systèmes de valeurs). Réfléchir à l'impact de ces structures sur l'expression et la manifestation de la créativité individuelle et collective.

- Comprendre la nécessité, pour l'expression de la créativité, de la mise en place d'un environnement positif, sécuritaire, respectueux et inclusif.

3. RECHERCHE ET EXPLORATION D'AVENUES GRAPHIQUES

- Concevoir l'environnement numérique 2D/3D en tant qu'outil de création, d'exploration et d'expérimentation.

- S'exposer à une approche du médium s'éloignant des clichés visuels souvent associés au domaine.
- Comme artiste au service d'une production, s'initier à l'importance de développer une flexibilité graphique et stylistique afin de s'ajuster à différents types de productions. Concevoir l'importance de la mise en place d'un flux de production spécifique et documenté dans la mise en place d'un traitement visuel à la fois singulier, transférable et reproductible.
- Explorer des approches itératives et hybrides incorporant des technologies variées à l'aire du décloisonnement des disciplines et du chevauchement des techniques.

4. RECHERCHE, AUTONOMIE et PERSPECTIVE CRITIQUE (JEU + MÉDIUM 2D/3D)

- Rechercher, utiliser et approfondir des sources d'information pertinentes (tutoriels, ressources humaines, veille technologique, etc.) afin d'acquérir une autonomie d'apprentissage permettant l'étude et la découverte de procédés adaptés et originaux.
- S'ouvrir à l'interdisciplinarité et à la transdisciplinarité. Aborder sommairement des champs d'expression incorporant ou non le médium 3D (jeu, interactivité, art numérique, performance, mapping vidéo, réalité virtuelle et augmentée, etc.) à 5 travers une couverture non exhaustive de tendances favorisant un renouvellement ou un développement des pratiques liées à la 3D et au jeu vidéo.
- S'exposer à la pratique d'artistes incorporant l'outil numérique dans une perspective d'authentification de la 3D comme médium artistique. Contenus spécifiques :
 - Exposés sur la créativité : emphase sur l'approche confluente (multifactorielle) telle que décrite par les chercheurs influents : Amabile, Torrance, Sternberg, Runco, Lubart.
 - Présentation de la démarche d'artistes et de concepteurs utilisant le plus souvent la 2D/3D au cœur de leur production.
 - Exercices de créativité inspirés de l'approche pragmatique (Fustier, Edward de Bono, Lubart).
 - Démonstrations sommaires d'outils pouvant supporter le processus créatif (stratégies obliques, XMind, The Brain, etc.).
 - Séminaires mettant l'accent sur le processus avant le produit.
 - Évaluation et élaboration d'un jugement critique : inter-évaluations, sondages d'opinion et focus groups.
 - Production itérative dans un cadre exploratoire : construction d'un monde (worldmaking) et élaboration d'une problématique de création.
 - Cahier de bord (recommandé).
 - Découvertes : Musée, exposition, visionnement ou autres activités pertinentes. Un rallye muséal vous est proposé en équipe et team building en début de session avec d'autres groupes afin de développer votre esprit créatif en équipe multidisciplinaire.
 - Rencontres et échanges avec des artistes et/ou concepteurs/conceptrices d'œuvres 3D (à confirmer au cours de la session selon les modalités qui seront discutées en classe).

DÉROULEMENT TYPIQUE DES COURS

À l'exception des ateliers-cours spécifiquement identifiés dans la section « Plan du cours », le cours typique (3h) sera composé ainsi :

1) CRÉATIVITÉ et PROCESSUS

Les processus et les facteurs liés à la créativité seront abordés dans cette partie de cours. L'accent sera porté sur les stratégies cognitives à travers un contenu théorique illustré d'exemples issus de diverses disciplines et ponctué d'exercices permettant l'intégration de ces stratégies, telles que :

- La créativité comme produit (indicateurs pour la reconnaître dans une production) et comme processus (les facteurs favorables à sa manifestation).
- Les modes de pensée: Complémentarité des processus cognitifs divergents (originalité) et convergents (pertinence).
- Approche pragmatique de la créativité: stratégies cognitives et exercices de pensée latérale.
- Présentation des opérateurs et figures de créativité. Exemple d'opérateurs abordés
- Flow, collectivité, tempête d'idées • Représentation et subjectivité • Les formes de détournement
- Technique du « Si, alors »
- Les tropes majeurs (métaphore, ironie) et mineurs (symbole, allégorie, parabole, parodie)
- Paradoxe et dualité
- Phénoménologie, angle de vue, recontextualisation
- Psychologie différentielle
- Pervasivité et émergence

2) EXERCICES exploratoires en classe

Exécution d'exercices de créativité impliquant des modèles et contraintes (déclencheurs, règles de jeu) proposées de façon à stimuler et sensibiliser l'étudiant-e aux stratégies cognitives de la créativité et élargir son champ stratégique lors de la recherche et l'exploration d'idées visuelles. Les exercices sont inspirés des stratégies obliques et des stratégies cognitives de la créativité.

3) Créativité : EXPLORATION et ANALYSE

Recherche, analyse et présentation de jeux dont l'approche est innovante. Présentation sommaire de la démarche d'artistes incorporant le numérique dans leur production. Analyse, interprétation et discussion de l'œuvre (pertinence en fonction du contexte, déclinaisons/transferts anticipés, portée communicationnelle).

Artistes / concepteurs et mouvements artistiques de référence :

Concepteurs dont la production est susceptible d'être discutée :

Maxim Zhestkov (surréalisme, expressionnisme abstrait 3D)	Stephan Larson (anim. 3D non fig., expressionnisme abstrait)
Mato Atom (minimalisme 3D)	Baginski (création de paracosmes)
Ian Cheng (live simulations)	Noirlac (Pixel art et architecture du médium numérique)
Chris Landreth (docu 3D, hist. orale, réalisme psychologique)	Pablo Valbuena (video mapping, installations)
Takeshi Murata, Yoichiro Kawaguchi (art génératif, abstraction par l'utilisation d'algorithmes)	Sam Vernon, Isa Genzken, Nina Chanel Abney, Vanessa German, Paul Anthony Smith (collage)
Tabor Robak (art génératif, environnements 3D interactifs)	Johnny Hardstaff (design d'info., détournement, jeu vidéo)
David Oreilly (jeu vidéo, postmodernité, échantillonnage et citations culturelles)	Eric J. Heller, Richard Dr Baily (Simulations inspirées des sciences et mathématiques)
Cory Arcangel (art contemporain, détournement du jeu vidéo)	

4) ÉVOLUTION des PROJETS par le biais de classes-séminaires, les étudiant-e-s seront invité-e-s à échanger sur leur production en développement en mettant l'emphase sur les feedbacks constructifs.

<p>Cours 7 (lundi, 7 oct.) (prochain cours (férié - Action de grace le 14 oct) – reprise semaine expo Belgo</p>	<p>Théorie II : Les ralentisseurs de créativité Ateliers pratiques de production sur l'architecture urbaine, repenser un site d'exposition : Période allouée à présenter les divers concepts de Escape Room - en vue d'en recréer un lors de la semaine d'expo au Belgo (création d'une escape room – travail collectif à la Galerie Popup – le meilleur sera retenu par vote au cours)</p>
<p>Cours 8 (lundi, 21 oct.)</p>	<p>Présentations individuelles oral ou écrit au choix : (5 min. chacun) Analyse critique et présentation d'une œuvre / un livre / une démarche artistique d'un auteur / artiste reconnu (contemporain ou non) portant sur la créativité et/ou le processus créatif.</p> <p>Consignes sur le Jeu créatif (projet individuel ou en équipe, une carte réalisée par personne sur le thème d'un exercice original développé par l'étudiant pour booster la créativité d'un artiste) : recherche et développement en classe, rencontres. Recherche d'un jeu se distinguant par sa créativité selon les 4 indicateurs de la créativité. Présentations en classe, repenser un site d'exposition / PPTX À réaliser en équipe ou individuellement : atelier/recherches sur un choix d'un jeu créatif (projet de fin de session) selon les 4 indicateurs de la créativité. Vote en classe des projets les plus créatifs / prix du public pour retenir l'escape room collectif.</p>
<p style="text-align: center;">Semaine de relâche du 28 octobre au 3 novembre 2024</p>	
<p style="text-align: center;">https://www.uqat.ca/telechargements/calendrier/2024-2025.pdf</p>	
<p>Cours 9 (lundi, 4 nov.)</p>	<p>Worldmaking Théorie : Conditionnements créatifs : Phénoménologie, école de Frankfort (W. Benjamin - Kent Oberheu), industrie culturelle, étique et représentativité. Élaboration d'un monde imaginaire pertinent et original émergeant d'une condition fondamentale (si...alors...) et justifié à partir d'un texte sur l'anthropocène.</p> <p>À partir des notions vues en classe, partage et mise en commun (en classe) des idées d'épreuves du escape game / propositions pour repenser l'expérience en salle d'exposition. Remise d'une scène 3D ou Unreal ou sketch d'une image pour le projet d'escape room selon le design de la galerie popup</p>

PLAN DU COURS

<p>Cours 1 (lundi, 26 août)</p>	<p>Accueil, présentations, exposé du plan de cours. Théorie et pratique. Techniques créatives I : par Bissociation et Stratégie alléatoire.</p>
<p>Cours 2 – 2^e semaine – Cours décalé au vendredi car journée fériée le lundi (fete du travail) Jour/ horaire conjoint aux 4 groupes (des1111 des 1103 et ARN1232) à définir avec le MBAM</p>	<p>Rallye muséal multidisciplinaires : défi en équipe (en vue du premier grand projet de session : créer une escape room).</p>
<p>Cours 3 (lundi, 9 sept.)</p>	<p>Conférence-atelier de Patrick Gauvin : les facteurs favorables au développement de la créativité. Ateliers de poursuite sur l'Escape Room.</p>
<p>Cours 4 (lundi, 16 sept.)</p>	<p>Techniques créatives II : Stratégie antithétique Théorie et pratique</p> <p>Exercices en classe Remise du projet /sketch / design hybride « test » en préparation de l'atelier d'archéologie urbaine (pour repenser un site / un parcours en salle d'exposition).</p> <p>Ateliers de poursuite sur l'Escape Room.</p> <p>Appréciation de l'enseignement en cours d'activité</p>
<p>Cours 5 (lundi, 23 sept.) (prochain cours (30 sept.) férié – journée des 1ers peuples</p>	<p>Théorie I : Accélérateurs de créativité</p> <p>Blitz 1 : Archéologie Urbaine, repenser un site d'exposition – création d'une escape room dédiée à l'Histoire de l'art (création collective) Approche théorique : Du chaos au sens. Visite de galeries d'art et ou d'une escape room (selon celles qui seront ouvertes un lundi, ou selon un nouvel horaire entendu ensemble).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Regroupement en équipes 3) Élaboration, par équipe, d'une stratégie d'acquisition de modèles (règles de captation : environnement audio / video / photo etc.). 4) Recherche des objets et acquisition de notes / observations sur le terrain. <p>Arch. urbaine : Déambulation dans un/ des lieu(x) qui vous inspire(nt). Photos « 360° » ou reconstitution d'un espace qui répond à votre stratégie d'équipe pour le projet de site d'exposition / escape room à réaliser en 2D/3D (parcours scénarisé).</p>

<p>Cours 10 (lundi, 11 nov.)</p>	<p>Quizz sur les approches théoriques et pratiques de la créativité vues en classe. (15%)</p> <p>À poursuivre en équipe ou individuellement : atelier/recherches sur un choix d'un jeu créatif (projet de fin de session) selon les 5 critères + débiter la préparation d'un PPTX pour défendre votre choix (au cours 15)</p> <p>Avancement collectif sur le projet de Escape Room dédié à l'histoire de l'Art – organisation / phase de pré production (atelier 1)</p>
<p>Cours 11 (lundi, 18 nov.)</p>	<p>Avancement collectif sur le projet de Escape Room dédié à l'histoire de l'Art – organisation / phase de pré production (atelier 2)</p> <p>Jeu créatif : phase de recherches et rencontre avec la professeur (travail individuel ou en équipe).</p>
<p>Cours 12 (lundi, 25 nov.)</p>	<p>Jeu créatif : Présentation PPT en classe et justification de l'avancement de votre jeu selon les 4 indicateurs de la créativité. Débats.</p> <p>Période allouée aux derniers préparatifs pour la semaine d'expo au Belgo (création d'une escape room – travail collectif)</p>
<p>Cours 13 & 14 (lundi, 2 déc.) + 9 dec / semaine d'exposition / créativité et spatialisation : repenser un environnement urbain à travers l'expérience / le parcours en salle d'exposition. Présence requise par groupe de 2, 2h cette semaine la + escape game le vendredi pm : rdv à 14h avec nos testeurs et participants a la galerie popup! a l'etage du Belgo au 372 ste catherine O.</p>	<p>Tenue de l'événement en salle expo (Galerie Popup) du 2 au 9 sept. 2024 – présentation de vos projets Repenser un site urbain / parcours et expérience en salle d'exposition. (3 périodes de 2h seront pensées cette semaine-là, par équipe de 2 étudiants, en présence en salle expo puisque la salle n'est réservée que 7 jours et l'événement se tient sur une semaine du 2 au 9 sept. seulement).</p> <p>NB : à noter qu'il est envisagé que le meilleur projet de Escape Room de la classe réalisé en début de session (*s'il a été retenu par toute la classe), soit mis en place en salle exposition sur un horaire entendu cette semaine-là de 3h, pour le proposer au public / le donner à vivre à un public échantillonné (ex. autres étudiant(e)s / profs du campus) etc.</p> <p>Appréciation de l'enseignement de fin d'activité</p>
<p>Cours 15 (lundi, 9 déc.)</p>	<p>Présentation-remise des jeux/ créations sur la créativité « Stimulez votre créativité ». Les étudiants sont invités à découvrir et tester les créations produites. Atelier-débats, retours individuels sur les outils privilégiés en matière de créativité de chacun – bilan sur les acquis.</p>

Dates importantes

ÉVALUATION DE LA PERSONNE ÉTUDIANTE

Évaluations	Pondération	Date d'échéance	
		# Cours	Date
Rallye muséal en équipe avec 4 classes (Partage et évaluation de vos connaissances générales en Arts et histoire de l'art; travaux d'équipe en course contre la montre en milieu urbain). Glanage d'idées pour le projet « repenser un site / parcours d'exposition) – créer une escape room en Histoire de l'art.	5%	2	mardi, 3 sept.
Analyse critique et présentation d'une œuvre / un livre / une démarche artistique d'un auteur / artiste reconnu sur la créativité (5 min. chacun)	10 %	7 et 8 (21 et 28 octobre)	lundi, 21 oct.
Quizz sur les approches théoriques et pratiques de la créativité vues en classe	15%	10	lundi, 11 nov.
Présentation des projets d'équipe « Environnement Urbain / Repenser une expérience d'exposition – créer une escape room en Histoire de l'art. » (sera relié à l'exposition tenue à la Galerie PopUp du 2 au 9 dec. 2024 avec les classes DES1111 et DES1103) et participation à l'élaboration de l'Escape Room collective (tenue le 6 dec. À 14h)	30% (10% présentation 10% participation 10% organisation de l'événement)	09 et 13	lundi, 2 déc.
Présentation de projet de création/ jeu individuel ou en équipe sur le thème «Stimulez votre créativité » : réaliser une carte (un exercice créatif original) du jeu collectif!	30%	15	lundi, 16 déc.
Présence et participation	10%	Tous les cours	lundi, 9 déc.

REMISE DES TRAVAUX

Conformément aux règles et procédures départementales, AUCUN RETARD NE SERA ACCEPTÉ. Les travaux seront à remettre en début de cours sauf indication contraire de la ressource enseignante. La note de zéro sera attribuée pour un travail remis en retard si une entente n'a pas été prise au préalable.

La nature des travaux ainsi que les consignes relatives à leur contenu seront précisées en classe et accessibles sur Moodle.

Nomenclature des travaux

Sauf indication contraire, tous les documents écrits doivent être remis dans un format électronique. Se référer à la nomenclature suivante pour nommer et remettre les fichiers : « **NomPrénom.extension de fichier** ».

- Par exemple :

Nom : Anne-Marie Boulanger-Gagnon

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE
UNIVERSITÉ EN CRÉATION ET NOUVEAUX MÉDIAS
BACCALAURÉAT EN CRÉATION DE JEUX VIDÉO
PLAN DE COURS

SESSION : AUTOMNE 2024

COURS : DESSIN D'OBSERVATION ET NOTIONS D'ANATOMIE - DES1103
JEUDI DE 15H30 À 18H30, DU 29 AOÛT AU 12 DÉC. 2024

CENTRE/CAMPUS : CENTRE/CAMPUS

RESSOURCE ENSEIGNANTE : SAMUELLE DUCROCQ **COURRIEL :** samuelle.ducrocq @uqat.ca
Cell. / text. 514.679-0500

CE PLAN DE COURS A ÉTÉ PRÉSENTÉ ET EXPLIQUÉ AUX ÉTUDIANTS ET AUX ÉTUDIANTES

(Lieu)

(Date)

DÉLÉGUÉ OU DÉLÉGUÉE DE COURS : _____
(en caractères d'imprimerie)

SIGNATURE DU DÉLÉGUÉ OU DE LA DÉLÉGUÉE DE COURS

ACCEPTATION DÉPARTEMENTALE

Par : _____

Date : Jeudi 29 août 2023 _____

OBJECTIF ET CONTENU DU COURS

Objectif

Observer et analyser la réalité pour la reproduire visuellement. Transposer les notions anatomiques en produisant des œuvres fidèles à la réalité. Expérimenter diverses techniques. Acquérir des connaissances relatives aux courants artistiques majeurs. Reconnaître l'importance fondamentale des arts et principes traditionnels dans la création numérique et en faire preuve dans ses productions

In extenso, savoir aussi Connaître et acquérir les techniques de base du dessin utilisées dans les arts traditionnels et numériques par l'expérimentation du trait, de la ligne, de la perspective, du volume, des effets d'ombre et de lumière dans le but de créer une œuvre traditionnelle ou numérique. Découvrir et comprendre les normes de présentation de l'industrie relativement aux planches de design de personnages ou d'environnement. Acquérir une culture générale artistique (mouvements et écoles). Apprendre à déconstruire les objets en des formes géométriques de base. Connaître les règles d'un croquis qui faciliteront la modélisation 3D d'un objet, d'un personnage et la communication visuelle d'une idée ou concept. Familiariser l'étudiant aux pratiques et aux usages du dessin numérique dans les arts numériques.

Contenu

Fondements du langage visuel : ligne, forme, proportions, ombre et lumière, espace négatif et composition. Anatomie et biomécanique humaine et animale: muscles et squelette, amplitude de mouvement, etc. Dessin gestuel et schématique. Perspective linéaire. Histoire de l'art. Analyse d'œuvres et de techniques artistiques.

En ce sens, le dessin d'observation d'objets et de modèles vivants pour explorer la lumière, les proportions et les raccourcis constituent la base de ce cours. Esquisses d'analyse du portrait (vues de profil, de face, de 3/4) et de la main. Exercices de modelage en argile (étude anatomique et travail de conceptualisation de personnages en 3D).

Exercices de créativité visant à reproduire une situation ou une émotion par image mentale. Traitement de la texture (matérialité représentée). Exercices sur la culture générale artistique. Exploration de la séquence visuelle (stratégies de composition). Utilisation de l'image comme élément de communication (choix des éléments du langage visuel pour traduire une impression, un effet, un message). Exploration d'outils numériques et de médiums variés. Apprendre à présenter son concept art selon les normes de l'industrie numérique.

Le dessin anatomique, qui consiste en l'étude du corps humain, fait partie des fondements essentiels à acquérir dans la pratique du dessin. Comprendre le corps, ses différents composants, ainsi que sa gestuelle, permettront au dessinateur de maîtriser la construction crédible d'un personnage. Appréhender l'anatomie est crucial pour pouvoir représenter fidèlement la forme, les proportions et les mouvements du corps humain sur le papier.

Ce cours vise par ailleurs à initier les élèves à la pratique du dessin d'observation pour apprendre à percevoir globalement un modèle vivant.

Il s'agira d'apprendre à en respectant les volumes, proportions, formes, mouvements, avant de réaliser une représentation fidèle de son attitude et de son expression générale.

Les étudiants expérimentent diverses techniques de perception et de schématisation;

- dessin de contour,
- dessin à l'aveugle
- dessin à la main non dominante
- dessin négatif,
- dessin par la lignes intérieure/extérieure
- dessin inspiré de l'approche topographique et de diverses d'approches en perspective
- dessin de drapés et natures mortes

Développer mémoire visuelle et imagination est aussi au programme, à partir d'exercices de créativité. La représentation de la figure humaine est priorisée dans ce cours tout en ouvrant la culture générale et artistique des étudiants à diverses techniques et pratiques, et le tout est intégrée par la pratique du carnet de croquis, à travers les grands thèmes spécifiques du dessin, tel que l'autoportrait, mais aussi des trucs et astuces pour réaliser les dessin de la

tête, du corps, du squelette, des extrémités du corps, et bien sûr du mouvement et du geste, comme des vêtements avec un atelier pratique de dessin de mode notamment.

Définition

Comme ce cours vise à vous permettre de transmettre des idées visuelles fortes et assises sur de solides recherches afin de vous aider à passer un message de façon efficace, frappante et originale, il vous introduit à l'expertise du *concept art* propre aux industries du film et du jeu vidéo, mais aussi des beaux-arts et du design graphique.

Le *concept art* est la mise en œuvre d'une création graphique en mesure de transmettre une idée originale d'un univers visuel stylistique pertinent et fidèle à une ligne directrice (direction artistique et scénaristique) dans un film ou un jeu, et ceci en vue de faire naître une atmosphère homogène et spécifique. Le *concept art* relève au départ de l'illustration conceptuelle comme discipline artistique, mais se retrouve de nos jours à la croisée du design graphique, du sketch scénaristique et de la mise en scène et création d'ambiances visuelles. Il se destine aux industries audiovisuelles (jeu vidéo, cinéma etc.) et vise à créer des univers stylistiques cohérents. Illustrations, et concepts, se retrouvent souvent distincts tant par leur forme que leur objectif final, puisque l'illustration sera poussée et détaillée, tandis que le concept art vise à transmettre rapidement et effacement, idées, ambiances, lumières, action. C'est un instantané d'une histoire audiovisuelle, relativement abouti sans pour autant prétendre à un statut d'œuvre d'art, bien que de plus en plus d'artistes voient leurs travaux originaux se vendre des fortunes.

Le concept art est la mise en œuvre d'une création graphique en mesure de transmettre une idée originale d'un univers visuel stylistique pertinent et fidèle à une ligne directrice (direction artistique et scénaristique) dans un film ou un jeu, et ceci en vue de faire naître une atmosphère homogène et e spécifique. Le *concept art* relève au départ de l'illustration conceptuelle comme discipline artistique, mais se retrouve de nos jours à la croisée du design graphique, du sketch scénaristique et de la mise en scène et création d'ambiances visuelles. Il se destine aux industries audiovisuelles (jeu vidéo, cinéma etc.) et vise à créer des univers stylistiques cohérents.

Le *concept art* (traduisant par extension la notion de dessin conceptuel) peut être donc vu à la fois comme un concept visuel prenant la forme d'un sketch, voire de plusieurs planches élaborées pour révéler une idée mise en forme artistiquement, et développée de façon plus ou moins poussée à des fins de transmission médiatique d'un message et d'une ambiance à transmettre à spectateurs ou joueurs : il est la première ébauche d'un univers cohérent auxquels ceux-ci doivent d'ailleurs pouvoir adhérer.

Le *concept art* a gagné depuis 25 ans les milieux du cinéma d'animation, puis du film et du jeu vidéo, mais aussi de la bande dessinée ou de la presse illustrée pour supporter et mettre en forme des idées innovantes, qu'elles soient poétiques, abstraites, réalistes ou provoquantes. Toutes racontent le plus souvent à travers le concept art une histoire située au cœur d'une trame narrative, mettant en scène une idée originale au sein d'une action habitée ou non pas créature(s) ou individus en un lieu, afin de faciliter la mise en forme de l'univers que décrit le média (modélisation, prototypage ou tournage) que ce soit pour le jeu vidéo ou le cinéma, et d'autres médias complémentaires. La maîtrise de l'illustration suggère de connaître les techniques de dessin et du modelage, mais aussi d'adopter un certain vocabulaire artistique propre à cette pratique, et de maîtriser les bases de l'histoire de l'art pour en situer les grands courants et tendances artistiques afin d'en identifier les styles et les références générales. Tout ceci constitue l'objectif de ce cours pratique et théorique, qui utilisera autant les tablettes graphiques que tout médium traditionnel.

Dans ce cours et en regard des exigences de créer des concept arts, il faut faire preuve de souplesse et d'adaptation pour être capable de modifier ces illustrations tout au long du processus créatif.

PLAN DU COURS ET VOS OBLIGATIONS :

Pour optimiser vos apprentissages dans ce cours d'art théorique et pratique, une adaptation du cours a été pensée par groupe (profil artiste ou de *Game design*), selon les profils plus débutants ou nouvellement initiés aux arts et à la création 2D/ 3D. Mentionnez de suite si vous appartenez au profil du Game design ou autres profils techniques (programmation etc.) qui suggèrent de débiter en art dès le premier cours, pour vous assurer de rejoindre le groupe-cours le plus adapté à votre expérience artistique. Ceci n'est possible que dans la limite des correspondances horaires mais aussi du nombre maximum d'étudiants autorisé par classe. Dans tous les cas, les exigences peuvent s'adapter à votre réalité mais visent cependant à vous pousser hors de votre zone de confort pour favoriser apprentissages et dépassement des acquis.

À noter que pour les groupes plus débutants, l'accent est davantage mis sur l'histoire de l'art et un positionnement social et philosophique sur votre apport personnel, mais aussi votre place, et discours propre et pertinent comme créateur dans la société. C'est aussi bien sûr une initiation aux techniques de dessin, sketch, graphisme et montages assistés par ordinateur, tandis que pour les groupes d'artistes, une expérimentation plus poussée et exploratoire des techniques se fait en classe, en plus des techniques développées par le premier groupe et d'un objectif final, en fin d'année, d'exposition en galerie professionnelle auprès des pairs et du grand public. Une première pratique d'exposition a lieu à la mi-décembre pour développer un discours théorique et pratique, en public, autour de votre démarche, exposé aux professeurs et autres étudiants. Par ailleurs, une absence ou non présentation de vos travaux aux expositions finales des cours (celle tenue avant Noël, et celle tenue éventuellement en galerie d'art en fin d'année) entraîne un échec (0) au cours car vous devez présenter votre démarche et vos travaux devant tous et répondre aux questions : votre présence est donc obligatoire.

Le cours peut requérir quelques frais tels qu'entrée à une exposition (telle que la SAT ou en musée et/ou sorties en extérieur et achat de matériel d'art propre à chaque élève).

Votre professeur vous obtiendra cependant généralement une gratuité de 16\$+taxes pour visiter les deux expositions temporaires et collections permanentes du Musée des Beaux-Arts de Montréal, lors du Rallye de Compétition en histoire de l'art (expo en entente mutuelle avec les élèves des classes lors de la 2^e ou 3^e semaine pour le rallye muséal de dessin et créativité). Une date commune est visée pour cette sortie des groupes de dessin et créativité ensemble, si possible.

À noter aussi que vous devez avoir votre matériel demandé à chaque cours (dont le kit de dessin minimum obligatoire, comprenant carnet de croquis et votre trousse de dessin comprenant : crayon, taille crayon, feutres, crayons aquarellables, gomme, fil à plomb, papier épais pour l'aquarelle, tubes d'acrylique, markers etc.) et à d'autres dates précisées d'avance, votre tablette graphique, pour vous éviter des pénalités (points en moins portés à votre note autrement) car ces outils sont requis pour les ateliers en seconde partie de cours. Voir plus loin un aperçu du calendrier des dates et sujets, avec les grandes lignes et thèmes du cours.

Le matériel requis est peu coûteux et peu se trouver en grande partie chez Dollarama ou équivalents:

- CARNET DE CROQUIS feuillets blancs semi-épais un peu cartonné, Dollarama et autre (entre 2 et 4\$)
- Bloc de feuilles d'aquarelle : papier épais absorbant (4\$)
- 3 pinceaux réservoir (à godet que vous remplirez d'eau) : 4\$
- crayon HB2, gomme, taille crayon, gomme mie de pain... 2\$
- 2 ou 3 feutres / marqueurs indélébiles (type charpie) : 2\$
- 12 crayons aquarellables (Omer de Serre ou Mickael) : entre 13\$ et 19\$
- 3 petits tubes d'acrylique (genre : blanc noir, et autre couleur au choix tel que brun ou or) : 2\$
- _ cadre (entre 2 et 4\$)

- Tablette graphique de type Wacom (pour l'atelier de concept art, le 21 octobre) : empruntez au comptoir au besoin!
- Pour l'atelier de glaise (glaise fournie par l'UQAT) : apporter une éponge, un bol à eau, un couteau plat sans dents (non dangereux) plusieurs chiffons, une planche à découper large et toute idée d'outil qui puisse faire des formes ou sculpter, que vous possédiez déjà etc.

Nous recommandons (non obligatoire) aux artistes qui souhaitent en faire leur métier (concept art / illustration etc), d'acquérir également ou d'apporter pastels, carrés comté ou plus de feutres, encre etc. pour des essais en atelier. Dans la mesure du possible (mais sans obligation) la professeur pourra occasionnellement fournir de ses propres matériaux dépanner un élève; ou fournir parfois des matériaux spécifiques (ex. papier kraft ou manille etc.). Un rappel pour ce matériel est fait plus loin.

Notez que l'agenda peut être bougé à toute fin pratique si des aléas tels qu'un décalage lié à l'absence d'un modèle vivant ou le report d'une séance pour creuser une notion précédente qui n'est pas assez maîtrisée par la classe, devant avoir lieu. Tenez-vous informés d'abord en classe, puis éventuellement sur Moodle ou Teams / Email (consultez toujours vos emails au plus tard la veille du cours svp!). Des mises à jour en classe de la semaine précédente sont transmises en fin de cours selon l'avancement du jour pour tenir compte du rythme de la classe.

Il est de la responsabilité de l'étudiant d'écouter les consignes en classe et de prendre les notes écrites au tableau, les questionner au besoin à ce moment-là, et se tenir informé pour respecter toute consigne et remise en cas d'absence, afin de ne pas avoir un échec (0) à un travail, inévitable autrement, sans billet médical.

PLAN DU COURS

<p>Cours 1 (jeudi, 29 août)</p>	<p>Présentation du cours, du professeur : philosophie des arts, mission, portfolio, format (magistral + ateliers) du cours; évolution continue et critique des travaux jusqu'à exposition publique. Plan de cours et délégué.</p> <p>THÉORIE : LES BASES DE DESSIN I (Rdv en lab)</p> <p><i>1- Les bases de la perception et des sens</i> : LE POINT sur les SCIENCES - DESSIN D'OBSERVATION : TRAIT, LIGNE CONTOUR, SKETCH RAPIDE - Savoir « <i>BRAINSTORMER</i> » ses idées. - Sketcher : le travail de « <i>SHAPE DESIGN</i> » - LA CONVERSION COGNITIVE (<i>gauche > droite</i>) selon Betty Edwards - Renforcer un message visuel : les bases de LA COMPOSITION</p> <p>- HISTOIRE DE L'ART et Culture générale en condensé : un abrégé des grands mouvements en 24 diapositives (partie 1)</p> <p>PRATIQUE :</p> <p>ATELIER « ARRÊT SUR IMAGE » : quel âge ont votre main et cerveau en dessin? Exercices d'évaluation sommaire de vos acquis en : - lignes & proportions, formes, volumes et contours - tonalités, teintes, ombres portées - perspective et portrait ; - notions / culture générale en art & histoire de l'art Répartition en groupes & niveaux, avec objectifs de session spécifiques.</p> <p>CONSIGNES du 1^{er} travail de planche concept : LA MÉTAMORPHOSE, transformation conceptuelle et visuelle en 4 étapes (ou plus), à partir d'un élément végétal, architectural ou du quotidien qui se transforme en une œuvre d'art (du Musée des Beaux-Arts de Montréal). <i>Une copie des meilleurs travaux sera présentée au Musée, avec l'accord des lauréats.</i> <i>Pondération : 20%. Esquisse : le 19 sept. Poussé : le 26 sept. Final: le 03 Oct.</i></p> <p>ARTISTE À DÉCOUVRIR (<i>selon le temps restant imparti</i>) : L'œuvre du MÉTRO SKETCHEUR FANCH, FRANÇOIS PENSEC (<i>France, Québec</i>)</p>
<p>Cours 2 (vendredi, 6 sept.)</p>	<p>SORTIE MUSÉALE : RALLYE D'ART équipes mixtes collaboratives de designers & d'artistes. (Rdv au grand Hall du musée des beaux arts de Montreal le 06 sept à 14h pour permettre la création d'équipes mixtes mêlant les 3 profils et cohortes 3D/jeu vidéo/design).</p> <p>Durant le rallye, vous me retrouverez facilement aux sofas de l'accueil des assurances, juste après l'entrée officielle de billetterie. Rdv tous ensemble au Musée à 14h : rallye à travers le musée (chaque groupe d'étudiants se crée une identité rattachée à un mouvement artistique spécifique); pratique de sketches rapides <i>in situ</i>, développés sous forme de concepts de type métamorphoses en 3 étapes avec l'aide des designers pour réfléchir et réaliser ensemble un concept original (<i>Durée env. 2h, remise le jour-même, pondération 5%</i>).</p> <p><i>Vous pouvez photographier des œuvres de votre choix pour votre œuvre de référence pour votre morphing conceptuel, photos possibles sous tous ses angles pour réaliser vos esquisses poussées plus tard en vue de la remise préliminaires du 12 sept., puis de la remise poussée</i></p>

	<p>du 19 sept. avec transformation de l'œuvre en objet, architecture ou végétal. Premiers sketches à remettre le jour-même, avec précision de votre idée de métamorphose (faites-vous aider des designers et développez des collaborations!), et vos sketches plus élaborés à remettre dès le prochain cours.</p>
<p>Cours 3 (jeudi, 12 sept.)</p>	<p>THÉORIE : LES BASES DE DESSIN II (Rdv en classe sèche)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les styles de rendu et traitements en arts visuels - <i>Les bases du PORTRAIT : les grandes lignes</i> - Quand le portrait rencontre le concept : LA CARICATURE <p>PRATIQUE : MODELE VIVANT NU- Corps masculin</p> <ul style="list-style-type: none"> - (si le temps le permet) : ATELIER numérique sur Photoshop : introduction à l'illustration conceptuelle avec le procédé de double exposition : comment transmettre un message symbolique fort - Apprentissage de la technique de double exposition par usage des masques et modes de fusion en exercice groupal; puis - Examen de création visuelle en utilisant le même procédé sur Photoshop pour créer une affiche de film percutante, utilisant ce principe de double exposition (l'application du procédé ayant été vu en classe juste avant, votre création se fera en 1h). Remise le jour même. Pondération (5%). - Mise en page & présentation de vos travaux et concept-arts pour intégration aux portfolios : quelle présentation, quelles consignes (cette mise en forme sera appliquée à vos travaux de métamorphoses et pour présenter vos meilleurs travaux-types de niveau portfolio à travers tout votre bac.) <p>REMISE & critique de groupe (esquisse préliminaire) : MÉTAMORPHOSE d'œuvre d'art en 4 étapes (suite du rallye du MBAM – 4 présentations de l'œuvre évolutive, pondération totale : 20%).</p> <p>REMISE des notes d'équipes du rallye muséal (5%)</p> <p>CONSIGNES du projet de BD autobiographique (20%). <i>Esquisse : le 03 oct. Final: le 17 oct.</i></p> <p>ARTISTE À DÉCOUVRIR (selon le temps restant imparti) : Portfolio du peintre et illustrateur : JB MONGE (Montréal) OU Julien Paré Sorel (<i>Les débrouillards</i>)</p>
<p>Cours 4 (jeudi, 19 sept.)</p>	<p>THÉORIE : LES BASES DE LA PEINTURE NUMÉRIQUE I (Rdv en lab).</p> <p><i>Les bases de la tablette graphique et de la peinture numérique (DIGITAL PAINTING) : introduction à la tablette graphique avec Valériane Labroche (ou au cours suivant, selon ses disponibilités)</i></p> <p>PRATIQUE : Atelier de création numérique de personnage (initiation au <i>Character Design</i>)</p> <p>REMISE éclair (de type Blitz critique en 4 mots, 1 minute par œuvre, commentaires des 2 profs seulement) de votre morphing en cours. Votre fichier numérique (10 Mo ou moins) est déposé dans le dossier d'échange en début de cours. Votre œuvre sera optimisée la semaine suivante pour la remise finale imprimée) selon les commentaires, le but étant qu'elle soit assez achevée pour agrémenter votre portfolio d'artiste dès le bac. Évaluation de l'enseignement de mi-session (pause ou fin de cours de préférence pour éviter d'interrompre l'invitée).</p>

<p>Cours 5 (jeudi, 26 sept.)</p>	<p>THÉORIE : LES BASES DE DESSIN III (Rdv en classe sèche; puis rdv en lab)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dessiner le corps humain : méthode simplifiée - Symbolique et archétypes visuels <p>PRATIQUE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1^{er} atelier de modèle vivant HOMME (2h) : LE CORPS MASCULIN (poses rapides, puis poses archétypales symboliques plus longues, avec accessoires) ; poses retravaillées en concept en utilisant la force des symboles. <p>REMISE finale imprimée pour critique de groupe de votre Métamorphose (20%). Rencontres individuelles sur le concept développé dans votre BD autobiographique (esquisses poussées de votre BD, à présenter sur carnet de croquis si c'est un original (+ 5 points bonus pour l'effort), ou au format numérique).</p>
<p>Cours 6 (jeudi, 3 oct.)</p>	<p>THÉORIE : LES BASES DE DESSIN IV (Rdv en classe sèche)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teinte, tonalité, palette, ombre portée. - Les techniques d'aplats; le poids d'une couleur. - Textures, jeux d'ombres et types de matériaux. - Lignes dynamiques, masses et formes. <p>PRATIQUE : CORPS FÉMININ 1 (SELON TEMPS DISPO) ATELIER de nature morte (1h10), techniques mixtes feutres, pastels, aquarelle.</p> <ul style="list-style-type: none"> - RENCONTRE, parcours & portfolio pour vos BD. À noter que selon la météo sur ces 3 derniers cours, il pourrait être envisagé de dessiner en extérieur pour du dessin d'observation in situ pendant 30 à 45 min. environ (passants / statues). <p>REMISE des esquisses poussées de BD biographique, discussion avec le bédéiste (blitz critique : 4 adjectifs et 30 secondes par œuvre) pour faire progresser votre travail.</p>
<p>Cours 7 (jeudi, 10 oct.)</p>	<p>THÉORIE: LES BASES DE DESSIN V (Rdv en classe sèche, puis fin de cours au lab.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les grands mouvements de l'Histoire de l'Art : timeline des révolutions conceptuelles et réutilisation de ces innovations en art contemporain et nouveaux médias (partie 1) - Le corps féminin - Styles de sketch et exemples de dessins de modèles vivants: l'approche manga, photoréaliste, à la ligne, aplats, par forme et contour, jeux d'ombrage et au négatif; approches impressionniste, cubiste, pointilliste, à la tache, lignes vibrantes, suggérées, grattées, collages et techniques mixtes, etc. <p>PRATIQUE : CORPS FÉMININ 2 (SELON TEMPS DISPO) Second atelier de modèle vivant FEMME (2H) : dessiner le corps humain, méthode avancée.</p> <p>CONSIGNE 3^È travail de session : l'Arbre conceptuel. Pondération (15%). Esquisses : 24 octobre. Final : 14 novembre.</p> <p>REMISE finale et discussion de groupe : BD autobiographique (20%)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atelier de création en laboratoire : rencontres individuelles pour l'avancement de votre arbre conceptuel

<p>Cours 8 (jeudi, 17 oct.)</p>	<p>THÉORIE: LES BASES DE DESSIN VI (Rdv en classe sèche, puis fin de cours au lab.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - LA PERSPECTIVE : Point de fuite, cône de vision, proportions, raccourcis (simplifiée) <p>PRATIQUE : NATURE MORTE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atelier de nature morte en perspective (1h30) : village escarpé (travail d'aplats, en noir et blanc)
<p>Cours 9 (jeudi, 24 oct.)</p>	<p>THÉORIE: SCULPTURE et œuvres mixtes (Rdv en classe sèche)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atelier de SCULPTURE / modelage en glaise : le Cyber-Bestiaire anatomique (10%). Apporter : petit bol, éponge, chiffon, petits outils de modelage OU, de votre cuisine : couteau plat, rond, pointu (mais non dangereux), cuillère en bois plate, fil de fer de type rigide d'environ 3 mm de diamètre et petite plaque de cuisson pour le séchage. <p>Présentation des courants en sculpture et des grands sculpteurs à travers les siècles : Bartholdi, Rodin, Donatello, Michael l'Ange, Césaire, etc.). Il est recommandé de s'inspirer d'un style (type de touche, par ajout ou soustraction) pour votre modelage : le professeur sera là pour vous aider, conseiller et superviser.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les techniques de modelage et les outils (mirette, fil de fil, ébauchoir, etc.); les faux de retrait et type de glaise et séchage (vs cuisson). - Fragilité, armature, séchage et colorisation de l'œuvre. - Remise du modelage réalisé, le jour-même, identifié à vos noms. La glaise est payée par le département. <p><i>Nota : svp nettoyez bien vos places avant de quitter ce jour-là, ou prévoir rester quelques minutes de plus, car cet atelier nécessite plus de nettoyage que d'ordinaire. Laisser la classe ainsi est beaucoup trop de travail pour les agents d'entretien et autrement, votre professeur doit rester pour tout nettoyer plus de 2h afin qu'il n'y ait plus de poussières ni traces de glaise nulle part avant le lendemain, merci 😊.</i></p> <p>REMISE d'esquisses préliminaire d'arbre conceptuel (rencontres individuelles durant l'atelier de 3h, sur cahier de croquis ou au poste de professeur – dossier d'échange).</p>
<p>Semaine de relâche du 28 octobre au 3 novembre 2023 https://www.uqat.ca/telechargements/calendrier/2023-2024.pdf</p>	
<p>Cours 10 (jeudi, 7 nov.)</p>	<p>THÉORIE: LES BASES DE DESSIN VII (Rdv en classe sèche puis en laboratoire).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les membres du corps humain : mains et pieds. - Symboles, jeux de sens et mind-mapping : cartographier et personnaliser des idées. <p>PRATIQUE : CORPS MASCULIN 2 (SELON TEMPS DISPO)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Croquis de pieds et mains (2 à 3 périodes de 30 min.) d'après modèle. <p>Les grands mouvements de l'HISTOIRE DE L'ART : Écoles et courants (partie 3)</p> <p>REMISE d'esquisses poussée d'arbre conceptuel (Blitz critique de 4 adjectifs / 1 min. par œuvre)</p> <p>ATELIER NUMÉRIQUE : poursuite de vos travaux d'arbres conceptuels, rencontres individuelles en laboratoires.</p> <p>ARTISTE/ STUDIOS À DÉCOUVRIR (selon le temps restant imparti) : Studios GHIBLI, l'Art de Hayao MIYAZAKI (Tokyo, Japon).</p>

<p>Cours 11 (jeudi, 14 nov.)</p>	<p>THÉORIE: LES BASES DE DESSIN VIII</p> <ul style="list-style-type: none"> - Portrait (niveau 2) : yeux, nez, bouche, expression. - Marché de l'Art : la démarche artistique <p>PRATIQUE : CORPS FÉMININ 3 (SELON TEMPS DISPO)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atelier d'exercice pratique d'autoportrait et postures émotionnelles <p>REMISE finale de votre arbre conceptuel (15%)</p>
<p>Cours 12 (jeudi, 21 nov.)</p>	<p>THÉORIE: LES BASES DE DESSIN IX</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les grands courants dans l'histoire de l'art : sculpture, peinture, arts décoratifs, nouveaux médias et arts contemporains - Le dessin animalier (mammifères et oiseaux) : cheval, cygne, chien. <p>PRATIQUE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le dessin animalier (mammifères et oiseaux) : le cas du cheval, du cygne et du chien (croquis aux lignes vibrantes) et travail d'après vidéo. <p>REMISE préliminaire sur votre architecture improbable (15%), critique de groupe.</p>
<p>Cours 13 (jeudi, 28 nov.)</p>	<p>THÉORIE: LES BASES DE DESSIN (X)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les jeux de LUMIÈRES, RELIEF ET PROFONDEUR. - LE CONTRAT D'ARTISTE EN ARTS VISUELS - Carrière d'artiste et le Marché de l'Art de nos jours : les carrières de peintre, illustrateur, concept artiste, sculpteur etc. <p>PRATIQUE : CORPS MASCULIN 3 (SELON TEMPS DISPO)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atelier de peinture : instruments, métal et lumière Peinture gouache noir et blanc sur papier kraft / papier noir. - Apportez chacun 3 ustensiles de cuisine originaux, en métal (non dangereux, ex : fouet, presse-ail) <p>RENCONTRE INDIVIDUELLES : Préparation de votre exposition finale et de votre démarche artistique (thématique du Cyber-BESTIAIRE).</p> <p>REMISE d'esquisses poussée (Blitz critique de 4 adjectifs / 1 min. par œuvre) sur votre architecture improbable (15%).</p>
<p>Cours 14 (jeudi, 5 déc.)</p> <p>ET les lundis 2 et 9 dec montage et démontage de la salle merci!</p>	<p>EXPOSITION COLLECTIVE ET VERNISSAGE les lundis 2 et 9 dec montage et démontage de la salle merci!</p> <p>Escape Room : le 6 dec. À 14h (DATE À CONVENIR ENSEMBLE) DANS LA SEMAINE DU 02 AU 09 DÉCEMBRE (GALERIE POPUP)</p> <p>MARCHÉ DE L'ART (2) : (Rdv en classe sèche, jeudi 7 déc. 15h, aux 2 groupes, durée : environ 1h30)</p> <p>EXPOSITION FINALE Exposition thématique des travaux de session sur la thématique de Cyber-<i>Bestiaire</i>, accompagné de votre démarche artistique. Présentation en groupes. Parents, proches, conjoints, sodas et popcorn bienvenus (réunion des 3 groupes), ouverte dès midi pour</p>

	<p>L'installation, puis ouverte à tous de 15h à 20h00 * (des consignes suivront dès la semaine 5 de cours).</p> <p><i>Nota : Si vous le souhaitez, et pour votre seul intérêt et rémunération, le professeur est ouvert à l'idée que vous proposiez vos œuvres (imprimées, encadrées, signées comme des originaux) disponibles à l'achat pour les visiteurs de l'expo, si vous le souhaitez seulement. Vos œuvres numériques peuvent ainsi être présentées mais aussi, possiblement vendues au public, parents, professeurs, amis, visiteurs sous forme d'impressions numériques, encadrées proprement, avec titre, nature du média, date, nom de l'artiste et mention du cours et de l'UQAT.</i></p> <p><i>Nous vous suggérons de les offrir au prix de votre choix, idéalement réaliste et abordable (suggestion : à partir de 20 \$ minimum avec encadrements), pour vos seuls revenus et intérêts, et ceci afin de permettre à tout visiteur de vous encourager comme artistes si désiré et de vous laisser voir l'attrait potentiel de votre travail. Le même principe, à prix plus adapté à une galerie professionnelle et grand public (doublez votre prix, en général), pourra vous être proposé pour l'exposition de fin d'année à la Galerie Popup (Belgo), en avril 2024, ce qui clora votre parcours d'artiste et vos démarches en recherche de signature visuelle en dessin conceptuel.</i></p>
Cours 15 (jeudi, 12 déc.)	Travaux / bilan / rencontre (ou ajournement, selon les heures passées en galerie la semaine précédente). Informations à venir aux alentours de début décembre. Évaluation de l'enseignement de la fin session.

Dates importantes

- Date limite pour tout changement de groupe, de statut et ajout de cours : vendredi, 30 août 2024
- Date limite d'abandon avec remboursement : mardi, 10 septembre 2024
- Date limite pour l'abandon sans mention d'échec : mercredi, 13 novembre 2024

Jours fériés

- Fête du Travail : lundi, 2 septembre 2024
- Action de Grâce : lundi, 14 octobre 2024

Évaluations de l'enseignement

- Évaluation de l'enseignement de la mi-session : cours 4
- Évaluation de l'enseignement de la fin session : cours 13

Notez bien que si votre cours est donné en co-enseignement (une moitié de session chacun), l'évaluation de mi-session sera remplacée par une évaluation de fin de session pour la ressource enseignante qui termine sa partie d'enseignement.

MÉTHODOLOGIE DE L'ENSEIGNEMENT

Étant donné l'importance que les étudiant(e)s aient une base solide en dessin avant d'entreprendre l'apprentissage des techniques reliées à la création en 3D, le cours s'efforce de développer la **créativité**, les **habiletés** en dessin traditionnel

et numérique ainsi que l'acquisition d'une **culture** artistique étendue en plus de développer des méthodes de réalisation d'œuvres de type concept art, adaptées au besoin de l'industrie du jeu et des nouveaux médias.

En ce sens, puisqu'il s'agit d'un cours **pratique** axé sur la recherche, les exercices et les projets réalisés pendant les cours amèneront les étudiant(e)s à effectuer de l'**expérimentation** en atelier : de nombreuses séances de modèle vivant, parfois sur tablette, se dérouleront ainsi toute l'année sur une base régulière afin que le design de personnage soit un acquis et un réflexe de dessin cohérent et de présentation professionnelle qui puisse servir à l'étudiant durant toute sa carrière.

Les périodes de cours débiteront le plus souvent par de brefs exposés théoriques avec à l'occasion projections d'images (œuvres d'artistes) ou d'autres documents visuels (exemples en vidéo, conférences et ateliers animés par des professionnels du design de mode, de la BD, etc.). Elles seront ensuite composées principalement de travail en atelier soutenu par des rencontres individuelles entre l'enseignante et les étudiant(e)s. Des analyses critiques des projets et des discussions de groupe sont également prévues. De plus, les étudiant(e)s seront invité(e)s à démontrer leur capacité de présenter leur travail de création et d'accepter commentaires et critiques qui devront se faire dans un esprit constructif, lors des remises.

Également, les étudiants devront se procurer un carnet de croquis dans lequel ils devront effectuer les différents devoirs hebdomadaires (travail à la maison).

Méthode d'évaluation de la qualité de la langue

Chaque faute de langue (orthographe, grammaire, syntaxe, clarté) entraînera la perte d'un nombre de point équivalent à 1 % de la valeur du travail, jusqu'à un maximum de 15 fautes.

Les étudiants ont tous accès (et sont encouragés à utiliser) Antidote. Ce complément au logiciel Word permet de retracer avec efficacité les fautes de base (surtout ceux d'accord), minimisant ainsi le nombre de fautes dans les travaux remis.

Gestion des retards

Aucun retard dans la remise des exercices ne sera accepté¹. Tout travail remis en retard recevra la note de zéro (0).

Dans ce cours, l'évaluation formative est basée sur des rencontres individuelles et échanges entre le professeur et les étudiant(e)s lors des périodes d'atelier. La présence et la participation aux cours sont donc obligatoires, afin de recevoir le suivi et les ajustements nécessaires à la réussite du cours.

L'évaluation sommative est axée sur la qualité des projets et des exercices au niveau matériel et conceptuel, sur la compréhension des notions, sur la participation intellectuelle de l'étudiant lors des discussions et sur un document écrit accompagnant l'un des projets.

La présence au cours, bien qu'indispensable, ne saurait suffire à la réussite du cours. L'étudiant devra aussi fournir un travail personnel soutenu pour s'assurer la maîtrise des différents concepts présentés. Les exercices et le projet final **devront être remis à temps. S'ils sont acceptables, ils seront évalués** de la façon suivante:

ÉVALUATION DE L'ÉTUDIANT-E :

IMPORTANT : Vous devez avoir sur vous à chaque cours, carnet de croquis dans lequel se retrouveront tous vos dessins et seront évalués tous vos progrès; feutres de couleurs; crayons aquarellables et pastels/sanguine/fusain.

La personne étudiante est responsable de sa démarche de formation personnelle. Elle se doit d'être active, exploratrice, autonome et en constante recherche de perfectionnement. De même, elle se doit d'utiliser tous les moyens mis à sa disposition afin de répondre aux exigences du cours. Elle est responsable de son

¹ Les retards motivés par un billet du médecin seront acceptés, selon une entente spéciale avec le professeur

cheminement, de son niveau de connaissance et par conséquent, **elle prend la responsabilité de contacter la personne enseignante au besoin.**

DÉROULEMENT-TYPE D'UN COURS DE DESS1103

(Exemple du premier cours; à quoi vous attendre?)

DÉTAILS :

Présentation du plan de cours, du fonctionnement de l'atelier et des travaux de session.

Élection du délégué.

Présentation du professeur. Son parcours, ses œuvres, ses attentes et philosophie des arts.

Approche pragmatique du cours : présentation de techniques à connaître et à pratiquer en cours, et des matériaux à utiliser dont vous devrez disposer cette session.

Exemples de travaux étudiants pour vous situer, et exemple de notes obtenues en regard de ces travaux (anonymes).

CULTURE GÉNÉRALE / THÉORIE ET PERCEPTION:

Sens et la perception : faisons le point sur les dernières percées scientifiques actuelles.

Documentaires : « Que sait-on vraiment de la réalité? » (Extraits).

Les dernières percées de l'approche quantique.

CONTENU MAGISTRAL :

- Condensé d'Histoire de l'Art : tous les courants majeurs à connaître avant de sortir de ce cours : présentation argumentée et abrégée en 12 à 24 diapositives (ppt) ou œuvres d'artiste.
- Dessin (théorie puis pratique) : Introduction au dessin d'observation : les cinq techniques composantes du dessin : perception des contours, espaces, lumières, ombres, perspective. Démonstration en direct par le professeur de pose courte d'après modèle de 3 puis 5 minutes : Technique de base du sketch crayons, feutres et aquarelle, avec usage du fil à plomb.
- Travail sur le corps humain d'après modèle vivant nu (atelier en classe sèche) ; par exemple sur les proportions du corps masculin versus féminin, notamment relativement à la masse musculaire propre au genre. Une session de dessin anatomique d'après modèle vivant peut durer de 2h à 2h30 – selon pauses et le temps restant imparti à la section d'enseignement magistrale, ou selon la poursuite d'un exercice de la semaine précédente pour achever une œuvre de plus grande ampleur (ex. nu coucher en glaise, etc.).

ATELIER :

Évaluation de votre niveau et degré d'habileté en contexte de dessin de modèle vivant (vous êtes évalué sur vos 2 meilleures poses (celles que vous préférez, et vous devez articuler la raison de cette préférence) à chaque atelier pratique de modèle vivant ou de dessin d'observation).

Vous sortez carnet de croquis et crayons, et travaillerez deux par deux pour faire un bref portrait selon vos capacités, compréhension et techniques actuelles de dessin (n'ayez aucune gêne ☺), pour faire le point et viser un objectif de progression précis pour les 15 semaines à venir. Vous réaliserez un test de dessin de perspective, de représentation de la réalité, avec ou sans repère de grille, et de portrait. Puis complétez un Quizz de connaissance générale sur l'art et l'histoire de l'art pour situer votre niveau de culture générale, qui sera suivi de sa correction immédiate (par corrections inter-croisées en classe). Classification des dessins réalisés et des divers « âges de vos mains & cerveaux », selon votre degré de maîtrise et d'abstraction de la réalité, donc d'après modèle, appliquée en principes de lignes, volume, perspective et lumière. (3 âges – et niveaux de dessin, seront identifiés dans la classe).

Conclusion : les 3 groupes et niveaux de la classe se verront définir des objectifs spécifiques à chacun. Par exemple, les étudiants les plus avancés : auront à réaliser 1 croquis libre de plus, chaque semaine; et devront partir en quête d'une signature visuelle en investiguant divers styles sans s'enfermer sur ce qu'ils maîtrisent déjà. Pour les étudiants plus débutants : réussir proportions et maîtrise de quelques techniques au trait pour réussir un modèle

vivant, proportionné, en perspective avec jeu de lumière et quelques astuces développées pour maîtriser la finition mains-pieds-tête.

PRÉSENTATION DE TRAVAUX CONTINUS :

Préparation du travail 1 (la Métamorphose, jeu de transformation conceptuelle en 4 étapes (ou plus), remise imprimée). Remise finale le 28 septembre, avec 3 étapes intermédiaires (pour mieux structurer votre avancement).

Format de remise : planche d'une page imprimée couleurs sur papier épais blanc, proprement identifié au feutre noir fin (type signature originale) avec date, nom, prénom. Réalisé soit à main levée (proprement) ou via logiciel.

EXEMPLES :

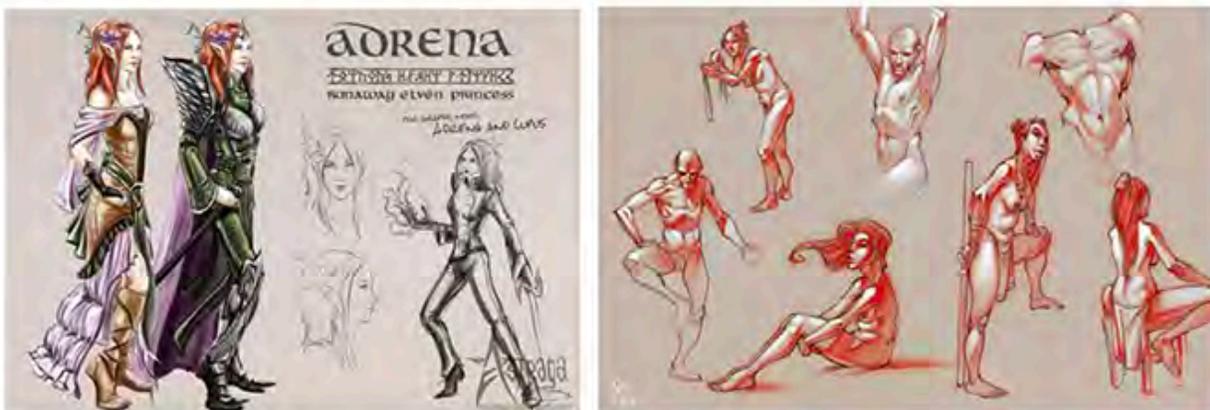
Les consignes des travaux étant sur Moodle : nous y jetons un coup d'œil pour y découvrir tous les détails présentés. Exemples consultables dans le dossier répertoire de professeur (ducrocs) : DESS111 - gr. 65, 66 ou 67).

Préparation du rallye Muséal et travail préparatoire : remise des consignes, préparation des équipes mixtes (designers et artistes) et détails sur le point de rdv des 3 groupes (65, 66 et 67) ensemble, les frais (offerts par le musée), l'entrée groupe requérant l'arrivée de tous en même temps et le seul matériel toléré au musée (carnet et un crayon de plomb). Tous vos sacs resteront aux vestiaires du musée, 2075 rue Bishop.

Quelques exemples de travaux/exercices : Planches anatomiques



Modèles vivant en classe :



Quelques exemples de travaux/exercices :
Métamorphose



Architecture improbable



Sculpture (glaise) : Bestiaire anatomique fantastique



BD autobiographique (portrait et mises en situation)



Œuvre encadrée (exposition fin de session)



Exemple de double-exposition



L'analyse et la réflexion occupent une place importante dans la réalisation des travaux.

La personne étudiante se doit de participer activement à la présentation des travaux de ses compères de classe et aux débats proposés. Elle doit également faire preuve d'esprit critique, ainsi que d'ouverture envers

ÉVALUATION DE L'ÉTUDIANTE OU DE L'ÉTUDIANT

Évaluations	Pondération	Date d'échéance	
		# Cours	Date (final)
RALLYE MUSÉAL (Histoire de l'art, concours équipe collaboratif de culture général et d'imagination entre artistes et designers). Sur feuillet quizz à remettre à la sortie du musée le jour-même. Détail de la notation : Exactitudes des (bonnes) réponses : 60% Rapidité : 20% Imagination : 20%	5%	2	vendredi, 6 sept.
MÉTAMORPHOSE Concept d'art évolutif en 4 étapes de transformation (morphing) d'un élément végétal, architectural, en œuvre d'art. Sera présentée en public 3 fois pour des suggestions constructives et optimisations, le 07 sept. au musée (choix d'œuvre et concept retenu). Puis le 14 sept en esquisse préliminaire en noir et blanc; le 21 sept. en esquisse poussée couleurs, et le 28 sept. en format imprimé achevé (échancier du monde de l'illustration). 20% : optimisation d'image (suggestions) 30% technique 30% concept 20% esthétique	20%	2, 3, 4 et 5	jeudi, 26 sept.
AFFICHE DE FILM PERCUTANTE (DOUBLE-EXPOSITION) : Exercice pratique réalisée entièrement en classe sous forme d'examen réalisé en 1h chrono d'après la technique numérique présentée et pratiquée précédemment en classe le jour-même. Idée/Concept : 30% Technique : 40% Esthétique : 30%	5%	5	jeudi, 12 sept.
BD AUTOBIOGRAPHIQUE Scénarisation / concept : 50% Technique : 20% Esthétique : 20% Évolution, optimisation : 10%. Remises : 28 sept. et 12 octobre.	20%	5, 6, 7	jeudi, 10 oct.
ARBRE CONCEPTUEL : travail réalisé partiellement en classe. Concept : 40% Technique : 25% Esthétique : 30% Évolution, optimisation : 15% Remises : 23 nov. et 07 décembre. Remises : 23 nov., 30 nov. et 07 décembre.	15%	9, 10, 11	jeudi, 14 nov.
ARCHITECTURE IMPROBABLE travail réalisé partiellement en classe. Concept : 40% Technique : 25% Esthétique : 30% Évolution, optimisation : 15%. Remises : 23 nov. et 07 déc. Remises : 26 octobre. Final : 16 novembre.	15%	12, 13 et 14	jeudi, 5 déc.
SCULPTURE (CYBER-BESTIAIRE HYBRIDE) réalisée en glaise, en classe. Technique : 30%; Esthétique 30% Concept : 30% Traitement couleur : 10% (le jour-même 3h)	10%	9	jeudi, 24 oct.
EXPOSITION finale (du 02 au 09 dec. Vernissage / escape game le 06 dec pm) La professeur reste disponible sur l'horaire du cours pour aider et rencontrer pour tout travail, reprise, démarche artistique ou l'exposition. Votre démarche préparée en classe, cite au moins un artiste de référence, une école de pensée de votre choix, ainsi qu'un style graphique définissant votre approche. Mise en scène possible de tables, murs, plafonds sur 2' de large. Apporter scotch, blue tack. Concept d'expo : 50%, Qualité des travaux: 20% Démarche : 30%	10 %	15	vendredi, 6 déc.
TOTAL	__ sur 100 %		

MATÉRIEL REQUIS OBLIGATOIRE (se trouve chez Omer Deserres ou en boutique d'art)

Le matériel requis est peu coûteux et peut se trouver en grande partie chez Dollarama ou équivalents:

- CARNET DE CROQUIS feuillets blancs semi-épais un peu cartonné, Dollarama et autre (4\$)
- Bloc de feuilles d'aquarelle : papier épais absorbant (4)
- 3 pinceaux réservoir (à godet que vous remplirez d'eau) : 4\$
- crayon HB2, gomme, taille crayon, gomme mie de pain... 3\$
- 2 ou 3 feutres / marqueurs indélébiles (type charpie) : 2\$
- 12 crayons aquarellables (Omer de Serre ou Mickael) : environ 17\$
- 3 petits tubes d'acrylique (genre : blanc noir, et autre couleur au choix tel que brun ou or) : 3\$

Nous recommandons (non obligatoire) aux artistes qui souhaitent en faire leur métier (concept art / illustration etc), d'acquérir également ou d'apporter pastels, carrés comté ou plus de feutres, encre etc. pour des essais en atelier. Dans la mesure du possible (mais sans obligation) la professeur pourra occasionnellement fournir de ses propres matériaux dépanner un élève; ou fournir parfois des matériaux spécifiques (ex. papier kraft ou manille etc.).

Liste (NON OBLIGATOIRE) pour étudiant artiste :

- Pinceau à godet (medium et fin)
- Gobelet
- Crayons aquarellables (12 ou plus).
- 2 Crayons de plomb HB et plus gras (4B ou 8B)
- Efface (gomme) blanche et gomme mie de pain
- Pince-notes (pince métallique (pour tenir une feuille sur chevalet) extra large
- Estompes à deux têtes
- Encre de chine
- Fusain
- Carrés comté (Sanguine, sépia, ombre brûlée, noir et blanc)
- Feutres (pointes différentes grosseurs ; du sharpie au crayola faites avec votre budget préféré)
- Pastels secs / pastel gras (peuvent s'acheter à plusieurs pour être partagés)
- Tablettes de papier Manille (format 18 pouces x 24 pouces) : 30 feuilles et plus
- Tablette graphique de type Wacom (pour l'atelier de concept art, le 21 octobre)
- Pour l'atelier de glaise (glaise fournie par l'UQAT) : apporter une éponge, un bol à eau, un couteau plat sans dents (non dangereux) plusieurs chiffons, une planche à découper large, des scott towel).

RÈGLES À SUIVRE DANS L'ATELIER

- Les téléphones cellulaires doivent être désactivés.
- Nettoyez parfaitement votre espace avant de quitter.
- Garder les espaces de travail dégagés (manteaux, sacs ou autres objets étrangers au travail doivent être déposés dans les casiers à cet effet).
- Éviter le gaspillage et ranger les surplus de matériaux.
- Recycler les matériaux disponibles dans les bacs à cet effet.
- Récupérer les matériaux réutilisables avant de jeter un travail.
- Travailler tout produit toxique dans les espaces réservés à ces fins.
- Mettre les systèmes de ventilation en marche.
- Un temps est alloué à la fin du cours pour le ménage et le rangement : vous êtes priés d'aider le professeur qui vous prête du matériel et de nettoyer votre espace.
- Chacun est responsable de son ménage, du nettoyage et du rangement des outils utilisés.
- Éviter de jeter des produits toxiques dans les éviers ainsi que tout autre matériau pouvant les boucher ; utiliser les contenants réservés à ces fins.
- Les espaces communs sont la responsabilité de tous et chacun (comptoir, éviers, tables, bacs).
- Merci de remettre tout matériel d'art qui vous est prêté par le professeur, que ce soit pour vous dépanner ou pour vous permettre tester un nouveau type de technique.

SOURCES DOCUMENTAIRES

LIVRES RECOMMANDÉS (un extrait de chapitre vous sera remis en lecture obligatoire) :

- EDWARDS, Betty. (1979). *Dessiner grâce au cerveau droit*, Bruxelles : Pierre Mardaga.
- HODGE, Susie. (2017) *Petite histoire de l'Art – chefs-d'œuvre, mouvements, techniques*. Collection Histoire de l'art. Trad. Stéphanie Alkofer, Jean-François Allain. Paris : Flammarion.

BIBLIOGRAPHIE :

- ALEKSANDER, Nikolai and Richard Tilbury. (2012) *Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop*. London, 3D Total Team Editions.
- ATKINS, Robert. (1992). *Petit lexique de l'art contemporain*, New-York : Abbeville.
- BAMMES, Gottfried. (2003). *Le dessin animalier*, Paris : Dessain et Tolra.
- BÉGUIN, André. (1978). *Dictionnaire technique et critique du dessin*, Bruxelles : Oyez.
- CHELSEA, David. (2006). *La perspective en BD*, Paris : Groupes Eyrolles.
- DODSON, Bert. (1991). *Les clés du dessin*, Paris : Ulisséditions.
- EDWARDS, Betty. (1986). *Vision, dessin, créativité*, Liège : Pierre Mardaga.
- FAIGAN, Gary. (2008). *The Artist's Complete Guide to Facial Expression*. Watson-Guptill. 288 pages.
- GRAY, Peter. (2007). *Apprendre à dessiner*, Köln : Taschen.
- HERGOTT, Fabrice. (2004). *Homme animal Histories d'un face à face*, Les musées de Strasbourg.
- ITTEN, Johannes. (1970). *Le dessin et la forme*, Paris : Dessain et Tolra.
- KANDINSKY, Wassily. (1970). *Point, ligne, plan*, Paris : Denoël.
- KEPES, Gyorgy. (1968). *Signe, image, symbole*, Bruxelles : La connaissance.
- KRAUSSE, Anna-Carola. (1995). *Histoire de la peinture de la Renaissance à nos jours*, Paris : Gründ.
- LILLY, Elliot. (2017). *The Big Bad World of Concept Art for Video Games*, New-York, Design Studio Press. 124 pages.
- LEMOINE, Serge. (2007). *L'art moderne et contemporain*, Paris : Larousse.
- MANERA, Dominique. (1987). *Grand cours pratique de dessin*, Paris : De Vecchi.
- MATEU-MESTRE, M. *Framed Ink: Drawing and Composition for Visual Storytellers*. Design Studio Press. 128 pages.
- MATTESI Mike. (2006) *Force: Dynamic Life Drawing for Animators*, Focal Press, 2nd edition.
- NICOLAIDES, Kimon. (1941). *The natural way to draw*, Boston : Houghton Mifflin.
- PARRAMON, José M. (2005). *Dessiner en perspective*, Paris : Dessain et Tolra.
- PÉREZ-ORAMAS, Luis. (2006). *An atlas of drawings*, New-York : The museum of modern art.
- PIGNATTI, Terisio. (1982). *Master drawings : from cave art to Picasso*, New-York : Abrams.
- REBEL, Ernst. (2008). *Autoportraits*, Köln : Taschen.
- REED, Walt. (2000). *Le modèle vivant en mouvement*, Paris : Vigot.
- SHONE, Richard. (1996). *From figure to object, a century of sculptor's drawings*, Londres : Frith street gallery and Karsten Schubert.
- SZUNYOGHY, Andras et FEHÉR, György. (1996). *Grand cours d'anatomie artistique*, Köln : Könemann.

14 février 2018

Enjeux de la recherche | Recherche-création

Dossier Recherche-création : Conversation éditoriale

Lynn Hughes, Université Concordia, **Samuelle Ducrocq-Henry**, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Le dossier **Recherche-création** rassemble 10 contributions, comme autant de manières de rendre compte d'un champ de recherche de moins en moins nouveau et de plus en plus habité. Pour introduire le dossier, les deux corédactrices se sont entretenues sur le pourquoi et le comment. Une définition de la recherche-création ressort de leurs échanges : une recherche où la création est centrale, et où une solide réflexion théorique est traversée de concepts puisés dans une diversité de disciplines...



Les deux corédactrices du dossier en conversation "éditoriale", Samuelle Ducrocq-Henry et Lynn Hughes, 2018. Extraits d'une bande-vidéo : Acfas.

Écoutez la conversation en mode audio

Recherche-création



Articles suggérés

Recherche-création

Définir la recherche-création ou cartographier ses pratiques?

Recherche-création

Entretien avec Catherine Courtet autour de la recherche-création en France

soundcloud.com/acfasscience/conversation-éditoriale-dossier-recherche-création-du-magazine-de-lacfas

SOUNDCLOUD Home Feed Library Search for artists, bands, tracks, podcasts Sign In Create account Upload

Conversation éditoriale : Dossier Recherche-création du magazine de l'ACFAS

AcfasScience

6 years ago #Recherche et ...

0:14 32:14

Dossier Recherche-création : Conversation éditoriale

[Lynn Hughes](#), Université Concordia, [Samuelle Ducrocq-Henry](#), Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Le [dossier Recherche-création](#) rassemble 10 contributions, comme autant de manières de rendre compte d'un champ de recherche de moins en moins nouveau et de plus en plus habité. Pour introduire le dossier, les deux corédactrices se sont entretenues sur le pourquoi et le comment. Une définition de la recherche-création ressort de leurs échanges : une recherche où la création est centrale, et où une solide réflexion théorique est traversée de concepts puisés dans une diversité de disciplines...



Les deux corédactrices du dossier en conversation "éditoriale", Samuelle Ducrocq-Henry et Lynn Hughes, 2018. Extraits d'une bande-vidéo : Acfas.

[Écoutez la conversation en mode audio](#)

- **Extraits**
- Lynn Hughes : « Il faut que la création soit au coeur de la démarche ». Mais aussi, dans la recherche-création, « on veut voir la réflexion. Ce peut être fait de façon très poétique, comme on a vu dans le [texte](#) d'Erin Manning, mais il faut que ce soit [...] approfondi, intéressant et sérieux ».
- Samuelle Ducrocq-Henry : « Je pense qu'on a affaire à des artistes peut-être un peu plus intellectuels dans le sens que la part de discours entre élaborer un texte scientifique et élaborer une oeuvre avec toute la sensibilité, cela semble faire appel [aux] deux hémisphères du cerveau qui ont à discourir entre le sensible et le rationnel, en soi cela crée une catégorie un peu particulière de recherche ».

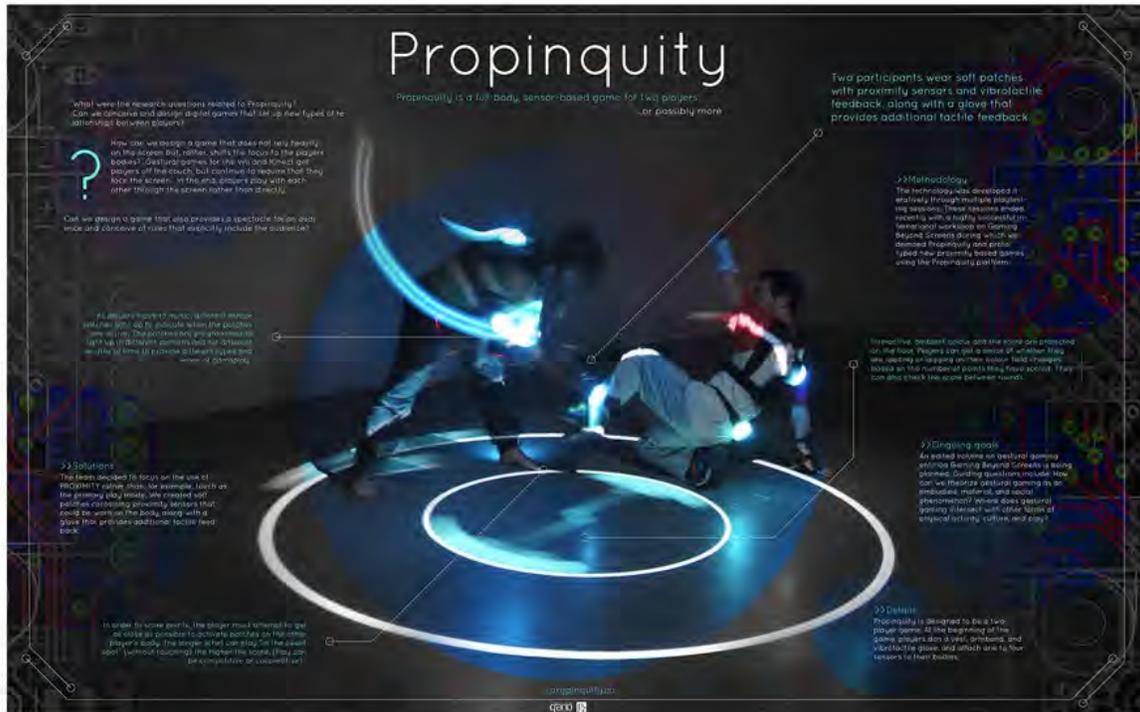
Une recherche-création de Samuelle Ducrocq-Henry



Crédits photo : Cynthia Beaudet

« Extrait d'une performance scénique réalisée avec chevaux et artistes dans un environnement simulé sur moteur de jeu, sur lesquels je travaille depuis 2 ans. Le nouveau spectacle *Les Amériques*, qui prendra l'affiche en juillet 2018 au [Parc Cavaland](#), permettra au public d'interagir avec des chevaux ayant développé un *cow-sense* (instinct de gestion du bétail) en travaillant avec des avatars de taureaux. On a notamment découvert que ces grands animaux réagissent très fortement à la simulation virtuelle. Les *stimuli* – tout spécialement les silhouettes, postures et mouvements – les amènent à adopter un comportement identique à celui qu'ils auraient face à du vrai bétail : ils se mettent à chasser l'avatar du taureau à l'écran, une compétence indispensable à l'apprentissage du tri du bétail qui est recherchée dans les grandes exploitations de l'Ouest mais qui se trouve mobilisée ici à des fins artistiques tandis qu'un spectateur volontaire dirige l'avatar du taureau, donc le cheval sur scène, par le biais de capteurs de jeu. »

Une recherche-crédation de Lynn Hughes



Propinquity (Proximité). Lynn Hughes, Bart Simon et Jane Tinquely, 2014

« **Propinquity** (Proximité) se veut un jeu axé plutôt sur le corps que sur l'écran, faisant référence à la fois aux jeux de combat et de danse. C'est une expérience ludique construite autour d'une interaction qui implique tout le corps et qui, avec le son et selon les règles, génère une intense rencontre, à la fois sociale et physique. Propinquity est également conçu comme un spectacle très animé et expressif pour un public – une espèce de chorégraphie ouverte, parfois maladroite, parfois fluide – de deux corps en relation [voir aussi [l'extrait vidéo](#)]. »

Lynn Hughes

Université Concordia

Lynn Hughes est formée en art, et en histoire et philosophie des sciences et de la technologie. Elle est professeure émérite à l'Université Concordia où elle détient la chaire de recherche en Interaction Design and Games Innovation. Elle a joué un rôle déterminant dans la conception, la structuration et le financement d'[Hexagram](#) en 2001, maintenant devenu le Regroupement stratégique et réseau sur la recherche-crédation en arts et technologies médiatiques. Elle a aussi été cofondatrice / directrice du groupe interuniversitaire Interstices de 2000 à 2010. Interstices a fourni un premier cadre aux étudiants et aux professeurs de l'UQAM et de Concordia pour travailler ensemble sur la recherche-crédation en arts médiatiques. En 2008, elle a fondé, avec le Dr Bart Simon à Concordia, le centre de recherche Technoculture Art and Games ([TAG](#)) qui se concentre sur la recherche interdisciplinaire relative à l'étude des jeux et à la conception de jeux. En 2015 elle conçoit, avec les Drs Bart Simon et Christopher Salter, le mandat et la structure du nouvel institut [Milieux](#) qui chapeaute la recherche et la recherche-crédation en art, culture et technologie à Concordia. La production artistique de la chercheuse a été exposée dans des festivals et des galeries, localement, nationalement et internationalement. Son travail actuel explore le domaine entre l'art contemporain, le théâtre et les jeux.

Samuelle Ducrocq-Henry

Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

Extrait du dossier spécial – papiers scientifiques sur lesquels nous avons travaillé avec les auteurs :

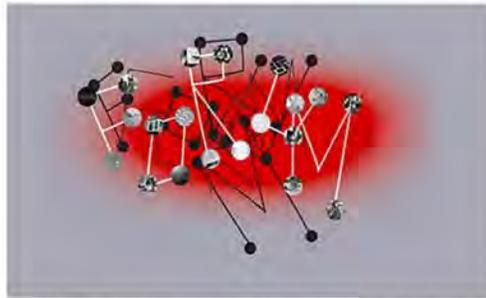
14 février 2018

[Enjeux de la recherche](#) | [Recherche-création](#)

Définir la recherche-création ou cartographier ses pratiques?

[Louis-Claude Paquin](#), Université du Québec à Montréal, [Cynthia Noury](#), Université du Québec à Montréal

Définir la recherche-création, voilà ce à quoi nous nous sommes investis dans la présente contribution. Mais nous annonçons déjà qu'au fil de cette démarche, une découverte inopinée provoquera un changement de posture permettant de contourner le réductionnisme inhérent à toute démarche définitoire. C'est ainsi que nous serons amenés à délaissier la définition de la recherche-création pour en cartographier la diversité des pratiques.



Visuel du Forum recherche-création 2017, présenté par les étudiantes et étudiants en arts visuels et médiatiques de l'UQAM

Apparue dans la foulée de l'entrée de la pratique artistique aux études supérieures, la recherche-création s'est constituée et taillée une place aux côtés de la recherche qualitative ou postpositiviste pratiquée en sciences humaines et sociales. Cela n'a pas été, bien sûr, sans soulever des questions de légitimité et de valeur. Mais, la recherche-création a graduellement obtenu une certaine reconnaissance de la communauté universitaire et des grands organismes subventionnaires. Aujourd'hui, elle est devenue populaire au point où, au sein de plusieurs disciplines des sciences humaines et sociales, des chercheurs disent la pratiquer et considèrent même de l'admettre au sein de leurs programmes d'études supérieures. Dans ce contexte, une définition commune est réclamée des acteurs du monde académique, tant par les divers jurys, les responsables de la conduite responsable en recherche, les membres des instances, etc.

Multiplicité des termes

Dès la revue de la littérature, un premier constat s'impose : le terme « recherche-création » n'a pas d'équivalent unique en langue anglaise, mais plutôt un foisonnement de termes apparentés parmi lesquels on retrouve :

- practice-based research
- practice-led research
- practice as research
- artistic research
- creative research
- studio-based research
- arts based research

- creative arts enquiry
- art-informed research
- creative practice research
- performative research
- performance as research
- practice through research
- research-through-practice

Par ailleurs, il est apparu au fil de notre enquête que le terme « recherche-cr ation » avait plusieurs acceptions.

D finir le terme *d finir*

D finir, c'est d'abord et avant tout chercher une r ponse   la question « qu'est-ce que? ». Dans la tradition platonicienne, *d finir*, c'est regrouper des choses, des ph nom nes qui apparaissent h t rog nes dans le monde sensible, en des existants, des id es ayant un lien de parent  ant rieur   leurs diff rences accidentelles.

Dans la tradition aristot licienne, *d finir* c'est sp cifier la substance, la nature ou l'en-soi de la chose ou du ph nom ne ainsi que ses autres cat gories : qualit , quantit , relation, lieu, temps, situation, etc.

Aujourd'hui *d finir* c'est donner, ou plut t *instituer*, un statut th orique   une chose ou un ph nom ne en l' levant au rang de concept abstrait. Ce faisant, par contre, on gomme le contexte et la mat rialit .   partir d'une analyse  tymologique de *d finition* – distinguer en des univers finis –, Pierre Paill  y voit «   l' uvre une d marche de cl ture, une certaine forme d'enfermement, de d limitation rigide d'un univers »¹.

Ici, notre exercice de d finition de la recherche-cr ation consistera d'abord    tablir des distinctions pour chacune des composantes, respectivement la recherche et la cr ation, pour ensuite en circonscrire la nature.

Recherche « pour » la cr ation en art

Distinguons d'abord les d marches de recherche en contexte de cr ation artistique de la recherche-cr ation en contexte universitaire. Toute d marche artistique implique de la recherche, toutefois celle-ci, par son objet et sa finalit , se distingue de la composante recherche de la recherche-cr ation en ce « qu'elle porte sur les mat riaux, les techniques et les savoir-faire, ou sur les th mes et les id es cristallis es dans l' uvre, impose aussi ses contraintes et proc dures qui s'ajoutent et orientent le d roulement de la cr ation. »²

On retrouve cette m me distinction chez Henk Borgdorff³, qui identifie trois types id aux de relations entre la recherche et la cr ation :

- La recherche sur la cr ation se fait par des chercheurs en sciences humaines;
- La recherche pour la cr ation fournit des id es et des instruments qui seront mis au service de la cr ation. Borgdorff donne alors pour exemple des alliages particuliers utilis s pour couler des sculptures m talliques, l'application de l' lectronique pour l'interaction directe entre la danse et l' clairage de la sc ne ou encore pour une lutherie in dite;
- Finalement, la recherche dans la cr ation est une composante   la fois du processus et des r sultats de la recherche, et il n'y a alors pas de s paration fondamentale entre la th orie et la pratique.

Les programmes d'aide financi re destin s   la production artistique du Conseil des arts et des lettres du Qu bec (CALQ) et ceux du Conseil des arts du Canada (CAC) comportent un volet intitul  « Recherche et cr ation ». Celui du CALQ fournit une « [a]ide   la recherche,   l' criture,   la cr ation d' uvres et   la r alisation de projets favorisant l' volution de la d marche artistique ou litt raire. »⁴ Celui du CAC vise   apporter « un soutien   la recherche,   la cr ation et au d veloppement de projet [de cr ation] »⁵.

La composante recherche de la recherche-cr ation se distingue n anmoins de la recherche pour la cr ation en contexte artistique en ce qu'elle vise   enrichir nos connaissances et notre compr hension   travers une enqu te originale. Celle-ci est initi e par des questions pertinentes au contexte du monde de l'art et trait e par des m thodes appropri es   l' tude. Comme le rappelle Henk Borgdorff⁶, le processus et les r sultats de cette recherche sont document s et font l'objet d'une diffusion ind pendante de l' uvre. Pour sa part, Sophie St vance se range derri re le mod le positiviste de la recherche :

- *Le travail th orique qui accompagne celui de cr ation lors d'un projet de recherche-cr ation [...] doit reposer sur un cadre th orique document  scientifiquement et  tre argument    partir d'un savoir partag  par la communaut  savante. [...] [Il] doit prendre appui sur une m thode scientifique rigoureuse afin que les r sultats qui en  manent puissent  tre diffus s dans des canaux de diffusion savants et ainsi contribuer au d veloppement des connaissances*⁷.

Pierre Gosselin est quant   lui plus r serv  en constatant que :

- *[...] la probl matique de la recherche en pratique artistique est directement li e   la nature de cette m me pratique qui va et vient continuellement entre, d'une part, le p le d'une pens e exp rientielle, subjective et sensible et, d'autre part, le p le d'une pens e conceptuelle, objective et rationnelle*⁸.

Nous verrons plus loin que la connaissance produite par la recherche-cr ation constitue un des enjeux majeurs de cette pratique et qu'elle est, encore et toujours, objet de d bat dans la litt rature savante.

Les programmes d'aide financière destinés à la recherche académique du Conseil de recherche en sciences humaines du Canada (CRSH) et du Fonds de recherche du Québec - Société et culture (FRQSC) comportent un volet recherche-crédation, mais contrairement au financement de la recherche pour la création — et à l'instar des deux auteurs précédemment cités —, ces programmes ne s'accordent pas sur leur conception de la recherche-crédation. Le CRSH la décrit comme une « Approche de recherche combinant des pratiques de création et de recherche universitaires et favorisant la production de connaissances et l'innovation grâce à l'expression artistique, à l'analyse scientifique et à l'expérimentation ». Le Conseil spécifie par ailleurs que « La recherche-crédation ne peut pas se limiter à l'interprétation ou à l'analyse du travail d'un créateur [...] ». ⁹ Pour le FRQSC, la recherche-crédation « désigne toutes les démarches et approches de recherche favorisant la création qui visent à produire de nouveaux savoirs esthétiques, théoriques, méthodologiques, épistémologiques ou techniques. ». Le FRQSC précise pour sa part que : « Toutes ces démarches doivent comporter [...] des activités artistiques ou créatrices [...] et la problématisation de ces mêmes activités (saisie critique et théorique du processus, conceptualisation, etc.) » ¹⁰.

La création en recherche-crédation versus la création en recherche

Poursuivons l'établissement des distinctions, cette fois entre la composante « création artistique, médiatique ou littéraire » propre à la recherche-crédation et le recours à la création dans un contexte de recherche ou de recherche-intervention/action en sciences humaines et sociales.

Sur ce terrain, Henk Borgdorff ¹¹ énonce que le processus créatif est l'instrument de la recherche-crédation (*artistic research*) et que le médium de la création est en lui-même le moyen le plus efficace pour articuler, documenter, communiquer et diffuser les résultats de cette recherche. Il précise que si des expressions discursives accompagnent la recherche, celles-ci ne peuvent jamais prendre la place du « raisonnement » artistique. Elles peuvent tout au mieux « l'imiter », c'est-à-dire être utilisées dans une reconstruction [réflexive] post-hoc du processus de recherche-crédation.

Pour évaluer la recherche-crédation, Tomas Hellström ¹² distingue deux valeurs artistiques de l'œuvre pouvant être appréciées l'une par le public et l'autre par les acteurs du cadre institutionnel associé. Il ajoute une troisième forme, une valeur intermédiaire, qui s'incarne dans le commentaire intellectuel produit par les praticiens. Ainsi, la valeur de la composante création de la recherche-crédation est déterminée selon les standards de la critique artistique.

Le recours à la création dans un contexte de recherche ou de recherche-intervention/action en sciences humaines et sociales — désigné par l'expression « recherche basée sur les arts » (*Arts based research*) — est également de plus en plus répandu, et ce depuis le tournant des années 2000. Mary et Kenneth Gergen invitent notamment les chercheurs à considérer la gamme des moyens d'expression propres au monde des arts et du divertissement — arts graphiques, vidéo, théâtre, danse, magie, multimédia, etc. — comme formes de recherche et de présentation des résultats. Ils allèguent que par le recours à la performance « l'enquêteur évite les revendications mystificatrices de la vérité et élargit simultanément la gamme des communautés dans lesquelles le travail peut stimuler le dialogue » ¹³. Gioia Chilton et Patricia Leavy expliquent, pour leur part, que l'attrait des arts pour les chercheurs en sciences sociales tient dans le fait que les formes artistiques « peuvent favoriser l'autonomie, sensibiliser, activer les sens, exprimer les aspects complexes de la vie sociale, éclairer la complexité et parfois le paradoxe de l'expérience vécue, penser différemment, et transformer la conscience en évoquant l'empathie et résonance » ¹⁴. Ainsi, on retrouve l'expression *Arts based research* autant en éducation ¹⁵, qu'en musicothérapie ¹⁶, en *nursing* ou en sciences de la santé ¹⁷.

Parallèlement, l'attrait pour l'ajout d'une dimension performative à la recherche en sciences humaines et sociales a pris de l'ampleur au point où Brad Haseman fera paraître, en 2006, *A Manifesto for Performative Research* dans lequel il invoque l'émergence d'une troisième catégorie méthodologique, soit performative, entre celle quantitative et celle qualitative. La particularité de la catégorie performative réside dans « l'expression des résultats dans une forme non numérique, symbolique, mais autre que des mots dans un texte discursif » ¹⁸. L'expression « tournant performatif » (*performative turn*) a depuis été utilisée par de nombreux auteurs dont Tami Spry en ethnographie (2001), Peter Burke en histoire ¹⁹, Elizabeth Bell pour l'étude de la culture (2008), Christian Licoppe pour les études en science et technologie (2010) et David Kornhaber en philosophie (2015).

Sylvie Fortin ²⁰ énumère pour sa part un certain nombre d'explorations « de manières alternatives de conduire et de mettre en forme une recherche ethnographique » qu'elle rattache au mouvement poststructuraliste et qui ont en commun de recourir à la création :

- [...] la fiction ethnographique, le poème, le texte dramatique, [...] le récit stratifié alternant le fictionnel et le théorique, le texte polyvalent, le collage de courriels, le montage de conversations, l'échange épistolaire, la partition scénique, le scénario, la satire, le calligramme [...] ²⁰

En plus de la diffusion créative des résultats d'une recherche en sciences humaines et sociales, on retrouve également les écritures créatives (*creative writing*) ainsi que les pratiques analytiques créatives (*creative analytic practices* ou CAP). Laurel Richardson est la première à affirmer que l'écriture n'est pas uniquement une façon de communiquer les résultats de la recherche, mais qu'elle en elle-même une méthode de recherche (*Writing a method of inquiry*) ²¹. En tant que chercheuse féministe, elle mettait en pratique une version inversée du mantra des années 1970 « le personnel est le politique ». Au lieu d'accepter la voix omnisciente imposée par l'écriture scientifique comme si c'était la nôtre, elle prône plutôt « de nous donner l'autorité sur notre compréhension de nos propres vies » ²². Katherine Frank soutient pour sa part que le recours à la fiction où les personnages décrits sont composites — c'est-à-dire des morceaux d'elle-même, des gens qu'elle a connus dans les clubs de striptease, de ses expériences et de ses fantasmes — lui permet de faire une ethnographie expérimentale des relations complexes qui se forment entre les danseurs et leurs clients ²³. Quant à

eux, Pierre Paillé et Alex Mucchielli proposent un type d'analyse en mode écriture, soit « un travail délibéré d'écriture et de réécriture, sans autre moyen technique, qui va tenir lieu de reformulation, d'explicitation, d'interprétation ou de théorisation du matériau à l'étude »²⁴.

Selon Lisbeth Berbari, les pratiques analytiques créatives visent à pallier la critique post-structuraliste du langage qui a provoqué la « crise de la représentation » de la recherche qualitative²⁵. On a alors considéré que le langage ne peut plus être considéré comme innocent ou transparent, parce qu'il est toujours ancré dans des régimes de pouvoir particuliers qui produisent, reproduisent et désactivent certains discours par rapport à d'autres²⁶. Et comme il n'y a pas de correspondance naturelle ou organique entre les mots et ce qu'ils représentent, la réalité ne peut pas être capturée et rendue par la recherche parce que les significations sont multiples, locales, partielles et contingentes. Contrairement aux modes de représentation traditionnels, le chercheur qui recourt aux pratiques d'écriture analytiques créatives n'impose pas d'interprétation explicite, mais « montre la multiplicité, le chevauchement et la complexité par des récits polyvocaux, dialogiques, juxtaposés, composites ou visuels »²⁷.

Il n'y a pas d'équivalent en français pour les expressions *arts based research* ainsi que *performative research*, c'est toujours le terme « recherche-crédation » qui est employé, ce qui prête à confusion lors de l'évaluation des résultats ou force l'introduction d'un double standard. En effet, doit-on évaluer la prestation créative d'un chercheur en sciences humaines et sociales avec les mêmes standards que la création artistique résultant d'un processus de recherche-crédation? La même question se pose pour la production discursive — cadrage conceptuel et récit réflexif de pratique — produite par les chercheurs-crédateurs : doit-elle être évaluée avec les mêmes critères et standards que les résultats de la recherche en sciences humaines et sociales? La question est fondamentale si l'on considère que l'évaluation par les pairs, créateurs d'un côté et chercheurs de l'autre, constitue une part importante de la reconnaissance de la qualité des résultats de la recherche-crédation.

C'est pourquoi nous proposons de nommer « recherche performative » les recherches en sciences humaines et sociales qui intègrent une composante de création et de conserver le terme « recherche-crédation » pour les recherches dont le résultat est double : un artefact ou une performance artistique accompagnés d'une production discursive.

La recherche-crédation : champ, discipline ou pratique?

Poursuivons notre parcours définitoire. Après avoir établi des distinctions pour la composante recherche et la composante création, voyons maintenant ce qu'est la nature de la recherche-crédation. Comme en témoignent les courtes citations suivantes, la recherche-crédation constitue pour certains est un champ particulier, un domaine à part entière de la recherche en art : « the fields of creative and design research » (Allpress, 2012, p. 5) ; « the emerging field of artistic research » (Arlander, 2010, p. 7 ; Borgdorff, 2012, p. 6) ; « the vibrant, active field of practice-as-research » (Babbage, 2016, p. 48) ; « the field of research-creation » (Chapman et Sawchuk, 2012, p. 8) ; « the field of practice-led research » (Farber et Mäkelä, 2010, p. 9) ; « the field of artistic research » (Frisk et Östersjö, 2013, p. 51 ; Schwab, 2012, p. 4 ; Wesseling et Boomgaard, 2011, p. 70) ; « the emergence of the field of practice-based research » (Hughes, 2006, p. 284).

D'autres, plus hardis, confèrent le statut de discipline à la recherche-crédation : « la recherche-crédation est une discipline à part entière » (Baril-Tremblay, 2013, p. 13) ; « creative and practice-led disciplines » (Bacon, 2015, p. 7) ; « The emergence of the discipline of practice-led research » (Barrett, 2007, p. 1) ; « the emerging discipline of artistic research » (Bolt, 2016, p. 130) ; « practice-led research [...] within the low consensus disciplines of the arts faculty » (Brook, 2012, p. 1) ; « in the context of creative and practice-led disciplines » (Niedderer et Roworth-Stokes, 2007, p. 1). Henk Borgdorff rappelle néanmoins que la notion de discipline est remise en question non seulement dans le cas de la recherche artistique, mais aussi dans d'autres domaines de recherche académique au profit d'une recherche transdisciplinaire ou encore postdisciplinaire. Pour lui, la recherche-crédation (artistic research) doit être entendue comme violation des frontières disciplinaires, plutôt qu'une nouvelle discipline aux côtés d'autres liées à l'art (2012, p. 177).

Débattre de la question à savoir si la recherche-crédation est un champ ou une discipline nous informe sur le degré de pénétration de celle-ci à l'intérieur de l'académie, sans plus. Par ailleurs ce n'est pas anodin si, comme nous l'avons vu dans ces exemples ainsi que dans le tableau des termes présenté en introduction, le terme *practice* forme un grand nombre des termes anglais qui renvoient à la recherche-crédation. En effet, la nature de la recherche-crédation est d'abord et avant tout d'être une pratique.

La découverte inopinée

En cherchant à définir ce qu'est une pratique, une découverte inopinée fait bifurquer notre démarche définitoire de la recherche-crédation. Pour Theodore Schatzki (2001), les pratiques sont des assemblages d'activités humaines incarnées et matériellement médiatisées, organisées de manière centralisée autour d'une compréhension partagée. Elles sont dites « incarnées » non seulement parce que les formes de l'activité humaine sont liées aux caractéristiques du corps humain, mais aussi parce que les corps et les activités sont mutuellement « constitués » dans les pratiques. Prenons un exemple évident : la danse qui est intimement liée aux capacités physiques d'effectuer des mouvements des personnes qui la pratiquent et qui, en retour, modifie leur capacité physique. Ainsi si la pratique de la danse permet de développer des habiletés motrices et d'accroître l'amplitude des mouvements, elle peut également provoquer des blessures d'usage et autres traumatismes physiques.

Par ailleurs, comme ces assemblages d'activités humaines se trouvent entrelacés avec des constellations ordonnées d'entités non humaines et qu'elles sont redevables aux milieux des non humains au sein desquels elles procèdent, la compréhension d'une pratique spécifique implique l'appréhension d'une configuration matérielle singulière (2001, pp. 11-12). Un « tournant pratique » a par ailleurs

touché les sciences humaines et sociales tout comme la recherche-crédation au début des années 2000 provoquant un changement majeur par rapport aux paradigmes logocentristes et modernistes²⁸. Dans ce contexte, le paradigme logocentriste, dénoncé par Jacques Derrida²⁹, fait reposer essentiellement sur la raison la donation de sens aux choses, particulièrement aux textes, tandis que le paradigme moderniste renvoie au primat de la démarche scientifique distanciée et la recherche de causes aux phénomènes.

Pour Henk Borgdorff, ce tournant a non seulement mis en lumière le rôle constitutif des pratiques, des actions et des interactions, mais a également provoqué un passage d'une recherche centrée sur le texte à une recherche centrée sur la performance « où les pratiques et les produits deviennent eux-mêmes les formes matérielles-symboliques d'expression, par opposition aux formes numériques et verbales utilisées par la recherche quantitative et qualitative »³⁰. Cela nous ramène au « tournant performatif » dont il a été question précédemment.

Cartographier la diversité des pratiques de recherche-crédation

Définir la recherche-crédation comme une pratique nous mène au paradoxe suivant : si d'un côté *définir* c'est gommer la matérialité, la vitalité, la concrétude, la situation d'une chose ou d'un phénomène et que de l'autre une pratique est une activité incarnée et inscrite dans une configuration matérielle singulière, comment alors prendre en compte la diversité d'une pluralité de pratiques qui se réclament de la recherche-crédation? La résolution de ce paradoxe passe selon nous par un changement d'attitude épistémologique : abandonner la démarche définitoire au profit d'une démarche cartographique.

Selon Guillaume Sibertin-Blanc, le schème cartographique relève :

- [d']une pensée « spatialisée » et « spatialisante » [...] une pensée des différences irréductibles plutôt que de l'unification sous des principes et des lois ; une pensée qui n'appréhende les phénomènes que par leurs manières multiples de se disperser dans des rapports extérieurs, et non en les rassemblant dans l'intériorité d'une essence ; une pensée qui affirme la répartition des distances et la coexistence des hétérogènes plutôt que leur subsomption sous des rapports d'identité³¹.

Cartographier n'est pas qu'un mode de représentation graphique et de transcription symbolique, c'est également « une manière de concevoir un régime de savoir impliqué par ces processus »³². Si *définir* consiste à assigner des limites à un objet ou un phénomène et que la définition est utilisée à des fins normatives — comme la réglementation des projets qui se disent de recherche-crédation étant admissibles aux subventions des organismes institutionnels —, *cartographier* au contraire c'est appréhender et rendre compte de la diversité et de la singularité des manifestations de ces objets ou phénomènes. Dans le sillon de Gilles Deleuze et Félix Guattari, pour qui la carte est « tout[e] entière tournée vers une expérimentation en prise sur le réel [elle] ne reproduit pas un inconscient fermé sur lui-même, elle le construit »³³, Guillaume Sibertin-Blanc considère que la carte « n'est pas un instrument de réflexion, mais de mobilisation; elle n'est pas un moyen de reproduire une réalité supposée préexistante, mais un opérateur d'exploration et de découverte créatrice de réalités nouvelles »³².

Une cartographie en cours

Nous avons fait nôtre l'énoncé programmatique selon lequel : « vivre et penser en cartographe impose de renoncer aux catégories de l'essence, pour promouvoir une analyse sensible à la fois à l'immanence et à la contingence du réel »³⁴, c'est-à-dire une appréhension du réel sans métaphysique, sans chercher à aller par-delà ce qu'offre l'expérience sensible ni à en rabattre l'indétermination et l'imprévisibilité sur une quelconque nécessité.

Depuis septembre 2017, nous nous sommes ainsi mis à [la tâche de la cartographie de la recherche-crédation](#). Dans un premier temps, nous avons choisi de cartographier les différents enjeux rattachés à la recherche-crédation en effectuant des forages dans des corpus de textes théoriques, en langue française comme en langue anglaise, pour réaliser des cartes autour des termes recherche-crédation, *practice-based research*, *practice-led research*, *practice as research* et *artistic research*³⁵. Parmi les enjeux cartographiés on retrouve : les caractéristiques, la nature de la connaissance produite, le rapport théorie/pratique, la documentation des processus, l'artefact, l'exégèse, la réflexivité, la cognition, la méthodologie, la posture épistémologique, la portée politique, l'évaluation, le rapport à la pratique artistique, à la sphère académique, à la personne, l'éthique et la conduite responsable en recherche, l'encadrement des étudiantes et des étudiants, la publication et la dissémination.

Dans une prochaine phase, au printemps 2018, nous comptons effectuer une première cartographie des pratiques de recherche-crédation en tant que telles à partir des réponses à un questionnaire où les chercheuses-crédatrices et chercheurs-crédateurs du réseau Hexagram³⁶ seront appelés à décrire la composante recherche et la composante création de leur pratique. Nous espérons que nos efforts de cartographie de la recherche-crédation permettront d'enrichir la compréhension actuelle de cette pratique et de ses enjeux au bénéfice de la communauté universitaire — praticiens comme théoriciens, évaluateurs et accompagnateurs —, et ce, en célébrant ses déclinaisons multiples plutôt qu'en tentant de les contraindre par trop de régulation.

- Fortin, S. (2008). *Danse et santé : du corps intime au corps social*. Québec: Presses de l'Université du Québec.
- Frank, K. (2000). The Management of Hunger: Using Fiction in Writing Anthropology. *Qualitative Inquiry*, 6(4), 474-488.
- Frisk, H. et Östersjö, S. (2013). Beyond Validity Claiming the Legacy of the Artist-Researcher. *Svensk tidskrift för musikforskning*, 95.
- Gergen, M. et Gergen, K.J. (2000). Qualitative Inquiry: Tensions and Transformations. Dans Denzin, N. K. et Y. S. Lincoln (dir.), *Handbook of qualitative research*. Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications.
- Gosselin, P. (2006). La recherche en pratique artistique, spécificité et paramètres pour le développement de méthodologies. Dans Gosselin, P. et É. Le Coguic (dirs.), *La recherche création pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, Québec: Presses de l'Université du Québec, 21-31.
- Haseman, B. (2006). A Manifesto for Performative Research. *Media International Australia incorporating Culture and Policy*(118), 98-106.
- Hellström, T. (2010). Evaluation of artistic research. *Research Evaluation*, 19(5), 306-316.
- Hughes, R. (2006). The poetics of practice-based research writing. *The Journal of Architecture*, 11(3), 283-301.
- Kornhaber, D. (2015). *Every Text is a Performance: A Pre-History of Performance Philosophy*, 1(1).
- Licoppe, C. (2010). The "Performative Turn" in Science and Technology Studies: Towards a linguistic anthropology of "technology in action". *Journal of Cultural Economy*, 3(2), 181-188.
- Niedderer, K. et Roworth-Stokes, S. (2007). The Role and Use of Creative Practice in Research and its Contribution to Knowledge. Dans Poggenpohl, S. (dir.), *Proceedings of the IASDR International Conference 2007*.
- Paillé, P. et Mucchielli, A. (2008). *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales*. Paris: A. Colin.
- Paillé, P. (2012). Le travail sur les données d'explicitation : analyse ou examen descriptif? *Expliciter est le journal de l'association GREX Groupe de recherche sur l'explicitation*, (94), 47-59.
- Poissant, L. (2015). Méthodologies de la recherche-création. *Archée*.
- Richardson, L. (1994). Writing: a method of inquiry. Dans Denzin, N. K. et Y. S. Lincoln (dir.), *Collecting and interpreting qualitative materials*, 516-529.
- Richardson, L. (2001). Getting personal: Writing-stories. *International Journal of Qualitative Studies in Education International*, 14(1), 33-38, Thousand Oaks, California: SAGE Publications.
- Schatzki, T.R. (2001). Introduction Practice theory. Dans Schatzki, T. R., K. Knorr-Cetina et E. v. Savigny (dir.), *The practice turn in contemporary theory*. London; New York: Routledge.
- Schwab, M. (2012). *Exposing Artistic Research in the Research Catalogue*.
- Sibertin-Blanc, G. (2010). Cartographie et territoires : La spatialité géographique comme analyseur des formes de subjectivité selon Gilles Deleuze. *L'Espace géographique*., 39(3), 225-238.
- Smith, H. et Dean, R.T. (2009). *Practice-led research, research-led practice in the creative arts*. Edinburgh : Edinburgh University Press.
- Spry, T. (2001). Performing Autoethnography: An Embodied Methodological Praxis. *Qualitative Inquiry*, 7(6), 706-732.
- Stévanec, S. (2012). À la recherche de la recherche-création : la création d'une interdiscipline universitaire. *Canadian University Music Society / Société de musique des universités canadiennes*, 33(2).
- Wesseling, J. et Boomgaard, J. (2011). *See it again, say it again: the artist as researcher*. Amsterdam: Valiz.

¹Paillé, 2012, p. 53

²Poissant, 2015

³Borgdorff, 2012, pp. 37-38

⁴<https://www.caliq.gov.gc.ca/aires-recherche-et-creation/> consulté le 14/01/2018

⁵<http://conseilarts.ca/financement/subventions/explorer-et-creer/recherche-et-creation> consulté le 14/01/2018

⁶Borgdorff, 2012, p. 43

⁷Stévanec, 2012, p. 6

⁸Gosselin, 2006, p. 29

⁹<http://www.ssiac-csiq.gc.ca/funding-financement/programmes-programmes/ontenions-fra.aspx#a25> consulté le 14/01/2018

¹⁰<http://www.fqs.gov.gc.ca/fr/bourses-et-subventions/concours-anneurs/bourse/appui-a-la-recherche-creation-re-concours-automne-2017-xyw8kis1497375460565> consulté le 14/01/2018

¹¹Borgdorff, 2012, p. 69

¹²Hellström, 2010, pp. 309-310

¹³Mary et Kenneth Gergen, 2000, p. 582, notre traduction

¹⁴Gioia Chilton et Patricia Leavy, 2015, p. 403, notre traduction

¹⁵Barone et Eisner, 1997

¹⁶Beer, 2016

¹⁷Boydell, Volpe, Cox, Katz, Dow, Brunger, Parsons, Bellevue, Gladstone, Zioulik-Shaul, Cook, Kamensek, Lafrenière D. et Wong, 2011

¹⁸Haseman, 2006, p. 103, notre traduction

¹⁹Burke, 2005

^{20a}20bFortin, 2008, p. 226

²¹Richardson, 1994

²²Richardson, 2001, p. 35, notre traduction

²³Frank, 2000, p. 481

²⁴Paillé et Mucchielli, 2008, p. 123

²⁵Berbary, 2015, p. 28

²⁶Berbary, 2015, p. 38

²⁷Berbary, p.42, notre traduction

²⁸Smith et Dean, 2009, p. 123

²⁹Derrida, 1967

³⁰Borgdorff, 2012, p. 155, notre traduction

³¹Guillaume Sibertin-Blanc, 2010, p.225

^{32a}32bGuillaume Sibertin-Blanc, 2010, p. 229

³³Gilles Deleuze et Félix Guattari, 1980, p. 20

³⁴Sibertin-Blanc, 2010, p. 229

³⁵Ces cartes, dont le déploiement est toujours en cours, peuvent être consultées à l'adresse suivante dans leur version de travail la plus récente : lcpatlin.com

The collage consists of several text fragments in French, some of which are partially obscured or cut off. A small image of a red apple is visible in the center. The text includes phrases like 'Articulation théorie/pratique / Theory/practice articulation', 'Connaissance / Knowledge', and 'Disciplinarité / Disciplinarity'. There are also some small images and diagrams scattered throughout the collage.

Extrait de la cartographie en cours de la littérature sur la recherche-création. (Paquin et Noury, 2017). La cartographie complète est disponible via le PDF, en haut, à droite, de l'article.

Références :

- Allpress, B. (2012). *Supervising practices for postgraduate research in art, architecture and design*. Rotterdam; Boston: SensePublishers.
- Arlander, A. (2010). *How does Artistic Research Change us? Proceedings of CARPA 1 - 1st Colloquium on Artistic Research in Performing Arts*.
- Babbage, F. (2016). Active audiences: spectatorship as research practice. *Studies in Theatre and Performance Studies in Theatre and Performance*, 36(1), 48-51.
- Bacon, E. (2015). *Practice-led research, the ethnographer and unearthing knowledge: crossing the thresholds*. Dans Pittaway, G., A. Lodge et L. Smithies (dir.). Communication présentée à /au 'Minding the gap: Writing across thresholds and fault lines', *The 19th Conference of the Australasian Association of Writing Programs* Wellington, New Zealand: Australasian Association of Writing Programs.
- Baril-Tremblay, D. (2013). *La recherche-création, Une meilleure définition pour un meilleur financement*, Fédération des associations étudiantes du campus de l'Université de Montréal, Présenté lors de la 140e séance du Conseil des études supérieures, mardi, le 23 avril 2013.
- Barone, T.E. et Eisner, E.W. (1997). Arts based research. Dans Jaeger, R. M. (dir.), *Complementary methods for research in education*. Washington, DC: American Educational Research Association.
- Beer, L.E. (2016). From Embedded to Embodied: Including Music in Arts-Based Music Therapy Research. *Music Ther. Perspect Music Therapy Perspectives*, 34(1), 33-40.
- Bell, E. (2008). *Theories of performance*. Los Angeles: Sage Publications.
- Berbarly, L. (2015). Creative Analytic Practices: Onto-episto-theoretical Attachments, Uses, and Constructions within Humanist Qualitative Leisure Research. *International Leisure Review*, (2).
- Bolt, B. (2016). Artistic Research: A Performative Paradigm? *PARSE Journal*, (3).
- Borgdorff, H. (2012). *The conflict of the faculties: perspectives on artistic research and academia*. Amsterdam: Leiden University Press.
- Boydell, K.M., Volpe, T., Cox, S., Katz, A., Dow, R., Brunger, F., Parsons, J., Belliveau, G., Gladstone, B., Zlotnik-Shaul, R., Cook, S., Kamensek, O., Lafrenière D. et Wong, L. (2011). Ethical Challenges in Arts-based Health Research. *The International Journal of The Creative Arts in Interdisciplinary Practice*.
- Brook, S. (2012). Introduction. Part 2: The critiques of practice-led research. *Text: Journal of writing and writing courses*, (14).
- Burke, P. (2005). Performing History: The Importance of Occasions. *Rethinking History Rethinking History*, 9(1), 35-52.
- Chapman, O.B. et Sawchuk, K. (2012). Research-Creation: Intervention, Analysis and "Family Resemblances". *Canadian Journal of Communication*, 37(1). Récupéré de <http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/2489/2298>
- Chilton, G. et Leavy, P. (2015). Arts-Based Research Practice: Merging Social Research and the Creative Arts. Dans Leavy, P. (dir.), *The Oxford handbook of qualitative research*, Oxford New York: Oxford University Press.
- Deleuze, G. et Guattari, F. (1980). *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie (Vol. 2)*. Paris: Éditions de minuit.
- Derrida, J. (1967). *De la Grammatologie*. Paris: Éditions de Minuit.
- Farber, L. et Mäkelä, M. (2010). Exploring through practice: Connecting global practice-led research approaches with South African production. Dans Farber, L. (dir.), *On making: integrating approaches to practice-led research in art and design*. Johannesburg: Research Centre, Visual Identities in Art and Design, Faculty of Art Design and Architecture, University of Johannesburg.

[36](#) Une présentation détaillée des activités du réseau international de recherche-cr ation en arts m diatiques, design, technologie et culture num rique Hexagram est disponible sur leur site web : [Hexagram](#)

Documents utiles

[Cartographie en cours de la litt rature sur la recherche-cr ation. \(Paquin et Noury, 2017\) \(848.43 Ko\)](#)

Louis-Claude Paquin

Universit  du Qu bec   Montr al

Louis-Claude Paquin est professeur [titulaire]   l' cole des m dias de l'Universit  du Qu bec   Montr al (UQAM) et membre fondateur d'Hexagram. Apr s avoir longtemps enseign  et  tudi  la rh torique, l'interactivit  et la cr ation de multim dias interactifs, il enseigne depuis dix ans l' pist mologie et la m thodologie de la recherche-cr ation. Ses travaux r cents portent sur le tournant performatif de la recherche en sciences humaines et sociales, la th orisation incarn e et les m thodologies post-qualitatives dont la cartographie. Ses contributions sont disponibles en ligne sous licence Creative Commons [[lcpaquin.com](#)].

Cynthia Noury

Universit  du Qu bec   Montr al

Cynthia Noury est doctorante en communication   l'UQAM. Sa recherche-cr ation porte sur le d veloppement de pratiques d'entrevue m diatiques performatives, sujet dont elle a amorc  l'exploration dans le cadre de sa ma trise en recherche-cr ation m dia exp rimental. Elle est notamment membre du comit  de programmation du R seau Hexagram et collabore   une action concert e des Fonds de recherche du Qu bec (FRQ) visant l' laboration d'outils de formation sur la conduite responsable en recherche-cr ation.

MICROPROGRAMME DE 1ER CYCLE EN CRÉATION ET PRODUCTION POUR LA SCÈNE

Document détaillé avant-projet



UQAT
MONTRÉAL

ca création
et nouveaux
médias

Document préparatoire
Par Samuelle Ducrocq-Henry & Danny Godin

Table des matières

VISÉES	1
OBJECTIFS DU DÉVELOPPEMENT DE PROGRAMME	1
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES	1
QUALITÉS RECHERCHÉES OU DÉVELOPPÉES	2
ASPECTS FORMELS ANTICIPÉS POUR LE PROGRAMME	2
ÉLÉMENTS JUGÉS IMPORTANTS DANS L'ÉVALUATION D'UN NOUVEAU PROGRAMME	3
PAR LES MEMBRES DE L'ASSEMBLÉE DÉPARTEMENTALE DE L'UER EN CRÉATION ET NOUVEAUX MÉDIAS	3
PAR LE DÉCANAT AUX ÉTUDES DE L'UQAT	6
CONTENU DU PROGRAMME	16
FORMATIONS RECHERCHÉES	16
COURS	16
EMBOÎTEMENT AU CERTIFICAT EN PRODUCTION ARTISTIQUE	17
EMBOÎTEMENT AVEC LE BAC EN CRÉATION 3D, EXPLORATION & EXPÉRIMENTATION	18
BIBLIOGRAPHIE	21
BIBLIOGRAPHIE COMPLÉMENTAIRE	21

Visées

Objectifs du développement de programme

- ❖ Offrir un complément de formation distinct pour la population étudiante des programmes de création 3D (et création de jeux vidéo, toutes concentrations) et d'autres disciplines de la création.
- ❖ Offrir une formation d'été, au moment auquel la vie festivalière montréalaise est à son plus fort et durant laquelle la population étudiante n'est pas sollicitée par les cours
- ❖ Offrir une attestation supplémentaire accompagnant le baccalauréat qui, selon l'enthousiasme des personnes étudiantes, s'emboîte dans un certificat personnalisé à temps partiel incluant des cours de création de nos baccalauréats ou de nos certificats (notamment le certificat en production artistique).

Objectifs pédagogiques

ASPECTS TECHNIQUES

- ❖ Connaître les logiciels, appareils et outils (ainsi que le vocabulaire associé) liés à la création pour la scène, spécifiquement ceux permettant la création, mais aussi ceux utilisés en régie et en projection.
- ❖ Comprendre les nuances techniques, logicielles, méthodologiques qui caractérisent la création pour les arts de la scène et qui la distinguent de la création pour le film et le jeu vidéo.
- ❖ Analyser et/ou évaluer l'approche et l'organisation d'un spectacle sur scène (d'autrui ou d'un projet monté de toute pièce) ainsi qu'apprendre de nouvelles avenues méthodologiques et en définir la faisabilité et les ressources nécessaires.
- ❖ Bâtir sur des connaissances en création 2D/3D déjà acquises (p. ex. en animation, utilisation de moteur de jeux, etc.) pour produire un spectacle

ASPECTS PROFESSIONNELS

- ❖ Connaître l'industrie des arts de la scène et des salles de spectacle
- ❖ Comprendre la complexité des rôles et responsabilités des acteur.trice.s de l'industrie des arts de la scène et des salles de spectacle (p. ex. : création 2D, création 3D, intégration, régie, scénarisation, etc.)
- ❖ Pouvoir évaluer ses capacités à tenir un rôle ou faire carrière dans l'industrie des arts de la scène et des salles de spectacle, ainsi que de se tracer un parcours d'apprentissage pour maximiser ses chances de succès.
- ❖ Savoir tenir un rôle professionnel dans une équipe estudiantine de production de spectacle pour la scène.

ASPECTS CULTURELS

- ❖ Connaître les enjeux actuels du monde des arts de la scène
- ❖ Comprendre les enjeux de création de spectacles, performances ou représentations grand public (ce dont on a besoin, qui peut le fournir, comment évalue-t-on le potentiel d'impact ou de succès d'un spectacle, etc.)
- ❖ Inscrire les enjeux actuels et impératifs du monde du spectacle dans l'organisation d'un spectacle pour la scène

Qualités recherchées ou développées

- ❖ Maîtrise préalable d'au moins un logiciel abordé dans le cours « Écrire et créer pour la scène » (voir Sujet par semaine proposées, à la page 17)
- ❖ Intérêt et attitude positive envers le monde des arts de la scène
- ❖ Capacité de transformer des idées en spectacle, en misant sur ses compétences, attitudes et connaissances
- ❖ Capacité à la pensée multiniveau (globale et élémentaire, synthétique et complexe)
- ❖ Polyvalence, persévérance, curiosité et travail d'équipe
- ❖ Habiletés manuelles

Aspects formels anticipés pour le programme

- ❖ Formation courte de 15 crédits, offerte l'été, combinant enseignement théorique, séminaire de discussions et partage, ainsi qu'un projet synthèse (idéation-scénarisation-organisation-montage-diffusion)
- ❖ Culmine dans la production d'un spectacle annuel, bâti en parallèle du développement des connaissances, attitudes et compétences sur le monde des arts de la scène

Éléments jugés importants dans l'évaluation d'un nouveau programme

Par les membres de l'Assemblée départementale de l'UER en création et nouveaux médias

OPPORTUNITÉ D'EMPLOIS

L'Organisation Canadienne des Organismes Artistiques estime que le nombre d'employé.e.s canadien du domaine est remonté essentiellement à la hauteur pré-pandémique. (« Statistiques sur les impacts de la COVID-19 », 2024)



Dans son rapport de profil sectoriel sur les arts, spectacles et loisirs de 2022, la Division de l'intelligence économique du Service de développement économique de la Ville de Montréal indique :

En 2016, lors du Recensement de la population de Statistique Canada, 25 660 emplois étaient dénombrés dans ce secteur, dont 46 % étaient reliés au divertissement, loisirs, jeux de hasard et loteries. Une importante concentration de l'emploi est observée dans l'arrondissement de Ville-Marie où 9 555 emplois étaient recensés, soit l'équivalent de 37 % des emplois dénombrés sur l'île de Montréal dans ce secteur. Les estimations récentes effectuées par la Communauté métropolitaine de Montréal évaluent à 23 253 le nombre d'emplois liés aux arts, spectacles et loisirs dans l'agglomération de Montréal en 2020. (Montréal en statistiques, 2022)

Notre proximité géographique au Quartier des spectacles de Montréal et notre réseau de contacts pourront nous aider à pénétrer le marché de la formation des professionnel.le.s.

Durant la période pré-pandémique, le secteur des arts de la scène était déjà en pénurie d'emploi modérée (*Étude d'information sur le marché du travail de la main-d'œuvre culturelle 2019*, 2019). Alors, on estimait le taux d'inoccupation des postes à 1% du nombre total de postes disponibles (soit 1 416 postes vacants en 2018). Le nombre qui peut sembler petit, mais dénotait déjà une situation de plein emploi.

La pandémie de COVID-19 a affecté le monde du spectacle de manière singulière, étant donné sa méthode de diffusion qui rassemble plusieurs gens au même endroit, en même temps. La situation s'est toutefois retournée en grande pompe depuis.

Dès 2022, les activités reprennent à un rythme impressionnant. Le DG de Lepointdevente.com Yannick Cimon-Mattar disait, sur le blogue de son entreprise, vivre une année record « en termes de volume et de vente de billets » (Sain, 2022). Le président de l'Association professionnelle des diffuseurs de spectacles RIDEAU David Laferrière, quant à lui, décrivait plutôt une frénésie de reprise des activités du monde de la scène, mais soulignant cependant un important manque de personnel, menant à l'annulation et au report de nombre de spectacles (Fiola, 2022).

Ces soucis de surperformance semblent persister. Citée sur le blogue de son entreprise, Mirella Di Blasio, présidente de Lulu événements, explique que « [a]vant la pandémie, on comptait en semaine les délais de réservation pour les lieux, la main-d'œuvre, le mobilier, les équipes techniques, etc. « Aujourd'hui, il nous faut environ six mois pour trouver le personnel nécessaire à un événement et les lieux? Même histoire! » (Veschi, 2023). Le blogue cite aussi une enquête d'Amplio spécialiste RH qui « montre que l'activité du secteur événementiel est de 140% plus élevée que l'année dernière à la même période. « La même quantité de travail doit être réalisée aujourd'hui avec près d'un tiers des effectifs en moins. », déclare la compagnie. » (Veschi, 2023).

Force est de constater que les acteurs du monde de la scène sont fort enthousiastes de la situation. Pour l'instant ils témoignent de réussir à faire plus avec moins, mais ces témoignages soulignent toujours un besoin criant de main-d'œuvre spécialisée.

Parmi nos contacts, on rapporte en moyenne une soixantaine de postes non comblés par saison par entreprise. On nous signale également le potentiel international de l'employabilité dans le domaine des arts de la scène (pour les spectacles qui voyagent), vu le manque de main-d'œuvre en Europe également.

POSITIONNEMENT DANS L'OFFRE DE PROGRAMMES DE L'UER

Le microprogramme proposé a été amalgamé à différents autres programmes de notre UER, notamment :

Baccalauréat en création numérique et Maîtrise en création numérique

La concentration design d'expérience propose une formation qui inclut une composante importante de création événementielle et interactive.

Le MP1 proposé se démarque de différentes manières :

- **Formation complètement pratique et orientée vers les arts de la scène** : Toutes les notions du MP1 sont contextualisées pour les arts de la scène et mises en pratique immédiatement et de manière située. En tant que formation courte, le MP1 vise une familiarisation avec le monde de la création pour la scène, ses outils et ses impératifs.

- **Formation plus courte et spécialisée en art de la scène** : même si les compétences sont techniquement transférables vers la création numérique événementielle et/ou interactive, le MP1 ne vise pas la même portée de polyvalence contextuelle et technique. Les discussions portent principalement sur le lieu de la salle de spectacle, sur les créateur-trice-s et l'auditoire du spectacle et sur les conséquences de ces aspects sur la création. De plus, les compétences nécessaires à la création d'installation interactive devraient être acquises à l'extérieur du MP1.
- **Localisation** : Les formations sont offertes dans des centres différents. Nous croyons par ailleurs qu'une similarité philosophique entre une offre de formation courte à Montréal et les programmes offerts à Rouyn-Noranda pourraient finalement bâtir l'intérêt pour un cheminement vers la MCN que nous souhaitons depuis des années.

Le MP1 en art, création et production pour la scène est une formation complémentaire ou d'appoint spécialisé en art pour la scène et sur la création et production de spectacles.

Certificat en production artistique et Certificat personnalisé/multidisciplinaire

Le certificat en production artistique offre des cours de création de tout genre.

- Selon nous les cours du MP1 s'emboîtent parfaitement dans l'offre du certificat en production artistique (voir page 17), mais les cours pourraient aussi servir de base solide pour un parcours de certificat personnalisé ou multidisciplinaire.
- Suivant les cours du MP1, les personnes étudiantes pourront s'adonner à d'autres cours d'atelier de création ou à option pouvant faire suite à leur expérience d'organisation de spectacle.
- Inversement, si la personne étudiante se découvre un intérêt pour les événements grand public à travers les ateliers ou cours à option, les compétences développées dans les premiers cours de certificat pourront servir de base pour suivre les cours du MP1 en fin de parcours de certificat.

Le MP1 propose une expérience commune de création pour bien comprendre les rôles de chacun dans le montage d'un spectacle et laisse de l'espace pour une exploration plus intime de ces rôles à travers un certificat.

Baccalauréat en création 3D et Baccalauréat en création de jeux vidéo

- Formation complémentaire qui est bâtie sur les talents en création de contenu (art 2D/3D, scénarisation, procéduralité, etc.), du point de vue de n'importe quelle concentration de ces programmes.
- Proposé comme une « corde de plus à son arc » élargissant les domaines d'employabilité, développant des compétences permettant le travail en transdisciplinarité. La popularité du domaine du spectacle existant en rythme avec celui des films et des jeux vidéo (quand les gens sont 'dehors', quand les gens sont 'en dedans'), la capacité de créer pour tous ces médias permettra à nos diplômé.e.s de bien profiter des opportunités du marché.

Le MP1 propose d'ajouter des contextes d'utilisation aux talents développer dans les programmes de baccalauréat.

DISPONIBILITÉ DES RESSOURCES ENSEIGNANTES AU SEIN DU CORPS PROFESSORAL

Avec l'ajout d'une concentration en programmation jouabilité au baccalauréat en création de jeu vidéo et de parcours spécialisés à la concentration art de ce même programme, on s'inquiète de la disponibilité de nos professeur.e.s pour enseigner dans un nouveau microprogramme.

Toutefois, les champs d'expertise et les réseaux de contacts de nos ressources humaines montrent bien que ce programme mise sur nos forces (les champs de création de certains de nos professeur.e.s), plutôt que sur nos faiblesses (impliquant du perfectionnement de nos ressources).

Réseaux de contacts des membres de notre UER en art de la scène

- ❖ Samuelle Ducrocq-Henry a développé plusieurs contacts en lien avec Cavaland ou de manière plus large dans le monde du spectacle au Québec (à Montréal, dans les Laurentides, dans la région de Québec), dont des professeurs de l'Université Laval.
- ❖ Patrick Gauvin a un réseau bien développé dans les mises en scène événementielles (*Moment Factory*, Centre Phi, etc.)
- ❖ Parmi nos professionnels, Alexandre Huot a déjà travaillé dans le monde des arts de la scène

Réseau de contact des membres de notre UER en programmation jouabilité et en spécialités artistiques du jeu vidéo

- ❖ Cumulant à eux deux plus de 30 ans dans l'industrie du jeu vidéo dans les domaines de la création 2D/3D, Erwan Davaiseau et Jean-Pierre Flayeux ont de nombreux contacts, artistes de toute spécialité, pouvant prendre des charges de cours ou nous référer des gens.
- ❖ Le centre Montréal forme des artistes 3D pour le jeu vidéo de toute discipline depuis 2012. Nos diplômé.e.s sont d'ailleurs friands de collaborer avec nous pour enseigner des cours ou nous référer de leurs collègues.
- ❖ Nos professeur.e.s et notre agent de liaison et relation avec l'industrie, Mathieu Perreault, sont en lien avec tous les studios de développement à Montréal, à Québec et dans les régions, notre réseau de contact est exemplaire permettant le recrutement efficace de chargé.e.s de cours de toutes les disciplines, provenant des grands studios (comme Ubisoft, WB Games, etc.) et des studios indépendants (Behaviour, Manavoid, etc.)

Par le décanat aux études de l'UQAT

OPPORTUNITÉS ET COÛTS

Il est difficile de trouver des comparables pour le programme parmi l'offre de l'UQAT. Offert à Montréal, le bassin de candidature comptera probablement :

- Des personnes étudiantes de nos programmes de baccalauréat
- Des personnes étudiantes provenant directement des Cégeps offrant des formations en art, théâtre et technologie de la scène.
- Des professionnel.le.s et technicien.ne.s du milieu souhaitant obtenir une attestation universitaire.

Dans les journaux de nouvelles et blogues depuis 2022, on décèle une intention claire à créer plus de festivals et d'événements, incluant les arts de la scène, et que ce renouveau mènera à une réexpansion, en termes de dépenses, de technologies, d'emplois, d'opportunités et de conditions (Encore, 2024; idloom, 2023; Sain, 2022).

Résultats associés aux expériences récentes

Sondages et admissions

Le seul microprogramme de premier cycle offert à Montréal est le MP1 en jeu vidéo indépendant. Celui-ci a un nombre d'admissions plutôt bas, étant donné que :

- Ses objectifs pédagogiques ne correspondent pas à un si large bassin d'individus : on doit vouloir fonder un studio de jeu vidéo indépendant.
- Ses conditions d'admission sont plus difficiles à atteindre qu'un MP1 normal (au moins 60cr. universitaires dans certains domaines et un portfolio)

Par ailleurs, les méthodes d'enseignement de ce MP1 ont été revues pour mieux s'adapter à la population étudiante intéressée.

Tableau 1: Admission 2017-2023 pour le microprogramme en jeu vidéo indépendant (0868)

Année	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Admissions	0	8	8	15	12	6	2

Ce MP1-ci (en création pour la scène) a l'avantage de :

- Pouvoir accommoder des personnes étudiantes de différents niveaux d'expérience et avec des habiletés diverses ; c.-à-d. pouvoir admettre des gens sur base DEC, adulte et universitaire selon les jalons standards.
- Implique un projet synthèse soutenu et coordonné par les ressources enseignantes (la production d'un spectacle), donc une pièce de portfolio significative qui dépasse le projet personnel.

Données sur bassins parentels

En provenance du Collège AT et quittant la région pour étudier dans un programme semblable ailleurs, par exemple :

Des personnes étudiantes de nos programmes de baccalauréat

Les personnes étudiantes de nos baccalauréats visent souvent un milieu de travail précis (l'industrie du jeu vidéo ou des effets visuels pour le film). Toutefois, différents aspects de ce nouveau MP1 pourraient attirer les personnes étudiant.e.s de nos baccalauréats :

- La complémentarité des calendriers : les activités de ce nouveau MP1 se dérouleront l'été, en dehors du calendrier traditionnel des baccalauréats et certificats.
 - o Permet de pratiquer et recontextualiser leurs compétences hors des sessions d'automne/hiver
 - o Permet de continuer à obtenir des prêts et bourses durant l'été
- L'élargissement des possibilités d'emploi
 - o Développe un réseau de contacts et des connaissances sur un nouveau domaine. Certifie de nouvelles compétences par une attestation universitaire supplémentaire
 - o Permet de réorienter ses recherches advenant des difficultés à se trouver un emploi (par exemple, lors des périodes de congédiements massifs dans l'industrie visée comme en 2023-2024)
 - o Permet de mettre à profit des aspects différents des compétences (scénarisation, coordination, installations, manipulation d'appareils, etc.) qui existent dans tous nos programmes/concentrations, **y compris l'art 3D, le design et la programmation.**
- La curiosité : Pour les personnes étudiantes qui n'ont pas un attachement particulier à un domaine disciplinaire (jeu/film) ou celles qui ont déjà une attitude positive pour les arts de la scène et qui n'avaient jamais considéré une carrière dans le domaine

Nous croyons que l'absence d'intérêt pour cette discipline est justement basée dans le peu d'information que l'on a à son sujet. L'ouverture d'un tel programme pourra créer/mousser l'intérêt et la familiarité.

Tableau 2: Admissions en automne 2017-2023 tous programmes confondus à Montréal (excluant 0868)

Année	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Admissions	85	85	97	87	79	76	76

Des personnes étudiantes provenant directement des Cégeps offrant des formations en art, théâtre et technologie de la scène.

Nous visitons déjà plusieurs classes correspondant au type 'formation en art' lors de la tournée des Cégeps. Nous croyons que :

- L'ajout de l'aspect de formation complémentaire pourrait être communiqué dès les visites en CÉGEP pour créer de l'intérêt (pour ce MP1-ci, mais aussi le MP1 en jeu vidéo indépendant et, advenant son démarrage, le MP1 en jeu de plateau)
- L'ajout de ce MP1 nous permettrait de mieux argumenter un élargissement des visites à des programmes en théâtres et autres arts de la scène

Le MP1 serait également ouvert aux personnes ayant un diplôme de DEC dans les arts de la scène sans mener à nos baccalauréats, augmentant aussi la base étudiante potentielle.

Des professionnel.le.s et technicien.ne.s du milieu souhaitant obtenir une attestation universitaire.

Nous ne disposons pas de documents nous permettant d'estimer combien de professionnel.le.s. pourraient être intéressé.e.s à ce MP1.

Les rapports suggère toutefois que les compétences les plus recherchées pour les professionnel.le.s sont en lien avec les nouvelles technologies du spectacle et la gestion, des aspects que l'on enseigne dans le MP1 et que l'on peut mettre en application à même le programme.

Les propriétaires de boîte de production de spectacle à qui nous avons parlé soutiennent le projet avec enthousiasme et suggère qu'une formation courte est sûrement préférable (parce que l'engagement est moins grand) à un certificat ou un baccalauréat.

ANALYSE DU COÛT DE DÉVELOPPEMENT D'UN PROGRAMME

Présence ou non de la discipline à l'UQAT: cours déjà existants, partenariats potentiels pour le développement ou le recrutement

- La discipline n'existe pas en tant que telle à l'UQAT mais complètent bien d'autres formations offertes en création et nouveaux médias
- Les partenariats avec le Petit Théâtre à Rouyn-Noranda pourront servir d'inspiration pour établir des partenariats avec des salles de spectacles montréalaises
 - o Advenant le déménagement du centre Montréal de l'UQAT à l'Îlot Balmoral, un auditorium est prévu aux plans. Moyennant des ajustements, cet endroit pourra être grandement mis à profit par les activités de ce programme.
- Les 15 crédits de cours sont nouveaux et devront être conçus et développés par nos professeur.e.s et chargé.e.s de cours
- Le recrutement de chargé.e.s de cours et de personnes étudiantes devra aussi être développé

ÉVOLUTION DE LA DISCIPLINE

Besoins pressentis, offres d'autres universités):

Autres offres de formation

Dans le tableau ci-dessous, vous trouverez les formations comparables que nous avons identifiées dans d'autres institutions.

Notons aussi que les personnes étudiantes à la Maîtrise en musique de la Faculté de Musique de l'Université de Montréal pourront aussi suivre un nouveau cursus en création musicale immersive en collaboration avec la Société des Arts Technologiques (SAT) à partir de 2024 (Feireisen, 2024). Cette formation non répertoriée s'ajoute à celle du tableau suivant.

Programme	Comparatif
<p>MAITRISE ET DOCTORAT EN LITTÉRATURE ET ARTS DE LA SCÈNE ET DE L'ÉCRAN – AVEC MÉMOIRE</p> <p>Université Laval Québec</p> <p>https://www.ulaval.ca/etudes/programmes/maîtrise-en-littérature-et-arts-de-la-scène-et-de-lecran-avec-mémoire</p> <p>https://www.ulaval.ca/etudes/programmes/doctorat-en-littérature-et-arts-de-la-scène-et-de-lecran</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratoire d'expérimentations en arts du spectacle (lab. Lantiss) • Salles de spectacles et amphithéâtre. • Cycles qui pourraient offrir une poursuite dans la lignée de notre programme court, p. ex. : après un bac à l'UQAT • Cycles supérieurs plus longs à aborder pour les personnes étudiantes et moins accessibles à l'ensemble de la communauté qu'un programme court de 1^{er} cycle. • Admissions plus restreintes.
<p>DOCTORAT EN ÉTUDES ET PRATIQUES DES ARTS</p> <p>UQAM Montréal</p> <p>https://etudier.uqam.ca/programme?code=3761</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 3e cycle • Bourse d'étude universelle pour TOUTES les personnes étudiantes (13 000\$) • Favorise la mobilité internationale : Entente avec l'école le Fresnoy en France, et alliance avec plusieurs pavillons et programme (pavillon de design, École nationale de théâtre, etc.). • Son approche théorique est évidemment très poussée • La notion de démarche artistique propre est centrale au programme
<p>DESS EN DESIGN D'ÉVÉNEMENTS</p> <p>UQAM Québec</p> <p>https://dessdesignevenements.uqam.ca/</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2^e cycle (il faut avoir complété un bac pour y accéder) • Accès contingenté et requiert de nombreuses expertises • Approche plus théorique, moins axée sur la gestion de régie de spectacle (hormis pour la salle de montage son avec mixette) • Pas de gestion et programmation de salle

Programme

BAC EN ARTS PLASTIQUES

Université Concordia
 Montréal

<https://www.concordia.ca/fr/etudes/programmes-de-1er-cycle/arts-plastiques.html>

Comparatif

- 1^{er} cycle en arts plastiques qui touchent aussi aux médias numériques.
- Plusieurs disciplines associées
- Programme est résolument plus orienté vers la démarche et la production artistique,
- Moins destinés à la scène qu'à un public éclectique et la production d'œuvres.

BAC EN CINÉMA D'ANIMATION

Université Concordia
 Montréal

<https://www.concordia.ca/fr/etudes/programmes-de-1er-cycle/cinema-animation.html>

- Se rattache pour des considérations liées à la production de matériel audiovisuel qui peut se destiner de façon connexe aux arts de l'écran, mais donc indirectement et sans former à la gestion de scène, ni création d'événements audiovisuels.

DEC EN PRODUCTION SCÉNIQUE - RÉGIE ET TECHNIQUES SCÉNIQUES

CÉGEP Lionel-Groulx
 Sainte-Thérèse
 DEC

<https://clg.qc.ca/programmes/gestion-et-techniques-de-scene/#aperçu-1-tab>

- Deux salles de spectacles bien équipées (un studio et une grande salle) un laboratoire informatique (logiciels de dessin, de création d'images, de vidéo, d'éclairage, de son, etc.)
- Un studio de son et de vidéo
- Des ateliers de réalisation de costumes, d'accessoires, de peinture scénique et de décors
- Des classes dédiées

AEC EN « SHOW & EVENT MANAGEMENT » (EN ANGLAIS)

Trebas Institute
 Montréal
 AEC

<https://www.trebas.com/programs/music-event-and-entertainment-management-programs/show-event-management-montreal>

- Beaux équipements
- Institut reconnu en *show business* mais très dispendieux
- Programme plutôt axé sur la gestion événementielle (aspect commercial) que la création de contenu / création scénique.
- Ils garantissent un taux d'employabilité (79%) dans les 6 mois après la diplomation.

PROGRAMME EN CRÉATION ET PRODUCTION

École Nationale de Théâtre du Canada
 Montréal
 Grade non mentionné

<https://ent-nts.ca/fr/creation-production>

- 3 ans à 5 506,34\$ par année
- 100% de taux de placement
- Partenariat avec des salles de spectacles
- 8 personnes étudiant.e.s par cohorte

PLANS DE DÉVELOPPEMENT + PROJETS UQAT

Vous trouverez ci-dessous l'alignement du MP1 avec le plan de développement de l'UQAT et avec le plan de développement de notre UER.

Note : Nous croyons non seulement que le MP1 permet l'ajout d'une discipline à nos formations, mais elle replace également les intérêts de recherche-crédence d'au moins une professeure de notre UER parmi nos activités en tant qu'équipe, légitimisant la continuité aux cycles supérieurs de personnes étudiantes souhaitant se spécialiser dans le domaine.

Plan de développement de l'UQAT

Une formation sur les arts de la scène qui inclut des cours qui donnent une vue d'ensemble du domaine et qui permettent de s'identifier à des rôles pour miser sur nos forces

- Enjeu 01 : Former par une pédagogie active et exemplaire, dans des programmes distinctifs et novateurs
 - o ORIENTATION : Déployer une offre de formation distinctive et innovante
 - AXE : Poursuivre la création de programmes d'études avec le souci de s'inspirer de nos spécificités et de demeurer novateurs
 - AXE : Élargir l'offre de formation continue en faisant preuve d'audace dans le choix des thématiques et de l'offre de formation
 - o ORIENTATION : Offrir un enseignement faisant appel aux principes des pédagogies actives et inclusives
 - AXE : Soutenir la conception et l'utilisation d'approches, de dispositifs et d'outils pédagogiques visant à actualiser l'expérience en formation à distance et en présentiel
 - o ORIENTATION : Enrichir l'expérience étudiante en présentiel et à distance
 - AXE : Approfondir la connaissance des défis auxquels les étudiantes et étudiants à distance sont confrontés afin de mieux soutenir leur persévérance et leur réussite

La production d'un spectacle ouvert au grand public

- Enjeu 01 : Former par une pédagogie active et exemplaire, dans des programmes distinctifs et novateurs
 - o ORIENTATION : Enrichir l'expérience étudiante en présentiel et à distance
 - AXE : Favoriser la proximité, la création de liens et le travail en collaboration entre les étudiantes et étudiants, tant en présentiel qu'à distance, par des moyens novateurs
 - o ORIENTATION : Enrichir l'expérience étudiante en présentiel et à distance
 - AXE : Poursuivre le développement et la promotion d'approches, de dispositifs et d'outils avant-gardistes pour soutenir la persévérance et la réussite des étudiantes et étudiants
- ENJEU 2 - Renforcer le positionnement de l'UQAT en recherche, recherche-crédence et innovation
 - o ORIENTATIONS : Favoriser un environnement propice à la recherche et à la recherche-crédence
 - AXE : Développer et optimiser les espaces de recherche et de recherche-crédence.
 - AXE : Accroître le développement du soutien technique et professionnel offert aux chercheuses et chercheurs.
 - AXE : Renforcer la culture de la recherche et de la recherche-crédence.
 - o ORIENTATION : Mettre en valeur les contributions en recherche et en recherche-crédence
 - AXE : Valoriser la mobilisation des connaissances, des activités de recherche et de recherche-crédence.

- AXE : Optimiser le recrutement d'étudiantes et d'étudiants aux cycles supérieurs.
- AXE : Accroître la diffusion des productions scientifiques et artistiques des chercheuses et chercheurs de l'UQAT
- ENJEU 3 : Se mobiliser pour le développement responsable de l'ensemble de l'organisation et l'épanouissement des membres de la communauté universitaire
 - ORIENTATION : Améliorer et créer des espaces physiques et virtuels innovants et stimulants
 - AXE : Assurer le développement des espaces de travail, d'études, de recherche et de recherche-crédation en répondant aux besoins actuels et futurs des utilisateurs et des utilisatrices.
 - AXE : Innover dans la conception et l'aménagement des campus et centres pour créer un milieu de travail, d'études, de recherche et de recherche-crédation agréable et flexible.
 - ORIENTATION : Accompagner les membres de la communauté universitaire dans leur cheminement scolaire et professionnel
 - AXE : Favoriser la réussite des étudiantes et étudiants par des pratiques et des moyens créatifs et audacieux.
 - AXE : Accompagner et soutenir les membres de la communauté universitaire dans l'appropriation d'une culture et de compétences numériques.
 - AXE : Mettre en place un plan de relève pour l'organisation.
 - ORIENTATION : Poursuivre le développement du sentiment d'appartenance envers l'UQAT
 - AXE : Accroître le sentiment de fierté relié aux réalisations de la communauté universitaire.

Plan de développement de l'UER en création et nouveaux médias:

Une formation sur les arts de la scène qui inclut des cours qui donnent une vue d'ensemble du domaine et qui permettent de s'identifier à des rôles pour miser sur nos forces

- ENJEU 4 : Développement et maintien d'une offre de formation unique et de qualité
 - ORIENTATION : Développer et maintenir des programmes attractifs au premier cycle
 - AXE : Développement de programmes spécifiques au 1er cycle (programme court, microprogramme, certificat ou concentration)

La production d'un spectacle ouvert au grand public

- ENJEU 2 : Construction d'un écosystème dynamique et attractif
 - ORIENTATION : Accroître le rayonnement CNM
 - AXE : Déploiement de stratégies de diffusion des réalisations de la communauté CNM
 - ORIENTATION : Développer et maintenir des partenariats et des relations avec la communauté.
 - AXE : Positionnement de CNM auprès du milieu et renforcement des relations et des partenariats
 - ORIENTATION : Offrir un environnement convivial, attrayant et dynamiser la vie étudiante
 - AXE : Développement et maintien d'un sentiment d'appartenance à CNM tout au long des études (sur le centre/campus et à distance)
- ENJEU 3 : Développement et diffusion de la recherche et de la recherche-crédation
 - ORIENTATION : Favoriser les activités de recherche et de recherche-crédation du corps professoral et de la communauté étudiante (Ressources-support-accompagnement)

- AXE : Mise en place de conditions facilitantes pour développer les activités de recherche

SONDAGE

Le sondage pourra être développé en collaboration avec le décanat aux études.

En nous inspirant du sondage actuellement en cours pour le MP1 en jeu de société, voici une liste de questions qui pourrait être utilisée :

Contenu suggéré

Le centre de l'UQAT à Montréal souhaite proposer une nouvelle formation en **art, création et production pour la scène**.

Nous envisageons offrir une série de 3 cours, dont deux de 3 heures par semaine et un de 9 heures par semaine dans le cadre d'un Microprogramme de 1^{er} cycle en création et production pour la scène. Le Microprogramme de 1^{er} cycle en création et production pour la scène mènerait à l'obtention d'une attestation d'études universitaires.

Afin de nous aider à élaborer ce nouveau microprogramme, nous aimerions que vous répondiez aux questions suivantes :

Pour tous (diffusé en ligne + étudiant.e.s actuel.le.s)

Nous envisageons inclure des cours sur les sujets suivants. Veuillez cocher la case correspondant à votre niveau d'intérêt pour chacun de ceux-ci :

- (0 : Aucun intérêt / ne devrait pas être dans la formation)
- (1 : Intéressant)
- (2 : Essentiel / le programme est intéressant à cause de ce sujet)
- (3 : Je ne sais pas)

- Conception, création et production de spectacle
- Gestion, affaire et marketing pour les arts de la scène
- Régie de spectacle
- Logiciels et équipements pour les arts de la scène
- Connaissances générales sur les types de spectacles et arts de la scène
- Autres (précisez)

Parmi les suivants, quels facteurs influencent les chances que vous vous inscriviez à un programme en jeux de plateau

- (0 : Ça me DÉCOURAGERAIT de m'inscrire)
- (1 : Ça m'importe peu)
- (2 : Ça m'ENCOURAGERAIT à m'inscrire)
- (3 : C'est essentiel pour mon inscription)

- Les sujets abordés
- Les cours sont offerts de jour, la semaine
- Les cours sont offerts de soir, la semaine
- Les cours sont offerts la fin de semaine

- Une aide au placement en emploi
- Des rencontres et conférences de professionnel.le.s du milieu
- La vie étudiante
- Autre (précisez)

Advenant que les conditions de la question précédente soient remplies, quelles sont les chances que vous vous inscririez vous à un programme de premier cycle de 15 crédits en jeu de plateau :

- (0 Aucune)
- (1 Minimales)
- (2 Moyennes)
- (3 Élevées)
- (4 Assurées)

Précisez au besoin.

À quelle.s session.s seriez-vous disponible pour suivre ce programme?

- Automne – septembre à décembre
- Hiver – janvier à avril
- Été condensé – mai et juin
- Été complet – mai à août

Advenant que le programme s'offre à la session d'été, il pourrait soit être suivi durant une seule session d'été, à temps plein, ou sur deux étés consécutifs, à temps partiel. Quelle option vous semble la plus intéressante?

- 5 cours offerts le même été, à temps plein
- 5 cours répartis sur 2 sessions d'été, inscription à temps partiel
- Les deux options me semblent tout aussi intéressantes

Parmi les conditions suivantes, cochez toutes celles qui s'appliquent à vous.

(0 : Faux)

(1 : Vrai)

- Je détiens un DEC (diplôme d'études collégial)
- Je détiens un diplôme d'études universitaire (p. ex. : certificat, baccalauréat, maîtrise, etc.) ou j'ai complété au moins 30 crédits universitaires
- J'ai 21 ans ou plus et j'ai travaillé au moins un an dans un domaine connexe aux arts de la scène

Comment qualifieriez-vous vos connaissances en création et production pour la scène ?

- Ce serait une introduction pour moi
- Je fréquente régulièrement les spectacles en tant que spectateur.trice
- Je connais le fonctionnement d'un spectacle
- Je me considère un.e expert.e en création et production pour la scène

Si vous souhaitez être tenu au courant de l'évolution de ce projet de programme, laissez votre adresse courriel ci-dessous (optionnel).

Pour les employeurs

AJOUTER LES QUESTIONS SUIVANTES

Seriez-vous plus susceptible de vouloir travailler avec une personne qui a suivi un microprogramme universitaire en création et production pour la scène (l'embaucher comme employé.e, travailler sur leur projet, établir un partenariat, etc.)

- Je serais moins enclin à vouloir collaborer avec cette personne
 - o Veuillez expliquer
- Ça m'importe peu
- Son attestation augmenterait mon envie de travailler avec cette personne
- Je ne sais pas
 - o Précisez au besoin

Seriez-vous enclin à encourager vos employé.e.s à faire un tel programme ?

- Non
- Je les encouragerais à le faire
- Je les encouragerais seulement si certains sujets sont abordés
 - o Précisez
- J'offrirais des incitatifs à suivre le programme (subventionner les frais de scolarité, libérer du temps, etc.)
- Je ne sais pas

Seriez-vous intéressé.e à participer à l'offre d'un tel microprogramme (conférence, bourses, enseignement, etc.)

- Non
- Oui, si le produit final correspond à mes intérêts
- Oui, peu importe la forme finale
- Je ne sais pas
 - o Précisez au besoin

(Si répondu OUI à la question précédente) Sans vous engager à quoique ce soit, de quelle manière seriez-vous intéressé.e à participer au programme?

(REMERCIEMENTS)

Contenu du programme

Formations recherchées

Dans son rapport de 2019, le Conférence Board du Canada résume les besoins en formations qui étaient criants (*Étude d'information sur le marché du travail de la main-d'oeuvre culturelle 2019, 2019*).

- ❖ « Le manque de formation sur la gestion de la culture dans l'ensemble du pays contribue à certaines difficultés du secteur comme la budgétisation, les activités de financement, la planification de projets ou d'événements et la planification de la relève. » (p. 89)
- ❖ Selon le sondage du CHRC, « Bien que les jeunes travailleuses et travailleurs de ces domaines aient été habituellement exposés à la nouvelle technologie dès leurs premières années d'école, les travailleuses et travailleurs plus expérimentés ont plus de difficulté à s'adapter aux nouvelles technologies. » (p. 81). Les lacunes de compétences parmi les employé.e.s du monde des arts de la scène sont :
 - Technologie (47%)
 - Affaires (46%)
 - Gestion (41%)
 - Techniques (40%)
 - Artistique (38%)
 - Essentielles (33%)

Cours

- **ART###1 – Gestion pour la scène**
(3cr, 3h/semaine)
 >> **DISPONIBLE EN COURS À OPTION POUR LES BACCALAURÉATS**
 - Gestion de projet (notion), travail d'équipe et ressources humaines
 - Marketing
- **ART###2 - Écrire et créer pour la scène**
(3cr, 3h par semaine)
 >> **DISPONIBLE EN COURS À OPTION POUR LES BACCALAURÉATS**
 - Scénarisation et création de contenu
 - Introduction et place à l'exploration de logiciel de création (3D, postproduction et rendu). **Il est attendu que les personnes étudiantes soit confortable avec au moins un de ces logiciels.**
- **ART###3 - Conception et production pour la scène**
 >> **RÉSERVÉ AUX PERSONNES ÉTUDIANTES ADMISES AU MP1**
(9cr, 3x3h par semaines)
 - Le spectacle est conçu selon les capacités préexistantes des personnes étudiantes
 - Régie de spectacle, logiciels, outils et équipement [6h/semaine]
 - Prototypage et expérimentation [3h/semaine]

SUJETS PAR SEMAINE (PROPOSITION / W.I.P.)

Sem.	ART###1 – Gestion pour la scène (3cr.)	ART###2 - Écrire et créer pour la scène (3cr.)	ART###3 - Conception et production pour la scène (9cr.)
1	Créer un événement de A à Z.	Scénarisation : Brainstorming (invités, cas d'école)	Qlab (Survol et introduction : programmation régie)
2	Les métiers du spectacle, un travail d'équipe.	Scénarisation : atelier d'écriture, concepts & scènes contemporaines	AUTOCAD (Survol et introduction : dessin technique) et SKETCHUP (Survol et introduction : plans de salle en 3d)
3	Création événementielle : tendances et marché	Scénarisation : écriture multécrans : concevoir l'avenir	Initiation vidéo
4	Spectacles contemporains	Photoshop (introduction / exploration prototypale)	Initiation éclairage
5	Spectacles vivants	3DS MAX : (Introduction / exploration prototypale)	WYSIWYG (Survol et introduction : plan d'éclairage)
6	Scénographie & esthétique scénique	AFTER EFFECTS (introduction / exploration prototypale)	Initiation au son
7			Câblage, électricité et réseautique
8	Gestion de l'écriture pour la scène	PREMIÈRE (introduction / exploration prototypale)	Conception visuelle, vidéo et d'éclairage en salle
9	Gestion d'horaires & échéancier de production		MILLUMIN (Survol et introduction : programmation senseurs)
10	Gestion, évaluation et encadrement de la création : plans de salle; plan d'éclairage et de vidéo	UNREAL (Introduction / exploration prototypale)	Conceptualisation et scénarisation et création événementielle (écriture et déroulé) Création d'équipe (chef de projet vs directions techniques)
11			
12	Marketing, production. Diffusion d'événements & réseaux. Gestion de tournée et d'artistes. Le marketing en art de la scène		
13	Gestion de projet appliqué : exploration / expérimentation en salle. Comptabilité et fiscalité du travailleur autonome Boucler un budget	Création de contenu	Production : Relations clients, supervision d'équipe technique DRH (casting, artistes, « embauches », techniciens), création de plan de salle, d'éclairage et de vidéo.
14	Aides et subventions Créer et financer son entreprise (invité/cas d'école) Résolutions des problèmes humains et leadership	Exploration et essais scéniques : programmer (QLAB)	Programmation et répétitions (régie de plateau)
15	Répétitions, résolution de problème et SPECTACLE		

Emboîtement au certificat en production artistique

- AAR1221 - Atelier dirigé I en création (3 cr.)
- AAR1222 - Atelier dirigé II en création (3 cr.)
- AAR1223 - Atelier dirigé III en création (3 cr.)
- ART1009 - Intégration et diffusion (3 cr.)

- { **ART###3 - Conception et production pour la scène** } (en remplacement de INT1421 - Stage en milieu de création (9 cr.) /ou/ INT1431 - Initiation à la recherche-crédation (9 cr.))
- 9 crédits optionnels :
 - o { **ART###1 – Gestion pour la scène (3cr.)** }
 - o { **ART###2 - Écrire et créer pour la scène (3 cr.)** }
 - o 3^e cours à option au choix

Emboitement avec le bac en création 3D, exploration & expérimentation

IMPORTANT : Ce programme est en cours de révision et pourrait différer grandement d'ici l'ouverture du MP1.

ADMISSION DIRECTE AU BACCALAURÉAT

Session 1 (15cr.)

- ART1400 - Principes d'animation et jeu d'acteur (3 cr.)
- ART1402 - Animation traditionnelle (3 cr.)
- ART1701 - Fondements III : design avancé de personnage en 3D (3 cr.)
- ART1714 - Animation 3D (3 cr.)
- DES1111 - Dessin conceptuel pour les nouveaux médias I (3 cr.)

Session 2 (16 cr.)

- AFV4000 - Ateliers de création en effets visuels numériques (1 cr.)
- ARN1220 - Production et gestion de projet 3D (3 cr.)
- ART1405 - Composition et effets spéciaux en 3D (3 cr.) (Préalable(s) : ART1401 ou ART1701)
- ART1406 - Animation de personnages (3 cr.) (Préalable(s) : ART1404 ou ART1714)
- ART1705 - Design d'environnements (3 cr.)
- DES1250 - Dessin conceptuel, scénarimage et animatique (3 cr.)

Session 3 (12 cr.)

- AAR1221 - Atelier dirigé I en création (3 cr.)
- ARN1232 - Créativité et processus créatif (3 cr.)
- DJV5530 - Spécialisation : recherche dirigée (3 cr.)
- EFV3300 - Sculpture numérique (3 cr.)
- ~~3 crédits optionnels~~ > remplacé par **ART###1 – Gestion pour la scène (3cr.) à la session d'été**

Session 4 (13 cr.)

Le cours optionnel de 3 cr. sera crédité avec ART1710, voir Session 8

- AAR1222 - Atelier dirigé II en création (3 cr.)
- ARN5101 - Séminaire de préparation aux milieux professionnels (1 cr.)
- ARN5405 - Laboratoire et prototypage (3 cr.)
- ART1214 - Le design sonore (3 cr.)
- DJV5510 - Spécialisation : ateliers dirigés (3 cr.)

SESSION D'ÉTÉ (15 cr.)

- **ART###1 – Gestion pour la scène (3cr.)**

- ART###2 - Écrire et créer pour la scène (3 cr.)
- ART###3 - Conception et production pour la scène

Session 5 (12 cr.)

- ARN1215 - Du cinéma aux nouveaux médias : perspectives critiques (3 cr.)
- ART1008 - Intégration et intervention (3 cr.)
- ART1409 - Art, design et 3D (3 cr.) (Préalable(s) : ART1401 ou ART1701)
- DJV5520 - Spécialisation : projet dirigé (3 cr.), remplacé par **ART###2 - Écrire et créer pour la scène (3 cr.) à la session d'été**
- 3 crédits optionnels

Session 6 (7 cr.)

- ~~ART1710 - Projet avancé de production en 3D (6 cr.) et Cours à option (3 cr.)~~, remplacé par **ART###3 - Conception et production pour la scène à la session d'été**
- ARN2047 - Atelier dirigé en création et nouveaux médias (7 cr.)
ou
STN2427 - Stage en création et nouveaux médias (7 cr.)
- NOTE : Les cours du certificat en production artistiques (tel qu'emboîté avec le MP1 en création et production scénique) sont surlignés en jaune pour démontrer

PASSERELLE DU MP1 AU CERTIFICAT AU BACCALAURÉAT

Session d'été (15 cr.) MP1 en création et production scénique

- **ART###1 - Gestion pour la scène (3 cr.)**
- **ART###2 - Écrire et créer pour la scène (3 cr.)**
- **ART###3 - Conception et production pour la scène**

Session d'automne (15 cr.) Certificat en production artistique

- AAR1221 - Atelier dirigé I en création (3 cr.)
- AAR1222 - Atelier dirigé II en création (3 cr.)
- AAR1223 - Atelier dirigé III en création (3 cr.)
- ART1009 - Intégration et diffusion (3 cr.)
- **Cours à option au choix (3 cr.)** > Choix suggéré : ART1701 - Fondements III : design avancé de personnage en 3D (3 cr.)

Session d'hiver (16 cr.) Bacc en création 3d - Expl. & Exp.

- AFV4000 - Ateliers de création en effets visuels numériques (1 cr.)
- ARN1220 - Production et gestion de projet 3D (3 cr.)
- ART1705 - Design d'environnements (3 cr.)
- DES1250 - Dessin conceptuel, scénarimage et animatique (3 cr.)
- **ARN5405 - Laboratoire et prototypage (3 cr.)**
- **ART1214 - Le design sonore (3 cr.)**

Session d'automne (15 cr.) Bacc en création 3d – Expl. & Exp.

- ART1400 - Principes d'animation et jeu d'acteur (3 cr.)
- ART1402 - Animation traditionnelle (3 cr.)
- ART1714 - Animation 3D (3 cr.)
- DES1111 - Dessin conceptuel pour les nouveaux médias I (3 cr.)
- DJV5530 - Spécialisation : recherche dirigée (3 cr.)

- **3 crédits optionnels > remplacé par ART###1 – Gestion pour la scène (3 cr.) déjà fait**

Session d'hiver (13 cr.) Bacc en création 3d – Expl. & Exp.

- ARN5101 - Séminaire de préparation aux milieux professionnels (1 cr.)
- DJV5510 - Spécialisation : ateliers dirigés (3 cr.)
- EFV3300 - Sculpture numérique (3 cr.)
- ART1405 - Composition et effets spéciaux en 3D (3 cr.) (Préalable(s) : ART1401 ou ART1701)
- ART1406 - Animation de personnages (3 cr.) (Préalable(s) : ART1404 ou ART1714)

Session d'automne (16 cr.) Bacc en création 3d – Expl. & Exp.

- ARN1215 - Du cinéma aux nouveaux médias : perspectives critiques (3 cr.)
- ARN1232 - Créativité et processus créatif (3 cr.)
- ART1409 - Art, design et 3D (3 cr.) (Préalable(s) : ART1401 ou ART1701)
- ARN2047 - Atelier dirigé en création et nouveaux médias (7 cr.)
ou
STN2427 - Stage en création et nouveaux médias (7 cr.)

- ~~DJV5520 – Spécialisation : projet dirigé (3 cr.)~~, remplacé par **ART###2 - Écrire et créer pour la scène (3 cr.) déjà fait**
- ~~3 crédits optionnels.~~, remplacé par **AAR1223 - Atelier dirigé III en création (3 cr.)**
- ~~ART1710 – Projet avancé de production en 3D (6 cr.) et Cours à option (3 cr.)~~, remplacé par **ART###3 - Conception et production pour la scène déjà fait**

Bibliographie

- Encore. (2024, janvier 9). Aperçu de 2024 : Recherches et perspectives pour l'industrie de l'événementiel. *Encore Canada*. <https://www.encore-can.com/news-releases/2024-outlook-research-insights-driving-the-events-industry/>
- Étude d'information sur le marché du travail de la main-d'œuvre culturelle 2019. (2019). Conference Board du Canada. <https://www.culturalhrc.ca/sites/default/files/research/LMI2019/IMT%202019%20Rapport.pdf>
- Fiola, É. (2022, juin 8). Pénurie de main-d'œuvre : « On est allés au bout de ce qu'on pouvait faire ». *La Presse*. <https://www.lapresse.ca/arts/2022-06-08/arts-de-la-scene/penurie-de-main-d-oeuvre-on-est-alles-au-bout-de-ce-qu-on-pouvait-faire.php#>
- idloom. (2023, octobre 4). Tendances de l'industrie événementielle pour 2024 et au-delà. *idloom*. <https://www.idloom.com/fr/events/ressources/tendances-de-l-industrie-evenementielle-pour-2024>
- Montréal en statistiques. (2022). *Profil sectoriel : Arts, spectacle et loisir (SCIAN 71)*. Division de l'intelligence économique ; Service de développement économique de la Ville de Montréal. https://ville.montreal.qc.ca/pls/portal/docs/PAGE/MTL_STATS_FR/MEDIA/DOCUMENTS/ARTS%20SPECTACLES%20LOISIRS_2022.PDF
- Sain, P. (2022, septembre 13). Bilan de la reprise événementielle | Entrevue avec Yannick Cimon-Mattar, directeur général de Lepointdevente.com. *Lepointdevente.com | Le blogue*. <https://blog.lepointdevente.com/bilan-de-la-reprise-evenementielle-entrevue-avec-yannick-cimon-mattar-directeur-general-de-lepointdevente-com/>
- Statistiques sur les impacts de la COVID-19. (2024, janvier 1). *Association canadienne des organismes artistiques*. <https://capaco.ca/fr/recherche/statistiques-sur-les-impacts-de-la-covid-19/>
- Veschi, M. B. (2023, avril). La pénurie de main-d'œuvre frappe aussi le secteur événementiel. *Lulu Événements*. <https://luluevenements.com/la-penurie-de-main-doeuvre-frappe-aussi-le-secteur-evenementiel>

Bibliographie complémentaire

- Becker, H. S., 1985, *Outsiders. Étude de sociologie de la déviance*, traduction de J.-P. Briand et J.-M. Chapoulié, Paris, Métailié. DOI : 10.3917/meta.becke.2020.01
- Chiapello, E., 1998, *Artistes versus managers*, Paris, Métailié. DOI : 10.3917/meta.chiap.1998.01
- Freidson, E., 1986, « Les professions artistiques comme défi à l'analyse sociologique », *Revue française de sociologie*, XXVII-3 : 431-443. DOI : 10.2307/3321317
- Henry, P. (2010). *Arts de la scène : Un tournant nécessaire* Coll. Entre-Vues, Leçons de l'Université. Éd. Universitaires d'Avignon. 77 p.

- Jary, B. (1998). *Métiers & formations de la scène et du spectacle*. Éd. L'Étudiant Pratique (Les guides de l'Étudiant). Collection Métier. 192 p.
- Ponce, R., Simard A. (2010). *Les métiers des arts de la scène*. Éd. CCDMD Centre. Collec. Dev. Materi. Chenelière Éducation. 106 p.
- Les mondes de l'art, traduction de J. Bouniort (1988). Paris, Flammarion. Bourdieu, P. ; Boltanski, L., 1975, « Le titre et le poste », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 2 : 95-107.
- Martin, M. (2016). *Plein tube - Écrire pour la scène*. Éd. L'Entretemps. Collection États des lieux. 208 p.
- Menger, P.-M. ; Rannou, J. ; Vari, S., 1997, « L'évolution du marché du travail et les itinéraires individuels d'emploi », in *Le Spectacle vivant*, Paris, La Documentation française : 91-144.
- Menger, P.-M. ; Vari, S., 1993, *Le marché du travail et l'emploi intermittent dans les arts du spectacle*, Paris, CSA, Rapport pour la MIRE.
- Orientation.ch (2023, juin 14) *Portraits techniques des arts de la scène: régie de spectacles*. Entrevue avec Matthieu Obrist pour Arts, Design, Culture, Modes ; régie de spectacles. <https://www.orientation.ch/dyn/show/209616>
- Orientation.ch (2023, juin 14). *Marché du travail: techniques des arts de la scène. Un kaléidoscope de compétences*. Entrevue avec Carmen Bender pour Arts, Design, Culture, Modes ; Aperçu du secteur techniques des arts de la scène. <https://www.orientation.ch/dyn/show/207784>
- Orientation.ch (2023, juin 14). *Secteurs techniques des arts de la scène*. Arts, Design, Culture, Modes ; Aperçu du secteur techniques des arts de la scène. <https://www.orientation.ch/dyn/show/183110>
- Onisep. (2023, octobre 26). *Les métiers et l'emploi dans les arts du spectacle*. (Arts du spectacle) <https://www.onisep.fr/metier/decouvrir-le-monde-professionnel/arts-du-spectacle/les-metiers-et-l-emploi-dans-les-arts-du-spectacle>.
- Paradeise, C., 1988, « Les professions comme marché du travail », *Sociologie et Sociétés*, vol. XX : 9-21.
- Paradeise, C. ; Yourc'h, F. ; Charby, J., 1998, *Les comédiens : profession et marchés du travail*, Paris, PUF.
- « Pourquoi l'art ne peut pas être une profession », in *L'art de la recherche*, (1994). Paris, La Documentation française : 117-135.
- <https://www.profilculture-formation.com/Régisseur.euse.audiovisuel.le/video.de.spectacle.Observatoire:Métiers.du.spectacle.vivant.https://www.profilculture-formation.com/fiche-metier-culture/secteur/spectacle-vivant/regisseur-euse-audiovisuel-le-video-de-spectacle-256>
- Rannou, J. (2003) *Les métiers artistiques du spectacle vivant et leurs catégorisations*. in *Les professions et leurs sociologies. Modèles théoriques, catégorisations, évolutions*. Menger, P.-M. (2003). Colloquium. Les éditions de la maison des sciences de l'homme. 274 p.
- Rannou, J., 1997, *Les carrières des intermittents techniques*, Ministère de la Culture, DEP.

Avant-projet de nouveau programme

*Cet avant-projet doit être déposé au vice-rectorat à l'enseignement et à la recherche. Son objectif est de permettre d'évaluer l'opportunité du projet de programme. Il ne devrait pas dépasser deux (2) pages. **Soyez bref et concis.***

Professeurs responsables du projet : Samuelle Ducrocq-Henry

1. IDENTIFICATION DU PROGRAMME PROPOSÉ	
Nom du programme provisoire :	Microprogramme de 1 ^{er} cycle en arts, création et production pour la scène
Cycle et grade :	Microprogramme de premier cycle
Nombre de crédits :	15 crédits
Rattachement administratif :	UER en création et nouveaux médias
Régime d'études :	Temps plein ou temps partiel
Conditions d'admission :	DEC, Base adulte, Base universitaire

2. OPPORTUNITÉ DU PROJET	
<p>2.1 Origine du projet et description générale de l'opportunité</p> <p>Ce microprogramme offrira à notre communauté étudiante une formation à la fois distincte et complémentaire par rapport à nos autres offres de formation. Axée sur la création de spectacles ou de représentations grand public, cette formation enrichie une expertise en création de contenu pour les arts de la scène (visuel ou scénaristique). Elle repose également sur une formation condensée et contextualisée portant sur les notions indispensables pour agir de manière polyvalente dans le secteur des arts de la scène, que ce soit dans la (1) gestion de projet pour la scène, (2) la création de contenu pour les arts de la scène, et/ou (3) la régie et conception de spectacles complets. Cette formation forme les personnes étudiantes à concevoir, produire et diffuser, de A à Z, un premier spectacle original dans des conditions scéniques réelles, synthétisant ainsi leurs savoirs et savoir-faire à l'issue de la formation.</p> <p>Selon les témoignages trouvés, le milieu des arts de la scène est à la fois en pénurie d'employé.e.s et en ré-expansion post-COVID. Ainsi, nous percevons une opportunité de former les créateur.trice.s de demain de ce domaine ET d'offrir l'opportunité à des professionnel.le.s du domaine une formation de pointe pour élargir leurs capacités et augmenter leur désirabilité.</p> <p>Fort de notre réseau de contact, de nos expertise et intérêts internes (autant chez nos professeur.e.s que dans la communauté étudiante du centre Montréal) et de notre situation géographique, nous croyons être parfaitement outillé pour élargir notre offre de formation vers les arts de la scène.</p>	
<p>2.2 Population étudiante ciblée</p> <p>La population étudiante ciblée par ce programme a déjà un intérêt général pour les arts, l'écriture, la conception et la création numérique 2D/3D. Les personnes étudiantes auront l'occasion de participer dans des projets visant le développement de leurs habiletés manuelles, leur capacité de synthèse et d'organisation, leur polyvalence et ouverture d'esprit, leur esprit d'équipe et leur détermination.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Étudiants des programmes de baccalauréat en création de jeux vidéo ou en création 3D • Récents diplômés d'un DEC dans une discipline liées aux arts de la scène ou de la création de manière générale • Professionnels techniques des arts de la scène voulant bonifier leur employabilité d'un diplôme universitaire 	
Prévisions d'inscription	
Année universitaire	Nombre d'inscriptions prévues
Été 2025	15
Été 2026	17
Été 2027	20

3. PLAN DE FORMATION ENVISAGÉ	
<p>3.1 Structure du programme</p> <p>Cette formation de 15 crédits obligatoires et pouvant être complétée à temps plein ou à temps partiel pour en faciliter le suivi à côté d'études ou d'un travail dans le domaine</p>	

3.2 Activités du programme

Si elles ont déjà été élaborées, veuillez dresser la liste des activités (cours, laboratoires, stages, activités de recherche, etc.) prévues dans le programme, et préciser le nombre de crédits de chacune et s'il s'agit d'un cours obligatoire (OB) ou optionnel (OP).

Sinon, veuillez indiquer des titres de cours précisant les thèmes qui seront abordés dans les cours du programme.

À la fois théorique et pratique, le programme plonge les personnes étudiantes dans des contextes de création et de production scénique.

Sigle	Titre du cours	Nbre crédits	OB	OP
ART####	Gestion pour la scène	3	X	
ART####	Écrire et créer pour la scène	3	X	
ART####	Conception et production pour la scène	9	X	

4. RESSOURCES

4.1 Besoins en ressources humaines, physiques et matérielles

- Ressources humaines : Les domaines touchés par ce microprogramme de premier cycle sont déjà connexes aux intérêts de recherches et compétences de différent.e.s professeur.e.s de notre département
 - Samuelle Ducrocq : conceptions, théories et pratiques des arts et des nouvelles technologies de l'information et des communications; avec expertise en écriture, mise en scène, recherche-développement, production et diffusion de spectacles vivants depuis 12 ans (6 productions); mais aussi en scénarisation interactive pour le multimédia et les jeux; l'animation 2D/3D et la gestion de projet multimédia, numérique et multiculturel); la professeur dispose par ailleurs d'un accès quotidien à une scène théâtrale expérimentale, avec régie
 - Patrick Gauvin (arts, jeux, scénarisation pour le multimédia; design d'environnement, créativité et gestion de projets); Philippe Vaucher (arts et animations); Erwan Davisseau (Création 3D et création d'environnements sur moteur de jeu vidéo) pour ne citer que quelques professeurs déjà présents au Centre de Montréal.

De plus, notre réseau dans le domaine est aussi suffisant pour attirer des chargé.e.s de cours et conférenciers pertinents, déjà très impliqués dans l'industrie du spectacle et dans des compagnies telles que *Moment Factory*, chef de file québécoise dans ce secteur du spectacle immersif grand public, ou encore *Créativ'Nation* et *Solotech*, dans l'événementiel corporatif, des festivals telles les Francofolies ou celui du Jazz, et bien sûr grands congrès et concerts. Aucune embauche professorale n'est donc à prévoir pour ce microprogramme.

- Les ressources physiques sont d'une importance capitale pour ce programme, vu que l'équipement et l'emplacement du campus de Montréal permettront de mieux contextualiser ces connaissances. Aussi, nous avons l'ambition et le réseau de contacts permettant de faire affaire avec des salles montréalaises en formule locative puisque la formule condensée n'implique que quelques journées de la belle saison.
- Une série d'ordinateurs Mac, entre 6 et 12, et les licences de logiciels dédiés à la gestion scénique qui sont la norme depuis longtemps sur les scènes internationales (QLab) sont à prévoir et sont accessibles.

5. AUTRES INFORMATIONS PERTINENTES

Indiquer toute autre information qui pourrait être utile pour l'évaluation de l'opportunité de ce projet de programme.

- Nous disposons de lettres de soutien en appui à la présente offre de programme, délivrées par des compagnies de l'industrie du spectacle à Montréal, en quête de tout programme universitaire offrant une formation complète et condensée qui forme les recrues dont elles manquent. Elles disent aussi vouloir y inscrire leurs propres employé.e.s intéressé.e.s à se former pour diversifier leurs savoirs, se mettre aux dernières normes de l'industrie, innover et obtenir de meilleurs postes créatifs et salaires. Les formations actuelles sont surtout dédiées aux techniques de régie (sans création de contenu) ou connexes (en art plutôt qu'en arts scéniques), moins contextualisées au secteur. D'autres, rares ou couteuses (Institut Trebas; L. Groulx), ne peuvent combler seules la pénurie de main d'œuvre.
- Enfin, Montréal est déjà une plaque tournante des festivals internationaux (de Jazz, d'Humour, de Francofolies, etc.) : ceci favorise une expertise naturelle de la scène, un carrefour et une densité d'entreprises du secteur permettant d'entrevoir une convergence facile pour aider stages et placements en regard des innombrables besoins actuels à Montréal, comme dans le reste du Québec.

6. ÉCHÉANCIER ENVISAGÉ

Trimestre d'ouverture aux admissions : Été 2025

RÉSOLUTION UER24-CNM-142-09

Avis départemental concernant le projet de création du Microprogramme de 1^{er} cycle en art et production 3D pour la scène

Adoptée par l'UER en création et nouveaux médias de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, lors de la 142^e réunion ordinaire, le 27 mars 2024 à 13 h, par vidéoconférence.

VU le règlement n° 3 de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue

VU le règlement n° 10 de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue ;

VU l'avant-projet présenté ;

VU la volonté des professeurs Danny Godin et Samuelle Ducrocq-Henry de travailler avec le Décanat aux études au développement du Microprogramme de 1^{er} cycle en art et production 3D pour la scène ;

VU que la consultation de la population étudiante sera démarrée en déployant un sondage dans le but de vérifier l'intérêt pour le Microprogramme de 1^{er} cycle en art et production 3D pour la scène ;

VU l'aval de l'assemblée départementale de soutenir le projet jusqu'à l'obtention et l'analyse des résultats du sondage, puis de réévaluer le projet en fonction desdits résultats ;

VU la responsabilité de l'UER en création et nouveaux médias quant à la qualité de l'offre de programmes ;

VU les discussions en séance ;

Sur proposition de Philippe Vaucher
Appuyée par Guillaume Roux-Girard

IL EST RÉSOLU

DE DONNER l'aval au sondage d'intérêt par la population étudiante pour un Microprogramme de 1^{er} cycle en art et production 3D pour la scène.

DE RÉÉVALUER le projet selon les résultats obtenus à la suite du sondage.

ADOPTÉE À L'UNANIMITÉ

Pour la codirection de l'UER en création et nouveaux médias,

Jean-Pierre Flayeux

/ap

SONDAGE : MICRO-PROGRAMME EN CRÉATION ET PRODUCTION SCÉNIQUE *DESTINÉ À PROFESSIONNELS ET EMPLOYEURS*

CHEMINEMENT PROPOSÉ :

CHEMINEMENT DU MICRO PROGRAMME EN ART, CRÉATION ET PRODUCTION SCÉNIQUE										
	MAI		JUN		JULIET			AOÛT		SEPT
	1er-7	15-août 16-23 24 au 31	1er-7	08 15 16-23 24-30	1er-7	8 15 16-23 23 31	1er-07	08 15 16-23 24-31	1er-08 sept	
3 crédits COURS GESTION PROJET	COURS GESTION PROJET									
3 crédits TECHNIQUES & CRÉATION DE CONTENU	TECHNIQUES & CRÉATION DE CONTENU									
6 crédits SPECTACLE SPÉCIALISATION	INTRO	POURSUITE DURANT L'ÉTÉ (PRÉPARATION, RENCONTRES LIBRES D'ÉQUIPE, CONCEPTION DU SHOW)						CRÉATION / PRODUCTION DU SHOW (CONDENSÉ)		
3 crédits STAGE / APPRENTISSAGE TERRAIN	INTRO	STAGE / ATELIER DIRIGÉ / PROBLÈME DIRIGÉ (CONDENSÉ)								

QUESTION 1

Auriez- vous plutôt tendance à rechercher un candidat à l'emploi polyvalent ou plutôt spécialisé ?

QUESTION 2

Quelles sont vos priorités et besoin d'embauche par secteur :

- a) Régie son
- b) Régie lumière
- c) Scénographie / direction plateau
- d) Création de contenu
- e) Régie vidéo / projections audiovisuelles
- f) Régie machines / chef machiniste / sécurité
- g) Création de plan de salle montage / démontage de salle
- h) logistique / intendance / management général, et/ou direction plateau
- i) Administration/ gestion
- j) Toutes ces réponses
- k) Certains de ces réponses, précisez lesquelles : _____
- l) Aucune de ces réponses (précisez svp vos besoins)

QUESTION 3

Seriez-vous enclin à encourager vos employé.e.s à faire un tel programme de MPI en arts, création et production scénique?

- Oui définitivement
- Non
- Je les encouragerais à le faire
- Je les encouragerais seulement si certains sujets sont abordés
 - o Précisez : _____
- J'offrirais des incitatifs à suivre le programme (subventionner les frais de scolarité, libérer du temps, etc.)
- Je ne sais pas

QUESTION 4

Vous auriez tendance à privilégier l'emploi d'un candidat ayant été formé en suivant des :

- Séminaires (avec contenus théoriques) et des laboratoires de pratiques de régie / création de contenu etc.
- des Stages Plus séminaires et laboratoires de pratiques
- Juste par le terrain (selon moi contenus plus théoriques et laboratoires de pratiques ne sont pas pertinents)
- Toutes ces réponses me conviennent.
- Aucune de ces réponses ne me convient; précisez plutôt votre critère d'embauche : _____

QUESTION 5

Seriez-vous enclin à encourager vos employé.e.s à faire un tel programme ?

- Non
- Je les encouragerais à le faire
- Je les encouragerais seulement si certains sujets sont abordés
 - o Précisez
- J'offrirais des incitatifs à suivre le programme (subventionner les frais de scolarité, libérer du temps, etc.)
- Je ne sais pas

QUESTION 6

Seriez-vous intéressé.e à prendre en stage des étudiants d'un tel microprogramme ?

- Non
- Oui, si le résultat final de leur formation / savoirs correspond à mes intérêts
- Oui, peu importe le résultat final / la somme de leurs savoirs académiques, du moment qu'ils maîtrisent le terrain?
- Oui, peu importe le résultat de leur maîtrise du terrain du moment qu'ils apportent des apports en matière de mise à jour, nouveautés, théorisations ou créativité abordés durant leur programme?
- Je ne sais pas
 - o Précisez au besoin

(Si répondu OUI à la question précédente) Sans vous engager à quoique ce soit, de quelle manière seriez-vous intéressé.e à intégrer des étudiants / stagiaires de ce programme dans votre entreprise ?

QUESTION 7

Avez-vous connaissance d'une formation universitaire qualifiante pour l'événementiel qu'auraient suivi des candidats que vous recrutez?

- OUI (Si oui, laquelle, de quelle institution?)
- NON
- NON mais ça m'intéresserait à titre personnel
- NON mais ça m'intéresserait pour mes collaborateurs ou employés
- NON mais ça m'intéresserait d'accueillir des stagiaires de cette formation
- NON mais j'aimerais embaucher les meilleurs candidats de cette formation

QUESTION 8

Seriez-vous intéressé.e à participer à l'offre d'un tel microprogramme (conférence, bourses, enseignement, etc.)

- Non
- Oui, si le produit final correspond à mes intérêts
- Oui, peu importe la forme finale
- Je ne sais pas
 - o Précisez au besoin (Si répondu OUI à la question précédente) Sans vous engager à quoique ce soit, de quelle manière seriez-vous intéressé.e à participer au programme?

QUESTION 9

J'ai une problématique de recrutement et je cherche régulièrement des personnes formées, à recruter :

- Non
- Oui
- Parfois (pouvez-vous préciser les périodes de recrutements plus intenses?)
- Ça dépend (svp nous expliquer) : _____

QUESTION 10

Quelle est la période de l'année où nos nouveaux diplômés auraient le plus de chance de se faire embaucher dans votre entreprise ?

- Automne
- Été
- Printemps
- Hiver
- Autre (s'il y des périodes non identifiées précisez-les nous, merci) : _____

Quelle est le pourcentage de chance que vous recrutiez un nouveau diplômé cette année :

QUESTION 11

Comment qualifieriez-vous vos connaissances en événementiel si vous suiviez une formation en arts, création et production scénique ?

- Ce serait une introduction pour moi
- Je fréquente régulièrement les spectacles en tant que spectateur.trice
- Je connais le fonctionnement d'un spectacle
- Je me considère un.e expert.e en création et production pour la scène
- Je suis une personne qui travaille déjà dans l'industrie du spectacle et je cherche une formation d'appoint.

Si vous souhaitez être tenu au courant de l'évolution de ce projet de programme, laissez votre adresse courriel ci-dessous (optionnel). _____@_____

QUESTION 12

Comment priorisez-vous un diplôme avec expérience (stage, création d'événement) versus une expérience terrain?

QUESTION 13

Seriez-vous plus susceptible de vouloir travailler avec une personne qui a suivi un microprogramme universitaire en arts, création et production scénique (par exemple pour l'embaucher comme employé.e pour travailler sur un de vos projets, ou pour établir un partenariat, etc.) ?

- Je serais moins enclin à vouloir collaborer avec cette personne
 - o Veuillez expliquer
- Ça m'importe peu
- Son attestation augmenterait mon envie de travailler avec cette personne
- Je ne sais pas
 - o Précisez au besoin

QUESTION 14 Questions coupe -gorge

Nous aimerions connaître votre point de vue sur deux à-priori :

- 1/ Avez-vous des appréhensions envers des personnes ayant suivi une formation universitaire dans votre discipline ?
- 2/ Cela vous semble-t-il un atout de disposer de candidats formés aux divers corps de métier de la scène via une formation qui leur offre une introduction aux divers secteurs et métiers de la scène pour devenir plus polyvalents?

QUESTION 15

Qu'est-ce qui favoriserait l'employabilité d'une personne dans votre entreprise?

- Certains cours spécifiques
- De l'expérience terrain avant tout
- Stage en conditions réelles
- Cours et mises à jour, maîtrise logicielle
- Concevoir et produire un événement inédit / original / réussi (et documenté dans sa diffusion) auprès du public
- Plusieurs de ses réponses : précisez lesquelles

Advenant que les conditions de la question précédente soient remplies, quelles sont les chances qu'un de vos employés ou vous-mêmes vous vous inscririez à un programme de premier cycle de 15 crédits en arts, création et production scénique ? :

- (0 Aucune)
- (1 Minimales)
- (2 Moyennes)
- (3 Élevées)
- (4 Assurées)

Précisez au besoin.

CHAMANES 2.0



PROJET DE PARCOURS-SPECTACLE LUMINEUX INTERACTIF & SCÉNARIO DE « CHAMANES 2.0 »

Découvrez votre animal totem en parcours-spectacle interactif :

Le tout premier SHOW-GAME pour découvrir sa vraie nature

Parcours-Spectacle nocturne interactif inspiré des
PROPHÉTIES et grandes traditions chamaniques des 5
continents :

*Vikings / celtes / Bushmen / Papous / Mongoles / Inuits / 1eres
nations d'Amérique, Chamanes africains, Bornéo ou de Russie* 
tous ont un message pour vous

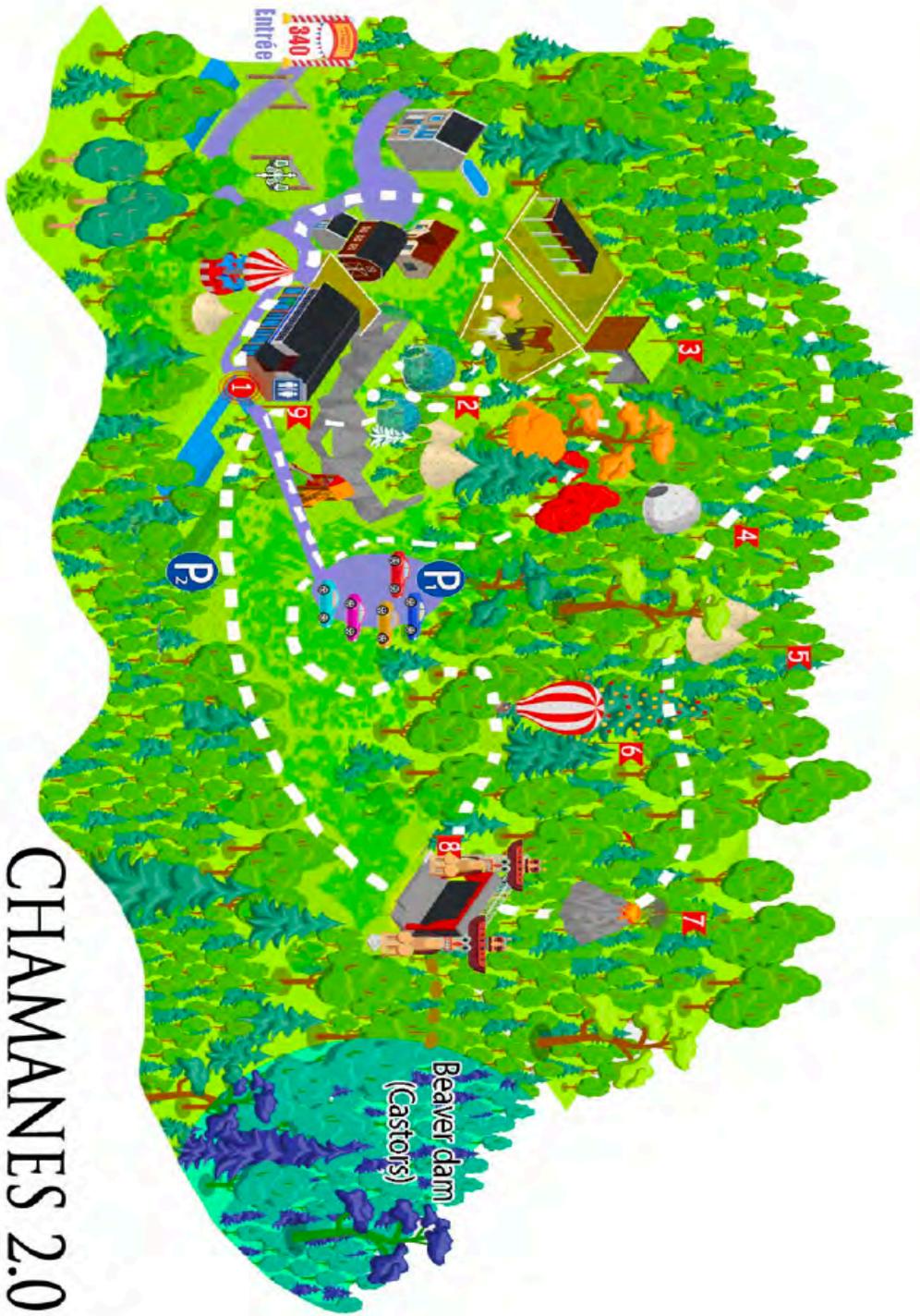


VISUEL : Réalisé en partie en animation traditionnelle (avec images d'archives retravaillées) et sur moteur de jeu 3D (*Unreal*), le visuel s'inspire des traditions stylistiques chamaniques des Natives de l'ouest canadien dans un souci de cohérence stylistique, mais aussi des arts et traditions populaires d'Amérique du Sud, de Nouvelle Zélande, des Iles de Paque et de Bornéo, des Bushmen et Aborigènes d'Australie, de Mésoamérique, comme des traditions chamaniques d'Afrique, de Russie, de Sibérie, de Mongolie, etc., qui s'y apparentent. Avec des musiques rythmées, enlevantes, des effets *surround 360* en forêt (chants de loups, etc.) dans un style visuel coloré, naïf ou au design graphique épuré, présentant des séquences d'archives ou reconstitutions d'anecdotes culturelles via les codes QR dissimulés dans les Totems du parcours). Ce sont 9 sites (épreuves rituelles) audiovisuels ponctuées de challenges créatifs, musicaux (duel de tambour, danse sur plaques lumineuses interactives recomposant une danse sacrée entre deux spectateurs) ou de savoir historique à résoudre avec votre tribu du jour (de 10 à 20 spectateurs), qui découvrent avec vous leur vraie nature et animal totémique personnel, sur plus de 400 mètres de parcours nocturne inoubliable. Partez à la découverte d'un nouveau type de scène interactive et de divertissement familial en nature sauant la beauté et la diversité terrestre multiculturelle.

Ce projet est pensé pour être réalisé en éventuelle collaboration publique et privée. Notamment certaines entreprises événementielles ont manifesté de l'intérêt à participer, tel que les *Équipements électriques Dénoyer Électrique (Corporation des Maîtres électriciens de Québec)*; et *Creative Nation*, partenaire événementiel proposant d'aider aux « cases thermiques » et pour la conception/montage de la régie centrale optimisant les distances de câblage aux 9 sites, soutiennent le projet.

Enfin la communauté Autonomouss (Regroupement artistique, technique et autochtone, sous la houlette de la Chamane Catherine-Rose BEARHEARTWOMAN *Dancing Buffalo* (Nation Cherokee, Clan du Chevreuil), la Sororité *Namabica*, l'artiste Monique Larouche (*Niatadack*, Nation iroquoise-algonquine) nous ont rejoint pour élaborer plusieurs des étapes du parcours. Finalement, ce projet prenant vie en regard de la Déclaration d'engagement en écoresponsabilité de l'UQAT, dans le cadre d'un plus vaste mouvement réflexif et volonté sociopolitique de mieux intégrer les messages, valeurs écoresponsables, cultures et richesses des cultures autochtones au sein de nos institutions et sociétés, il existe actuellement une réelle volonté de contribuer à faire rayonner les arts et cultures premiers qui souhaiteraient se joindre à ce projet pour mieux diffuser leurs spécificités dans un cadre aussi ludopédagogique qu'artistique, dans lequel nous invitons communautés et organismes à prendre en main les contenus de Chamanes 2.0 afin qu'ils reflètent adéquatement leurs savoirs, arts, cultures et... volontés.





CHAMANES 2.0



BATON DE PÈLERIN D'UN VISITEUR DE CHAMANES 2.0 : NOS BATONS SERONT ÉQUIPÉS D'UN SMARTPHONE INTÉGRÉ AVEC CAPTEURS / DÉCLENCHEURS (MODÈLES RECYCLÉS).

EN BREF :

Chamanes 2.0 est un projet de recherche pensé en « parcours spectacle » thématique sous forme de rite de passage chamanique destiné au grand public.

Neuf sites (9 challenges audiovisuelles /interactives), se succèdent auprès de « tribus » de 20 à 30 spectateurs immergé dans univers audiovisuel et réactif (code QR cachés dans les totem et arbre) en les plongeant au cœur des étapes rituelles inspiré des cultures chamaniques du monde entier. Ce « *Serious Show-Game* » (selon notre appellation pour ce nouveau type de divertissement culturel ludopédagogique qui vise à divertir et sensibiliser, par immersion) se veut un prototype démontrant comment ces Show-Games pourraient redéfinir l'avenir du spectacle s'il est pensé comme un jeu ou le public est une seule entité joueuse, bien que chacun expérimente aussi un Psychotest individuel, grâce à son smartphone. Les « pèlerins » doté d'un bâton de marche avec téléphone intelligent, peuvent interagir via code QR sur ce territoire scénarisé (tels forêt, jardin botanique, parc public) puisque Chamanes pourra être mobile et changer de site sur diverses villes et pays. Le spectateur répondra aux questions plus personnelles qui définiront son profil, inspiré des différentes philosophies à la fois amérindiennes, aborigènes, africaines, mésoaméricaine, des île de Pâques, de Bornéo, mais aussi les Chamans de Sibérie, de Mongolie, de Russie, permettent un rapprochement avec un « animal totem » remis au visiteur en fin de parcours sous forme de totémique à son effigie via une courte mise en scène cérémoniale.



Les étapes du parcours s'inspirent des grands moments d'une initiation chamanique, à savoir l'entrée dans un autre monde, la rencontre l'esprit, le guide, le « double » de l'aspirant chamané. À titre d'exemple, l'intervention d'un logiciel d'intelligence artificielle traite dans la grotte d'Entrée des Monde, une captation visuelle du spectateur, qui transpose ses traits sur son avatar chamanique mis en situation dans une autre époque (rupestre, antique, médiévale, victorienne, futuriste...), et qu'il aura découvert au hasard d'un miroir qu'il va croiser. L'idée étant d'ouvrir l'esprit, par l'effet de surprise, d'amusement ou d'émerveillement, une réflexion plus « quantique » sur nos réalités et identités contemporaines, où les liens spirituels, devenus délégués, reprennent de la vigueur via les nouveaux médias, servant de canaux messagers reliant à soi... et aux autres par émerveillement, stimulation sensorielle, vision... puis réflexion et connexion aux autres spectateurs présents dans la tribu du jour, ultérieurement à l'expérience (liens et réseaux en ligne toujours accessibles au visiteur suite au show-game, grâce à son amulette dotée d'un lien QR code à l'endos).

LA GROTTÉ SACRÉE vers l'AUTRE MONDE

« *Votre voyage a déjà commencé...* » (Audio marquant votre entrée du tunnel avant cette prière navajo accompagne votre cheminement dans le tunnel, chantée par l'artiste Kate-Rose). « *La beauté devant moi;*
PUISSÉ-JE MARCHER. La beauté derrière moi;
PUISSÉ-JE MARCHER. La beauté au dessus de moi ;
PUISSÉ-JE MARCHER. La beauté en dessous de moi ;
PUISSÉ-JE MARCHER. La beauté autour de moi;
PUISSÉ-JE MARCHER. » *- Prière navajo*



Tout ceci invite le spectateur à découvrir (assumer) son alter ego chamanique évoluant sur d'autres « lignes quantique temporelles » et ainsi de se penser lui-même comme un « chaman des nouveaux temps ».

Les 9 étapes distinctes du parcours vont permettre à la tribu des 30 spectateurs, de vivre des épreuves telles qu'un duel de guerriers, défi de danse percussive et rythmée inspiré des rites de tambour des peuplades inuit, l'Ivonneq, via une métaphore ludique réalisée à l'aide de capsules de couleurs au sol interactives dont il faut suivre le rythme en sautant sur elles quand elles s'allument à temps afin de réussir (tel un *Danse Danse Revolution*), et qui permettent la retranscription d'une danse rituelle à suivre au rythme des lumières...

Dans son message, Chamanes 2.0 veut ainsi valoriser ces trésors culturels qui par ailleurs soulignent des méthodes alternatives et somme toute modernes, qui peuvent répondre encore aujourd'hui à nos défis sociaux, puisque, par exemple, l'Ivonneq est un duel de chants et danse du tambour qui règle tel un procès rituel avec spectateurs, des conflits interpersonnels, et qui vise une résolution des conflits de façon artistique et non violente parce qu'à l'issue du duel, un des guerriers ne pourra que reconnaître, essouffé et bon joueur, le talent du gagnant. Ou encore le rite de l'Ombre, pour aider chaque visiteur à se délester de certains poids à travers des galets personnalisés par sa marque (main) de pèlerin et disposés dans la nacelle d'une « E-montgolfière » re-désignée; et un rite de prières via des vœux, lancés dans une fontaine qui a son écho dans les mondes virtuels (fontaine en ligne !) et qui permet bien après que les spectateurs équilibrent le parcours afin que les vœux soient éventuellement exaucés entre spectateurs ayant expérimenté ce rythme de passage social et culturelle s'appuyant sur des nouveaux médias pas comme les autres.

Ce projet se fait en collaboration avec plusieurs entités publiques et privées, dont certaines entreprises événementielles qui ont manifesté de l'intérêt à participer. Notamment aux équipements électriques (*Dénoyer Électrique*, Corporation des Maîtres électriciens de Qc); et *Créative Nation*, partenaire événementiel proposant d'aider aux « cases thermiques » et à la conception/montage de la régie centrale optimisant les distances de câblage aux 9 sites, soutiennent le projet. Enfin la communauté *Autonomous* (Regroupement artistique, technique et autochtone, sous la houlette de la Chamane *Catherine-Rose BEARHEARTWOMAN Dancing Buffalo* (Nation Cherokee, Clan du Chevreuil), la *Sororité Namahica*, l'artiste *Monique Niatadack Larouche* (Nation iroquoise-algonquienne). Enfin, ce projet prend vie en regard de la Déclaration d'engagement en écoresponsabilité de l'UQAT, supervisée par *Sophie Richard-Ferderber* (Bureau de l'écoresponsabilité sous le Rectorat, Campus de Rouyn-Noranda) dont l'action se positionne dans le cadre d'un plus vaste mouvement réflexif et une volonté sociopolitique de valoriser les messages, cultures, richesses, et valeurs écoresponsables, des cultures autochtones au sein de nos institutions et sociétés.

MATÉRIEL FOURNI AU PUBLIC : Bâton de pèlerins avec téléphone intelligent intégré (écran visible dans le pommeau du manche, dans un nœud du bâton à l'aspect de bois, est remis par personne. Le bâton permet à la fois de s'équilibrer pour la sécurité des marcheurs en forêt, et agira aussi comme capteurs/ écran pour enclencher les séquences, mais aussi pouvoir lire les questions (dans la langue choisie initialement par le spectateur) pour se faire définir quel est votre animal totem (Psychotest à 18 questions) en scannant les points de site (code QR sculptés sur grands totems de bois). Au point 8, les résultats du psychotest sont compilés pour permettre, au point 9, que l'animal totémique est révélé au spectateur, qui recevra en final du parcours, son collier totémique (cordelotte et modèle en pâte à papier laquée (tout recyclé) d'un des 9 animaux totématiques de Chamanes, avec à l'endos le code QR du spectacle (pour lire son animal, faire les reviews, et partager le spectacle à ses proches).

LE PARCOURS : entièrement automatisé et synchronisé (via capteurs / senseurs) au passage du public, les spectateurs (devenus acteurs/chamanes) évoluent sur un site forestier d'environ 400 à 900 m (selon les topographies/ forêts/ sites), 7 à 9 sites animés de projections sur neige (Québec l'hiver), sur des dômes blancs, des écrans blancs ou noirs et murs de LEDS.



Le parcours se fait en Clan (tribu) dès qu'un groupe de 10 à 20 personnes est formé (départs multiples). À l'arrivée du nombre de personnes du clan au site 2, par exemple, les capteurs déterminent qu'au moins les deux tiers du groupe sont présents et enclenchent l'animation (qui peut être réenclenchée une fois sur demande via les bâtons de pèlerins des spectateurs).

Le point de départ (site 1) est également le point d'arrivée (site 9) : CHAMANES 2.0 s'étend sur 440m, et CHAMANES 3.0 sur 990m.

Les événements s'enclenchent au passage de foule (capteurs lancés à partir de 20 personnes et plus; quantité modifiables), par « clan » tribu / famille, formées en début de parcours par les guides (« les Esprits chamanes ») associés (masqués/ costumés).

Un psychotest (20 questions inspiré du psychotest de Spielberg évaluant la réactivité aux stimuli de stress et multisensoriels, mais aussi de l'enneagramme, cette philosophie soufie qui n'était révélée que de maître à disciple pendant des siècles. Elle présente les secrets de la typologie humaine avec des jeux de changements et évolution de personnalité de chaque humain au cours de sa vie selon son profil) est posé au participants qui le désirent et peuvent y répondre sur une base volontaire via leur bâton de pèlerins. En fin de parcours, un collier avec pendentif totemique est remis à chacun; son profil aura été compilé par Chamanes 2.0., lui dévoilant son enneatype - liens et plus d'informations seront acheminés par email sur le profil, à tous les âges, les réactions sous pression ou en phase d'épanouissement; les ailes et tendances connexes selon les âges de la vie, les attirances, motivations et challenges en famille, au travail en couple, etc.





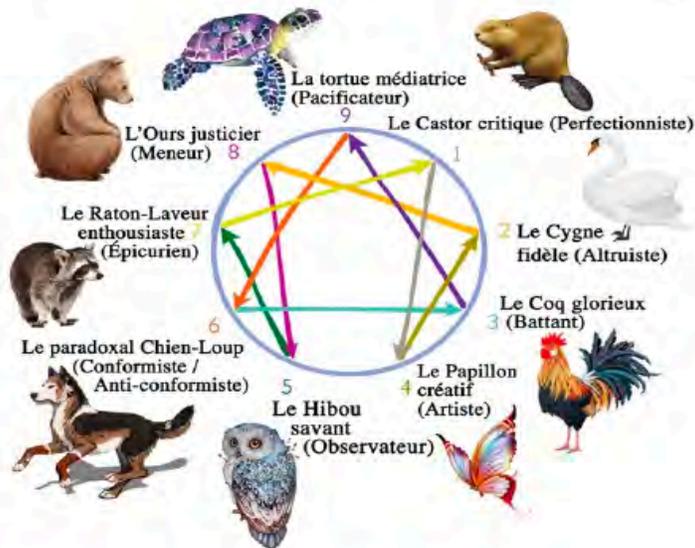
Les 9 totems de Chamanes 2.0 - Typologie présentée dans le mémoire de maîtrise Manimalia (Ducrocq S., 2001) opère 9 rapprochements avec des totems amérindiens. Ils sont ici présentés avec la sensibilité chamanique davantage axée sur le multiculturalisme à travers les 9 animaux suivants (p.3)

Samuelle Ducrocq-Henry, Ph. D.

Professeur Chercheur | Création 2D/3D & Scénarisation | Spectacles vivants et Jeux sérieux
 Centre UQAT-Montréal dédié à la création de Jeux vidéo (Réseau des Université du Québec)
 625, av. du Président-Kennedy, suite 700 | Bureau 709 Tél: 514-844-0971 #6715 | Cell : 514-679-0500
 Montréal | QC | H3A 1K2 | Courriel: samuelle.ducrocq@uqat.ca



L'ENNÉAGRAMME TOTÉMIQUE ANIMALIER

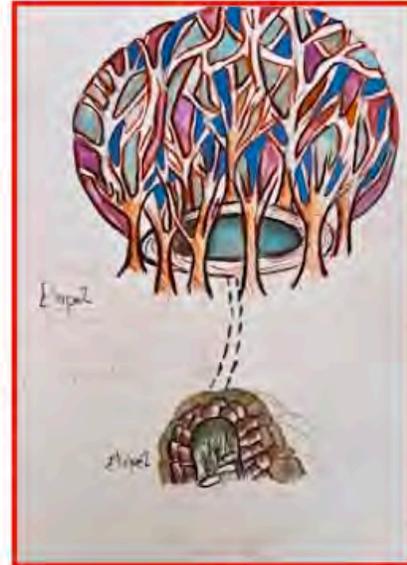


CHAMANES 2.0

« Le facteur déterminant que nous nous tournions vers le chamanisme est la lacune spirituelle dans notre vie quotidienne. »

- MIKE WILLIAMS, L'Esprit Chaman.

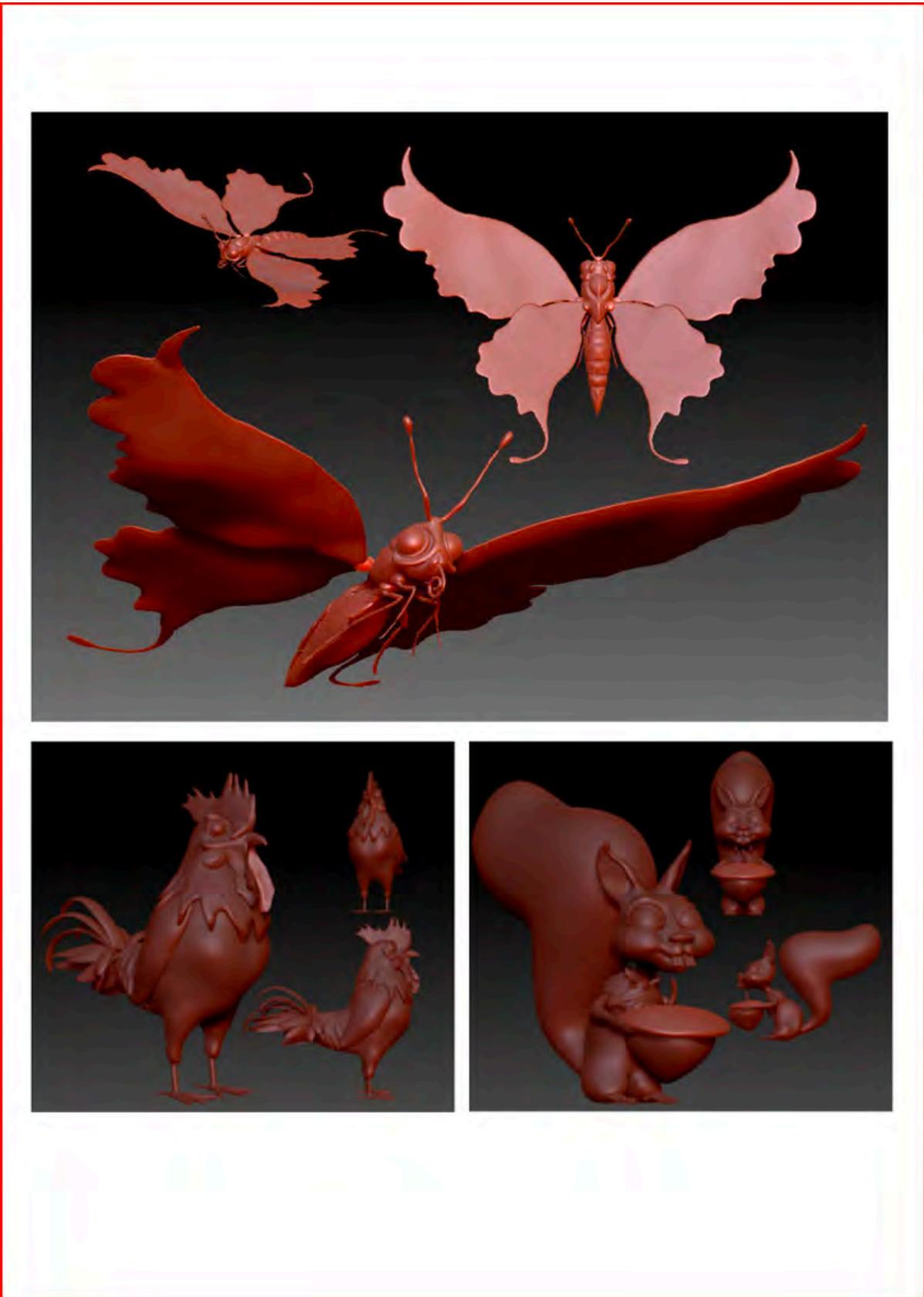
CHAMANES 2.0 : « Entamez un pèlerinage à l'intérieur de vous lors d'un parcours nocturne initiatique en pleine nature qui dépasse la réalité des sens limitée pour renouer plutôt avec la richesse des mondes subtils et de nos ancêtres sublimés par les technologies afin de revenir à soi et aux autres, guidé par votre animal totem et le pouvoir particulier dont il vous fera don et que vous découvrirez à l'issue de ce voyage pas comme les autres. »



LES PENTACLES CHAMANIQUES :

Pour l'homme contemporain, l'animal c'est un petit peu sa part sauvage. Mais les humains les voient soient comme des créatures à manger soit comme des compagnons auquel notre mode de vie est imposé (dans le meilleur des cas), soit comme des animaux sauvages. (...) Chose sure, il est fort possible que ce que l'on voit durant une transe chamanique. les animaux le voient en tout temps naturellement ». Robert William.





EXEMPLE D'UNE ÉTAPE DU PARCOURS-SPECTACLE CHAMANES 2.0 (SITE 3)

ÉPREUVE INITIATIQUE NUMÉRO 1 (Site de SISTER (Système interactif scénarisé en Temps Réel - avec Principe d'intégration rotoscopique à un environnement décalé par captation, green screen, traitement et intégration du spectateur à un nouvel environnement, visible dans un miroir (ex : dans un désert, un glacier, sous l'eau etc.).

Exemple de la « vision » de votre double « chamanique » transposé dans le temps et l'espace (calculs et rendering réalisés via traitement vidéo / rendering de logiciel d'intelligence artificielle).

Ce traitement est réalisé à partir d'une photographie prise sur site (temps de traitement : 55 secondes en moyenne, le temps de traverser le tunnel de transition vers les mondes chamaniques et d'y voir une courte animation de 2 min.).



VOTRE DOUBLE CHAMANIQUE

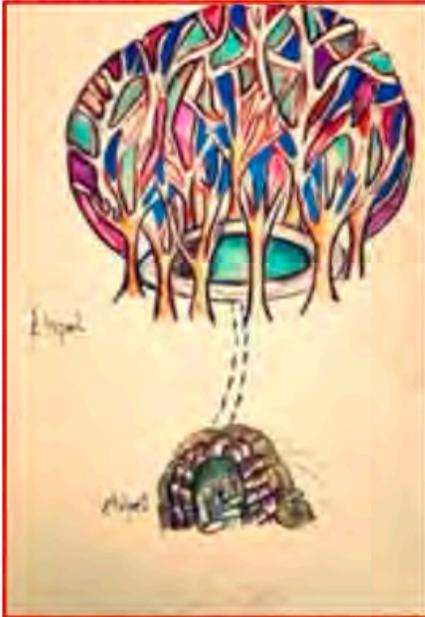
ÉPREUVE DE LA GROTTE (ENTRÉE DES MONDES QUANTIQUES)

PORTRAIT SAISI À L'ENTRÉE DU SITE DE LA GROTTE.
LE SPECTATEUR RENCONTRE SON DOUBLE CHAMANIQUE
(AVATAR PRODUIT PAR LOGICIEL I.A.) À LA SORTIE, ET REÇOIT
UNE COPIE DE SON DOUBLE, PAR ENVOI EMAIL (+ LIEN QR)



Photo de départ du visiteur (captée sur site avec présentation d'un double chamanique évoluant sur une « ligne de temps parallèle parmi nos mondes quantiques » - traité / produit par I.A.).

SITE 4 / LE DRUM DOME (TAMBOURS ET SPECTACLE CHROMATIQUE (LUMIÈRES, ÉCHOS ET VITRAUX) - POUR ENTRER EN TRANSE)



Parce que : « RIEN NE NAIT DE RIEN, LE TEMPS ET SA FORCE SONT CIRCULAIRES » Diction attribué au GRAND MANITOU.

Comme on peut suivre le fil des événements de notre vie (là où on est né, on s'est marié, on a grandi etc.) ou les *leys* (lignes de force - ce à quoi sont sensibles aux baguettes de sourcier, ou les *songlines* en Australie, les parcours chantés par les ancêtres.

Ci-contre, passage de la Grotte des Deux Mondes au Drum-Dôme.

Via ce dôme, on peut faire réparaître (alentour) des ancêtres, tels ceux qui ont foulé l'espace où on est actuellement (à travers du visuel superposé de nos anciens (ancêtres paraissant en hologrammes) en ces lieux, et les lieux et contemporains à leurs taches a actuelles. Ceci faisant qu'on les aperçoit répétant ces gestes fantômes le long d'une route etc. qui se relaient de génération en génération).

Les percussions sous le dôme de verre, vont permettre de profondément résonner dans les corps des visiteurs (principe d'échos, ondes et mouvements cinétiques apparaissant selon les vibrations sur le plateau central parmi les visiteurs, via les basses situées sous la table centrale).

Le Drum Dôme est certes un site musical et chromatique mais aussi vibratoire, les fréquences des percussions faisant vibrer tous les corps des participants ensemble.



Transition du site 4 au site 5 : pluies de lumières (douche du ciel) sous les arbres et lucioles (Lumières scintillantes au loin et intermittentes).

L'ÉTERNEL TOTEM



Une photo de chaque spectateur sera prise, ses bras serrant le tronc d'arbre circulaire blanc d'un bouleau sacré, avec la tête du spectateur qui apparait contre le tronc, de côté, pour que nos archives puissent l'ajouter à tous les autres spectateurs!

Créant ainsi un infini grand esprit, un très très long tronc de bouleau blanc où tous les visiteurs se seront rejoints à ce lieu, cet instant pour serrer notre mère la terre et la nature, et ainsi se rejoindront en images les uns après les autres comme un immense totem sacré des hommes (on pourrait l'imprimer! Ce serait une forme de Chemin des hommes chamanes actuels de notre planète, une voie sacrée de la terre à la lune!)



IDÉES DE PRODUITS DÉRIVÉS & BOUTIQUE CADEAUX SOUVENIRS

- Tshirts, hoodie, tenues et coiffes chamaniques
- Posters
- Calendriers, livrets de dessin, agendas etc.
- cartes postales
- Livret du spectacle et son making off + anecdotes chamaniques
- Livres d'arts et ouvrages sur les traditions et légendes chamaniques
- Sculptures et œuvres d'art (peintures sculptures chevaux etc.)
- Jouets naturels / écologiques / matériaux recyclés
- Objets rituels ou vintage, souvenirs encens, arts natifs / pierres, dreamcatchers etc.
- Peluches et effigies (chiens ours loups castors)
- Les 9 colliers totemiques disponibles en diverses couleurs, textures etc. avec déclinaisons sur parapluie, mugs, post it etc. pour chaque personne ayant un animal totem type.
- bijoux et matériaux plus ou moins nobles
- bande audio du spectacle / film des divers spectacles Cavaland
- Idée FILLES : JEU D'ECURIES 8 CHEVAUX EN BOIS (NOTRE HORDE) JEU DE MELISSA ET DOUG
- Idée GARCONS : costumes & accessoires (GN) vikings / celtes / chevaliers / natives







LISTING TECHNIQUE CHAMANES 2.0

DÉFI TECHNIQUE DE CHAMANES 2.0 : UNE RÉGIE CENTRALE QUI GÈRE 8 SITES DIFFÉRENTS SITUÉS À MOINS DE 500 PI CHACUN et ce, quelques soit la météo!

RÉSUMÉ : PARCOURS AVEC SENSEURS, AUDIOVISUEL ET VIDEO (DOHC 3 ENTRÉES AUDIO-SOII- LUMIÈRES + SENSEURS) SUR GRANDES DISTANCES (500M) AVEC RÉGIE CENTRALE. TOUT DOIT ÊTRE EN FIBRE OPTIQUE (EN RAISON DES LONGUEURS) ET ISOLÉ CONTRE LES INTÉMPÉRIES.

TOTAL PRÉVISIONNEL : Minimum de budget 320K\$ (avec ÉQUIPEMENT PRÊTÉ par Creativ Nation, Solotech, Cavaland, notamment)

- ou autour de 900K\$ en l'absence de site prêté, avec un partenaire / investisseur sur un site loué,

- ou autour de 500K\$ sur un site prêté (Cavaland ? Forêt Doncaster ? L'Estérel) qui ouvre gracieusement ses portes au projet pour la durée de résidence du SHOW GAME CHAMANES 2.0. afin d'aider aux fonds autochtones et de cultures chamaniques internationaux qui pourraient soutenir le projet.

À NOTER QUE NOUS AIMERIONS QUE LA MOITIÉ DES BÉNÉFICES DU PROJET SOIT REVERSÉS AUX COMMUNAUTÉS AUTOCHTONES (le solde revenant aux investisseurs et organismes partenaires ayant financé le projet, ainsi qu'aux éventuels porteurs de projet sous forme de royalties/ remise à disposition/ renflouage du fonds de recherche etc.).

BÉNÉFICES ANNUELS PROJETÉS (SAIS COMÉDIENS III PERSONNEL) : ENTRE 500 ET 900K\$/ AN SELON ACHALANDAGE ET SITES (JARDIN BOTANIQUE = 10 FOIS CETTE PERSPECTIVE) VERSUS ESTÉREL, LAVAL, STE MARGUERITE ETC.

NOS BESOINS LUMIÈRES : (PARCOURS : 500M- 8 STATIONS AVEC 8 LUMIÈRES CHACUNE) = 20K\$

- 10 MOVING HEADS IP67 (10) À LEDS = 10 X 500\$¹: 5000\$
- 60 LEDS + LES NODS DE BRANCHEMENT / MULTIPRISES (1 LIGNE DE DATA = 8 LUMIÈRES) (1000\$ OU UN CABLE RESEAU QUI VA SUR LA NOD QUI RAYONNE 8 LUMIERES - 10 LUMIÈRES) : 4 UNIVERS POUR LES LEDS
- CONSOLE D'ECLAIRAGE : COMMAND WING GRANDMA 2 (500\$)
- PC TOUCH - SKETCHUP (REGIE LUMIERE) - 300\$
- LES LUMIÈRES VONT SE CONNECTER ENTRE CHAQUE LUMIÈRES (ATTENTION AUX LIMITES DE PARAMETRES DE CONNEXION - CHAQUE LED PREND 4 PARAMÈTRES) + DES RÉPÉTEURS
- TUYAUX EN ALUMINIUM ET EN ACIERS POUR SOUTENIR ET INTÉGRER LES LUMIÈRES DANS LA NATURE ET PARI LES ARBRES

¹ ou GSPOT : 12K/COPIE éclairage moving head costaux et idéal pour plateau tv mais overkill pour extérieur)

NOS PROJECTIONS (6 STATIONS AVEC PROJECTEURS + RÉGIE VIDÉO) : 125K\$

- 6 PROJECTEURS PANASONIX LASER 12K LUMEN - 20K\$ CHACUN (1 UNIVERS) = 120K\$
- CASES THERMIQUES POUR LES PROJECTEURS 8K\$ (PAR BOITE BATCO - 8K) = 48K\$ (OU FABRIQUER LES NOTRES! - A FABRIQUER - CHAUFFAGE À INTÉGRER+VENTILATION VERS LE BAS POUR ÉVITER HUMIDITÉ ET INSECTES ET POUSSIÈRES)
- CONVERTISSEURS : 1400\$ LA PAIRE À CHAQUE PROJECTEURS
- 1 MATRICE BLACKMAGIC (1000K\$) AVEC 16 IN/ 16 OUT POUR LA VIDEO : 1 PC QUI SE CONTRÔLE AVEC TELEPHONE OU ORDI - EX : * VIDEO HUB + 10-10 (SUR SITE DE BLACKMAGIC) : 1000\$
- ET AU BESOIN : TRUSS POUR PROJECTEURS (8' 16 POUCE X 16 POUCE) = 1000\$ D'OCCASION PAR POINTS QUI NE SONT PLUS RÉGLEMENTAIRES (GENRE, PLUS EN CROISAILLOIS) = 6000 \$ SELON EMPLACEMENT DES PROJECTEURS
- COMPLÈMENT POSSIBLE (DE JOUR) 1 MUR DE LEDS IMPOSA - OUTDOOR IMPOSA LED WALL OUTDOOR
- RÉSISTE AUX INTÉMPÉRIES ET DOIT ÊTRE ASSEZ FORT POUR PROJECTEURS (8MM ET MOINS - PLUS GROSSIER EN RENDU) DIMENSIONS : 32' X 10 - DÉFINITION (60 PIEDS) - POUR PUB LE JOUR - ENTRÉE DU PARCOURS : AUTOUR DE 30K\$ USAGÉ.
- 1 RACK DE 8 MAC MINI (JUSQU'À 8 PROJECTEURS) OU 1 SERVEUR VIDEO (1 GROS PC AVEC CARTE BLACKMAGIC À 500\$ PLUS UNE CARTE GRAPHIQUE) AVEC UNE LICENCE RESOLUM (1000)

NOTRE AUDIO (72 ENCEINTES OUTDOOR/ BASS + RÉGIE SON) = 10K \$

- AUDIO :
- CONSOLE YAMAHA QL1 (D'OCCASION)
- SIGNAL STEREO / PAR STATION (RIO 3216) MACHINE - SE BRANCHE EN ARRIÈRE CONSOLE (8 IN ET OUT) ; PERMET DE CONNECTER 32 IN ET 16 OUT (16 ENCEINTES)
- 8 ENCEINTES PAR SITE (8 X 8 SITES) = 64 ENCEINTES + 8 BASS
- CABLE RESEAU XLR
- ENCEINTES DE SON EXTERIEURES + MIXETTES

LES SENSEURS : 2K\$

- SENSEURS (ARDUINO) : 1 MAC MINI AVEC LICENCE MILUMIN (500\$) PAR MACHINE AVEC LE SENSEUR AVEC CASE / SENSEURS 2000\$ - FILAIRE PRIVILÉGIÉ (CABLES ETHERNET 300 PIEDS MAX.) OU FIBRE OPTIQUE AU DELÀ DE 300' - PLUTÔT QUE BORNES WIFI
- (10000\$ DE CABLAGE DE FIBRE OPTIQUE POURRAIT ÊTRE ENLEVÉ SI ON MET 1 ORDI PAR SOURCE).
- 32 chemins de FIBRE OPTIQUES alimentant les 8 SPOT (4 FIBRE PAR SPOT chaque fibre gérant soit VIDEO soit son soit lumière soit senseurs) ET TOUT SYNCHRONISER VIA SENSEURS / MILUMIN

LA RÉGIE CENTRALE : 5K\$

- 1 CASE THERMIQUE PROTÉGEANT 1 ORDI CENTRAL AVEC 1 LICENCE MILUMIN (GESTION SENSEURS) = 4500\$
- 1 SERVEUR VIDEO BLACKMAGIC (1000\$)
- 1 CONSOLE CENTRAL POUR GÉRER AUSSI : ÉCLAIRAGE / SON / PROJECTEURS
- (OU ALTERNATIVE : CHAQUE SITE ENVOIE 1 LIEN AVEC SENSEUR VERS LA RÉGIE CENTRALE : ELLE RENVOIE AUX PROJOS ENCEINTES LUMIÈRES DE CHAQUE SITE - ET LE WIFI EST POSSIBLE (POUR TOUTE CONDITION MÉTÉO AVEC ROUTEURS EN RELAIS)

OU : CAMION RÉGIE (À CHIFFRER) AVEC GÉNÉRATRICE EN CAS DE COUPURE

- OU 2 TABLES ET ACCÈS PANNEAU ÉLECTRIQUE 200 AMP. DANS UN BÂTIMENT PROCHE À MOINS DE 500 PI DE CHACUN DES 8 SITES DE PROJECTION
- OU (ALTERNATIVE POSSIBLE) 1 ORDI/ 1 LICENCE MILUMIN PAR SOURCE DE PROJECTEUR (PAR RÉGION AVEC SENSEURS) ET CHAQUE STATION EST GÉRÉE PAR 1 ORDI AVEC DES ZONES AVEC SON / ÉCLAIRAGE / VIDEO (SINON ÇA PRENDRA 2 FIBRES OPTIQUES POUR LA VIDEO ET 1 FIBRE POUR LE SON POUR TOUT LE PARCOURS, CENTRALISÉ À UNE RÉGIE CENTRALE = ÉCONOMIE DE CABLAGE ÉLECTRIQUE ET SIMPLICITÉ DE GESTION TECHNIQUE MAIS ; DISTANCES MOINDRES).

LES CABLAGES : (PARCOURS : 500M) 50KS

IDÉALEMENT : 1 PANNEAU DE 200 AMP À PORTÉE DE MOINS DE 500 PI DE CHACUN DES 8 STATIONS DE PROJECTION (CALCULER 15 AMPERE PAR PROJECTEUR (DONC 6 PROJECTEURS = 90 AMP. + 15 AMPERES POUR 10 MACHINES (80 LEDS ET ORDIS COMPRIS = 120 AMP.) TOTAL (U= RI) : 210 AMP. EST REQUIS, OU :

- DU CABLAGE CAMELOCK TAILLE : 0000 - LONGUEUR 500 PI X 4 (600 M ENVIRON) SE BRANCHE SUR LE PANNEAU (POUR TRANSPORTER DU 200-400 AMPERES SUR DES GRANDES DISTANCES) (500 PI - EN 240V)
- CABLES - SOCAPEX 200 PI X 9 (540M) - AVEC BOITES DE DISTRIBUTION ELECTRIQUE WATERPROOF (PANNEAU ELECTRIQUE PORTATIF SUR ROUE) (PIEVRE QUI FOURNIT 6 CIRCUITS). (200 PI)

RIX :

- 35K CABLAGES ELECTRIQUES + RALLONGES AU MOINS +
- 15K CABLAGES DE DONNÉES EN FIBRE OPTIQUE (OU DU XLR 5 PINS - DMX - PERMETTANT 512 PARAMETRES / MACHINE) ENTRE CHAQUE MACHINE + PENSER AUX CABLES VIDEO ENTRE LES PROJO (FIBRES OPTIQUES SERAIT IDÉALE, 1 FIBRE POUR AUDIO 1 POUR SON 1 POUR PROJO).
- OU ON PEUT TRAVAILLER AVEC DU 600V (TRIPHASÉ) (0000 POUR 500 PI) - 1 TRAIISO SERA NÉCESSAIRE NÉCESSAIRE (1 PANNEAU) - PRIX (ROULEAUHYDRO EST DE 5500\$ / 500 PI ENTERRÉ DONC PERMANENT, AVEC EXCAVATION À PRÉVOIR...).

CHAMANES 2.0 EN CHIFFRES : PROJECTIONS, RETOMBÉES ET FRÉQUENTATION

PRÉVISIONS REVENUS/DÉPENSES/ INVESTISSEMENTS PROJET CHAMANES 2.0 (PARCOURS-SPECTACLE ESTEREL, LAURENTIDES QUÉBÉ)

Cases de données en dollars

		Year 1	Year 2	Year 3	Year 4	Year 5	
Revenus de billetterie et F&B							
Soirs d'ouverture (ouvert 7/7 beau/mauvais temps, hors météo extrême)							
		320	320	320	320	320	
Capacité par soir 24 départs de 5 à 30 pers. aux 5 min.)							
		720	720	720	720	720	
Taux d'occupation par soir %							
		50%	55%	60%	65%	70%	
Total des visiteurs pour la saison							
		115,200	126,720	138,240	149,760	161,280	
Prix de billet adulte +3%/an							
		29,00 \$	29,87 \$	30,77 \$	31,69 \$	32,64 \$	
Prix de billet enfants + 3% an.							
		19,00 \$	19,95 \$	20,95 \$	21,99 \$	23,09 \$	
Billets adultes vendus %							
		65%	68%	70%	70%	70%	
Billets enfants vendus %							
		35%	32%	30%	30%	30%	
Total des adultes par spectacle							
		294	269,28	302,4	327,6	352,8	
Total des enfants par spectacle							
		126	126,72	129,6	140,4	151,2	
Revenus adultes par soir							
		8 786 \$	8 043 \$	9 304 \$	10 381 \$	11 515 \$	
Revenus enfants par soir							
		2 394 \$	2 528 \$	2 715 \$	3 085 \$	3 492 \$	
Revenus billetterie par soirs							
		9 180 \$	10 571 \$	12 018 \$	13 469 \$	15 007 \$	
Revenus billetterie pour la saison							
		2 927 600 \$	3 383 886 \$	3 845 909 \$	4 310 216 \$	4 802 508 \$	
Revenus F&B & Goodies par personne							
		5 \$	6 \$	7 \$	8 \$	9 \$	
Revenus F&B & Goodies par saison							
		576 000 \$	760 320 \$	967 680 \$	1 198 080 \$	1 451 520 \$	
Coûts des marchandises vendues F&B & Goodies (40%)							
		230 400 \$	304 160 \$	387 048 \$	479 040 \$	582 768 \$	
Coûts du personnel F&B & Goodies pour la saison (18%)							
		103 680 \$	152 064 \$	193 536 \$	239 616 \$	290 304 \$	
Profit F&B & Goodies							
		241 920 \$	228 096 \$	290 304 \$	359 424 \$	435 456 \$	
REVENUS TOTALS PAR SOIR							
		10 990 \$	12 947 \$	15 042 \$	17 212 \$	19 569 \$	
Coûts d'opérations projet Chamane							
	Qté	Coût par ouverture	Year 1	Year 2	Year 3	Year 4	Year 5
Location du site (toilettes, parking, sentiers, théâtre, part)							
		200 \$	200 \$	206 \$	212 \$	219 \$	225 \$
Royautés payables aux créateurs (vous)							
		8%	734 \$	846 \$	961 \$	1 078 \$	1 201 \$
Marketing - % x revenus billetterie							
		10%	918 \$	1 057 \$	1 202 \$	1 347 \$	1 501 \$
Opérateur Technique +3% / an							
		2	500 \$	1 030 \$	1 061 \$	1 093 \$	1 126 \$
Personnel de sécurité et billetterie (14H30-22H30)							
		2	160 \$	320 \$	339 \$	350 \$	360 \$
Animateurs et guides							
		2	190 \$	380 \$	391 \$	403 \$	415 \$
Other							
		2	160 \$	320 \$	339 \$	350 \$	360 \$
Bris / entretien / remplacement de matériel (par show)							
			200 \$	206 \$	212 \$	219 \$	225 \$
Equipment leasing							
			250 \$	258 \$	265 \$	273 \$	281 \$
Total operating costs per opening							
			4 322 \$	4 447 \$	4 794 \$	5 124 \$	5 481 \$
Total operating costs for the season							
			1 383 168 \$	1 423 028 \$	1 530 799 \$	1 639 590 \$	1 754 018 \$
Total Box office revenues for the season							
			2 927 600 \$	3 383 886 \$	3 845 909 \$	4 310 216 \$	4 802 508 \$
F&B & Goodies Profits							
			241 920 \$	228 096 \$	290 304 \$	359 424 \$	435 456 \$
Total revenues							
			3 179 520 \$	3 611 982 \$	4 136 213 \$	4 669 640 \$	5 237 764 \$
Operating Profit							
			1 796 352 \$	2 187 954 \$	2 605 414 \$	3 030 100 \$	3 483 746 \$

RETOMBÉES ANNUELLES SUR SITE (selon location ou prêt du site d'implantation).

(SELON ACHALANDAGE) PAR AN : de 550K\$ à 1,7 M\$ (ANNÉE 1) ; 3,4M\$ (ANNÉE 5).

Nous pouvons aussi cibler sur le tiers de fréquentation pour ces chiffres au départ de façon conservatrice, soit autour de 550K\$/an à 1,7M\$/an, pour débiter, et selon les sites et leurs dispositifs et accès électriques sur place.

SOURCES BIBLIOGRAPHIQUES :

- *Alexander, J. 2009. *The Smudging and Blessings Book*. Sterling.
- Allen, J.; F. Davoy et C. Friend. 2006. *Pilgrimage*. Ashmolean.
- Allen, H. 1976. Shamanism among the Thulung Raf. In: Hitchcock, J. et R. Jones (dir.), *Spirit Possession in the Nepal Himalayas*. Aris and Philips : 124-40.
- Anand, B., G. Chhina et B. Singh. 1969. Some aspects of electroencephalographic studies in Yogis. In: Tart, C. (dir.), *Altered States of Consciousness*. Wiley: 503-6.
- *Andrews, T. 1996. *Animal-Speak*. Llewellyn.
- Anisimov, A. 1963. Cosmological concepts of the peoples of the north. In: Michael, H. (dir.), *Studies in Siberian Shamanism*. Arctic Institute: 157-229.
- *Arbachakov, A. et L. Arbachakov. 2008. *Last of the Shor Shamans*. O Books.
- Archer, D. et S. Rahmstorf. 2010. *The Climate Crisis*. Cambridge University.
- *Ardon, H. 1999. *African Spirits Speak*. Destiny.
- *Arvido, R. 1995. *Sastun*. HarperOne. (Éd. française : 1995. *Sastun*. Filipacchi.)
- Asbjørn, A. 1999. Shamanism and the Image of the Teutonic Deity Óðinn. *Folklore* 10: 68-76.
- Ashbee, P., I. Smith et J. Evans. 1979. Excavation of Three Long Barrows near Avebury, Wiltshire. *Proceedings of the Prehistoric Society* 45: 207-300.
- *Avila, E. 2000. *Woman Who Glows in the Dark*. Thorsons.
- Bach, E. et E. Wheeler. 1998. *The Bach Flower Remedies*. McGraw-Hill.
- *Bacigalupo, A. 2007. *Shamans of the Foye Tree*. University of Texas.
- *Bäckman, L. et Å. Hultkrantz (dir.) 1985. *Saami Pre-Christian Religion*. Almqvist & Wiksell.
- Balázs, J. 1996. The Hungarian shaman's technique of trance induction. In: Diószegi, V. et M. Hoppál (dir.), *Folk Beliefs and Shamanic Traditions in Siberia*. Akadémiai Kiadó: 26-48.
- *Baldick, J. 2000. *Animal and Shaman*. New York University.
- Balduz, H. 1974. Shamanism in the acculturation of a Tupi tribe of central Brazil. In: Lyon, P. (dir.), *Native South Americans*. Little Brown: 385-90.
- Ball, P. 2004. *The Elements*. Oxford University.
- Balzer, M. 1996a. Flights of the Sacred. *American Anthropologist* 98 : 305-18. -1996b. Sacred gondors in Siberia. In: Ramet, S. (dir.), *Gender Reversals and Gender Cultures*. Routledge: 164-82.
- *. (dir.) 1997. *Shamanic Worlds*. Horth Castle.
- *Bancroft Hunt, H. 2003. *Shamanism in North America*. Firefly.
- Barker, G. 2006. *The Agricultural Revolution in Prehistory*. Oxford University.
- Basilov, V. 1995. The "Shamanic Disease" in Uzbek Folk Beliefs. *Shaman* 3:3-13. - 1997. Chosen by the spirits. In: Balzer, M. (dir.), *Shamanic Worlds*. Horth Castle 3-48.
- Beckett, R. 2010. Mastering Mummy Science. *National Geographic* 218 (3): 140-2.
- Bear, R. 1999. *The Encyclopaedia of Tibetan Symbols and Motifs*. Shambhala.
- Benjamin, D. (dir.) 1995. *The Home*. Avebury.
- Berenholtz, J. 1993. *Journey to the Four Directions*. Bear.
- *Berman, M. 2011. *Shamanic Journeys, Shamanic Stories*. O Books.
- Bernstein, J. 1993. The shaman's destiny. In: Winzler, R. (dir.), *The Seen and the Unseen*. Borneo Research Council. 167 *-1997. *Spirits Captured in Stone*. Lynne Rienner.
- Borrin, K. 1978. *Art of the Huichol Indians*. Abrams.
- *Biziou, B. 2001. *The Joys of Everyday Ritual*. St. Martin's Griffin. (Éd. française : 2005. *Rituels au fil des jours*. Jouvence.)
- *Blacker, C. 1975. *The Catalpa Bow*. George Allen & Unwin.
- Bloch, M. 1992. *Prey into Hunter*. Cambridge University. - 1995. People into places. In: Hirsch, E. et M. O'Hanlon (dir.), *The Anthropology of Landscape*. Clarendon : 63-77.
- Blom, J. et I. Sommer. 2011. *Hallucinations*. Springer.
- Bogoras, W. 1904-9. *The Chukchee*. Brill.
- Bonnemère, P. 1998. Trees and people. In: Rival, L. (dir.), *The Social Life of Trees*. Berg: 113-31.
- Bourguignon, E. (dir.) 1973. *Religion, Altered States of Consciousness and Social Change*. Ohio University: 3-25.
- Brandes, S. 2007. *Skulls to the Living, Bread to the Dead*. Wiley- Blackwell.
- Breeden, S. 1994. *Uluru*. Simon & Schuster.
- Brown, E. 2010. *Dowsing*. Hay House.
- *Brown, K. 2001. *Mama Lola*. University of California.
- Brunaux, J.-L. 1988. *The Celtic Gauls*. Seaby. (Éd. française : 1986. *Les Gaulois*. Errance.)
- Bruun, O. 2008. *An Introduction to Feng Shui*. Cambridge University.
- Bryant, B. 2002. *The Wheel of Time Sand Mandala*. Snow Lion.
- Bucko, R. 1998. *The Lakota Ritual of the Sweat Lodge*. University of Nebraska.
- Budge, W. 1970. *Amulets and Talismans*. Collier.

- Callahan, K. 2010. *The Path of the Medicine Wheel*. Trafford.
- Carmichael, D., J. Hubert, B. Reeves et A. Schanche (dir.) 1994. *Sacred Sites, Sacred Places*. Routledge. 259-64.
- Carr-Gomm, P. 20th. *Sacred Places*. Quercus.
- Carson, J. 1999. *Searching for the Bright Path*. University of Nebraska.
- Castaneda, C. 1974. *Tales of Power*. Simon and Schuster. (Éd. française : 1975. *Histoires de pouvoir*. Gallimard.) * 2004. *The Teaching of Don Juan*. Arkana. (Éd. française : 2012. *L'herbe du diable et la petite fumée*. 10/18.)
- Chaoul, A. 2008. *Chöd Practice in the Bon Tradition*. Snow Lion.
- Chia, M. 2013. *Le chaman taoïste*. Vega.
- Childs, C. 1997. *Crossing Paths*. Sasquatch.
- *Clarke, J. 2011. *Creating Rituals*. Paulist.
- *Clottes, J. et D. Lewis-Williams. 1998. *The Shamans of Prehistory*. Abrams. (Éd. française : 1996. *Les Chamanes de la préhistoire*. Soull.)
- Collins, T. 2004. *Western Guide to Feng Shui*. Hay House.
- Conrad, H., M. Malina et S. Münzel. 2009. New Flutes Document the Earliest Musical Tradition in Southwestern Germany. *Nature* 460: 737-40.
- Conneller, C. 2004. *Becoming Deer*. *Archaeological Dialogues* 11 : 37-56.
- *Conquergood, D. 1989. *I Am A Shaman*. University of Minnesota. Courlander, C. 1987. *The Fourth World of the Hopis*. University of New Mexico.
- *Cowan, E. 1999. *Plant Spirit Medicine*. Granite.
- *Czaplicka, M. 1914. *Aboriginal Siberia*. Clarendon.
- David, B. 2002. *Landscapes, Rock-Art and the Dreaming*. Leicester University.
- David, C. 2011. *Find Your Spirit Animals*. Watkins.
- Davidow, J. 1999. *Infusions of Healing*. Fireside.
- *Davis, W. 1997. *One River*. Touchstone.
- Davis-Kimball, J. 1998. *The Kangjashimonzi Petroglyphs in Xinjiang, Western China*. *Indo-European Studies Bulletin* 7 (2).
- De Boeck, F. et R. Devisch. 1994. *Idemba, Luanda and Yaka Divination Compared*. *Journal of Religion in Africa* 24 :98-133-
- *Delgado, J. et M. Male. 2006. *Andean Awakening*. Council Oak.
- Dentan, R. 1968. *The Semai*. Holt, Rinehart & Winston.
- Di Cosmo, H. 1999. *Manchu shamanic ceremonies at the Qing court*. In: McDermott, J. (dir.), *State and Court Ritual in China*. Cambridge University.
- Döhl, R. 2004. *The Olmecs*. Thames & Hudson.
- *Diószegi, V. 1960. *Tracing Shamans in Siberia*. *Anthropological Publications*. - 1998. *Ethnogenic aspects of Darkhat shamanism*. In: Hoppál, M. (dir.), *Shamanism*. Akadémiai Kiadó : 83-106.
- Dorsey, G. 1902. *The Dwarfish Indian Spirit Boat and its Use*. *Bulletin of the Free Museum of Science and Art* 3 : 227-38.
- Doshi, S. (dir.) 1989. *Dances of Manipu*. Marg.
- Dow, J. 1986. *The Shaman's Touch*. University of Utah.
- Dowson, T. et M. Parr. 2001. *Special objects - special creatures*. In: Price, H. (dir.), *The Archaeology of Shamanism*. Routledge : 165-77.
- Dunn, E. 1973. *Russian Use of Amanita muscaria*. *Current Anthropology* 14: 488-92.
- Echard, H. 1991. *Gender relationships and religion*. In : Colas, C. et B. Mack (dir.), *Hausa Women in the Twentieth Century*. University of Wisconsin: 207-20.
- *Eliade, M. 1964. *Shamanism*. Arkana. (Éd. française : 1951. *Le chamanisme*. Payot.) -1978. *The Forge and the Crucible*. University of Chicago. (Éd. française: 1956. *Forgerons et alchimistes*. Flammarion.)
- *Elkin, A. 1994. *Aboriginal Men of High Degree*. *Inner Traditions*. (Éd. française : 1999. *Les chamans aborigènes*. Rocher.)
- Elliott, B. 1991. *Floral clock*. In : Goode, P., M. Lancaster, S. Jellicoe et G. Jellicoe (dir.), *The Oxford Companion to Gardens*. Oxford University.
- Endrody, J. 2002. *Earth Walks for Body and Spirit*. Bear.
- *Ereira, A. 1990. *The Heart of the World*. Jonathan Cape. (Éd. française : 1994. *Le cœur du monde*. Albin Michel.)
- Evans, F. 2011. *Congo Square*. University of Louisiana. (Éd. française: 2011. *Congo Square. La tour verte*.)
- Evans-Pritchard, E. 1937. *Witchcraft, Oracles and Magic Among the Azande*. Clarendon. (Éd. française : 1972. *Sorcellerie, oracles et magie chez les Azandé*. Gallimard.)
- *Farmer, S. 2009. *Power Animals*. Hay House.
- Fausto-Sterling, A. 2000. *Sexing the Body*. Basic. (Éd. française : 2012. *Corps en tous genres. La Découverte*.)
- Fenton, W. 1987. *False Faces of the Iroquois*. University of Oklahoma.

- Fernández, M. 1996. Mūūqui cuevixa. In : Schaefer, S. et P. Furst (dir.), *People of the Poyote*. University of New Mexico:377-88.
- *Flan, K. et R. Kaldora. 2009. *Drawing Down the Spirits*. Destiny.
- Fincher, S. 2010. *Creating Mandalas*. Godsfield. (Éd. française: 1993. *La voie du mandala*. Dangles.)
- Fischer-Hanson, T. et B. Poulsen. 2009. *From Artemis to Diana*. Tusculanum.
- Flaherty, G. 1992. *Shamanism and the Eighteenth Century*. Princeton University.
- Freidel, D., L. Schöle et J. Parker. 1995. *Maya Cosmos*. William Morrow.
- *Fung, J. 2000. Glimpses of Murat Shamanism. *Shaman* 8:181-93-
- Gayton, A. 1930. *Yokuts-Mono Chiefs and Shamans*. University of California Publications in American Archaeology and Ethnology 24 : 361-420. -1948. *Yokuts and Western Mono Ethnography*. University of California Anthropological Record 1a (1-2): 1-302.
- Giles, L. 1999. Spirit Possession and the symbolic construction of Swahili society. In : Böhrend, H. et U. Madison (dir.), *Spirit Possession, Modernity and Power in Africa*. James Currey : 142-64.
- Glass, J. 1988. *The Animal Within UA*. Donington.
- Godier, M. 1986. *The Making of Groat Mon*. Cambridge University.
- *González-Wippler, M. 2002. *Santería*. Llewellyn.
- Graham, D. 1958. *The Customs and Religions of the Qh'iang*. Smithsonian.
- Graves, R. 1955. *Greek Myths*. Penguin. (Éd. française :1967. *Les mythes grecs*. Fayard.)
- Grimassi, R. 2001. *Beltane*. Llewellyn.
- Hadithi, M. 1980. *Lazy Lion*. Little Brown :36-45- Maf N. 1992. *Initiation into Ecstasy*. *Shaman's Drum* 26:2. Thames & Hudson.
- Halifax, J. 1982. *Shaman*. Thames avon. R. 1994. *Shamanism*. In : Irimoto, T. and T. Yamada (dir) : 109-23- *Circumpolar Religion and Ecology*. University of Tokyo:
- Hamilton Cushing, . 1999. *Zuni Fetishes*. K. C.
- Hammond-Tooke, W. 1989. *Rituals and Medicines*. Ad Donker M 3072. *The Iivaro*. University of California. (Ed. française: 1977. *Les Jivaros*. Payot.) In *The Way of the Shaman*. Harper & Row. (Ed. française: 1982. *-19 Albin Michel.) *Chamane*.
- Warrod. H. 2000. *The Animals Came Dancing*. University of Arizona.
- Heale. J. 1995. *True African Animal Tales*. Stalk.
- Heaven, R. 2009. *The Hummingbird's Journey to God*. O Books.
- Hedges, K. 1985. Rock art portrayals of shamanic transformation and magical flight. In : Hedges, K. (dir.), *Rock Art Papers : Volume 2*. San Diego Museum of Man : 83-94.
- Hill, L. 1992. *The Flower World of Old Uto-Aztecan*. *Journal of Anthropological Research* 48 : 1u7-44.
- Holmberg, D. 1992. *Order in Paradox*. Cornell University.
- *Hughes, K. 2007. *The Incense Bible*. Routledge.
- Hultkrantz, A. 1962. *Spirit lodge*. In : Edsman, C.-M. (dir.), *Studies in Shamanism*. Almqvist & Wiksell:32-68.
- Humphrey, C. et U. Onon. 1996. *Shamans and Elders*. Oxford University.
- *Hutton, R. 2001. *Shamans*. Hambledon & London.
- Illus, B. 1992. *The concept of niñue among the Shipibo-Conibo of eastern Peru*. In : Langdon, E., J. Matteson et G. Baer (dir.), *Portals of Power*. University of New Mexico :63-77.
- *Ingberman, S. 1991. *Soul Retrieval*. Harper Collins. (Ed. française: 2007. *Recouvrer son âme*. Guy Trédaniel.)
- Irwin, L. 1994. *The Dream Seekers*. University of Oklahoma.
- Isaacson, R. 2009. *The Horse Boy*. Viking. (Ed. française : 2009. *L'enfant cheval*. Albin Michel.)
- Jacobs, C. et A. Kaslow. 1991. *The Spiritual Churches of New Orleans*. University of Tennessee.
- Jacobsen, K. 2012. *Pilgrimage in the Hindu Tradition*. Routledge.
- *Jakobson, M. 1999. *Shamanism*. Berghahn.
- *Jaya Bear. 2000. *Amazon Magic*. Colibrí.
- *Joralemon, D. et D. Sharon. 1993. *Sorcery and Shamanism*. University of Utah.
- *Jordan, P. 2003. *Material Culture and Sacred Landscape*. Altamira.
- Joy, M. 2011. *Why We Love DOQA*. Eat Plas and Wear CowWA. Weiser.
- *Kagan, R. (ed) 1980. *The Chinese Approach to Shamanism*. *Chinese Sociology and Anthropology* 12 : 3-135-
- Kaminski, P. et R. Katz. 1994. *Flower Essence Repertory*. Flower Essence society.
- Kaplan, I. 1956. *Tonal and nagual in Coastal Oaxaca*. *Journal of American Folklore* 69 : 363-8
- *Katz, R. 1982. *Boiling Energy*. Harvard University.
- Kaul, F. 1995. *The Gundestrup Cauldron Reconsidered*. *Acta Archaeologica* 66:1-38.
- Kazunobu, I. 1997. *Bear rituals of the Matagi and the Ainu in northern Japan*. In : Irimoto, T. et T. Yamada (dir.), *Circumpolar Animism and Shamanism*. Hokkaido University:55-63.
- Kehoe, A. 2000. *Shamans and Religion*. Waveland.
- Kensing-Lopsan, M. 1993. *Magic of Tuvan Shamans*. Ilavosty Tuva.

- Kandaichi, K. 1949. The Concepts behind the Ainu Bear Festival (Kumamatsuri). *Southwestern Journal of Anthropology*:345-50.
- King, D. 2012. Devenez chaman. Véga.
- King, S. 1990. Urban Shaman. Touchstone. (Ed. française: 2003. Chaman aujourd'hui. Jouvence.)
- Kozak, D. et D. Lopez. 1999. Devil Sickness, Devil Songs. Smithsonian.
- Krupp, E. 1997. Skywatchers, Shamans and Kings. John Wiley.
- Kruta, V. 2004. Colta. Chêne-Hachotte. (Ed. française: 2010. Colta. Chêne.)
- Laderman, C. 1991. Taming the Wind of Desire. University of California.
- Lawlor, R. 1992. Voices of the First Day, Inner Traditions.
- Lévi, J. 1978. Wiipay. *The Journal of Californian Anthropology* 5: 42-52. -1999. The Embodiment of a Working Identity : Power and Process in Rarámuri Ritual Healing. *American Indian Culture and Research Journal* 23 :13-46.
- Lewis, I. 1986. Religion in Context. Cambridge University. *-1989. Ecstatic Religion. Routledge.
- Lewis-Williams, D. 2002. The Mind in the Cave. Thames & Hudson. (Éd. française : 2003. L'Esprit dans la grotte. Rocher.)
- Linn, D. 1999. Altara. Rider.
- Lock, M. et V.-K. Nguyen. 2010. An Anthropology of Biomedicine. Wiley-Blackwell.
- Loewe, M. et E. Shaughnessy. 1999. The Cambridge History of Ancient China. Cambridge University.
- *Luna, L. 1992. Icaros. In :Langdon, E., J. Matteson et G. Baer (dir.), Portals of Power. University of New Mexico : 231-53- Lüttichau, C. 2009. Animal Spirit Guides. Cico.
- Lyon, W. 1998. Encyclopaedia of Native American Healing. Horton.
- Mack, J. (dir.) 1994. Masks. British Museum.
- Macnab, M. 2011. Design by Nature. New Riders.
- Magee, M. 2002. Peruvian Shamanism. Heart of the Healer.
- Mails, T. 1998 Sundancing. Council Oak. - 2002. The Hopi Survival Kit. Penguin.
- Martino, E. de. 2005. The Land of Remorse. Free Association. (Ed. française : 1966. La terre du remords. Gallimard.)
- McHoley, J. 1981. Holy Wind in Havajo Philosophy. University of Arizona. mythos græca. Fayard.)
- Medicine Crow. J. 1992. From the Heart of the Crow Country. Orion.
- Mellaart, J. 1967. Çatal Hüyük. Thames & Hudson.
- Mercier, M. 2007. La Maître du Tambour. Véga.
- Merrill, W. 1988. Rarámuri Souls. Smithsonian. Essence Society. haplan, L. 1956. Tonal and Nagual in Coastal Oaxaca. *Journal of American Folklore* 69:363-8
- *Motzner, R. (dir.) 2006. Sacred Vine of Spirits. Park Street.
- Miller, M. 2011. Shamanic Gardening. Process. -et K. Taubo. 1993. The Gods and Symbols of Ancient Mexico and the Maya. Thames & Hudson. M Lisa, H. 2010. Ukuthwasa. Lambert.
- Miller, J. 1983. Basin Religion and Theology. *Journal of California and Great Basin Anthropology* 5:66-86.
- Mooney, J. 1991. The Ghost-Dance Religion and Wounded Knee. Dover.
- Moss, R. 2007. Les Iroquois et le rêve chamanique. Véga. - 2013. Le rêve actif Véga.
- Mottin, J. 1984. A Hmong Shaman's Séance. *Asian Folklore Studies* 43:99-108.
- Murdock, G. 1980. Theories of Illness. University of Pittsburgh.
- Murphy, J. 1993. Santería. Beacon.
- *Murrell, H. 2010. Afro-Caribbean Religions. Temple University.
- Mutwa, V. 2000. The Song of Stars. Barrytown. *- 2003. Zulu Shaman. Destiny.
- Myerhoff, B. 1974. Peyote Hunt. Cornell University.
- Nakashima Dogarrod, L. 1996. Mapuche. In : Levinson, D. (dir.), Portrait of Culture. Prentice-Hall : 237-64.
- Nanda, S. 1999. Gender Diversity. Waveland.
- Neal, C. 2003. Incense. Llewellyn.
- Hobesky-Wojkowitz, R. de. 1975. Oracles and Demons of Tibet. Druck-Verlagsanstalt.
- *Heihardt, J. 2008. Black Elk Speaks. University of New York. (Éd. française:1976. Élan Noir. Muller. Stock.)
- Howcomb, E. et G. Reichard. 1989. Sandpaintings of the Havajo Shooting Chant. Dover.
- Holl, R. et S. Kun. 2004. Chuonnasuan. *Journal of Korean Religions* 6:135-162.
- Parker Pearson, M., A. Chamberlain, O. Craig et al. 2005. Evidence for Mummification in Bronze Age Britain. *Antiquity* 79:529-46.
- Paul, B. et C. McMahon. 2001. Mesoamerican bonesetters. In : Huber, B. et A. Sandstrom (dir.), Mesoamerican Healers, University of Texas: 243-69.
- *Perkins, J. 1994. The World Is As You Dream It. Destiny. -et S. Chumpi. 2001. Spirit of the Shuar. Destiny.
- Perrin, M. 1996. The urukame. A crystallization of the soul. In: Schaefer, S. et P. Furst (dir.), People of the Peyote. University of New Mexico : 403-28.
- Peters, L. 1997. The Tibetan Healing Rituals of Dorje Yüdrönma. *Shamans Drum* 45:36-47.

- Phillips, E. 1965. *The Royal Hordes*. Thames & Hudson. (Ed. française:1966. *Les nomades de la steppe. Séquoia*.)
- Potter, J. 1978. Cantonese shamanism. In: Wolf, A. (dir.), *Studies in Chinese Society*. Stanford University:321-46.
- Powers, W. 1984. *Yuwipi*. University of Nebraska. (Éd. française: 1994. *Yuwipi. de Solages*. Rocher.)
- Pratt, C. 2007. *An Encyclopaedia of Shamanism*. Rosen.
- Price, H. 1994. Tourism and the Bighorn medicine wheel. In : Carmichael, D., J. Hubert, B. Reeves et A. Schanche (dir.) 1994. *Sacred Sites, Sacred Places*. Routledge. 259-64.
- Pringle, H. 2002. *The Mummy Congress*. Fourth Estate.
- Privratsky, B. 2001. *Muslim Turkistan*. Curzon.
- Radin, P., C. Kerenyi et C. Jung. 1987. *Trickster*. Schocken. (Éd. française: 1958. *Le fripon divin*. Georg.)
- Rappaport, R. 1999. *Ritual and Religion in the Making of Humanity* Cambridge University.
- Rasmussen, K. 1929. *Intellectual Culture of the Iglulik Eskimo*. Gyldendalske Boghandel.
- -1938. *Knud Rasmussen's Posthumous Notes on the Life and Doings of the East Greenlanders in Olden Times*. Reitzels Forlag.
- Rasmussen, S. 1995. *Spirit Possession and Personhood Among the Køl Ewey Tuareg*. Cambridge University.
- Rattray, R. 1988. *Religion and Art in Ashanti*. AMS.
- Ravatec, V., Mallend et A. Paicheler. 2007. *Iboga*. Park Street. (Éd. française : 2004. *Bois sacré. Au Diable Vauvert*.)
- Reichel-Dolmatoff, G. 1976. Training for the priesthood among the Kogi of Columbia. In :Wilbert, J. (dir.), *Enculturation in Latin America*. University of California :265-88.
- Reichstein, G. 1999. *Wood Becomes Water*. Kodansha America.
- Rhum, M. 1994. *The Ancestral Lords*. Northern Illinois University.
- Riboli, D. 1993. Shamanic paraphernalia and dances among the Chopang shamans. In: Hoppál, M. et T. Kim (dir.), *Shamanism and Performing Arts*. Hungarian Academy of Sciences : 122-7.
- Roe, P. 1997. Just wasting away. In : Bercht, F., E. Brodsky, J. Farmer et D. Taylor (eds), *Taino*. Monacelli.
- Roscoe, W. 1998. *Changing Ones*. University of New Mexico.
- Rosen, B. 2010. *The Mythical Creatures Bible*. Godsfield. (Éd. française: 2009. *La Bible des Créatures Mythiques*. Guy Trédaniel.)
- Roth, G. 2002. *Sweat Your Prayers*. Tarcher. (Éd. française:2009. *La danse des 5 rythmes*. Courrier du Livre.)
- Rouget, G. 1985. *Music and Trance*. Chicago University. (Éd. française:1990. *La musique et la transe*. Gallimard.)
- Rudenko, S. 1970. *Frozen Tombs of Siberia*. Dent.
- Sarangorol. 2000. *Riding Windhorses*. Destiny. - 2001. *Chosen by the Spirits*. Destiny.
- Schaefer, S. et P. Furst (dir.) 1996. *People of the Peyote*. University of New Mexico.
- Schmidt, B. et L. Huskinson. 2010. *Spirit Possession and Trance*. Continuum.
- Schultes, R. et R. Raffauf. 1990. *The Healing Forest*. Dioscorides.
- Serod, S. 1999. *Women of the Sacred Groves*. Oxford University.
- Sharer, R. et L. Traxler. 2006. *The Ancient Maya*. Stanford University.
- Sherman, J. 2005. *Trickster Tales*. August House.
- Shirokogoroff, S. 1935. *The Psychomental Complex of the Tungus*. Kegan Paul.
- Silva Sinha, V., C. Sinha, W. Sampaio et J. Zinken. Sous presse. Event- based time intervals in an Amazonian culture. In : Filipovic, L, et K. Jaszczolt (dir.), *Space and Time Across Languages and Cultures II*.
- Simpkins, A. et C. Simpkins. 1999. *Simple Taoism*. Tuttle. (Éd. française : 2004. *Le Petit Livre du Tao*. Table ronde.)
- Slattum, J. 1992. *Masks of Bali*. Chronicle.
- Slifer, D. 2007. *Kokopelli*. Gibbs Smith.
- Snodgrass, J. 2002. A Tale of Goddesses, Money and Other Terribly Wonderful Things. *American Ethnologist* 29:602-26, .
- Solli, B. 1999. Odin the queer? In : Gustafsson, A. et H. Karlsson (dir) *Glyfer och Arkeologiska Rum*. Gotarc :341-9.
- Speck, F. 1935. *Haskapi*. University of Oklahoma. -1995. *Midwinter Rites of the Cayuga Long House*. University of Nebraska.
- Spevakovsky, A. 1994. Animal cults and ecology. In : Irimoto, T. et T. Yamada (dir.), *Circumpolar Religion and Ecology*. University of Tokyo : 103-9.
- Stafford, P. 1993. *Psychodelica Encyclopaedia*. Ronin.
- Stary, G. 1993. The "secret handbook" of a Siberian shaman. In: Hoppál, M. et K. Howard (dir.), *Shamans and Cultures*. Society for Trans- Oceanic Research : 229-39-
- Steiger, B. 1997. *Totema*. Harper Collins.
- Stokstad, M. 1978. *Santiago de Compostela in the Age of the Great Pilgrimages*. University of Oklahoma.
- Stoller, P. 1989. *Fusion of the Worlds*. University of Chicago.

- *Strassman, R. 2001. DMT. Inner Traditions. (Ed. française: Zoo5. DMT. Exergue.)
- *Sun Bear et Wabun. 2006. The Medicine Wheel. Simon & Schuster. (Éd. française : 2009. La roue de la médecine. Albin Michel.)
- Szomjas-Schiffert, G. 1996. Singing Tradition of Lapp Shamans. Akadémiai Kiadó.
- Tal Schaller, C. 2012. Le pouvoir des chamans. Véga.
- Tambiah, S. 1970. Buddhism and the Spirit Cults of North-East Thailand. Cambridge University.
- *Tart, C. (dir.) 1969. Altered States of Consciousness. Wiley.
- Taylor, A. 2010. The Sacred Sites Bible. Godsfield.
- Tedlock, B. 1992. Time and the Highland Maya. University of New Mexico.
- Temple, R. 1906. The Thirty-Seven Nats. Griggs.
- Thwaites, R. (dir.) 1896-1901. The Jesuit Relations and Allied Documents. Burrows.
- *Tick, E. 2001. The Practice of Dream Healing. Quost.
- *Tkacz, V., S. Zhambalov et W. Phipps. 2002. Shanar. Parabola.
- Tooker, E. 1986. An Iroquois Source Book 3 : Medicine Society Rituals. Garland.
- Townsley, G. 1993. Song Patha. L'Homme 33:449-68.
- Turner, V. 1967. The Forest of Symbol. Cornell University. -1968, The Drums of Affliction. Clarendon. (Éd. française : 1972. Les tambours d'affliction. Giraud. Gallimard.)
- Tyldesley, J. 1998. Hatchepsut. Pinguin. (Éd. française : 1997. Hatshopsout, la femme pharaon. Rocher.)
- Ulufudu. 1989. Zulu Bone Oracle. Wingbow.
- *Umeh, J. 1998. After God is Dibia. Karnak House.
- Valdez, S. 1996. Wolf power and interspecies communication in Huichol shamanism. In: Schaefer, S. et P. Furst (dir.), People of the Peyote. University of New Mexico : 267-305.
- Van Gennep, A. 1960. The Rites of Passage. Routledge & Kegan Paul. (Éd. française : 2011. Les rites de passage. Picard.)
- *Vitebsky, P. 1995. The Shaman. Duncan Baird. (Éd. française: 2001. Les chamanes. Taschen.)
- Vooks, R. 1997. Sacred Leaves of Candomblé. University of Texas.
- Vorrón, O. 1985. Circular sacrificial sites and their function. In : Bäckman, L. et A. Hultkrantz (dir.), Saami Pre-Christian Religion. Almqvist & Wiksell :69-81.
- *Walter, M. et E. Fridman. 2004. Shamanism. ABC Clío.
- Watanabe, H. 1994. The animal cult of northern hunter-gatherers. In : Irimoto, T. and T. Yamada (dir.), Circumpolar Religion and Ecology. University of Tokyo: 47-69.
- Watkins, A. 1998. The Old Straight Track. Abacus.
- Wessing, R. 1986. The Soul of Ambiguity. Northern Illinois University.
- *Whitehead, H. 2002. Dark Shamans. Duke University.
- Wickler, K. 2000. Mami Water in African religion and spirituality. In : Olupona, J. (dir.), African Spirituality. Crossroads : 198-222.
- Williams, M. 2010a. Prehistoric Belief. History Press. *- 2010b. Follow the Shaman's Call. Llewellyn.
- Winkelman, M. 1986. Trance States. Ethos 14 :174-203. - 2002. Shamanism and Cognitive Evolution. Cambridge Archaeological Journal 12:71-101.
- *- et P. Peck (dir.) 2004. Divination and Healing. University of Arizona.
- Wong, J. 2009. Grow Your Own Drugs. Collins. (Ed. française : 2010. 70 remèdes naturels à faire soi-même. Vigot.)
- Wright, H. 2009. Biodynamic Gardening. Floris. (Éd. française : 2004. Le jardin bio-dynamique. Vigot.)
- *Wright, P. 1992. Dream, shamanism, and power among the Toba of Formosa Province. In : Langdon, E., J. Matteson et G. Baer (dir.), Portals of Power. University of New Mexico : 149-72.
- Wurz, G. 2013. Chamanisme celtique. Véga.
- Yamada, T. 1994. Animals as the intersection of religion and ecology. In : Irimoto, T. et T. Yamada (dir.), Circumpolar Religion and Ecology. University of Tokyo:69-103. *-1999. An Anthropology of Animism and Shamanism. Akadémiai Kiadó.
- Yasumoto, M. 1996. The psychotropic kieri in Huichol culture. In : Schaefer, S. et P. Furst (dir.), People of the Peyote. University of New Mexico:235-63.
- *Yu, C. et R. Guisso (dir.) 1988. Shamanism. Asian Humanities.
- Zachrisson, I. et E. Irogron. 1974. Lappish Bear Graves in North Sweden. Early Norrland 5.
- *Znamenski, A. 2007. The Beauty of the Primitive. Oxford University.
- Zvelebil, M. 1997. Hunter-Gatherer Ritual Landscapes. Analecta Praehistorica Leidensia 29:33-50.



ENTENTE DE LOCATION

Merci de lire, remplir et signer le formulaire suivant et de le faire parvenir à l'adresse galeriepopopgallery@outlook.com **accompagné d'une image promotionnelle de l'exposition (de format carré) afin d'en faire la promotion** dans la semaine suivant sa réception.

Nom des parties

Le locataire Nom : **Samuelle Ducrocq-Henry**

Adresse : 625, av. du Président-Kennedy, suite 700 | Montréal | QC | H3A 1K2

Courriel : samuelleducrocq@uqat.ca

Téléphone : (514) 679-0500

S'il y a lieu, faisant affaires sous le nom ou la raison sociale de :

ci-après nommée ou nommé " *le LOCATAIRE* "

Le locateur : **CIRCA art actuel (Galerie POPOP)**

Adresse : 372 rue Ste-Catherine Ouest, Montréal, QC H3N 1Z9 espace 444

Téléphone : (514) 393-8248

Courriel : galeriepopop@outlook.com

ci-après nommé " *la GALERIE POPOP* "

représenté par Émilie Granjon, directrice du CIRCA art actuel,
déclaré dûment autorisée à le faire.

OBJET : Location de la Galerie POPOP du lundi 2 décembre 2024 dès 13h, jusqu'au lundi 9 décembre 2024 à midi.

FORMULAIRE (à compléter)

Titre de l'expo: **ESCAPE Art'GAME**

Noms de l'artiste ou des artistes: **Collectif Étudiants de l'UQAT 2023-2024**

*Si possible, nous faire parvenir un bref descriptif de l'exposition communiqué (200-300 mots)

Date et heure du vernissage (s'il y a lieu): **Vendredi 6 Décembre 2024 15h**

Heures d'ouverture de la galerie: **mardi à dimanche (de 14h à 19h)**

Sites web de l'artiste ou des artistes: **www.Artsperger.com**

Initiales __EG__ **SDH**

1

- Le LOCATAIRE autorise la GALERIE POPOP à reproduire les ŒUVRES et à en permettre la consultation à des fins éducatives, de recherche ou d'archivage.
- Le LOCATAIRE s'engage à inclure le logo de la GALERIE POPOP dans toutes ses communications (affiches, dépliants, etc.).
- Le LOCATAIRE doit assurer lui-même la publicité de son exposition.
- Le LOCATAIRE doit faire parvenir tous les articles et autre couverture médiatique à la GALERIE POPOP pour son dossier de presse en ligne.
- Le LOCATAIRE est invité à installer des affiches sur les portes de la GALERIE POPOP pendant sa location.
- La GALERIE POPOP ne se tient pas responsable du piratage éventuel des oeuvres qui sont reproduites dans son site Internet.
- La GALERIE POPOP ajoutera dès la réception du formulaire rempli (voir page 1) l'exposition du LOCATAIRE sur le site Web de la GALERIE POPOP.
- La GALERIE POPOP n'assume aucune responsabilité exprimée ou produite par les oeuvres exposées dans le lieu.
- Le courriel du LOCATAIRE sera automatiquement ajouté à l'infolettre de la GALERIE POPOP. Le LOCATAIRE peut se retirer en tout temps de cette liste en se désabonnant directement sur le courriel.

ANNULATION PAR LE LOCATAIRE

- Si le LOCATAIRE annule sa réservation, le 1er paiement de 50% du prix total de la réservation (frais administratifs) ne sera pas remboursé par la GALERIE POPOP. Le second versement de 50% ne sera pas à verser par le LOCATAIRE si la réservation est annulée un minimum de 10 jours à l'avance.

ANNULATION PAR LA GALERIE POPOP

- La GALERIE POPOP se réserve le droit d'annuler la réservation du LOCATAIRE pour des situations hors de son contrôle. La GALERIE POPOP remboursera entièrement le LOCATAIRE mais n'assume aucune autre responsabilité.

ATTESTATION

Je, le LOCATAIRE, j'ai lu et pris connaissance de l'entente de location de la GALERIE POPOP et je m'engage à respecter les conditions inhérentes à la location de la GALERIE POPOP.

Samuelle Ducrocq-Henry



Signature:

La Galerie POPOP, représentée par Émilie Granjon:

Signature:





HEC MONTRÉAL ATTESTE QUE

SAMUELLE DUCROCCQ - HENRY

A PARTICIPÉ AU

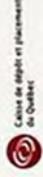
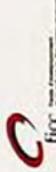
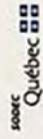
PROGRAMME EN ENTREPRENEURIAT CULTURE, MÉDIAS ET DIVERTISSEMENT

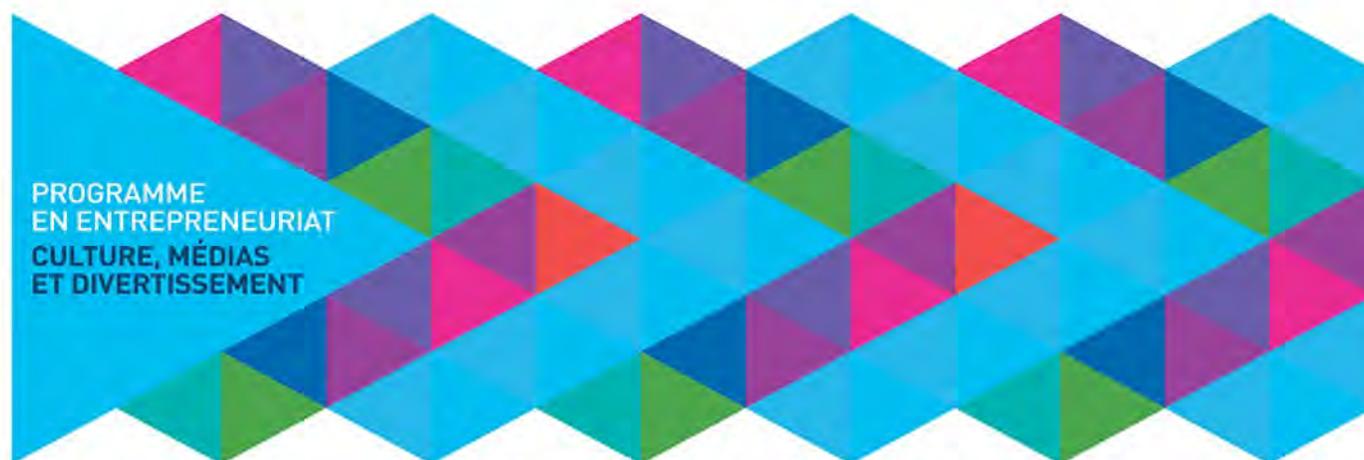
2018-2019 / 60 heures

Sylvain Lafrance
Directeur
Pôle médias HEC Montréal

Pôle médias
HEC MONTRÉAL

Avec le soutien et l'engagement de nos partenaires





Vous souhaitez accroître le positionnement de votre entreprise au Québec et au Canada ? Vous aspirez à percer sur le marché international ? Vous aimeriez renforcer vos compétences entrepreneuriales afin de saisir toutes les occasions de croissance ? Venez suivre ce programme offert par des professeurs chevronnés de HEC Montréal !



Sylvain Lafrance
professeur associé et directeur
du Pôle médias de HEC Montréal.

PRÉSENTATION

Le **Programme en entrepreneuriat : culture, médias et divertissement** offre aux entrepreneurs et aux gestionnaires de ces secteurs une formation condensée de quatre modules (8 jours au total) répartis sur un semestre. Axés sur des thèmes clés de la gestion des entreprises – stratégie, leadership, gestion du talent, innovation et création de valeur, finances, exploitation des données clients et vente à l'international –, les cours sont offerts par six professeurs de HEC Montréal dont l'expertise est reconnue dans ces domaines. Le programme compte également sur la participation de conférenciers renommés issus des secteurs de la culture, des médias et du divertissement.

Les participants feront partie d'un groupe dynamique d'entrepreneurs motivés par l'acquisition de nouvelles compétences. À l'issue de ce programme, ils seront mieux outillés pour faire face aux défis et, surtout, pour propulser leurs entreprises vers de nouveaux sommets.

OBJECTIFS DU PROGRAMME

Ce programme permet aux participants de :

- développer leur attitude entrepreneuriale;
- accroître leurs aptitudes stratégiques par la réflexion sur leur modèle d'affaires;
- concevoir des stratégies d'innovation pour améliorer la proposition de valeur;
- renforcer leurs compétences financières pour gérer de façon optimale la croissance de leur entreprise;
- se familiariser avec l'exploitation des données clients;
- s'outiller afin de mieux saisir les occasions de développement des marchés et des partenariats à l'international.

PUBLIC CIBLE

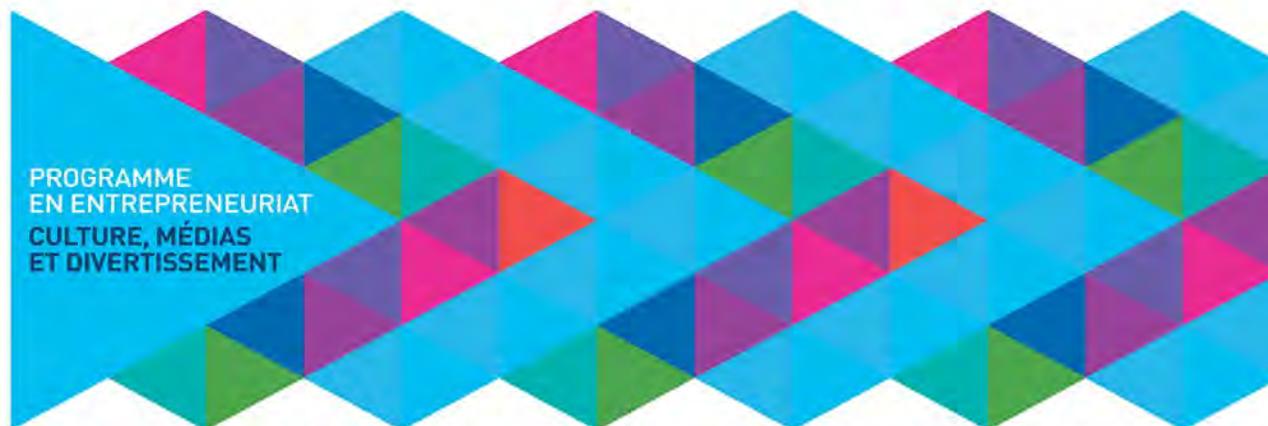
Ce programme de formation s'adresse aux entrepreneurs et aux gestionnaires des secteurs de la culture, des médias et du divertissement. Les candidats œuvrant pour un organisme à but non lucratif sont également admissibles.

Les participants potentiels doivent :

- évoluer dans les secteurs d'activité suivants : l'audiovisuel (cinéma, télévision), l'édition, les médias interactifs, la musique, les jeux vidéo, les arts visuels et numériques, les arts de la scène ainsi que les domaines du cirque et de l'événementiel;
- travailler au sein d'organisations dont le siège social est établi au Québec;
- posséder un minimum de deux années d'expérience continue dans une organisation pertinente

OU

- un minimum de cinq années d'expérience dans plusieurs organisations œuvrant dans les secteurs d'activité admissibles;
- être disponibles pour participer à l'ensemble de la formation.



Vous souhaitez accroître le positionnement de votre entreprise au Québec et au Canada ? Vous aspirez à percer sur le marché international ? Vous aimeriez renforcer vos compétences entrepreneuriales afin de saisir toutes les occasions de croissance ? Venez suivre ce programme offert par des professeurs chevronnés de HEC Montréal !



Sylvain Lafrance
professeur associé et directeur
du Pôle médias de HEC Montréal.

PRÉSENTATION

Le **Programme en entrepreneuriat : culture, médias et divertissement** offre aux entrepreneurs et aux gestionnaires de ces secteurs une formation condensée de quatre modules (8 jours au total) répartis sur un semestre. Axés sur des thèmes clés de la gestion des entreprises – stratégie, leadership, gestion du talent, innovation et création de valeur, finances, exploitation des données clients et vente à l'international –, les cours sont offerts par six professeurs de HEC Montréal dont l'expertise est reconnue dans ces domaines. Le programme compte également sur la participation de conférenciers renommés issus des secteurs de la culture, des médias et du divertissement.

Les participants feront partie d'un groupe dynamique d'entrepreneurs motivés par l'acquisition de nouvelles compétences. À l'issue de ce programme, ils seront mieux outillés pour faire face aux défis et, surtout, pour propulser leurs entreprises vers de nouveaux sommets.

OBJECTIFS DU PROGRAMME

Ce programme permet aux participants de :

- développer leur attitude entrepreneuriale;
- accroître leurs aptitudes stratégiques par la réflexion sur leur modèle d'affaires;
- concevoir des stratégies d'innovation pour améliorer la proposition de valeur;
- renforcer leurs compétences financières pour gérer de façon optimale la croissance de leur entreprise;
- se familiariser avec l'exploitation des données clients;
- s'outiller afin de mieux saisir les occasions de développement des marchés et des partenariats à l'international.

PUBLIC CIBLE

Ce programme de formation s'adresse aux entrepreneurs et aux gestionnaires des secteurs de la culture, des médias et du divertissement. Les candidats œuvrant pour un organisme à but non lucratif sont également admissibles.

Les participants potentiels doivent :

- évoluer dans les secteurs d'activité suivants : l'audiovisuel (cinéma, télévision), l'édition, les médias interactifs, la musique, les jeux vidéo, les arts visuels et numériques, les arts de la scène ainsi que les domaines du cirque et de l'événementiel;
- travailler au sein d'organisations dont le siège social est établi au Québec;
- posséder un minimum de deux années d'expérience continue dans une organisation pertinente

OU

- un minimum de cinq années d'expérience dans plusieurs organisations œuvrant dans les secteurs d'activité admissibles;
- être disponibles pour participer à l'ensemble de la formation.

Module I STRATÉGIE ET LEADERSHIP

LA STRATÉGIE À L'ÈRE NUMÉRIQUE

Date: 29 novembre 2018

Horaire : 8h30 à 16h

Lieu : HEC Montréal, 3000 Chemin de la Côte-Sainte-Catherine, Salle RONA



FORMATEUR :
Brian King, Ph. D.,
professeur associé,
HEC Montréal

DESCRIPTION

Cette formation a pour but d'analyser les divers concepts de stratégie et les types de modèles d'affaires qui seront abordés dans le module II. Ces notions seront utilisées afin de saisir l'ampleur des transformations profondes que subissent les industries de la culture, des médias et du divertissement, ainsi que pour comprendre leur évolution au cours des prochaines années.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- ▶ Maîtriser les concepts de base de stratégie (y compris les notions de chaîne de valeur et de modèles d'affaires)
- ▶ Se servir de ces concepts pour comprendre la vulnérabilité des organisations aux disruptions découlant des innovations technologiques et les stratégies nécessaires pour faire face à ces changements
- ▶ Analyser les modèles d'affaires de quelques nouveaux joueurs des secteurs de la culture, des médias et du divertissement
- ▶ Analyser les forces et les faiblesses de ces modèles

PROGRAMME DÉTAILLÉ

8h30	Accueil*
9h	Ouverture de la journée Sylvain Lafrance, Michèle Boisvert
9h15	Stratégie : Mission & Vision Professeur Brian King
10h45	Pause
11h	Cycle de vie Cinq forces de Porter Professeur Brian King
12h	Dîner**
13h	L'Horloge stratégique Visite, Jean-Sébastien Brière
14h30	Pause
14h45	Synthèse et applications
16h	Fin de la journée

* Viennoiseries et café seront disponibles.

** Un dîner sera servi pour tous les participants.

LA STRATÉGIE À L'ÈRE NUMÉRIQUE

Date : 30 novembre 2018

Horaire : 8 h 30 à 16 h

Lieu : HEC Montréal, 3000 Chemin de la Côte-Sainte-Catherine, Salle MANUVIE



FORMATEUR :
Brian King, Ph. D.,
professeur associé,
HEC Montréal

DESCRIPTION

Cette formation a pour but d'analyser les divers concepts de stratégie et les types de modèles d'affaires qui seront abordés dans le module II. Ces notions seront utilisées afin de saisir l'ampleur des transformations profondes que subissent les industries de la culture, des médias et du divertissement, ainsi que pour comprendre leur évolution au cours des prochaines années.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- ▶ Maîtriser les concepts de base de stratégie (y compris les notions de chaîne de valeur et de modèles d'affaires)
- ▶ Se servir de ces concepts pour comprendre la vulnérabilité des organisations aux disruptions découlant des innovations technologiques et les stratégies nécessaires pour faire face à ces changements
- ▶ Analyser les modèles d'affaires de quelques nouveaux joueurs des secteurs de la culture, des médias et du divertissement
- ▶ Analyser les forces et les faiblesses de ces modèles

PROGRAMME DÉTAILLÉ

8 h 30	Accueil*
9 h	Retour sur la journée précédente Sylvain Lafrance
9 h 15	Analyse interne : chaîne de valeur Professeur Brian King
10 h 45	Pause
11 h	Modèle d'affaires Professeur Brian King
12 h	Diner**
13 h	L'océan bleu Visite, Philippe-Aubert Messier
14 h 30	Pause
14 h 45	Synthèse et conclusion Professeur Brian King
16 h	Fin de la journée

* Viennoiseries et café seront disponibles.

** Un dîner sera servi pour tous les participants.

LE LEADERSHIP EN ENTREPRISE : CE QU'IL EST, MAIS SURTOUT CE QU'IL N'EST PAS !

Date : 1er décembre 2018

Horaire : 8 h 30 à 16 h

Lieu : HEC Montréal, 3000 Chemin de la Côte-Sainte-Catherine, Salle MANUVIE



FORMATEUR :
Cyrille Sardais, Ph.D.,
professeur agrégé,
HEC Montréal

DESCRIPTION

Cette journée permettra aux participants de poser des balises qui encadrent le vaste champ du leadership. En plus de se familiariser avec le concept de leadership et son évolution, ils pourront également le comparer aux concepts d'influence, de pouvoir, d'autorité et de management.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- ▶ Explorer le concept de leadership et le replacer dans son contexte historique
- ▶ Comprendre les manifestations du leadership en entreprise

PROGRAMME DÉTAILLÉ

8 h 30	Accueil*
9 h	Retour sur la journée précédente Sylvain Lafrance
9 h 15	Mais après tout, c'est quoi le leadership ? Professeur titulaire, Cyrille Sardais
10 h	Pause
10 h 15	Mais après tout, c'est quoi le leadership ? (2^e partie) Professeur titulaire, Cyrille Sardais
12 h	Diner**
13 h	Leadership et chef d'orchestre Professeur titulaire, Cyrille Sardais
14 h 30	Pause
14 h 45	Leadership et chef d'orchestre (2^e partie) Professeur titulaire, Cyrille Sardais
15 h 45	Conclusion
16 h	Fin de la journée

* Viennoiseries et café seront disponibles.

** Un dîner sera servi pour tous les participants.



FORMATEUR
Marie-Ève Quenneville
Maître d'enseignement,
Département de
sciences comptables
HEC Montréal

Module III LES FINANCES DE L'ENTREPRISE

COMPRENDRE L'ARCHITECTURE FINANCIÈRE DE L'ENTREPRISE

Date : 18 janvier 2019

Horaire : 8 h 30 à 16 h

Lieu : HEC Montréal, édifice Côte-Sainte-Catherine, salle Manuvie

DESCRIPTION

En cette première journée sur le thème des finances, les participants se familiariseront avec la structure financière de base de l'entreprise.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- Comprendre les notions financières de base des états financiers de l'entreprise
- Se familiariser avec les ratios et indicateurs importants pour les PME des secteurs de la culture, des médias et du divertissement

PROGRAMME DÉTAILLÉ

8 h 30	Accueil*
9 h	Ouverture Sylvain Lafrance
9 h 15	La performance financière
10 h 45	Pause
11 h	Les états financiers : postes et fonctionnement. Exemple Stingray
12 h	Diner**
13 h	Conférence: Comment vendre votre entreprise à un financier André Petitclerc, Directeur principal, Investissement Québec
14 h 00	Pause
15 h	Les états financiers : postes et fonctionnement. Exemple Stingray
16 h	Fin de la journée

* Viennoiseries et café seront disponibles.

** Un diner sera servi pour tous les participants.

LES DONNÉES FINANCIÈRES ET LE PLAN D'AFFAIRES

Date : 19 janvier 2019

Horaire : 8 h 30 à 16 h

Lieu : HEC Montréal, édifice Côte-Sainte-Catherine, Salle Manuvie



FORMATEUR :
Johanne Turbide
Ph. D., M. Sc., CPA, CA,
professeure titulaire, HEC
Montréal

DESCRIPTION

Au cours de cette deuxième journée, les participants apprendront les meilleures façons de préparer et de présenter les données financières d'un plan d'affaires. Ils seront exposés aux enjeux de financement de projets et aux différentes solutions possibles.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- ▶ Apprendre à élaborer le plan financier de son projet ou de son entreprise
- ▶ Déterminer les besoins de financement
- ▶ Rechercher les modes de financement appropriés
- ▶ Apprendre à gérer les besoins financiers

PROGRAMME DÉTAILLÉ

8 h 30 Accueil*

9 h **Gestion de la trésorerie**

10 h 45 Pause

11 h **Modes de financement**

12 h Dîner**

13 h **Analyse de santé financière à l'aide de ratios**
Cas : Studio Flash

14 h 30 Pause

14 h 45 **Analyse de santé financière à l'aide de ratios**
Cas : Studio Flash

15 h 45 Conclusion

16 h Fin de la journée

* Viennoiseries et café seront disponibles.

** Un dîner sera servi pour tous les participants.

Module IV

MARKETING DE DONNÉES ET CROISSANCE À L'INTERNATIONAL

EXPLORATION DES DONNÉES CLIENTS

Date : 7 février 2019

Horaire : de 8 h 30 à 16 h

Lieu : HEC Montréal, salle Rona, édifice Côte-Sainte-Catherine



FORMATEUR :
Danilo Dantas, Ph.D.,
professeur agrégé,
HEC Montréal

DESCRIPTION

Cette formation permettra aux participants de mieux comprendre l'utilité des données clients et de mettre en pratique les stratégies liées à l'exploration de ces données en tant que puissant outil de marketing.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- ▶ Se familiariser avec les techniques d'exploration des données clients, notamment le calcul de la valeur des clients et la segmentation de la clientèle
- ▶ Élaborer une stratégie d'utilisation des données clients en vue de soutenir les activités marketing

PROGRAMME DÉTAILLÉ

8h30	Accueil*
9h	Ouverture de la journée Sylvain Lafrance
9h 15	Les données clients et la prise de décision en marketing Professeur Danilo Dantas
10h30	Pause
10h45	Les tableaux de bord Professeur Danilo Dantas
12h	Dîner** (Atrium Hydro Québec, côté terrasse)
13h	La segmentation des clients Professeur Danilo Dantas
14h30	Pause
14h45	La valeur des clients Professeur Danilo Dantas
15h45	Conclusion
16h	Fin de la journée

* Viennoiseries et café seront disponibles.

** Un dîner sera servi pour tous les participants.



FORMATEUR :
Jean-François Ouellet, Ph.D.,
professeur agrégé,
HEC Montréal

LE MONDE COMME TERRAIN DE JEU

Date : 8 février 2019

Horaire : de 8 h 30 à 16h

Lieu : HEC Montréal, salle TAL Gestion globale d'actifs inc., édifice
Côte-Sainte-Catherine

DESCRIPTION

Cette formation permettra aux participants de saisir l'importance des marchés internationaux comme voie de croissance et de déterminer les meilleures stratégies pour amorcer la croissance à l'international.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES

- ▶ Comprendre les stratégies et les modalités de croissance à l'international
- ▶ Connaître les quatre voies de croissance pour tout type d'organisation
- ▶ Analyser les marchés internationaux quant à leur attractivité et à sa propre compétitivité
- ▶ Démystifier l'exercice de prospection : tâter le terrain
- ▶ Sélectionner les cibles et planifier la conquête de nouveaux marchés
- ▶ Négocier et vendre à l'étranger

PROGRAMME DÉTAILLÉ

8h30 Accueil*

9h **Trouver la foule qui a soif**
Professeur Jean-François Ouellet

10h30 Pause

10h30
Professeur Jean-François Ouellet

12h Dîner** (Salon des diplômés Deloitte - 4^e étage, en présence des professeurs et des partenaires du Programme)

13h
** Marketing et stratégie numérique,
Groupe iCible.

14h15 Pause

14h30 **Conférence**
Viêt Cao - Chargé de projets et analyste de données, Partenariat du Quartier des Spectacles

16h Fin de la journée

* Viennoiseries et café seront disponibles.

** Un dîner sera servi pour tous les participants.

ALLER JOUER DEHORS

Date : 9 février 2019

Horaire : de 8 h 30 à 16 h

Lieu : HEC Montréal, salle Manuvie, édifice Côte-Sainte-Catherine



FORMATEUR :
Jean-François Ouellet, Ph.D.,
professeur agrégé,
HEC Montréal

PROGRAMME DÉTAILLÉ

8 h 30 Accueil*

9h **Le mix marketing à l'international (1)**
Professeur Jean-François Ouellet

10h30 Pause

10h45 **Adaptation ou traduction**
Professeur Jean-François Ouellet

12h Dîner**

13h **Le mix marketing à l'international (2). La négociation**
Professeur Jean-François Ouellet

14h15 Pause

14h30 Conférenciers invités :
Normand McKay - Ex-VP Astral, producteur coproductions internationales
Philippe Lamarre - Président, URBANIA MÉDIA

15h30 Conclusion

15h45 Cocktail de clôture

* Viennoiseries et café seront disponibles.

** Un dîner sera servi pour tous les participants.

PLUSIEURS AVANTAGES!

Ce programme de formation francophone offre aux participants :

- une approche pédagogique orientée vers la pratique;
- l'expertise des formateurs chevronnés de HEC Montréal;
- la participation de conférenciers de renom issus de ces secteurs d'activité;
- l'occasion d'élargir leur réseau professionnel;
- un emploi du temps adapté à la réalité des entrepreneurs et des gestionnaires;
- une attestation de participation;
- le soutien des partenaires financiers de taille issus des domaines de la culture, des médias et du divertissement.

▶ DATES

Module I

LA GESTION DU TALENT

17 et 18 janvier 2020

Module II

CONSTRUIRE UNE STRATÉGIE

31 janvier et 1^{er} février 2020

Module III

LES FINANCES DE L'ENTREPRISE

14 et 15 février 2020

Module IV

LE MARKETING ET LA CRÉATIVITÉ

13 et 14 mars 2020

▶ DATE LIMITE D'INSCRIPTION

31 octobre 2019

▶ LIEU DE FORMATION

HEC Montréal

▶ LANGUE

Français

▶ FRAIS DE FORMATION

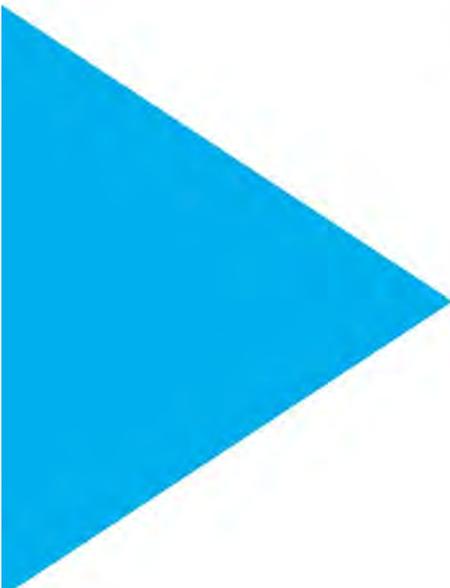
1 499 \$* + taxes (payables après l'admission au programme)

*Il est possible de vous offrir ces frais de formation avantageux grâce au soutien financier des partenaires du programme.

SDG-17125

POUR PLUS D'INFORMATION

Roxane Gélinas, agente aux activités
Courriel : pole.medias@hec.ca
Téléphone : 514 340-6000, poste 1045
Pôle médias HEC Montréal



Pôle médias
HEC MONTRÉAL

PROPOSITION DE
CRÉATION DE
MICROPROGRAMME DE
1^{ER} CYCLE

Art, création et production pour la scène

UQAT
MONTRÉAL



Un dossier porté par :
Samuelle Ducrocq-Henry &
Danny Godin

Objectifs du développement de programme

- ▶ Offrir une **formation complémentaire** pour les personnes étudiantes des programmes de création 3D, création de jeux vidéo et d'autres disciplines de la création.
- ▶ Organiser des sessions d'été **pendant la période de festivals** à Montréal, où les personnes étudiantes ne sont pas occupées par les cours.
- ▶ Fournir une **attestation supplémentaire** pouvant être intégrée dans un certificat personnalisé à temps partiel ou un certificat en production artistique.



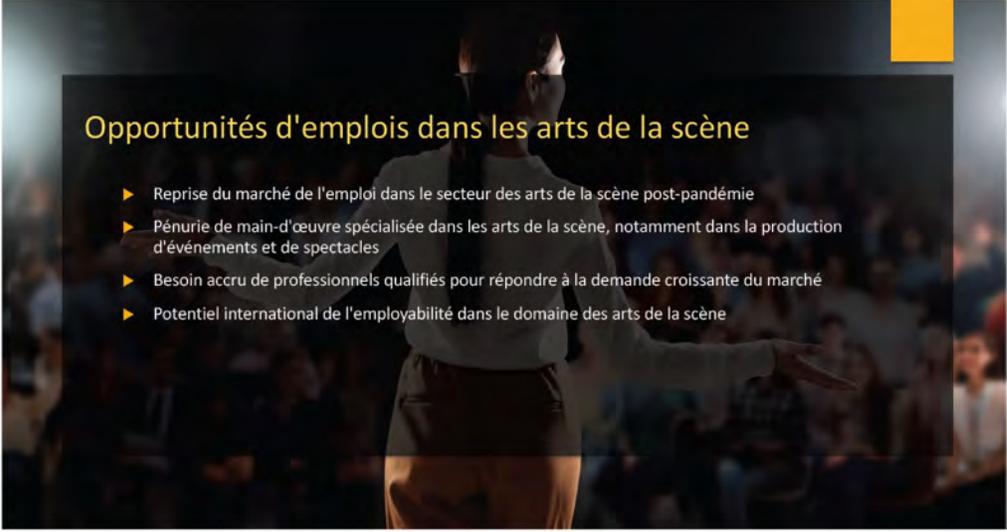
Objectifs pédagogiques

- ▶ **ASPECTS TECHNIQUES** : Connaître les outils de création scénique, comprendre les différences avec le cinéma et les jeux vidéo, analyser l'organisation d'un spectacle, utiliser les connaissances préalables pour la production.
- ▶ **ASPECTS PROFESSIONNELS** : Connaître l'industrie des arts de la scène, comprendre les rôles des parties prenantes, évaluer ses compétences, travailler en équipe.
- ▶ **ASPECTS CULTURELS** : Connaître les enjeux du spectacle vivant, comprendre les besoins du public, intégrer les enjeux actuels dans l'organisation d'un spectacle.



Autres aspects de la formation

- ▶ **QUALITÉS RECHERCHÉES OU DÉVELOPPÉES**
 - ▶ **MAÎTRISE PRÉALABLE D'AU MOINS UN LOGICIEL PERTINENT**
(Photoshop, 3DSMax, Unreal, SketchUp, WYSIWIG, After Effects, Premiere, Millumin [liste sujette à changement])
 - ▶ Intérêt et attitude positive envers les arts de la scène
 - ▶ Capacité à transformer des idées en spectacle en utilisant compétences, attitudes et connaissances
 - ▶ Pensée multinationale (globale et élémentaire, synthétique et complexe)
 - ▶ Polyvalence, persévérance, curiosité et travail d'équipe
 - ▶ Habiletés manuelles
- ▶ **ASPECTS FORMELS ANTICIPÉS POUR LE PROGRAMME**
 - ▶ Formation courte de 15 crédits, offerte l'été
 - ▶ Combinant enseignement théorique, séminaire de discussions et partage, ainsi qu'un projet synthèse
 - ▶ Culmine dans la production d'un spectacle annuel, développant les connaissances, attitudes et compétences sur les arts de la scène



Opportunités d'emplois dans les arts de la scène

- ▶ Reprise du marché de l'emploi dans le secteur des arts de la scène post-pandémie
- ▶ Pénurie de main-d'œuvre spécialisée dans les arts de la scène, notamment dans la production d'événements et de spectacles
- ▶ Besoin accru de professionnels qualifiés pour répondre à la demande croissante du marché
- ▶ Potentiel international de l'employabilité dans le domaine des arts de la scène



Positionnement du microprogramme dans l'offre de programmes de l'UER en CNM

- ▶ Distinctions importantes situées principalement dans l'orientation pratique et située dans la création de spectacle
- ▶ Alignement philosophique permettant de compléter ou s'intégrer dans une formation ou un cheminement dans nos programmes existants



Disponibilité des ressources enseignantes au sein du corps professoral

- ▶ Mise sur les intérêts et expériences de nos professeur.e.s
- ▶ Notre réseau de contact nous permettra de recruter des chargé.e.s de cours pour compenser les cours qui ne seront plus offerts par un.e professeur.e dans nos baccalauréats.



Opportunités et coûts

- ▶ Tendances récentes : croissance des festivals et événements artistiques, offrant de nouvelles opportunités.
- ▶ Résultats associés aux expériences récentes :
 - ▶ Faible taux d'admission pour le programme en jeu vidéo indépendant, mais nouvelles méthodes d'enseignement.
 - ▶ Avantages du programme en création pour la scène : **admission plus accessible, projet synthèse significatif.**



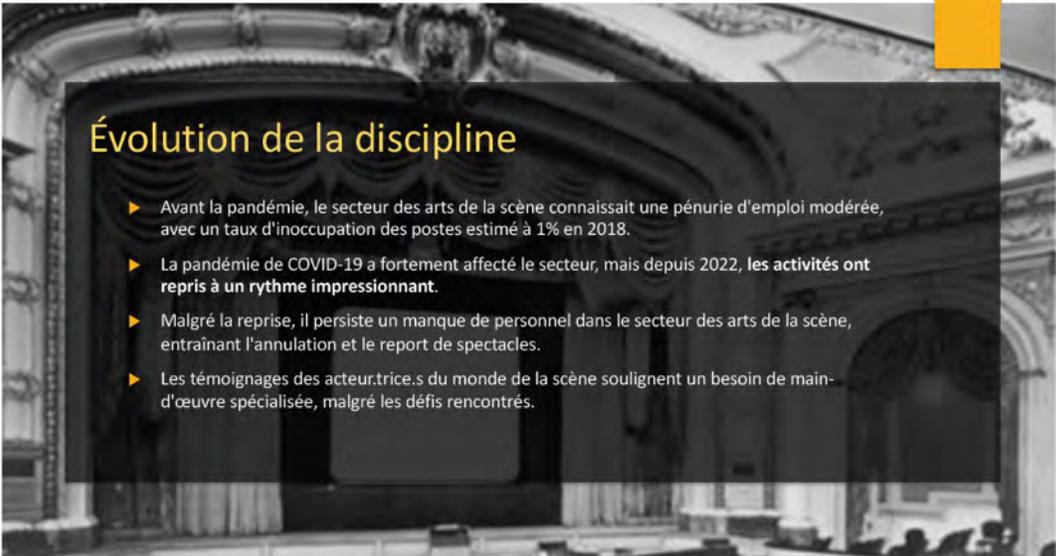
Opportunités et coûts

- ▶ **Données sur les bassins potentiels :**
 - ▶ Personnes étudiantes **de nos programmes** : développer l'intérêt pour un complément de formation, possibilité d'élargir les possibilités d'emploi.
 - ▶ Personnes étudiantes **des CÉGEPs** : opportunité de communiquer sur le programme lors de visites, ouverture à des visites de programmes visant d'autres domaines artistiques.
 - ▶ Personnes professionnelles **du milieu** : désir d'attestation universitaire pour accompagner l'augmentation des emplois dans le secteur.
- ▶ **Réseaux de contacts des membres de notre UER :**
 - ▶ Contacts dans le monde du spectacle au Québec, expérience dans les mises en scène, professionnels ayant travaillé dans le domaine des arts de la scène.



Analyse du coût de développement d'un programme

- ▶ Absence de la discipline à l'UQAT, mais **complémentaire à d'autres formations** en création et nouveaux médias.
- ▶ Potentiel de **partenariats** (à l'image de ceux avec le Petit Théâtre à Rouyn-Noranda) pour établir des partenariats avec des salles de spectacles à Montréal.
- ▶ Utilisation prévue d'une salle de projection dans le cadre du déménagement du centre Montréal de l'UQAT à l'**îlot Balmoral (ou partenariat avec salles locales)**.
- ▶ **Besoin** : Développement nécessaire des 15 crédits de cours



Évolution de la discipline

- ▶ Avant la pandémie, le secteur des arts de la scène connaissait une pénurie d'emploi modérée, avec un taux d'inoccupation des postes estimé à 1% en 2018.
- ▶ La pandémie de COVID-19 a fortement affecté le secteur, mais depuis 2022, **les activités ont repris à un rythme impressionnant.**
- ▶ Malgré la reprise, il persiste un manque de personnel dans le secteur des arts de la scène, entraînant l'annulation et le report de spectacles.
- ▶ Les témoignages des acteur.trice.s du monde de la scène soulignent un besoin de main-d'œuvre spécialisée, malgré les défis rencontrés.



Autres offres de formation reliées

- ▶ **MAÎTRISE ET DOCTORAT EN LITTÉRATURE ET ARTS DE LA SCÈNE ET DE L'ÉCRAN** à l'Université Laval : Offre des cycles supérieurs avec des laboratoires d'expérimentations en arts du spectacle, mais avec des admissions plus restreintes.
- ▶ **DOCTORAT EN ÉTUDES ET PRATIQUES DES ARTS À L'UQAM** : Programme de 3e cycle avec une approche théorique poussée et une bourse d'étude universelle pour tous les étudiants.
- ▶ **DESS EN DESIGN D'ÉVÉNEMENTS À L'UQAM** : Programme de 2e cycle avec un accès contingenté et axé sur la théorie.
- ▶ **BACCALURÉAT EN ARTS PLASTIQUES À L'UNIVERSITÉ CONCORDIA** : Programme de premier cycle orienté vers la production artistique et moins destiné à la scène.
- ▶ **BACCALURÉAT EN CINÉMA D'ANIMATION À L'UNIVERSITÉ CONCORDIA** : Programme connexe aux arts de l'écran mais sans former à la gestion de scène.
- ▶ **DEC EN PRODUCTION SCÉNIQUE - RÉGIE ET TECHNIQUES SCÉNIQUES** au CÉGEP Lionel-Groulx : Programme offrant des salles de spectacles bien équipées et des ateliers de réalisation.
- ▶ **AEC en "SHOW & EVENT MANAGEMENT"** au TREBAS INSTITUTE : Programme axé sur la gestion événementielle avec des garanties de taux d'employabilité.
- ▶ **PROGRAMME EN CRÉATION ET PRODUCTION À L'ÉCOLE DE THÉÂTRE DU CANADA** : 3 ans au privé, 8 admis.e.s par année (l'INIS du spectacle)

Alignement avec les plans de développement de l'UQAT et de notre UER

Une formation sur les arts de la scène qui inclut des cours qui donnent une vue d'ensemble du domaine et qui permettent de s'identifier à des rôles pour miser sur nos forces

<p>UQAT</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Enjeu 01 : Former par une pédagogie active et exemplaire, dans des programmes distinctifs et novateurs <ul style="list-style-type: none"> ▶ ORIENTATION : Déployer une offre de formation distinctive et innovante ▶ AXE : Poursuivre la création de programmes d'études avec le souci de s'inspirer de nos spécificités et de demeurer novateurs ▶ AXE : Élargir l'offre de formation continue en faisant preuve d'audace dans le choix des thématiques et de l'offre de formation ▶ ORIENTATION : Offrir un enseignement faisant appel aux principes des pédagogies actives et inclusives <ul style="list-style-type: none"> ▶ AXE : Soutenir la conception et l'utilisation d'approches, de dispositifs et d'outils pédagogiques visant à actualiser l'expérience en formation à distance et en présentiel ▶ ORIENTATION : Enrichir l'expérience étudiante en présentiel et à distance <ul style="list-style-type: none"> ▶ AXE : Approfondir la connaissance des défis auxquels les étudiantes et étudiants à distance sont confrontés afin de mieux soutenir leur persévérance et leur réussite 	<p>CNM</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ ENIEU 4 : Développement et maintien d'une offre de formation unique et de qualité <ul style="list-style-type: none"> ▶ ORIENTATION : Développer et maintenir des programmes attractifs au premier cycle ▶ AXE : Développement de programmes spécifiques au 1er cycle (programme court, microprogramme, certificat ou concentration)
---	--

Alignement avec les plans de développement de l'UQAT et de notre UER

La production d'un spectacle ouvert au grand public

<p>UQAT</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ Enjeu 01 : Former par une pédagogie active et exemplaire, dans des programmes distinctifs et novateurs <ul style="list-style-type: none"> ▶ ORIENTATION : Enrichir l'expérience étudiante en présentiel et à distance <ul style="list-style-type: none"> ▶ AXE : Favoriser la production, la diffusion et l'échange de la création artistique avec les étudiants et étudiants, tant en présentiel qu'à distance, par des outils innovants ▶ AXE : Favoriser la diffusion et l'échange de la création artistique, en exploitant les dispositifs et d'outils innovants pour soutenir la production de la création artistique ▶ ENIEU 2 : Renforcer le positionnement de l'UQAT en recherche, recherche-création et innovation <ul style="list-style-type: none"> ▶ ORIENTATION : Développer un environnement propice à la recherche et à la recherche-création <ul style="list-style-type: none"> ▶ AXE : Développer et maintenir des équipes de recherche et de recherche-création ▶ AXE : Accroître le développement de nouvelles pratiques et productions artistiques innovantes et innovantes ▶ AXE : Renforcer la culture de la recherche et de la recherche-création ▶ ORIENTATION : Mettre en œuvre des conditions de recherche et de recherche-création <ul style="list-style-type: none"> ▶ AXE : Valoriser la mobilisation des connaissances, des activités de recherche et de recherche-création ▶ AXE : Développer le rayonnement et l'impact de la recherche et de la recherche-création ▶ ENIEU 3 : Mettre en place des conditions de recherche et de recherche-création <ul style="list-style-type: none"> ▶ ORIENTATION : Favoriser la production, la diffusion et l'échange de la création artistique avec les étudiants et étudiants, tant en présentiel qu'à distance <ul style="list-style-type: none"> ▶ AXE : Accroître la diffusion des productions artistiques et innovantes des chercheurs et chercheurs de l'UQAT ▶ AXE : Favoriser la production, la diffusion et l'échange de la création artistique avec les étudiants et étudiants, tant en présentiel qu'à distance ▶ AXE : Favoriser la production, la diffusion et l'échange de la création artistique avec les étudiants et étudiants, tant en présentiel qu'à distance ▶ ORIENTATION : Favoriser la production, la diffusion et l'échange de la création artistique avec les étudiants et étudiants, tant en présentiel qu'à distance <ul style="list-style-type: none"> ▶ AXE : Favoriser la production, la diffusion et l'échange de la création artistique avec les étudiants et étudiants, tant en présentiel qu'à distance ▶ AXE : Favoriser la production, la diffusion et l'échange de la création artistique avec les étudiants et étudiants, tant en présentiel qu'à distance ▶ ENIEU 4 : Développement et maintien d'une offre de formation unique et de qualité <ul style="list-style-type: none"> ▶ ORIENTATION : Développer et maintenir des programmes attractifs au premier cycle <ul style="list-style-type: none"> ▶ AXE : Développement de programmes spécifiques au 1er cycle (programme court, microprogramme, certificat ou concentration) 	<p>CNM</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ ENIEU 2 : Construction d'un écosystème dynamique et attractif <ul style="list-style-type: none"> ▶ ORIENTATION : Accroître le rayonnement CNM <ul style="list-style-type: none"> ▶ AXE : Déploiement de stratégies de diffusion des réalisations de la communauté CNM ▶ ORIENTATION : Développer et maintenir des partenariats et des relations avec la communauté <ul style="list-style-type: none"> ▶ AXE : Positionnement de CNM auprès du milieu et renforcement des relations et des partenariats ▶ ORIENTATION : Offrir un environnement convivial, attractif et dynamiser la vie étudiante <ul style="list-style-type: none"> ▶ AXE : Développement et maintien d'un sentiment d'appartenance à CNM tout au long des études (sur le campus et à distance) ▶ ENIEU 3 : Développement et diffusion de la recherche et de la recherche-création <ul style="list-style-type: none"> ▶ ORIENTATION : Favoriser les activités de recherche et de recherche-création du corps professoral et de la communauté étudiante (Ressources-support-accompagnement) <ul style="list-style-type: none"> ▶ AXE : Mise en place de conditions favorables pour développer les activités de recherche
---	---

Formations recherchées dans l'industrie

- ▶ Dans son rapport de 2019, le Conférence Board du Canada résume les besoins en formations qui étaient criants (étude d'information sur le marché du travail de la main-d'œuvre culturelle 2019, 2019).
 - ▶ « Le manque de formation sur la gestion de la culture dans l'ensemble du pays contribue à certaines difficultés du secteur comme la budgétisation, les activités de financement, la planification de projets ou d'événements et la planification de la relève. » (p. 89)
- ▶ Selon le sondage du CHRC, « Bien que les jeunes travailleuses et travailleurs de ces domaines aient été habituellement exposés à la nouvelle technologie dès leurs premières années d'école, les travailleuses et travailleurs plus expérimentés ont plus de difficulté à s'adapter aux nouvelles technologies. » (p. 81).
- ▶ Les lacunes de compétences parmi les employé.e.s du monde des arts de la scène sont :
 - ▶ Technologie (47%)
 - ▶ Affaires (46%)
 - ▶ Gestion (41%)
 - ▶ Techniques (40%)
 - ▶ Artistique (38%)
 - ▶ Essentielles (33%)

Cours proposés

ART###1

Gestion pour la scène (3cr, 3h/semaine)

>> DISPONIBLE EN COURS À OPTION POUR LES BACCALAURÉATS

Gestion de projet (notion), travail d'équipe et ressources humaines

Marketing

ART###2

Écrire et créer pour la scène (3cr., 3h par semaine)

>> DISPONIBLE EN COURS À OPTION POUR LES BACCALAURÉATS

Scénarisation et création de contenu

Introduction et place à l'exploration de logiciel de création (3D, postproduction et rendus). Il est attendu que les personnes étudiantes soit confortable avec au moins un de ces logiciels.

ART###3

Conception et production pour la scène (9cr., 3x3h par semaines)

>> RÉSERVÉ AUX PERSONNES ÉTUDIANTES ADMISES AU MP1

Le spectacle est conçu selon les capacités préexistantes des personnes étudiantes

Régie de spectacle, logiciels, outils et équipement [6h/semaine]

Prototypage et expérimentation [3h/semaine]

Emboîtements en gigogne

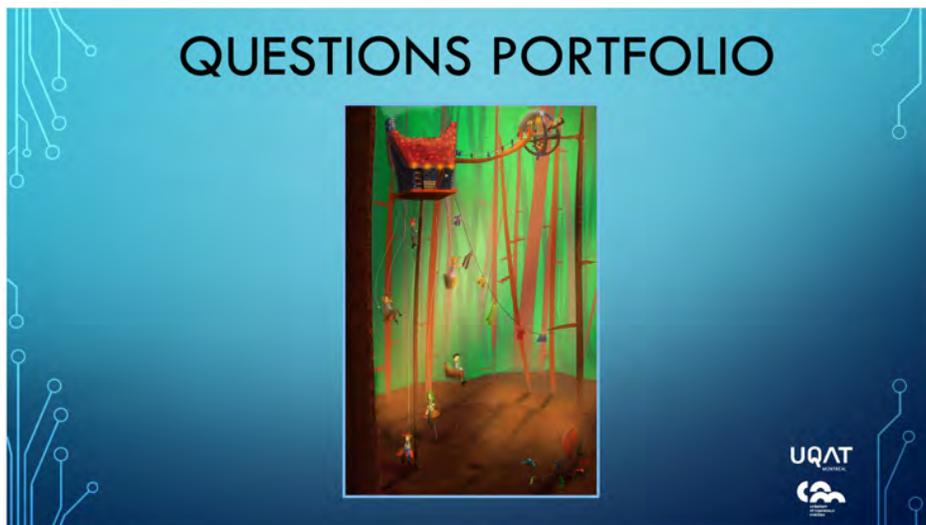
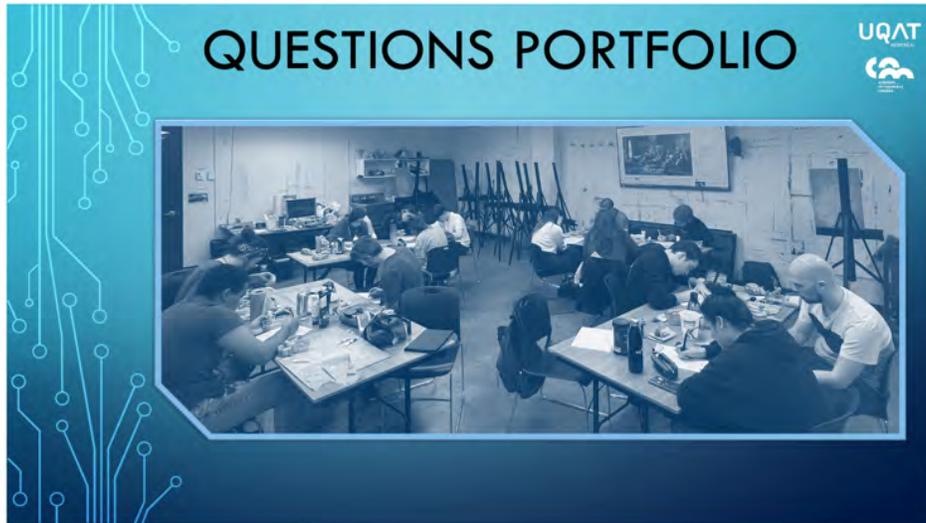
- ▶ Certificat en production artistique (ou personnalisé/multidisciplinaire)
- ▶ Baccalauréat en création 3D, conc Exploration & Expérimentation (dans sa formule actuelle, donc sujet à changements imminents...)

Bibliographie

- ▶ Encore. (2024, janvier 9). Aperçu de 2024 : recherches et perspectives pour l'industrie de l'événementiel. *Encore Canada*. <https://www.encore-can.com/news-releases/2024-outlook-research-insights-driving-the-events-industry/>
- ▶ Étude d'information sur le marché du travail de la main-d'œuvre culturelle 2019. (2019). Conference Board du Canada. <https://www.culturalhrc.ca/sites/default/files/research/LMI2019/IMT%202019%20Rapport.pdf>
- ▶ Fiola, É. (2022, juin 8). Pénurie de main-d'œuvre : « On est allés au bout de ce qu'on pouvait faire ». *La Presse*. <https://www.lapresse.ca/arts/2022-06-08/arts-de-la-scene/penurie-de-main-d-oeuvre-on-est-alles-au-bout-de-ce-qu-on-pouvait-faire.php#>
- ▶ idloom. (2023, octobre 4). Tendances de l'industrie événementielle pour 2024 et au-delà. *idloom*. <https://www.idloom.com/fr/events/ressources/tendances-de-l-industrie-evenementielle-pour-2024>
- ▶ Montréal en statistiques. (2022). *Profil sectoriel : Arts, spectacle et loisir (SCIAN 71)*. Division de l'intelligence économique ; Service de développement économique de la Ville de Montréal. https://ville.montreal.qc.ca/pls/portal/docs/PAGE/MTL_STATS_FR/MEDIA/DOCUMENTS/ARTS%20SPECTACLES%20LOISIRS_2022.PDF
- ▶ Sain, P. (2022, septembre 13). Bilan de la reprise événementielle | Entrevue avec Yannick Cimon-Mattar, directeur général de Lepointdevente.com. *Lepointdevente.com | Le blogue*. <https://blog.lepointdevente.com/bilan-de-la-reprise-evenementielle-entrevue-avec-yannick-cimon-mattar-directeur-general-de-lepointdevente-com/>
- ▶ Statistiques sur les impacts de la COVID-19. (2024, janvier 1). Association canadienne des organismes artistiques. <https://capaco.ca/fr/recherche/statistiques-sur-les-impacts-de-la-covid-19/>
- ▶ Veschi, M. B. (2023, avril). La pénurie de main-d'œuvre frappe aussi le secteur événementiel. *Lulu Événements*. <https://luluevenements.com/la-penurie-de-main-d-oeuvre-frappe-aussi-le-secteur-evenementiel>

Bibliographie complémentaire

- ▶ Becker, H. S., 1985, *Outsider. Étude de sociologie de la déviance*, traduction de J.-P. Briand et J.-M. Chapoulin, Paris, Métailié. DOI : 10.3917/meta.becke.2020.01
- ▶ Chiapello, E., 1998, *Artistes versus managers*, Paris, Métailié. DOI : 10.3917/meta.chiap.1998.01
- ▶ Frelidon, L., 1986, « Les professions artistiques comme défi à l'analyse sociologique », *Revue française de sociologie*, XXVII-3 : 431-443. DOI : 10.2307/3321317
- ▶ Henry, P. (2010). *Arts de la scène : Un tournant nécessaire* Coll. Entre-Vues, Leçons de l'Université. Éd. Universitaires d'Avignon. 77 p.
- ▶ Jary, B. (1998). *Métiers & formations de la scène et du spectacle*. Éd. L'Étudiant Pratique (Les guides de l'Étudiant). Collection Métier. 192 p.
- ▶ Ponce, R., Sinard A. (2010). *Les métiers des arts de la scène*. Éd. CCIMD Centre. Coll. Des Matiers. Cheminère Education. 106 p.
- ▶ *Les mondes de l'art*, traduction de J. Boulouit (1988), Paris, Flammarion. Bourdieu, P.; Boltanski, L., 1975, « Le titre et le poste », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 2 : 95-107.
- ▶ Martin, M. (2018). *Plein tube - Écrire pour la scène*. Éd. L'Étudiant. Collection États des lieux. 208 p.
- ▶ Menger, P.-M. ; Rannou, J. ; Vauz, S., 1997, « L'évolution du marché du travail et les itinéraires individuels d'emploi », in *Le Spectacle vivant*, Paris, La Documentation française : 91-144.
- ▶ Menger, P.-M. ; Vauz, S., 1993, *Le marché du travail et l'emploi intermittent dans les arts du spectacle*, Paris, CSA, Rapport pour la MRE.
- ▶ Orientation.ch (2023, juin 14) *Portraits techniques des arts de la scène: régie de spectacles*. Entrevue avec Matthieu Obrist pour Arts, Design, Culture, Modes ; régie de spectacles. <https://www.orientation.ch/dyn/show/209616>
- ▶ Orientation.ch (2023, juin 14). *Marché du travail: techniques des arts de la scène. Un kaléidoscope de compétences*. Entrevue avec Carmen Bender pour Arts, Design, Culture, Modes ; Aperçu du secteur techniques des arts de la scène. <https://www.orientation.ch/dyn/show/207784>
- ▶ Orientation.ch (2023, juin 14). *Secteurs techniques des arts de la scène. Arts, Design, Culture, Modes ; Aperçu du secteur techniques des arts de la scène*. <https://www.orientation.ch/dyn/show/183110>
- ▶ Onisep. (2023, octobre 26). *Les métiers et l'emploi dans les arts du spectacle. (Arts du spectacle)* <https://www.onisep.fr/metier/decouvrir-le-monde-professionnel/arts-du-spectacle/les-metiers-et-l-emploi-dans-les-arts-du-spectacle>.
- ▶ Paradéle, C., 1988, « Les professions comme marché du travail », *Sociologie et Sociétés*, vol. XX : 9-21.
- ▶ Paradéle, C. ; Vauz, S. ; Charby, J., 1996, *Les comédiens : profession et marchés du travail*, Paris, PUF.
- ▶ « Pourquoi l'art ne peut pas être une profession », in *L'art de la recherche*, (1994). Paris, La Documentation française : 117-135.
- ▶ <https://www.proffculture-formation.com/fr/regisseur-audiovisuel-le-video-de-spectacle-observatoire-Metiers-du-spectacle-vivant>. <https://www.proffculture-formation.com/fr/che-metier-culture/secteur/spectacle-vivant/regisseur-audiovisuel-le-video-de-spectacle-256>
- ▶ Rannou, J. (2003) *Les métiers artistiques du spectacle vivant et leurs catégorisations*. In *Les professions et leurs sociologies. Modèles théoriques, catégorisations, évolutions*. Menger, P.-M. (2003). Colloquium. Les Acteurs de la maison des sciences de l'homme. 274 p.
- ▶ Rannou, J., 1997, *Les carrières des intermittents techniques*, Ministère de la Culture, DEP.
- ▶ Rannou, J. ; Vauz, S., 1996, *Les itinéraires d'emploi des intermittents techniques de l'audiovisuel et des spectacles*, Ministère de la Culture, DEP.
- ▶ Rose, J., 1996, « Nomenclatures d'emploi, de l'emploi des notions au travail sur les notions », in B. Frit et J. Rose (éds), *La construction sociale de l'emploi en France*, Paris, L'Harmattan : 193-211.
- ▶ Strauss, A., 1992, *Miroirs et masques*, Paris, Métailié.



QUESTIONS PORTFOLIO

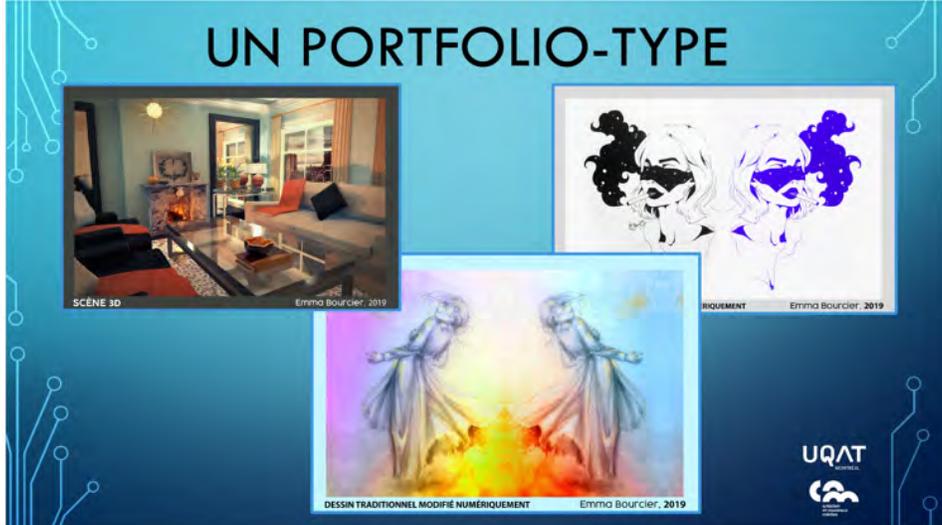
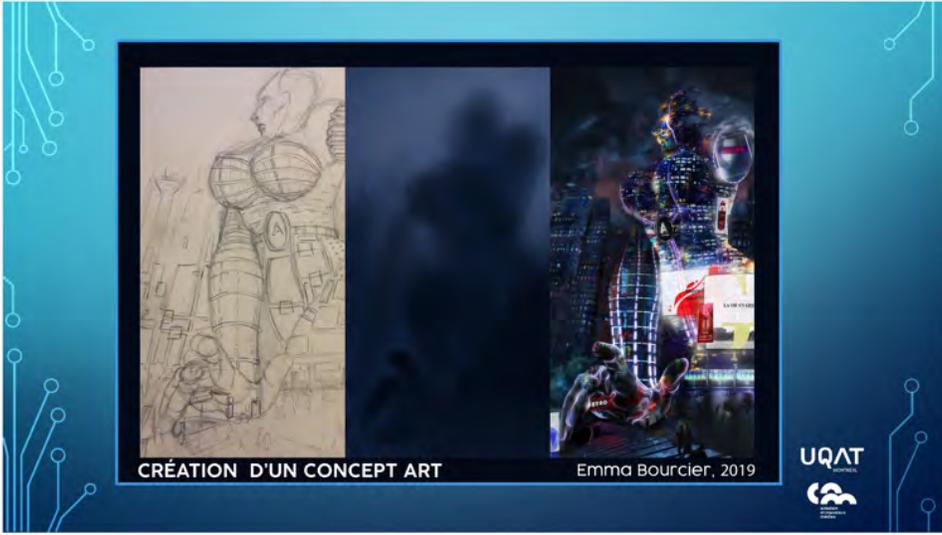


QUESTIONS PORTFOLIO



QUESTIONS PORTFOLIO





QUESTIONS PORTFOLIO



La fleur à kiwis

Antoine Gaumond, 2019 UQAT

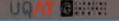


QUESTIONS PORTFOLIO



Camille Bourcier-Torres

Morphing conceptuel 2019



PORTFOLIO FINISSANT



OEUVRE NUMÉRIQUE

Emma Bourcier, 2019



BREVET DÉPOSÉ À L'INPI - INVENTION : Mémorial funéraire INTERACTIF

FRANCE • Brevet n° FR1906601 (demande n° FR1906601) délivré le 21/01/2022

Madame,

Nous vous faisons suite à notre précédent courriel vous informant de la délivrance du Brevet ci-dessus référencé et vous prions de trouver ci-joint le Titre Officiel correspondant délivré par l'office national.

Nous vous rappelons les caractéristiques de ce brevet :

- **Pays : FRANCE**
 - Titre : **Mémorial funéraire**
 - Titulaire(s) du brevet : **Samuelle DUCROCQ-HENRY**
 - Date de dépôt : **19/06/2019**
 - N° de dépôt : **FR1906601**
 - **N° de délivrance : FR1906601**
 - **Date de délivrance : 21/01/2022**
 - Date d'expiration du brevet : 19/06/2039
(* sous réserve du paiement des redevances de maintien du titre (annuités)
 - Prochaine annuité : **Annuité 04 due le 30/06/2022**
- Nous vous rappellerons cette échéance en temps utile.

A noter : Tout acte transmettant ou modifiant les droits attachés au brevet (cession, apport, licence, gage, etc.) doit, pour être opposable, être inscrit auprès de l'office national.



Figure 12 Exemple d'urne funéraire intelligente autonome solaire avec ondes RF (Hommage) ; Brevet 2019.

Domaine de l'invention

La présente invention concerne un mémorial funéraire, par exemple une stèle, une sculpture funéraire ou une plaque commémorative.

5 Ces mémoriaux sont généralement constitués par sculpture ou gravure d'un matériau noble, tel que du marbre, du cuivre ou du granit. Ces mémoriaux traditionnels sont parfois enrichis par des écrans d'affichage permettant de faire évoluer les textes ou images visualisées.

10

Etat de la technique

On connaît dans l'état de la technique le brevet européen EP2090722 décrivant un exemple connu de plaque commémorative sépulcrale avec au moins un dispositif de fixation pour l'installation sur une bordure de tombe et/ou pour la fixation sur une pierre tombale, avec
15 une unité d'affichage numérique sur laquelle sont affichées des images d'un défunt.

On connaît aussi la demande de brevet américain US20010036354 décrivant mémorial multimédia pour commémorer un défunt sur un site de tombe, comprenant un dispositif de lecture multimédia
20 pour lire des enregistrements multimédias relatifs à une personne décédée; et des moyens pour disposer ledit dispositif de lecture multimédia sur la tombe du défunt.

Un autre exemple de mémorial électronique de l'art antérieur est décrit dans le brevet américain US6414663. Ce mémorial comprend une
25 seule unité scellée pour l'environnement conçue pour être imperméable à l'humidité et à l'exposition environnementale. Le circuit électronique comprend une mémoire programmable pour stocker des données concernant un individu sélectionné, une unité de commande pour recevoir et traiter les données de la mémoire programmable, un affichage électronique
30 configuré pour recevoir et afficher visuellement les données traitées,

une source d'énergie pour alimenter la mémoire programmable, l'unité de commande et l'affichage; et un mémorial correspondant à la personne sélectionnée et configuré pour contenir l'unique unité scellée pour l'environnement, de telle sorte que l'unité scellée de manière
5 écologique unique soit montée dans un renforcement du mémorial de telle sorte que l'affichage électronique soit visible au mémorial.

Inconvénients de l'art antérieur

Les solutions de l'art antérieur présentent l'inconvénient
10 d'être vulnérables par rapport aux agressions auxquelles elles sont soumises lorsqu'elles sont installés à l'extérieur, dans des environnements soumis à la pluie, aux intempéries, à la neige.

Un autre inconvénient concerne l'alimentation électrique, dans des sites qui ne permettent généralement pas un raccordement à un
15 réseau électriques, alors qu'il est nécessaire d'assurer un fonctionnement permanent, pendant une très longue durée.

Solution apportée par l'invention

Description détaillée d'un exemple non limitatif de l'invention

La présente invention sera mieux comprise à la lecture de la
20 description détaillée d'un exemple non limitatif de l'invention qui suit, se référant aux dessins annexés où :

- la figure 1 représente une vue schématique d'un mémorial selon l'invention

25 vue d'ensemble du mémorial

Le mémorial est constitué de manière connue d'une semelle (1), par exemple en granit, et d'une stèle (2), également en granit.

La stèle (2) est munie d'un écran d'affichage LCD (3) relié à un circuit électronique alimenté par une batterie et par des cellules

photovoltaïques (4). Le mémorial comporte par ailleurs un capteur de présence (5) détectant la présence d'une personne à proximité du mémorial et commandant l'allumage de l'affichage. Le circuit électronique comporte un temporisateur faisant passer l'affichage à l'état de veille après un temps d'absence de détection d'une présence par le capteur (4).

Fonctionnement de l'invention

Le procédé concerne un système modulaire d'écran LCD intégré à un cadre-présentoir amovible, modifiable et interchangeable car présentant des variantes de style, afin de projeter l'image d'un défunt afin de lui rendre hommage en images tirées de sa vie et de ceux qu'il appréciait. La cellule photosensible de détection (5) de mouvement enclenche le défilement des images et textes choisis soit par le proches, soit par le défunt de son vivant, sur l'écran du système, dès qu'une personne s'approche à moins de 3 mètres de celle-ci.

ALIMENTATION

L'écran (3) et les circuits électroniques associés sont alimentés selon trois types d'énergie :

- prise secteur, lorsque le site est équipé d'un raccordement au réseau électrique
- système à pile au lithium longue durée (avec service de recharge chaque 6 mois)
- recharge solaire, lorsque le cadre (3) est posé sur tombe au cimetière.

La sculpture funéraire peut être branchée sur prise secteur lors de la cérémonie d'hommage au défunt (enterrement); elle peut par la suite fonctionner également avec 3 types de batteries :

- piles au lithium-ion (1 pack ou double pack pour une plus grande longévité);

supérieurs ou customisés sur demande (dont le format pour salon funéraire, pouvant aller jusqu'à 50 pouces), sans s'y limiter. Les tailles selon le développement technique des écrans et leur ratio de capacité de data de 2 Gig minimum, versus consommation électrique, pour
5 une sculpture autosuffisante en énergie pour une durée d'au moins 6 mois (seconde pile disponible en relais sur demande, permettant d'assurer l'affichage pendant 1 an).

SUPPORT (CADRES ET SCULPTURE) ENCASTRÉ

L'écran (3) peut-être intégré dans un simple cadre composé
10 de tout type de matériel (bois; laiton; plâtre; plastique ou tout type d'alliages de métal etc.), ou encore être encastré à même un bloc de granit (plaque mortuaire) ou dans toute forme de sculpture normée selon nos soins et servant de support pour rendre hommage au défunt. Les sculptures (support de soutien ou s'encastre l'écran) varient en forme
15 et style selon l'orientation et la confession du défunt, selon la demande désirée dans la gamme de cadres standard proposés par le dépositaire, ou encore sur demande pour les besoins de customisations spécifiques (sculpture thématique sur demande).

MODE DE FONCTIONNEMENT (MODÈLE STANDARD) :

- 20 Le procédé dispose de 3 modes de fonctionnement :
- Un mode automatique : le défilement des images et leur affichage à l'écran LCD s'enclenche automatiquement dès détection d'un mouvement (présence humaine), diffusant les images choisies par le client en boucle (diaporama).
 - 25 - Un mode « on » : le défilement des images et leur affichage à l'écran LCD diffuse les images choisies par le client en boucle (diaporama en continu).
 - Un mode « off » : L'écran est fermé et ne diffuse aucune image, préservant éventuellement la pile.

30

OPTIONS POSSIBLES :

Le dispositif existe en diverses dimensions et en formats amovibles (que l'on peut disposer horizontalement ou verticalement). Le dispositif le plus petit (7,5 x 10 cm) peut accompagner l'urne
5 funéraire pour livrer quelques souvenirs du défunt en images, dans les casiers des funérariums. Le dispositif de taille supérieure peut aussi accompagné dans son format supérieur (135mm x 200mm, épaisseur 20 mm) sur tombe au cimetière ou sur le cercueil, fermé, ouvert ou semi-ouvert, lors de la cérémonie (piédestal compatible disponible). Enfin,
10 cela peut être présenté, dans son plus grand format, sous la forme d'une luxueuse sculpture d'arbre de vie, cadre ou autre, en laiton, totalement autonome et présentée, sur pied, pour accompagner et illustrer les cérémonies, par tout salon funéraire.

Ajout possible d'un bouton présence (compteur) des visites
15 actives (cliquez ici pour laisser une trace de votre visite). Le décompte est accessible en bas de l'écran.

Un code QR intégré à l'écran, permettant de faire défiler les détails éventuels de la vie du défunt sur le Smartphone du
20 visiteur, avec possibilité de modification par le client souscripteur du système.

Les noms et date de naissance sont intégrés sur image, et des ajouts de tous textes (types prière, sourates, poèmes, citations etc.) sont possibles, intercalés entre les images projetées via
25 l'utilisation de notre système logiciel de compilation du diaporama. Le diaporama peut être créé facilement en ligne sur notre plateforme web et application mobile en y important les images retenues et les textes, que ce soit réalisé par les proches (ou le défunt de son vivant), en entente avec le dépositaire avant d'être compilé et enregistré au
30 format de diaporama Powerpoint (nom commercial).

Une variante du dispositif, pour les modèles supérieurs, est munie de petites enceintes (limitées en décibels à un rayon de 5 m)

diffusant lors du diaporama, quelques airs de musique qu'appréciait le défunt.

Les cadres destinés à exposition en extérieur sont sous vitrage triplex sécurit à des fins de préservation de la pile, de l'image, de l'humidité, de la pluie, du gel et des chocs.

Code QR

Le système peut être doté d'un code QR et d'une webcam de captation de photos des visiteurs. Ainsi le code QR permet un affichage biographique, de textes d'hommage, citations ou autre sur tout Smartphone des visiteurs disposant d'un lecteur de codes QR. Système avec accès wifi pour mise en ligne des photos des visiteurs, relié à un forum en ligne destiné à rendre hommage au défunt. Les textes des visiteurs peuvent ainsi être tapés via l'écran tactile, et sont enregistrés et mis en ligne sur un site web de type blog. Ceci peut ainsi se faire lors de l'exposition du corps ou autres moments commémoratifs laissant ce temps aux proches pour témoigner à la mémoire du défunt.

Six (6) modes de fonctionnement sont offerts (automatique, on, off, aléatoire, programmé par date et témoignage pour prise de photos et édition de textes d'hommage). La webcam est placée dans l'écran permettant la prise de photos des visiteurs et (permettant aux visiteurs d'accéder sur son Smartphone aux mêmes informations que celles diffusées sur l'écran).

Option fontaine (à même la sculpture et le piédestal inclus un réservoir) disponible sur demande (en option).

DÉTAILS TECHNIQUES DU CADRE FUNÉRAIRE ÉLECTRONIQUE STANDARD

Le procédé du dispositif de base se compose d'un écran LCD destiné à être exposé au format format vertical ou horizontal. Les écrans de base sont de deux tailles différentes, adaptable à une exposition en funérarium aux urnes) devant l'urne ou sur la tombe, et

se compose d'un écran LCD de 7cm x 10 cm (3 x 4 pouces), alimenté par batteries, encastré dans un boîtier de plastique et métallique étanche et recouvert d'une vitre sécurit (résistant aux chocs) qui peut être aussi étanche et résistant au gel (en options selon les modèles).

5

Le boîtier de plastique renferme un circuit imprimé doté d'un espace mémoire et d'un processeur pour procéder à l'affichage des images selon les divers modes programmés et d'une cellule photosensible (détecteur de mouvement). Le tout est doté de plusieurs entrées et composantes, selon les options de la sculpture retenues au moment de l'achat auprès du dépositaire (telles que par exemple un bouton poussoir pour les présences, une lentille de caméra pour captation photo de type web cam, etc.).

15

Le boîtier protecteur est doté de 3 boutons (*on, off, automatic*) et de 2 fiches (une sortie pour branchement à une prise secteur, à la batterie lithium-ion ou au pack solaire (selon les options), et une sortie pour effectuer le branchement USB lors de la programmation initiale ou toute modification, que réalise le dépositaire).

20

Ce boîtier plastique où est encastré l'écran LCD est d'un format avoisinant celui d'une tablette Ipad mini 4 (soit environ : 135mm x 200mm, épaisseur 20 mm).

25

Derrière le cadre, se place un support permettant à ce dernier de tenir droit et qui par ailleurs comprend (au choix au moment de l'achat) un pack de batterie au lithium-ion ou un pack de batterie solaire (dont la cellule de recharge photosensible vient s'encasturer sur l'arrière et le dessus du support); ainsi qu'une fiche (mâle) à sa base et sur un coté, au centre (comme les *Iphones*) qui s'encastre dans le cadre, pour le fournir en énergie tout en le fixant en place et au

30

centre du support, selon deux options de tenues (écran présenté au format vertical ou horizontal).

Toutes les fiches (prises électriques) du procédé sont
5 recouvertes d'une membrane en polymère waterproof servant de protecteur anti-intempéries pour éviter tout court-circuit, et qui se met ou s'enlève à volonté, retenue par un filet plastifié la gardant attachée au cadre et au support du cadre.

Enfin, le boîtier de plastique et métal inclut une percée
10 (espace négatif) permettant son ancrage antivol par câble relié à toute prise au sol ou support sur la tombe.

À noter qu'advenant que le dispositif soit forcé, la prise
d'ancrage, si elle venait à être cassé, arrêtera le système au niveau
15 du circuit imprimé, lequel sera dès lors non opérationnel et ne pourra donc plus servir à autrui. Ceci permettra de décourager le vol des dispositifs sur les tombes.

Le procédé est le même pour les autres sculptures de soutien
20 (cadres ou formes sculpturales) dans lesquels simplement ils s'encastrent et qui sont plus grandes que les 2 tailles de boîtiers standards initiaux.

Par ailleurs ces sculptures funéraires de plus grande taille
25 et de formes différentes, présentent une variété de style, sont pensées pour rester sur les tombes ou dans tout site ou mausolée, elles offrent aussi l'avantage de disposer de plus d'espace pour y stocker les packs de piles au lithium ou solaires, rendant les œuvres autonomes pour des mois voire une année.

30

Revendications

1 – Mémorial funéraire comportant un écran d'affichage commandé par un circuit électronique comportant une mémoire pour l'enregistrement d'au moins un fichier numérique d'une image à afficher
5 caractérisé en ce qu'il comporte un détecteur de présence commandant le passage dudit circuit électronique d'un mode veille à un mode actif, lors de la détection d'une présence, ledit circuit électronique comportant en outre un temporisateur maintenant l'état actif pendant une période prédéterminée après la fin d'une détection de présence.

10 2 – Mémorial funéraire selon la revendication 1 caractérisé en ce que ledit détecteur de présence est constitué par un transducteur ultrasonore associé à un capteur ultrasonore.

3 – Mémorial funéraire selon la revendication 1 caractérisé en ce que ledit est recouvert d'un film chauffant.

CONSERVATOIRE INTERNATIONAL DES ARTS ET CULTURES ÉQUESTRES – LISTING, DES COMMISSIONNAIRES ET DÉLÉGATIONS CONFÉRENCES À L'UNESCO ET POLYTECHNIQUE

CONDITIONS DE PARTICIPATION

L'accès à l'ECOLE POLYTECHNIQUE et à l'UNESCO est réglementée et sécurisée. Aussi, l'accès au Symposium n'est possible que sur inscription préalable sur le site Internet du Conservatoire.

PARTENARIATS

Alliance Francophone

108 pays - 5 continents

www.alliance-francophone.org



INSTITUT DU MONDE LUSOPHONE

www.institut-monde-lusophone.com



Visit card of ZABEGINA brand is handmade elegant silk scarves and the use of the "Horses" theme in design of clothing and accessories. The history of the company has deep roots in equestrian industry, and therefore the image of a horse is present in all collections.
Brand designer Ekaterina Zabegina - the winner of few international contests in Russia and France, the graduate of the Fashion Laboratory by Slava Zaitseva, participant of Mercedes Benz Fashion Week Russia, Fashion Week in Moscow and The Box in Paris.
ZABEGINA brand is represented in several stores in Russia, has affiliations in France and UAE, since 2012 is an official partner of the Dubai Racing Club.

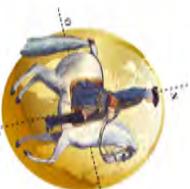
ZABEGINA Ltd.

Skakovaya Street 32/2 | office 29a | Moscow 125040 | Russia

tel: +7 495 740 28 74 | +7 925 740 28 74

e-mail: ekaterina@zabegina.ru

zabegina.ru



Conservatoire International
des Arts et des Cultures Équestres

SYMPOSIUM

LANGAGE ET COGNITION DES CHEVAUX

Du langage des aides à la communication holistique

MARDI 29 OCTOBRE 2019



ECOLE POLYTECHNIQUE

Amphithéâtre CAUCHY

Route de Saclay, 91128 Palaiseau

en partenariat avec le

Centre Équestre Militaire de l'École Polytechnique

MERCREDI 30 OCTOBRE 2019



UNESCO

Cercle des Délégués

1 Rue Miodils, 75015 Paris

www.conservatoire-arts-equestres.com

MARDI 29 OCTOBRE 2019



ÉCOLE POLYTECHNIQUE

Amphithéâtre CAUCHY, Route de Saclay, 91128 Palaiseau

Matin

09h30 | Accueil à l'Amphithéâtre CAUCHY

09h45 | Ouverture du Symposium

Francis STUCK
Lieutenant-Colonel DOMINIQUE SIEGWART

10h00 | JEAN GUION

Président de l'ALLIANCE FRANCOPHONE
Conférence d'ouverture

10h20 | Commandant Guillaume BUFFET

Responsable du Centre Equestre Militaire de l'Ecole Polytechnique
L'évolution du langage des aides

10h40 | EKATERINA ZABEGINA

Docteur vétérinaire | Conseiller auprès du Président de la Fédération Equestre de Russie
Cognition of a horse in Russian art

11h10 | EMMANUELLE TTEUX

Docteur vétérinaire | Ecole Nationale Maison Alfort
Diplômée du collège européen de médecine du comportement (ECAWB-MB)

Bien-être et langage animal

11h35 | Lieutenant-Colonel DOMINIQUE SIEGWART

Ancien adjoint de l'Écuyer en Chef du Cadre Noir
Commandant en Second de l'Ecole Polytechnique
«Évolution du langage dans la tradition équestre française»

12h00 | Pause-déjeuner

Après-Midi

14h00 | SAMUELLE DUCROCCQ HENRY

Professeur | Chercheur universitaire UQAT (Campus 3D Montréal)
Fondatrice du Parc Cavaland
De la sémiologie à l'éthologie : introduction au dialogue humain-équin

15h00 | PATRICK BLOTTIAU

Docteur en astrophysique | Physicien au Commissariat à l'Énergie Atomique
Communication et physique quantique

15h45 | PATRICE FRANCHET D'ESPEREY

Docteur en sciences de l'éducation | Ancien écuyer du Cadre Noir
Auteur | Responsable du Centre de documentation de l'É.N.É.
Pour une nouvelle équitation

16h30 | FRANCIS STUCK

Écuyer | Chercheur indépendant
Équitation et langage holistique

17h15 | HASSEN BOUCHAKOUR

Cavalier | Accompagnement en soins palliatifs avec son cheval Peyo
Témoignage : Peyo et l'accompagnement en soins palliatifs

www.conservatoire-arts-équestres.com

MERCREDI 30 OCTOBRE 2019



UNESCO

Cercle des Délégués, 1 Rue Miollis, 75015 Paris

Programme

- 09h30** | **Accueil** au Cercle des Délégués
- 09h45** | **Ouverture** par **Francis STUCK** | Président du Conservatoire des Arts et des Cultures Equestres
Discours par Madame l'Ambassadeur **Maria Edileuza Fontenelle Reis**
Discours par **Isabelle de OLIVEIRA** | Vice-Présidente du Conservatoire des Arts et des Cultures Equestre et Présidente de l'Institut du Monde Lusophone
- 10h00** | **EKATERINA ZABEGINA**
Docteur vétérinaire | Conseiller auprès du Président de la Fédération Equestre de Russie
Horses and horse industry in Russia
- 10h45** | **SAMUELLE DUCROcq HENRY**
Professeur | Chercheur universitaire UQAT (Campus 3D Montréal)
Fondatrice du Parc Cavaland
Pour le développement d'une équitation raisonnée qui tient compte de l'intelligence et des capacités cognitives des chevaux.
- 11h30** | **Table ronde**
Modérateur | **Francis STUCK** | Président du Conservatoire des Arts et des Cultures Equestres
Le futur du langage équestre
- 13h00** | **Clôture** du Symposium

www.conservatoire-arts-equestres.com



Conservatoire International des Arts et des Cultures Equestres

[ACCUEIL](#) | [CONSERVATOIRE](#) | [I.L.E.](#) | [STRUCTURES](#) | [EVENEMENTS](#) | [MEDIAS](#) | [PARTENAIRES](#) | [BLOG](#) | [CONTACT](#)

Direction



Francis STUCK

Président | Fondateur

Ecuyer | Chercheur indépendant



Isabelle de OLIVEIRA

Vice-Présidente

Directrice du Département L.E.A. à l'Université de la Sorbonne | Paris III
Présidente-Fondatrice de l'Institut du Monde Lusophone



Lieutenant-Colonel Dominique SIEGWART

Vice-Président

Commandant en second de l'Ecole Polytechnique
Ancien adjoint de l'Ecuyer en Chef du Cadre Noir de Saumur



Véronique LOUIS

Responsable "Ethologie"

Education des chevaux



Astrid GUILLAUME

Conseillère en Zoosémiotique

Enseignante-chercheure à la Sorbonne
Présidente de la Société Française de Zoosémiotique



Marie LESCONNec

Secrétaire

Attachée de Presse



Lieutenant Jean-Michel PANCRAZI

Trésorier

Officier de la Gendarmerie Nationale
Hippologue

Membres d'Honneur



Pureza OLIVEIRA

Fille de Nuno Oliveira

Artiste | Créatrice

Délégués



Yasmine ISSOLA

Argentine

Artiste | Chanteuse | Auteure | Compositrice | Ecuyère de spectacle



Alexandra REINPRECHT

Autriche

Artiste lyrique | Soprano soliste | Ecuyère de spectacle



Denis SOYER

Belgique

Ecuyer | Fondateur et Professeur aux Lord Newcastle Stables à Bruxelles
Spécialiste de l'équitation en amazone



Samuelle DUCROCQ-HENRY

Canada

Professeur | Chercheur à l'Université de Montréal
Fondatrice et Directrice du laboratoire de recherche en langage et cognition des équidés | Cavaland au Québec
Auteure | Conférencière
Fondatrice et Directrice du Parc Cavaland au Québec



Lieutenant-Colonel Dominique SIEGWART

France

Commandant en second de l'Ecole Polytechnique
Ancien adjoint de l'Ecuyer en Chef du Cadre Noir de Saumur



Katalin SZARAZ

Hongrie

Cavalière
Professeure de langue française à Budapest



Charles de WEYLER

République Dominicaine

Eleveur de chevaux

Officier supérieur de l'Académie Equestre Militaire de Saint-Georges



Ekaterina ZABEGINA

Russie

Conseillère auprès du Président de la Fédération Equestre Russe

Commissions



SCIENCES EQUINES

Samuelle DUCROCQ-HENRY

Présidente

Professeur | Chercheur à l'Université de Montréal

Fondatrice et Directrice du laboratoire de recherche en langage et cognition des équidés | Cavaland au Québec

Auteure | Conférencière

Fondatrice et Directrice du Parc Cavaland au Québec



COMMISSION EQUITATION DE TRADITION FRANCAISE

Lieutenant-Colonel Dominique SIEGWART

Président

Commandant en second de l'Ecole Polytechnique

Ancien adjoint de l'Ecuyer en Chef du Cadre Noir de Saumur



COMMISSION EQUITATION DE TRADITION AUTRICHIENNE

Werner POSCHARNIGG

Président

Auteur



COMMISSION PEDAGOGIQUE

Isabelle de OLIVEIRA

Présidente

Directrice du Département L.E.A. à l'Université de la Sorbonne | Paris III

Présidente-Fondatrice de l'Institut du Monde Lusophone



HISTOIRE DE LA CHEVALERIE

Comte Christian d'ANDLAU-HOMBOURG

Président

Historien | Auteur

Cours-conférences (4) sur la cognition équine en ligne pour le Conservatoire des Arts et Cultures équestres avec la Sorbonne (2022)

The screenshot shows a Classroom interface for the course 'Langage Equestre Cognitif'. On the left is a navigation sidebar with options: Accueil, Agenda, Inscrit, À faire, Langage Equestre Cognitif (highlighted), Cours archivés, and Paramètres. The main content area features a course card for 'Cours | Conférences de Samuelle DUCROCQ-HENRY' by Francis STUCK, dated 23 Janv. The card includes a description: 'Découvrez 4 cours-conférences de Samuelle DUCROCQ-HENRY. Elle est enseignante-chercheure à l'université de Montréal. Elle a fondé le parc Cavaland au Québec au sein duquel elle dirige un laboratoire d'expérimentation de l'intelligence et de la cognition des chevaux. Samuelle collabore activement aux recherches et au développement sur le langage et la cognition des chevaux. Elle intervient lors des Symposiums que j'organise à la Sorbonne, à l'École Polytechnique et à l'UNESCO.' Below the text are five video thumbnails: three by Samuelle Ducrocq-Henry and one for 'Parc Cavaland - Parc Cavala...' with the URL <https://www.cavaland.com>.

CONCEPT'ARTS

EXPOSITION ÉTUDIANTE : NOS CONCEPT ARTS S'EXPOSENT !



CLAUDIA BOISVERT

UQAT
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC
EN ARTS ET EN MÉTIERS
SCÉNARIQUES

VERNISSAGE EN FORMULE 5@7 CE JEUDI 4 AVRIL ; ON FÊTE, VENEZ NOMBREUX !

...JEUDI 14 Décembre 15H - 20H au 8e.

COHORTE 2023
EXPOSITION UQAT - CNM

UN RENDEZ-VOUS
AVEC L'ART ET
L'IMAGINATION

EXPO-VENTE OUVERTE À TOUS

XIX

Le Soleil

Tous au 8ème !
RDV en salles 808 et 803

JEUDI 14 DEC. 15h à 20h

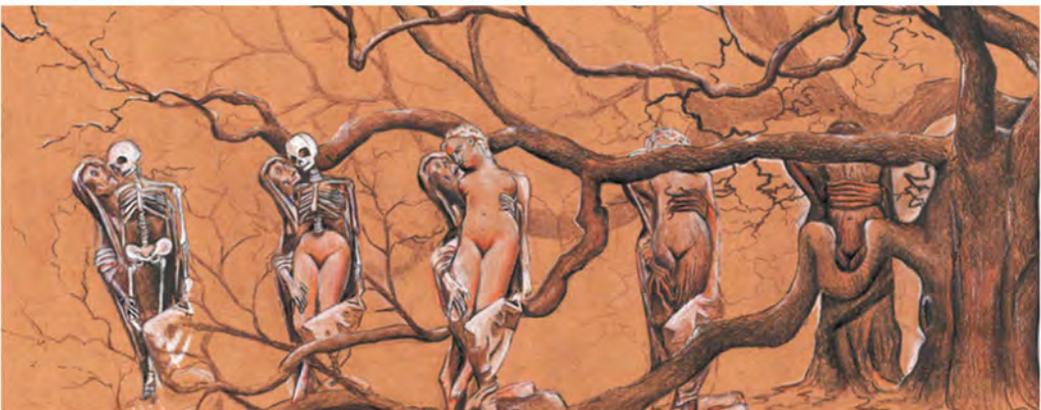
COHORTE 2023
EXPOSITION UQAT - CNM

UN RENDEZ-VOUS
AVEC L'ART ET
L'IMAGINATION

EXPO-VENTE PUBLIQUE



*Lucet
Magis*



RALLYE MUSÉAL CRÉATIF UQAT GROUPES MIXTES D'ARTISTES ET DESIGNERS À FORMER PROF : SAMUELLE DUCROCO

VOTRE NOM D'ÉQUIPE ICI : _____ GROUPE DE COURS : _____

NOMS DE TOUS LES PARTICIPANTS : _____

Tel. de la prof : 514 679 0500 Votre professeur est positionnée aux sofas de l'entrée des groupes, près des ascenseurs.

Règles du jeu : tous les coups sont permis sauf espionner et voler les réponses des autres ou de la prof. Ne pas courir dans le musée.

Vous pouvez trouver des réponses dans la rue (abords immédiats du Musées à moins de 200m autour); sur internet et dans tous les étages du musée. Vous devez résoudre cette énigme : (trouvez les lettres) et bien sûr répondre à la question.

Il y a 7 stratégies possibles pour gagner ce rallye, selon vos choix créatifs en équipe et les forces de chacun de vos membres : consultez-vous! Les points sont indiqués entre parenthèses au début de chaque question. En répondant juste, vous accumulez ces points. De plus, sauf précision, chaque dessin réalisé par votre équipe d'une œuvre originale (réelle du musée) avec son titre, son auteur et son année (et qui lui ressemble, avec un peu d'ombrage compris) réalisés et remis à la prof rapporte aussi 3 points à votre équipe (ce qui débloque une lettre du jeu du pendu). Il y a 13 occurrences (lettres) possibles dans cette énigme. À chaque fois que vous pensez avoir 4 points de plus, venez voir la prof qui vous donnera une lettre de plus. Si elle vous donne une lettre et que c'est lettre est présente plusieurs fois dans le nom secret, la prof vous indiquera tous ces emplacements. Indices : L'énigme concerne aussi Paris. Détail : « Homme considéré comme humanisme, philanthrope, éducateur, mais plus tard comme misogynne, colonialiste voire pire, mais dont l'impact sur Terre de son idée, nous touche encore tous aux 2 ans ». La 1ere lettre vous est donnée :

QUESTION : Q _____ ?

RÉPONSE DE VOTRE ÉQUIPE : _____ .S

QUESTION SUBSIDIAIRE (EN CAS D'ÉGALITÉ) DONNEZ-EN LA DEVISE EN LATIN :

_____ !

1. (/2) Je domine Sherbrooke et porte le nom d'un grand philanthrope canadien, qui fut centenaire en vivant à cheval sur deux siècles, et qui fut élevé au rang de grand officier en 1990. Mon nom de famille réfère aussi à un moteur célèbre qui offre le plus de couple en termes de capacité de remorquage avec bloc et culasse en fonte et il réfère aussi à une plante ombellifère méditerranéenne. Je fais partie du MBAM. Qui suis-je? _____

2 (/1) Quel est mon numéro civique sur Sherbrooke : _____.

3 (/2) Déduisez de mon numéro de rue, le nombre de marches du grand escalier du MBAM qui va du sous-sol au niveau supérieur (d'1 seul tenant, mon nombre de marches vous ralentit et vous débalance!).

Nombre de marches : _____ Résultat de la soustraction : _____

4 Ce 3^e mot de l'énigme à résoudre (Et prénom de la personne recherchée plus haut, via les 6 lettres situé en 3^e position dans votre énigme du jeu du pendu, plus haut) est aussi le second prénom de ce sculpteur français (de St-Pierre-des-Corps), spécialiste des sculptures d'animaux partiels en bronze, dont le nom de famille est le même que celui du colonel _____, de l'écrivain Balzac. Indice : je suis parmi les sculpteurs exposés dans la Galerie Doncarli, à Lyon et j'ai fait la couverture d'un luxueux magazine d'art visible ici (magzoid);



6. (/1) Je suis le numéro de porte double et vitrée qui donne un accès direct à une boutique librairie dédiée au mbam quel est mon numéro?

7 (/1) Je suis le pavillon pour la paix; ma femme se nomme renata.

Quel est mon nom? _____

8. (/2) On me nomme l'oeil , pourtant une nuée de doigts emplissent mon visage et je suis doté d'ailes géantes qui veillent sur un grand pavillon de sherbrooke derrière moi. Je suis pourtant aveugle et sans cœur... C'est que mon cœur, géant et rouge, lui, est juste en face de moi! Alors, de qui suis-je la représentation? _____

9. (/1) Nous sommes rouges, jumeaux, géants et on vous accueillent sur Sherbrooke. Quel est le nom de notre auteur? _____



10. (__/1) Je suis présentée tout prêt du Mbam, chez mon ami George. Quel est le nom de famille du propriétaire de ma boutique, qui est aussi lisible sur mon enseigne ? Je l'écris ici : _____



Dans le musée :

11. (__/2) je suis un coffre à bijoux et chiffonier au concept explosif de taille plus qu'humaine, de 2008 réalisé en cyprès, réalisé par un collectif. De quelle ville célèbre de Cuba suis-je originaire? _____

12 (__/1) Je suis un extrait d'une œuvre plus grande que des hommes la regardant, de l'artiste sculptrice Louise Nevelson de New York, réalisée autour de 1966-1973. Quel est mon nom? _____



13 (__/5) Le meilleur dessinateur d'ombres et de lumière de mon équipe réalise ici un sketch en noir et blanc (ombré) de mon œuvre (complète), pour démontrer un talent à travailler ombres et lumières sur une feuille à part, au nom de mon équipe (avec le nom d'étudiant artiste) à remettre au prof (5 points).

NOM D'ŒUVRE RÉALISÉE (À TROUVER) :	ÉTUDIANT ARTISTE :	ÉQUIPE :

14 (__/2) De quels 4 auteurs de romans, contes et histoires connue, est inspirée l'œuvre de ce gamin des rues de Pelez?:



15 (__/2) Quels sont les deux principaux mouvements artistiques dont relève cette œuvre de gamin des rues ?

16 (__/2) Dans ce tableau de 1878 exposé à l'expo universelle de Paris par Gabriel Max, qu'est-ce qui est posé sur le bras de la fille de Zaire (qui est sur le point d'être ressuscitée?) Réponse : une _____

17 (__/2) Dans cette œuvre de Saint George et le dragon de 1908-1909 de Briton Rivière, qu'y a-t-il de moins habituel que dans tout autre tableau habituel représentant Saint George et le dragon?

18 (__/3) En quoi ceci est-ce typique du mouvement romantique de cette époque? _____

19 (__/6) Dessinez-moi sur une feuille à part : je suis une belle vache de bronze du musée des beaux-arts, je trône un peu à part dans un des nobles grands couloirs près des Vices et vertus.

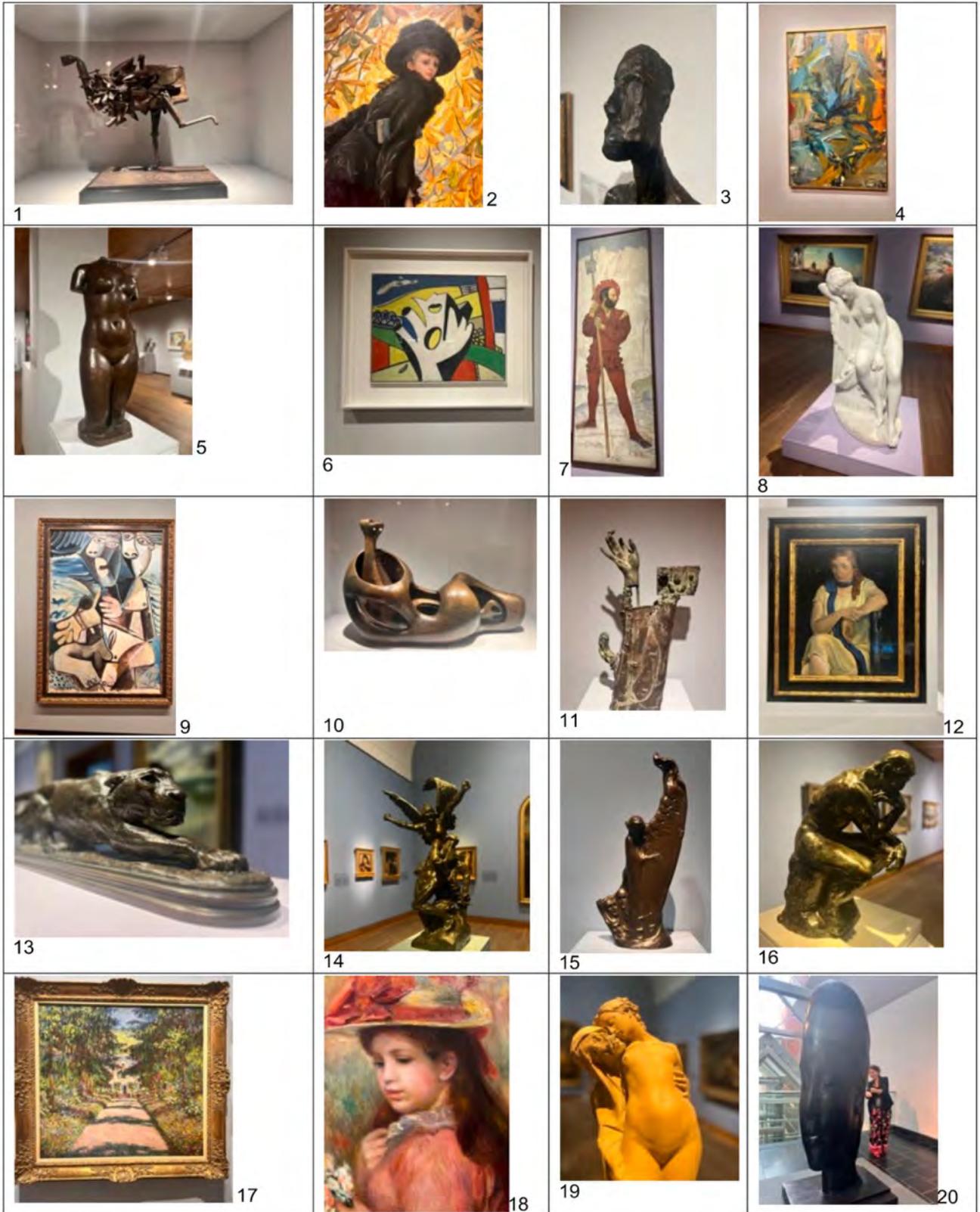
20 (__/2) Quel est l'adjectif utilisé pour parler d'un art originaire de la Flandre? _____

21 (__/2) Je suis le nom du pavillon qui trône au 1380 Sherbrooke. _____



22 (__/2) Quel est l'auteur du globe de table ci-contre ? _____

23 (__/4) : citez 4 animaux représentés sur ce globe? _____



23 (__ /20) Donnez le nom de l'auteur+titres (1 point pour chaque œuvre complète) :

1 _____	2 _____
3 _____	4 _____
5 _____	6 _____
7 _____	8 _____
9 _____	10 _____
11 _____	12 _____
13 _____	14 _____
15 _____	16 _____
17 _____	18 _____
19 _____	20 _____

24 (__ /3) : Combien de têtes humaines sont-elles sculptées dans le grand totem de Ruben nommé Arbre de vie et qui trône du couloir du sous-sol menant à l'Art optique et illusionniste? _____

25 (__ /2) Ce totem comprend-il un serpent? _____

26 (__ /2) : Quel est le titre du seul Renoir (peinture) présent au MBAM? _____

28 (__ /2) : Combien y a t- il de Penseurs dans la salle? _____

29 (__ /2) : Avec qui danse la jeune fille de l'œuvre de type *memento mori* au numéro 19 (plus haut):
_____?

30 Défi cocasse / Bonus / Subsidaire (__ /18) : Rapportez moi la preuve d'un test de QI de plus de 120 complété / au nom de l'une personnes de votre équipe et nous débloquerons 6 lettres mystère d'un coup ☺ !

Consignes : ne dépensez rien surtout aucun 0\$- et aucun faux diplôme permis.

31 (__ /2) Quel est le nom de cette œuvre ci-contre ? : _____



32 - rapportez 8 photos de chevaux différents (8 œuvres donc) toutes tirées d'œuvres sculptées ou peintes (et présentées actuellement dans les couloirs du musée) donc actuellement exposées et vous obtenez 12 points!

33- Le premier étudiant à me rapporter en photo l'œuvre nommée : « concept Spatial Attentes 1 _ 1419 » fera gagner 6 points à son équipe : Me le texter au 514. 679-0500 ! Vous gagnez 2 lettres!

Ou : rapportez 2 portraits que vous réalisés, donc dessinés, et tirée d'une œuvre des œuvres flamandes : ce doivent être les 2 plus vilains visages / ou faces grotesques de l'expo Vices et vertus! (12 points!)

Ou : Trouvez l'étudiant Danny Combes : il est votre « cherchez Charlie! » et il vous donnera un indice très précieux (le slogan en latin) pouvant vous faire gagner le rallye les premiers. Ceci dit, vous devrez d'abord réaliser une des 3 épreuves qu'il propose aux étudiants en termes de défi créatif !

Nota : le rallye se termine à 16h30. Les 6 étudiants qui arrivent à l'issue de leur cours PM (15h) peuvent venir me voir pour un test d'histoire de l'art et de culture générale particulier qui pourrait vous débloquer 6 lettres aussi. Ils peuvent être « achetés » par d'autres équipes pour gonfler leurs effectifs et profiter ainsi de leur note : ils auront l'avantage de pouvoir faire gagner 3 indices à leur équipe en répondant à 3 questions de culture générale. Mais attention, s'ils échouent, ils bloquent le temps de réponse possible de leur équipe de 5 minutes!

Remettez vos dessins au professeur identifiés sur des feuillets à part (3 points/dessin complété propre réaliste).

Bonne chance à tous, amusez-vous, associez-vous pour gagner! (A+ sera remis aux deux premières équipes!)

**QUIZZ DE FIN D'ANNÉE (ARTS) – DES1102 COURS DE DESSIN CONCEPTUEL VOTRE NOM :
PROF. SDH**

Ce quizz-bonus ne vous enlèvera aucun point si vous ne réussissez pas un sans faute. Mais si vous réussissez (sans aucune erreur), votre note de session sera arrondie à la note supérieure (ex : B+, au lieu de B).

Consignes: Encerclez la ou les bonne (s) réponse (s) pour chaque question (il peut y en avoir plusieurs), ou répondez à celle-ci par un court texte au besoin.

1- Quel peintre de cette liste ne serait pas espagnol ?

- A) Picasso B) Goya C) Velasquez D) Utrillo

2- Auguste Rodin était :



- A) Sculpteur B) Cinéaste C) Compositeur D) Architecte

3-Salvador Dali était :



- A) Un peintre surréaliste B) Un peintre impressionniste
- C) Un écrivain espagnol D) Un artiste pied-noir

4 - Au 18ème siècle, quel mouvement inspiré du Baroque est particulièrement tape à l'oeil ?

- Le corroco Le rococo Le siroco

5 Quel mouvement pictural se pratiquait plutôt en plein air et par petite touche au 19ème siècle ?

- L'expressionnisme L'impressionnisme Le pointillisme

6 Quel mouvement intellectuel avant-gardiste rejette toutes les conventions avec humour au début du 20ème siècle ?

- L'ubuisme Le dadaïsme Le surréalisme

7 Quel mouvement contemporain s'inspire des bio-technologies pour donner vie à ses œuvres, s'inspirant à l'occasion de la physique quantique, de la cybernétique et des processus d'implants et tracking?

- Le Land Art Le transform-art Le bio-art

8 Cette "Fontaine" est un urinoir acheté dans un magasin d'articles sanitaires, l'artiste se contentant d'y ajouter une inscription à la peinture noire, pseudonyme choisi pour l'occasion. Qui est-il ?



- André Breton Marcel Duchamp Odilon Redon

9 Quel grand artiste de la Renaissance italienne a réalisé « La création d'Adam » ?

Raphaël Michel-Ange Le Titien

10 Qui a peint 'Le radeau de la Méduse'?

Géricault Delacroix Ingres

11 Quelle est la spécificité de l'Odalisque' d'Ingres



Elle est nue Elle a une coquetterie dans l'œil Elle aurait une vertèbre en trop (sur l'œuvre).

12 D'où vient le nom d'Impressionisme?

- Des émotions que provoquent cette peinture
- D'une oeuvre de Monet intitulée 'Impression, soleil levant'
- D'une citation d'un grand critique d'art de l'époque ?

13 Quelle célèbre actrice a inspiré Andy Warhol ? Claudia Cardinal Marilyn Monroe Audrey Hepburn

14 Quel peintre du 16ème siècle a réalisé des portraits composés d'une juxtaposition de fruits, de fleurs ?



Giuseppe Arcimboldo Bronzino Tintoret

15 De quel mouvement artistique Andy Warhol a-t-il été l'un des principaux représentants ?

- L'art optique
- Le land art
- Le pop art

16 Quel est le nom de l'artiste, chef de l'Art Nouveau, ayant réalisé cette oeuvre?



- 1- Klimt?
- 2- Klein?
- 3- Klee?

17 Laquelle de ces propositions concernant la Sagrada Familia, monument emblématique de Barcelone est fautive ?



- 1- C'est une oeuvre inachevée d'Antonio Gaudi.
- 2- C'est une cathédrale.
- 3- C'est le monument le plus visité d'Espagne

18- Qu'est qu'un camieu ?

- 1- La variation harmonieuse d'une couleur (ex. bleu) sur une seule autre couleur (ex.blanc).
- 2- L'esquisse des bijoux et œuvres d'art nommés camées.

3- Une esquisse couleur.

19 Cette image contient-elle :



points de fuite?

1- 1 Point de fuite?

2- 2 points de fuite?

3- 3

20- Le Neuvième Art est ...

1- La Bande Dessinée.

2- L'Architecture

3- La Télé Réalité.

21- Le concept artist est-il un illustrateur?

1- OUI

2- NON

3- PARFOIS

22- Définissez ce qu'est le Concept Art :

23. Quel pourcentage (marge bénéficiaire) prennent habituellement les galeries aux artistes qui exposent chez eux?

1- 10%

2- 90%

3- 50%

4- 75%

24- Qu'est-ce que le Salon des Refusés? (1863) ?

25- À quelle fin utilise-t-on le modelage dans l'industrie du cinéma ?

27- Replacez dans le bon ordre de conception : 3- sketch, 2- final. 1- esquisse préliminaire 4- esquisse poussée. Le bon ordre est A) 3-1-4-2 ? ou le bon ordre est : B) 1-3-4-3 ?

26- C'est un mouvement qui utilise des éléments naturels réalisées dans le cadre de la nature.

A) LAND ART B) ARTE POVERA C) L'Art Brut

27- le pop surréalisme est :

- Un mix de mouvement, inspiré de l'onirisme, du symbolisme et du pop art par ses tendances graphiques.
- Un mix du mouvement steam punk inspiré du surréalisme
- Un mouvement artistique satyrique qui fait l'apologie de la société industrielle.

28) pourquoi la sculpture est-elle devenue un art plus recherché que la peinture actuellement dans les galeries montréalaise?

29) Ce mouvement artistique a redéfini les perspectives : est-ce :

- Le cubisme ?

Le futurisme?

Le fauvisme?

30) Quel est cet artiste qui s'est mutilé et dont on croit que la folie pourrait relever d'une intoxication au plomb contenu dans son jaune cadmium, ou dont l'usage exagéré des jaunes, serait symptomatique des hallucinations dues à une prescription (de digitale) de son médecin traitant, le Dr Gachet? Van Gogh? Delacroix? Claudel?



31) à quel mouvement, cette œuvre de mark ryden se rattache-t-elle?
Le Pop art? L'impressionnisme? Le Pop surréalisme? L'art brut?

32) À quel(le) artiste québécois(e) doit-on cette affiche du cirque du soleil inspiré du surréalisme et de la technologie ?



Heidi Taillefer ? Corno? Tex Lecors?

33) « Un tableau ne vit que par celui qui le regarde. » À quel peintre doit-on cette citation ?

Picasso Vinci Michael L'Ange

34) À quel peintre et dessinateur de la renaissance doit-on cette œuvre réalisée à la plume et l'encre sanguine, typique de ses esquisses mondialement connues ?

Ingres Raphael Cézanne Botticelli

35) Citez au moins un mouvement artistique (école) né dans les 60 dernières années :

36) Citez un artiste contemporain qui vous inspire : _____

37) Encercler tout ce qui permet d'optimiser la composition et la lecture adéquate d'une œuvre?

- placer les éléments principaux sur une ligne de tiers
- créer des éléments qui suivent la courbe de fibonacci quelque part dans votre œuvre pointant vers votre sujet.
- créer un sfumato en arrière plan (effet flouté)
- éclairer davantage tous les personnages
- créer une ligne de tension dramatique (scénarisée) entre les sujets, suivant une diagonale
- créer un avant-plan plus sombre
- resserrer le sujet en bloquant les angles (en les obscurcissant)
- Garder tous les plans nets



38) Si on suit le principe de profondeur de champ, l'avant-plan d'une œuvre doit-il être :

1- plus contrasté ? moins contrasté?

39) L'ART EST MORT, SELON HEGEL. ET VOUS, QU'EN PENSEZ-VOUS?

40) Selon les dernières découvertes relatives aux théories quantiques qui démontrent l'impact de l'observant sur l'expérience, et le fait que l'on crée la réalité tangible qu'on observe, en quoi l'artiste peut-il jouer un rôle important dans la société désormais?

Bravo! Si vous avez répondu juste à plus de 36 questions, vous pouvez vous réclamer d'être un vrai artiste en devenir 😊!

Résultat : ____/40

4

**CONTRAT-TYPE SOUMIS AUX ÉTUDIANTS VOULANT GAGNER DE PETITS CONTRATS D'ILLUSTRATION
(Mini cours sur l'entrepreneuriat envers le Marché de l'Art)**

Exemple Inqqs / NEQ Illustration Inc.

Conception Multimedia Ccreation
Serious games/Interactivité / Web
Infographie/Animation 2D/3D
Siege social : St Philippe Mascouche
J7K 3X3 Quebec, Ca.
Tel/Fax : (450) 474 80XX



NEQ: W49828346
Courriel : illustrine@netscape.com
Site Web : www.illustrine.com

(Exemple d'entête de votre compagnie, à glisser ici, avec toutes coordonnées utiles).

ENTRE LES PARTIES :

Prestataire de service :

Ex. Illustrine Inc.

représenté par :

Manon Claire

L'Artiste

Client

Ex. S. L.E.C

représenté par :

S. Lévêque

Directrice éditoriale

1- DESCRIPTION DE L'ŒUVRE OU DU TRAVAIL EFFECTUÉ PAR L'ARTISTE :

2- UTILISATION DE L'(DES) ŒUVRE(S) : (Bénéficiaire) la présente licence sera utilisée au bénéfice de _____

3- PROPRIÉTÉ DES ŒUVRES :

L'œuvre ou les œuvres du présent contrat seront la propriété de :

4- PRIX ET MODALITÉ DE PAIEMENT :

Numéro du bon de commande :

Frais de production :

Préciser le territoire couvert/ visé par l'utilisation de l'oeuvre :

Fourchette du public visé par l'utilisation de la présente œuvre (chiffage approximatif / profilage du public cible, à titre informatif) :

Type et contexte de diffusion de l'œuvre (ex : institutionnel, éditorial, web, etc.):

Durée de la présente licence et type de cession des droits visés par le présent contrat (ex : droits de diffusion/ publication/ reproduction/ promotion/ propriété etc.) :

Durée; _____ \$

Type de droits cédés; _____ \$

Préciser tout frais supplémentaire visé par une utilisation/diffusion web éventuelle : _____ \$

Vente de l'original : chiffrer ici son prix (hors taxe) le cas échéant : _____ \$

Coût de la licence accordée: _____ \$

TPS (N# d'enregistrement) : _____ \$

TVQ (N# d'enregistrement) : _____ \$

TOTAL _____ \$

DÉPÔT À SIGNATURE DU CONTRAT (Le cas échéant) _____ \$

DÉPÔT DÛ DANS LES _____ (____) jours ouvrables après signature du présent contrat (le cas échéant) : _____ \$

SOLDE DÛ À LA LIVRAISON DE L'ŒUVRE : _____ \$

5- DATE DE LIVRAISON

Esquisse ou prototype préliminaire :

Les conditions inscrites plus loin dans ce document font partie intégrante du présent contrat. Les parties déclarent qu'elles ont lu et compris ces conditions et s'engagent par les présentes à les respecter.

Original :

SIGNÉ À : _____

SIGNÉ À : _____

CE _____ JOUR DE _____ 20 _____

CE _____ JOUR DE _____ 20 _____

En deux exemplaires originaux :

En deux exemplaires originaux :

L'ARTISTE

LE CLIENT

PRIX

Le solde du prix du présent contrat est payable dans les (_____) jours suivants la réception de la facture. Un intérêt composé mensuellement de deux pour cent (2%) sera facturé pour tout retard. Le client est responsable du paiement total de la présente commande même si l'œuvre n'est pas diffusée.

Toute correction ou travail additionnel causé par l'artiste sera assumé sans frais par ce dernier.

Toute correction ou travail additionnel causé par le client sera facturé en sus par l'artiste.

LIVRAISON

Advenant l'incapacité de l'artiste à se conformer à la date de livraison convenue, il en informera le client dans les plus brefs délais. Le client pourra alors accorder un délai de grâce à l'artiste ou résilier unilatéralement le présent contrat, à la condition de prouver qu'il devient impossible d'utiliser l'œuvre à cause du retard de l'artiste (*tel que dans le cas du dépassement d'une deadline de publication éditoriale par présentation du contrat d'édition, etc.*).

Le client ou ses représentants sont responsables de la supervision et de l'approbation des différentes étapes de la production de l'œuvre. Tout délai d'approbation trop long entrainera une révision de la date de livraison. Aucune responsabilité ne sera assumée par l'artiste dans le cas de supervision inadéquate et l'œuvre livrée devra être considérée acceptable telle quelle par le client. Le client ne pourra refuser l'œuvre que si elle ne correspond à la description définie par les parties du paragraphe 1 du présent contrat. Toute autre forme de refus sera considérée comme une annulation de la commande.

En cas d'annulation de la commande, le client s'engage à défrayer tous les frais de production. De plus, si l'annulation intervient une fois l'œuvre commencée, dans

Les (____) jours ouvrables après signature du présent contrat, le pourcentage suivant de _____ % (____) % du présent contrat (ou l'équivalent du dépôt, parapher ici si cette option est celle retenue : client ____ / artiste _____) du prix total du contrat sera payé par le client. Si l'annulation intervient une fois l'œuvre terminée, le client s'engage à payer la totalité (100%) du prix du contrat.

DROITS D'AUTEUR ET LICENCE

Sous réserve de la licence prévue ci-après, l'artiste conserve la propriété entière et exclusive de tous ses droits d'auteur sur l'œuvre ou les œuvres objet(s) du présent contrat. Le client s'engage à inscrire la mention suivante sur chaque exemplaire (ou support numérique) de l'œuvre reproduite : _____

_____ (x _____ copies de chaque copie de publication de l'œuvre.

A compter du plein paiement du prix du contrat, l'artiste accorde au client une licence pour les utilisations décrites au paragraphe 2 du présent contrat. Toute autre utilisation de L'œuvre ou des œuvres du présent contrat est interdite en l'absence de l'autorisation préalable et écrite de l'artiste.

GARANTIES

Le client garantit qu'il détient les droits aux fins d'utiliser toutes les références visuelles qu'il fournit à l'artiste en vue de l'exécution et de l'éventuelle diffusion de l'œuvre.

Le client s'engage à prendre fait et cause de l'artiste dans l'éventualité de toute réclamation ayant trait au travail effectué en vertu du présent contrat et à indemniser l'artiste pour tout préjudice subi relativement à celle-ci.

Dans le cas où l'œuvre demeure la propriété de l'artiste, elle devra lui être retournée au plus tard _____ (____) jours suivant la première publication de l'œuvre. Le client est responsable de toute perte ou dommage causé à l'œuvre., du moment de sa réception jusqu'à son retour à l'artiste. La responsabilité du client est ici limitée au prix de l'œuvre, qui est de :

_____ \$ (_____) TTC.

L'artiste s'engage à ne pas utiliser l'œuvre dans un but commercial ou publicitaire concurrentiel au client.

Dans le cas où le client ou toute autre personne devient propriétaire de l'œuvre originale, il/elle s'engage à la garder en bonne condition et à en garantir l'accès à l'artiste qui pourra l'emprunter à des fins d'exposition, de diffusion publique muséale limitée dans le temps, de photographie ou autre, sur demande écrite au moins trente (30) jours au préalable.

LOIS APPLICABLES ET DÉCLARATION

Le présent contrat sera régi et interprété conformément aux lois applicables dans la province de Québec. En cas de contestation, les parties feront attribution de juridiction aux tribunaux compétents de la province de Québec.

Les parties déclarent que le présent document constitue l'intégralité de l'accord intervenu entre elles et qu'il ne pourra être modifié en l'absence d'un document écrit et signé par elles.

Le signataire pour le client déclare être dûment mandaté par ce dernier aux fins de la négociation et signature du présent contrat.

Signature du client : _____

Signature de l'artiste : _____

PRÉSENTER 3 IDÉES CRÉATIVES PRÉSENTÉES DE FAÇON PROFESSIONNELLE ET AU CONCEPT INNOVANT EN 1 HEURE

Exercice de la technique de « double exposition » (*Double exposure*)

1. Phase de brainstorming : Sketchez au propre 3 idées de créature improbable réalisées par fusion / différence entre 2 images ; jeux de mot, et/ou cherchez des images de références pouvant s'associer par proximité de forme, de texture, de couleur ou de style graphique, selon les techniques d'association d'idée et de brainstorming vues en classe.
2. Importer les 2 images fournies – celles que vous choisirez pour vos projets doivent être de bonne résolution (image de Grande taille (résolution de 200 dpi ou plus).
3. Trouver un sujet sur fond blanc; un paysage ou un fond texturé permettant une fusion graduelle et qui nourrisse, par la fusion des deux, un concept fort chargé d'un nouveau sens. Dans l'exemple présente, nous prendrons : (rhino.jpg et villagesuisse.jpg dans votre dossier fourni)
4. Vous pouvez opter pour une technique créative permettant de transposer par le concept de l'absurde (charges sémiologiques opposées) ; par similitudes de textures ou de forme (ici la similitude se fait par la crête dentelée de la montagne dont la texture et la couleur vont pouvoir se fondre avec la carapace du rhinocéros pour faire naître une créature improbable.
5. Cet exercice peut vous servir par exemple pour proposer 2 créatures hybrides ou cybernétique lors de l'Atelier de modelage (création d'un Bestiaire cybernétique) au dernier cours avant la semaine de lecture.



6. Ouvrir un fichier de 11x17 en 300 dpi de résolution. Nommez-le, sauvegardez-le localement (pas de travail sur un fichier flottant via le serveur sans sauvegarde, vous pourriez tout perdre).
7. Utilisez toujours un background de couleur neutre (gris) ou crème pour mettre en valeur vos sujets,
8. Importer le rhinocéros (il doit être sur fond blanc). Le détourer afin de le placer sur un fond transparent. Puis le désaturer.
9. Dupliquer le 1^{er} import (du rhino) sous forme de 2^e calque de sécurité
10. Puis importer le paysage dans la scène.
- 11.
12. lui appliquer un masque d'écrêtage (bouton de droite : clic sur masque d'écrêtage)
13. Le glisser alors sur l'icône de masque de fusion en bas à droit de votre menu outil.
14. Utilisez alors le pinceau avec le noir et blanc pour affecter le paysage : afin d'effacer (ou de faire paraître à l'infini) des



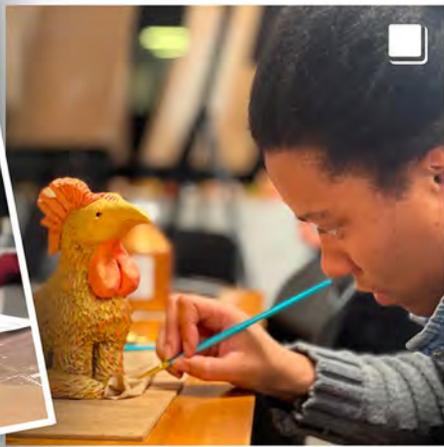
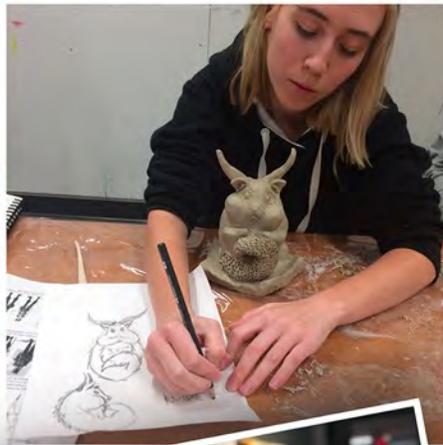
Exemple de l'Exercice créatif de la Double exposition

(Technique de brainstorming exposée pour produire 3 concepts de qualité professionnelle en 1 heure)



Quelques exemples de cours et leurs résultats : 1/ Portrait nu (6h) DES1102 : Peinture mixte acrylique ou à l'huile sur toile texturé, apprêtée par la classe au Gesso et café, en pigments naturel, pour créer une texture parchemin









Exemple de partitions et d'écriture lyrique tirés de l'album dysphorique que j'ai créé

INSTRUMENTAL_Starseed.mp3

Samuelle

Chords: C#m, F#m, B

Measures 1-3: The first system shows measures 1, 2, and 3. Measure 1 has a C#m chord. Measure 2 has an F#m chord. Measure 3 has a B chord. The melody in the treble clef consists of quarter notes, and the bass clef has a simple accompaniment.

Chords: E, A

Measures 4-6: The second system shows measures 4, 5, and 6. Measure 4 has an E chord. Measure 5 has an A chord. The melody continues with quarter notes, and the bass clef accompaniment is consistent.

Chords: F#m, G#

Measures 7-9: The third system shows measures 7, 8, and 9. Measure 7 has an F#m chord. Measure 8 has a G# chord. The melody features some eighth notes and quarter notes, with a triplet in measure 9.

Chords: C#m, C#m7, C#m, A, E

Measures 10-13: The fourth system shows measures 10, 11, 12, and 13. Measure 10 has a C#m chord. Measure 11 has C#m7 and C#m chords. Measure 12 has an A chord. Measure 13 has an E chord. The melody is more complex with some sixteenth notes.

Chords: F#m7, C#m, D#7, G#, C#m

Measures 14-17: The fifth system shows measures 14, 15, 16, and 17. Measure 14 has an F#m7 chord. Measure 15 has a C#m chord. Measure 16 has a D#7 chord. Measure 17 has G# and C#m chords. The melody includes a triplet in measure 16.



Made with ♥ using piano2notes!

2
18

E A E

22

F#m7 C#m C#m D#7 G#

26

C#m B

30

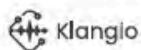
F#m F#m7 C#m G# C#m

35

G# C#m A G# G#

40

C#m



Made with ♥ using piano2notes!

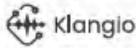
44 A E F#m7 C#m 3

48 D#7 G# C#m C#m7 A

53 E F#m7 C#m D#7

58 G# C#m B

63 F#m7 C#m G#



Made with ♥ using piano2notes!

4
67

C#m G# C#m A

71

G# G# C#m

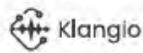
75

F#m F#m7 B E A

78

81

C#m G# A



Made with ♥ using piano2notes!

85

E C#m F#m C#m D#

90

G# C#m

STARSEED

(*Samuelle*)

[Verse]

Petite étoile rêve en chemin
Et redescend du ciel au loin
Petite graine dans l'infini
Cherche le doux sel de la vie

[Verse 2]

Et ses nuages qu'elle traverse
Et cette lune qui l'accompagne
Petite goutte qui se renverse
Sa vie, ses rêves, dans un bocal

[Chorus]

Graines d'étoile tombée du ciel
Sèment l'amour à l'infini
Mais des étoiles pleuvent des rêves
Qui voient le jour et fuient la nuit (varia : mais meurent la nuit)

[Verse]

Parfum léger dans cet air frais
Que je chantonne en m'endormant
Douce lueur qui m'apparaît
Bien plus obscure même en chantant / dès à présent

Petite graine cherche la paix
Sous le ciel elle voudrait t'aimer
Mais tu sais bien qu'il te faudrait
D'abord que tu cesses de juger

[Bridge]

Voyage, étoile tombée du ciel,
Rêve d'amour à l'infini
Et même si plus rien n'est pareil
Je t'aime un jour puis j'en guéris

[Chorus]

Parfum léger dans cet air frais
Que je chantonne en m'endormant
Douce lueur qui m'apparaît
Bien plus obscure même en chantant
...la nuit

Lyrics/ Paroles Samuelle

Au Piano + compositing (Protools, Garage band)

Interprétation Sona AI + Samuelle

