

LAVAL - Noctambule : Un parcours d'art numérique déambulatoire

Danny Perreault (UQAM - Université du Québec à Montréal)



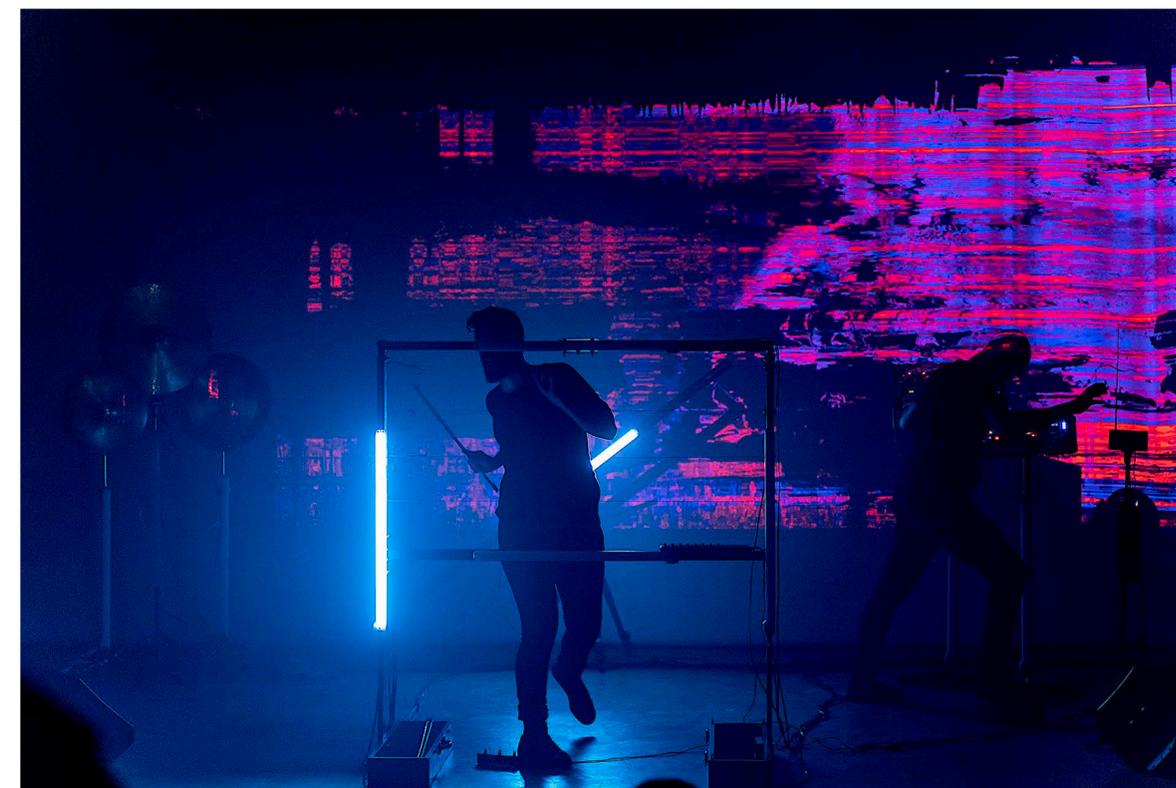
Danny Perreault - 4 mai 2021

PLAN - PÔLE LAVALLOIS D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR EN ART NUMÉRIQUE ET ÉCONOMIE CRÉATIVE

Organisme subventionnaire

Mission

1. Accroître la collaboration entre les cégeps, les universités et les acteurs du milieu lavallois (artistes, organismes culturels et entreprises lavalloises).
2. Favoriser la collaboration entre les professeurs, les chercheurs et les étudiants.
3. Contribuer au développement des arts numériques.
4. Contribuer au dynamisme régional de Laval.



Source image:

<https://courrierlaval.com/appele-de-projets-en-arts-numeriques-a-laval/>

PLAN - PÔLE LAVALLOIS D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR EN ART NUMÉRIQUE ET ÉCONOMIE CRÉATIVE

Projet Déambulation numérique



1. **Le volet Projet** comprend les activités liées au développement d'une projet déambulatoire et sa présentation dans l'espace public et met les étudiants de baccalauréat et de CÉGEP en lien à travers des activités de maillage et d'échange.
2. **Le volet Formation** consiste en l'organisation d'ateliers collaboratifs impliquant les étudiants des deux ordres dans les espaces de Creative Lab à Laval.
3. **Le volet Espace** vise l'aménagement d'un espace-studio chez Créative Lab pour l'accueil des étudiants lors de la formation mais également pendant la période de production du projet.

UQAM - École des médias - médias interactifs

Établissement gestionnaire - PLAN

<https://edm.uqam.ca/>



Image: Isabelle Gardner

Danny Perreault
Doctorant, chargé de cours, artiste

- Scénographies numériques
- Art numérique
- Recherche-crédation
- Démarches collaboratives



Dr. Sofian Audry
Professeur, artiste

- Apprentissage machine / IA
- Art numérique
- Science cognitives
- Recherche-crédation



Cohorte des finissants 2021

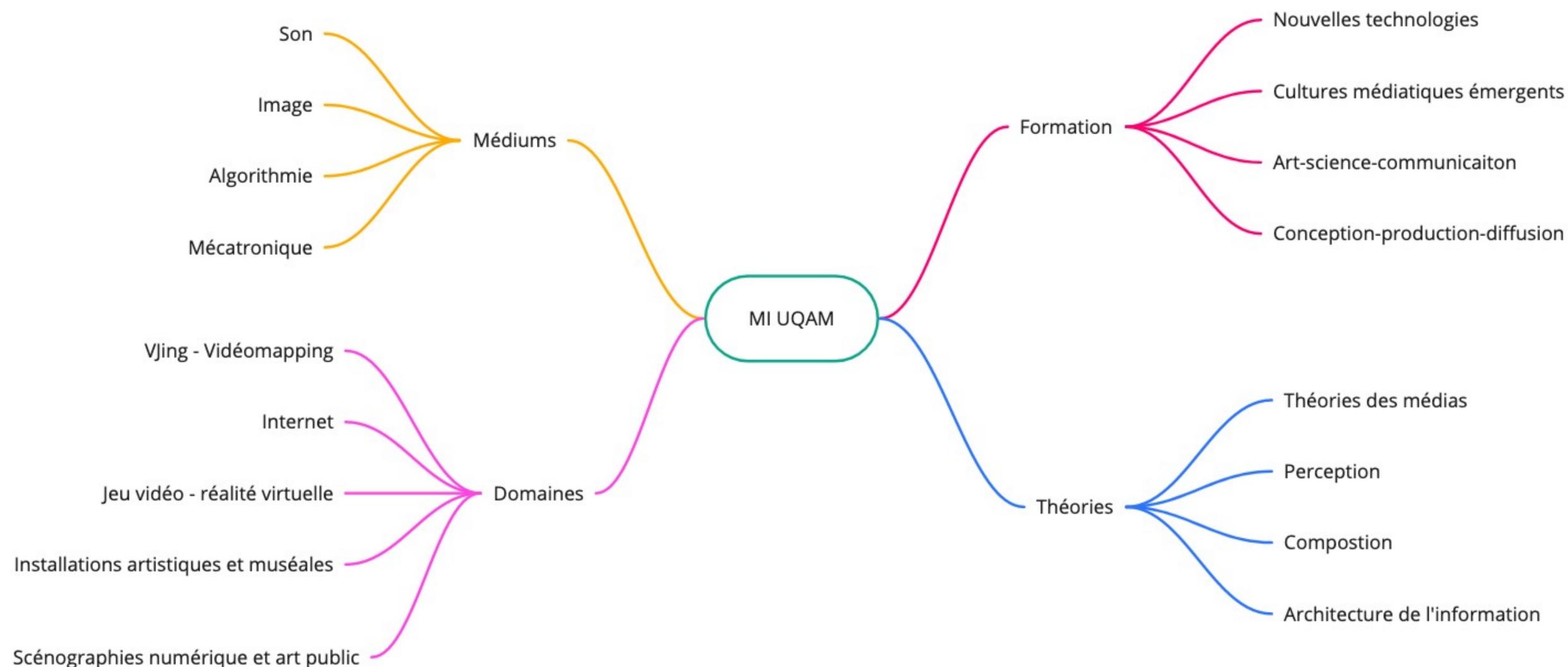
UQAM - École des médias - médias interactifs

Établissement gestionnaire - PLAN

<https://edm.uqam.ca/>

Former des intervenants compétents dans le domaine des communications médiatiques.

Plus spécifiquement : **former des spécialistes en interactivité et des concepteurs en nouveaux médias.**



Recherche-cr ation

La connaissance par la pratique

- Le processus cr atif est l'instrument de la recherche-cr ation (*artistic research*)
- Le m dium de la cr ation est en lui-m me le moyen le plus efficace pour articuler, documenter, communiquer et diffuser les r sultats de cette recherche.
- 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- -dire  tre utilis es dans une reconstruction [r flexive] post-hoc du processus de recherche-cr ation.

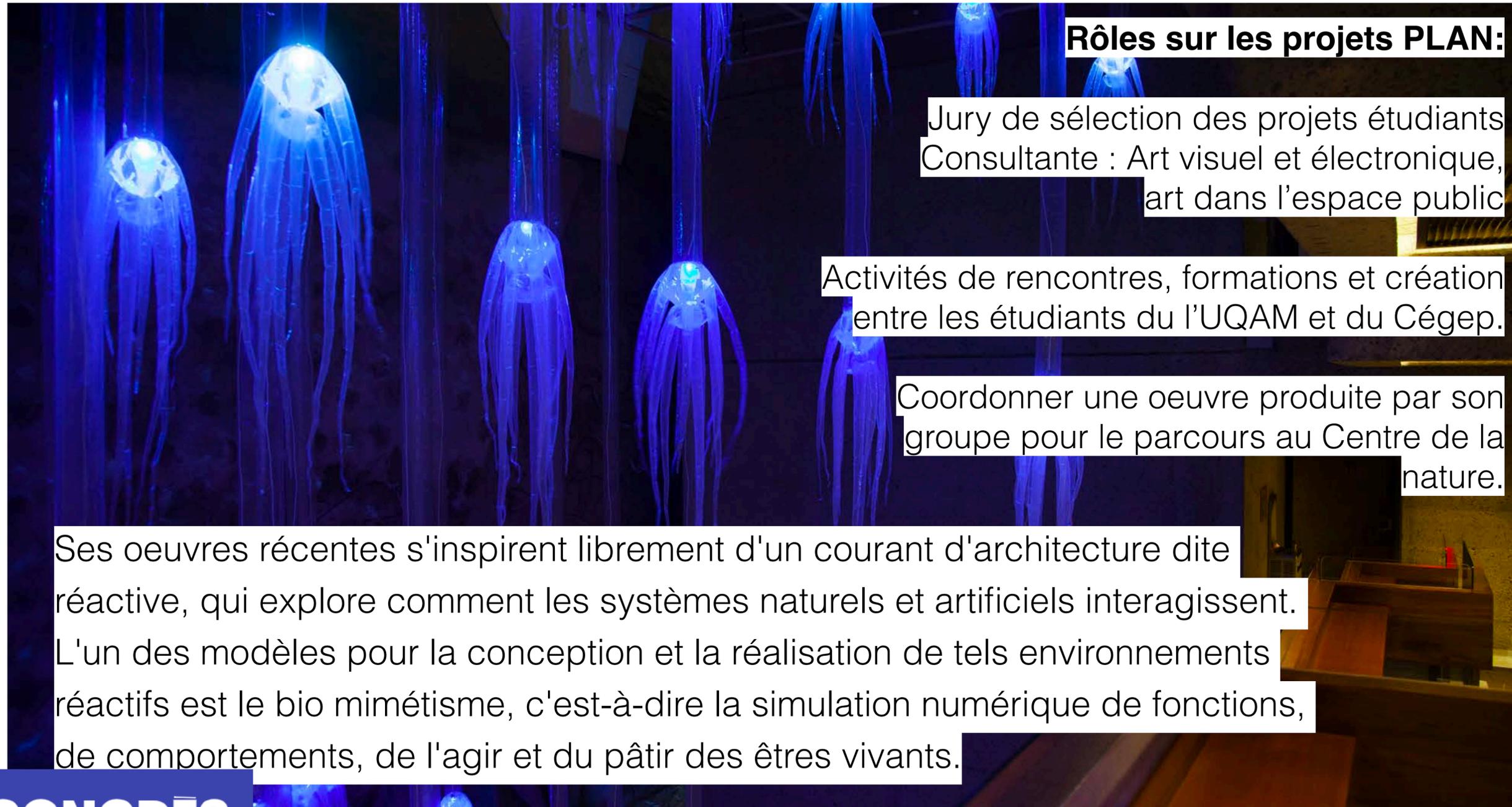
(Borgdorff cit  par Paquin et Noury, 2018)

Une approche socioconstructiviste de l'enseignement

- Les interactions sociales influent sur la construction des connaissances par la personne.
- Privil gie les situations d'apprentissage authentiques qui favorisent la construction de connaissances dans et par l'action en situation ainsi que par la r flexion sur l'action.
- La connaissance n'est pas seulement transmissible, elle se construit.

Cégep régional de Lanaudière à Joliette - Arts visuels

Partenaire institutionnel - PLAN



Rôles sur les projets PLAN:

Jury de sélection des projets étudiants
Consultante : Art visuel et électronique,
art dans l'espace public

Activités de rencontres, formations et création
entre les étudiants du l'UQAM et du Cégep.

Coordonner une oeuvre produite par son
groupe pour le parcours au Centre de la
nature.

Ses oeuvres récentes s'inspirent librement d'un courant d'architecture dite réactive, qui explore comment les systèmes naturels et artificiels interagissent. L'un des modèles pour la conception et la réalisation de tels environnements réactifs est le bio mimétisme, c'est-à-dire la simulation numérique de fonctions, de comportements, de l'agir et du pâtir des êtres vivants.



Rosalie Dumont Gagné
Professeure

Créative lab

Partenaire industrie - PLAN



<https://www.creative-lab.ca/>



Francis Aubin
Creative Lab

Depuis plus de 4 ans, l'entreprise Créative Lab se spécialise dans l'intégration lumineuse et la conception de produits sur mesure. Ses produits sont reconnus à travers le Canada pour leur unicités et leur efficacités.

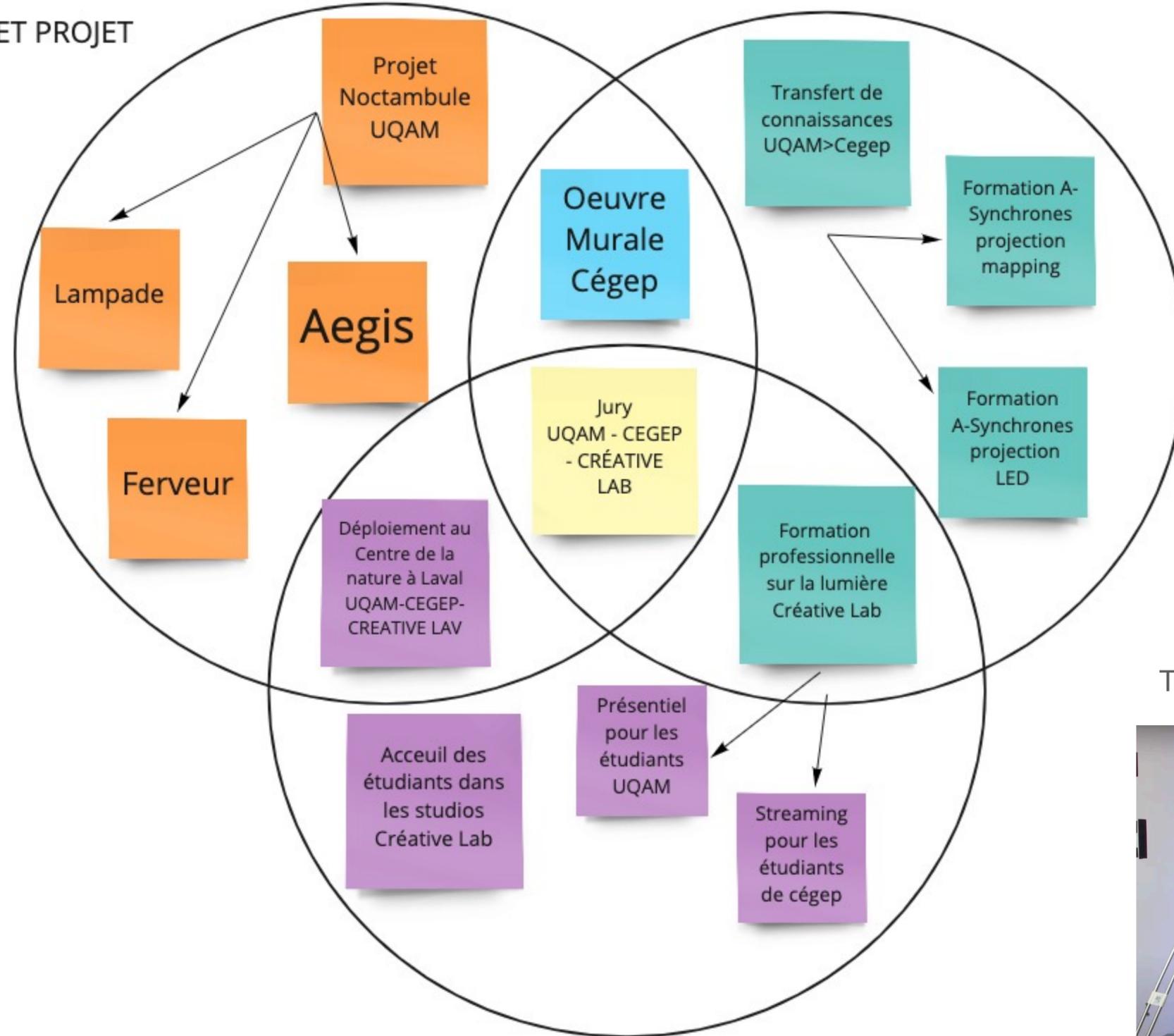
Ses installations et performances visuelles ont pu être vues dans de nombreux festivals tels Osheaga, Ile Soniq, Escapade, Veld et plusieurs autres. Du côté corporatif, le Casino de Montréal, BRP, Bombardier, Énergir et le Cirque du Soleil sont quelques uns des clients faisant affaire avec Creative Lab pour leurs besoins lumineux sur mesure.

Rôles sur les projets PLAN

Participation au jury de sélection interne - support technique et artistique.
Mise à disposition d'équipements lumières et vidéos.
Formation professionnelle.

VOLET PROJET

VOLET FORMATION



Formation/Espace Créative Lab



Image: Danny Perreault

Transfert de connaissance UQAM>CEGEP



Image: Lora Boisvert

Projet Noctambule (UQAM)



Image: Danny Perreault

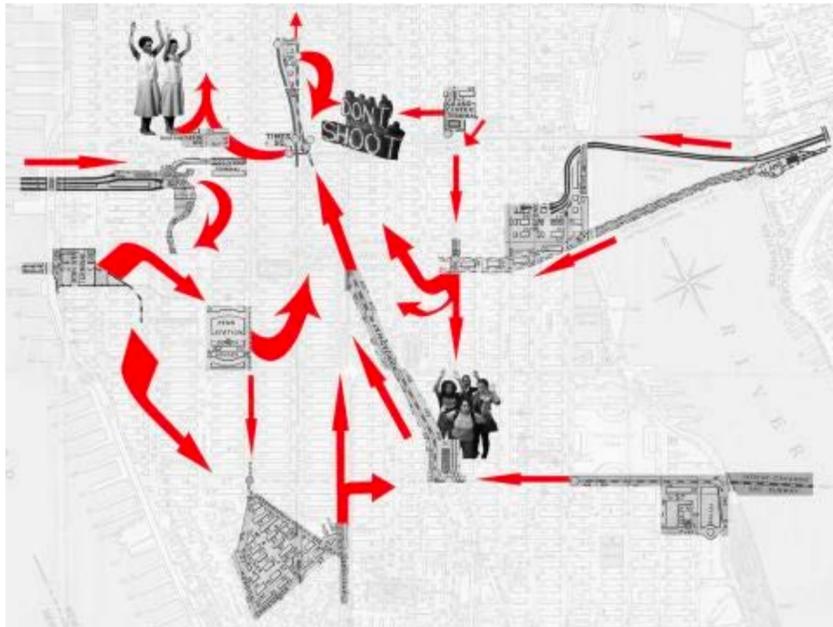
VOLET ESPACE



Production : Signé Laval
Réalisation : Emmanuel Tardif

Dérive

Noctambule, un parcours déambulatoire



Guy Debord et Asger Jorn's The Naked City (1957)

La dérive se définit comme une technique du passage hâtif à travers des ambiances variées. Le concept de dérive est indissolublement lié à la reconnaissance d'effets de nature psychogéographique, et à l'affirmation d'un comportement ludique-constructif, ce qui l'oppose en tous points aux notions classiques de voyage et de promenade. (Debord, 2017).



Noctambule, un parcours déambulatoire

CENTRE DE LA NATURE DE LAVAL

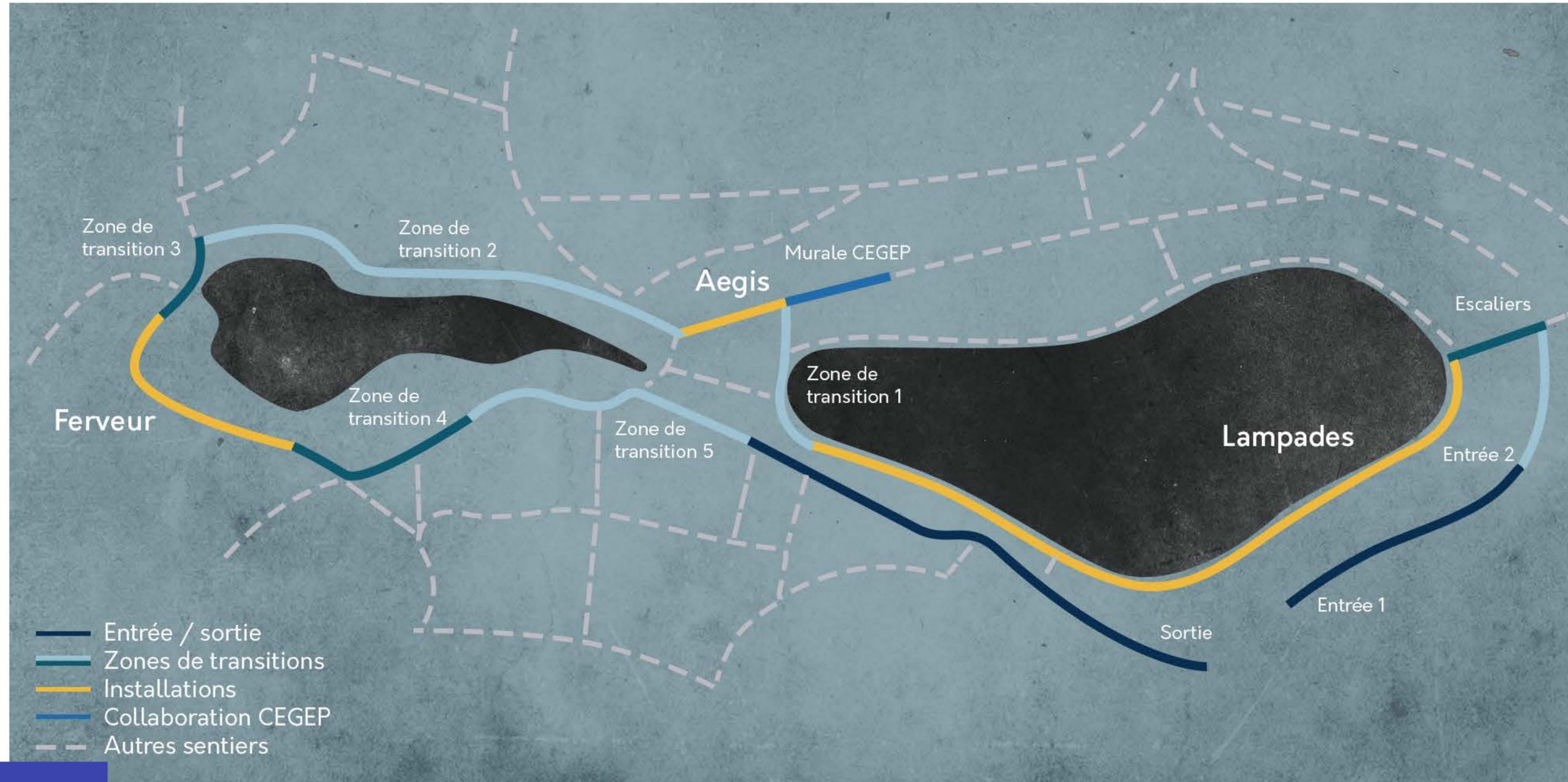


Photos: Tourisme Laval



Noctambule, un parcours déambulatoire

Noctambule est un parcours déambulatoire interactif qui magnifie la nature et donne de nouvelles couleurs au lieu l'accueillant. Trois installations numériques se révèlent au public qui progresse sur ce chemin mystérieux.



Lampades

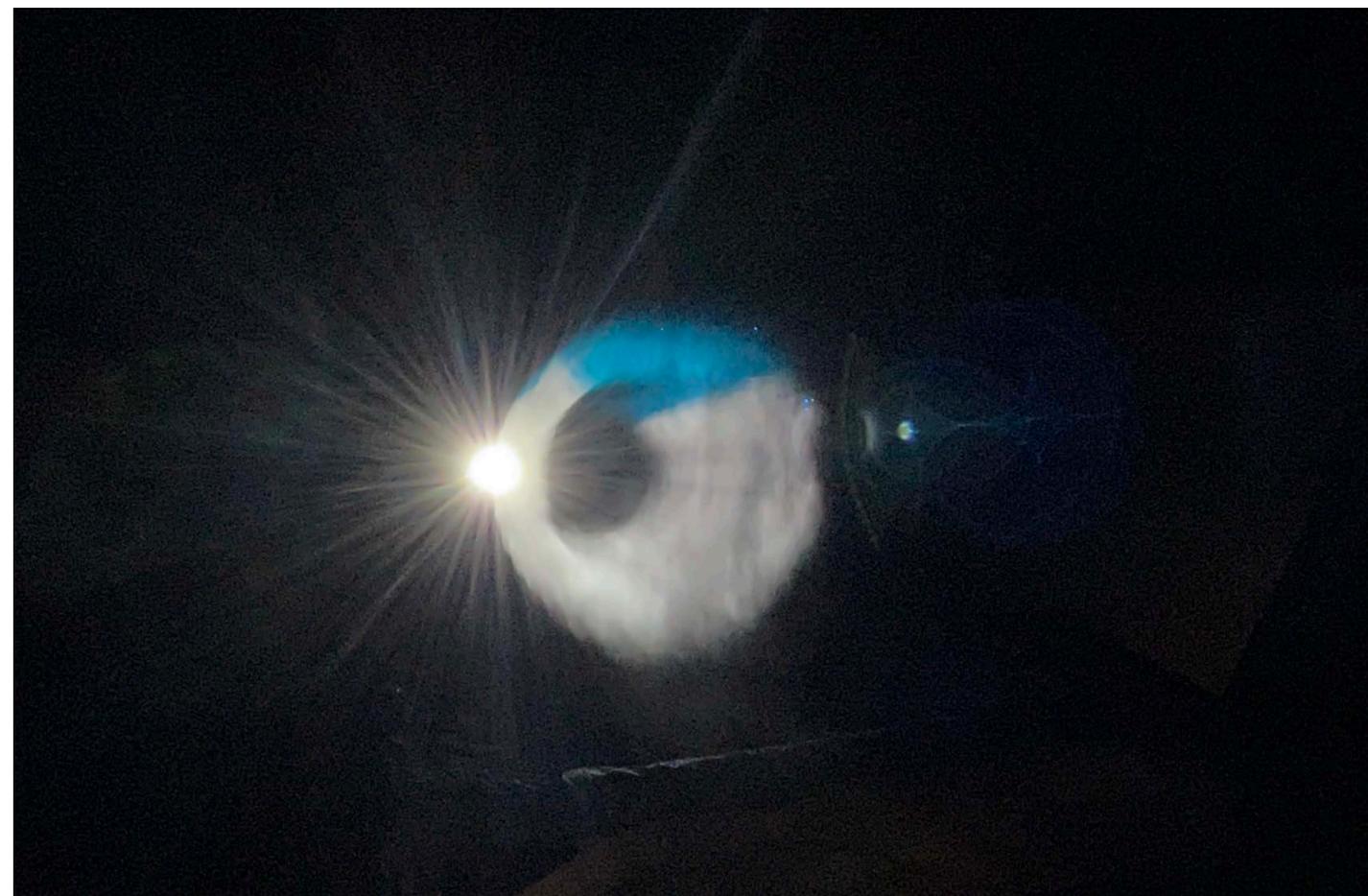
Lampades est une expérience de déambulation nocturne qui invite les passant·es à la contemplation à travers un parcours de lampadaires atypiques.



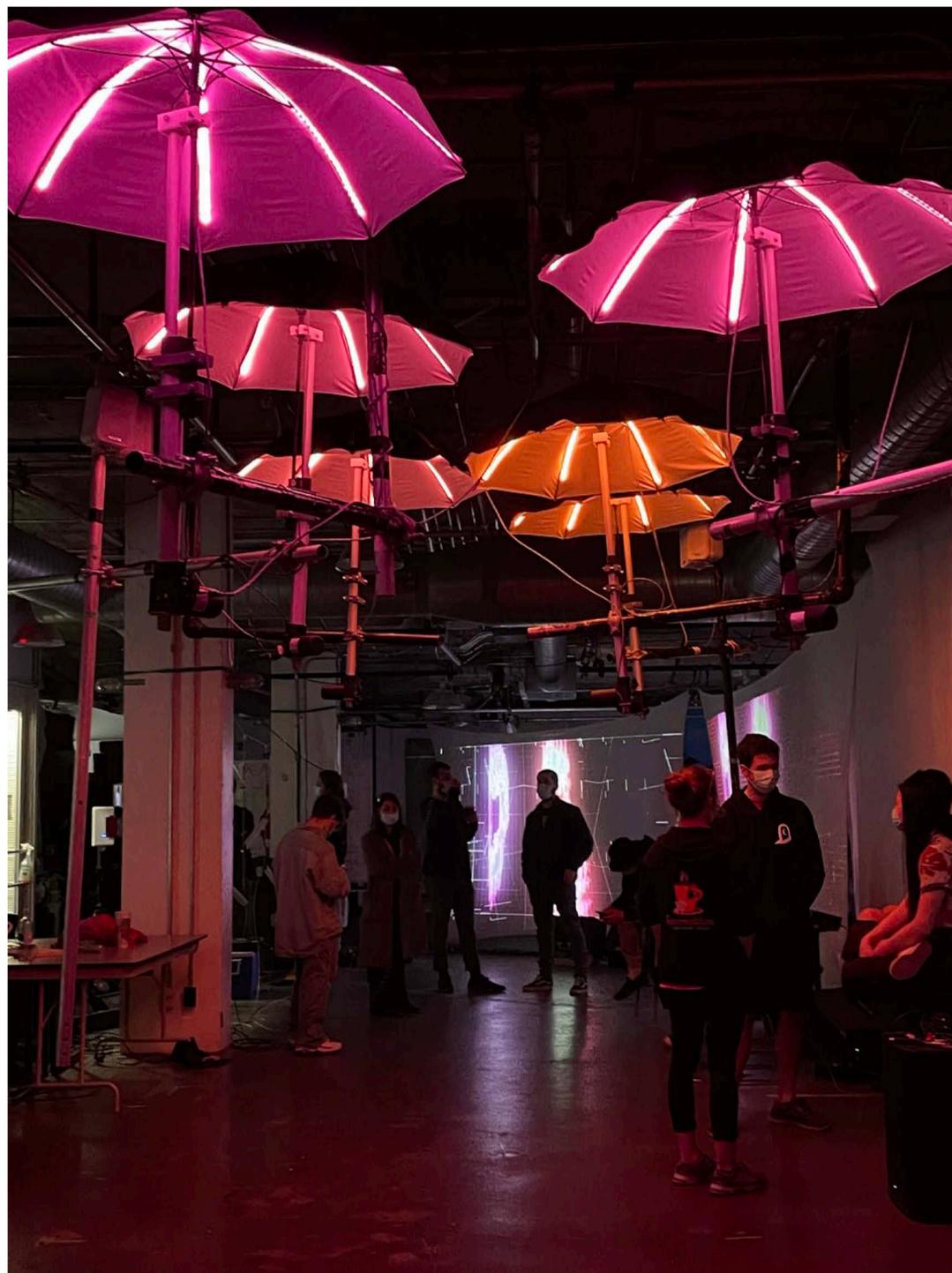
- 5 lampadaires
- Apparitions de mirages
 - Projection
 - Écran volatile
- Son interactif
- Interaction avec les passant



Images: Danny Perreault



Aegis



- Passage protection
- Douzaine de parapluies réactifs
 - Branches illuminées
 - Déploiement robotisé
- Ambiance sonore naturelle et rassurante

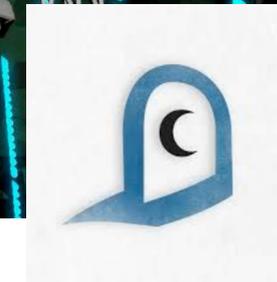
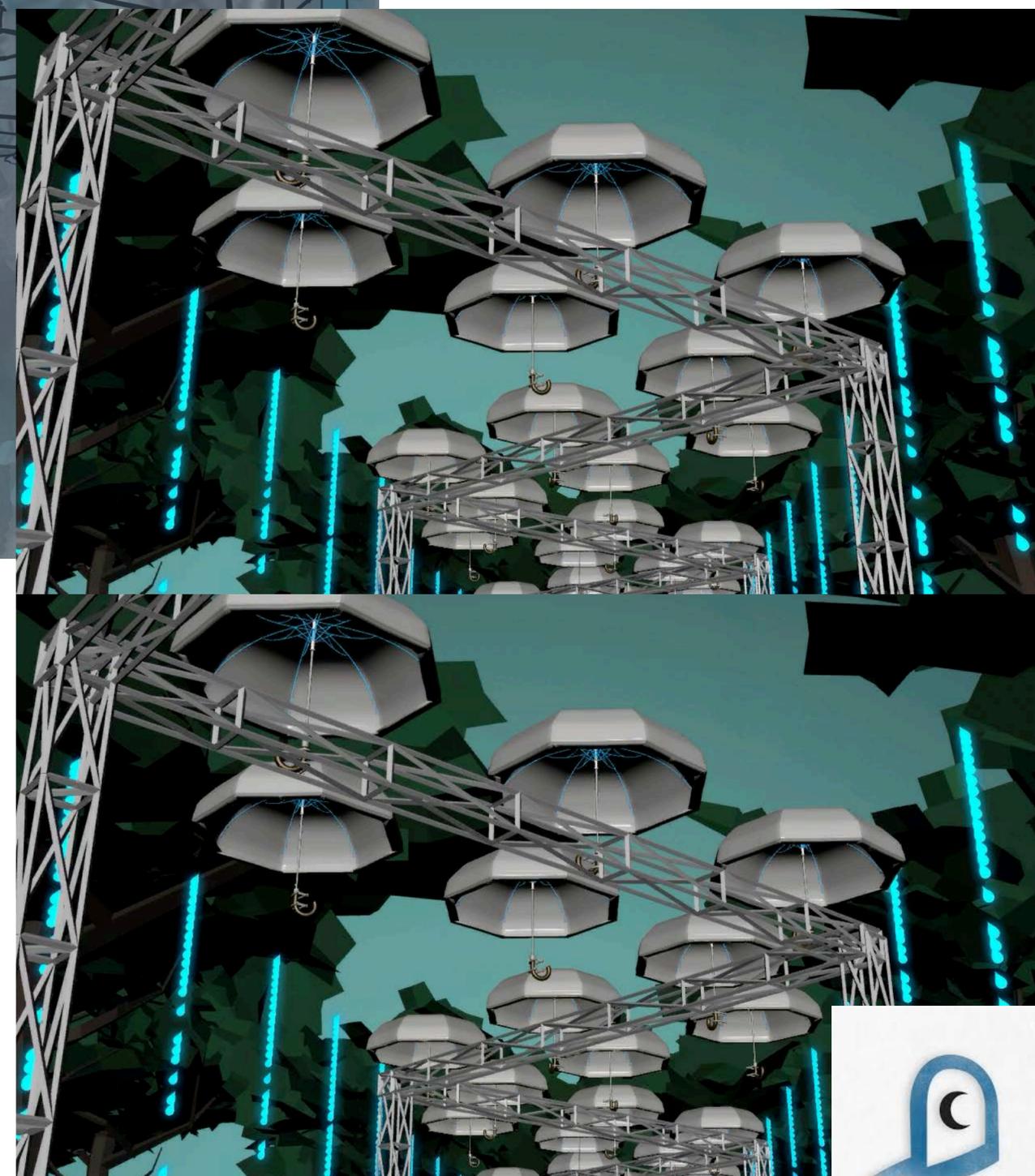


Image: Danny Perreault

Image: Mathilde Mercier

Ferveur



Ferveur est un parcours de lumières, de projections et de musique électronique générative invitant le public à vaincre la léthargie des temps présents en revisitant le rituel euphorique de la danse et en contribuant à l'émergence d'une foule artificielle.



Image: Anne-Julie Tremblay



Image: Danny Perreault

- Expérience en trois étapes:
 - Entrée dans l'univers
 - Prise de conscience
 - Atteinte de l'euphorie
- Musique générative et réactive
- Ambiance de boîte de nuit et soirée « rave »
- Atmosphère de rituel et spirituelle



Autoportrait en temps de pandémie 2021

Gravure sur linoléum, DEL UV et microcontrôleur.



Images: Rosalie Dumont Gagné

Dans le cadre du projet *Noctambule*, les finissant.e.s de l'École des médias de l'UQAM ont invité les finissant.e.s en Arts visuels du Cegep régional de Lanaudière à Joliette à réaliser une œuvre s'intégrant dans leur projet collectif de fin d'étude qui prends cette année la forme d'un parcours déambulatoire.

Dans ce contexte ils présenteront une série d'autoportrait illustrant leur « têtes de pandémie » ! Plus souvent qu'à leur tour isolé.e.s chacun.e devant leur écran durant la dernière année, ce collectif vise à réunir symboliquement l'ensemble du groupe à travers l'expression d'états d'âmes vécus lors de ces périodes de confinement.





Vidéo des prototypes

Production : Noctambule - UQAM

Réalisation : Olivier Bouchard





NOCTAMBULE

Debord, G. (2017). Théorie de la dérive - La Revue des Ressources.

Paquin, L.-C. (2018.). Recherche-crédation : l'articulation de la recherche et de la création. Écritures. Récupéré de https://www.academia.edu/41442639/Recherche_cr%C3%A9ation_l_articulation_de_la_recherche_et_de_la_cr%C3%A9ation

Noctambule. (2021). Récupéré de <https://www.facebook.com/projet.noctambule/>

Noctambule – Médias interactifs. (2021) Récupéré de <https://noctambule.uqam.ca/>

Noctambule 🌙 (@projet.noctambule) • Photos et vidéos Instagram. (2021).
Récupéré de <https://noctambule.uqam.ca/>

Pole Lavallois d'enseignement supérieur en arts numériques et économie créative (2021.).
Récupéré de <https://polelavalartnumerique.com/>

UQAM, Université du Québec à Montréal. (2019, 13 novembre). *UQAM.tv | Médias interactifs – Aperçu des projets annuels des finissants.* Récupéré de <https://www.youtube.com/watch?v=fhS6BvRNn5A>