



Un projet du centre Turbine

Turbine est un centre de création pédagogique qui développe des espaces d'expérimentation jumelant pratiques actuelles en art et en pédagogie. Ses orientations se déploient à travers le développement de projets dans et entre les milieux scolaire, artistique et communautaire. Le centre propose des espaces de collaboration entre artistes et pédagogues par le biais d'ateliers de formation, de créations pédagogiques, de colloques, de résidences d'artistes et de publications.

Chargés de projet

Antoine Roy-Larouche
Yves Amyot

Photos

Antoine Roy-Larouche

Participants

Anika, Annie, Duncan, Laura, Maxime, Stéphanie, Philippe, Richard

Partenaires

Turbine remercie ses partenaires :



ENTENTE SUR LE DÉVELOPPEMENT CULTUREL DE MONTRÉAL



Ce projet a été rendu possible grâce à l'appui du Programme de partenariat, culture et communauté de la Ville de Montréal, offert dans le cadre de l'Entente sur le développement culturel de Montréal en partenariat avec le ministère de la Culture et des Communications du Québec.

Fab Lab mobile – Édition Hack-o-Thon



Résumé du projet

À travers l'Édition Hack-o-Thon du Fab Lab mobile dédié à la médiation culturelle, le centre Turbine souhaitait approfondir les expérimentations réalisées lors de la première édition du Fab Lab mobile. À ce titre, le projet se détournait des techniques de modélisation 3D et se concentrait davantage sur les procédés de numérisation 3D, technique encore trop expérimentale pour être utilisée lors de la première édition.

Deux grands objectifs étaient poursuivis par cette seconde édition du projet :

- sortir la technologie de l'atelier afin d'offrir aux participants des occasions de réaliser des interventions artistiques directement dans l'environnement urbain ;
- simplifier l'ensemble des étapes nécessaires à l'accomplissement d'une impression 3D. Il s'agissait ici de permettre aux participants de consacrer plus de temps au processus de création artistique en diminuant le temps nécessaire aux opérations techniques.

Déroulement du projet

Ce projet s'est développé de manière itérative, en trois phases distinctes. Chacune de ces itérations a été l'occasion, pour les participants, de se familiariser davantage avec les outils et les pratiques artistiques, afin de concevoir des propositions toujours plus étoffées. En voici une présentation succincte :

1^{re} itération

D'abord, les deux premiers ateliers ont été consacrés à la présentation des outils et des pratiques avec lesquels les participants allaient travailler durant tout le projet. Il s'agissait notamment des logiciels de numérisation 3D et des dispositifs nécessaires à leur utilisation (dans le cadre de ce projet, des iPod touch). Par de rapides exercices, les participants ont pu saisir les possibilités, mais également les contraintes des techniques proposées. Par exemple, de nombreuses installations d'objets hétéroclites dans l'espace public ont été documentées par les participants.

2^e itération

Ensuite, les troisième et quatrième ateliers ont permis aux participants de concevoir une première réalisation personnelle du début à la fin. L'objectif poursuivi ici était de permettre aux participants de vivre un premier processus de création complet. Les participants ont d'abord réalisé des numérisations de leur propre corps, avant de les imprimer à l'aide de l'imprimante 3D et de les installer dans l'espace public.

3^e itération

Enfin, les deux derniers ateliers ont proposé aux participants de s'aventurer dans des propositions artistiques et techniques plus complexes, alliant processus de création individuel et réalisation collective. Les participants se sont d'abord numérisés les uns les autres à l'aide des iPod touch dans différentes positions et différents lieux (dont une caserne de pompiers !) afin de créer de petits personnages numériques. Ces personnages ont par la suite été imprimés en de multiples exemplaires avant d'être installés dans la ruelle adjacente à la caserne et à la bibliothèque.

Finalement, une présentation publique des réalisations des participants a eu lieu le dimanche 6 octobre 2013 à la Bibliothèque de La Petite-Patrie. Ouverte au grand public, cette présentation a aussi été l'occasion d'offrir à un groupe de curieux un atelier d'exploration de l'imprimante 3D d'une part et, d'autre part, une exposition des réalisations. Ce dernier moment a donc permis de partager l'expérience des jeunes participants de l'Édition Hack-o-Thon du Fab Lab mobile.



Les participants

Les participants provenaient pour la plupart du programme Focus de l'organisme Déclic, « un organisme de charité qui a pour mission de soutenir et d'aider les jeunes âgés de 16 à 24 ans à développer les savoir-être et les savoir-faire essentiels à une réinsertion scolaire et sociale réussie ». En outre, ces jeunes étaient engagés dans une formation en photographie offerte par l'organisme Déclic. Les ateliers ont également pu compter sur la présence de participants plus âgés qui se sont joints à l'ensemble des séances. Bien qu'il soit difficile d'en faire la démonstration, cette mixité générationnelle a contribué à favoriser l'implication des participants dans le processus proposé, la curiosité des jeunes rencontrant l'expérience des plus âgés. Les résultats obtenus par cette approche multigénérationnelle constituent pour l'équipe de Turbine un apprentissage substantiel qui sera certainement réutilisé dans de futurs projets.

