

Un projet du Centre Turbine

Le Centre Turbine est un centre de création, de formation, de recherche et de diffusion de pratiques actuelles en art et en pédagogie. Ses orientations se déploient à travers le développement de projets dans et entre les milieux scolaires, artistiques et communautaires. Le centre propose des espaces de collaboration entre artistes et éducateurs par le biais d'ateliers de formation, de créations pédagogiques, de colloques, de résidences d'artistes et de publications.

« Les Fab Labs sont un réseau mondial de laboratoires locaux, qui rendent possible l'invention en ouvrant aux individus l'accès à des outils de fabrication numérique » - Charte des Fab Labs

Médiateurs

Antoine Roy-Larouche
Mickaël Lafontaine

Turbine remercie ses partenaires

Moniques Chartrand, Marc-Olivier Ducharme et Emmanuelle Raynauld - Communautique, Eliane Ellbogen - Eastern Bloc

ainsi que les participants du projet

Sous la supervision de Mayckoll Coronado: Andrea Rodriguez, Faïçal Fay, Hamza Jamali, Marie Dalce et Mathieu Charette - VRAC Environnement, Brigitte Mironchuck - Commission scolaire de Montréal, Annabelle Petit - Compagnons de Montréal

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

Photos: Yves Amyot, Marie-Pierre Labrie, Mickaël Lafontaine et Antoine Roy-Larouche. Graphisme: Simon Léveillé - www.simonleveille.com

ENTENTE SUR LE DÉVELOPPEMENT CULTUREL DE MONTRÉAL



Fab Lab mobile



Résumé du projet

Un mobile sur le thème de la production industrielle

À travers le Fab Lab mobile, le Centre Turbine souhaitait expérimenter le potentiel, en terme de médiation culturelle, que détiennent les plus récents outils de fabrication numérique. Cette initiative a donc en quelque sorte joué le rôle de projet pilote dont les résultats sont d'ailleurs plus que probants.

La démarche de création proposée aux participants se fondait sur deux grandes questions mobilisatrices :

- Quelle est la place de la fabrication industrielle dans l'histoire de l'art ?
- Comment l'impression 3D s'inscrit-elle dans la continuité de plusieurs mouvements artistiques ?

En effet, alors que nous nous apprêtons à utiliser dans un objectif de création artistique et pédagogique l'une des plus récentes technologies industrielles (l'impression 3D), il nous est apparu important de réfléchir aux relations qu'ont de tout temps entretenues l'art et la technologie. Par exemple, que penser de l'influence qu'a eue l'invention de la peinture en tube sur l'impressionnisme à la fin du XIX^e siècle ? Pour nourrir la réflexion entourant ce questionnement, différents mouvements artistiques et artistes ont été présentés aux participants durant les ateliers, notamment :

- Le Ready-made et le travail de Marcel Duchamp
- Le Pop-art et les œuvres d'Andy Warhol
- Différents artistes contemporains, dont Jeff Koons
- L'Art « libre » de l'artiste en arts numériques Rob Myers

À travers ce projet, les participants ont donc été amenés à réfléchir aux relations qu'entretiennent la production artistique et la production industrielle. Différents enjeux ont été soulevés à travers cette réflexion, qu'il s'agisse de la surconsommation, ou encore de l'obsolescence programmée.

Chaque participant a été invité à choisir un objet industriel qu'il considérait comme représentatif de cette problématique. Cet objet a d'abord été dessiné, modelé, avant d'être modélisé sur ordinateur, puis imprimé en 3 dimensions grâce à l'imprimante 3D. Les objets réalisés par chacun des participants ont finalement été assemblés afin de créer une œuvre collective : un mobile réunissant les objets imprimés abordant le thème de la production industrielle. Cette œuvre a également eu une dimension interactive, les participants ayant travaillé sur un programme saisissant les mouvements du mobile, et les interprétant sur écran de projection en temps réel. La réalisation de ce projet a donc demandé aux participants d'une part d'acquérir des compétences en modélisation 3D (logiciel Sculptiris), d'autre part en programmation (logiciel Processing).

Le projet s'est développé en trois phases, où différents apprentissages ont été réalisés. L'objectif était ici de faire vivre aux participants un processus de création complet, de l'idéation à la diffusion, en passant bien sûr par la production. On remarquera que les participants ont touché à la fois à des pratiques « plastiques » et « numériques ». En effet, nous avons remarqué qu'il est d'abord plus aisé de débiter par une initiation plastique avant de se familiariser aux pratiques numériques. Par exemple, les participants ont commencé par le modelage avec leurs mains, avant de modéliser sur ordinateur.

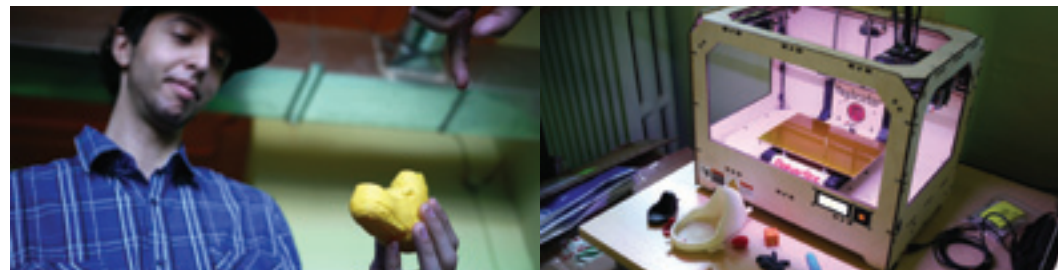
Nous sommes enfin heureux d'avoir pu offrir aux participants un lieu d'exposition professionnel, Eastern Bloc, pour présenter leur réalisation finale.

Les participants

Les participants référés par notre partenaire communautaire provenaient essentiellement du volet Techno-Écolo/Insertion sociale de VRAC Environnement :

« Dans ce volet, un groupe de jeunes entre 16 et 30 ans participent au projet d'insertion sociale Atelier Techno-Écolo. Pendant 7 mois, ils prennent de l'expérience de travail et reçoivent des formations autour des thématiques de l'informatique et de l'environnement. »

Sous la supervision de Maycoll Coronado, les participants étaient Andrea Rodriguez, Faïçal Fay, Hamza Jamali, Marie Dalce et Mathieu Charette. En plus de ceux-ci, les ateliers ont pu compter sur la présence d'Annabelle Petit, chargée des projets socioculturels chez les Compagnons de Montréal et de Brigitte Mironchuck, enseignante au Centre de ressources éducatives et pédagogiques de la Commission scolaire de Montréal. La proposition de médiation culturelle s'est donc développée autour de l'intérêt des participants.



Qu'est-ce qu'un FabLab ?

Lancé à la fin des années 1990 au Media Lab du Massachusetts Institute of Technology (MIT), le programme Fab Lab (abréviation de l'expression anglaise « Fabrication Laboratory ») consiste à ouvrir des ateliers de création numérique.

Ces ateliers permettent de fabriquer des objets, de créer des œuvres grâce à un ensemble d'outils et de technologies. Par exemple, des imprimantes 3D permettent d'imprimer en résine des objets modélisés en trois dimensions sur ordinateur. En outre, le Fab Lab est un espace de participation citoyenne où tous peuvent accéder aux technologies, apprendre à créer, réaliser leurs projets et partager leurs connaissances avec les membres de la communauté.

Par la mise en place du premier Fab Lab mobile dédié à la médiation culturelle, le Centre Turbine offre une plateforme d'expérimentation de ces approches novatrices. Les apprentissages réalisés par les participants au sein du Fab Lab sont de deux ordres : d'une part, l'acquisition de compétences techniques ; d'autre part vivre un processus de création.

