

Territoires augmentés

Offre d'ateliers alliant art et technologies



À PROPOS D'EXECENTRER

Mission

Diffuser, produire et démocratiser les pratiques indépendantes et de recherches en art médiatique, numérique et sonore en Chaudière-Appalaches. EXEcentrer mise sur la collaboration avec les organismes et infrastructures déjà existantes afin de contribuer au renforcement de l'écosystème culturel de Chaudière-Appalaches, de créer des ponts entre les divers organismes et d'assurer une accessibilité aux arts médiatiques indépendants et de recherches en région.

Mandat

EXEcentrer est un organisme à but non lucratif nomade voué à la production, à la diffusion et à la médiation dans le champ des arts médiatiques sur le territoire de Chaudière-Appalaches. Fondé en 2021, EXEcentrer souhaite concentrer ses activités en investissant prioritairement des lieux non traditionnellement voués à la diffusion d'œuvres tout en contribuant à la revalorisation du patrimoine bâti et naturel. Par notre offre nomade, nous souhaitons contribuer au rayonnement et à la démocratisation des arts médiatiques dans la région en allant à la rencontre du public et des artistes, et non dans l'attente de celui-ci. En plus de mettre en place des événements, expositions et programmes de résidences, en invitant des artistes professionnels d'ici et d'ailleurs à créer à partir du territoire appalachien, nous souhaitons aussi soutenir la production des artistes établis sur le territoire en offrant un soutien technique directement à leur atelier. L'organisme se dédie aussi à l'animation d'ateliers et de formations en arts médiatiques autant pour un jeune public qu'à un public adulte, allant du non-initié à l'artiste professionnel.

TERRITOIRES AUGMENTÉS

Projet pour la santé mentale des 12-17 ans

Territoires augmentés est une série d'ateliers de création numérique destinés aux adolescents et adolescentes de la Chaudière-Appalaches (12 à 17 ans), leur permettant d'explorer leur créativité à travers les technologies numériques. En repensant leur usage quotidien des outils numériques comme des leviers d'expression artistique, les jeunes seront amené·e·s à porter un regard sensible et réfléchi sur leur environnement — qu'il soit social, naturel ou géographique.

Chaque atelier offre l'occasion de créer une œuvre originale mettant en lumière des aspects positifs de leur territoire ou exprimant une vision d'avenir. Les disciplines explorées incluent la création sonore électroacoustique, l'art cinétique et la réalité augmentée.

TROIS FORMULES

Atelier unique

Un atelier unique d'une demi-journée pour une première initiation;

Série découverte

Une série exploratoire de trois ateliers, permettant de découvrir plusieurs techniques numériques;

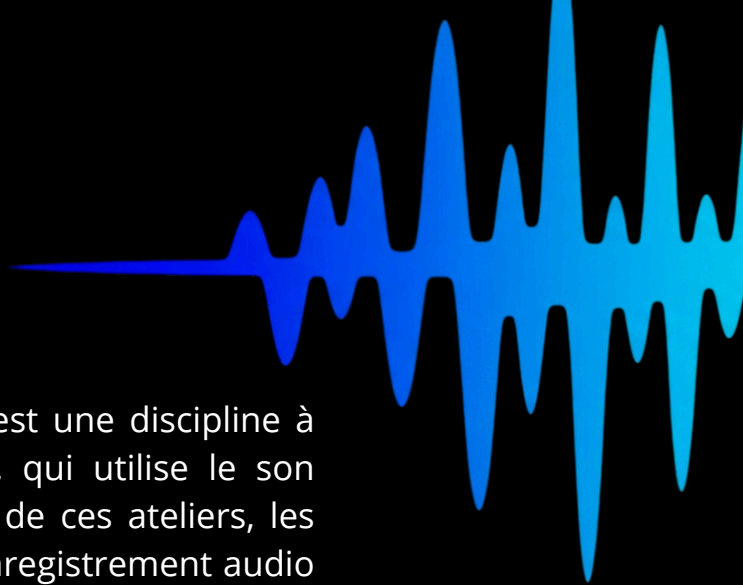
Ateliers approfondis

Une série approfondie de trois ateliers, centrée sur une seule discipline pour développer des compétences créatives plus poussées.

Création sonore



Création sonore



L'art sonore, ou création électroacoustique, est une discipline à cheval entre les arts visuels et la musique, qui utilise le son comme matière d'expression. Dans le cadre de ces ateliers, les participants auront la chance de s'initier à l'enregistrement audio avec de l'équipement professionnel, d'apprendre les bases du bruitage, ainsi que de s'initier au montage numérique. Ces compétences pourront ensuite être utilisées de manière personnelle pour diverses créations (balado, musique, art sonore ...)

Formule atelier unique - Exploration sonore

Durée: 3 h

Nombre maximal de participants : 10

Cet atelier unique est une introduction aux principes de la création sonore. Les jeunes y découvriront différents types de micros qu'ils pourront manipuler, en plus d'enregistrer leur environnement. Ils s'initieront ensuite au montage sonore grâce à un logiciel gratuit et facile d'utilisation, en créant une courte pièce.

Formule approfondie - Création d'une pièce électroacoustique

Durée: trois ateliers de 2,5 h

Nombre maximal de participants : 10

Cette suite d'ateliers offrira aux participants l'opportunité d'acquérir des connaissances approfondies sur la création audio. Ils passeront par les étapes d'idéation, d'enregistrement, de montage et de matriçage du son, afin de créer une pièce unique et originale. Les bases apprises les rendront autonomes pour des explorations futures.

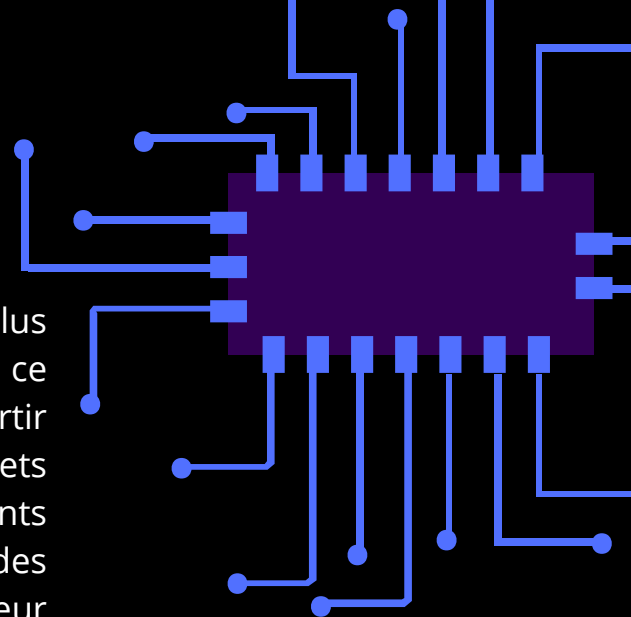
Les œuvres créées seront présentées en ligne, sur le site web des artistes formateurs.

Art électronique

The image shows a close-up of an Arduino Uno microcontroller board. A sensor module, possibly an ultrasonic sensor, is plugged into the board's headers. Several LEDs are also connected to the board, with some of them illuminated. The background is slightly blurred, showing more of the board and its components. A blue graphic overlay, consisting of lines and dots resembling a circuit board, is positioned on the left side of the image.

Art électronique

L'électronique et la robotique sont de plus en plus omniprésentes dans nos vies, et, contrairement à ce qu'on ne pourrait le croire, ces médiums peuvent sortir de leur cadre utilitaire et devenir des objets d'expressions. Dans cette série d'ateliers, les participants découvriront de nouvelles manières de créer avec des objets technologiques, tout en apprenant leur fonctionnement. Lumières, petits moteurs, capteurs et autres éléments se retrouveront dans des œuvres ludiques et captivantes.



Formule atelier unique - Initiation à l'interactivité

Durée: 3 h

Nombre maximal de participants : 15

Dans le cadre de cet atelier, les participants pourront explorer les principes fondamentaux de l'utilisation des microcontrôleurs. Ce sont de petits dispositifs programmables capables de contrôler divers éléments, tels que des jeux de lumière, des moteurs et du son. Ils s'initieront aux différents types de capteurs et apprendront à les connecter à des objets physiques, comme des DEL, des moteurs et de petits haut-parleurs. L'objectif ultime est de concevoir un dispositif interactif.

Formule approfondie - Conception d'une oeuvre interactive

Durée: trois ateliers de 3 h

Nombre maximal de participants : 10

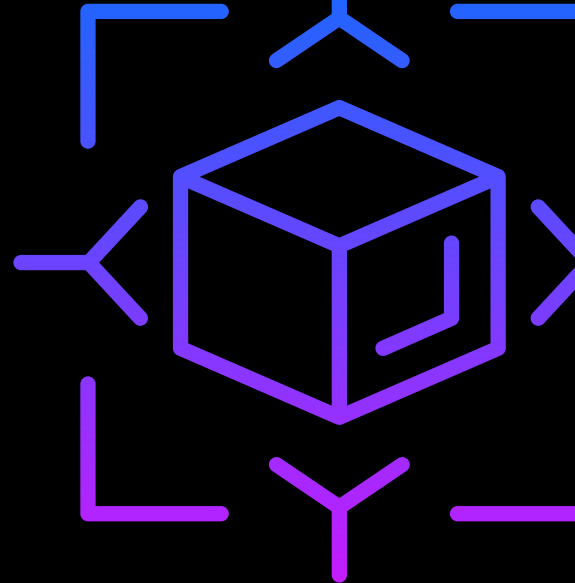
Cette série d'ateliers permettra aux participants d'acquérir des connaissances plus approfondies sur la création électronique et interactive. Ils passeront par les étapes de l'idéation, du montage d'un circuit, de la programmation, tout cela en créant une œuvre sculpturale ou un collage qui interagira avec son environnement.

Les parents pourront voir les œuvres créées et elles seront documentées pour être diffusées sur le web.

Réalité augmentée



Réalité augmentée



La réalité augmentée ouvre des possibilités inédites pour créer autrement. En combinant le tangible et le virtuel, ce médium permet de construire des œuvres qui réagissent, se transforment et dialoguent avec l'espace réel. Dans cette série d'ateliers, les participants découvriront comment imaginer des scènes numériques qui s'animent autour d'eux, donnant naissance à des expériences poétiques et immersives.

Formule atelier unique - Initiation à la réalité augmentée

Durée: 3 h

Nombre maximal de participants : 10

Dans le cadre de cet atelier, les participants pourront s'initier à la modélisation 3D par photogrammétrie et voir leur modèle prendre vie en réalité augmentée sur leur appareil mobile.

Formule approfondie - Création d'une scène en réalité augmentée

Durée: trois ateliers de 2,5 h

Nombre maximal de participants : 10

Pendant ces séances, les participants découvriront les bases de la modélisation, de la création en 3D et de la réalité virtuelle en concevant un paysage augmenté inspiré de leur environnement. Les créations pourront être consultées gratuitement via une application.

Présentation des artistes



Nady Larchet

Directrice générale d'EXEcentrer, Nady est une artiste professionnelle en arts numériques. Elle cumule près de 20 ans d'expérience en gestion culturelle et en création. Elle conçoit et anime des ateliers en art sonore et électronique pour des publics variés (jeunes, adultes, milieux scolaires) depuis plus de dix ans. Depuis la fondation d'EXEcentrer en 2021, elle a déployé des projets numériques qui ont rejoint plus de 500 jeunes. Dans ce projet, elle assure la direction et l'animation des ateliers de création sonore et d'art électronique, en veillant à la qualité artistique et en établissant des liens avec les partenaires locaux.



Jonathan Champagne

Musicien, pédagogue et créateur sonore, Jonathan détient un baccalauréat en interprétation classique et une maîtrise en didactique instrumentale (Université Laval). Enseignant au secondaire, il explore la musique actuelle, l'expérimentation sonore et la création électroacoustique. Collaborateur d'EXEcentrer depuis deux ans, il participe à des projets de création, d'enregistrement et de médiation en art sonore. Grâce à son solide bagage en pédagogie et à son approche sensible et pratique, il contribuera grandement à l'animation des ateliers sonores qu'il codirigera avec Nady.



Claude Gagné

L'artiste interdisciplinaire Claude, originaire de Sainte-Marguerite, combine les arts visuels, numériques et la réalité augmentée. Après une carrière en sculpture et horticulture, il intègre les technologies à sa pratique artistique, explorant la photogrammétrie et la RA. Lauréat d'une bourse CALQ en 2021, il a présenté ses œuvres dans plusieurs expositions. Ses ateliers en réalité augmentée, conçus avec des outils simples (tablettes, téléphones), permettent une appropriation ludique et concrète par les jeunes. Dans ce projet, il animera des activités favorisant créativité et innovation.

Informations générales

- La prestation des ateliers aura lieu au courant de l'année 2026, selon les disponibilités des artistes en fonction des ateliers choisis.
- EXEcentrer fournira le matériel promotionnel numérique des activités. Cependant, il est de la responsabilité des municipalités et des organismes de s'occuper du recrutement des participants. Au moins six inscriptions sont nécessaires pour que l'activité ait lieu.
- L'organisme ou la municipalité qui accueille le projet doit fournir un endroit approprié pour que les activités puissent se dérouler. EXEcentrer s'occupe d'apporter tous les équipements nécessaires aux ateliers.
- Les séries découvertes et approfondies seront limitées et attribuées selon le principe du premier arrivé, premier servi, en respectant toutefois un maximum d'une série par MRC.
- Les participants devront avoir un minimum de 12 ans et avoir débuté l'école secondaire pour participer aux activités.
- Les ateliers doivent être offerts gratuitement aux participants, sans quoi nous ne pourrions l'inclure dans ce programme.

Coûts

Municipalité de moins de 5000 habitants

Atelier unique: 150\$

Série d'ateliers: 200\$

Municipalité de plus de 5000 habitants

Atelier unique: 250\$

Série d'ateliers: 300\$

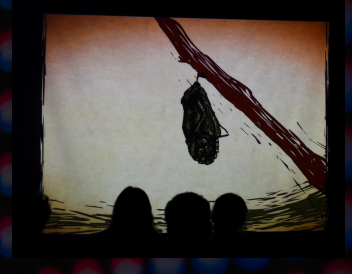
AUTRES SERVICES



Équipement en location



Conférences et présentations en art médiatique



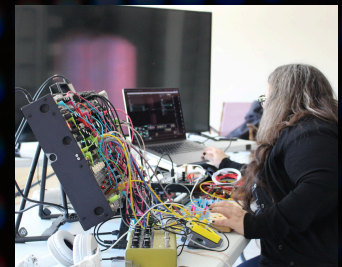
Programmations de cinéma découverte



Expositions



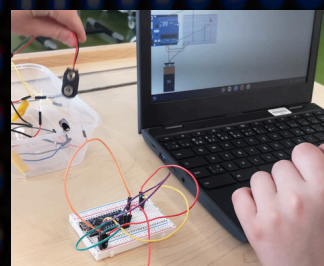
Spectacles



Résidences



Accompagnement technique



Ateliers et formations sur mesure

Nos partenaires

Cette offre d'ateliers est rendue possible grâce au soutien financier du Ministère de la culture et des communications du Québec



Merci également à l'URLS et à Long and McQuade qui contribue financièrement à l'acquisition d'équipements pour nos activités en loisir culturel



CONTACT

Courriel: nady.larchet@execentrer.ca

Téléphone: 581-681-0797 #1

<https://www.facebook.com/execentrer/>

<https://www.execentrer.ca>

<https://cultureeducation.mcc.gouv.qc.ca/repertoire/113805>