

PATRICK GAUVIN

5105 Jeanne-Mance, Montréal (QC), H2V 4K2
(514) 844-0971 # 6716

Site d'artiste et de recherche | <http://patrick.gauvin.uqat.ca>
Courriel | patrick.gauvin@uqat.ca

FORMATION

- 2020 (en cours) **Études doctorales [Individualized Program](#)**
Concordia University
Mon projet de recherche-cr ation propose un reconditionnement des processus cr atifs et du flux de production en cr ation 3D bas  sur la r appropriation, la virtualisation, le d tournement et la relocalisation de l'objet photographique.   la source de sa m thodologie, il int gre le parcours de l'environnement physique et tangible. Comit  de supervision :
[Jonathan Lessard](#), [Christine Jourdan](#) et [Luigi Allemano](#)
- 2007-2012 **Ma trise :  ducation**
Universit  du Qu bec en Abitibi-T miscamingue (UQAT)
Les effets d'un dispositif p dagogique ayant pour fonction de d velopper la cr ativit  des  tudiants d'un cours en cr ation 3D.
Directeur : Fran ois Ruph

Rapport de recherche accept  sans modifications.
Mention « Excellence » par le jury :
Jean D carie, UQAM, *Glorya Pellerin*, UQAT, *Fran ois Ruph*, UQAT
- 1999-2000 **Formation professionnelle (ICARI)**
Institut de cr ation artistique et de recherche en infographie
Formation intensive en Animation 2D-3D pour la conception et la r alisation de productions 2D et 3D pour le cin ma, la t l vision et le multim dia
- 1996-1999 **Baccalaur at : Multidisciplinaire**
Universit  de Sherbrooke
 - Relations internationales (mineure)
 - Philosophie (mineure)
 - Arts visuels (mineure)

EXP RIENCES DE TRAVAIL

- 2003-ACTUELLEMENT **Enseignant**
UNIVERSIT  DU QU BEC EN ABITIBI-T MISCAMINGUE
 - Professeur invit  en cr ation num rique (Rouyn-Noranda) et en cr ation 3D (Montr al) depuis 2008. Principaux cours :
 - [ARN1232](#) Cr ativit  et processus cr atif
 - [ART1710](#) Projet avanc  de production en 3D
 - [ART1409](#) Art, design et 3D
 - [ART1714](#) Animation 3D
 - Responsable de la mineure en effets visuels   Montr al depuis 2013.
 - Responsable des programmes en cr ation 3D   Montr al (2011-2013).
 - Charg  de cours : programmes en multim dia interactif et en arts visuels   Rouyn-Noranda (2003-2008).

EXPOSITIONS, ÉVÉNEMENTS, COLLABORATIONS

- 2020 [Mémoire et médiation](#), Galerie Le Rift, Ville-Marie, mars 2020, commissaire : M. Beauregard. Installation composée de photogrammétries et de créations sur soie et plaques de gélose peintes avec cultures de bactéries *S. marcescens*.
- 2019 [PORTAILS / PORTALS / PORTALES](#), Documentaire 3D de type cinéma vérité, intégrant l'[Histoire Orale](#) au réalisme psychologique. Présentation d'une version en développement à [MUTEK IMG 2019](#) dans le cadre du forum [Composite #20](#).
- 2018 [La détente](#), The Summer Institute (Concordia University Research Chair in Interactive Filmmaking), 21 août 2018. Projet de réalité virtuelle (VR) pour le HTC Vive.
- 2018 [Play Plastic](#) et Dream Landscape, Art vidéo présenté à Perte de Signal, lors du MIAN - Marché international des arts numériques.
- 2018 [La détente](#), Musée de la civilisation de Québec, dans le cadre de *Les Objets du Futur* (7-8 avril 2018). Installation VR (HTC Vive).
- 2017 (en développement) Dream Landscape, Écriture d'un projet VR avec l'*Interactive Documentary Filmmaking Research Chair* de Concordia.
- 2017 [Islands](#) (Olivia Mc Gilchrist). Contribution au volet VR de l'œuvre par la confection de photogrammétries et d'une animation 3D. Volet VR en développement et présenté par l'artiste lors de l'[Assemblée générale annuelle](#) de TOPO (2017-08-24).
- 2017 [L'impossibilité d'une île](#) (Martin Beauregard). Contribution au design systémique du projet lors de l'étape de conceptualisation (demande de bourse au FUQAT).
- 2017 [\(reprend\) la mer](#), (Olivia Mc Gilchrist) Galerie Trois Points, Montréal. Production de séquences animées pour l'exposition la vidéo d'art présenté dans le cadre de l'exposition [REMONTAGE](#).
- 2015, 2016 [Dog To Storm](#) et [Open Source Your Body](#) (Martin Beauregard), SAT, Montréal et L'ÉCART, lieu d'art actuel, Rouyn-Noranda. Collaboration et installation vidéo avec l'artiste contemporain Martin Beauregard ayant pour objet la visualisation 3D (*embodiment*) du son. Présenté à la soirée de clôture du Printemps numérique.
- 2015 [Iceberg](#), Place des Arts : Espace ARTV, Montréal. Mapping vidéo dans le cadre de l'événement Montréal Créative.
- 2006 [La politique du plus bas prix](#), L'ÉCART, lieu d'art actuel, Rouyn-Noranda. Art vidéo.
- 2005 OsisK.O., L'ÉCART, lieu d'art actuel, R-N. Installation vidéo.

BOURSES ET DISTINCTIONS

2017, 2018, 2019	Scolarité doctorale complétée avec 3 mentions d'honneur reçues de la <i>Concordia University - Golden Key</i> pour l'excellence des résultats obtenus (résultats dans les premiers 15%)
2006	Membre du Jury officiel au <i>25^e Festival du cinéma international en Abitibi-Témiscamingue</i> (volet courts métrages).
2004	1 ^{er} prix : <i>Festival international du faux documentaire en A.-T.</i>
1998	<i>Bourse Irénée Pinard</i> attribuée pour l'excellence des résultats scolaires (départ. sciences humaines, <i>Université de Sherbrooke</i>).
1996	1 ^{er} prix : L'étudiant s'étant le plus distingué dans le programme en arts visuels du CEGEP de l'A-T. Formation privée offerte par l'artiste-graveur Louis Brien à l' <i>Atelier les mille feuilles</i> .

PUBLICATIONS (avec comité de lecture)

Godin, D., Gauvin, P. (2015). [Integrating Design Ability in Knowledge-oriented Curricula](#). *International Journal of Design Education*, 9(3), 35-46.

COMMUNICATIONS

Gauvin, P. (2019). PORTAILS / PORTALS / PORTALES : Méthodologie. Présentation et discussion publique à propos de la méthodologie utilisée pour le projet PORTAILS / PORTALS / PORTALES à MUTEK IMG 2019 dans le cadre du forum Composite #20 (MUTEK IMG 2019).

Velasco, R. et Gauvin, P. (2019). *Yi': 'Callejón De Luz' (Alley of Light)*. Présenté au *Processing Community Day*, Université Concordia, Montréal, 9 février 2019.

Gauvin, P. (2016). L'hybridation des processus numériques et non-numériques. Présenté à la rencontre annuelle du Réseau international universitaire de création numérique (RUN) sous la thématique « Les villes numériques en 2016 », Rouyn-Noranda, 1er au 8 mai 2016.

Gauvin, P. (2018). *Memory Landscape*, Présenté à *The Summer Institute: Concordia University Research Chair in Interactive Filmmaking*, Montréal, 22 août 2018.

Gauvin, P. (2016). L'hybridation des processus numériques et non-numériques. Présenté à la rencontre annuelle du Réseau international universitaire de création numérique (RUN) sous la thématique « Les villes numériques en 2016 », Rouyn-Noranda, 1er au 8 mai 2016.

COMITÉ DE LECTURE

Membre du comité d'étude pour le [Diagnostic des besoins de main-d'œuvre et adéquation formation-emploi](#) par le Bureau du Cinéma et de la Télévision du Québec (BCTQ) et Conseil emploi métropole (2016).

GROUPES DE RECHERCHE

Membre: Technoculture, Art and Games ([TAG](#)).

Membre: [Hexagram](#) (réseau international de recherche-crétion en arts médiatiques, design, technologie et culture numérique).

RECHERCHE

Co-chercheur dans le cadre du projet de recherche-crétion *Simulation du vivant : la recherche-crétion d'un écosystème virtuel auto-évolutif*. Bourse de la Fondation de l'Université du Québec en A-T. (FUQAT) en vigueur de mai 2016 à avril 2017 obtenue par le professeur Martin Beauregard.