

PATRICK GAUVIN

5105 Jeanne-Mance, Montréal (QC), H2V 4K2
(514) 404-8080

Site de recherche | <https://pat-creation.uqat.ca>
Courriel | patrick.gauvin@uqat.ca

FORMATION

2017-Aujourd'hui	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 (dir.), Christine Jourdan et Luigi Allemano
2007-2012	Ma�trise en �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. Dir. : Fran�ois Ruph Rapport de recherche accept� sans modifications. Mention « Excellence » par le jury : <i>Jean D�carie, UQAM, Glorya Pellerin, UQAT, Fran�ois Ruph, UQAT</i>
1999-2000	Formation professionnelle (AEC) � 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 <ul style="list-style-type: none">• Relations internationales (mineure)• Philosophie (mineure)• Arts visuels (mineure)
1996-1999	DEC : Arts Visuels CEGEP de l'Abitibi-T�miscamingue
1993-1994	Certificat ESL (English as a Second Language) Canadore College

EXP RIENCES DE TRAVAIL

2003-Aujourd'hui	Enseignant UNIVERSIT� DU QU�BEC EN ABITIBI-T�MISCAMINGUE <ul style="list-style-type: none">• Professeur invit� en cr�ation num�rique (Rouyn-Noranda) et en cr�ation 3D (Montr�al) depuis 2008. Principaux cours :<ul style="list-style-type: none">○ ARN1232 Cr�ativit� et processus cr�atif○ ART1710 Projet avanc� de production en 3D○ ART1409 Art, design et 3D○ ART1714 Animation 3D• Responsable mineure en effets visuels � Montr�al (2013-17).• Responsable des programmes en cr�ation 3D � Montr�al (2011-13).• Charg� de cours : multim�dia interactif et arts visuels (2003-08).
------------------	---

2000-2003

Employé dans diverses compagnies (création 3D et numérique)
Ice Storm Studio, Québec-Amérique, Multivet-Média

EXPOSITIONS, ÉVÉNEMENTS, COLLABORATIONS

- 2023 [WE HEAR BEFORE WE SEE](#), Performances et projections d'animation 3D avec les artistes Mariana Marcassa, Vovô Saramanda, Dudu Tsuda, Philippe Blouin, Albertine Norge, Paula Dykstra au Studio de danse [Fleur d'asphalte](#).
- 2023 Télépoésie N°4. Animation 3D faisant partie de la fresque télépoétique *Tambour de souffle* (A. Joule). Présenté à la soirée d'ouverture de [La semaine du son de l'Unesco Canada](#) au Collège international Marie de France.
- 2022 *Walking O Life O Me* (P. Dykstra), vidéopoème animé (3D) sélectionné par Videographe. Œuvre projetée au [Cinéma public](#) et au parc Baldwin public dans le cadre du [Festival de la poésie de Montréal](#).
- 2022 Télépoésie N°3. Animation 3D faisant partie de la fresque télépoétique *Vers la mémoire de l'eau* (Alain Joule). Présenté dans le cadre de [La semaine du son de l'Unesco Canada](#) au Collège international Marie de France.
- 2021 [L'opéra d'or](#), 1^{re} mondiale au FICAT (2020-11-03). Adaptation cinématographique par Dominic Leclerc de l'[œuvre performative](#) *L'opéra d'or* de Geneviève et Matthieu, producteurs¹.
- 2020 [Mémoire et médiation](#), Galerie Le Rift, Ville-Marie, mars à août 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 - 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 : confection photogrammétrique et animation 3D. Volet VR présenté par l'artiste à l'[AG annuelle](#) de TOPO (17-08-24).
- 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).

¹ Avec la participation du Fonds des arts et des lettres de l'Abitibi-Témiscamingue

2017	(reprend) la mer , (Olivia Mc Gilchrist) Galerie Trois Points, Montréal. Conception et réalisation de séquences animées pour l'art vidéo présenté dans le cadre de l'exposition REMONTAGE .
2015, 2016	Dog To Storm et Open Source Your Body (M. Beauregard), SAT (Montréal) et L'ÉCART, lieu d'art actuel, R-N. Collaboration à l'installation vidéo avec l'artiste M. Beauregard ayant pour objet la visualisation 3D animée du son traumatique. Présenté à la clôture du Printemps numérique à la SAT (Mtl).
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, R-N. Art vidéo.
2005	Ohsisyphé vs Osisko , L'ÉCART, lieu d'art actuel, R-N. Installation vidéo .

BOURSES ET DISTINCTIONS

2018-23	<i>Concordia University - Golden Key</i> : Mention d'honneur pour l'excellence des résultats (dans les premiers 15%).
2022	Vidéo-poème animé (<i>Walking O Life O Me</i> , P. Dykstra) sélectionné parmi les 10 finalistes par Videographe. L'œuvre a notamment été projetée devant jury au Cinéma public dans le cadre du Festival de la poésie de Montréal .
2014	Nomination pour le prix spécial, catégorie <i>Meilleurs effets spéciaux et Meilleure infographie NRJ</i> (10 ^e Anniversaire du <i>Festival du Documenteur</i>).
2007	Gagnant du concours pour la conception d'une œuvre pour l'affiche du 26 ^e Festival international du cinéma en A.-T. Tirage : 3000, diffusion pancanadienne.
2004	1 ^{er} prix : Festival du Documenteur de l'Abitibi-Témiscamingue avec Éric Gauvin et Donald Trépanier pour « <i>Adopt A French Canadian</i> ».
1998	<i>Bourse Irénée Pinard</i> attribuée pour l'excellence de la moyenne académique. Dép. sciences humaines, <i>Université de Sherbrooke</i> .
1996	1 ^{er} prix : L'étudiant s'étant le plus distingué en arts visuels, CEGEP de l'A-T. Récipiendiaire d'une formation « <i>maître et apprenti</i> » dispensée par l'artiste-graveur Louis Brien , <i>Atelier les mille feuilles</i> .

PUBLICATIONS (avec comité de lecture), ARTICLES

Letarte, Martine (2022), [Lorsque l'art numérique inspire le réel](#), Québec Science, N^o Avril-Mai 2022.
Ce numéro décrit les enjeux liés à un design pédagogique expérimental explorant la traduction, par l'artiste-étudiant Obed José, d'un design numérique en personnage réel conçu à partir d'objets (*found objects, ready-made*) trouvés par le pataphysicien Florent Veilleux. J'y suis interviewé en tant qu'enseignant.

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

COMMUNICATIONS

Gauvin, P. (2022). De l'archive au territoire imaginaire: Exploration de modalités narratives conditionnées par des *objets de mémoire* recueillis par numérisation 3D (photogrammétrie) dans un processus d'investigation du territoire. Présentation de travaux de recherche dans le cadre du Colloque *Art, Design et Ingénierie – Environnement et développement*

durable. Présenté par l'Université du Québec en collaboration avec le *Tunisian Association of Knowledge, Technology, Innovation & Creativity*.

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. (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 et JURYS

Jury (en cours) : Membre externe pour : Gabriel.le Tran, *Marionnette et identité de genre*, Mémoire de recherche-crédation en média expérimental, Sofian Audry et Dinaïg Stall (dir.), Maîtrise en communication, UQAM

Jury : Membre externe pour : Jean François Malouin, (2020). [L'expérience-mouvement : Animation performative en réalité virtuelle](#). Yan Breuleux (dir.), Maîtrise en art, Université du Québec à Chicoutimi (NAD).

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).

Membre officiel du Jury pour le *25^e Festival du cinéma international en Abitibi-Témiscamingue* – volet courts métrages, avec l'écrivain Louis Hamelin et la metteuse en scène/critique d'art Lucie Legault-Roy (2006).

GROUPES DE RECHERCHE

[Figura](#) : Centre de recherche sur les théories et les pratiques de l'imaginaire (à venir)

[AVEQ](#) : Arts vivants et écologie au Québec (UQAM)

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

[Hexagram](#): Réseau inter. de recherche-crédation en arts médiatiques, design, techno. et culture numérique

Simulation du vivant : la recherche-crédation d'un écosystème virtuel auto-évolutif. Co-chercheur dans le cadre du projet de recherche-crédation. Bourse de la Fondation de l'Université du Québec en A-T. (FUQAT) obtenue par le professeur Martin Beauregard. La 1^{re} phase du projet a culminé par l'écosystème virtuel [L'impossibilité d'une île](#) (2017).