

Pascale Tétrault

pascale.c.tetrault@gmail.com

FORMATION

- 2020 -- Maîtrise, Studio Arts concentration Intermédia (Vidéo, Performance et Arts électronique)
Université Concordia
- 2018 Baccalauréat, Communication : création médias - médias interactifs
2015 Certificat, Création littéraire
Université du Québec à Montréal
- 2014 Certificat, Communication, Rédaction, Multimedia
Université de Sherbrooke

EXPOSITION COLLECTIVE

- 2019 De pertes et d'oublis – Exposition collective Réminiscence
Le Livart, Montréal
- 2022 Tourner les pages – Memory in the flesh
MFA Gallery, Université Concordia

RÉSIDENCE

- 2019 Développement du projet Recursive Noodle Network, Collectif Coucou
Le Livart, Montréal

EXPÉRIENCES ARTISTIQUES ET PÉDAGOGIQUES

- 2021 -
présent Assistante technique, Ying Gao, Université du Québec à Montréal
- Assemblage et programmation de vêtements interactifs
- Recherche de mouvements et de mécanismes permettant le déploiement d'oeuvres interactifs
- 2021 -
présent Assistante de recherche, Deanna Bowen, projet en cours
- Recherche, lecture et session de travail collaborative
- Préparation des oeuvres pour l'expédition
- 2021 -
présent Assistante de cours, Université Concordia : Electronics Workshop et Programming for Artists
- Documentation et programmation des activités et exercices
- Évaluation et correction des travaux
- Assistance lors des cours pour répondre aux questions
- Accompagnement individuel de certains élèves
- 2021 -
présent Conception électronique, Katherine Melançon, projets en cours
- Programmation de Vers un parlement du vivant I, II
- Conception, assemblage technique et installation de l'oeuvre

- 2019 - présent Formatrice en arts électroniques, Société des Arts Technologiques
- Préparation et animation d'ateliers d'introduction à la création technologique
 - Développement de plans de cours
 - Conception de projets créatifs avec des outils numériques
- 2021 - 2022 Formatrice, Eastern Bloc
- Préparation et animation du workshop Introduction à Arduino
- 2021 Conceptrice interactive, Marie-André Pellerin
- Conversion d'un clavier d'ordinateur en synthétiseur
 - Programmation de l'outil sonore
- 2018 - 2021 Technologue créative, Art Partage
- Collaboration au développement de l'oeuvre interactive Des récits au fil de l'eau
 - Conception technique et programmation de l'oeuvre
 - Coordination d'une équipe lors de la phase finale du projet
- 2019 Technologue à la recherche et au développement, Office National du Film
- Contrôle qualité des oeuvres interactives
 - Veilles technologiques
 - Assistance technique lors de la conception d'oeuvres interactives
 - Programmation de dispositifs techniques
- 2018 - 2019 Technologue créative, Ingrid Ingrid
- Gestion et achats du matériel technique
 - Conception technique et technologique d'oeuvres interactives
 - Programmation des oeuvres et intégration électronique

STAGES

- 2018 Ingrid Ingrid, Stagiaire en programmation et intégration électronique
- 2017 Office National du Film - Jeunes Pousses, Stagiaire en développement numérique

CONCOURS ET ATELIERS

- 2019 Membre de la troisième édition de La Horde, Théâtre d'aujourd'hui
- 2019 Pannéliste, Co-création et prototypage : résultats du MusicMotion Hacklab, Mutek
- 2019 Participante, Music Motion Hacklab - Équipe gagnante : Recursive Noodle Network
- 2019 Participante, Altercultura : Créathon pour le manoir seigneurial de Mascouche
- 2019 Participante, Bootcamp multiplateforme, Topo: Laboratoire d'écritures numériques
- 2017 Finaliste, Concours d'essai Jean-Robert Gauthier

LANGAGES ET OUTILS TECHNIQUES

Arduino, Max MSP, Microbits, Processing, Pure Data, Raspberry Pi, Touch Designer, Python

HABILETÉS

Travail d'équipe, facilité à communiquer des idées, curiosité, autodidactisme

LANGUES PARLÉES ET ÉCRITES

Français, Anglais