

## Le Centre Turbine

Turbine est un lieu novateur qui lie la création artistique et pédagogique pour faire découvrir l'art actuel à des enfants, des adolescents et des adultes, autant dans le milieu communautaire que scolaire. Depuis plus de dix ans, Turbine propose à des artistes de partager leur pratique artistique avec un public non initié à l'art et d'expliquer la nature de leur processus de création. Les activités principales du centre Turbine sont la création de projets et d'outils pédagogiques, la coordination de résidences d'artistes, l'organisation d'ateliers de formation, la publication de recherches et de pratiques en arts et en éducation artistique.

### Histoires de techno-marcheurs

- « J'ai vu le gazon vert, j'ai entendu la voix des voitures. »
- « La lumière rouge des feux de circulation signifie le silence et le vert, le bruit lorsque les voitures redémarrent. »
- « J'ai souvent entendu des avions passer au-dessus de ma tête ça me donnait le goût de voyager. »
- « Tout le projet permet de vivre le processus de création au complet, d'élargir les possibilités d'expression, et répond à tous les types de sensibilités. »
- « Les jeunes ont beaucoup aimé la marche et se sont sentis en dehors de leurs habitudes. Certains se sont sentis libres. Certains se sont sentis plus curieux, plus réflexifs aussi. »
- « C'est fou ce que marcher nous porte à penser! » disait un de mes élèves. »

### Des techno-marches ont eu lieu

École primaire Dominique-Salvio / École secondaire Georges-Vanier / École secondaire Jeanne-Mance / Université du Québec à Montréal / Université Concordia / Centre des sciences de Montréal / Association des écoles supérieures d'art de Montréal (ADÉSAM) / Centre jeunesse de Trois-Pistoles / Centre d'artistes Action Art Actuel / Centre culturel Artneuf / Événement Échofête .

**Vous aimeriez plus d'information sur la façon dont vous pourriez faire vivre la techno-marche dans votre milieu? Vous seriez intéressés à offrir la techno-marche dans votre institution, votre école ou votre centre? Communiquez avec nous au 514-606-8276 ou à l'adresse électronique suivante : [info@centreturbine.org](mailto:info@centreturbine.org)**

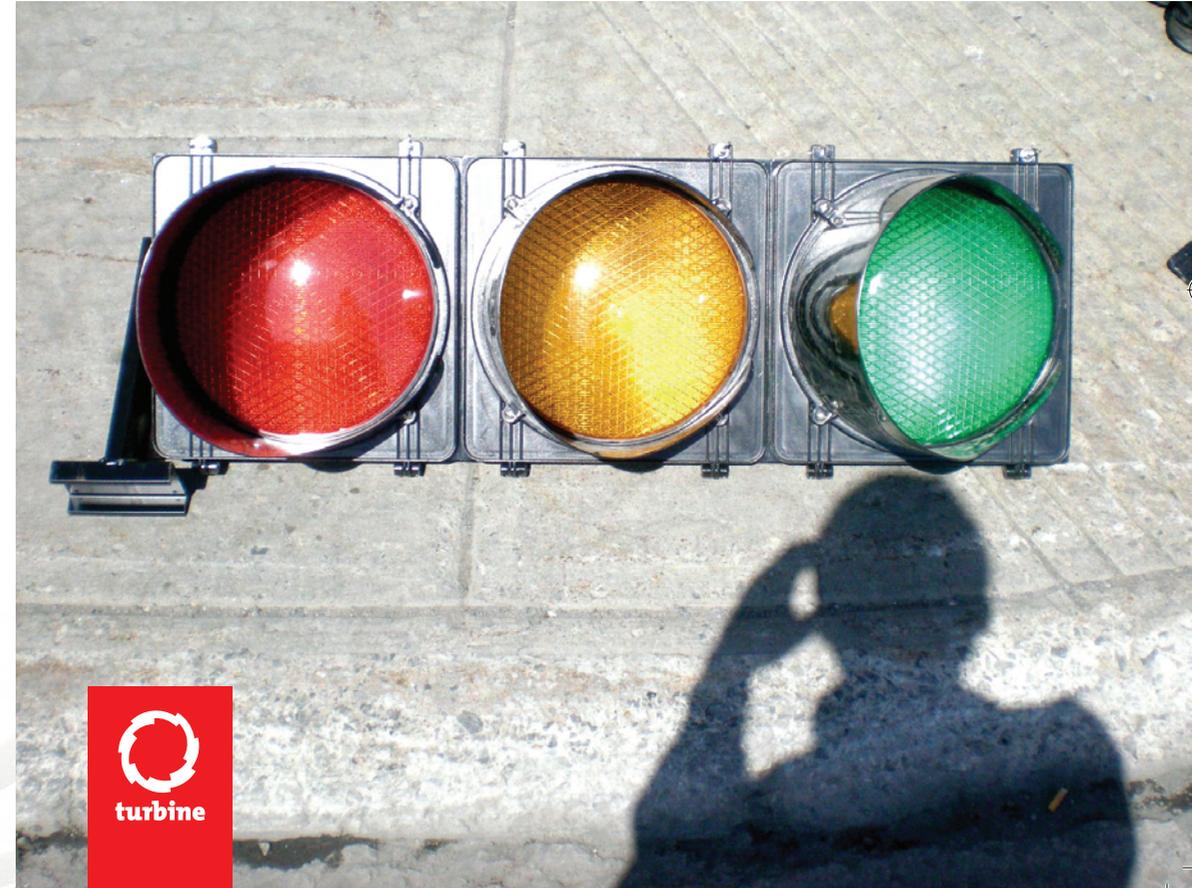
[www.centreturbine.org](http://www.centreturbine.org)



Plusieurs techno-marches réalisées dans les écoles ont reçu l'appui financier du Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine.

Photos : Les techno-marcheurs et Yves Amyot. Graphisme : Simon Léveillé - [www.simonleveille.com](http://www.simonleveille.com)

## La techno-marche



*Déambuler, se laisser guider par les sons et les images... pour découvrir l'architecture, la vie des citoyens, l'art public, la flore, les panneaux publicitaires, les sons et les voix de la rue... pour stimuler l'imaginaire et la réflexion.*



### Qu'est-ce que la techno-marche?

La techno-marche a été conçue en 2007 par le chercheur en éducation artistique et directeur du Centre Turbine, M. Yves Amyot afin de favoriser l'apprentissage et la créativité chez les jeunes. Elle consiste à marcher avec une caméra photographique et un micro-cravate épinglé à son vêtement et relié à un dictaphone qui enregistre sa voix et les sons environnants tout au long d'un parcours. Des écouteurs reliés au dictaphone permettent d'entendre et d'amplifier les sons enregistrés. Le techno-marcheur, stimulé par ce dispositif, aperçoit des objets, des édifices, des plantes, des œuvres d'art, des individus et des comportements qui, habituellement, seraient passés inaperçus.

Chaque techno-marcheur décide du parcours qu'il effectue. Certains découvrent des parcs, d'autres des places publiques, des ruelles, des commerces, etc. Chaque participant vit une expérience particulière à son propre rythme.

C'est souvent pendant la marche qu'apparaissent nos plus belles idées et réflexions.

La techno-marche peut être réalisée dans le cadre de thématiques précises (découverte de l'art public, de l'histoire du quartier et sensibilisation à la publicité urbaine). La durée de la techno-marche varie entre 30 à 90 minutes, selon les besoins de l'activité. Elle peut avoir lieu à l'intérieur comme à l'extérieur et se réaliser de façon individuelle ou à deux personnes.

La réalisation de plusieurs projets de techno-marche par le centre Turbine dans le milieu scolaire, communautaire et institutionnel confirme qu'une approche impliquant l'activité physique privilégie l'engagement dans un processus de création et stimule la réflexion. L'énergie nécessaire à la marche augmenterait la concentration et éveillerait les cinq sens. La marche irait même jusqu'à encourager l'intégration des savoirs.

Depuis des siècles, plusieurs écrivains, scientifiques, philosophes, pédagogues, historiens et artistes ont fait l'éloge de la marche, tels que Aristote, Nietzsche, Rimbaud, Rousseau et aussi des penseurs contemporains.

### Pourquoi marcher avec des technologies?

Les technologies fascinent plusieurs jeunes et sont au cœur de leur quotidien. Elles leur permettent de voir, d'entendre, de toucher et de sentir autrement leur environnement. Contrairement à certaines idées reçues, les technologies ne favorisent pas forcément la passivité, elles peuvent aussi encourager l'exercice physique. C'est le cas avec la techno-marche.

Chaque participant réalise son parcours avec une caméra photographique, un dictaphone, un microphone et des écouteurs. Ces équipements sont tous très simples à utiliser. Cette simplicité permet à chacun de s'investir davantage dans l'expérience à vivre qu'elle soit du domaine artistique, sensoriel et intellectuel ou les trois à la fois.

### L'après techno-marche

Au retour de la techno-marche, les participants partagent leur expérience en groupe. Ils expriment ce qu'ils ont vécu en utilisant leurs photographies et leur bande sonore. Certains ont pris une dizaine de photos et d'autres plus de deux cents, certains ont parlé tout au long du parcours et d'autres sont restés silencieux. Tous reviennent avec leur histoire qu'ils sont empressés de partager avec les autres. Ce partage permet d'approfondir le thème de la techno-marche.

À la fin de la rencontre, Turbine compile le matériel audiovisuel de chaque participant sur un CD-ROM. À partir de ce matériel, plusieurs possibilités de création s'offrent aux marcheurs : un montage photographique, un récit écrit, une murale collective, une vidéo, une composition musicale... On peut même déposer les images et les sons dans une borne interactive, ce qui permet de partager publiquement les récits et parcours des techno-marcheurs.

### À qui s'adresse la techno-marche?

Nul besoin d'être un athlète ou un photographe professionnel pour réaliser une techno-marche; elle s'adresse à un vaste public (enfants, adolescents, adultes, aînés). Elle peut être offerte dans le contexte scolaire, tant primaire qu'universitaire, et s'intègre dans un cours d'histoire, de géographie, d'art, de français et même d'éthique et culture religieuse. La techno-marche peut aussi être proposée par des musées, des festivals, des événements spéciaux et des colloques pour faire découvrir leur programmation ou leurs expositions. De la même façon, des centres d'artistes et centres communautaires peuvent créer des liens entre leurs activités et certains aspects de leur communauté.

### Quelques objectifs

Une enseignante du primaire veut que ses élèves découvrent les signes religieux dans la communauté;

Un professeur de français veut étudier la nature des messages médiatiques dans la rue;

Un intervenant dans une maison de jeunes veut faire découvrir certaines spécificités du quartier;

Un musée veut faire découvrir l'architecture, l'urbanisme, l'art public à sa clientèle.

LES POSSIBILITÉS SONT INFINIES. À vous de proposer!

### Équipements et animation

Le centre Turbine met à la disposition (en location) seize ensembles contenant chacun une caméra photographique, un dictaphone, un micro et des écouteurs. Turbine offre aussi l'accompagnement pédagogique et l'animation par des éducateurs professionnels.

