

**Colloque étudiant international du partenariat  
CINEXMEDIA**

**International Student Symposium of the CINEXMEDIA  
partnership**

**Descriptions des présentations / Descriptions of presentations**

**9h15 à 10h00 : Conférence d'ouverture**

**« Enjeux et perspectives de la recherche-crédation collaborative  
à l'université. »**

Marie-Josée Saint-Pierre, professeure agrégée à l'École de design  
de l'Université Laval.

**10h à 10h30 : Conférence**

**« Représenter les maux en trouvant les bons mots : comment scénariser à partir d'archives psychiatriques. »**

Quelles sont les visions et les discours qui sont véhiculés dans les films et les séries télévisées mettant en scène des personnages souffrant de troubles mentaux ? Quelles sont les limites des médiums cinématographiques et télévisuels pour dépeindre fidèlement l'histoire de la santé mentale ? Est-ce qu'un portrait réaliste de la 'folie' est possible ?

Cette communication vise à analyser le rôle que jouent les médias dans la stigmatisation, ou non, des troubles mentaux. À travers l'analyse d'œuvre, notamment d'un point de vue scénaristique, nous souhaitons mettre en lumière les stéréotypes les plus communs que l'on retrouve dans les œuvres cinématographiques et télévisuelles et l'impact de ceux-ci sur la société. En effet, les représentations négatives des troubles mentaux que nous retrouvons dans les œuvres audiovisuelles ont un impact concret sur la manière dont les gens interagissent et perçoivent les personnes souffrant de troubles mentaux.

Pour remettre en question les modes de représentations actuels, nous ferons entrer en dialogue nos recherches sur la représentation de la santé mentale à l'écran avec notre travail de recherche-crédation menée en partenariat avec des historiennes en santé mentale et des infirmières en psychiatrie. Ses spécialistes de la santé mentale ont suivi des ateliers d'initiation à l'écriture scénaristique et ont appris à scénariser un court-métrage, à partir d'archives psychiatriques. Le résultat de ces deux années de travail collaboratif est une série de sept courts-métrages de fiction qui représentent cent ans d'histoire psychiatrique. Les historiennes et les infirmières ont plongé dans les archives pour faire ressortir les récits de vies qui se cachent entre les lignes, les moments qui ne sont pas inscrits dans le dossier des patient.es, mais qui illustrent leur quotidien et leur réalité. Nous mettrons en valeur quelques extraits de scénario pour ouvrir la

discussion sur l'impact de scénariser ces récits de vie issue d'archives psychiatriques et de redonner, d'une certaine manière, la voix à des personnes disparues.

## **BIO**

Emily Landry-Lajoie est chargée de cours en scénarisation et doctorante en études cinématographiques option recherche-crédation à l'Université de Montréal. Diplômée d'une maîtrise en cinéma spécialisée en recherche-crédation, son mémoire s'intéresse à la représentation des troubles mentaux dans les œuvres cinématographiques et télévisuelles. Ses recherches visent à étudier les étapes de conceptualisation de projet scénaristique mettant en scène des personnages souffrant de troubles mentaux. Elle s'intéresse particulièrement à la manière dont on scénarise la santé mentale, tant au niveau didascalique que dialogique et à l'impact de ces représentations sur notre perception des troubles mentaux en société. Elle est également coordinatrice scientifique du groupe de recherche : Raconter-Cartographeur : La scénarisation transmédiat, consultante en scénarisation et membre de l'Unité de Recherche sur l'Histoire du Nursing (Université d'Ottawa). Elle offre des ateliers d'initiation à l'écriture scénaristique dans le cadre de son projet de thèse et du groupe de recherche SCRIPPT : Scénarisation de récits individuels de parcours psychiatriques transinstitutionnels.

**10h45 à 12h : Table ronde****« Perspectives inclusives et interdisciplinarité : réinventer l'expérience cinématographique pour le bien-être à l'ère des écrans. »**

Cette table ronde propose une discussion interdisciplinaire sur la manière dont l'expérience cinématographique peut contribuer au bien-être des individus à l'ère des écrans et elle vise à enrichir le débat en alliant perspectives théoriques et applications pratiques, afin d'explorer comment le cinéma peut être un vecteur de bien-être pour toutes. Maxime Michaud partagera ses recherches sur les dispositifs immersifs et l'impact de l'énaction et de l'embodiment sur le bien-être sensoriel, notamment pour les publics neurodivers. Victoire Bajard abordera les défis et solutions liés à l'accessibilité des contenus cinématographiques pour les communautés sourdes, en soulignant l'importance de l'équité culturelle. Lisa Andrée Mélinand abordera les questions d'accessibilité universelle entourant l'expérience spectatorielle et son projet de cinéma thérapeutique en recherche-création-action.

**BIOS**

Victoire Bajard est sourde de naissance, elle a grandi dans un environnement entendant et communique couramment en français (et de plus en plus en Langue des Signes Québécoise). La langue des signes française (LSF) est sa première langue. Son parcours académique s'est concentré dans un premier temps sur les études en santé, puis elle a obtenu une maîtrise en « Santé et autonomie » à l'Université Lumière-Lyon 1. Puis elle est actuellement en 2ème année de doctorat en communication à l'UQAM. Ses intérêts de recherche se portent sur la communication dans le parcours de soins pour les communautés sourdes dans plusieurs pays. Elle fait partie de la Chaire de recherche du Canada sur la citoyenneté culturelle des personnes sourdes et les pratiques d'équité culturelle en tant qu'adjointe de recherche et travaille spécifiquement sur les lignes directrices en éthique de la recherche avec les personnes sourdes.

Maxime Michaud est doctorant en communication à l'Université du Québec à Montréal. Il a des intérêts qui touchent globalement aux sciences cognitives — aux notions d'énaction et d'embodiment —, à certaines déclinaisons de la phénoménologie, au cinéma documentaire et aux pratiques inusitées de recherche-création. Ses travaux de recherche, de création, tout comme de recherche-création, peuvent entre autres aborder : l'expérience sensorielle et vécue/subjective de l'être humain, les processus de recherche-création qui empruntent aux sciences expérimentales et médicales, les états modifiés de conscience, la notion de « bien-être », la neurodiversité et l'hypersensibilité (Sensory processing sensitivity).

Lisa Andrée Mélinand est doctorante en études cinématographiques sous la direction de Santiago Hidalgo et se consacre à l'accessibilité et à l'inclusivité intersectionnelle dans le cinéma, les médias et les institutions, en particulier pour les personnes en « situations » de handicap(s), racisées et LGBTQIA2+. Personne racisée, neuroatypique et sourde oralisante, elle apprend la Langue des Signes Québécoise (LSQ) à l'UdeM et est bénévole pour le Réseau québécois pour l'inclusion sociale des personnes sourdes (ReQIS). Elle est membre de DC Art, un collectif artistique et culturel fondé par l'artiste Map à Montréal, qui promeut la diversité et l'inclusivité dans l'art. En parallèle, elle est chroniqueuse pour la radio Choq (UQAM), où elle aborde les enjeux de l'accessibilité universitaire et cinématographique. Ses recherches actuelles mettent en avant l'accessibilité cinématographique universelle comme priorité avant de reprendre son concept de cinéma thérapeutique accessible-inclusif-écologique.

Santiago Hidalgo est professeur adjoint au Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques de l'Université de Montréal. Il dirige le Laboratoire CinéMédias et le partenariat CINEXMEDIA « Contribuer au bien-être à l'ère des écrans ». Il est également chercheur au Centre de recherche de l'Institut universitaire de gériatrie de Montréal et au Centre d'études avancées en médecine du sommeil.

Santiago cofonde les collections Cinema and Technology aux Presses de l'Université d'Amsterdam et Cinéma et Technologie aux Presses de l'Université de Montréal. Ses recherches portent sur l'expérience cinématographique, la conscience filmique et la réception des films, avec un accent sur l'inclusivité et les innovations technologiques. Auteur de plusieurs ouvrages et articles académiques, il est un acteur clé dans le développement des études cinématographiques contemporaines.

**13h à 13h30 : Conference**

**« Cli-fi animated film as a multidimensional pedagogical tool for environmental awareness: an analysis of *The Missing Lynx* (2008) and *Unicorn Wars* (2022). »**

The rise of Spanish animated cinema on the international scene, being the fifth largest producer of animation in the world and the second largest in Europe, has boosted films that not only stand out for their technical and narrative quality, but also for their ability to raise awareness of urgent global issues, such as the environmental crisis. In this context, climate fiction has become a multidimensional educational tool that, through animation, raises ecological awareness among audiences of different ages.

The case studies to be analysed are *The Missing Lynx* (García Sanz & Sicilia Morales, 2008) and *Unicorn Wars* (Vázquez, 2022), both films with shared objectives, wide international distribution and multiple awards around the world. The former, aimed at a children's audience, and the latter, aimed at an adult audience, use different techniques to convey messages about the relationship between humans and nature. On the one hand, *The Missing Lynx* uses an accessible narrative and sympathetic characters created by CGI; presenting complex environmental concepts, such as biodiversity and species extinction, in a way that children can easily understand. By setting its plot in real locations such as the Doñana National Park, it reinforces the authenticity of its message. The figurative representation of the characters, with basic shapes such as the circle, facilitates children's empathy, while the bright colours capture their attention and reinforce learning. The emotional connection with the anthropomorphic characters not only promotes environmental protection, but also introduces values such as resilience and teamwork, showing that collaboration is key to tackling environmental problems.

On the other hand, *Unicorn Wars* takes a symbolic and violent approach to issues such as deforestation and resource exploitation, using stylised and sometimes surreal animation, mixing traditional and 3D techniques. The film presents a visual contrast between the

cartoonish characters and the crudeness of the plot, creating an emotional impact that reinforces its message. The dissonance between the visual innocence of the circular teddy bears and the violence of their actions creates a disturbing experience that invites the adult viewer to question their relationship with nature. This film provokes a more critical and advanced reflection on the consequences of environmental exploitation, serving as an allegory of war and destruction.

In conclusion, cli-fi animation film not only provides an ideal space to investigate the educational and social effects of media interaction from a variety of perspectives, but also allows for the integration of academic reflection with field research. This combination facilitates the creation of links between reception studies, health sciences and social and human sciences. Moreover, climate fiction transcends its aesthetic and cultural implications by offering cognitive and psychological experiences that foster critical ecological thinking, thus contributing to greater environmental awareness.

## **BIO**

Raúl Jambrina Rojo, born on 11 January 2001 in Madrid, Spain, is a young graduate in Film, Television and Media Studies from the Universidad Carlos III de Madrid, where he also completed a Master's degree in Film and Television. During his studies, he did an Erasmus stay at Nottingham Trent University in the United Kingdom, which allowed him to broaden his international perspective.

Throughout his academic career, and thanks to his Bachelor's and Master's theses, Raúl has specialised in the development of animated television fiction products; gaining experience in the creation, production, research and market analysis within this field. Currently, he combines his professional career in the production department of different TV series while he prepares to do a PhD on animation under the direction of Mercedes Álvarez San Román, member of the research group "Television and Cinema: Memory, Representation and Industry" (TECMERIN) and recognised specialist in animation studies.

**13h30 à 14h : Conference**

**« Beyond the screen: exploring the social and emotional aftermath of *The House is Black*. »**

Forough Farrokhzad's *The House is Black* (1962) offers an intimate look into the daily lives of patients and staff at a leprosarium in Tabriz, Iran. Farrokhzad, one of the most celebrated modern Persian poets, wrote and directed this poignant work. The film initially earned recognition with its Grand Prize at the 1963 Oberhausen Film Festival and a screening at the 1966 Pesaro Film Festival. Despite these honors, it did not immediately attract significant attention. However, in the years following its release, it has undergone a profound re-evaluation and is now recognized as a cornerstone of the Iranian New Wave cinema movement. This film is widely studied for its profound exploration of leprosy and its innovative cinematic style, blending poetic narration with documentary realism. Much has been written about the film's thematic depth, aesthetic choices, and critical stance on social exclusion. However, in this presentation, I aim to shift focus from these well-established analyses to explore the lesser-discussed aspects of the film's production and aftermath of the film. Specifically, I will examine how the making of the film affected both the people living in the leper colony and Farrokhzad herself. While *The House is Black* is recognized for its powerful portrayal of marginalized individuals, its impact extends far beyond the screen. This presentation will explore how the film served not only as a creative project but also as an emotional and social event for the participants. I aim to explore this film as a space for the people living in that community, the filmmaker, and the audiences, despite their usual exclusion from each other's daily lives. Drawing on the personal letters exchanged between Farrokhzad and others, family members and friends, as well as other significant events that followed the film's release, I will offer an in-depth look at how the filmmaking process established lasting connections and affected the lives of both the residents and the filmmaker. My methodology includes a review of historical news, reports, and articles from the time of the film's production. Due to the scarcity of detailed

information on the film's production, I will rely on published books and credible websites for additional insights. The primary sources, particularly the letters between Forough Farrokhzad and others, will be analyzed through an interpretive lens to provide a nuanced understanding of the film's emotional and social effects on the people involved. This approach aims to reveal the broader impact of the film beyond its cinematic achievements and highlight its role in shaping personal and social dynamics.

## **BIO**

Mina Bahra, étudiante à la maîtrise en études cinématographiques à l'Université de Montréal.

**14h à 14h30 : Conference**

**« Identity of cinema in the post-media age: a case study on the american film industry. »**

Cinema, since its inception, has always been more than just a technology for projecting moving images. As Gaudreault and Marion have shown, cinema is a complex socio-cultural phenomenon that evolved from early image-capturing devices like the Kinetograph and the Cinématographe to an institutionalized form of art by the early 20th century.<sup>1</sup> This institutional cinema, characterized by the standardization of production and exhibition, became a core component of film's identity. However, cinema is currently undergoing profound transformations due to digital technologies and media convergence, marking what Pethő refers to as the post-media age—a period defined by a "multisensory milieu" where diverse forms of media coexist and interact (2-3).<sup>2</sup>

In this post-media age, the boundaries between traditional cinema and new media are increasingly blurred. Platforms like TikTok have redefined the cinematic experience, offering "cinema of attraction" through short-form, algorithm-driven videos that extend beyond personal devices into public spaces such as billboards, restaurants, kiosks, and cinemas.<sup>3 4 5</sup> This demonstrates how cinematic content is being recontextualized and distributed in ways that were unimaginable during the early days of film. Entire films can now be experienced by scrolling through reels, fundamentally shifting the concept of cinematic storytelling.

---

<sup>1</sup> Gaudreault, André. *Film and Attraction: From Kinematography to Cinema*. Urbana: University of Illinois Press, 2011.

<sup>2</sup> Pethő, Ágnes. *Film in the Post-Media Age*. Cambridge Scholars Publishing, 2012.

<sup>3</sup> Harrison, Ellie. "The Golden Age of Silent Films Is Back – It's Called TikTok." *The Telegraph*, 14 Apr. 2022, [www.telegraph.co.uk/films/0/golden-age-silent-films-back-called-tiktok/](http://www.telegraph.co.uk/films/0/golden-age-silent-films-back-called-tiktok/).

<sup>4</sup> "Introducing Out-of-Phone: TikTok Beyond the Mobile Screen." *TikTok Newsroom*, 5 Oct. 2022, [newsroom.tiktok.com/en-us/introducing-out-of-phone-tiktok-beyond-the-mobile-screen](https://newsroom.tiktok.com/en-us/introducing-out-of-phone-tiktok-beyond-the-mobile-screen).

<sup>5</sup> Cohen, Samantha. "TikTok: The New Cinema of Attraction." *Her Campus*, 20 Feb. 2020, [www.hercampus.com/school/bu/tik-tok-new-cinema-attraction/](http://www.hercampus.com/school/bu/tik-tok-new-cinema-attraction/).

Simultaneously, the advent of artificial intelligence (AI) is reshaping creative processes within the film industry. Text-to-image models like OpenAI's DALL-E and Midjourney exemplify how AI has progressed from merely aiding creative decisions to becoming an active decision-maker. These tools now produce outputs that directly influence the creative process, requiring human users to adjust their prompts and collaborate with the technology in ways that challenge traditional notions of authorship and creativity.

Given these rapid transformations, a central question arises: What remains of the institutional identity of cinema in the post-media age? As AI-driven automation and digital platforms redefine how films are created, distributed, and consumed, the core identity of cinema as an institution faces unprecedented challenges and possibilities. This paper explores the contemporary perception of cinema's identity within the context of media convergence and digital intervention.

Using the American film industry as a case study—one of the oldest and most influential in the world—this research examines how current technological and cultural shifts are reshaping cinema's identity. By analyzing data from film festivals, awards, and institutions, the paper provides insight into the industry's evolving perception of cinematic expression. It argues that examining the changing perception of the cinematic experience is crucial, as it directly impacts how we navigate the broader landscape of digital well-being and media consumption. Moreover, understanding cinema's evolving role helps us address how constant exposure to diverse, algorithm-driven content affects cognitive and emotional engagement with media, as well as the societal implications of these shifts in consumption patterns.

## **BIO**

Tanzia Mobarak, doctorante en études cinématographiques à l'Université de Montréal.

**14h30 à 15h : Conférence**

**« Faces, gestures and screens: linking Kuleshov and Eisenstein to cognitive science. »**

In this paper, a neurohumanistic, “third culture” approach to faces and gestures is delineated through an exegesis of the montage theory of Lev Kuleshov and Sergei Eisenstein. Firstly, the gap in understanding of the genesis and evolution of the “Kuleshov effect” narrative within film theory and film history is addressed by bringing to light Kuleshov’s early, forgotten first-hand account of his infamous actor experiment. Secondly, Eisenstein’s sensorimotor theory of film experience is linked to contemporary embodied simulation theory and operationalized in an interdisciplinary experiment investigating camera, actor and “musical” movement using an original stimuli set. The significance of these theoretical and empirical findings are then contextualized for artists, film scholars and cognitive scientists interested in the mental and brain basis for how 1) contextual framing impacts the attribution of emotions to others, and 2) the implied gestures of audio/visual media evoke embodied responses in the spectator.

**BIO**

Anna Kolesnikov, chercheuse postdoctorale et chargée de cours,  
Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques,  
Université de Montréal.

**15h15 à 15h45 : Conférence****« Composition musicale issue des données du vivant pour un mieux-être. »**

Dans cette communication, je présenterai mon projet de recherche-crédation, centré sur le transcodage des données issues de la nature en musique. Ce projet illustre comment la musique peut servir à exprimer les dynamiques complexes de la nature, en utilisant des technologies pour des interactions plus immersives et évoquer des émotions positives, visant ainsi le bien-être du public. Pour illustrer mon processus de composition, je montrerai des œuvres sous forme d'installations dans des musées et des jardins sonores, ainsi que des performances en réalité virtuelle et des compositions instrumentales. Inspirées des données météorologiques, de l'activité cérébrale et des plantes, ces créations mettent en lumière la manière dont la technologie et la transdisciplinarité rendent l'art plus accessible et interactif pour un public plus large, ouvrant ainsi la perspective d'un mieux-être à travers les émotions positives que la musique peut déclencher.

**Bio**

Romina Soledad Romay, chercheuse postdoctorale au Centre de recherche de l'Institut de gériatrie de Montréal à l'Université de Montréal.

**15h45 à 16h15 : Conférence**

**« Jouer pour guérir : L'esthétique vidéoludique dans l'art-thérapie. »**

En 2019, dans une publication de la revue *Frontiers in Psychology*, les chercheurs Mastandrea *et al.* agrègent plusieurs études pour démontrer les effets positifs de l'art et du beau sur notre cerveau. Si le résultat est sans appel (l'expérience de la beauté affectant effectivement tout notre être, tant sur le plan physiologique que neurologique), l'équipe fait toutefois le choix de se concentrer sur l'exposition passive à la beauté. Or, la plupart des ateliers d'art-thérapie consiste à doter leurs participants des outils et méthodes de création artistique (Klein 2007), plutôt que simplement les exposer aux choses belles (comme une balade en forêt ou une visite de musée suffiraient à le faire). À la peinture comme à la danse ou le chant, ce serait le sentiment d'être capable de créer qui participerait au soin. Un sentiment que nous croyons reconnaître dans la pratique du jeu vidéo lorsqu'un joueur s'accommode des contraintes pour parvenir à un objectif, tout comme le peintre ou le danseur articule des moyens pour produire un résultat dont il apprécie être l'auteur. Se pourrait-il que l'on reconnaisse à la pratique du jeu vidéo les mêmes qualités thérapeutiques que celles de la danse, du chant, de la peinture, du dessin et de la sculpture ? Quelle beauté (thérapeutique) du geste pourrait exister à la danse comme au jeu ?

En 2011, le chercheur en design interactif Jonas Löwgren s'affaire à nommer quatre critères esthétiques qui aideraient à déterminer quand est-ce qu'une interaction avec un système informatique peut être considérée comme *belle*. Convoquant la philosophie aussi bien que des concepts sous-jacents au design d'interaction (agentivité, incarnation flexible...), le modèle normatif de Löwgren offre à voir comment conférer à l'utilisateur le pouvoir de susciter sa propre expérience du beau. Parmi les critères, deux retiennent notre attention : la pliability et la fluence. Tandis que la première décrit la sensation de manipuler du bout des doigts une information pourtant intangible et impermanente (un Tichier, des courriels, un avatar), la seconde

désigne la capacité à naviguer habilement dans un espace virtuel parfois super-stimulant (car bondé de notifications, d'options ou de créatures hostiles). Toutes deux sont associées à un sentiment de plaisir qui ne se dévoile que dans l'action. Et toutes deux ont fait leurs preuves en thérapie.

La manipulation d'argile (Elbrecht et Antcliff 2014), la création de sculptures en bande adhésive (Bechtel et al. 2020) ou l'improvisation théâtrale (Guénoun 2016) sont quelques exemples

d'expérimentations participatives qui impliquent une contribution physique du patient, à qui l'on rend son agentivité par l'exercice d'une influence sur son environnement – tout comme le jeu vidéo étend la physicalité de son joueur au vaste monde virtuel grâce à une forte pliability. Pareillement, les processus de réduction des abstractions qui s'opèrent à la rencontre d'une œuvre d'art pourraient eux aussi s'avérer thérapeutiques (Mastandrea *et al.* 2019). Un amateur d'art qui réussit cet exercice atteindrait une sorte de fluence en arts (Reber *et al.* 2014), comparable à la fluence de Löwgren : cette habileté à naviguer parmi les codes et symboles du monde de l'art n'est effectivement pas sans rappeler l'interaction fluente du joueur ayant parfaitement assimilé les règles et intégré le monde du jeu.

Ma présentation est une tentative d'aligner le jeu vidéo avec d'autres formes d'art traditionnellement utilisés en art-thérapie, en recourant aux méthodes du design d'interaction et sollicitant les sciences de la santé pour montrer ce qu'il se passe concrètement dans notre corps lorsque, non contents d'observer le beau, nous décidons de le performer.

## **MOTS-CLÉS**

Jeu vidéo ; art-thérapie ; design d'interaction ; neuro-esthétique.

## **BIO**

Hugo Jacquet termine une maîtrise en études du jeu vidéo à l'Université de Montréal. Il recourt au design d'interaction et à la philosophie esthétique pour inspecter le potentiel psycho-

thérapeutique de l'interaction vidéoludique, et ainsi tenter d'introduire le jeu vidéo dans les ateliers d'art-thérapie.

**16h15 à 16h45 : Conférence****« L'expérience de la rencontre entre des apprenant·e·s du Cégep et des courts-métrages traçant des portraits d'artistes. »**

Cette présentation rend compte des assises d'un projet de doctorat portant sur les liens que tissent les apprenant·e·s du collégial avec des films sortant du champ d'œuvres auxquelles elles sont exposées et habituées. Située dans un authentique contexte de classe (le cours de français *Communication et discours*, offert à l'ensemble des cégépien·ne·s), la recherche qualitative examinera la réception des jeunes face à divers courts portraits (filmiques) d'artistes. L'objectif de la recherche est de valider si ce type de film peut s'insérer parmi l'ensemble de l'outillage didactique d'une personne enseignante et quels impacts cognitifs, affectifs et sociaux en résulteraient dans l'auditoire étudiant. Il est surtout prévu de comparer deux types d'approches pédagogiques et didactiques distinctes impliquant le cinéma en classe. La première est une approche plus classique, verticale, dirigée et généralement moins engageante pour la personne apprenante. La deuxième proposition s'inspire des travaux de la philosophe de l'éducation Maxine Greene et des récentes découvertes en médiations culturelles et se veut plus horizontale et collaborative. Greene, spécialiste de l'éducation artistique et culturelle, nous invite à considérer certaines composantes précises de l'expérience esthétique vécue en classe, telles que le recours à l'imagination, l'engagement, l'étonnement, la pensée critique et la découverte de soi et du monde. La comparaison permettra de percevoir l'influence de chacun des types de design pédagogique explorés sur les gains académiques (savoirs) et personnels (savoir-être) des étudiant·e·s.

À un sujet inédit et peu exploré (l'exploitation de l'outil-film dans l'environnement collégial), s'ajoute une autre couche d'originalité, à savoir le recours à un corpus constitué de courts-métrages traçant des portraits d'artistes. Les courtes œuvres proposées aux cégépien·ne·s sont en elles-mêmes vectrices de médiations, au sens où elles portent les traces de la rencontre entre des cinéastes et des divers univers

créatifs des artistes « portratisé·e·s ». Dans l'optique où nous questionnons les liens entre les jeunes et la sphère artistique et cinématographique, ces films nous semblent particulièrement porteurs, puisqu'ils doublent la « dose d'art » et provoquent des croisements de regards, de techniques et de discours. Reste à voir ce que les cégépien·ne·s retiendront de leurs propres rencontres avec ces films. La présentation pourrait être accompagnée de courts extraits des films de notre corpus.

## **BIO**

Marianne Gravel est professeure au département d'histoire de l'art et de cinéma du Cégep Garneau. Elle a réalisé une dizaine de courts-métrages et ses recherches universitaires ont porté sur le cinéma québécois, plus précisément sur le cinéma documentaire de Gilles Carle (*Le cinéma documentaire de Gilles Carle (1961-1999) : portrait d'un parcours éclectique*. 2012). Elle a piloté une recherche subventionnée par le ministère de l'Éducation et de l'Enseignement supérieur, menée conjointement avec l'INRS (Gravel, Marianne, Christian Poirier et Laurent Pelletier. 2019. *Le cinéma québécois dans l'environnement collégial : le potentiel éducatif d'un patrimoine cinématographique commun*, Cégep Garneau/INRS). Les innovations pédagogiques ainsi que les questions de transmission et de médiation culturelles l'intéressent beaucoup. Elle participe au projet de recherche CINEXMEDIA *Contribuer au bien-être à l'ère des écrans*.