FAAAD EXPO

15.10.26

18h30

ESPACE QUATRE CENTS

UNE EXPOSITION POUR RASSEMBLER LES DISCIPLINES

faaad LAB

FAAAD

_EXPO

La Faculté d'aménagement, d'architecture, d'art et de design (FAAAD) rassemble une diversité exceptionnelle de disciplines, de savoirs et de pratiques. Elle réunit des cultures du projet, de la création et de la réflexion critique qui participent toutes à comprendre, imaginer et transformer nos milieux de vie.

Face aux grandes mutations contemporaines telles que l'urgence climatique, la transition écologique et la révolution numérique, la mise en commun de nos expertises est une nécessité.

La première édition de FAAAD_EXPO fait de cette pluralité une force collective pour concevoir ensemble des futurs désirables, viables et porteurs de sens.

Du 16 au 18 octobre, l'exposition met en lumière des projets réalisés en 2026 par les étudiantes et étudiants des quatre écoles de la Faculté. Sélectionnés pour la qualité de leur démarche et de leur réalisation, ces projets témoignent de la créativité et de l'engagement de la relève en aménagement, architecture, art et design.

En croisant les travaux et les perspectives, l'exposition cherche à comprendre les thématiques qui transcendent les disciplines, tout en ouvrant un espace de rencontre et de réflexion.

_LAB

Un lieu où les disciplines convergent.

Où les pratiques se rencontrent.

Où les différences deviennent synergies.

Pensé à la fois comme un laboratoire collectif et un espace d'expérimentation matérielle, le FAAAD Lab transforme les frontières disciplinaires traditionnelles en zones de partage libres et fécondes. Il vise à créer de nouvelles synergies entre l'enseignement, la recherche-création, les parcours étudiants et les partenaires de la société.

À travers des expositions, des conférences, des ateliers, des performances et des événements, il cherche à activer la Faculté comme un lieu vivant de partage et de rassemblement. Le FAAAD Lab s'engage également à donner de la visibilité aux projets et aux recherches réalisés. D'autre part, il s'engage à archiver les processus, les expérimentations et les réalisations afin de constituer une mémoire collective de la Faculté.

Instagram : @faaad_lab

Remerciements

Avant toute chose, merci.

Merci à la FAAAD de l'Université Laval, et particulièrement au doyen Gianpiero Moretti, pour sa confiance et son soutien dans la réalisation de cette exposition.

Merci à toutes les exposantes et tous les exposants d'avoir pris le temps de contribuer, de partager vos projets et de venir les installer avec nous. Sans vous, cette exposition n'existerait tout simplement pas.

Merci à Gabrielle et Charles, pour vos bras, votre énergie et surtout votre cœur.

Merci aux baristas de la soirée, et à Mario, Bruno et Andrée-Anne pour toute la gestion technique à l'École d'architecture.

Merci à Cynthia pour avoir porté l'événementiel, et à l'Espace 400 de nous accueillir ce soir.

Et un merci tout particulier à François Tellier. Merci d'avoir été bien plus qu'un collaborateur dans ce projet. Merci pour ta confiance, ton écoute, ton intelligence, ton humour, et pour tout ce que tu as apporté à la scénographie. Cette exposition n'aurait sincèrement pas la même forme sans toi.

Merci aussi à mes ami.es, à celles et ceux qui m'ont supportée dans les rushs, dans les imprévus, dans les nuits trop courtes et les listes de choses qui semblaient ne jamais finir. Merci à mes amours, pour votre patience, votre présence et votre confiance.

Et finalement, merci à vous.

À toutes les personnes qui ont pris le temps de venir ce soir. Vous êtes peut-être simplement venu.es voir une exposition, prendre un verre, retrouver quelqu'un, découvrir un projet. Mais votre présence donne un sens à tout ce travail.

Parce qu'au fond, une exposition n'est pas seulement une accumulation d'œuvres dans un espace. Elle devient quelque chose lorsqu'elle crée une rencontre. Lorsqu'elle permet à des personnes qui ne se seraient peut-être jamais croisées de se retrouver au même endroit, autour de quelque chose qu'elles ont contribué à faire exister.

Alors merci d'être là pour faire exister cette soirée avec nous.

Cette exposition, elle est à vous autant qu'à nous.

Olivia Ménard

Juliette Denis (elle)

Architecture



01

Juliette Denis est nouvellement diplômée de la maîtrise en architecture de l'Université Laval. Au cours de ses études, elle s'est particulièrement intéressée aux formes de logement collaboratif et communautaire. Ses expériences professionnelles, ses travaux de recherche et ses voyages en Europe lui ont permis de découvrir plusieurs projets d'habitation inspirants et de rencontrer différents acteurs engagés dans ce domaine.

Ancrées dans une réflexion sur les modèles d'habitation à l'écart des logiques spéculatives, ses recherches explorent le potentiel de la mutualisation des espaces pour faire émerger des formes de logement plus conviviales, collectives et accessibles. Elle poursuit actuellement ces réflexions dans le cadre d'un projet de recherche-création soutenu par la bourse Première Ovation.

À l'été prochain, grâce à une bourse de l'Ordre des architectes du Québec, elle réalisera un voyage d'étude aux Pays-Bas et en Finlande consacré aux logements modulables et flexibles.

Habitat collaboratif de la Pointe-aux-Lièvres, Réinventer le quotidien par une architecture conviviale
2026



@juliette_denis

Le projet propose un habitat collaboratif ancré dans le quartier de la Pointe-aux-Lièvres, avec un rez-de-ville ouvert et actif regroupant des fonctions publiques, commerciales et collectives. Il répond à une diversité de modes de vie, allant du logement individuel intégré à un ensemble collectif jusqu'à des formes d'habitat plus mutualisées.

Au cœur du projet, la cour et les espaces communs jouent un rôle central : cuisine collective, salon, buanderie et salle de jeux s'y déploient comme des lieux de rencontre du quotidien. L'architecture met aussi l'accent sur la flexibilité des logements et la richesse des circulations, favorisant les échanges, l'appropriation des espaces et la cohésion entre habitants.

Dans ce contexte, une architecture plus conviviale invite à repenser l'architecture et les bâtiments d'habitation non pas comme des produits finis, mais comme des leviers favorisant l'autonomie des communautés à habiter, à échanger, à s'entraider, à subsister et à s'autogouverner, loin des dynamiques marchandes.

Lauralie Fortin (elle)

Arts visuels et médiatiques



02

Lauralie Fortin est native de Saint-Nicolas et vit actuellement à Québec, où elle travaille et étudie. Elle obtient en 2023 un diplôme d'études collégiales en Arts visuels au Cégep de Sainte-Foy et a complété le baccalauréat en Arts visuels et médiatiques à l'Université Laval.

Elle est présentement candidate à la maîtrise en Arts visuels à l'Université Laval. Son travail a été présenté par le Bureau de la vie étudiante de l'Université Laval dans le cadre de l'exposition de groupe « Vêtir son voisin » en 2025 et en 2027 pour l'exposition « Nous sommes faites maison ». Son travail a aussi été diffusé par Parc Canada lors de leur exposition CARTier-Brébeuf en 2024.

Stratigraphie d'une maison

2024-2026

Vaisselle, meuble, cendre, tapis, gravure sur bois, emballage sous-vide, reliques



Réalisée en collaboration avec Madeleine Lauzon et Cassandre Monette

« La maison est posée en retrait du chemin, légèrement en pente, comme si elle avait cédé puis s'était immobilisée là. Elle n'est pas abandonnée. Elle n'est pas habitée non plus — pas au sens stable.

Elle persiste.
Elle accumule. »

Louanne Goulet (iel)

Arts visuels et médiatiques



03

Louanne Goulet est une artiste lévisienne. Son travail se rapporte au bricolage. Iel utilise des matériaux bruts afin de construire des dispositifs interactifs. Elle crée de nouveaux environnements dans les lieux d'expositions en exploitant les sens des spectateurs.

Louanne Goulet a obtenu un diplôme du baccalauréat en arts visuels et médiatiques de l'université Laval en 2026. Cette formation s'est conclue par l'exposition « Bâtir les seuils » présentée à La Fabrique en juin 2026. L'artiste s'est fait remettre un total de quatre prix et mentions à la suite de cet événement.

Cela fait suite à l'obtention de deux bourses et prix à la fin de sa formation en arts visuels au cégep de Lévis. Iel continue sa formation en sculpture à la Maison des métiers d'art de Québec à l'automne 2026 afin d'approfondir sa démarche.

Casques

2024-2026

Bois aggloméré et matériaux divers



@chloup.la.soupe

La série des casques a débuté avec un lot d'expérimentations techniques. L'objectif était, pour Casque 1, de créer un environnement complètement isolé, un endroit sans son et sans lumière. L'exploration à partir de matériaux usuels comme la mousse isolante, le bois usagé, le ruban adhésif et même des morceaux de Crazy Carpet fut le cœur de la création du dispositif.

L'objectif était, avec une série complète, d'exploiter les propriétés des matériaux pour construire une nouvelle frontière entre l'intérieur et l'extérieur. Semblable à un nouvel environnement dans la pièce. En invitant le spectateur à se détacher de son rôle passif d'observateur, l'expérience de l'œuvre devient triple : le casque seul, le casque sur quelqu'un d'autre et le casque sur soi.

Par l'exposition du corps ou par la mise en place d'un certain voyeurisme, l'expérience entre les regardeurs et celui qui porte l'objet s'approfondie.

Alice Tremblay-Saint-Yves (elle)

Maîtrise en design – avec mémoire



04

Alice Tremblay-Saint-Yves est designer de produits et scénographe. Sa démarche est profondément ancrée dans une attention portée aux objets et aux lieux, mais surtout aux significations dont ils sont porteurs. Depuis sa formation au baccalauréat en design de produits, elle s'intéresse particulièrement à l'ethnographie, à la tradition ainsi qu'à l'histoire de l'artisanat et du design au Québec.

À travers sa pratique, elle explore des approches de conception qui cherchent à répondre à des enjeux contemporains, notamment en matière d'inclusion, de décroissance et de mise en valeur du patrimoine. Elle aborde le design avec une grande sensibilité, comme un outil capable de contribuer au bien commun et de renforcer notre relation aux milieux que nous habitons.

Elle construit aujourd'hui son identité professionnelle à la croisée du design, de l'architecture et de la muséographie, où elle continue à explorer la manière dont objet, espace, expérience et bâti peuvent être envisagés comme les composantes d'un même ensemble.

Les choses tranquilles

Une recherche-création sur une démarche de design enrichie au contact du patrimoine culture

2024-2026



@alicetsaintyves

Malgré ses racines communes avec les pratiques artisanales et culturelles, le design contemporain produit des objets et des lieux qui participent de moins en moins à l'expression d'identités locales.

À l'Île d'Orléans, choisie comme terrain de recherche pour la richesse de son héritage culturel, l'immersion, les rencontres humaines et la co-création ont nourri le développement de la gamme Les choses tranquilles, un concept de mobilier urbain où se rencontrent aménagement, interprétation et mise en valeur du patrimoine.

Au coeur du projet, le démantèlement de l'ancien pont de l'île, emblème du territoire, devient l'occasion d'imaginer un nouveau devenir pour ses matériaux. Le mobilier s'appuie sur des repères culturels communs à l'île, tout en se déclinant selon les multiples identités qui la composent. Le projet révèle le potentiel du patrimoine comme ressource critique et créative pour un design culturellement situé.

Zach Ferguson (il)

Arts visuels et médiatiques



05

Zach Ferguson est un artiste originaire de la Gaspésie. Après avoir complété ses études en arts visuels, il poursuit présentement une maîtrise en arts visuels et médiatiques à l'Université Laval.

Sa pratique s'intéresse à la production de sens par l'agencement de signes non stabilisés. À travers la juxtaposition de référents issus de différents univers, il crée des liens qui deviennent des récits, sollicitant à la fois le conscient et le subconscient du public.

Son travail participe à la construction de sa propre mythologie, entre le vécu, l'imaginaire, le connu, l'inconnu, le populaire et l'hermétisme.

Cornfields
2024-2026
matériaux mixtes



@tragediebaroque

Cette œuvre reprend les codes du dessin en les transposant dans une forme sculpturale. Construite par plans et par succession de couches, elle se présente comme une image sans profondeur, visible à partir d'un seul angle, à travers un judas intégré à un socle. L'intérieur vert rappelle le fond d'un écran vert utilisé au cinéma, tandis que l'extérieur en bois brut évoque les structures cachées derrière les faux murs de décors. Le système d'éclairage rappelle celui d'un aquarium, donnant à l'ensemble une apparence close, étouffante et noyée.

L'image d'un champ de maïs constitue le point central de l'œuvre. Souvent représenté au cinéma comme un lieu de fuite, de secret et de tension entre sécurité et danger, il devient ici un espace à la fois attirant et inquiétant. L'immensité du champ contraste avec l'espace restreint dans lequel il est présenté. Le paysage semble offrir une échappatoire, tout en demeurant prisonnier de sa boîte, inaccessible autrement que par le regard.

Justine Boudreau (elle)
Léanne Gravel (elle)

Design de produits





Porté par une volonté de rendre la sexualité plus accessible, inclusive et décomplexée, leur projet s'appuie sur une approche centrée sur l'humain.

Justine, diplômée au baccalauréat en psychologie avec un parcours en sexologie, et Léanne, provenant de la technique en design graphique, allient leurs expertises pour nourrir une pratique du design ancrée dans le réel.

Elles partagent un intérêt pour les enjeux sociaux et la création d'expériences sensibles, avec des forces complémentaires en recherche, analyse, idéation, prototypage et validation. Leur projet propose des solutions favorisant l'éducation, la communication et le bien-être intime.

Entre nous
2026



lindkedin : justine boudreau
léanne gravel

La sexualité au sein des couples hétérosexuels reste souvent marquée par des scripts centrés sur la performance et la pénétration, contribuant à des écarts de plaisir et d'orgasme. Avec le temps, une routine peut s'installer, limitant l'exploration et la communication autour des besoins intimes.

Ce projet s'inscrit dans une volonté de promouvoir une sexualité plus honnête, décomplexée et diversifiée. Il encourage l'échange, la découverte de soi et de l'autre, ainsi que l'élargissement des sources de plaisir, afin de favoriser des expériences plus équilibrées et épanouissantes pour les partenaires.

Roxane Larochelle (elle)

Arts visuels et médiatiques



07

Le travail de Roxane naît de l'introspection. Elle façonne des espaces charnels, intimes et parfois malaisants, où les questionnements identitaires se vivent plutôt qu'ils ne s'expliquent.

Pour ce faire, elle pratique la performance, l'installation, le moulage ainsi que le travail du tissu et de la lumière.

Échosion : état second
2026
Sculpture de métal et de tissu



@ roxane_larochelle

À l'approche d'une transition, un espace de confort est revisité. Des empreintes y sont inscrites, témoignant du corps qui l'a traversé. La structure évolue vers une forme autonome, plus organique, qui se redéfinit en se détachant progressivement de son origine.

Florence Perrone (elle)

Design de produits



08

Florence Perrone vient des arts visuels, où chaque composition de sa pratique était une invitation à s'arrêter et à observer.

De cette envie de continuer de travailler la matière comme un langage, mais aussi par ce besoin du geste concret, le design émerge. Le design représente l'espace où sensibilité peut devenir objet et objet, expérience partagée.

Sa pratique est nourrie par l'objectif de créer des conditions pour mieux habiter le monde et l'occuper avec les autres.

Elle est fascinée par les objets du quotidien, des choses ban ales qui portent parfois une charge culturelle dense.

ce qu'il nous reste quand fond la neige

2026

Médiums mixtes



@ florence.perrone

L'hiver est souvent un angle mort du design urbain. Nos villes sont conçues pour l'été et gèrent la saison froide comme une contrainte à contourner. Il y a même quelque chose qui ressemble à l'hiver dans la manière dont on les traverse sans les habiter vraiment. On assiste peu à peu à une fragilisation du lien social accentuée par le repli numérique collectif. Les espaces de socialisation informels se raréfient. Le muscle de la rencontre improvisée s'atrophie, faute d'entraînement. Ce projet interroge ces oscillations pour y tester les conditions de l'arrêt partagé, à travers le prisme de l'hiver. Il s'installe au chaud dans les ruelles de Limoilou, là où les microcommunautés prouvent que le commun est possible.

La structure recouverte de toile rouge est un acte de présence et d'invitation visuelle dans le blanc de l'hiver. Ouverte sur la rue, elle incite le passant à s'arrêter pour discuter. Le siège reçoit trois personnes face à face, et non côte à côte. Montable sans outils spécialisés, elle peut être appropriée : peinte, garnie de lumières ou de livres, habitée différemment chaque hiver.

Catherine Perreault (elle)

Architecture



09

Je m’appelle Catherine Perreault, candidate à la profession d’architecte. Je m’intéresse aux façons de repenser les pratiques architecturales actuelles et d’en explorer les possibles.

Derrière une proposition de projet d’apparence simple se cache une réflexion sur des enjeux bien concrets : comment concevoir une architecture qui laisse place à l’inconnu et qui évolue avec le temps?

Support de la contingence
2026



@cath__perreault

Face à l'imprévisibilité des usages, ce projet propose une architecture qui fait de l'incertitude une condition de départ. Plutôt que de figer les fonctions, il conçoit un cadre évolutif où une structure durable accueille des usages présents et futurs, encore inconnus.

Le plan libre libère l'espace des contraintes fonctionnelles, tandis que les colonnes deviennent des repères autour desquels les activités peuvent se déployer, se transformer et coexister. L'architecture : elle crée les conditions favorables à l'appropriation et à l'évolution.

Dans une approche simple et low-tech, le projet privilégie des dispositifs accessibles qui encouragent l'action directe des usagers et l'adaptation progressive du bâtiment. Il en résulte un espace généreux, ouvert à l'hétérogénéité et à la contingence. Le projet questionne ainsi le rôle de l'architecte : concevoir non seulement pour les besoins actuels, mais aussi pour préserver la possibilité de futurs imprévisibles, faisant de la capacité à changer une condition de durabilité.

Jonathan Bourassa (iel)

Design graphique



Jonathan Bourassa est un designer graphique de Québec dont la pratique se déploie entre l'image, l'illustration et la création d'objets. Iel développe un langage visuel fondé sur le trait affirmé, la texture et le souci du détail, qu'iel explore autant en illustration qu'en conception de personnages 3D et en photographie.

Sa démarche privilégie la direction artistique complète : de l'idée à la fabrication, iel conçoit, façonne et met en scène ses propres projets. Cette approche, qui mêle savoir-faire numérique et travail manuel, lui permet d'explorer des thèmes comme la dualité, la vulnérabilité et la construction de l'identité.

Diplômé·e du baccalauréat en design graphique à l'été 2026, Jonathan poursuit actuellement une maîtrise en communication publique à l'Université Laval, où iel prolonge sa réflexion sur le rôle de l'image dans l'espace public.

Paladin 2.0 : L'Armure du Paraître

2024

Broderie et collage pour la cagoule



@jonathanbourassa
www.jonathanbourassadesign.

Cette œuvre réinvente la figure du paladin, jadis défenseur de la foi, en un guerrier de l'image dans un futur saturé d'artifices. Dans ce monde où l'identité est une menace, le masque n'est plus une protection physique, mais une forteresse ostentatoire.

L'éclat des perles et des gemmes remplace l'acier froid, symbolisant une société où l'on se protège du regard d'autrui par l'excès. Ce Paladin 2.0 ne porte pas la croix, mais le poids de sa propre mise en scène, combattant l'anonymat par une opulence protectrice et mystérieuse.

Éléonore Côté (elle)
Kelliane Paquet (elle)

Design de produits



Notre équipe est née de la volonté commune de proposer un projet axé sur la connexion humaine et la valorisation de notre environnement. Nos profils complémentaires, entre discipline et spontanéité, nous ont permis d'unir nos passions pour la culture, le slow-living et la vie de communauté.

Chaque moitié du binôme met à profit ses compétences, l'entrepreneuriat pour Éléonore et la conception pour Kelliane, afin de créer un tout harmonieux.

Mémo
2026
Prototypage en impression 3D



Né pour répondre à l'enjeu de l'hyperconnectivité, Mémo est un appareil de conservation des souvenirs qui invite à déconnecter au profit de la culture. Plutôt que de s'opposer au numérique, Mémo offre une raison de s'en éloigner.

Il s'agit d'un ensemble composé d'un lecteur-enregistreur analogique, reprenant les codes des appareils sans écran de notre enfance, et de cartes à collectionner supportant le contenu audio. Ces cartes peuvent être préenregistrées et vendues comme objets souvenirs lors d'événements culturels, comme une carte à l'effigie d'un artiste achetée durant un concert, ou rester vierges afin que l'utilisateur puisse y enregistrer un journal de bord ou immortaliser la voix d'un proche. Deux fonctions complémentaires qui permettent de garder une trace tangible des petits comme des grands moments de la vie.

En rematérialisant l'accumulation de ces souvenirs, Mémo invite à réévaluer le temps accordé aux différentes sphères du quotidien, trop souvent éclipsées par le numérique.

Atelier Libre de Recherche (Collectif)

(Philippe-Antoine Bélanger, Rémi Bonin, Marek Doucet, Pierre-Ulric Gagné)
Architecture



L'Atelier Libre de Recherche est un collectif étudiant fondé sur le partage de connaissances à la croisée de l'art, de la philosophie et de l'architecture.

L'atelier s'engage dans une pratique expérimentale ancrée dans la communauté, favorisant la recherche-création et le développement d'une théorie critique en architecture.

Satellites

2026-Auj.

Aluminium, écran à encre électronique (E-Ink), matrice DEL



@atelierlibrederecherche

Le projet Satellites propose un réseau d'installations urbaines itinérantes recueillant et diffusant de l'information citoyenne. Les visiteurs sont invités à s'exprimer de manière anonyme et informelle sur les enjeux de leur quartier, à manifester leur appui ou leur désaccord face à d'éventuels projets immobiliers, ainsi qu'à proposer des projets citoyens. À mi-chemin entre la consultation publique et l'intervention urbaine, le projet vise à développer une ressource informationnelle commune au service de l'action urbaine citoyenne.

Lauréat de deux bourses Première Ovation, l'une pour l'élaboration d'un concept (7 000 $, 2025) et l'autre pour la réalisation d'un prototype (20 000 $, 2026), le projet est actuellement en phase de prototypage et sera déployé à l'été 2027.

Il est réalisé grâce au soutien de la mesure Première Ovation dans le cadre de l'Entente de développement culturel intervenue entre le gouvernement du Québec et la Ville de Québec.

Marine Saint-Jacques (elle)

Architecture



Diplômée de la maîtrise professionnelle en architecture de l'Université Laval, je poursuis actuellement une maîtrise en sciences de l'architecture portant sur la durabilité des enduits de bâtiments historiques en climat froid. Ma pratique et mes recherches s'intéressent à la documentation, à la connaissance et à la conservation du patrimoine bâti.

Je m'intéresse particulièrement au développement de méthodes d'investigation permettant de retracer l'histoire des bâtiments à travers leur matérialité, leurs transformations et les traces du temps. Sensible à la beauté du patrimoine et à la richesse de son histoire matérielle, j'explore la manière dont les interventions contemporaines peuvent s'inscrire avec justesse et élégance dans cette continuité historique. Les technologies numériques constituent, dans cette démarche, des outils pour reconstruire les connaissances sur l'existant, révéler ses qualités et guider sa transformation.

Mon travail cherche ainsi à faire dialoguer histoire, matière et innovation dans une approche sensible et éclairée de l'architecture.

In Situ : Centre de recherche augmenté pour la conservation et la restauration du patrimoine bâti
2025-2026



@marinesaintjacques

Ancré au cœur d'une ancienne usine papetière désaffectée à Trois-Rivières, In Situ propose un nouveau modèle de centre de conservation et de restauration du patrimoine bâti à l'ère du numérique. Le projet fait de l'ancienne chaufferie industrielle un terrain d'analyse, de recherche et d'expérimentation in situ, directement sur le bâtiment et à l'échelle réelle.

À la rencontre du patrimoine et des technologies contemporaines, il rassemble des laboratoires, des espaces d'expérimentation et des outils numériques dans un même lieu. Architectes, ingénieurs, conservateurs, restaurateurs, artisans et chercheurs y collaborent pour faire évoluer les connaissances et les pratiques d'intervention sur le patrimoine bâti.

L'intervention architecturale s'appuie sur l'histoire matérielle du site, ses structures et les traces de ses transformations pour établir un dialogue entre l'ancien et le nouveau. L'usine devient ainsi un lieu où la connaissance du passé nourrit la recherche et les interventions contemporaines.

Maria Cyr (elle)

Design graphique



Diplômée de la maîtrise professionnelle en architecture de l'Université Laval, je poursuis actuellement une maîtrise en sciences de l'architecture portant sur la durabilité des enduits de bâtiments historiques en climat froid. Ma pratique et mes recherches s'intéressent à la documentation, à la connaissance et à la conservation du patrimoine bâti.

Je m'intéresse particulièrement au développement de méthodes d'investigation permettant de retracer l'histoire des bâtiments à travers leur matérialité, leurs transformations et les traces du temps. Sensible à la beauté du patrimoine et à la richesse de son histoire matérielle, j'explore la manière dont les interventions contemporaines peuvent s'inscrire avec justesse et élégance dans cette continuité historique. Les technologies numériques constituent, dans cette démarche, des outils pour reconstruire les connaissances sur l'existant, révéler ses qualités et guider sa transformation.

Mon travail cherche ainsi à faire dialoguer histoire, matière et innovation dans une approche sensible et éclairée de l'architecture.

Calendrier 2026
2026

La frousse autour du monde
2026



@mariacyr1

Au fil du temps et La frousse autour du monde sont deux projets explorant les possibilités du design éditorial à travers une approche sensible et matérielle.

Le premier, un calendrier annuel, évoque le passage des saisons en associant photographie, typographie et motifs textiles artisanaux dans une expérience visuelle poétique. Réalisé dans le cadre de Volumique, un marché organisé par l'École de design de l'Université Laval, il contribue au financement de l'exposition des finissants, Première Expo.

Le second propose une refonte du livre La frousse autour du monde de Brunet Blanchet, développée dans le cadre d'un atelier de design éditorial. Cette réinterprétation transforme le livre en un objet textile narratif, où les vêtements deviennent les témoins du voyage, des souvenirs et des expériences vécues. Ensemble, ces projets explorent la rencontre entre narration, matière et expression visuelle.

Samuel Flibotte (il)

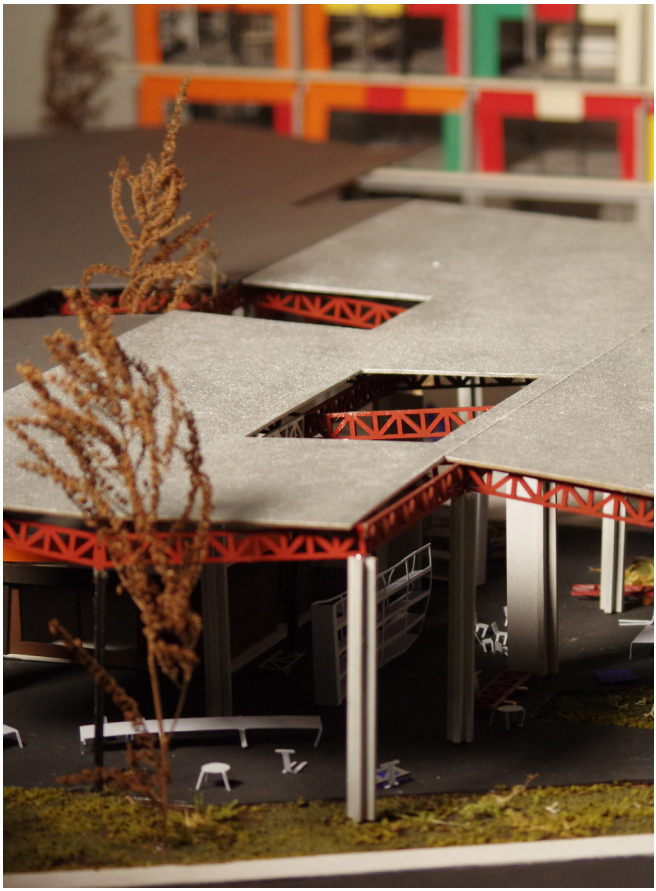
Architecture



Diplômé de la maîtrise en architecture de l'Université Laval, Samuel est animé d'une curiosité grandissante pour la relation intime et bouleversante qui unie les sociétés et leurs territoires. L'architecture se présente ainsi comme un projet culturel, une occasion d'explorer notre manière d'interagir avec la matière et le vivant, du matériau au territoire.

Sa pratique souhaite cultiver la richesse de la sobriété, célébrer l'imperfection et reconnaître la valeur du soin. Travailler avec ce qui reste, bâtiments et matériaux, propose de réouvrir la porte à une pratique artisanale, locale et humaine. À travers le réemploi, la transformation de l'existant et la revalorisation des milieux habités, Samuel cherche à cultiver une capacité de réflexion et d'action, ouvrant la porte à la remise en question des logiques productivistes qui façonnent nos milieux.

Cultiver les restes, une culture de la contingence
2026



linkedin.com/in/samuel-flibotte-5115331b6

Cultiver les restes aborde un paradoxe de l'architecture, où l'acte de construire est d'abord et avant tout un acte de démolition. En écho au concept de limites planétaires, la proposition milite pour une éthique du faire avec, suggérant de se réapproprier une culture de la préservation et de la réutilisation des matériaux.

Le projet interroge le boulevard nord-américain afin de révéler le potentiel latent de ses chaînes de restauration rapide. Refusant la discrimination de ses matériaux bons marchés et soutenant que ses composantes véhiculent une culture constructive et des capacités évolutives, le projet se propose comme assemblage manifeste des matériaux du site.

Reconnaissant l'incapacité actuelle de l'industrie de construction à gérer les aléas liés aux matériaux, la proposition se propose comme matériauthèque urbaine en réemploi, articulée autour d'une synergie d'entreposage, de recherche et de participation citoyenne pour réguler le flux des matériaux.

Camille Lavallée (elle)
Alexandre Marcil (elle)

Design de produits





Camille et Alexandre partagent une conviction commune : le design comme levier de transformation. Ensemble, elles souhaitent concevoir des projets à fort impact culturel, social et environnemental. Leurs expériences respectives, l'architecture pour Camille et l'entrepreneuriat pour Alexandre, constituent le socle de leur collaboration.

Cette mise en commun permet de développer un regard singulier sur le milieu d'intervention, ancrant ainsi leur proposition au cœur d'un contexte qu'elles maîtrisent. C'est pourquoi chacun de leurs projets devient un geste engagé, à la fois local dans sa sensibilité et global dans sa vision.

biens communs

2026

médiums mixtes, meubles issus entièrement du surcyclage de bureaux institutionnels, de pattes de bureau et de diffuseurs de lumière présents sur les néons dans les espaces bureaux. Rationalisation des procédés de transformation par usinage à la CNC



@camillelavallee_
@alexandrelafille

« Biens communs, les objets qui se souviennent » naît de l'urgence d'agir. La réorganisation des espaces de travail gouvernementaux génère un surplus massif de mobilier, dont plus de 30 000 bureaux incompatibles avec les nouveaux standards du mobilier normalisé du Québec. Jugés sans valeur, ces témoins matériels de notre culture du travail québécoise sont acheminés aux ordures.

Le projet propose une gamme de revalorisation élaborée autour d'un vocabulaire à la fois répétable et polyvalent, qui ouvre la voie à un éventail de solutions matérielles. Ces archives sont réinterprétées à domicile, puis réintégrées dans les nouveaux aménagements gouvernementaux, où elles témoignent de la continuité historique des institutions.

Pensé comme un projet preuve, il s'impose avant tout comme un acte culture : en transformant la perception collective des Québécois.es envers ce mobilier, afin d'en rehausser sa valeur perçue et de lui accorder le statut de patrimoine modeste québécois.

Mary-Pier Laliberté (elle)

Design graphique



Designer graphique diplômée, elle conçoit des projets qui allient justesse visuelle et sensibilité. Pour elle, le design ne se limite pas à communiquer, il doit aussi faire du bien.

Inspirée par les petits moments du quotidien, elle leur donne vie à travers des créations qui touchent à la fois le cœur et l'esprit.

Toi, moi et le reste du monde
2026
Collage numérique, papier multimédia, reliure en peigne



@mary.fillegentille

Inspiré des écrits de Bruno Blanchet, ce livre conceptuel puise dans ses mots pour mettre en lumière les rencontres qui façonnent le voyage — ces étrangers devenus amis, ces inconnus dont la perspective enrichit, bouscule ou réconforte.

À la manière du cadavre exquis, chaque page se décompose, se réinvente et se recombine, faisant émerger de nouveaux personnages et de nouvelles histoires à chaque manipulation.

Chaque lecture se réinvente, portée par la curiosité du lecteur qui trace son propre chemin à travers les récits. Un système de motifs colorés guide discrètement à travers les chroniques, laissant toute liberté à l'exploration. Comme le voyage lui-même, l'imprévu est au cœur de l'expérience.

Michaël Côté (il)

Arts visuels et médiatiques



Ma pratique artistique se déploie principalement via la peinture et l'estampe. Elle explore les méandres de l'imaginaire et les multiples dimensions de l'expression humaine à travers une pratique qui conjugue intuition et jeu narratif.

Je me situe à l'intersection du rêve et de la réalité, proposant une poésie visuelle qui s'apparente à un puzzle abstrait. Les compositions se définissent graduellement, dans une narration ouverte où chaque élément invite à une interprétation personnelle et changeante, et ce, dans une mécanique qui s'apparente à celle du rêve.

À la manière d'un voyage sans destination fixe, le processus créatif repose sur la force de l'instinct, sans plan préétabli, et s'enrichit d'une constante conversation entre la matière, le support et moi-même.

Ambiance décousue

2026

Acrylique et huile sur toile de coton



@michael.cote.art

Emma Côté (elle)

Arts visuels et médiatiques



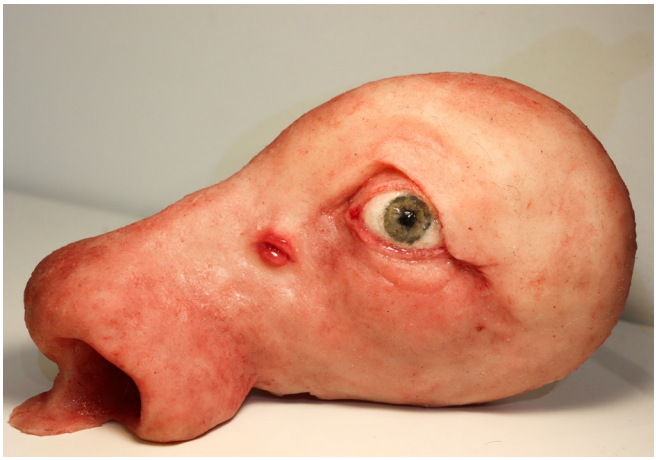
Emma Côté est une artiste native de Québec dont la pratique adopte un visuel à la fois intime et clinique, inspiré par la corporalité et guidé par l'épithésie — une spécialité paramédicale axée sur la conception de prothèses faciales.

La matérialité étant au cœur de sa démarche, Emma modèle et texture une pâte à sculpter à base d'huile et de cire, la moule en plâtre, puis y applique du silicone qu'elle carne intrinsèquement pour donner une allure organique troublante à ses créations.

Après un an et demi en sciences humaines au Cégep Champlain St. Lawrence, Emma s'oriente vers les arts visuels, et obtient son diplôme au Cégep de Sainte-Foy en 2023. Elle achève actuellement son baccalauréat en Arts visuels et médiatiques à l'Université Laval, et compte devenir épithésiste et artiste professionnelle.

Animal
2026
Silicone, pigments, fibres de rayonne et cheveux

Tissu I, Tissu II, Tissu III
2026
Silicone, pigments, fibres de rayonne et cheveux





@emcot_02
@le_studio_atypique

Zoé Fiola Fortin (elle)

Enseignement en art plastique



La jeune artiste multidisciplinaire Zoé Fiola Fortin vit et produit présentement en Beauce, au côté d'une grande forêt. Elle a fait ses études secondaires dans un programme arts, théâtre et musique.

Elle a choisi la branche art en continuant ses études au Cégep Sainte-Foy en art visuel. Récemment elle a complété son bac en art visuel et médiatique et a décidé de poursuivre au bac en enseignement des arts. Tout en continuant sa production et en se préparant pour une prochaine expo.

Elle produit des installations composées de ses matériaux de prédilection venant de la nature accompagnée de fils à couture rouge. Elle tente de redonner la place dû à la nature dans les espaces humains.

Suspendus dans l'Instants

2026

Branche de feuillu soutenu par du fils à couture rouge et leurs aiguilles accompagner de perles de plastique rouge



@renart_ff
@zotheovni

L'installation présente une branche de feuillus en suspension dans l'espace par du fils à couture rouge, des perles en plastique rouges et des aiguilles.

La branche est travaillée comme un piège, une toile d'araignée ou encore un grand nœud. Plusieurs fils de couture forcent les branches, les mets sous tension tout en se coinçant sur les textures de la branche. Parmi cet amalgame se retrouvent des billes rouges sur quelques fils qui attirent le regard.

Chaque aiguille agit comme point d'ancrage pour les fils à couture qui soutiennent la branche. Certains points d'ancrage se présentent davantage sous tension que d'autres. L'installation rappelle le piège, la force brute, mais aussi la force de la nature et pourquoi celle-ci est si importante par tous ses liens, car elle est le pilier de monde.

Charles-Antoine Lauzon (il)

Architecture



Après une technique et baccalauréat en architecture, Charles-Antoine poursuit sa maitrise avec l'envie de repousser les cadres établis de la pratique.

Son expérience en agence, autant en architecture qu'en architecture du paysage nourrit une approche sensible et exploratoire. Sa pratique associe conception spatiale, recherche conceptuelle et exploration graphique pour tenter de requestionner les façons dont il est possible de concevoir l'espace.

Son travail devient une manière de questionner comment l'image architecturale peut devenir un outil de narration et d'expérimentation, plutôt qu'une simple représentation photoréaliste de la réalité.

Son but est de faire de l'image un déclencheur de questionnement capable de remettre en perspective les certitudes du réel, mais surtout d'affirmer le pouvoir de l'imaginaire en tant qu'outil critique de la représentation architecturale.

Espace(s) Champ(s)
2025
Collage photoréaliste hybride



@ca__lauzon.archi
https://www.charlesantoinelauzon.ca/

Le projet de ferme florale cherche à matérialiser l'analogie du champ de fleurs comme une manière de comprendre les lois et les hasards qui rendent possibles les rencontres fortuites dans un espace donné.

Implanté dans un champ vide à Saint-Germain-de-Kamouraska, le site agit comme une temporalité suspendue, mise sur pause, puis réactivé par l'introduction d'un nouvel élément. Le champ devient le reflet d'une dynamique où rien n'est figé, ou chaque espace reste indéfini, mais en perpétuelle réécriture. Dans ce sens, l'architecture se construit par touches successives, à partir de matériaux trouvés qui viennent nourrir une structure toujours inachevée.

Des fragments de maçonnerie récupérés, des pots en terre cuite brisés ou des vases réemployés participent à créer une forme temporaire, qui trace les premières étapes d'une histoire en devenir. Autour, rien n'est définitif, tout est appelé à se transformer.

Alice Villeneuve

Design graphique



Designer graphique depuis huit ans, j'ai acquis une expertise diversifiée en conception visuelle, en identité de marque et en marketing numérique. Mon parcours m'a amenée à évoluer au sein de différents milieux professionnels, où j'ai développé une approche alliant réflexion stratégique, créativité et gestion de projets. De la conception d'identités visuelles à la création de campagnes numériques, j'accorde une grande importance à la cohérence graphique des univers que je crée et à leur capacité à se démarquer.

Souhaitant faire évoluer ma pratique et approfondir mon approche du design, je suis retournée sur les bancs d'école en 2023, tout en conservant mon emploi à temps plein, afin d'obtenir mon bac en design graphique, terminé ce printemps. Présentés lors de Première Expo, mes projets Parbleu!, ainsi qu'un autre projet d'identité de marque Pied Pepper, m'ont valu le prix Metah Nomis en mai 2026. Ces projets reflètent mon intérêt pour les identités visuelles distinctives et les multiples possibilités de déclinaisons qu'offre une image de marque.

Parbleu!
2025



https://www.behance.net/alicevilleneuve

Audacieuse et distinctive, l'image de marque de Parbleu! capte l'attention dès le premier regard avec un univers visuel assumé et des illustrations ludiques, inspirées des canettes de bière artisanale.

Son fort potentiel de déclinaison se déploie à travers une gamme variée d'applications, allant de la sauce à tartare épicée, au poisson fumé, jusqu'à une bière artisanale à la bisque de homard.

La marque s'étend aussi vers une sous-gamme de chandelles parfumées d'inspiration marine, démontrant la flexibilité et la cohérence de son univers à travers des catégories de produits diversifiées.

Mélodie Parent (elle)

Design graphique



Moi, c'est Mélodie, illustratrice et designer graphique, créatrice de petits mondes un fantaisistes et pleins de charme. Mon univers est doux, vivant et coloré, avec une légère tendance à l'absurde et une place beaucoup trop importante accordée aux chats.

Je navigue entre dessin à la main, numérique et collage, en mélangeant les techniques au fil de mes idées et de mes inspirations. Dans mes illustrations, on croise des créatures mignonnes, des insectes étranges, des corps de toutes les formes et des chats en grande quantité.

J'aime jouer avec les textures, célébrer la diversité et donner vie à des personnages qui ont parfois l'air de sortir d'un rêve un peu loufoque. Mon objectif ? Créer des images qui éveillent la curiosité, font sourire et invitent à s'attarder un peu dans mon petit monde.

Le tarot miaou miaou

2026

Jeu de carte illustré sur Procreate



@meloparent.illustrations

Le tarot de Marseille réinventé par les chats. Composé de 78 cartes avec 22 arcanes majeurs, dont 56 arcanes mineurs, c’est un outil divinatoire originaire du Moyen Âge.

Pourquoi des chats ? C’est mignon, ils ont un fort instinct et on les aime d’amour.

Juliette Lalancette (elle)

Design graphique



Je suis une designer graphique sensible, réfléchie et passionnée. Je m'inspire de mon entourage, de mes passe-temps et de mes émotions pour développer mes idées et mes projets. J'aime prendre le temps de comprendre un projet, d'explorer différentes idées et de m'investir pleinement dans ce que je fais.

Pour moi, le design ne se limite pas à créer quelque chose de beau : il doit raconter, faire ressentir et créer un lien avec les autres. Je cherche donc à concevoir des projets qui ont une intention et qui peuvent provoquer une émotion, que ce soit par l'image, la couleur, la matière ou la mise en page.

Je suis une designer curieuse et impliquée, qui aime expérimenter et aller jusqu'au bout d'une idée. Ce qui m'anime surtout, c'est de donner une personnalité aux projets et de créer des univers visuels qui restent en tête.

Magasine Continuité

2025

mise en page et direction artistique



@lalanciette
@cette.atelier

Ce projet de refonte éditoriale propose une mise en page aérée et structurée, où la grille devient l'outil central pour organiser le contenu. L'espace est utilisé de façon stratégique afin de créer une lecture plus claire, plus calme et mieux dirigée.

Un travail important sur la hiérarchie visuelle et la typographie guide le lecteur à travers des niveaux d'information clairement distincts, pour une mise en page digeste et accessible dès le premier regard. L'approche typographique cherche un équilibre entre crédibilité et modernité : elle allège la lecture sans perdre le caractère éditorial du magazine.

La direction artistique, épurée mais évocatrice, recentre le magazine sur son contenu et son univers. Une attention particulière est portée aux images, qui deviennent de véritables éléments de narration. Soigneusement choisies, elles sont intégrées de manière cohérente et réfléchie, en lien direct avec le contenu textuel. Le résultat est une expérience de lecture immersive et actuelle, qui met fortement en valeur le patrimoine tout en le rendant plus accessible.

Ève Désilets (elle)

Architecture



Diplômée en architecture depuis le printemps dernier, Ève s'intéresse aux liens entre matière, culture et société. Par une praxis féministe, sa recherche s'inscrit notamment dans cette idée de vouloir rendre visible l'invisible, de révéler les traces, les savoir-faire et les histoires qui participent à construire notre environnement bâti. Le cœur de sa réflexion s'articule autour de ces récits longtemps demeurés en marge des archives officielles.

Son parcours, et cette dernière année de recherche-création, l'a amenée à développer un intérêt pour les approches éditoriales comme espaces de recherche, de dialogue et de transmission. Elle poursuit aujourd'hui cette réflexion au sein de la revue d'art, d'architecture et de design un:un, où son implication dans l'OBNL nourrit sa curiosité et son désir de découvrir, de mettre en lumière et de donner voix aux artistes, designers et architectes de la ville de Québec.

La maison du lin - (Re)visiter le patrimoine d'un geste entre féminité et domesticité
2026



@eve.dezz

La confection textile a longtemps structuré la vie rurale québécoise, portée par le lin cultivé, transformé et tissé grâce au savoir patient des femmes. Celles qui façonnaient la « toile du pays », piliers silencieux de la domesticité, sont restées en marge des récits historiques. S'intéresser à ces femmes, dont les parcours ont souvent été invisibilisés, revient à explorer la maison comme une cartographie vivante, à retracer les « lieux » et « non-lieux » de production ou les « interstices », en déambulant à travers des pièces où chacune porte sa charge symbolique et ses gestes propres. (Re)visiter la maison permet de saisir l'ambivalence qui l'habite ; entre contrainte et protection. Elle est ainsi explorée et déployée à travers différents fragments d'espace : la chambre, le seuil, le jardin et l'atelier.

Situé à Kamouraska, en bordure du Saint-Laurent, le projet articule une logique du faire et d'émancipation du textile au-delà du cadre utilitaire, entre matière et gestes. Le temps, saisonnier et éphémère, telle la floraison du lin, structure et clôture les gestes dans l'architecture.

Shone Sotthachith (il)

Architecture



Diplômé de la maîtrise professionnelle en architecture de l'Université Laval. Ma pratique et mes recherches s'intéressent aux relations entre architecture, écologie et systèmes vivants, avec une attention particulière portée au design régénératif, à l'hydrologie et aux formes de cohabitation entre humains et non-humains.

À travers mes projets, je cherche à comprendre comment l'architecture peut dépasser une logique de réduction des impacts pour devenir un outil actif de régénération des milieux.

Cette réflexion m'amène à explorer autant les dimensions matérielles et techniques du projet que les processus culturels, territoriaux et interdisciplinaires qui rendent ces approches possibles.

Architecture scientifique de la diplomatie interespèce
2025-2026



Shone@sotthachith

Le projet prend naissance dans la tension entre le centre de données, grand consommateur d'eau, et les milieux humides de notre territoire.

Plutôt que de laisser dans l'ombre les impacts que cette infrastructure peut exercer sur son environnement, il propose d'y faire face et de repenser ce que pourrait être un centre de données plus relationnel, capable de participer activement à son milieu selon une logique non plus destructrice, mais régénérative.

C'est en abordant autrement les conflits traditionnellement engendrés par nos manières de construire que de nouvelles spatialités peuvent émerger : celles d'une diplomatie interespèces.

Alexis Bernier (il), Daphnée Michaud (elle) Charles-Antoine Lauzon (il)

Architecture



Alexis, Charles-Antoine et Daphnée ont développé leur intérêt pour les matériaux biosourcés au cours de leur parcours à l'Université Laval.

Unis par une vision commune, ils expérimentent le mycélium comme médium pour l'architecture et le design d'objets. Dans une approche sensible à l'urgence climatique, la recherche d'alternatives matérielles durables est au cœur de leur démarche.

Ils cherchent à comprendre, tester et repousser les limites du mycélium par l'expérimentation d'échantillons et la fabrication d'objets à l'échelle 1:1.

múkēs-ium

2024

Noyer, mycélium, tilleul & marc de café.

355mm (L) x 508mm (P) x 457mm (H)



@ca__lauzon.archi
@ arqui_a.b
@ daphneemich

Ma vie, je la crée. Témoin actif de la mort qui m'entoure, j'explore mon environnement à la recherche de nutriments. Ma résilience, je la tiens de cette matière organique délaissée dans laquelle je tisse mon dense réseau.

Mais ici, on tente de me réemployer dans de nouvelles limites : celles de l'objet. On me met dans un moule, puis je suis contraint à vivre à l'intérieur des frontières que l'on m'impose. J'y ai trouvé du bois, puis je me suis lié à cette matière ligneuse pour ne faire qu'un.

C'est à ce moment qu'il m'a tué [l'homme] par un choc thermique de 80C. C'est ainsi que je suis devenu une surface plane horizontale au service de son quotidien. L'observant, jour après jour, y déposer une succession d'objets, qui me rappellent sans cesse, que je suis mort.

Juliette St-Pierre (elle), Maxime Gagnon (elle), Wilyam Aubut Labonté (il) ,Eiji Antoine Martin-Bessho (il)

Design d’interaction (MDI)






Nous sommes quatre designers ayant terminé la maîtrise en design d’interaction de l’Université Laval, trois d’entre nous provenant du baccalauréat en design graphique et un du baccalauréat en génie logiciel.

Ces deux domaines nous ont permis de penser autant à ce que vivent les gens qu’à ce que la technologie peut réellement faire pour eux. AURA est né dans un cours où l’on nous demandait de concevoir un projet à portée sociale. La fraude envers les aînés a augmenté rapidement durant la dernière année, et est devenue un enjeu bien réel.

Nous avions tous envie de créer quelque chose qui aide concrètement les personnes les plus vulnérables. Pour nous, c’est à ça que sert le design. Nous croyons que les designers ont une responsabilité envers la société.

Chaque projet est une occasion de rendre le numérique plus accessible et plus humain, pour simplifier le quotidien des gens.

AURA, l'assistant antifraude pour les personnes âgées

2025

recherche utilisateur, prototype interactif



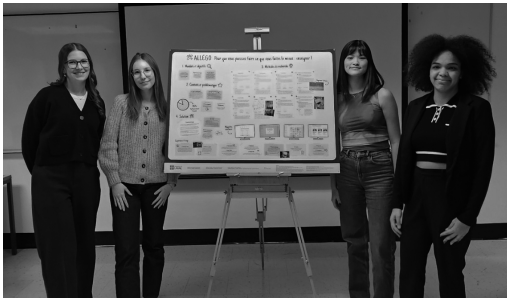
Les fraudes numériques visant les personnes âgées constituent un enjeu croissant. Ce phénomène est amplifié par la complexité des outils de communication et la technologie qui ne cesse d'évoluer.

Plusieurs aînés rencontrent des difficultés à reconnaître les signes d'une tentative de fraude, ce qui fragilise leur sentiment d'autonomie et alimente un climat de méfiance et d'isolement. AURA est une application à la fois préventive et éducative, qui analyse en temps réel les appels, courriels et messages en ligne afin d'identifier les risques et d'accompagner l'utilisateur dans sa prise de décision.

Grâce à une approche de design centrée sur l'humain et à une démarche de recherche utilisateur, le projet met en lumière les besoins spécifiques des personnes âgées et présente une solution visant à réduire la vulnérabilité aux fraudes, tout en soutenant l'autonomie numérique de ces utilisateurs. AURA a remporté le Student Gold Award du HCI International 2026.

Léa Guimond (elle), Catherine Buteau (elle), Guan Legault-Violette (elle) ,Camille Glissant (elle)

Design d’interaction (MDI)

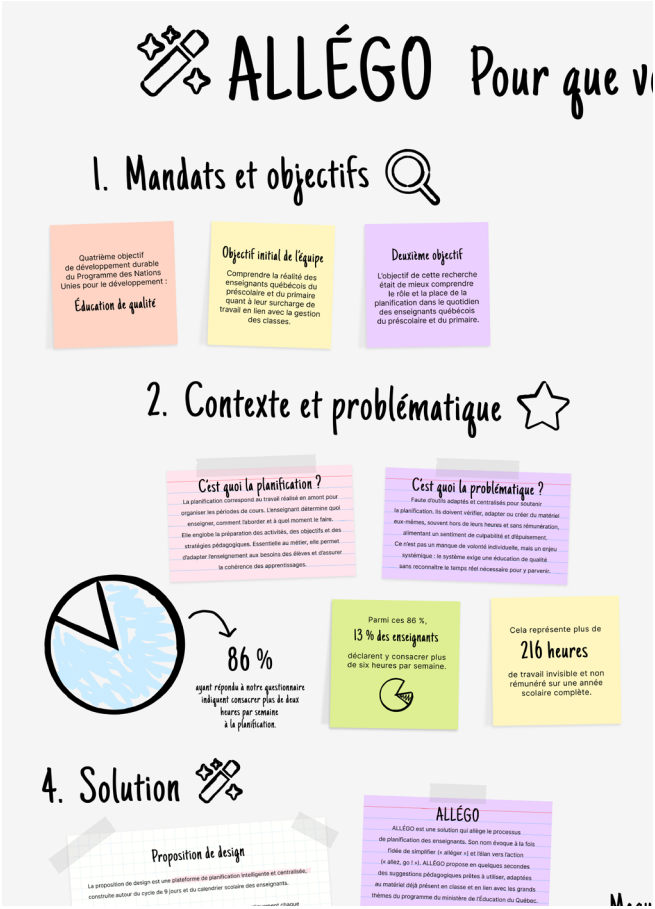


L’équipe est composée de quatre designers aux profils complémentaires, qui partagent un intérêt pour les domaines sociaux et publics. Elles ont à cœur le travail bien fait et souhaitent contribuer concrètement à améliorer la vie des gens.

Allégo

2025

Démarche de recherche inspirée d'une approche ethnographique adaptée au design. Questionnaire, cultural probes, focus groupe, guided tour, personal inventory, fly on the wall et entrevues semi-dirigées.



www.linkedin.com/in/
@léa-guimond
@catherine-buteau
@guan-legault-violette
@camille-glissant

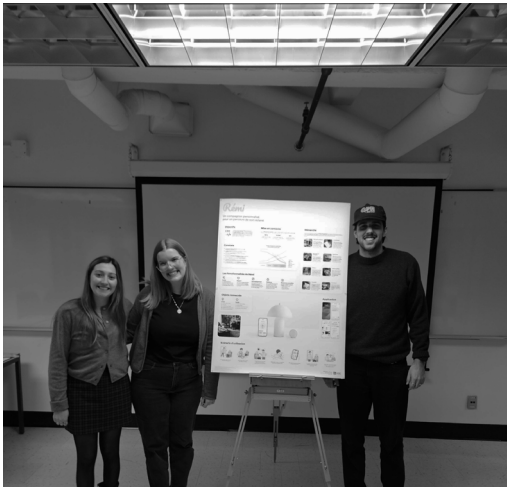
Les enseignants québécois du préscolaire et du primaire font face à une grosse surcharge de travail, particulièrement liée à la planification pédagogique.

Cette surcharge découle de l'accumulation de tâches invisibles, souvent réalisées en dehors des heures rémunérées, et d'un manque d'outils adaptés pour soutenir efficacement la planification dans un contexte de ressources limitées. Les enseignants doivent composer avec des exigences ministérielles élevées, une grande hétérogénéité d'élèves et des outils fragmentés, cela alourdit leur charge mentale et émotionnelle.

Pour répondre à cette problématique, le projet propose ALLÉGO, une plateforme de planification intelligente et centralisée. En reliant les exigences ministérielles, le matériel disponible en classe et des activités pédagogiques validées par des professionnels, ALLÉGO vise à réduire le temps de préparation, faciliter la prise de décision et soutenir une éducation de qualité.

Sophie Laroche (elle), Myriam Couture (elle), Jérôme Dorion (il)

Design d'interaction (MDI)



Nous sommes trois étudiants à la maîtrise en design d'interaction de l'Université Laval. Issus de parcours universitaires différents, nous avons chacun apporté un regard et des expériences complémentaires. Cette diversité a enrichi notre démarche et nous a permis d'aborder le projet sous différentes perspectives, tout en partageant une volonté commune de concevoir des solutions ancrées dans les besoins réels des gens.

Nous avons tous été touchés, de près ou de loin, par la maladie d'Alzheimer. Cette expérience commune est à l'origine de Rémi. À travers ce projet, nous avons cherché à approfondir notre compréhension de la réalité des proches aidants et à explorer comment le design pouvait contribuer à leur offrir un soutien au quotidien.

Rémi

Un compagnon personnalisé pour un parcours de soin éclairé

2025

Démarche de recherche inspirée de l'approche ethnographique, mobilisant différentes méthodes telles que l'observation, les entretiens, les journaux de bord, la cartographie et le questionnaire.



www.linkedin.com/in/myriam-couture

https://www.linkedin.com/in/j%C3%A9r%C3%B4me-dorion-040149350/

https://www.linkedin.com/in/sophielaroche21/

Accompagner une personne atteinte de la maladie d'Alzheimer comporte de nombreux défis. Après le diagnostic, les proches aidants disposent souvent de peu de soutien pour faire face au quotidien et à l'évolution de la maladie.

Rémi est un concept d'écosystème connecté conçu pour répondre à cette réalité. Il se compose d'une lampe intelligente à l'allure peu technologique, de capteurs répartis dans le domicile de la personne aidée et d'une application mobile. Ensemble, ces éléments permettent de comprendre progressivement les habitudes et les difficultés rencontrées afin d'offrir un accompagnement continu, personnalisé et évolutif aux proches aidants. L'application propose des résumés quotidiens, des conseils adaptés et des ressources contextualisées, comme de la musique ou des activités de réminiscence.

L'objectif de Rémi est de renforcer la confiance des proches aidants, de réduire le sentiment d'isolement et de les soutenir tout au long du parcours d'accompagnement.

Laurèle Lavigne-Rousseau (il)

Arts visuels et médiatiques



Laurèle est un artiste Québécois. Il travaille les manières de sculpter des histoires par la forme organique et la texture. Ses matériaux de prédilection sont industriels; de bois et métaux, en gros rondins et raffistolés, de tas de fer et de béton, sculptures sales et mal léchées.

Il explore l'humain et leurs expériences sensorielles, faites de narratifs ambigus et bâclés par les sens imparfaits.

Triptyque Cyclique

2026

Acier, sable, bois, champignons et autre biomasse



@_laurele

Sketch est un humain, pauvre petit monstre frétillant et vertical se promenant sur ces terres dont il est l'enfant. Naissant, il beugle comme un veau éventré, car que de sangs et de sables qui l'étouffent!

Puis la Main dessine dans les airs comme en sculpture de vie. Un assemblage de carbone froid. Elle suce leur plasma gris et bleutre, mange les rêves de ceux qui sachent les fer, sous les flammèches, la troisième dimension se lève et marche.

Ange flottant, un organe au milieu des tertres fongiques. Se tient debout, bien droit, et marche. Et enfin, une fin comme tant d'autres, de fins. Banale mais jamais vue auparavant. La vie devient matériaux. Une petite valeur nutritive à rabais et symbiose délicieuse. Sucrée et salée.

Et on recommence.

Xavier Caron (il)

Architecture



Diplômé à la maîtrise en architecture de l'Université Laval en 2026, Xavier cultive un intérêt pour les différentes sphères du design, de l'échelle du bâti à celle de l'objet.

Passionné par la photographie depuis sa jeunesse, il pratique cette discipline professionnellement depuis 2018. Son regard de photographe nourrit sa démarche architecturale, notamment par une attention particulière portée à la composition, aux ambiances et à la lumière.

À travers le dialogue entre ces deux disciplines, il développe une approche sensible de la conception, où les connaissances et les outils propres à chacune se rencontrent et s'enrichissent mutuellement.

Conserverie humaine
2026



@_xaviercaron
https://www.xaviercaron.com/

Ce projet de refonte éditoriale propose une mise en page aérée et structurée, où la grille devient l'outil central pour organiser le contenu. L'espace est utilisé de façon stratégique afin de créer une lecture plus claire, plus calme et mieux dirigée.

Un travail important sur la hiérarchie visuelle et la typographie guide le lecteur à travers des niveaux d'information clairement distincts, pour une mise en page digeste et accessible dès le premier regard. L'approche typographique cherche un équilibre entre crédibilité et modernité : elle allège la lecture sans perdre le caractère éditorial du magazine.

La direction artistique, épurée mais évocatrice, recentre le magazine sur son contenu et son univers. Une attention particulière est portée aux images, qui deviennent de véritables éléments de narration. Soigneusement choisies, elles sont intégrées de manière cohérente et réfléchie, en lien direct avec le contenu textuel. Le résultat est une expérience de lecture immersive et actuelle, qui met fortement en valeur le patrimoine tout en le rendant plus accessible.

Alessandra Rosato (elle)

Design graphique



Originaire de Montréal, je suis récemment diplômée en design graphique de l'Université Laval. Mon parcours en design d'intérieur a façonné mon regard et nourrit mon attention à la matérialité, aux textures et à la couleur.

Curieuse et passionnée, je suis sensible aux détails du quotidien, aux histoires et aux expériences humaines qui invitent à la réflexion.

Ces observations nourrissent ma démarche et m'amènent à explorer différentes façons de raconter, de créer des liens et de susciter une émotion à travers le design.

Signes

2025

Aquarelle, encre de Chine, numérisation et interventions numériques



@alessa.r
www.alessarosato.com

Le zine « Signes » est né d'un regard attentif porté sur ce qui nous entoure, une invitation à ralentir, à observer et à se laisser guider par ces discrets signes du quotidien. À travers une exploration mêlant plusieurs techniques, il traduit cette sensibilité en images.

Car tout ce qui nous entoure nous habite et nous parle en silence; il suffit de prendre le temps de l'écouter et de le remarquer.

Benoit Bilodeau-Simard (il)

Arts visuels et médiatiques



Benoit B Simard est un artiste lévisien. Il a développé sa pratique artistique au cours de son parcours collégial en arts visuels au Cégep de Lévis. Sa scolarité s'est poursuivie au baccalauréat en art visuel et médiatique à l'Université Laval, qu'il a complété en 2026.

À travers sa pratique, la représentation du corps et de la peau sert de point central, duquel il explore les marques, les transformations et les traces laissées par le temps.

Son travail s'inscrit dans une démarche sensible qui questionne l'identité, l'intimité et la perception du corps dans notre société contemporaine.

autoportrait II

2025

Latex, nylon et bourrure de polyester



@saintbenoitstudio

Bien que mon autoportrait soit ancré dans ma propre identité, il dépasse la simple représentation de moi-même. Il se veut à la fois intime et universel.

C’est un autoportrait parce qu’il émerge de mon regard, de mon corps et de mon expérience. Il peut également devenir le portrait de celles et ceux qui le contemplent.

Mon autoportrait devient un espace de rencontre, un miroir partagé ou mon identité et celle de l’autre se superposent.

Clara Hébert (elle)

Architecture



Ayant grandi à Montréal, Clara a toujours nourri une affection particulière pour le paysage ordinaire de sa ville et la convivialité des dépanneurs de quartier. Ses idées s'inspirent de son environnement immédiat, autant dans les ruelles que dans les gestes simples de la vie collective.

Diplômée en 2026, elle aborde l'architecture avec le désir d'écouter le territoire plutôt que d'imposer des interventions à grande échelle. Dans le cadre de son dernier projet universitaire, Clara s'est donné le défi de sortir de sa zone de confort et de voir la conception comme son terrain de jeu.

Guidée par le plaisir d'expérimenter et de manipuler la matière de manière inattendue, sa démarche détourne les repères familiers pour imaginer des espaces rassembleurs. Son travail présenté ici invite à redécouvrir le potentiel chaleureux et vivant de nos lieux de passage ordinaires.

Le dépanneur AU'CHLAGA
2026



@clarahebert18

Le projet du dépanneur AU'CHLAGA s'appuie sur une réinterprétation de la typologie du dépanneur montréalais. Celui-ci propose une transformation du modèle urbain en un tiers-lieu hybride, où les fonctions provoquent des rencontres spontanées.

Situé à l'intersection de la rue Hochelaga et de la rue Sicard, le dépanneur superpose ses fonctions, à la fois pêle-mêle et organisés. Un fablab, une halte cyclable, une zone d'ateliers, des espaces de travail et des espaces communs s'y côtoient. Aux étages supérieurs, 7 logements viennent densifier l'ensemble.

Sa revitalisation passe également par une tectonique matérielle valorisant les déchets produits par les dépanneurs et leurs clients. Le verre, le métal et le carton confèrent au projet une identité brute et vernaculaire, tandis que la lanterne urbaine transforme le lieu en un repère lumineux. Au-delà d'Hochelaga-Maisonneuve, le projet propose une reconversion durable des commerces de proximité en milieux inclusifs et résilients.

Sarah Tétreault-Brisebois (elle)

Architecture



Candidate à la profession d'architecte et à la maîtrise scientifique en architecture à l'Université Laval, Sarah est titulaire d'une maîtrise professionnelle en architecture obtenue en 2026. Issue d'une formation technique en architecture puis d'un baccalauréat en design de l'environnement, elle développe depuis près d'une décennie une pratique en agence parallèlement à son parcours universitaire.

Portée par une curiosité intellectuelle soutenue, elle s'intéresse aux rapports entre architecture, matière et territoire, aux systèmes complexes ainsi qu'aux conditions conflictuelles qui façonnent nos milieux. Sa démarche privilégie la réflexion, l'articulation des systèmes, l'expérimentation et la posture critique, tout en demeurant ancrée dans la matérialité du construit.

Persévérance et engagement traversent un parcours ouvert, guidé par le désir de questionner les cadres établis et d'explorer, par la pratique comme par la recherche, les territoires moins conventionnels de l'architecture.

Anthroposcories
2026



www.linkedin.com/in/sarah-tétreault-brisebois-3700351a7

Anthroposcories se déploie comme une architecture critique, un musée de la pollution où s'éprouve la condition anthropocentrique à travers une mise en tension de l'eau jusqu'à son point de rupture. Adossé au port, figure manifeste de la mondialisation et de ses excès, le projet détourne la logique opératoire de l'usine de filtration, non pour purifier, mais pour exposer. Chaque séquence extrait une scorie, suivant une gradation où l'effacement progressif de la matière visible signale une intensification de la toxicité. L'invisible y acquiert ainsi une densité critique.

Machine à éprouver, un filtre à l'échelle architectural, le musée alterne dilatation et compression, continuité et rupture. Son mouvement circulaire inscrit la répétition et la persistance dans une temporalité suspendue, sans résolution. Architecture d'intériorité, Anthroposcories accumule, retient et condense la contamination. Le visiteur, contraint de se protéger du milieu qu'il traverse, incarne ainsi l'agonie de l'eau qui, silencieusement, se dissout dans l'indifférence générale.

Xin Ting Zhou (elle)

Illustration scientifique



L'illustratrice montréalaise Xin Ting Zhou est une rêveuse et penseuse qui a trouvé sa passion et son épanouissement personnel dans le domaine artistique.

Récemment diplômée du programme DESS en illustration scientifique, elle entame une nouvelle étape de sa vie créative en alliant illustration et science, pour que la rigueur scientifique et la souplesse du dessin se rencontrent, car l'illustration permet d'exprimer ce que la photographie et les mots peinent à capturer. Aujourd'hui, elle se consacre principalement à ses projets personnels, où elle essaie constamment divers outils, techniques et idées pour affiner son style.

Dans sa création, elle cherche l'équilibre entre le réalisme et l'imaginaire. Elle trouve que l'illustration digitale est la meilleure façon d'apporter sa perspective du monde sur toile, et elle croit qu'en plus des techniques, l'expression des émotions à travers la narration est une autre compétence essentielle pour partager sa perception du monde avec le public.

Rapace en chasse
2025
Hybride graphite et Photoshop

Pyrite
2025
Hybride graphite et Photoshop



@xinillustration.ca

Cette illustration a été réalisée à partir d'un spécimen de la collection de l'Université Laval au pavillon Louis-Jacques Casault. En m'appuyant sur l'observation directe du spécimen, j'ai d'abord construit la composition et travaillé les détails au graphite, afin de rendre avec rigueur la structure du plumage, l'anatomie des serres et la posture du corps. J'ai ensuite finalisé l'œuvre dans Photoshop, en y ajoutant la couleur, puis en retouchant les détails, ce qui m'a permis de laisser place à l'imaginaire. Entre réalisme scientifique et narration, cette œuvre ramène à la vie l'instant décisif de la chasse.

Cette illustration représente un cristal de pyrite, un spécimen fourni dans le cadre d'un cours du DESS en illustration scientifique. Pouvant le manipuler librement, j'ai pu l'observer sous tous les angles afin de rendre avec rigueur la géométrie de ses faces cristallines, l'éclat métallique de sa surface et les subtiles variations de lumière qui l'animent. Entre réalisme scientifique et imaginaire, cette œuvre invite à regarder autrement ce minéral, souvent surnommé « l'or des fous».

Insectes et homards

Design graphique

Insectes

1. Zhang, Emily
2. Sepulchre de Condé, Erika
3. Lemieux, Jérémy
4. Bergeron Racine, Lorianne
5. Boutin, Zachary
6. Maisonneuve, Adèle
7. Bilodeau, Jean-Sébastien
8. Brisson, Nahomie
9. Jeudi, Rayan
10. Sirard, Julie-Anne
11. Boulay, Béatrice
12. Racette, Kristyna
13. Arsenault, Fany
14. Boivin, Eve
15. Crozet-Doyon, Victoria
16. Simond, Claire
17. Bilabo Nzouengue, Silvio

Homards

1. Von Finckenstein, Emma
2. Daneau, Marie
3. Kablan, Myriam
4. Giguère, Sélénie
5. Clavet, Charles
6. Martineau, Laurie
7. Fortin, Mathias
8. St-Onge, Jacob
9. Vaillancourt, Jeanne
10. Robert, Xavier
11. Carrier, Amélie
12. Devoet, Sané
13. Esclamadon, Kimberly
14. Ferland, Kellyan
15. Porto Gonçalves, Débora
16. Genest, Annabel
17. Pion, Ariane

Homards

1. Côté, Angélie
2. Lefrot Élodie
3. Bonneau, Émilie
4. Hilario, Charlotte
5. Mehay, Menna
6. Dryburgh, Laurie
7. Larouche-Lachance, Pascal
8. Paz Hastamorir, Maria
9. Raby, Gabriel
10. Drouin, Chloé
11. Pomerleau, Julien
12. Bolduc, Marie-Philippe
13. Gaudreau, Annabelle
14. Larochelle, Thomas
15. Lemieux, Charlotte
16. Frigon, Alex
17. Malette, Clara

Contenu mixte

Design graphique

Projet de design de marque (vidéo)

Radis
Émy-Jade Arvisais, Sophie Leclerc, Marine Poisson

Conifère
Guillaume Routhier, Marilou Gradisson, Ève Gagné Perrault

Cosmo
Chloé Battikh, Julien Play, Thomas Delépine

Pulpe
Blue Carleton, Mélodie Parent, Camille Simard

Résonance
K. Duchesne, M. Veilleux, P. Cazes

Hors-page
J. Houhou, A. Richer, A. Rosato

Kentro
Flora Gosselin, Florence Larose, Laura Moisan

Table Terre
Naomi Bédard, Maria Cyr, Sarah Chartier Edwards

Design cinétique

Félix Pomerleau

Mary-Pier Laliberté

Alexis Lecours

Miko Messier

Aurélie Desormeaux

Annie Roussel

Projet de design de marque (animation)

Augustine
Annie Fecteau, Samuel Gendron, Félix Pomerleau

Radis
Émy-Jade Arvisais, Sophie Leclerc, Marine Poisson

Conifère
Guillaume Routhier, Marilou Gradisson, Ève Gagné Perrault

Cosmo
Chloé Battikh, Julien Play, Thomas Delépine

Pulpe
Blue Carleton, Mélodie Parent, Camille Simard

Nexi
A. Poirier, L. Toubeaux, L. Pigeard

Forteresse
N. Pinet, A. Gardner, T. L. Gagnon

Figu
A. Gagnon, J. Lizotte, A. Tremblay

IH3
Catherine Pedneault Laforge, Juliette Larochelle, Marie-Pier Laliberté

BIOM
Miko Messier, Juliette Lalancette, Alexis Lecours, Hugo Poirier

Le Saint-Antoine
Cedrick Pelletier, Louis Simon Giguère, Jonathan Topping

Unoto
M. Gomes, A. Harvey, O. Lemay

Table Terre
Naomi Bédard, Maria Cyr, Sarah Chartier Edward

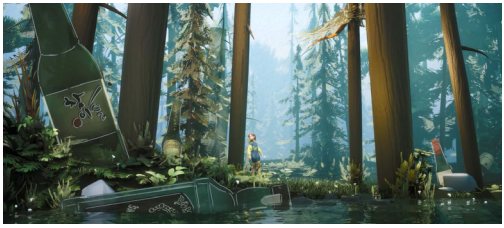
Films d’animation

Science de l’animation



Le Meunier

Hubert Dessureault, Olivier St-Jean, Louis-Philippe Contant, Benjamin D’Anjou-Madore



Absinthe

Laura Tardif, Mathieu Levesque, Laurence Dion, Ann-Frédérique Godin et Sarah Tarzcon



Accusé de réception

Alexis Veilleux, Blanche Larochelle, Julien Grandmont