Lisa Melinand

Matricule UDEM : 20253671

07 novembre 23

**COM6402-A-A23 - Recherche - création dans le champ communicationnel**

**RÉSUMÉ du projet de recherche-création**

Dans l'univers du cinéma québécois, un besoin criant d'accessibilité et d'inclusivité se fait sentir au sein de nos salles de cinéma et maisons de production. Pour répondre à ce défi, je suis honorée de collaborer au sein du laboratoire cinEXmédia, aux côtés de Louis un étudiant en informatique de l'UdeM et de Gregory, un ami développeur web français. Ensemble, nous nous investissons dans la réalisation d’un projet audacieux : la création d’une plateforme web centralisée, entièrement dédiée à l'accessibilité dans l’industrie du cinéma québécois. Cette plateforme se veut être un carrefour inclusif et inspirant, dédié à la promotion de toutes les salles de cinéma et maisons de production québécoises. L’objectif principal est de créer un espace où chaque entité trouve sa place, tout en mettant particulièrement en lumière celles qui ont déjà embrassé une démarche résolument accessible, inclusive et anti-validiste. L’idée maîtresse n’est pas de porter un jugement ou de critiquer les établissements qui n’ont pas encore pleinement intégré les principes d’accessibilité, mais plutôt de favoriser un mélange harmonieux de tous les publics. En exposant les diversités et les différences dans les démarches d’accessibilité des différentes entités, la plateforme aspire à sensibiliser et à inspirer une transformation positive à travers l’industrie. Elle encouragera ainsi une contagion vertueuse, où l’inspiration et l’amélioration continue sont au cœur des échanges et des découvertes, propulsant tout le monde vers un idéal commun d’inclusivité et d’accessibilité universelle. Elle sera enrichie de statistiques actualisées, d’analyses pertinentes et de ressources précieuses, offrant ainsi une vue d'ensemble des initiatives, des progrès et des opportunités d'amélioration en matière d'accessibilité. Les visiteuse(teur)s, qu’iels soient professionnel(le)s, personnes en situation de handicap ou grand public, trouveront des informations utiles, des conseils pratiques et un espace pour échanger et s'engager activement dans la promotion de l’accessibilité. Des jeux et éléments interactifs viendront agrémenter l’expérience utilisatrice(teur)s, invitant chacun(e)s à entrer dans le jeu de l’accessibilité de manière ludique et positive. En intégrant une dimension ludique à long terme, le projet encouragera une exploration interactive des espaces accessibles, contribuant ainsi à sensibiliser et à éduquer la communauté sur l'importance de l'inclusivité. Ce n'est pas seulement une innovation, mais une invitation à repenser et à remodeler notre approche de l'accessibilité dans l’industrie cinématographique.