X^es^ Jeux de la Francophonie **Appel à candidatures**
Erevan, Arménie, 2027 **Présélection du CALQ**

CRÉATION NUMÉRIQUE

Le Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ) est à la recherche d'un artiste ou d'un groupe afin de représenter le Québec au concours en création numérique qui se tiendra dans le cadre des X^es^ Jeux de la Francophonie qui auront lieu à **Erevan, en Arménie, du 23 juillet au 1er août 2027.**

Informations générales concernant le concours

Le concours en création numérique rassemble un maximum de 20 artistes ou groupes de deux artistes sélectionnés provenant de la Francophonie. Il comprend deux parties :

- La présentation d'une œuvre numérique dans le cadre d'une exposition;
- La performance en direct (projet créé en direct devant un public).

PRÉSÉLECTION – Appel à candidatures du CALQ

Contenu du dossier de candidature

Le contenu du dossier est précisé dans le formulaire d'inscription et doit inclure :

- Formulaires dûment remplis et signés;
- Biographie (maximum 1 page);
- Description succincte de l'œuvre qui sera présentée aux Jeux, incluant une présentation de votre démarche (maximum 2 pages);
- Argumentation en faveur de la candidature (maximum 3 pages);
- Curriculum vitae de l'artiste qui fait la demande et des artistes collaborateurs (maximum de 3 pages par personne);
- Document attestant de l'engagement de chaque participant et participante au projet de l'artiste qui fait la demande (s'il y a lieu);
- Dossier de presse (maximum de 5 pages);
- Extrait de deux œuvres réalisées antérieurement et présentées devant public, incluant l'œuvre proposée pour les Jeux, sur lien vidéo;
- Dans le cas où il y a emprunt partiel d'une œuvre déjà existante, l'autorisation écrite de l'auteur ou autrice, compositeur ou compositrice ou de l'arrangeur ou arrangeuse pour l'utilisation de son œuvre pour la période des Jeux et son téléchargement sur le site Internet des Jeux pour une durée d'une année.

Sous réserve des dispositions de la *Loi sur l'accès aux documents des organismes publics et sur la protection des renseignements personnels*, le CALQ respecte la confidentialité des documents et renseignements en sa possession ainsi que de ceux qui lui ont été transmis.

<u>Évaluation de la candidature</u>

Critères d'évaluation

- Qualité du travail artistique (40 %)
    - Qualité des réalisations antérieures;
    - Apport à la discipline.
- Intérêt de l'œuvre proposée (50 %)
    - Originalité et pertinence du concept;
    - Pertinence et maîtrise des choix techniques.
- Retombées de la participation pour le candidat ou le groupe (10 %)

RENSEIGNEMENTS ADDITIONNELS CONCERNANT LE CONCOURS ET LA PARTICIPATION AUX JEUX

<u>Spécifications du concours</u>

Le concours se déroule en deux phases sur une période de plusieurs jours :

- <u>La première phase : Œuvre numérique</u>
    - L'artiste ou le groupe présente une œuvre dite numérique sous forme d'exposition. Elle pourra au choix être une œuvre en soi, ou dans le cas d'une performance en direct, être visible au travers d'un film/clip;
    - L'œuvre présentée doit être une création originale récente (créée après juillet 2025).
    - Le concours débute avec l'inauguration de cette exposition;
    - Un entretien du jury avec chaque artiste ou groupe suivra la présentation des œuvres;
    - Un premier classement des concurrents est réalisé pendant l'exposition.
- <u>La deuxième phase : Performance en direct (projet créé en direct devant un public)</u>
    - La performance doit contenir des éléments visuels et audios et peut faire apparaître des éléments corporels (danse, par exemple) ou autre afin de créer une expérience immersive et interactive;
    - La bande son peut être créée en direct, mais peut aussi être, en partie ou en totalité, une bande sonore déjà enregistrée;
    - Le jury proposera une thématique commune à tous les concurrents en fonction de laquelle ils devront développer un projet;
    - L'artiste ou le groupe aura trois jours pour travailler sur le projet avant de le présenter au jury. Le format de l'œuvre est libre.

Déroulement du concours

- Jour 1 : Installation de l'exposition, visite par le jury et vernissage;
- Jour 2 : Atelier autour de différents logiciels en direct, table-ronde pour présenter leur pratique (ouverte au public) et annonce du thème;
- Jours 3 et 4 : Travail en autonomie;
- Jour 5 : 1er tour éliminatoire (performance et entretien);
- Jour 6 : Retouche au projet et 2e tour (performance finale en direct);
- Proclamation officielle des résultats, remise des médailles et des prix.

Obligations des participants

- Tous les artistes s'engagent à être présents du début à la fin du concours;
- Les artistes viennent avec leur matériel (ordinateur, contrôleur midi, écran, casque VR, etc.);
- Les artistes doivent s'assurer d'avoir les droits d'exploitation des œuvres présentées;
- Ils s'engagent également à être disponibles et participer aux concours, répétitions, ateliers et activités d'animation ou périphériques et à être disponibles à répondre aux sollicitations du jury;
- Les artistes sont tenus de soumettre leur œuvre dans les délais requis afin de garantir un dédouanement rapide;
- Dans le cadre des rencontres avec le jury, les artistes doivent présenter un dossier explicatif de leur parcours et de leur démarche artistique.

Conditions financières

Le CALQ, en collaboration avec le ministère de la Culture et des Communications, remettra à l'artiste sélectionné par le jury international une somme de 3 000 $ pour les frais relatifs à la préparation de sa participation au concours.

Tous les frais de déplacement (y compris le matériel) et de séjour de l'artiste ou du groupe seront pris en charge par le gouvernement du Québec et le comité d'organisation des Jeux de la Francophonie. De plus, une allocation sera remise à l'artiste ou aux membres du groupe pour leur séjour à Erevan, en Arménie.

Le CALQ offre un soutien financier aux artistes en situation de handicap afin de leur assurer un accès à ses services. Remplissez la section correspondante de votre formulaire (Formulaire d'inscription – Renseignements personnels) pour en faire la demande.

Conditions matérielles et techniques

Le Comité national des Jeux de la Francophonie (CNJF) assure aux concurrents les meilleures conditions possibles.

- Salle suffisamment sombre et dégagée de tout mobilier afin que les candidats puissent installer leurs œuvres;
- Mise à disposition d'une salle dans laquelle les candidats pourront s'installer et travailler en vue de la Phase 2;
- Mise à disposition d'un vidéoprojecteur, ainsi que d'une régie équipée d'une sortie vidéo (HDMI) et d'une sortie son (jack);
- Mise à disposition d'une base d'ordinateur fixe, d'un vidéoprojecteur et d'un système de son.

* Les informations respectent les décisions adoptées par le Comité international des Jeux de la Francophonie (CIJF). Toutefois, certains ajustements ont été apportés par le gouvernement du Québec pour correspondre à ses besoins.