



SODEC

Québec



présente

JAM



360

**L'INSTALLATION INTERACTIVE EXPÉRIENTIELLE
METTANT EN VALEUR LE PATRIMOINE ARTISTIQUE ANICINABE**

en collaboration avec

FME



ESPACE LAB

JAM 360

**L'installation interactive expérientielle
mettant en valeur le patrimoine artistique Anicinabe**

GUIDE DE MISE EN CANDIDATURE



QUÉBEC

Ce projet est rendu possible grâce au soutien de la SODEC.

TABLE DES MATIÈRES

À PROPOS DU JAM 360	3
APPEL À PROJETS	3
OBJECTIFS DU JAM	4
CONDITIONS DE PARTICIPATION	4
CRITÈRES DE SÉLECTION DES PROJETS	4
PRÉSENTATION DU PATRIMOINE GRAPHIQUE ANICINABE	5
PRÉSENTATION DES ARTISTES	6
DATES IMPORTANTES	7
DÉPOSER UN PROJET	8

CONTACT

Pour toutes questions ou informations sur les JAM 360, n'hésitez pas à nous contacter :



Stéphanie Morin
 Chargée de projet - Jam 360
 Xn Québec
stephanie@xnquebec.co
 514-755-0849



1. À PROPOS DU JAM 360

Initié en 2015 par Xn Québec, le JAM 360 permet d'imaginer comment la production et la diffusion de contenus tels qu'on les connaît peuvent se renouveler en tenant compte des innovations technologiques, et ce, dans une démarche de cocréation.

Chaque édition offre l'occasion aux producteurs et artisans de se rencontrer, d'échanger, de porter un projet innovateur vers sa création. JAM 360 est devenu, au fil du temps, un lieu d'incubation d'idées et d'innovations pour notre jeune industrie.

Pour cette 6e édition du JAM 360, la SODEC s'associe à Xn Québec afin de créer non pas un, mais trois événements sur différents thèmes distincts qui offriront aux industries culturelles l'occasion de concrétiser leur idée novatrice avec les principaux acteurs des industries de la créativité numérique francophone, et ce, dans un grand laboratoire de réflexion et de collaboration unique en son genre.

Comme participant, vous serez soutenu afin de développer un prototype de nouvelle propriété intellectuelle, duquel cette entreprise soutenue pourrait être admissible au programme [Aide aux initiatives innovantes](#) de la SODEC si elle satisfait aux critères d'admissibilité établis.

2. APPEL À PROJETS

JAM #2 - L'installation interactive expérientielle pour la mise en valeur du patrimoine artistique Anicinabe

Présenté par Xn Québec et la SODEC, en collaboration avec le FME, Festival de musique émergente en Abitibi-Témiscamingue, MINWASHIN, OBNL qui soutient, développe et célèbre les arts, la langue et la culture Anicinabe, et l'Espace O Lab de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue.

Pour ce JAM, Xn Québec invite les studios et professionnels de la créativité numérique à proposer un concept d'installation interactive expérientielle qui sera présenté dans le cadre du FME, et qui met en valeur le patrimoine visuel Anicinabe, et ce en cocréation avec un de nos deux artistes participants :

- **CRAIG COMMANDA**, membre de la nation Anicinabe de Kitigan Zibi.
- **SÉBASTIEN AUBIN**, membre de la Nation Crie de Opaskwayak au Manitoba.

** présentation des artistes à la page 4.*

Cette démarche de cocréation a pour but de favoriser le maillage entre les peuples par la création, entre les artistes et les studios de créativité numérique, tout en développant un projet commun de migration et de mise en valeur du patrimoine Anicinabe via le numérique. Les équipes sélectionnées seront ensuite accompagnées par Dominic Lafontaine, artiste multidisciplinaire Anicinabe, qui agira à titre de mentor dans la création des installations. Les innovations technologiques pourront prendre différentes formes : visuelle, sonore, projection vidéo, réalité augmentée, etc.

Suite à une première rencontre de démarrage, les équipes seront invitées à une résidence de création de quatre jours afin de développer et créer un prototype d'installation interactive expérientielle qui aura la chance d'être vue par les festivaliers du FME du 2 au 5 septembre 2021. La résidence prendra place à l'Espace O Lab de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, ainsi que sur le site du FME. Une captation vidéo sera également effectuée durant le processus créatif afin d'être présentée à l'événement Miaga de l'organisme Minwashin qui aura lieu à la mi-septembre.



Chaque équipe sélectionnée bénéficiera d'un montant de **5 000 \$** en cachet et **3 500 \$** en matériaux pour le développement et la création de l'installation.

3. OBJECTIFS DU JAM 360

En organisant cette activité, Xn Québec vise à :

- briser les silos entre l'industrie du numérique et les artistes ou entreprises culturelles par le biais de la cocréation et du travail collaboratif;
- stimuler l'échange entre les cultures afin de mettre en valeur les Premières Nations en tant que pilier culturel important de notre territoire;
- générer des idées nouvelles pour développer de nouveaux publics en tenant compte des nouvelles façons d'avoir accès à la culture dans un contexte de dématérialisation des biens culturels, mais également des nouvelles formes que peuvent prendre ces œuvres culturelles;
- encourager les initiatives numériques dans le domaine culturel;
- explorer de nouvelles avenues permettant aux entreprises culturelles d'embrasser le virage numérique;
- favoriser le maillage d'entreprises, les partenariats, le partage d'expertises et l'interdisciplinarité.

4. CONDITIONS DE PARTICIPATION

Participants admissibles

- Studios et professionnels du numérique (créateur, producteur, réalisateur interactif, développeur) enregistré comme OBNL ou entreprise du secteur culturel se qualifiant dans les clientèles de la SODEC.

5. CRITÈRES DE SÉLECTION DES PROJETS

Les projets seront évalués par un jury composé de professionnels du numérique et de la musique. Trois candidatures seront retenues à l'issue des délibérations du jury. Les critères suivants seront considérés lors de l'évaluation des projets :

- adéquation du projet avec l'esprit du JAM 360;
- qualité du maillage avec le sujet et l'artiste sélectionné dans le choix du projet;
- aspect novateur du projet;
- compétences et expérience de l'équipe pour développer le projet;
- cohérence et réalisme du projet dans l'évaluation des besoins en financement et en temps estimés ainsi que dans le format identifié pour rendre le projet disponible au public.

**Pour en savoir plus sur les éditions précédentes,
consultez notre site web au :**

<https://www.xnquebec.co/jam360-2021/>

6. LE PATRIMOINE GRAPHIQUE ANICINABE (ALGONQUIN)

Dans le cadre de votre projet d'installation interactive, celui-ci devra avoir comme sujet principal la mise en valeur du patrimoine graphique de la nation Anicinabe de l'Abitibi-Témiscamingue.

« Ce qu'il nous reste de nos ancêtres, chaque petite chose qu'ils ont laissée derrière eux ou qu'ils nous ont donnée, est le témoin de notre culture millénaire. Notre patrimoine nous enseigne les façons de faire des Anciens, nous révèle leur imaginaire, leur créativité et leur ingéniosité pour faire face aux difficultés. Ce sont leurs histoires, nos histoires. Les objets qu'ils ont confectionnés de leurs mains et les noms qu'ils ont donnés aux paysages sont notre héritage. Nous devons protéger ce patrimoine, car il est la mémoire de notre culture et de notre histoire que nous souhaitons léguer à notre tour aux générations futures. »

minwashin.org

Minwashin a amorcé une grande démarche de réappropriation du patrimoine culturel anicinabe afin d'assurer sa transmission et sa revitalisation. Pour se faire, Il ont initié en 2020, un projet de recherche sur l'origine de l'artisanat anicinabe, ses techniques ancestrales et ses significations. Un exercice de mémoire qui les a menés au rapatriement numérique des objets, écrits et artefacts relatifs aux symboles visuels anicinabek. Un virage numérique qui assura la pérennité pour les générations futures. Le fruit de cette recherche inédite sera présenté en septembre prochain lors d'un grand rassemblement culturel portant sur le patrimoine anicinabe et pour vous dans le cadre de ce projet.

Cette recherche inédite saura vous initier aux éléments principaux du patrimoine artistique Anicinabe, autres autres sur :

- les couleurs de teintures et les types de motifs traditionnels;
- les processus généraux de création;
- la symbolique autour du corps humain et du corps des animaux;
- les vêtements;
- les perles de coquillages (wampum);
- les arbres et leurs dérivés (bois et écorce) ;
- les supports minéraux que constituent la pierre et la terre.

Accéder à la recherche en [cliquant ici!](#)

En étroite collaboration avec un de nos deux artistes, vous serez en mesure de cocréer votre idée d'installation numérique en vous inspirant de la recherche présentée plus haut.

6. PRÉSENTATION DES ARTISTES

CRAIG COMMANDA



Craig Commanda est un artiste multidisciplinaire de la nation Anicinabe de Kitigan Zibi. Il s'intéresse à la musique, la composition, la poésie, le film et l'image en plus de travailler le perlage en trois dimensions.



The Bok Globule, 2021
Perles de verre, fil



The Coded Scroll, 2020
Tissage de perles, point peyotl plat

Craig a participé à de nombreuses résidences internationales d'artistes dont *(Re) Claim + Diverse is this Land* au Banff Center for Arts and Creativity, des résidences d'échange culturel à Aotearoa / Nouvelle-Zélande ainsi qu'en Haïti en collaboration avec LOJIQ. Son travail a été projeté dans des festivals tels que Asinabka (territoire algonquin non cédé - Ottawa, Cnd), ImagiNATIVE (Toronto, Cnd), Kurzfiltag (Winterthur, Suisse), Maoriland (Otaki, NZ) et Wairoa Maori Film Festival (Nuhqkq, NZ). Craig est actuellement étudiant en production cinématographique à Concordia et est un défenseur de la santé mentale et de la prévention du suicide. Sa pratique vise à contribuer à la préservation et à la revitalisation de la culture pour et par les peuples autochtones. Il réside présentement à Tiohtiá:ke/ Montréal.

Quelques liens afin d'explorer son travail :

<http://www.wapikoni.ca/movies/full-circle>

<https://montrealserai.com/article/multimedia-art-films-and-poetry/>

Instagram: [@craigcommandacreations](https://www.instagram.com/craigcommandacreations)

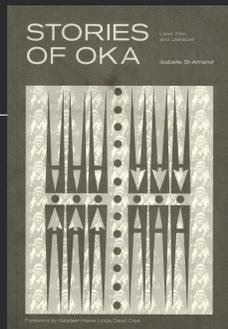
<https://vimeo.com/326642610>

SÉBASTIEN AUBIN



Sébastien Aubin est un artiste multidisciplinaire de la nation des Cris de Opaskwayak, au Manitoba. Il revêt le double rôle d'artiste et de concepteur graphique. Il fabrique et étudie la syllabique Crie qu'il incorpore dans son travail artistique personnel. Le dessin, la musique, l'animation, la science, le film ainsi que l'utilisation d'objets trouvés s'inscrivent dans une démarche qui suscite un dialogue entre les générations et les classes sociales.

Cover design, 2018



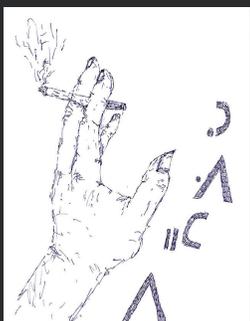
Titulaire d'un baccalauréat ès arts de l'Université du Québec en Outaouais, il est l'un des membres fondateurs du collectif ITWÉ voué à la recherche, à la création, à la production et à l'éducation dans le domaine de la culture numérique autochtone. Il fait aussi partie du collectif AM, lequel crée des oeuvres axées sur l'imagination, qui suscitent le dialogue sur des thèmes liés au quotidien et aux émotions qui l'habitent. Il fabrique et étudie la syllabique Crie qu'il incorpore dans son travail artistique personnel. Il réside présentement à Tiohtiá:ke/ Montréal.

Quelques liens pour explorer son travail :

<https://www.instagram.com/sebaubin/?hl=fr>

<https://centreclark.com/fr/membre/8204/>

<https://saubin.ca/>



Act of smoking, 2020

VOTRE ÉQUIPE

VOUS

Seul, à deux ou en équipe, les idéateurs du projet.



ARTISTE

L'artiste avec qui vous collaborerez lors de la résidence pour la création de l'installation en vous inspirant de leur travail.



VOTRE PROJET

Votre idée innovatrice **d'installation interactive expérientielle**, qui mijote depuis un moment et que vous n'avez jamais pris le temps de concrétiser!



UN PEU D'AIDE

Un artiste mentor pour vous accompagner dans le processus de création, ainsi que des étudiants de l'UQTR pour le montage de l'installation.

ÉTAPE

1

DÉPÔT DE VOTRE PROJET

Déposez votre projet via notre formulaire avant le 4 juin prochain. Notre jury composé de cinq personnes incluant les artistes fera l'analyse des candidatures, et les candidats sélectionnés seront contactés le 14 juin prochain.



ÉTAPE

2

KICK-OFF

Une journée de travail en cocréation avec nos coaches mentors et l'autre équipe. Au menu : présentation des équipes, études de cas, conférence et échange sur la réalité des artistes autochtones, ateliers de *design thinking*, amorce des projets, réseautage, etc. En virtuel.



ÉTAPE

3

TRAVAIL DE CRÉATION

Allez hop, au travail! Vous aurez quatre jours de résidence de création à l'Espace O Lab de l'UQAT ainsi que sur les lieux du FME afin de créer votre installation interactive avec votre équipe.

*Transport et hébergement fournis.



ÉTAPE

4

PRÉSENTATION DU PROTOTYPE

Présentation des installations interactives durant les quatre jours du Festival de musique émergente (FME) aux festivaliers. Une capsule vidéo du processus de création sera également présentée à MIAJA les 9-10 septembre.



ÉTAPE

5

RETOUR SUR LA DÉMARCHE

Rencontre post-mortem du projet, et remise des bilans finaux de création.



7. DATES IMPORTANTES

Lancement de l'appel à projets
 Date limite de dépôt des candidatures
 Délibérations du jury
 Annonce des projets retenus
 Rencontre préparatoire avec les équipes (*kick-off*)
 Résidence de création
 Présentation des projets

19 mai 2021
 23 juin 2021
 24 juin au 2 juillet 2021
 5 juillet 2021
 mi-juillet 2021
 30 août au 2 septembre 2021
 2 au 5 septembre 2021 (FME) + 9 et 10 septembre (MIAJA)

8. DÉPOSER UN PROJET

Vous avez un projet novateur d'installation interactive, vous avez le désir de créer des maillages avec des artistes autochtones et vous brûlez d'envie de concrétiser votre idée dans un processus de cocréation stimulant? Veuillez nous transmettre votre projet en remplissant le formulaire d'inscription!

Accéder au formulaire d'inscription : <https://forms.gle/Yv7iJXZNk1zQAKC29>

Votre dossier de candidature doit contenir :

- votre présentation;
- les membres de votre équipe (coordonnées, expérience, nom du responsable de projet);
- le résumé de votre projet d'installation interactive;
- le format numérique que vous souhaitez explorer;
- la façon dont vous souhaitez intégrer le patrimoine graphique Anicinabe dans votre projet;
- la conception du travail de cocréation et la collaboration avec l'artiste;
- les besoins techniques estimés pour le projet ainsi qu'un budget préliminaire;
- tout autre document jugé pertinent.

Date limite du dépôt des projets : 23 juin 2021

Votre projet d'installation pourra prendre plusieurs formes : visuelle, sonore, réalité virtuelle, mixte, immersive, etc. *Le JAM 360, c'est mettre en lumière des idées, la créativité et la collaboration!*

NOS PARTENAIRES



Présentateur



Collaborateurs

FME



ESPACE  LAB