



**Le Conseil des arts et des lettres du Québec soutient
14 artistes pour réaliser 9 créations originales numériques
Le 2^e appel à projets est lancé**

Québec, le 6 juillet 2015 – Le **Conseil des arts et des lettres du Québec** (CALQ) est heureux d'annoncer son soutien à 14 artistes pour la création et la réalisation des neuf œuvres numériques sélectionnés dans le cadre de la mesure *Création et développement de contenus culturels numériques originaux*. Avec cette mesure, le CALQ souhaite assurer un rayonnement continu de la culture québécoise en misant sur la création de productions artistiques de qualité, spécifiquement conçues pour une diffusion sur les plateformes et réseaux numériques.

Les artistes sélectionnés sont : Anne-Marie Bouchard, Diego Briceno-Orduz, Luc Courchesne, Martin Messier, Mathieu Plasse, Elysha Poirier, Isabelle Van Grimde, le collectif composé de Yan Breuleux-Ouellette et Alain Thibault, de même que celui composé de Steve Verreault, Nathalie Bernier, Jean-Guy Dupéré, Marc Tremblay et Marie-Claude Tremblay.

Deuxième appel à projet

Le CALQ lance du même coup le deuxième appel à projets pour cette mesure qui vise à encourager la création et le développement de contenus culturels numériques originaux. La date d'inscription est fixée au **2 novembre 2015**. Les renseignements, les conditions d'admissibilité et le formulaire sont accessibles au <http://www.calq.gouv.qc.ca/artistes/numerique.htm>

Cette mesure s'inscrit dans le Plan culturel numérique du Québec qui vise à soutenir le développement de la culture numérique au Québec. culturenumerique.mcc.gouv.qc.ca #PCNQ

Les boursiers

Artistes	Montant accordé	Projets
Anne-Marie Bouchard	30 000 \$	<i>Échos</i> Réalisation d'une série de quatre webisodes projet entre le documentaire et le cinéma expérimental, sur le processus de création d'une œuvre inédite explorant la relation entre l'acoustique marine, la musique actuelle et le cinéma.
Yan Breuleux-Ouellette Alain Thibault*	40 000 \$	<i>Enigm(a)</i> Création d'une œuvre numérique multiplateforme (web, réalité virtuelle, installation et performance) basée sur des notions de cryptage et d'encryptage sous la forme d'une exploration poétique de la pensée d'Alan Turing.
Diego Briceno-Orduz	40 000 \$	<i>Hectarium</i> Réalisation d'un documentaire interactif sur l'exploitation durable des terres agricoles dans le monde et leur répartition équitable. Imaginez ce que vous pourriez faire de votre lopin de terre !
Luc Courchesne	45 035 \$	<i>L'EXPOSITION : une expérience de l'intime et des rencontres</i> Équipé d'un casque de réalité virtuelle et d'un pointeur omnidirectionnel, un visiteur s'invite (en immersion) au vernissage d'une exposition d'œuvres d'art où il va faire des rencontres étonnantes.

Martin Messier	27 500 \$	<i>Corps sonore</i> Réalisation d'un outil de création permettant de programmer et de contrôler à distance des objets ou encore des actions et de les partager sur une plateforme Web accessible à tous, en particulier à la communauté artistique.
Mathieu Plasse	7 465 \$	<i>Danse + code</i> Les mouvements de danseuses sont captés à l'aide d'une console Kinect et d'une caméra, puis enregistrés et traités grâce à un logiciel pour créer une vidéo et une application interactive. Sous le principe du <i>Creative coding et vidéo</i> , le public pourra interagir avec les couleurs, la musique, l'ambiance afin de composer sa propre vidéo ou photo à partager.
Elysha Poirier	30 000 \$	<i>Idea of North : 2.0</i> Création d'une œuvre Web inspirée du documentaire radio de Glenn Gould réalisé en 1967 intitulé <i>The Idea of North</i> sur la manière de penser « le Nord ». Sous la forme d'une carte interactive en utilisant différents appareils de captation sonore ou vidéo, les gens du sud pourront comparer leurs perceptions avec celles des gens du nord.
Isabelle Van Grimde	45 000 \$	<i>Eve 2050</i> Réalisation d'un feuillet numérique interactif pour le Web constitué d'une diversité d'éléments (environnements interactifs, mappings, clones numériques, imagerie médicale, etc.) résultant de l'association inédite de plusieurs logiciels de traitement.
Steve Verreault Nathalie Bernier* Jean-Guy Dupéré* Marc Tremblay* Marie-Claude Tremblay*	35 000 \$	<i>6875 avenue Queneau</i> Réalisation d'un film interactif inspiré de l'œuvre <i>Cent mille milliards de poèmes</i> de Raymond Queneau. Cinq participants réaliseront chacun cinq scènes en incluant des éléments déclencheurs, des nœuds, des dénouements et des conclusions. La permutation des scènes permet d'assembler 6875 versions du film et une fonction aléatoire permettra d'en faire à chaque fois une nouvelle lecture.

*Membres d'un collectif

À propos du CALQ

Le CALQ soutient dans toutes les régions du Québec la création, l'expérimentation et la production dans les domaines des arts et des lettres et en favorise le rayonnement au Québec, au Canada et à l'étranger.

www.calq.gouv.qc.ca

Source :

Christian O'Leary
Directeur des communications
et de la promotion des arts et des lettres
Conseil des arts et des lettres du Québec
Tél. : 514 864-2930 ou 1 800-608-3350

www.calq.gouv.qc.ca