



Image : beewoo, 2008

English follows

Commande d'œuvres : Ludologie Numérique

Six projets de création

Exploration artistique de la création en jeu vidéo

avec les logiciels libre dits « Open Source » au Studio XX.

Studio XX sollicite des **projets de création** interactifs multimédia entièrement réalisés avec des logiciels libres (ou gratuits).

Le Studio offrira aux six artistes sélectionnées l'opportunité de recevoir gratuitement une **formation complète** [1] sur le logiciel d'animation Blender 3D et de son moteur de jeu qui se déroulera du mois d'octobre 2008 à juin 2009. Elles participeront à plusieurs séminaires sur la scénarisation en multimédia, le gameplay et la planification d'un tel projet.

Les six participantes bénéficieront de l'enseignement d'expertes de renom telles que **Heather Kelly** et **Cindy Poremba** de kokoromi.org, de l'encadrement technique et de l'accès à notre laboratoire durant toute une année.

Au printemps 2009, les artistes ayant produit des œuvres interactives ludiques recevront un **cachet de 500\$**.

Les artistes maîtrisant l'utilisation des outils de production des jeux vidéo peuvent proposer une alternative au contenu et à la forme des jeux vidéo proposés par les grands producteurs commerciaux de ce domaine. Ce mode de communication recèle un potentiel de transmission d'idées et de concepts que les artistes sauront mettre à profit.

Nous faisons plus particulièrement appel à la gente féminine pour relever ce défi exaltant.[2] Les projets seront sélectionnés selon des critères de qualité incluant l'ingéniosité, la pertinence du commentaire social, l'humour, l'inventivité et l'originalité de l'approche esthétique.

Les projets pourront être réalisés pour des plateformes variées, du téléphone portable à l'Internet et l'installation immersive en galerie. Nous choisirons un éventail de projets qui exploreront ces différents modes de diffusion. Le logiciel Blender 3D, un moteur de jeu Open Source en combinaison avec Pure Data et les microcontrôleurs Arduino seront utilisés pour réaliser les projets. Les artistes devront être prêtes à investir au moins 4 heures de travail personnel par semaine sur leurs projet pour tirer partie de la formation.

En tant que logiciel libre, Blender 3D apporte une dynamique et une philosophie unique au domaine de l'animation et du jeu. Les participantes devront être ouvertes à la collaboration et aux échanges interdisciplinaires, à l'expérimentation et être prêtes à relever des défis techniques dans un environnement d'entraide. Aucune expérience des logiciels libres n'est requise, mais la volonté de s'impliquer dans la pratique du libre est un atout.

Les œuvres admissibles seront présentées l'année suivante, lors des salons **Femmes br@nchées** et les meilleures d'entre elles seront présentées lors de la **Biennale internationale HTMLles** du Studio XX.

Dates importantes:

- La formation débutera dans la troisième semaine du mois d'octobre 2008. Les cours seront de trois heures, les samedis matin.
- Les artistes sélectionnées seront contactées avant le 7 octobre 2008.

Procédure de soumission:

Nous demandons aux artistes de soumettre :

- **une description de projet (2 pages),**
- **une description de leur démarche artistique et des documents visuels annotés (si disponibles)**
- **un CV**

au plus tard le 24 Septembre 2008.

Par courriel : beewoo@studioxx.org

Par courrier au Studio XX, 4001 Rue Berri, Espace 201, Montréal, Québec, H2L 4H2

Information: 1 514 845 0289

beewoo@studioxx.org, www.studioxx.org

[1] La formation est d'une valeur de 4000\$

[2] Les hommes seront acceptés dans la mesure où le ratio homme femme est inversement proportionnel à celui qui existe dans l'industrie du jeu.

Cette formation professionnelle est rendue possible grâce au Conseil des arts du Canada.

Call for Proposals: Digital Ludology

Six Artistic Projects Exploring Game Creation with Open Source tools at Studio XX.

Montreal's gaming community is among the most dynamic and creative in the world. Our city is a hub for talent, cutting-edge content creation and technological innovation in interactive digital content. This arena offers a valuable avenue for transmitting ideas and concepts that Artists will surely know to profit from.

Studio XX is presently soliciting **innovative proposals for interactive media projects** to be entirely created using Open Source software.

Digital Ludology, which will run from October 2008 to June 2009, will bring together six selected Artists with leading game industry professionals, providing them with free comprehensive **professional development workshops** focusing on Blender's 3D animation software, open source game engine, interactive scriptwriting, project management and gameplay theory. [1]

In the spring of 2009, Artists having completed a multimedia project will receive a **\$500 Artist Fee**.

Workshops will be led by respected experts such as **Heather Kelly** and **Cindy Pembre** of kokoromi.org. Studio XX will provide technical supervision and access to the XX Laboratory during the year.

Artists may propose alternative content and form in their games, diverging from the standard that is offered by the major commercial producers in the field. We particularly wish to appeal to women to meet this exciting challenge. [2] Artists should be ready to invest at least 4 hours per week on their projects outside of classes and seminars.

Projects can be realized for platforms ranging from wireless telephones, the Internet and immersive gallery installation. Blender 3D software will be used in combination with Pure Data and the Arduino microcontroller to realize those projects.

Project selection aims to explore creation for multiple platforms.

Blender 3D offers a unique philosophy and approach to animation and gaming. Participants should be open to collaboration and interdisciplinary exchange. Experimentation will be encouraged and Artists should be ready to tackle technical challenges in a mutually supportive environment.

Selection criteria for the projects will be based on qualities such as ingenuity, the relevance of the social commentary, humor, creativity and originality in the aesthetic approach.

No experience with Open Source software is required, but the desire to be involved in the Open Source community is a plus.

Eligible works will be presented the following year at the **Wired Women Salons** (Salons Femmes br@nchées) with a view to further development and inclusion in **HTMiles**: Studio XX's biennial cyberarts festival.

Key Dates:

- Instruction will begin the third week of October 2008, 3 hour classes on Saturday mornings.
- Selected artists will be contacted prior to October 7th, 2008.

To Apply:

Artists are required to submit the following documents:

- **A Project Description (Maximum 2 pages).**
- **A description of the artistic process including visual support materials (if Available)**
- **A CV**

The deadline for applications is Wednesday, September 24th, 2008

You may submit your application by email to: beewoo@studioxx.org

Or in person and via regular mail to:

Studio XX, 4001 Berri Street, # 201, Montréal, Québec, H2L 4H2

For information: 514-845-0289, beewoo@studioxx.org or www.studioxx.org

[1] This training program is valued at \$4000.

[2] Men will be accepted on a space available basis insofar as the male-female ratio is inversely proportional to that

which exists in the gaming industry.

This Professional Development Workshop is made possible through the support of The Canada Council for the Arts.



4001 rue Berri, espace 201 . Montréal . Québec . H2L 4H2 . tél: 514-845-7934
ateliers : (514) 845-0289 / <http://www.studioxx.org>

Le Studio XX est un centre d'art féministe engagé dans l'exploration, la création et la critique en art technologique. Fondé à Montréal en 1996, il vise à mettre de l'avant la multiplicité des territoires, voix et actions créatives des femmes dans le cyberspace. *Founded in 1996, Studio XX is Montreal's foremost women's digital resource centre. Through a variety of creative activities and initiatives, the Studio works with women to demystify digital technologies, to critically examine their social aspects, to facilitate women's access to technology, and to create and exhibit women's new digital art.*

Le Studio XX remercie ses membres et ses partenaires pour leur contribution généreuse / *Studio XX thanks its members and partners for their continued generous support* : Le Conseil des arts et des lettres du Québec, le Conseil des arts du Canada, Patrimoine canadien, Emploi Québec, le Conseil québécois des ressources humaines en culture, le Conseil des arts de Montréal et la Ville de Montréal, le Conseil Québécois des arts médiatiques.

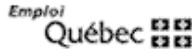


Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



Patrimoine
canadien Canadian
Heritage



CONSEIL DES ARTS
DE MONTRÉAL



Montréal

