



RÈGLEMENTATION SPÉCIFIQUE DU CONCOURS CRÉATION NUMÉRIQUE

Table des matières

1. Règles spécifiques du concours Création numérique	3
2. Déroulement du concours Création numérique	3
3. Organisation	4
4. Obligations des artistes	4
5. Conditions matérielles et techniques	5
6. Obligations, critères et grille d'évaluation du Jury international	5
7. Ateliers-Animations	6

Ce document a pour objectif d'informer les États et gouvernements et les artistes sur la réglementation spécifique du concours Création numérique. Pour toute autre information concernant le concours dans son ensemble, il faut consulter la réglementation générale des concours culturels.

La discipline Création numérique fait partie officiellement des concours culturels des Jeux de la Francophonie.

Remarque : L'utilisation du masculin dans le présent document a pour seul but d'alléger le texte et s'applique sans discrimination de genre.

1. Règles spécifiques du concours Création numérique

Le concours Création numérique rassemble 20 artistes ou groupes sélectionnés (hommes ou femmes) maximum. 1 artiste ou groupe composé 4 individus maximum participant par Etat ou gouvernement.

Constitution du dossier technique de l'artiste ou du groupe à joindre au dossier d'inscription :

- un portfolio cohérent et en rapport à la création numérique :
 - Format accepté : pdf, poids maximum : 10 Mo
 - Vidéo : un lien vers une plateforme peut-être envisagé (Viméo, Youtube etc) pouvant être protégé par un mot de passe. Dans ce cas, bien le communiquer dans le dossier.
- une fiche descriptive et technique de l'œuvre exposée
 - Format accepté : pdf, poids maximum : 1 Mo
 - Vidéo : un lien vers une plateforme peut-être envisagé (Viméo, Youtube etc) pouvant être protégé par un mot de passe. Dans ce cas, bien le communiquer dans le dossier.

Pour le dossier d'inscription de l'artiste se conformer à la réglementation générale.

2. Déroulement du concours Création numérique

Le concours se déroulera en deux temps distincts :

Durée du concours : 4 jours.

1er temps :

OEUVRE NUMÉRIQUE

L'artiste 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 live, être visible au travers d'un film/clip.

La compétition démarrera par l'inauguration de cette exposition où les œuvres seront expertisées par le jury. Un entretien avec chaque candidat suivra la présentation de ces œuvres.

Le choix de la thématique abordées par les candidats est libre et devra s'inscrire dans une réflexion contemporaine, excluant tout propos religieux, racistes, xénophobes.

Un certain nombre de points est attribué à chaque œuvre présentée, permettant un premier classement des candidats.

C'est aux artistes de s'équiper et d'apporter leurs propres matériels pour cette phase d'exposition.

2ème temps :

PERFORMANCE LIVE

Définition : tout projet créé en direct devant un public.

Elle doit contenir, dans le cadre de cette compétition, 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.

Dans le cas de cette compétition, la bande son peut être créée en live, mais peut être aussi en partie ou entièrement une bande sonore déjà enregistrée.

Le jury proposera une thématique commune à tous les artistes au travers de laquelle ils devront développer un projet.

Les artistes auront trois jours pour travailler sur leur projet avant de le présenter au jury. Le format de l'œuvre est libre, il devra répondre aux critères d'œuvres attendues d'une performance audio-visuelle (voir définition).

Cette partie se déroulera en deux temps (possibilité de réutiliser des productions préalablement conçues).

Tous les groupes auront un maximum de 10 min pour présenter leur projet suivi de 10 min d'entretien.

A l'issue de cette première phase, 5 artistes resteront en lice pour la finale.

À la suite des retours du jury, les artistes auront une journée pour re-travailler sur leur projet avant la finale.

Lors de la finale, les artistes présentent leurs projets en 15 minutes maximum. Il n'y a pas d'entretien. Après avoir vu les 5 projets, les membres du jury délibèrent à huis clos pendant 30 minutes afin d'établir un classement.

Déroulé du concours :

Jour 1

Installations de l'exposition

visite de l'exposition par le jury

vernissage

Jour 2

Workshop logiciel

Annonce du thème

Jours 3 et 4

Travail en autonomie

Jour 5

Jury 1er TOUR éliminatoire (performance + entretien)

Jour 6

Retouche projet

2e TOUR : FINALE (performance)

3. Organisation

Le CNJF organise et assure la tenue opérationnelle du concours : mise à disposition des lieux et du personnel nécessaire, communication et respect des plannings, liaison entre les organisateurs, les participants, le jury. Un référent pour le concours Création numérique sera disponible pendant toute la durée du concours et à même de répondre à toute question ou sollicitation.

Un Manuel technique Création numérique est publié deux (2) mois avant les Jeux par le Responsable du concours (cf. règlementation générale).

Le concours est sous la responsabilité technique d'un Président du jury désigné par le Comité international des Jeux de la Francophonie (CIJF), en concertation avec la Direction de la langue française dans la diversité des cultures (DLC) de l'OIF.

4. Obligations des artistes

Les artistes sont tenus de prendre connaissance de la réglementation en vigueur et de s'y conformer dès

le dépôt de leur candidature.

Ils veillent à adopter en toutes circonstances un comportement courtois et respectueux envers eux-mêmes et envers les autres.

Tous les artistes sélectionnés s'engagent à être présents du début à la fin du concours Création numérique. Les participants peuvent quitter le pays hôte après la finale, sans obligation de rester jusqu'à la fin des Jeux. Les participants qui choisiront de rester prendront part au défilé lors de la cérémonie de clôture.

Les artistes doivent se conformer au planning qui leur aura été remis ; ils devront notamment respecter scrupuleusement le temps imparti pour leur prestation.

Les artistes doivent être ponctuels et disponibles pour des répétitions, des interviews et du contenu vidéo.

En dehors de leur temps de passage sur scène, les artistes doivent se rendre disponibles pour toute activité en lien avec les Jeux (participation à des rencontres, des ateliers, des interviews...).

L'artiste vient avec son matériel (ordinateur, contrôleur midi, écran, casque VR etc.). Le CNJF fournit l'électricité (phase 1 et 2), un vidéoprojecteur et un système son (phase 2) ainsi que le matériel de qualité nécessaire à la communication non lucrative.

Les artistes doivent s'assurer d'avoir les droits d'exploitation des œuvres présentées.

5. Conditions matérielles et techniques

Un cahier des charges détaillant les exigences techniques du concours Création numérique est remis au pays hôte, qui doit s'y conformer afin d'assurer 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 régi équipée d'une sortie vidéo (HDMI) et d'une sortie son (jack) ;
- Mise à disposition d'une base d'ordinateurs fixes et un vidéoprojecteur et un système son pour la phase.

6. Obligations, critères et grille d'évaluation du Jury international

Le jury international s'engage à être présent pendant toute la durée du concours. Les membres du jury doivent connaître et faire respecter la réglementation des concours culturels et celle spécifique à leur discipline.

Le jury établit un compte rendu détaillé du déroulement de chaque délibération et du classement final.

Lors de la finale, le jury disposera de trente (30) minutes pour délibérer avant d'annoncer le résultat.

Le jury notera les projets selon les critères d'originalités, de prospections et d'expérimentations lors de la présentation d'œuvres et lors de la performance audio-visuelle.

Le jury évaluera la capacité à produire une œuvre aboutie dans des délais courts, sa pertinence des choix techniques faits et sa maîtrise technique.

Voir la grille d'évaluation ci-après :

GRILLE D'ÉVALUATION

DISCIPLINE : CREATION NUMERIQUE

NOM DE L'ARTISTE/GROUPE :

ETAT OU GOUVERNEMENT :

CRITERES	TRES ABOUTIE (20-25 pts)	ABOUTIE (15-20 pts)	MOYENNEMENT ABOUTIE (10-15 pts)	PEU ABOUTIE (0-10 pts)
Originalité et pertinence du concept	0	0	0	0
Expérimentations lors de la performance audio-visuelle	0	0	0	0
Huvre aboutie dans des délais courts	0	0	0	0
Pertinence et maîtrise des choix techniques	0	0	0	0
TOTAL	0	0	0	0
Total des points : 0/100				

7. Ateliers-Animations

- Le CNJF peut profiter de la venue d'artistes du monde entier pour organiser des rencontres, des ateliers... à destination du public d'Erevan et/ou dans le cadre d'institutions culturelles présentes à Erevan.
- Le jury propose lors du deuxième jour de compétition et avant que le thème ne soit donné, un workshop destiné aux candidats autour de différents logiciel live (résolum, madmapper, modul8, touchdesigner... selon le jury) ainsi qu'une table ronde présentant leur pratique.
- Cette table ronde s'adresse à tout public et sera libre d'accès.

COMITÉ INTERNATIONAL DES JEUX DE LA FRANCOPHONIE (CIJF)
ORGANISATION INTERNATIONALE DE LA FRANCOPHONIE (OIF)

19-21, avenue Bosquet - 75007 Paris (France)
Téléphone : +33 (0)1 44 37 33 56 cijf@francophonie.org
www.jeux.francophonie.org

