



Modèle 3D : Carl-Dave Lagotte, 2022.

APPEL DE PROPOSITIONS - RÉSIDENCE MÉTAVERS

www

www.chambreblanche.qc.ca

Avec l'apparition de nouveaux modes de création en art actuel, le collectif de LA CHAMBRE BLANCHE a repensé la notion de l'in situ. Les nouvelles méthodes de production et de recherche pour les artistes ont permis à LA CHAMBRE BLANCHE de concevoir l'espace virtuel et l'espace réel comme voies d'exploration incontournables. C'est dans cet esprit que nous ouvrons un nouvel appel à projets pour une résidence sur la notion de métavers. Les Laboratoires seront mis à la disposition des artistes qui désirent pousser une réflexion alternative au contexte de création en art actuel. Ouverts aux pratiques pluridisciplinaires, les Laboratoires sont un lieu qui permettent à chaque usager-ère d'envisager la pratique de l'art numérique dans un changement de paradigme. L'objectif étant d'inscrire la fabrication au cœur même du processus de création, afin qu'elle soit partie intégrante de celui-ci, et non seulement une étape finale de la concrétisation matérielle. Dans cette convergence entre conception et production, cet espace d'expérimentation ouvre vers de nouveaux processus de création. Par ailleurs, la photogrammétrie pourra servir une dimension virtuelle du projet. En effet, LA CHAMBRE BLANCHE offre désormais le service de deux plateformes pour la réalisation de numérisation 3D (photogrammétrie) petit et grand format.

Nous pouvons lister quelques éléments caractéristiques d'un métavers qui pourront faire partie du projet :

- C'est une réalisation informatique qui permet de créer un univers virtuel – ou monde ou environnement virtuel – dans lequel nous pouvons interagir.
- L'environnement virtuel créé est composé d'éléments de paysage ou de décor, d'objets divers et d'êtres animés autonomes ou contrôlés depuis le monde réel (on parle alors d'avatars).
- L'environnement peut reproduire une partie du monde réel, matérialiser des éléments abstraits de celui-ci ou proposer quelque chose de totalement nouveau.
- Les lois de cet environnement virtuel et l'aspect et le comportement de ce qui le compose peuvent être similaires à ceux du monde réel, ou non.
- L'accès à cet environnement se fait à travers des interfaces classiques (clavier, souris et/ou manette, écran éventuellement tactile) ou spécifiques (casque, lunettes, gants, etc.) qui permettent de percevoir le monde (via une représentation visuelle, sonore, haptique, olfactive) et d'interagir avec ce qui le compose.
- À travers ces interfaces, diverses activités sont possibles : se déplacer, observer, créer ou modifier des éléments, en acquérir ou en échanger ; collaborer ou rivaliser avec d'autres personnes présentes. L'environnement est accessible et utilisable simultanément par un très grand nombre de personnes. L'environnement persiste dans la durée et peut évoluer, qu'on y accède ou non. L'ensemble de ces caractéristiques permet à une société virtuelle de se développer, avec une culture propre, une économie, etc.

Le centre offre :

- Une résidence de production dans les Laboratoires de 4 mois à l'automne 2022
- Des honoraires de résidence de 4000 \$
- Frais de matériaux
- Temps machine
- Une aide technique
- Les frais d'hébergement du projet

La proposition doit comprendre :

- une proposition de projet de recherche
- un curriculum vitæ à jour
- un court texte décrivant la démarche de l'artiste

Faire parvenir votre proposition par courrier électronique à LA CHAMBRE BLANCHE au plus tard le 4 juin 2022 à l'adresse suivante : production@chambreblanche.qc.ca en spécifiant «Métavers» dans l'intitulé du courriel.



Conseil
des arts
et des lettres
du Québec

Québec



Conseil des Arts
du Canada

Canada Council
for the Arts



rcbaaq
REGROUPEMENT DES CENTRES
D'ARTISTES AUTOGÉRÉS DU QUÉBEC

