



galerie **leonard
& bina
ellen**
art gallery

Comblent les espaces vides

Série d'ateliers

Organisée par Aboriginal Territories in Cyberspace (AbTeC)



Image : *AbTeC Island*, machinimagraph, 2017. Avec l'aimable concours d'Aboriginal Territories in Cyberspace

Cette série d'ateliers, animée par Skawennati, Jason Edward Lewis et l'équipe de production d'AbTeC, transmet aux participant.e.s des outils et des méthodes associés à la technique émergente connue sous le nom de machinima – soit la réalisation de film dans des environnements virtuels. Les participant.e.s apprendront à naviguer en ligne dans le monde virtuel Second Life, à concevoir des personnages et à découvrir les possibilités de narration dans le cyberspace.

AbTeC a dirigé des ateliers de production de jeux vidéo, de machinima et de conception de personnages avec des jeunes, des aîné.e.s, des étudiant.e.s et des artistes autochtones, afin d'orienter la narration autochtone vers les technologies médiatiques et de créer des cyberspaces déterminés par les Autochtones. Cette série d'ateliers se tient dans le cadre de l'exposition-forum *Comblent les espaces vides*, où les résultats d'ateliers antérieurs, dont des jeux et des machinimas, sont présentés ensemble pour la première fois.

SEMAINE 1 : INTRODUCTION À SECOND LIFE / ABTEC ISLAND

Mardi 7 novembre, 10 h à 12 h

SEMAINE 2 : DESIGN DE PERSONNAGES DU FUTUR POUR LES PARTICIPANT.E.S AUTOCHTONES

Mardi 14 novembre, 10 h à 12 h

SEMAINE 3 : INTRODUCTION. DÉMONSTRATION DU MACHINIMA

Vendredi 17 novembre, 14 h à 16 h

SEMAINE 4: ATELIER MACHINIMA

Vendredi 24 novembre, 9 h à 17 h

Samedi 25 novembre, 9 h à 17 h

À la Galerie

En anglais

Gratuit

RSVP obligatoire – robin.simpson@concordia.ca

Galerie Leonard et Bina Ellen, Université Concordia

1400, boul. de Maisonneuve (rez-de-chaussée)

ellengallery.concordia.ca

SEMAINE 1 : INTRODUCTION À SECOND LIFE / ABTEC ISLAND

Mardi 7 novembre, 10 h à 12 h (2 heures)

Cet atelier initiera les participant.e.s aux notions de base de Second Life, un univers 3D en ligne, et à comment il peut être utilisé pour diffuser des récits autochtones. Les participant.e.s auront leur propre avatar, apprendront à naviguer dans l'environnement virtuel et visiteront AbTeC Island, un territoire autochtone établi dans le cyberspace.

Nombre maximum de participant.e.s : 12

Instructeur.rice.s : Skawennati et Maize Longboat

Spécifications techniques : Ordinateur portable requis. Chaque participant.e doit posséder un ordinateur portable configuré de manière à pouvoir exécuter le programme Second Life (<https://secondlife.com/support/system-requirements/?lang=fr-FR>) et doit le télécharger sur leur appareil avant l'atelier.

SEMAINE 2 : DESIGN DE PERSONNAGES DU FUTUR POUR LES PARTICIPANT.E.S AUTOCHTONES

Mardi 14 novembre, 10 h à 12 h (2 heures)

Au cours de cet atelier, les participant.e.s autochtones seront accompagné.e.s dans la conception de personnages du futur.

Nombre maximum de participant.e.s : 12

Instructeur.rice.s : Skawennati, Jason Edward Lewis, Maize Longboat et Suzanne Kite

Spécifications techniques : Le matériel à dessin sera fourni. Aucun ordinateur portable n'est requis. Les participant.e.s qui souhaitent utiliser leur propre matériel sont encouragé.e.s à l'apporter avec eux.

SEMAINE 3 : INTRODUCTION. DÉMONSTRATION DU MACHINIMA

Vendredi 17 novembre, 14 h à 16 h (2 heures)

Un machinima (« machine » + « cinéma ») est un film réalisé dans un environnement virtuel, à la manière d'un jeu vidéo. Cet atelier commence par le visionnement d'une sélection d'extraits tirés des machinimas de Skawennati et se poursuit par la présentation des outils employés pour créer un machinima. Les participant.e.s auront l'occasion d'utiliser une souris 3D et réaliseront une courte vidéo dans Second Life. Nous concluons par une leçon sur les bases du montage vidéo.

Nombre maximum de participant.e.s : 12

Instructeur.rice.s : Skawennati et Darian Jacobs

Spécifications techniques : Voir les besoins techniques pour l'atelier 1. De plus, les participant.e.s doivent télécharger chacun des logiciels informatiques gratuits suivants sur leur ordinateur portable avant l'atelier : Open Broadcast Software (<https://obsproject.com>) et OpenShot Video Editor (<http://www.openshot.org/download/>)

Prérequis pour l'inscription : les participant.e.s doivent avoir suivi Semaine 1 : Introduction à Second Life / AbTeC Island

SEMAINE 4: ATELIER MACHINIMA

Vendredi 24 novembre, 9 h à 17 h (8 heures - repas fourni)

Samedi 25 novembre, 9 h à 17 h (8 heures - repas fourni)

Les participant.e.s travailleront en petites équipes et chacune créera un court film (de moins de cinq minutes). Dès la première rencontre, veuillez avoir en tête une scène d'un de vos films préférés, comme une légende ou un conte de fées, que nous pourrions recréer. Après la scénarisation, nous définirons les personnages et les décors. Nous aborderons la conception sonore, nous réaliserons les films et, enfin, nous visionnerons nos créations.

Nombre maximum de participant.e.s : 12

Instructeur.rice.s : Skawennati, Nancy Townsend et Maize Longboat

Spécifications techniques : Voir les besoins techniques pour l'atelier 3.

Prérequis pour l'inscription : les participant.e.s doivent avoir suivi Semaine 3 : Introduction. Démonstration du Machinima

INSTRUCTEUR.TRICE.S D'ATELIERS :

Darian Jacobs

Darian Jacobs est une étudiante Mohawk de Kahnawake, inscrite en première année du programme de création littéraire de l'Université Concordia. Elle est une ancienne de Skins 4.0 et a été l'assistante de Skawennati pour des ateliers de *machinima* à Montréal et à Vancouver.

Suzanne Kite

Suzanne Kite est une Oglala Lakota, artiste de performance, artiste visuelle et compositrice de Los Angeles, ayant obtenu un baccalauréat en beaux-arts de CalArts spécialisé en composition musicale, une maîtrise en beaux-arts de la Milton Avery Graduate School du Bard College et est inscrite au doctorat à l'Université Concordia. Kite a récemment développé une interface corporelle (body interface) pour les performances de mouvement, les sculptures de fibres de carbone, les installations vidéo et sonores immersives, et vient de lancer Unheard Records, une plateforme d'art électronique expérimental.

Jason Edward Lewis

Jason Edward Lewis est un poète des médias numériques, un artiste et un créateur de logiciels. Il a fondé Obx Laboratory for Experimental Media, où il dirige des projets de recherche et création qui ont pour but de concevoir de nouvelles manières de créer et de lire des textes numériques, de développer des systèmes pour l'utilisation créative de la technologie mobile et de se servir des environnements virtuels pour soutenir les communautés autochtones dans la préservation, l'interprétation et la communication des récits de leur patrimoine culturel. En compagnie de l'artiste Skawennati, il codirige Aboriginal Territories in Cyberspace, Skins Workshops on Aboriginal Storytelling and Video Game Design et Initiative for Indigenous Futures. Il est lauréat de la Fondation Pierre-Elliott-Trudeau, il a été lauréat de la Fondation Carnegie et siège actuellement au conseil d'administration du imagineNATIVE Film + Media Festival. À l'Université Concordia de Montréal, il occupe la Chaire de recherche sur les médias informatiques et en imaginaire de l'avenir autochtone et il enseigne les arts numériques.

Maize Longboat

Maize Longboat est un Mohawk des Six Nations de la Grande Rivière et a grandi sur le territoire non cédé de Coast Salish près de Vancouver, en Colombie-Britannique. Il est en première année de maîtrise au programme des études médiatiques du Département des études de la communication à l'Université Concordia et assistant de recherche au Initiative for Indigenous Futures (IIF).

Skawennati

La démarche de Skawennati porte sur l'histoire, le futur et le changement. Le caractère innovateur de ses récents projets médiatiques a été largement reconnu et diffusé sur Turtle Island dans des expositions importantes, comme *Now? NOW!* à la Biennale des Amériques de Denver et *Looking Forward (L'Avenir)* à la Biennale de Montréal. On retrouve ses œuvres primées autant dans des collections publiques que privées.

Née sur le Territoire Mohawk de Kahnawake, Skawennati a obtenu un baccalauréat en beaux-arts de l'Université Concordia de Montréal, où elle travaille. Elle est codirectrice de Aboriginal Territories in Cyberspace (AbTeC), un réseau de recherche destiné à des artistes et des professeurs qui conçoivent et produisent des environnements virtuels issus des autochtones. Leurs ateliers Skins consacrés à la création de récits autochtones et aux médias numériques expérimentaux ont pour but de fournir des outils aux jeunes créateurs. En 2015, ils ont lancé IIF (Initiative for Indigenous Futures).

Nancy Townsend

Productrice associée à AbTeC, Nancy Townsend contribue d'une façon ou d'une autre à tous les projets retenus. Elle participe à la création en 3D, à la conception des effets, au montage vidéo, à la gestion générale des projets et se dit même heureuse de temps en temps de fournir le café lorsque l'équipe est en baisse d'énergie. Détentrice d'un baccalauréat spécialisé en arts numériques, elle a travaillé à Concordia comme assistante de recherche dans trois laboratoires des médias jusqu'à l'obtention de son diplôme, avant de devenir consultante en relocalisation internationale, puis travailleuse autonome comme monteuse vidéo, enfin gestionnaire de projets à Minority Media. Maintenant revenue à AbTeC comme spécialiste reconnue, elle retrouve la pratique créative avec enthousiasme.