

Le centre ARTENSO lance la deuxième édition de son incubateur de médiations culturelles numériques

# APPEL À CANDIDATURES

Cohorte 02 de l'incubateur du  
LAB\_ARTENSO

Thématique : Géolocalisation,  
cartographie et récit

DATE LIMITE : 30 JANVIER 2022



---

Vous avez un projet de médiation culturelle que vous aimeriez développer grâce au numérique ?

Vous souhaitez en savoir plus sur la création de parcours et de récits géolocalisés ?

Votre projet peut trouver sa place au sein de la deuxième cohorte de l'Incubateur du LAB\_ARTENSO !

---

## MISE EN CONTEXTE

### LAB\_ARTENSO

Le centre **ARTENSO**, affilié au cégep de Saint-Laurent, développe depuis 2019 une réflexion sur la médiation culturelle à l'ère du numérique à travers diverses activités de formation, de recherche et de transfert. Le centre a ouvert le **LAB\_ARTENSO**, espace physique et virtuel dédié à l'incubation, à la production et à l'expérimentation de dispositifs de médiations culturelles numériques.

Ce LAB a accueilli, en octobre 2021, [une première cohorte de 4 équipes](#) pour mettre en commun idées, pratiques et modalités de cocréation et de prototypage d'expériences de médiation numériques portées par la thématique de la **géolocalisation**. Les 4 équipes (composées de 2 à 4 personnes) ont été accompagnées sur une durée de 4 mois (octobre 2021 — janvier 2022) à travers une série de rencontres et de temps de mentorat qui aboutira, à la fin janvier 2022, avec la réalisation de prototypes de projets visibles et expérimentables sur une interface web.

**La Cohorte 02 sera encadrée selon les mêmes modalités entre les mois de mars et juin 2022.**

## THÉMATIQUE

### *Géolocalisation, cartographie et récit*

Du téléphone intelligent aux objets connectés, la géolocalisation est aujourd'hui au cœur de notre quotidien et de nos usages. Le procédé classique consiste à positionner un objet, un véhicule, une personne ou encore une expérience sur un plan ou une carte à l'aide de ses coordonnées géographiques.

En art, le protocole du GPS a été souvent expérimenté et détourné pour produire des cartes subjectives, façonnées par des représentations individuelles ou collectives d'un espace. Les données collectées permettent non seulement de cartographier, mais aussi de raconter un territoire. Un récit peut produire une carte. Une cartographie peut produire des récits. Le territoire est déterminé par plusieurs facteurs, dont les représentations de ceux et celles qui l'habitent.

Transposée dans le champ de la médiation culturelle, la pratique de la géolocalisation permet, par exemple, de répertorier et de localiser des œuvres, des lieux, des personnages, des histoires à travers des parcours, et cela afin de faciliter leur visibilité, leur accessibilité. Pensée comme forme participative, la géolocalisation facilite aussi la contribution des personnes et des communautés pour alimenter des listes de contenus déjà existantes, les commenter, les partager, ou encore les cocréer.

Les technologies interactives et participatives de positionnement et de cartographie situent l'expérience. Elles soutiennent des démarches qui parlent de liens entre **culture, ville et citoyenneté**.

### Exemples de projets

#### 1) Découverte, accessibilité

[MONA](#) – Application mobile de données ouvertes pour la découverte et la mise en valeur de l'art public et des lieux culturels au Québec.

[CUISINE TON QUARTIER](#) – Parcours balado audioguidé à travers plusieurs quartiers montréalais à la rencontre de personnes réfugiées et immigrantes qui en composent le tissu social.

[BALADE DES SENS](#) – Balade urbaine familiale de l'Écomusée du Val de Bièvre (France) qui prend la forme d'un « recherche et trouve » sensoriel et qui invite les participant.e.s à repérer dans leur ville des éléments à voir, à toucher, à sentir et à entendre.

#### 2) Contribution, participation

[CHRONOSCOPE](#) – Plateforme permettant de consulter des photos d'archives, de les documenter (catégorie, mot-clé, date, commentaire) et de les géolocaliser.

[MONTRÉAL SOUND MAP](#) – Carte sonographique en ligne pour archiver des environnements sonores et constituer une collection de sons enregistrés à la grandeur de l'île.

[MES MOTS, MON QUARTIER](#) – Parcours de poésie géolocalisée en ligne et sur mobile créé initialement à partir de contributions des riverain.e.s du quartier du Vieux-Rosemont via des boîtes à mots dans l'espace public et des ateliers d'écriture.

## OBJECTIFS ET RÉSULTATS ATTENDUS

### *Qu'est-ce qu'on veut faire ensemble ?*

Avec cette initiative, le LAB\_ARTENSO souhaite mettre en place des conditions pour faciliter l'appropriation de technologies et de moyens numériques pour **mieux réaliser des missions et des projets de médiations culturelles numériques auprès de publics cibles précis**.

Il s'agit de :

- soutenir l'émergence de nouvelles expériences de médiations culturelles numériques ;
- accompagner l'apprentissage en continu des intervenant.e.s de la médiation culturelle ;
- explorer des approches collaboratives pour accroître l'innovation dans le secteur ;
- susciter la rencontre entre différents groupes et communautés de participant. e. s.

Pour cela, l'Incubateur propose une méthodologie de travail en collectif et un accompagnement technique et conceptuel pour cocréer des prototypes — soit des modèles à tester avec publics — de médiations culturelles numériques basées sur la géolocalisation.

Les personnes qui proposent leur candidature ont des motivations qui s'expriment sous forme d'intentions ou de projets pouvant être accueillis à différents stades de réalisation. Elles souhaitent apprendre en équipe, en mode de codéveloppement et maîtriser davantage des aspects de l'environnement numérique. Elles s'engagent à être présentes aux rencontres et à participer pleinement à l'activité du LAB au cours des 4 mois de l'incubation.

Au bout du processus, chaque équipe aura réalisé un prototype de médiation numérique, soit un modèle bêta, à un stade d'évolution pouvant servir à démontrer son concept et son fonctionnement (ou une partie de celui-ci). Ce prototype fera partie de la vitrine web du LAB\_ARTENSO qui s'engage à en faire la présentation et la promotion. Les équipes participantes s'engagent à leur tour à documenter les étapes de la réalisation de leur processus et à partager leurs apprentissages avec la communauté à l'occasion d'événements de transfert et de diffusion (rencontres, ateliers, vidéos).

## SOUTIEN OFFERT

**Les équipes sélectionnées bénéficient chacune de l'accompagnement suivant :**

- ✓ 4 mois d'incubation et de mise en relation avec des personnes-ressources
- ✓ 6 journées de travail en cohorte
- ✓ 5 h de mentorat (en communication, médiation, développement des publics, pensée design...)
- ✓ 30 h d'accompagnement pour la réalisation technique des prototypes (design interactif, programmation, intégration des contenus...)
- ✓ 5 000 \$ de budget pour la production des contenus des prototypes
- ✓ Vitrine web et promotion

L'Incubateur du LAB\_ARTENSO dispose d'un lieu à Montréal pour accueillir les équipes en présence pendant les 6 journées de travail en cohorte si les mesures sanitaires le permettent. Ces 6 journées sont structurées autour des volets suivants : présentations d'expert.e.s sur des thématiques ciblées (comme les publics, par exemple) ; démonstrations de dispositifs de médiations culturelles numériques ; exercices d'équipe de partage et de mise en commun d'idées.

La cohorte tiendra sa première rencontre à la fin mars et les 5 autres journées se dérouleront entre les mois d'avril et juin 2022. L'accompagnement individuel se déroulera en mai et juin 2022. Plus précisément les journées d'atelier se tiendront les vendredis suivants entre 9 h et 17 h.

Mars	Avril	Avril	Mai	Mai	Juin
V 25 mars	V 8 avril	V 22 avril	V 6 mai	V 20 mai	V 17 juin
J1	J2	J3	J4	J5	J6

Le budget de production accordé est versé pour permettre la réalisation concrète des contenus (audio, vidéo, photo...) du prototype de médiation numérique.

## CONDITIONS ET CRITÈRES D'ADMISSIBILITÉ

### Qui peut soumettre une candidature ?

Les équipes de projet sont composées de 2 à 4 personnes représentées par un.e responsable. **Toute personne activement engagée en médiation culturelle résidant au Québec (ou ayant tout au moins un permis de séjour valide jusqu'en juin 2022) peut soumettre la candidature de son équipe qu'il s'agisse de :**

- médiatrices et médiateurs œuvrant de façon indépendante ou en institution ;
- artistes, artistes-chercheur.e.s ;
- travailleuses et travailleurs des milieux de la culture, du social ou de l'éducation.

Les personnes qui posent leur candidature ont :

- 1) une expertise de médiation culturelle ;
- 2) une intention ou un projet pouvant être développé sous l'angle des technologies de la géolocalisation ;
- 3) une approche favorisant la collaboration entre praticien.ne.s comme avec un public cible participant.

## PRÉSENTATION DE LA DEMANDE

La soumission des candidatures se fait via [ce formulaire](#).

**Date limite pour la soumission d'une candidature : 30 janvier 2022**

**Note : Une séance d'information aura lieu le mardi 25 janvier 2022 entre 12 h et 13 h via Zoom.**

## ÉVALUATION

Les candidatures seront évaluées par un comité de sélection en fonction des critères qui suivent.

**Les résultats seront annoncés la semaine du 13 février 2022.**

### Qualité du projet

- Qualité du projet proposé (concept, forme, moyens)
- Qualité de la démarche de médiation culturelle en fonction du public cible choisi
- Qualité des réalisations antérieures

### Retombées du projet

- Intérêt et portée des activités de médiation culturelle numérique
- Capacité à mobiliser des partenaires et des publics
- Potentiel de finalisation et de mise en œuvre du prototype

### Faisabilité du projet

- Capacité et expérience pour mener à bien le projet

**Contact :** Zoé Paquin Gagnon

[lab.artenso@gmail.com](mailto:lab.artenso@gmail.com)

**ARTENSO — Centre de recherche et d'innovation en art et engagement social**

Cégep de Saint-Laurent — 625, avenue Sainte-Croix, Montréal (Québec) H4L 3X7

[www.artenso.ca](http://www.artenso.ca)