

 **Studio XX**

Mondial

Informations générales

Type :

[Arts et loisirs – Arts de la scène](#)

Description :

Studio XX is a feminist digital art centre for technological exploration, creation and critique. Founded in Montreal in 1996, XX highlights the territories, perspectives and creative actions of women in cyberspace and aims to demystify and deconstruct digital technologies by critically examining their social and cultural aspects.

Studio XX is committed to establishing women's access to technology by providing training and instruction with a strong focus on free and open source software. By facilitating the creation and promotion of digital art, the Studio works to ensure that women are a defining presence in cyberspace.

Studio XX firmly believes in empowering women to use communication technologies as tools in their own work by passing on skills, knowledge and confidence.

The Studio offers computer training in a friendly and supportive environment featuring small class sizes, access to computers for extra practice outside of class time, and competitive prices. Participants are encouraged to incorporate their own goals for learning into workshops and contribute their own knowledge and experience to the classes.

[Voir le forum de discussion](#)[Envoyer un message à tous les membres](#)[Modifier le groupe](#)[Modifier les membres](#)[Modifier les responsables du groupe](#)[Inviter des amis à rejoindre le groupe](#)[Créer un événement associé](#)[Quitter le groupe](#)[Partager](#)**Coordonnées**Adresse électronique : info@studioxx.orgSite web : <http://www.studioxx.org>

Bureau : 201

Adresse : [4001 Berri](#)
Montreal, QC**Actualités récentes**

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.

Ce projet est rendu possible grâce au Conseil des arts du Canada.

Call for Proposals: Digital Ludology

Six Artistic Projects Exploring Game Creation

w Applications

Type de contenu

Ce gr
peut
perso

Admi

- Be
- Xi
- St
- Co
- Dé

Évén

7 évé

Salon

4001 l

mercr

Call f

Studio

mercr

Renco

Au St

mercr

Salon

Studio

jeudi :

Salon

STUDI

mercr

HTML

Montr

mercr

Les Jc

Studio

samed

Grou

XX fil

Intern

DARE

Arts et loisirs – Beaux-arts

multidisciplinaire de Montréal

Arts et loisirs – Beaux-arts

ELEKTRA Festival

Arts et loisirs – Arts de la scène

La Banque

Organismes – Association de quartier

Champ Libre

Arts et loisirs – Beaux-arts

Signaler : groupe

Partager

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.

Membres

Affichage de 8 sur 296 membres.

[Afficher tout](#)



Manuelle
Gauthier



Katie
Kotler



Leah
Lazariuk



Ximena
Holuigue



Johnny
Ranger



Patric
Lacasse



Reisa
Levine



Bee Woo

Forum de discussion

Affichage de 3 sur 4 sujets de discussion.

[Lancer un nouveau sujet](#) | [Afficher tout](#)

AUDITIONS pour les Monologues du vagin!

1 message par 1 personne. Mis à jour le 11 septembre 2008 à 14:53

vague terrain 09: Rise of the VJ: call for work

1 message par 1 personne. Mis à jour le 5 novembre 2007 à 17:11

EMPLOYMENT OPPORTUNITIES @ STUDIO XX

1 message par 1 personne. Mis à jour le 21 septembre 2007 à 19:56

Le mur

Affichage de 5 sur 9 messages de mur.

[Afficher tout](#)

Écrire quelque chose...

Publier



Clara Bonnes (Montreal, QC) a écrit
le 17 février 2009 à 15:15

<http://www.poptronics.fr/Marseille-la-riposte-graduee-se>

" Internet mon Amour invité par le Riam à Marseille, ou ici la conférence de presse avant le procès de The Pirate Bay, débuté lundi en Suède : comment changer d'optique et inventer le Web 3.0. © DR
< 17'02'09 >
Marseille, la riposte graduée se combat au Riam "

[Signaler un abus](#) - [Supprimer](#)



Clara Bonnes (Montreal, QC) a écrit
le 21 janvier 2009 à 10:30

<http://www.whitehouse.gov/copyright/>

"Except where otherwise noted, third-party content on this site is licensed under a Creative Commons Attribution 3.0 License. Visitors to this website agree to grant a non-exclusive, irrevocable, royalty-free license to the rest of the world for their submissions to Whitehouse.gov under the Creative Commons Attribution 3.0 License."

[Signaler un abus](#) - [Supprimer](#)



Clara Bonnes (Montreal, QC) a écrit
le 15 janvier 2009 à 10:17

<http://www.ktpress.co.uk/>

Volume 23 of n.paradoxa has just been published

Contents:

'Feminism, Activism and Historicisation': Croatian artist Sanja Ivekovic talks to curator and critic Antonia Majaca about several of her major projects including 'Poppy Field' (2007) at Documenta XII; 'Women's House' (1998-2008); 'Gen XX' (1997-2001) and 'Triangle' (1979).

Kim Paice 'DownWind Productions: détournement Hawai'i.' Downwind Productions includes the artists Gaye Chan and Nandita Sharma and art historian Andrea Feeser. Their critique of Hawai'i as a site for tourism in their project 'Historic Waikiki' is the focus of the article.

Joan Borsa 'Rebels with a Cause: the parodies and pleasures of our own disguises' discusses the work of Canadian women performance artists; Lorri Millan and Shawna Dempsey, Rita McKeough, Colette Urban and Lisa Baldissera'

ETC.

[Signaler un abus](#) - [Supprimer](#)



Emily Koehler (Montreal, QC) a écrit
le 6 août 2008 à 17:54

V-Day Montréal Réunion générale
Les Monologues du Vagin

<http://www.facebook.com/profile.php?id=21004131#/event.php?eid=21785821099&ref=mf>

[Signaler un abus](#) - [Supprimer](#)



Alex Olsen (Toronto, ON) a écrit
le 16 décembre 2007 à 19:12

you've come a long way, baby. glad to see XX is still going strong. nice new space!
(<---obviously out of touch since she moved away from mtl)

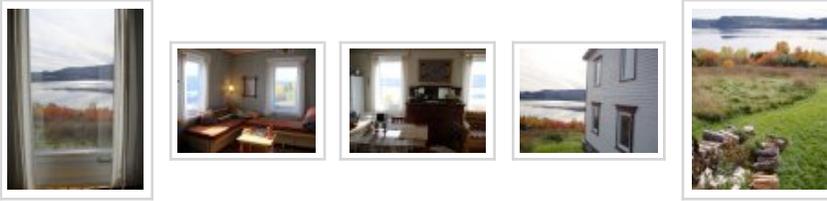
;-)
xoXX

[Signaler un abus](#) - [Supprimer](#)

Photos

Affichage de 5 sur 121 photos.

[Ajouter des photos](#) | [Afficher tout](#)



Liens

Affichage de 3 sur 6 liens.

[Afficher tout](#)

Publier un lien :

[Salon Femmes br@nchées #68 | StudioXX](#)

Source : www.studioxx.org

Studio XX est un centre d'arts médiatiques et de ressources multimédia pour femmes. Studio XX is a media arts and multimedia resource centre for women.



 Rencontre avec l'artiste de performance Constanza Camelo autour de son projet : Dilater ou contracter l'univers
+
lancement .dpi no 12

25 juin 2008, 17h30
entrée libre

Au Studio XX : 4001 rue Berri, local 201 

Publié par [Bee Woo](#)

[MIT OpenCourseWare | Electrical Engineering and Computer Science | 6.002 Circuits and Electronics, S](#)

Source : ocw.mit.edu

A mixed-signal printed circuit board containing both analog and digital components. The board is one component of a 1000-node acoustic beamformer being developed at MIT's Computer Science and Artificial Intelligence Laboratory. ...



Publié par [Bee Woo](#)

[Michael Geist - Blog](#)

Source : www.michaelgeist.ca

Dr. Michael Geist is the Canada Research Chair of Internet and E-commerce Law at the University of Ottawa., cab on copyright, iipa copyright review, canadian business coalition against dmca, canadian dmca ...



Publié par [Clara Bonnes](#)

Vidéo

Aucune vidéo publiée [Ajouter des vidéos.](#)