



Communiqué de presse  
Pour publication immédiate

## 4<sup>e</sup> Hackathon des Journées de la culture

### Des projets prometteurs voient le jour à Rouyn-Noranda, Saguenay et Sherbrooke

**Montréal, le 30 septembre 2018** – Le quatrième **Hackathon des Journées de la culture** s’est déroulé les **vendredi 28, samedi 29 et dimanche 30 septembre** à **Rouyn-Noranda, Saguenay et Sherbrooke**. Pendant ce marathon festif agrémenté d’expériences de réalité virtuelle, des équipes avaient pour mandat de concevoir un produit numérique ou une œuvre interactive pour mettre en valeur l’art et la culture d’ici. La présentation des projets finaux s’est faite dimanche en présence d’un public enthousiaste venu assister à l’événement.

Pendant toute la fin de semaine, l’Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (Rouyn-Noranda), Le Moulin à Cie (Saguenay) et Sporobole (Sherbrooke) ont accueilli des dizaines de programmeurs, designers, artistes et autres passionnés de culture ou de numérique venus de divers horizons, et qui ont mis en commun toute leur énergie, leurs connaissances et leur créativité. L’expérience a donné naissance à plusieurs projets – réels ou virtuels – inspirants, présentés au public et aux jurys, le cas échéant, dimanche après-midi.

Des jurys réunis à Rouyn-Noranda et Saguenay ont assisté au dévoilement et couronné deux équipes de concepteurs. Les équipes gagnantes sont **L’autruche créative** à Rouyn-Noranda et **Qwido** à Saguenay, qui se méritent une bourse de 1 000 \$. Du côté de Sherbrooke, des artistes du numérique ont été jumelés à des développeurs avec lesquels ils ont imaginé trois prototypes des plus originaux autour de la thématique des mots.

#### Les projets gagnants

##### Lauréats à Rouyn-Noranda

**Prix Culture pour tous – 1 000 \$**

**Titre du projet : *Énigmart***

**Membres de l’équipe :**

« L'autruche créative » : Sami Ghaul-Duclos, Alain Héroux, Fanny Maingreud, Marine Malfoy, Romane Placucci.

**Description du projet :**

*Enigmart* est le nom donné à une application ludique qui permettra de découvrir l'art urbain à Rouyn-Noranda. Le parcours proposera différentes énigmes et passera notamment par la grande murale récemment créée en hommage à Richard Desjardins. Chaque arrêt permet une médiation autour des œuvres et la découverte de l'artiste, de sa démarche, de la signification de l'œuvre mais également amplification de l'expérience par l'ajout d'éléments artistiques visibles par la réalité augmentée.

**Prix Expérience numérique – 1 000 \$**

Remis conjointement par la **Fondation de l'UQAT** et la **Caisse Desjardins de Rouyn-Noranda**.

**Titre du projet :** *Découvertes*

**Membres de l'équipe :**

« Les Carillonneurs » : Louis Artiges, Valentin Dufois, Cecilia Gauffre, Édith Laperrière, Adrien Patrizio, Juliette Tarwacqi, Jie yu.

**Description du projet :**

*Découvertes* vise à encourager le comportement écologiquement responsable par la création d'œuvres interactives dans l'espace public. Le projet comporte deux aspects : d'une part, les bacs de compost de la ville seront munis de senseurs permettant de détecter l'accumulation des matières, technologie reliée à une installation de *mapping*. Plus les gens composteront, plus les œuvres interactives prendront forme. D'autre part, ces œuvres se découvriront par un jeu d'approche à ceux qui prendront le temps de s'arrêter et de contempler. Réalisées par différents artistes, elles mettront en valeur la richesse des végétaux de la forêt boréale.

**Lauréats à Saguenay**

**Grand prix : 1 000 \$** et prix **Coup de cœur du public** remis par **Ubisoft** (Visite des studios et forfait d'un mois pour le Moulin à Cie)

**Titre du projet :** *Qwido*

**Membres de l'équipe :**

Kim Desrosiers, Fred Hebert, Joël Hebert, Maël Robert et Kaven Thériault.

**Description du projet :**

Slogan : Rendre la culture intuitive et accessible à tous.

Application mobile d'identification d'œuvres d'art. Celle-ci permet de donner des infos supplémentaires et complémentaires sur les œuvres locales avec le déploiement de codes QR.

## À Sherbrooke

### Les trois équipes :

« Retour vers le futur » : Mitchell Burr Bedard, Julie Chaffarod, Pascal Gendron, Natacha Levesque et Vincent Préfontaine-Fournier.

« Valeur des mots » : Raphaël Bédard Chartrand, Benjamin Courchesne, Lupin Graveline, Carl Lemaire et Annie Sinotte.

« Baveux » : David Gaulin, Nicolas Herle, Jessie Nadeau et Philippe Pitz Clairoux.

### Description des projets :

On a créé une extension Chrome qui traduit « temporellement » les textes d'une page web – en vieux français ou vieil anglais en mode « passé », et en émojis en mode « futur ». On a également imaginé un prototype permettant d'analyser un mot, une phrase ou un discours pour leur accorder une valeur selon plusieurs métriques (longueur de chaque mot, rareté, unicité orthographique, valeur émotive, etc.). Finalement, on a conçu un assistant personnel *baveux*, qui envoie promener son utilisateur à chaque requête...

### Merci aux membres des jurys

À **Rouyn-Noranda** : Pascale Charlebois, artiste et consultante en médiation culturelle, CULTURAT; Annie Chénier, consultante, *coach* et formatrice ; Anastasia Vaillancourt, adjointe à la direction, soutien aux opérations et au financement, Culture pour tous. À **Saguenay** : Patrick Bérubé, directeur du département de Développement commercial et services, Promotion Saguenay ; Gabrielle Desbiens, directrice générale, Culture Saguenay–Lac-Saint-Jean ; France Lavoie, vice-présidente, groupe Devicom ; Dany Savard, programmeur, Ubisoft.

### Merci aux partenaires

**Rouyn-Noranda** : L'espace O Lab de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, Fondation de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (FUQAT), le Petit Théâtre du Vieux Noranda, Conseil de la culture de l'Abitibi-Témiscamingue, CULTURAT, la Caisse Desjardins de Rouyn-Noranda. La Ville d'Amos, Ville de LaSarre, Ville de Val D'or, Ville de Rouyn-Noranda et la MRC de Témiscamingue. **Saguenay** Le Moulin à Cie et Promotion Saguenay. Collaborateurs : Culture Saguenay–Lac-Saint-Jean, Centre bang, Festival Regard, Strateolab Inc., Optania, Ubisoft, Cégep de Chicoutimi. **Sherbrooke** : Sporobole.

Les Hackathons des Journées de la culture s'inscrivent dans le **Volet numérique Bell** de l'événement, élaboré dans le cadre du Plan culturel numérique initié par le ministère de la Culture et des Communications du Québec.

### **Journées de la culture : une 22<sup>e</sup> édition emballante !**

Aux quatre coins du Québec, on a célébré pendant trois jours l'importance des arts et de la culture ainsi que notre amour des mots, mis à l'honneur cette année. Des rencontres intimistes aux événements à grand déploiement, la population a participé avec enthousiasme à une foule d'activités gratuites, leur donnant un accès privilégié à la culture sous toutes ses formes.

Le volet scolaire de l'événement a connu un succès sans précédent ! Dans le cadre de l'activité *Une chanson à l'école*, les mots d'**Alex Nevsky** ont résonné dans plus de 1 200 écoles primaires du Québec et de la Francophonie grâce à des centaines de milliers d'enfants enthousiastes et fiers. Plusieurs prestations ont été filmées et mises en ligne. On les trouvera sur la chaîne [YouTube](#) de Culture pour tous.

Pour *J'aime les mots*, les élèves du secondaire ont déployé des trésors d'imagination dans la publication de mêmes dans les réseaux sociaux sous le mot-clic **#JmLesMots**. Parrain de l'activité, **Simon Boulerice** avait l'œil clair et l'esprit vif ! Des bureaux de Culture pour tous, il a suivi et commenté en direct la déferlante de publications (+ 800) des jeunes. Les résultats sont visibles dans la galerie interactive du site des Journées de la culture : [journeesdelaculture.qc.ca/volet-scolaire/jaime-les-mots](http://journeesdelaculture.qc.ca/volet-scolaire/jaime-les-mots). Les élèves ont encore jusqu'au 12 octobre pour publier leurs créations. « En développant le volet scolaire des Journées de la culture en 2016, nous n'osions pas imaginer que nos activités clés en main connaîtraient un tel engouement, souligne **Louise Sicuro**, présidente-directrice générale de Culture pour tous. Nous sommes heureux et fiers de constater que le milieu de l'éducation répond *Présent* quand vient le temps de conjuguer culture et éducation ! ».

Mentionnons en terminant que *Particules – Correspondances inattendues*, a généré plus de 1300 *tweets* poétiques et artistiques représentés par une oeuvre interactive visible en ligne : [particules.journeesdelaculture.qc.ca](http://particules.journeesdelaculture.qc.ca). Cette activité d'écriture interactive s'est déroulée samedi, de 13 h à 15 h, en ligne et dans différents lieux culturels des 17 régions du Québec, en présence d'auteurs professionnels.

**Culture pour tous** salue l'implication de centaines d'artistes, d'artisans, de travailleurs et d'organismes culturels grâce à qui un événement de l'ampleur des **Journées de la culture** ne pourrait exister. Les organisateurs tiennent aussi à souligner l'implication des ambassadeurs de l'événement, **Émilie Bibeau** et **Laurent Paquin**, artistes passionnés de mots et de culture et entièrement dévoués à la cause, et à saluer l'implication de **Simon Boulerice** et **Alex Nevsky** dans le volet éducatif des Journées. Ils remercient enfin leurs grands partenaires, le **ministère**

**de la Culture et des Communications** et **Hydro-Québec**, ses partenaires associés, **La Coop fédérée** et **Bell**, ainsi que leurs très nombreux partenaires de réalisation.

La 23<sup>e</sup> édition des Journées de la culture se déroulera les **vendredi 27, samedi 28 et dimanche 29 septembre 2019**.

#### **À propos des Journées de la culture**

Chaque année, le dernier vendredi de septembre et les deux jours suivants, les arts et la culture sont au cœur de cette grande fête populaire se déroulant dans plus de 400 villes et villages, d'un bout à l'autre du Québec. Ateliers, démonstrations, parcours et prestations en tous genres composent la programmation de l'événement. De tous les âges et tous les styles, de tous les milieux et dans toutes les régions, tout le monde est invité à participer à une multitude d'activités gratuites et interactives, toutes disciplines confondues !

#### **À propos de Culture pour tous**

Les Journées de la culture sont orchestrées par **Culture pour tous**, organisme qui s'est donné pour mission de contribuer à faire reconnaître les arts et la culture comme dimensions essentielles du développement individuel et collectif en favorisant la participation des citoyens à la vie culturelle. Depuis sa création, cet OBNL multiplie les manières et les occasions de faire rayonner la culture dans toutes les sphères d'activités, du milieu scolaire au milieu du travail.  
[culturepourtous.ca](http://culturepourtous.ca)

- 30 -

**Source :** Culture pour tous  
[culturepourtous.ca](http://culturepourtous.ca) - [journeesdelaculture.qc.ca](http://journeesdelaculture.qc.ca)

#### **Médias :**

Marie-Noël Phaneuf, Annexe Communications  
mnphaneuf@annexecommunications.com / 514 844-8864, poste 211