

Jeux de la Francophonie /// ABIDJAN 2017 ///



Délégation




Française



Liberté • Égalité • Fraternité  
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

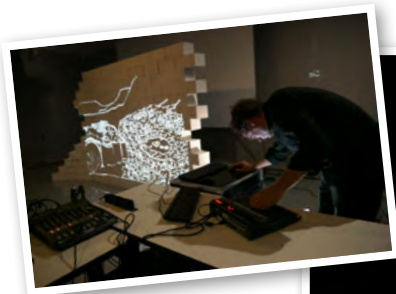
MINISTÈRE  
DE LA CULTURE  
ET DE LA  
COMMUNICATION

MINISTÈRE  
DE LA VILLE,  
DE LA JEUNESSE  
ET DES SPORTS



**DU 21 AU 30 JUILLET 2017,  
À ABIDJAN (CÔTE D'IVOIRE),  
LA VIII<sup>E</sup> ÉDITION DES JEUX  
DE LA FRANCOPHONIE  
PERMETTRA À LA JEUNESSE  
DES PAYS FRANCOPHONES  
DE SE MESURER DANS DES  
ÉPREUVES SPORTIVES ET  
CULTURELLES, LE TOUT DANS  
UN ESPRIT DE SOLIDARITÉ,  
D'ÉCHANGE, D'EXCELLENCE  
ET DE DIVERSITÉ.**

Organisés tous les quatre ans, les JEUX DE LA FRANCOPHONIE ont fait le pari, depuis 1987, de l'alliance entre le sport et la culture. Ils représentent le seul événement francophone capable de réunir plus de 3 000 jeunes participants qui se voient offrir une possibilité d'enrichissement, de stimulation et d'expression de leur vitalité à travers cette grande fête populaire. Les différents concours dans les domaines du sport et de la culture sont ouverts à de jeunes sportifs ou artistes âgés de 18 à 35 ans ressortissants des États et gouvernements membres ou observateurs de l'Organisation Internationale de la Francophonie (OIF). Les jeux de la Francophonie se déroulent en alternance dans un pays du Sud et du Nord et permettent le rapprochement des États et gouvernements ayant le français en partage, tout en faisant connaître l'originalité des cultures francophones dans toute leur diversité. Ils favorisent l'émergence de jeunes talents artistiques francophones sur la scène artistique internationale et développent les échanges artistiques entre les pays francophones. Les sites sportifs, les aires d'expression culturelle et le village des jeux sont autant de lieux d'échanges et de dialogue. Au niveau culturel, les jeux de la Francophonie sont aussi l'opportunité pour de jeunes artistes de faire valoir leur travail, l'objectif étant d'inciter les professionnels du monde des arts à venir aux Jeux pour rencontrer ces talents. À Abidjan, les artistes seront une nouvelle fois évalués sur la qualité de leur interprétation, leur composition ou leur création et leur présence scénique dans 12 épreuves.



## LES ÉPREUVES CULTURELLES, VÉRITABLES TREMPLINS PROFESSIONNELS

Les 12 épreuves culturelles programmées aux jeux de la Francophonie représentent à la fois une merveilleuse occasion d'apprécier la richesse de la création francophone et une chance formidable pour de jeunes talents de débiter une carrière professionnelle.

Parce que les jeux de la Francophonie souhaitent aider les jeunes artistes francophones dans leur quête de reconnaissance internationale, et que la qualité des productions présentées constitue un moyen de valoriser à la fois les artistes et les cultures locales, la participation aux concours culturels est réservée aux moins de 35 ans et fait l'objet d'une véritable sélection tant au niveau national qu'international. Ainsi, des experts régionaux désignés par l'OIF se rendent dans chaque pays pour valider les sélections nationales avant d'effectuer un choix définitif parmi les artistes proposés par les États et gouvernements. En outre, l'OIF soutient au-delà des jeux, l'activité des artistes ou des troupes par des mesures concrètes : édition de recueils de nouvelles, expositions itinérantes, invitation à se produire lors d'événements internationaux tels que les jeux Olympiques ou le Sommet international de la Francophonie, mise en valeur sur le site Internet des jeux de la Francophonie ([www.jeux.francophonie.org](http://www.jeux.francophonie.org))...

En marge des expositions et spectacles, des ateliers sont organisés, où les jeunes artistes donnent libre cours à leur talent. Ces ateliers sont conçus pour être des lieux d'échanges privilégiés entre les artistes, les sportifs et le public. Plusieurs formules sont offertes :

- l'atelier/création où l'artiste travaille seul ou avec d'autres artistes dans un lieu ouvert au public ;
- l'atelier/animation où les artistes présentent leurs productions, leurs techniques, leur démarche artistique sous forme de conférences, démonstrations, projections de films, de spectacles...

Pour les arts plastiques et la photographie, l'atelier fait partie intégrante des épreuves des Jeux et donne lieu à la création d'une œuvre individuelle ou collective. L'objectif est également de fournir l'occasion aux professionnels d'y venir « faire leur marché ».

La France recherche des artistes pour la représenter, à titre de membre de la délégation française, aux différents concours culturels des VIII<sup>e</sup> jeux de la Francophonie qui se dérouleront à Abidjan, en Côte d'Ivoire, du 21 au 30 juillet 2017.

## LES ÉPREUVES CULTURELLES



### CHANSON

Les chansons interprétées doivent avoir été créées durant les 24 mois précédant les jeux, et doivent être des chansons de variété.

Le concert s'échelonne entre 15 et 25 mn maximum pendant lesquelles l'artiste interprète plusieurs œuvres ; en français ou dans une des langues nationales du pays dont il est issu.

### CONTE ET CONTEURS

Le genre est libre - le conteur a le choix entre narration personnelle d'histoires vraies, fictives ou symboliques. Le ou les contes présentés doit être d'une durée de 25 mn maximum, interprétés en français.

Le conteur peut être accompagné d'un musicien.



### DANSE DE CRÉATION



Les danses interprétées doivent être des œuvres récentes, créées durant la période de 24 mois précédant les jeux. Le groupe est composé de 2 à 10 personnes, techniciens compris, et la performance ne doit pas dépasser les 25 mn.

### ARTS DE LA RUE : JONGLERIE

L'épreuve présente un groupe de 1 à 5 artistes jonglant avec un ballon, une balle ou une quille (arts du cirque ou « styles libres »). Les artistes peuvent être accompagnés d'une bande son et d'une chorégraphie. L'épreuve se divise en deux temps : une première partie, seul sur scène et une deuxième partie défi.

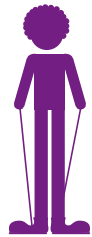


### ARTS DE LA RUE : HIP HOP

Le groupe, composé de 2 à 5 artistes polyvalents, devra présenter sa chorégraphie de même que sa bande sonore, lors d'un tournoi en 2 parties, seul sur scène puis en « battle ».

### ARTS DE LA RUE : MARIONNETTES GÉANTES

5 artistes maximum interprètent une ou plusieurs œuvres avec des marionnettes à taille humaine. Prestation en français ou dans une des langues nationales du pays ressortissant.



### LITTÉRATURE



L'écrivain doit proposer une nouvelle inédite en langue française, qui doit être dactylographiée sur 7 à 8 pages de 15 000 signes maximum.

Le candidat sera jugé sur l'originalité de l'œuvre, l'émotion suscitée, la force de suggestion des images et la portée de son texte.

### ARTS VISUELS : PEINTURE, SCULPTURE

**Peinture** : le concours comprend deux parties, une exposition et un atelier. Pour l'exposition, l'artiste devra créer une œuvre pour les jeux de facture très récente. Pour l'atelier, il s'agit de créer une deuxième œuvre sur le thème de « l'assemblage » avec les matériaux donnés.

**Sculpture** : le concours s'organise selon la même structure que le concours de peinture et les mêmes exigences.



### PHOTOGRAPHIE



Les photographies présentées doivent être des œuvres récentes, prises durant la période des 24 mois précédant les jeux. Il faut impérativement une création originale. L'artiste propose 4 photographies d'art au total. Le concours se divise en 2 temps : une partie exposition et une partie atelier, où le photographe devra créer une œuvre nouvelle.

### CRÉATION NUMÉRIQUE

Créations récentes, créées durant la période des 24 mois précédant les jeux. Le concours consiste en la création d'une œuvre audiovisuelle. Thématique imposée : « Droit de l'homme, paix et démocratie ».

C'est une performance dans le sens où cette création doit pouvoir être restituée, arrangée et améliorée en direct sur une scène. Elle sera présentée avec la technique : « Vidéo jockey ».



### CRÉATION ÉCOLOGIQUE

Les créations/innovations devront être présentées exclusivement en français et devront respecter la thématique suivante : « Création et innovation pour le développement durable ».

Elles devront être accompagnées d'une présentation projetée sur écran ou présentées sur un document écrit mettant en lumière l'aspect pratique et utile du produit ainsi que le potentiel et la stratégie de développement/ distribution au regard du public cible.

## CONDITIONS D'ADMISSIBILITÉ

Pour être admissibles à ce concours, les artistes ainsi que chaque membre du groupe ou collectif qui l'accompagne doivent :

- être citoyen français ;
- être âgé, en 2017, de plus de 18 ans (né au 1<sup>er</sup> janvier 1999 et avant) et de moins de 35 ans (né au 1<sup>er</sup> janvier 1982 ou après). Pour l'épreuve de la chanson, la limite d'âge s'applique uniquement au chanteur et non aux musiciens qui l'accompagnent ;
- être un artiste professionnel ;
- s'engager à être présent à Abidjan pendant toute la durée des jeux et accepter éventuellement, en plus du concours, de participer au programme d'animation et aux ateliers prévus dans sa discipline.

### RÉCOMPENSES

Des médailles d'or, d'argent et de bronze seront attribuées aux trois premiers de chaque épreuve après délibération du jury.

### CONDITIONS FINANCIÈRES

Tous les frais de déplacement et de séjour seront pris en charge par la délégation française (et le comité d'organisation des jeux de la Francophonie) en dehors de toute rémunération.



## CRITÈRES D'ÉVALUATION

- Qualité du travail artistique (interprétation, composition musicale, texte) ;
- Intérêt des œuvres proposées pour le temps de la prestation accordé ;
- Apport de l'artiste à sa discipline ;
- Qualité de présentation de la demande.

### PROCESSUS DE SÉLECTION

Le processus de sélection des artistes se déroule en quatre étapes :

- Janvier à mai 2016 : sélection de 2 à 5 candidatures par des jurys formés de personnes reconnues ;
- Octobre 2016 : validation internationale des 2 à 5 candidatures proposées et transmission par la France au jury international de la candidature sélectionnée ;
- Novembre – décembre 2016 : sélection définitive des candidatures de l'ensemble des pays participants par le jury international ;
- Décembre 2016 : annonce des candidatures retenues pour participer aux VIII<sup>e</sup> jeux de la Francophonie.

Date limite d'inscription : **31 mars 2016**

Contacts : **guillemine.babillon@culture.gouv.fr**  
**therese.salvador@jeunesse-sports.gouv.fr**

## LES JEUX, CE SONT EUX QUI EN PARLENT LE MIEUX

### COMPAGNIE PYRAMID – DANSE DE CRÉATION

*« Pour l'ensemble de notre troupe, les jeux de la Francophonie 2013 se sont révélés être une expérience riche ainsi qu'une aventure humaine extraordinaire. Outre notre participation au concours qui nous a permis d'avoir dans la foulée des propositions artistiques riches et variées, y compris à l'international, nous avons pu effectuer de formidables rencontres tout au long de l'événement. C'est ce qui fait la richesse d'un tel événement. »*

### POCKÉMON CREW – HIP HOP

*« Les jeux de la Francophonie resteront à jamais pour nous une formidable opportunité de découverte, d'échanges et de partage avec des artistes du monde entier, qui partagent l'amour de l'art ou du sport, et de la langue française. Nous retenons des jeux 2013 l'effervescence et la richesse des prestations de l'ensemble des participants. Notre participation au défilé, sous les couleurs de la délégation française, entourés des représentants des différentes catégories, était un moment incroyable. Depuis notre participation et notre médaille d'argent, nous avons eu plusieurs opportunités, grâce à l'Organisation Internationale de la Francophonie, mais également via d'autres interlocuteurs qui considèrent les jeux de la Francophonie comme un gage de qualité. »*

### MARIELSA NIELS - PHOTOGRAPHE

*« J'ai eu la chance de participer à l'édition 2009, au Liban, et j'en garde un excellent souvenir. Les rencontres entre participants et avec les Libanais, l'ambiance, les envies photographiques... Le temps était comme en suspension. L'expérience était intense et les souvenirs restent forts, les liens tissés aussi. Professionnellement, les Jeux sont l'opportunité de se confronter à d'autres expériences, d'autres démarches culturelles. L'exposition au Palais de l'Unesco et le catalogue qui en a découlé ont notamment permis de garder une trace très intéressante du montage qui mettait en valeur les projets et disciplines de chacun. »*





Délégation  Française