

60 SECONDES MOBILES ET INTERACTIVES

CRÉATEURS DE L'INTERACTIF :
EXPLOREZ LA FORME
DU COURT !
DU TRÈS, TRÈS COURT.

FÉVRIER 2017

APPEL À PROJETS



arte

idfaDOCLAB

TABLE DES MATIÈRES

PROJET

1.0	DESCRIPTION DU PROJET	3
	10 RÈGLES CRÉATIVES	4
	UTILISATION DES TECHNOLOGIES	5
2.0	OBJECTIFS DE L'APPEL À PROJETS	6

MODALITÉS DE PARTICIPATION

3.0	DÉFINITIONS	7
4.0	ADMISSIBILITÉ ET INSCRIPTION	8
5.0	QUESTIONS ET COMMUNICATIONS	10
6.0	PROPOSITIONS	10
7.0	PRIX	11
8.0	JURY	11
9.0	SUITE DE L'APPEL À PROJETS	12
10.0	CONDITIONS JURIDIQUES	14
11.0	CALENDRIER	16

LE PROJET

1.0 DESCRIPTION DU PROJET

Voilà le défi : à partir de quelques règles imposées et sur le thème de la mobilité, nous demandons aux artistes et créateurs de développer des expériences mobiles et interactives émouvantes, drôles, engageantes ou qui font réfléchir. Vous pouvez être designer, auteur, codeur créatif, artiste numérique, musicien ou concepteur de jeu. Vous pouvez être indépendant ou faire partie d'un studio ou d'un collectif.

La vie, c'est court. Maintenant plus que jamais. On veut tout. Tout de suite. Et maintenant. Mais court ne veut pas forcément dire vide de sens ou de profondeur.

En 2014, l'Office national du film du Canada et ARTE ont lancé Haïkus Interactifs pour donner la chance à des artistes numériques de créer des œuvres aussi courtes qu'intenses.

L'ONF et ARTE, en collaboration avec IDFA DocLab, invitent maintenant les créateurs interactifs à se joindre à eux pour faire durer le plaisir.

Pour cette nouvelle édition, le thème reflète notre époque : le monde mobile. Nous sommes tous en mouvement. Et la mobilité est là, avec nous, nous aidant à créer et à briser des connexions, à repenser les normes sociales et à réinventer le monde. Les idées n'ont jamais été aussi mouvantes qu'aujourd'hui. La mobilité peut être explorée à travers la migration, la perte de son téléphone portable ou la perte de sa mobilité physique... de la vie quotidienne jusque sur le plan géopolitique.

Et aucune plateforme n'incarne mieux la notion de mobilité et l'importance de l'univers numérique que celle que l'on tient entre ses mains tous les jours : le smartphone.

Un jury international composé d'artistes, de producteurs et de journalistes retiendra les dix meilleures propositions répondant aux critères et respectant la thématique de la mobilité ainsi que les 10 règles imposées.

Le temps presse. Envoyez-nous vos projets.

10 RÈGLES CRÉATIVES

VOTRE PROJET...

1

Est une expérience de 60 secondes.

2

Traite de la mobilité, et exploite les différentes fonctionnalités du téléphone.

3

Fonctionne dans le navigateur du téléphone. Pas d'applis natives.

4

Intègre les données personnelles et les médias sociaux dans l'histoire.

5

Encourage la navigation intuitive. Nous n'avons pas besoin de menu.

6

N'est pas un film.

7

Utilise du son.

8

Est accessible à un auditoire international.

VOUS...

9

Possédez ou avez libéré tous les droits sur tous les éléments créatifs ou technologiques.

10

Brisez l'une des règles créatives (de 4 à 8) et expliquez pourquoi.

UTILISATION DES TECHNOLOGIES

Votre expérience peut utiliser toutes les technologies, API et fonctionnalités compatibles avec les navigateurs mobiles standard (Chrome, Safari, Firefox).

Vous êtes également invités à faire un usage extensif des capteurs et des informations système auxquelles peut accéder un navigateur mobile, directement ou non (accéléromètre, gyroscope, GPS, niveau de la batterie, galerie photos, caméra, multitouches, etc.) Veuillez noter que selon la plateforme, certains capteurs ou informations pourraient être inaccessibles.

Votre expérience doit être aussi accessible que possible. L'ajout de fonctionnalités supplémentaires pour certains appareils est donc permis, mais d'un point de vue technique, vous devez faire en sorte d'adopter une approche de dégradation progressive.

PAR ACCESSIBLE, NOUS ENTENDONS :

- Expérience basée sur le web = tentez de limiter l'usage de données (soyez conscients du « poids » des différents éléments créatifs et technologiques de votre œuvre)
- Expérience en ligne = prévoyez des solutions de rechange dans l'éventualité où certaines fonctionnalités ne seraient pas accessibles (ex. : GPS qui ne fonctionne pas dans le métro, etc.)
- Doit être supporté par ces SE: iOS (9.2+) + Android (6+)

Veuillez noter que vous devrez intégrer votre projet dans un/e infrastructure/modèle léger/e, fourni/e par l'ONF/ARTE France, comprenant certains éléments obligatoires (logos, données d'analyse, partage de base et métadonnées, CDN).

Considérant que la version maîtresse de votre expérience sera livrée dans une seule langue, l'architecture de votre projet doit pouvoir supporter plusieurs langues en utilisant la géolocalisation. Conséquemment, il vaudrait mieux éviter les composants codés en dur.

ARTE ou l'ONF fournira les traductions pour toutes les langues (anglais, français international, français canadien, allemand) que vous serez responsables d'intégrer dans votre expérience.

Ces éléments techniques, ainsi qu'un wiki, seront fournis dès l'annonce des projets sélectionnés.

- > Iphone 5S / 6 / 7
- > Galaxy S6/ S7 / S7 Edge / S8
- > Galaxy Note5
- > Google Pixel
- > Moto Z
- > LG G5

Votre projet doit être supporté sur différents formats d'écran et résolutions.

Un compte GitHub sera fourni à chacune des équipes pour la livraison et la mise à jour des sources de leur projet.

Selon les spécifications techniques de chaque projet, un plan de maintenance sur deux (2) ans pourrait être établi, et devrait être assumé par l'équipe de création.

Pour toute question au sujet des directives techniques, veuillez nous contacter :
Stéphane Nauroy <s-nauroy@artefrance.fr>.

2.0 OBJECTIFS DE L'APPEL À PROJETS

Avec cet appel à projets, nous sélectionnerons les dix (10) meilleures propositions parmi toutes celles qui seront soumises. Nous remettrons ensuite aux dix (10) créateurs, équipes, organisations ou compagnies créatives un prix de dix mille euros (10 000€) chacun, ou l'équivalent en dollars canadiens tel que calculé le jour où les gagnants signeront leur contrat, pour la production et la distribution de leur expérience interactive.

COMMENT PARTICIPER

3.0 DÉFINITIONS

Candidat : Un créateur, une équipe, une organisation ou une compagnie constituée de créateurs qui répond aux critères d'admissibilité et soumet une proposition suite au présent appel à projets.

Créateur : Professionnel ou étudiant intéressé par l'application créative des technologies numériques et de l'interactivité qui travaille, par exemple, dans le domaine du contenu interactif, de la programmation, des médias et des arts visuels, du jeu vidéo, de la musique ou du design.

Jury: Groupe de personnes chargé d'évaluer les propositions et de choisir les gagnants.

Gagnant : Candidat sélectionné par le jury au terme de l'appel à projets (maximum de dix (10) gagnants).

Organisateurs : Office national du film du Canada et ARTE France.

Proposition : Ensemble des documents soumis à l'appréciation du jury par un candidat.

4.0 ADMISSIBILITÉ ET INSCRIPTION

PRÉREQUIS

Aucun achat n'est requis pour participer à cet appel à projets.

4.1 CONDITIONS D'ADMISSIBILITÉ

PEUT PARTICIPER À TITRE DE CANDIDAT :

Tout concepteur, équipe, entreprise ou organisme composés d'au moins un concepteur répondant aux conditions suivantes :

- Démonstre un intérêt pour l'application créative des technologies numériques et de l'interactivité et oeuvre, par exemple, dans les domaines du contenu interactif, de la programmation, des arts médiatiques et visuels, des jeux vidéo, de la musique ou du design
- A atteint l'âge de la majorité dans le pays de résidence (pour chacun des participants dans le cas d'une proposition collective) au moment du dépôt de la proposition
- Soumet une proposition respectant les termes cités
- Soumet une proposition en ligne avant le 10 avril 2017, à midi (heure de Montréal) et à 18 h (heure de Paris).

Les employés et les membres de l'ONF et d'ARTE France, les employeurs des membres du jury, leurs représentants, les membres de leur famille immédiate, les personnes avec qui ils demeurent ainsi que tous les membres de la famille immédiate du jury ne sont pas admissibles à participer à cet appel d'offres, comme stipulé dans l'article 8 ci-dessous.

4.2 SOUMISSION UNIQUE

Un candidat ne peut soumettre qu'une seule proposition.

5.0 QUESTIONS ET COMMUNICATIONS

Toute question ou demande de précision doit être adressée directement et par courriel seulement à doclab@idfa.nl

Les questions peuvent être posées en français ou en anglais.

Les propositions doivent être présentées en français ou en anglais.

6.0 PROPOSITIONS

6.1 CONTENU DE LA PROPOSITION

La proposition sera composée d'un document descriptif livré en format PDF comportant cinq (5) pages de format lettre, disposées à la verticale. Son contenu sera en français ou en anglais et prendra la forme suivante :

Page 1 : Page couverture avec le nom du projet; identification du candidat avec ses coordonnées complètes (adresse, courriel et numéro de téléphone).

Page 2 : Résumé de la proposition en un maximum de cinq cents (500) mots permettant de saisir l'essence du concept et de comprendre clairement les moyens de mise en œuvre; la présentation du sujet, des éléments d'interactivité sur mobile et les réponses aux questions suivantes : En quoi l'expérience proposée traite-t-elle du sujet de la mobilité? Quelle règle artistique briserez-vous et pour quelle raison?

Page 3 : Une image ou un visuel illustrant clairement le concept; des mots ou courtes descriptions peuvent être inscrits sur cette page.

Pages 4 et 5: Présentation du ou des créateurs qui réaliseront la proposition ainsi que leur rôle respectif afin d'évaluer la capacité de livraison et la faisabilité; présentation de quelques réalisations antérieures que le candidat estime pertinent de présenter à l'égard du défi de la proposition et qui démontrent son expertise.

6.2 SOUMISSION DES PROPOSITIONS

Les propositions doivent être déposées en ligne au plus tard le 10 avril 2017 à midi (heure de Montréal) et à 18 h (heure de Paris), à l'adresse courriel suivante : veryveryshort@idfa.nl. Les propositions soumises de toute autre façon ne seront pas considérées. Les organisateurs se réservent dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation et de reporter toute date annoncée.

6.3 MÉTHODES D'ÉVALUATION

Le jury évaluera les propositions des candidats sous réserve de leur conformité à l'appel à projets. Après avoir échangé sur la valeur respective des propositions, le jury désignera un maximum de dix (10) gagnants. Dans la mesure du possible, le jury privilégiera une diversité de provenance de pays dans le choix des propositions et sera sensible à la parité entre les hommes et les femmes.

La décision du jury sera finale et sans appel. Les candidats seront avisés dès que possible des résultats.

6.4 CRITÈRES D'ÉVALUATION DES PROPOSITIONS

Chaque proposition sera évaluée selon les quatre critères suivants :

Qualité conceptuelle : Respect de la thématique de la mobilité et des règles de création, efficacité de la trame narrative, profondeur de la démarche artistique.

Cohérence de l'utilisation du format court : pertinence de la forme relativement à l'intention, richesse et intégration de la composante sonore, le cas échéant.

Innovation sur le plan interactif : pertinence et originalité de l'expérience proposée.

Expérience et expertise : expérience du ou des créateurs en création interactive et artistique, pertinence des réalisations antérieures au regard du défi que pose le projet, capacité à mener le projet à terme.

7.0 PRIX

Les dix (10) gagnants recevront une somme d'argent pour réaliser leur proposition. Elle sera sous forme d'une licence pour dix mille euros (10 000€) ou l'équivalent en dollars canadiens tel que calculé le jour de la signature du contrat par le gagnant. Le jury se réserve le droit de ne décerner aucun prix ou moins de dix (10) prix si la qualité des propositions est jugée inadéquate.

8.0 JURY

Le jury est constitué de neuf (9) membres.

Caspar Sonnen – IDFA DocLab

Ziv Schneider – artiste nouveaux médias

Jouke Vuurmans – MediaMonks

Julia Kaganskiy – New Museum

Myriam Achard – Centre PHI

Florent Maurin – The Pixel Hunt

Jepchumba – Artiste numérique et curateur africain

Marie Berthoumieu – ARTE

Hugues Sweeney – ONF

9.0 SUITE DE L'APPEL À PROJETS

9.1 DIFFUSION DES RÉSULTATS DE L'APPEL À PROJETS

Tous les candidats acceptent que leur identité soit divulguée publiquement s'ils devaient être sélectionnés. Toute information incorrecte ou erronée disqualifiera le candidat. Le gagnant perdra son prix, qui demeurera en possession des organisateurs. De plus, les organisateurs ne seront pas tenus responsables s'ils n'arrivent pas à contacter le gagnant. Les gagnants donnent aux organisateurs la permission d'utiliser leur nom et leur image, notamment leur photo et leur voix, à des fins promotionnelles dans le cadre de cet appel à projets et lors de la diffusion des propositions, et ce, sans aucune rémunération.

Les candidats seront avisés de la décision du jury dans les jours suivant la fin de leurs délibérations.

9.2 MANDAT DONNÉ À TOUS LES GAGNANTS

Les organisateurs, s'ils décident de donner suite à l'appel à projets, entendent confier à chaque gagnant la création et la production de la proposition dans le cadre du présent appel à projets.

ARTE ou l'ONF versera une somme forfaitaire de dix-mille euros (10,000€) à chacun des gagnants pour la production de sa proposition (ou l'équivalent en dollars canadiens, calculé à la date de signature du contrat avec les gagnants).

En contrepartie de cette somme, les gagnants concéderont une licence octroyant des droits d'exploitation de l'œuvre produite à partir de la proposition (cette licence doit être obtenue avant le début des travaux de production).

Dans les conditions de la licence, le gagnant reconnaît qu'il concédera à l'ONF et à ARTE des droits d'exploitation exclusifs pour la première année de la licence et des droits non exclusifs par la suite.

Les modalités financières, juridiques et de production seront stipulées dans un document distinct entre les gagnants et les organisateurs.

Les gagnants seront responsables de la production de leur proposition. Chaque gagnant devra avoir une équipe compétente et disponible sur qui il peut compter pour respecter ses obligations.

Durant la phase de production, les gagnants devront prendre les commentaires et recommandations des organisateurs en considération.

Chaque gagnant sera tenu de :

- Transmettre un synopsis détaillé de l'expérience (version 1)
- Transmettre une version mise à jour du synopsis (V2) pour approbation finale, en plus d'un document contenant les spécifications techniques et fonctionnelles du projet ;
- Valider la version alpha ;
- Valider la version bêta ;
- Livrer la version finale des fichiers sur les serveurs d'hébergement de l'Office national du film du Canada (ONF).

Nonobstant ce qui précède, rien dans l'appel à projets ne peut être interprété comme un engagement formel de la part des organisateurs de donner suite au présent appel.

10.0 CONDITIONS JURIDIQUES

10.1 EXCLUSIVITÉ ET DROITS D'AUTEUR

Par sa participation, chaque candidat accepte d'octroyer l'exclusivité de sa proposition aux organisateurs. Les candidats s'engagent aussi à n'en faire aucune présentation, soumission ou adaptation pour un autre projet avant l'annonce publique des gagnants.

10.2 GARANTIES

Chaque candidat et gagnant déclare et garantit qu'il détient tous les droits nécessaires pour répondre à l'appel à projets et que le contenu de sa proposition, au même titre que l'œuvre qui sera produite à partir de la proposition, le cas échéant, sont originaux et n'enfreignent aucune loi, y compris, mais sans s'y limiter, les droits de propriété intellectuelle. Il déclare et garantit également que sa proposition et l'œuvre qui sera produite à partir de la proposition ne porteront pas atteinte au droit à la vie privée, au droit à l'image, au droit de propriété ni à quelque autre droit de quelque individu ou personne morale, ni ne contiennent d'éléments diffamatoires, obscènes ou injurieux.

Les candidats non retenus pourront disposer de leur proposition à compter de l'annonce des gagnants par les organisateurs.

10.3 RESPONSABILITÉ

Les organisateurs se dégagent de toute responsabilité quant au mauvais fonctionnement de toute composante informatique, logiciel ou ligne de communication, à la perte ou à l'absence de communication réseau ou à toute transmission défectueuse, incomplète, incompréhensible ou effacée par tout ordinateur ou réseau et qui pourrait limiter ou empêcher la participation à l'appel à projets.

Chaque candidat s'engage à indemniser et à défendre les organisateurs, de même que ses mandataires, administrateurs, dirigeants, employés, cessionnaires et licenciés actuels et futurs à l'égard des demandes de tiers, responsabilités, poursuites, pertes, dommages, jugements, frais et débours (notamment les honoraires raisonnables d'avocats) découlant d'une violation (ou d'une allégation de violation par un tiers) d'une déclaration ou garantie susmentionnée.

De même, la participation à l'appel à projets ou à la production des propositions des gagnants n'implique aucune obligation pour l'ONF de produire, réaliser ou exploiter lesdites propositions. Le participant renonce à tout recours ou action en cas de non-exploitation de sa proposition.

L'ONF et ARTE se réservent le droit, à tout moment et sans préavis, de modifier ou d'interrompre momentanément, sporadiquement ou définitivement l'accès à l'appel à projets, et ce, sans être tenus responsables d'en aviser les participants ou de les indemniser de quelque manière que ce soit.

10.4 CONFIDENTIALITÉ

Compte tenu du décalage entre les dates de production et de diffusion en ligne des œuvres issues des propositions, les gagnants s'engagent en outre à ne faire aucune annonce de leur participation au projet avant la date de mise en ligne de leur œuvre.

10.5 JURIDICTION COMPÉTENTE

Des ajouts et modifications au présent appel à projets pourraient être publiés durant l'appel à projets ainsi qu'au cours des phases de sélection. Ils seront considérés comme annexes à ces directives.

Pour les questions non réglées par le présent appel à projets ou susceptibles d'interprétation, les dispositions légales canadiennes sont seules applicables.

Tout litige résultant de l'interprétation ou de l'exécution du présent appel à projets qui ne sera pas réglé à l'amiable sera porté devant le tribunal canadien compétent.

Les participants s'engagent à conserver la confidentialité la plus absolue quant au déroulement de leur sélection et à la production de leur proposition, s'ils sont sélectionnés.

11.0 CALENDRIER

APPEL À PROJETS	10 FÉVRIER 2017
DATE LIMITE DE DÉPÔT DES PROPOSITIONS	10 AVRIL 2017 @ MIDI (HEURE DE MONTRÉAL) ET 18 H (HEURE DE PARIS)
ANALYSE DE LA CONFORMITÉ, TRADUCTION DES PROPOSITIONS, ANALYSE PAR LES MEMBRES DU JURY ET DÉLIBÉRATION	10 AVRIL AU 1^{ER} MAI 2017
PRODUCTION	JUIN À OCTOBRE 2017
LANCEMENT	NOVEMBRE 2017

Les dates sont sujettes à changement.