

APPEL D'IDÉES

RENDRE
VISIBLE
L'IN**VISIBLE**

Expérience interactive
conçue pour l'espace public

Octobre 2015

TABLE DES MATIÈRES

PROJET

1. Contexte	3
2. Description du projet	3

MODALITÉS DE PARTICIPATION

3. Définitions	5
4. Admissibilité et inscription.....	5
5. Questions et langue de communication.....	6
6. Étape 1 – Propositions des candidats	6
7. Étape 2 – Présentation des finalistes	7
8. Comité de présélection et jury	8
9. Suite de l'appel d'idées	8
10. Conditions juridiques	9
11. Calendrier.....	10
Annexe A - Formulaire d'inscription	11

1. CONTEXTE

Le studio des productions interactives de l'ONF (ONF) et le Partenariat du Quartier des spectacles (PQDS) s'associent pour proposer un appel d'idées d'œuvres interactives conçues pour l'espace public. Forts de la réussite de leurs deux premières collaborations (*Mégaphone*, créé par Étienne Paquette et Moment Factory, et *Parcours McLaren* pour célébrer les 100 ans du cinéaste d'animation Norman McLaren), et enthousiasmés par *Human Futures*, leur troisième coproduction, l'ONF et le PQDS lancent un appel aux créateurs sous le thème **Rendre visible l'invisible**.

L'expérience interactive qui émanera de cet appel d'idées prendra vie dans le Quartier des spectacles, à Montréal, à compter de l'été 2017, et sera par la suite amenée à voyager et à s'implanter dans d'autres villes partout dans le monde.

L'exploitation d'œuvres interactives dans l'espace public est conditionnée par le lieu qui l'accueille. Faire circuler une œuvre conçue spécifiquement pour un site et pour les équipements technologiques qu'il intègre occasionne souvent des coûts d'adaptation, de transport et d'activation qui peuvent rapidement devenir importants et en freiner l'exportation. C'est pour répondre à cette problématique que le présent appel d'idées tient en compte du potentiel de circulation de l'œuvre, et intègre au sein du processus de création des paramètres facilitant son accueil sur différents types d'espaces publics dans plusieurs villes. La rencontre du Global Cultural Districts Network (GCDN) à Montréal, en février 2015, a ouvert de nouvelles possibilités pour cette démarche de création et d'exportation engagée par l'ONF et le PQDS. Un groupe de travail composé de membres du GCDN a été formé. Ces organisations, qu'elles soient des institutions culturelles, des districts culturels ou des villes, suivront les différentes étapes du processus de création et de production de l'œuvre. Elles pourraient vouloir accueillir l'œuvre après sa présentation à Montréal.

2. DESCRIPTION DU PROJET

2.1 PROPOS

Comme citoyens, nous sommes témoins et acteurs de grands courants – sociaux, économiques, politiques et technologiques – imperceptibles et intangibles qui changent notre monde actuel et façonnent celui de demain.

Certaines mutations sont déjà bien entamées et agissent à partir de forces qui sont actives aujourd'hui. Le futur, c'est maintenant. Avec **Rendre visible l'invisible**, il ne s'agit pas de faire de la futurologie, mais d'articuler une réflexion sur un enjeu dont nous ne possédons pas les clés pour en décoder les impacts déterminants à venir. Pour y arriver, ne nous projetons pas dans le futur de façon spéculative : décryptons plutôt le présent.

Comment rendre visible l'invisible, faire entendre l'in audible, toucher l'inaccessible? Quelles sont les mutations profondes qui changeront nos sociétés et le comportement des individus? Comment agiront-elles? Que disent ces transformations sur nous? Que disent-elles à propos de notre avenir?

Les grands cycles de changement sont engendrés à partir de sphères particulières de la société. Ils peuvent notamment être d'ordre politique ou légal, financier ou économique, social ou comportemental, ou encore technologique.

Nous appelons les créateurs à proposer un concept qui révélera un sujet de mutation en particulier qui touche à l'une ou l'autre de ces sphères. Le propos doit mettre en lumière un courant issu des sphères énoncées et qui modifie déjà notre univers de façon significative et irréversible.

2.2 PARAMÈTRES CONCEPTUELS ET TECHNIQUES

REQUIS OBLIGATOIRES

- Est déployé dans un espace public extérieur à ciel ouvert.
- Appelle au rassemblement de participants.
- Suscite des interactions entre les membres du public et ne prend vie que par ses interactions et la présence du public.
- Tient compte de l'endroit précis où chaque participant se trouve et de la mobilité de ce dernier.
- Tient compte des traces laissées par les participants.
- S'accroît au fil du temps, au fil des utilisations du projet et au fil de sa circulation dans différentes villes.
- Tend vers une finalité – un legs – déclarée dès sa conception.
- Provoque la connexion de plusieurs villes entre elles. L'activation sur plusieurs villes nationales et internationales pourrait être séquentielle comme elle pourrait être simultanée.
- Voyage à un faible ratio du coût de production initial. Son activation dans chacune des villes en terme de forme, de technologies et d'exploitation est souple et adaptable.
- S'adapte à un large éventail d'espaces publics. Ce qui voyage n'est pas nécessairement du mobilier et des équipements, mais plutôt un processus qui peut être répliqué et modulé.
- Favoriser une approche collaborative forte et un ancrage local significatif faisant participer les artistes et artisans locaux pour son activation dans chacune des villes.
- Comporte une composante Web qui est un complément de l'expérience in situ; cette composante étant également un accès narratif à distance et en tout temps.
- Occupe un espace de 100 mètres cubes ou moins sur le site de diffusion du métro Saint-Laurent.
- Est présenté pendant les saisons sans neige ou grand froid, mais doit résister aux intempéries (pluie, vent, etc.).
- Est bâti et construit sur place et à faible coût.
- Est accessible à un large public par le propos et le langage.
- Est accessible de jour comme de nuit dans son intégralité ou en partie.

REQUIS FACULTATIFS

Toute composante facultative doit être interprétable avec la plus grande flexibilité possible afin de permettre au projet de voyager dans des villes aussi différentes les unes que les autres.

- Les projections ne doivent pas être nécessaires à l'exploitation du projet, mais peuvent en faire partie.
- Une intervention à l'intérieur d'un bâtiment ne doit pas être nécessaire à l'exploitation du projet, mais peut en faire partie.
- Le projet peut permettre d'accéder à des lieux interdits ou inaccessibles.

2.3 BUDGET

Le budget maximal pour le projet est de trois cent mille dollars canadiens (300 000 \$CAN) excluant son activation dans les autres villes. Ce montant comprend les frais de développement, de production et d'administration. La totalité de la gestion du budget est assumée par l'ONF et le Partenariat du Quartier des spectacles. Le lauréat de l'appel d'idées devra demeurer à Montréal pendant la production du projet, et ce, à ses frais.

MODALITÉS DE PARTICIPATION

3. DÉFINITIONS

Comité de présélection : Groupe de personnes chargé d'évaluer les propositions des candidats et de choisir un maximum de cinq (5) finalistes.

Candidat : Concepteur ou équipe, organisme ou entreprise composé de concepteurs qui respectent les conditions d'admissibilité et qui soumettent une proposition de projet conforme au présent appel.

Concepteur : Tout professionnel (excluant les étudiants à temps plein) qui s'intéresse à l'application créative des technologies numériques et de l'interactivité et qui intervient, par exemple, dans les domaines du contenu interactif; des arts numériques, médiatiques ou visuels; du cinéma; du théâtre; de la littérature; de la vidéo; des jeux vidéo; de la musique; de la danse; du design ou de l'architecture.

Finaliste : Candidat sélectionné au terme de la première étape de l'appel et qui sera invité à présenter sa proposition devant le jury.

Jury : Groupe de personnes chargé de rencontrer les finalistes et de désigner un lauréat.

Lauréat : Finaliste sélectionné par le jury au terme de l'appel d'idées.

Organisateurs : L'Office national du film du Canada (ONF) et le Partenariat du Quartier des spectacles (PQDS).

Proposition : Ensemble des documents soumis par un candidat à la première étape de l'appel d'idées.

4. ADMISSIBILITÉ ET INSCRIPTION

4.1 CONDITIONS D'ADMISSIBILITÉ

Peut être reçu à titre de Candidat tout Concepteur ou toute équipe, tout organisme ou toute entreprise composé d'au moins un Concepteur qui répond aux conditions suivantes :

- s'intéresse à l'application créative des technologies numériques et de l'interactivité, et intervient, par exemple, dans les domaines du contenu interactif; des arts numériques, médiatiques ou visuels; du cinéma; du théâtre; de la littérature; de la vidéo; des jeux vidéo; de la musique; de la danse; du design ou de l'architecture;
- est admissible à participer au concours toute équipe qui exerce, au moins pour le concepteur principal du projet, à partir d'un siège social situé au Canada au moment de concourir.
- a au moins 18 ans au moment du dépôt de la Proposition;
- détient la citoyenneté canadienne ou le statut de résident permanent du Canada au moment du dépôt de la Proposition;
- soumet une Proposition conforme en tous points aux exigences de la section 6.1;
- soumet une Proposition avant le 27 novembre 2015, à midi, heure de Montréal.

Pour être reçu à titre de Candidat, tout Concepteur, toute équipe, tout organisme ou toute entreprise doit s'inscrire à l'appel d'idées selon les dispositions décrites au point 4.2.

Les employés de l'ONF, du PQDS et des employeurs des membres du Jury, leurs représentants, les membres de leur famille immédiate et les personnes avec qui elles demeurent ainsi que les membres de la famille immédiate des membres du Jury ne sont pas admissibles à l'appel d'idées.

4.2 INSCRIPTION

L'inscription à l'appel d'idées est obligatoire et sans frais. Elle permet aux Candidats d'assurer leur liaison au réseau de communication de l'appel et de recevoir les réponses aux questions.

Le formulaire d'inscription se trouve à l'annexe A de l'appel d'idées et peut être téléchargé par la vidéo de l'appel d'idées ou sur le site Web suivant : onf.ca/visible-invisible. Pour s'inscrire, il faut transmettre le formulaire d'inscription rempli par courriel à l'adresse visible-invisible@onf.ca avant le 20 novembre 2015, à midi, heure de Montréal.

Les Propositions provenant de Candidats qui n'auront pas été inscrits correctement et à temps ne seront pas prises en compte.

4.3 SOUMISSION UNIQUE

Un Candidat ne peut soumettre plus d'une Proposition.

5. QUESTIONS ET LANGUE DE COMMUNICATION

Toute question ou demande de précision doit être adressée directement et seulement par courriel à visible-invisible@onf.ca.

Les questions peuvent être posées en français ou en anglais. Les Propositions doivent être présentées en français ou en anglais. Les échanges avec le Jury auront lieu en français. Certains membres du Jury pourraient être unilingues anglophones; ils bénéficieront alors d'un interprète.

6. ÉTAPE 1 - PROPOSITIONS DES CANDIDATS

6.1 CONTENU DES PROPOSITIONS

Chaque Proposition doit comprendre les éléments suivants :

- le document descriptif en version électronique PDF;
- le curriculum vitæ (ou notice biographique) des Concepteurs en version électronique PDF.

Document descriptif

Le document doit comporter, ni plus ni moins, les éléments ci-dessous. Tout matériel excédentaire ne sera pas évalué par le Comité de présélection et le Jury.

Le document descriptif tient sur un maximum de sept (7) pages de format lettre (8 1/2 po x 11 po), disposées à la verticale. Son contenu est en français ou en anglais et est présenté comme suit :

- Page 1 : Page couverture avec le nom du projet; identification du Candidat avec ses coordonnées complètes (adresse, courriel et numéro de téléphone).
- Pages 2 et 3 : Présentation du ou des Concepteur(s) qui réaliseront le projet ainsi que leurs rôles respectifs 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 du projet et qui démontrent son expertise.
- Pages 4 et 5 : Résumé de l'expérience interactive dans l'espace public en mille (1000) mots tout au plus, permettant de saisir l'essence du concept et de comprendre clairement les moyens de mise en œuvre. Le résumé doit présenter le sujet, l'expérience proposée (installation physique, dispositif interactif et composante Internet), la stratégie d'interactivité avec le public, le propos narratif et la relation avec d'autres villes. Le texte doit précisément répondre aux questions suivantes :
 - 1- En quoi l'expérience proposée met-elle en lumière une mutation qui est en train de transformer profondément le monde dans lequel nous vivons et qui demeure imperceptible?
 - 2- Dans quelle mesure l'expérience proposée suscitera-t-elle un intérêt chez le public montréalais et ceux d'autres villes où elle pourrait être accueillie?
- Pages 6 et 7 : Images ou visuel permettant de saisir le concept global (volet installation et numérique), accompagnés de courtes descriptions ou de mots clés. Des images d'inspiration ou schémas d'interactivité peuvent aussi être ajoutés.

Curriculum vitæ

Le curriculum vitæ de chacun des Concepteurs, y compris la liste des projets antérieurs, doit être soumis. Chaque curriculum vitæ tient en trois (3) pages, au plus.

6.2 DÉPÔT ÉLECTRONIQUE DES PROPOSITIONS

Les Propositions doivent être acheminées par courriel à l'adresse visible-invisible@onf.ca au plus tard le 27 novembre 2015, à midi, heure de Montréal.

La taille des fichiers électroniques PDF (document descriptif et curriculum vitae) ne doit pas excéder 10 Mb.

6.3 MODE D'ÉVALUATION DES PROPOSITIONS

Les Propositions des Candidats seront évaluées par le Comité de présélection sous réserve de leur conformité à l'appel d'idées. À la suite d'échanges sur la valeur respective des Propositions, le Comité de présélection désignera un total maximal de cinq (5) Finalistes. Les Finalistes seront invités à venir présenter leur Proposition devant le Jury. La décision du Jury sera finale et sans appel. Les Finalistes et Candidats seront avisés dès que possible des résultats.

6.4 CRITÈRES D'ÉVALUATION DES PROPOSITIONS

Chaque Proposition sera évaluée selon les critères suivants :

- Qualité du propos : la capacité du projet à susciter une réflexion sur des éléments qui transforment profondément le monde dans lequel nous vivons, mais qui demeurent imperceptibles; la cohérence, la clarté et l'accessibilité du propos et de la trame narrative pour un large public dans différentes villes dans le monde; la profondeur de la démarche artistique.
- Qualité de l'expérience : la pertinence et l'originalité de l'expérience des participants par le biais de l'interaction, de la participation, des échanges et des réflexions; la relation avec d'autres villes; la transformation du projet par le public et par son passage dans d'autres villes; la complémentarité des dispositifs physique et Web; l'innovation sur le plan interactif.
- Possibilité d'exportation et de rayonnement : la prise en compte des contraintes de transport, de montage et d'activation lors de la conception initiale; l'intégration aisée du projet dans tout type d'espace public extérieur; la possibilité d'appropriation du projet exporté par des concepteurs et des artistes dans les villes qui l'accueilleront.
- Budget et faisabilité : l'adéquation avec l'enveloppe budgétaire disponible et la faisabilité du projet en lien avec l'échéancier et les enjeux techniques et technologiques.
- Expérience du ou des Concepteur(s) : l'expérience du ou des Concepteur(s) en ce qui a trait à la création artistique; la pertinence des réalisations antérieures au regard du défi que pose le projet.

7. ÉTAPE 2 - PRÉSENTATION DES FINALISTES

Chaque Finaliste disposera d'une période de vingt (20) minutes pour présenter son projet, suivie d'une période de questions de vingt (20) minutes en interaction avec le Jury.

Les Finalistes ne doivent pas préparer de matériel supplémentaire pour la présentation. Tout matériel excédentaire ne sera pas évalué par le Jury. La présentation permet aux Finalistes d'expliquer en détail leur vision du projet et de répondre aux interrogations du Jury. Les mêmes critères de sélection de l'étape 1 s'appliquent à l'étape 2. La décision du Jury est finale et sans appel.

8. COMITÉ DE PRÉSÉLECTION ET JURY

Le Comité de présélection est formé de deux membres du Jury (Pascale Daigle et Marie-Pier Gauthier) et de représentants additionnels de l'ONF et du PDQS.

Le Jury est composé de sept (7) membres :

- Myriam Achard, directrice des relations publiques et des communications, Centre Phi
- Mouna Andraos, designer, cofondatrice, Daily tous les jours
- Pascale Daigle, directrice de la programmation, Partenariat du Quartier des spectacles
- Marie-Pier Gauthier, chargée de production, Studio des productions interactives, Office national du film du Canada
- Étienne Paquette, scénariste et réalisateur
- Annmarie Borucki, Directrice des projets spéciaux, Midtown Detroit, Inc.
- Keith Stubblefield, Administrateur financier en chef, Brooklyn Academy of Music

Mouna Andraos agit à titre de porte-parole et présidente du Jury.

9. SUITE DE L'APPEL D'IDÉES

9.1 DIFFUSION DES RÉSULTATS DE L'APPEL D'IDÉES

Les Candidats et Finalistes seront avisés de la décision du Comité de présélection et du Jury quelques jours après la délibération des étapes 1 et 2. Tout Candidat ou Finaliste accepte de ce fait que son identité soit divulguée publiquement. Le Lauréat doit consentir à ce que sa Proposition, son nom et son image, notamment sa photo et sa voix, soient utilisés à des fins publicitaires relatives à cet appel d'idées, et ce, sans rémunération.

La participation à l'appel d'idées vaut l'acceptation du présent appel d'idées.

9.2 MANDAT DU LAURÉAT

Les Organismes, s'ils décident de donner suite à l'appel d'idées, entendent confier au Lauréat la création du projet qu'il a imaginé dans le cadre de l'appel. Des honoraires seront versés au Lauréat pour la conception et le développement de son projet. Celui-ci et les Organismes seront liés par un contrat de service qui fera l'objet d'une entente entre les parties.

Le Lauréat assumera la création et les Organismes agiront à titre de producteur. Les Organismes travailleront de pair avec le Lauréat pour l'élaboration de la Proposition, la mise au point du budget, du plan de travail et finalement de l'exécution du projet. Dans le développement de son concept en vue d'une réalisation, le Lauréat doit tenir compte des commentaires et des recommandations des Organismes et des différents intervenants au projet, comprenant que ces commentaires et recommandations peuvent avoir une incidence sur le concept retenu par le Jury dans le cadre de l'appel d'idées.

Les Organismes mettront sur pied une équipe sur mesure pour mener à terme le projet selon le degré de compétence du Lauréat en ce qui a trait à l'application créative des technologies numériques, de l'interactivité et de la mise en œuvre dans l'espace public. Il est possible que le Lauréat assume une grande partie du travail seul ou avec ses propres collaborateurs. Les Organismes pourront aussi le mettre en relation avec d'autres professionnels qui pourront l'assister afin de concrétiser son projet.

Le Lauréat (du moins le concepteur principal chargé de projets) devra résider à Montréal pendant la production du projet, c'est-à-dire de novembre 2016 à novembre 2017.

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

10. CONDITIONS JURIDIQUES

10.1 DROITS D'AUTEUR ET EXCLUSIVITÉ

Les Candidats et Finalistes conservent les droits d'auteur sur leur Proposition.

Par sa participation, chaque Candidat accepte d'octroyer l'exclusivité de sa Proposition aux Organismes et de n'en faire aucune présentation, soumission ou adaptation pour un autre projet tant et aussi longtemps que le Lauréat ne sera pas annoncé publiquement. Les Candidats et Finalistes non retenus pourront disposer de leur Proposition comme bon leur semble à compter de l'annonce publique par les Organismes.

Le Lauréat cèdera tous ses droits de propriété intellectuelle aux Organismes, renoncera à ses droits moraux sur la Proposition retenue et obtiendra les cessions et renoncements aux droits moraux des collaborateurs nécessaires à la réalisation du projet, le cas échéant. Les Organismes détiendront tous les droits d'auteur sur l'œuvre achevée.

Le Lauréat ne pourra pas transférer ses droits ou obligations énoncés dans le présent appel d'idées et le futur contrat de service sans le consentement préalable, écrit et exprès des Organismes.

10.2 GARANTIES

Chaque Candidat déclare et garantit qu'il détient tous les droits nécessaires pour répondre à l'appel d'idées et que le contenu de sa Proposition est original et n'enfreint pas quelque droit que ce soit, y compris sans limitation des droits de propriété intellectuelle. Il déclare et garantit également que sa Proposition ne porte 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 contient d'éléments diffamatoires, obscènes ou injurieux.

10.3 RESPONSABILITÉ

Les Organismes se dégagent de toute responsabilité quant au mauvais fonctionnement de tout matériel informatique, de tout logiciel et de toute ligne de communication, relativement 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 peut limiter ou empêcher la participation à l'appel d'idées. Les Organismes se dégagent de toute responsabilité pour tout dommage ou toute perte pouvant être causés, directement ou indirectement, en tout ou en partie, par le téléchargement de tout logiciel, document, fichier ou formulaire et la transmission de toute information relativement à la participation à l'appel d'idées.

Chaque Candidat s'engage à indemniser et à défendre les Organismes, 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 et garantie susmentionnées.

11. CALENDRIER*

Lancement de l'appel d'idées	1 ^{er} octobre 2015
Date limite d'inscription obligatoire	20 novembre 2015, midi, heure de Montréal
Date limite de dépôt des Propositions	27 novembre 2015, midi, heure de Montréal
Processus de présélection et choix des Finalistes	Du 30 novembre au 11 décembre 2015
Annonce aux Candidats et Finalistes	Semaine du 14 décembre 2015
Délibération du Jury Présentation des Finalistes et choix du Lauréat	Semaine du 11 janvier 2016
Annonce publique du Lauréat	Février 2016
Octroi du mandat au Lauréat	Février 2016
Livraison d'un prototype et tests	Juin à octobre 2016
Production du projet	Novembre 2016 à juin 2017
Dévoilement du projet à Montréal	Août 2017
Fin du projet à Montréal	Octobre 2017

*Il s'agit pour la plupart de dates approximatives.

ANNEXE A – FORMULAIRE D'INSCRIPTION

Nom du candidat (concepteur, équipe, organisme ou entreprise):

Représentant du candidat (concepteur principal): _____

Nom, Prénom:

Organisme ou entreprise: _____

Adresse:

Ville:

Code postal:

Courriel:

Téléphone:

Membres de l'équipe et titre:

Nous déclarons véridiques toutes les informations contenues dans cette fiche et nous acceptons toutes les conditions de participation à l'appel d'idées.

Signature du candidat:

Date:

Note: Le nom exact du candidat et la composition de l'équipe, de l'organisme ou de l'entreprise peuvent être modifiés après l'inscription.