

APPEL À IDÉES

LES RACINES DU HIP-HOP AU QUÉBEC : LE JEU VIDÉO

UNE INITIATIVE DE L'OFFICE NATIONAL DU FILM DU CANADA ET DE MAJOR PRODUCTIONS,
EN COLLABORATION AVEC LA GUILDE DU JEU VIDÉO DU QUÉBEC



TABLE DES MATIÈRES

LE PROJET

1.0 À propos

2.0 Le contexte de production

MODALITÉS DE PARTICIPATION

3.0 Définitions

4.0 Admissibilité

5.0 Questions et communications

6.0 Contraintes créatives

7.0 Propositions des candidats et candidates

8.0 Processus de sélection

9.0 Jury

10.0 Suite de l'appel à idées

11.0 Conditions juridiques

12.0 Calendrier

13.0 Présentation de l'équipe créative
et des partenaires

LE PROJET

1.0 À PROPOS

Partys, DJ, MC, danses urbaines, rap battles, émissions de radio et de télévision : Montréal vibre au rythme du hip-hop depuis plus de quarante ans. Mais comment ce mouvement a-t-il véritablement commencé au Québec? Connaît-on ses véritables racines?

Depuis 2012, Félix B. Desfossés mène une enquête sur l'histoire du hip-hop au Québec (*Les racines du hip-hop au Québec : carnet de recherche – Tome 1*, Éditions du Quartz, 2020), avec l'appui des figures mythiques de la communauté hip-hop d'ici et la conscience qu'une énorme et vivante communauté afrodescendante avait été occultée de l'histoire qu'on lui avait racontée à propos de la musique québécoise. Cette trame narrative a contribué à l'éclaircissement du hip-hop dans la culture de masse.

À L'HEURE DES MOBILISATIONS SOCIALES ET DE LA DÉNONCIATION DU RACISME SYSTÉMIQUE, LES DISCUSSIONS SUR LA CULTURE HIP-HOP AU QUÉBEC SONT PROPICES À DES EXERCICES D'AUTO-RÉFLEXIVITÉ.

L'ONF, Major Productions et l'équipe créative souhaitent que les récits de celles et ceux qui font partie intégrante de la culture hip-hop s'inscrivent définitivement dans l'histoire musicale québécoise.

Pour ce faire, nous invitons les studios de jeux vidéo indépendants à nous soumettre une idée originale de jeu vidéo s'inspirant du carnet de recherche écrit par Félix B. Desfossés (*Les racines du hip-hop au Québec : carnet de recherche – Tome 1*, Éditions du Quartz, 2020).

2.0 LE CONTEXTE DE PRODUCTION

2.1 L'ONF, MAJOR PRODUCTIONS ET L'ÉQUIPE CRÉATIVE

L'ONF n'est pas un financeur, c'est un producteur engagé. Il accompagne l'équipe de création de chacun de ses projets. On pourrait donc le qualifier de « producteur accompagnateur » dans son implication.

Le coproducteur est une organisation qui participe financièrement, mais aussi activement au processus d'idéation, de conception et de fabrication de l'œuvre en coproduction avec l'équipe de l'Office national du film du Canada.

L'idée qui sera sélectionnée sera développée et produite par le lauréat ou la lauréate, Félix B. Desfossés et Antoine-Samuel Mauffette Alavo. Ensemble, vous formerez une équipe créative qui collaborera tout au long du processus de production. Vous contribuerez au projet selon vos zones d'expertise, et serez considérés comme ses créateurs et créatrices à parts égales.

2.2 LA POSTURE À ADOPTER

Nous attendons des candidates et candidats sélectionnés qu'ils adoptent une posture d'ouverture, de confiance, et surtout de collaboration. Vous aimez les défis et créer en collégialité dans un contexte qui sera sans doute nouveau pour vous. Avec le producteur, le coproducteur et l'équipe de création multidisciplinaire, vous développerez un langage qui sera propre au projet et qui vous permettra de créer une œuvre originale et innovante.

MODALITÉS DE PARTICIPATION

3.0 DÉFINITIONS

CANDIDAT OU CANDIDATE : Concepteur ou conceptrice, équipe, organisation ou entreprise composée de concepteurs ou conceptrices respectant les conditions d'admissibilité et soumettant une proposition de projet conforme au présent appel.

CONCEPTEUR OU CONCEPTRICE : Toute personne professionnelle ou étudiante qui s'intéresse à l'application créative des technologies numériques et de l'interactivité et qui intervient dans le domaine des jeux vidéo.

JURY : Groupe de personnes chargé d'évaluer les propositions et de choisir le lauréat ou la lauréate.

LAURÉAT OU LAURÉATE: Candidat retenu ou candidate retenue par le jury au terme de l'appel à idées.

ORGANISATEURS : Office national du film du Canada, Major Productions et Guilde du jeu vidéo du Québec.

PROPOSITION : Ensemble des documents soumis à l'appréciation du jury par un candidat ou une candidate.

4.0 ADMISSIBILITÉ

4.1 CONDITIONS D'ADMISSIBILITÉ

Tout concepteur ou toute conceptrice, ou toute organisation, équipe ou entreprise composée d'au moins un concepteur ou une conceptrice répondant aux conditions suivantes :

- s'intéresse à l'application créative des technologies numériques et de l'interactivité et intervient dans le domaine des jeux vidéo ;
- détient la citoyenneté canadienne ou la résidence permanente. La compagnie doit être incorporée, son siège social doit être situé au Canada et elle doit être détenue à au moins 51 % par des intérêts canadiens ;
- a atteint l'âge de la majorité dans la province de résidence (pour chaque participant ou participante si plus d'une personne présente une proposition) au moment du dépôt de la proposition ;
- a une bonne connaissance du français et de l'anglais parlés et écrits ;
- soumet une proposition respectant les termes des présentes ;
- soumet une proposition en ligne avant le 1er novembre 2021, à midi (heure de Montréal).

Les salariés et salariées de l'ONF, de Major Productions, leurs représentants, les membres de leur famille immédiate et les personnes avec qui elles demeurent ainsi que les personnes liées aux membres du jury définis à l'article 9.0 ci-après, y compris les membres de la famille immédiate, ne sont pas admissibles à l'appel à idées.

4.2 SOUMISSION UNIQUE

Un candidat ou une candidate peut soumettre une seule proposition.

**QUI PEUT
PARTICIPER
À TITRE DE
CANDIDAT OU
CANDIDATE?**

5.0 QUESTIONS ET COMMUNICATIONS

Toute question ou demande de précision doit être adressée directement et seulement par courriel à I.LIMOGES@ONF.CA.

Les questions peuvent être posées en français ou en anglais.

Les propositions doivent être présentées en français ou en anglais.

6.0 CONTRAINTES CRÉATIVES

Votre proposition devra intégrer les contraintes suivantes :

Le jeu doit être ancré dans le réel, et l'histoire doit se baser sur des faits documentés ;

Le jeu doit intégrer des voix diversifiées et représenter la diversité des voix de la culture hip-hop ;

La proposition doit être une idée originale ;

Le jeu doit être une quête, simple ou multiple ;

Le jeu devra obligatoirement être proposé dans une version française et anglaise ;

Il n'y a pas de restriction sur le nombre de joueurs ;

Il n'y a pas de restriction sur le public cible ;

Il n'y a pas de restriction sur la plateforme du jeu.

6.1 CONTRAINTES ADMINISTRATIVES

Votre proposition devra prendre en compte les éléments suivants :

- Le budget prévu pour le projet est d'environ 350 000 \$ CA qui sera entièrement financé par l'ONF et Major Productions ;
- Le budget inclut une phase d'étude, de développement (prototypage) et de production de l'œuvre finale ;
- L'échéancier global du projet est le suivant :

SEPTEMBRE À DÉCEMBRE 2021

Appel à idées, jury, sélection du concept gagnant et atelier d'accélération avec l'équipe de création afin d'arriver avec un concept prêt pour la phase de développement.

MARS À OCTOBRE 2022

Choix technologiques, choix éditoriaux, explorations UX et UI, création de contenus et développement d'un prototype.

NOVEMBRE 2022 À JANVIER 2024

Production jusqu'à la livraison du projet final.

7.0 PROPOSITIONS DES CANDIDATS ET CANDIDATES

7.1 CONTENU DES PROPOSITIONS

La proposition sera composée d'un document descriptif fourni en format PDF comportant au maximum sept (7) pages de format lettre. Son contenu sera en français ou en anglais et prendra la forme suivante :

PAGE 1 : Page couverture avec le nom du projet, ainsi que le nom du candidat ou de la candidate avec ses/leurs coordonnées complètes (adresse, courriel et numéro de téléphone).

PAGES 2 ET 3 : Résumé de la proposition, en six cent cinquante (650) mots maximum, permettant de saisir l'essence du concept et répondant aux questions suivantes : pourquoi est-ce un sujet qui a de l'importance pour vous ou qui vous inspire ? Pourquoi l'usage du jeu vidéo est-il pertinent dans le contexte de ce projet ? À qui vous adressez-vous ? Quelle est la quête de l'utilisateur ou l'utilisatrice ? Que ressent et que vit l'utilisateur ou l'utilisatrice ? Quelle plateforme avez-vous l'intention d'utiliser et pourquoi ?

PAGE 4 : Images ou visuels permettant de saisir le concept ; des mots ou de courtes descriptions peuvent être insérés sur cette page.

PAGE 5 : Budget préliminaire basé sur la proposition ;

PAGES 6 ET 7 : Présentation du candidat ou de la candidate qui réaliseront la proposition ainsi que de leur rôle respectif afin d'évaluer la capacité de livraison et la faisabilité ; présentation de quelques réalisations antérieures que le candidat ou la candidate estime pertinent de présenter à l'égard du défi de la proposition et qui démontrent son expertise.

7.2 DÉPÔT DES PROPOSITIONS

Les propositions doivent être transmises au plus tard le 1er novembre 2021, à midi (heure de Montréal), via lien suivant : [ICI](#) . Elles doivent l'être via ce formulaire seulement. Seuls les documents exigés seront transmis aux membres du jury. Aucun autre moyen de dépôt des propositions n'est autorisé. Les organisateurs se réservent dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation et de reporter toute date annoncée.

7.3 MODE D'ÉVALUATION DES PROPOSITIONS

Les propositions des candidats et candidates seront évaluées par le jury sous réserve de leur conformité à l'appel à idées. À la suite d'échanges sur la valeur respective des propositions, le jury désignera un lauréat ou une lauréate. Le jury privilégiera les équipes ayant une forte sensibilité pour le milieu du hip-hop et sera sensible à la diversité des membres de l'équipe ainsi qu'à la parité entre les hommes et les femmes. La décision du jury sera finale et sans appel. Les candidates et candidats seront avisés des résultats dès que possible.

7.4 CRITÈRES D'ÉVALUATION DES PROPOSITIONS

FORCE DE LA QUÊTE / 4 POINTS :

Respect de la thématique des racines du hip-hop au Québec, efficacité de la trame narrative, profondeur de la démarche artistique et documentaire.

ANGLE DE TRAITEMENT ORIGINAL / 4 POINTS :

Originalité de la proposition, point de vue surprenant, résonance auprès du public cible.

NAVIGATION ET INTERACTIVITÉ / 4 POINTS :

Pertinence de la forme en lien avec l'intention, simplicité du geste interactif.

INNOVATION SUR LE PLAN INTERACTIF / 2 POINTS :

Pertinence et originalité de l'expérience proposée.

EXPÉRIENCE ET EXPERTISE / 2 POINTS :

Expérience du concepteur ou de la conceptrice en création interactive et artistique, pertinence des réalisations antérieures au regard du défi que pose le projet, capacité à mener le projet à terme.

FAISABILITÉ BUDGÉTAIRE ET VIABILITÉ DES ÉCHÉANCIERS / 4 POINTS :

Expérience réalisable dans les limites budgétaires et dans le temps prévu pour le projet.

8.0 PROCESSUS DE SÉLECTION

L'appel à idées permettra de réunir un ensemble de propositions écrites.

Les propositions seront lues et évaluées par un jury composé de membres de l'Office national du film du Canada, de Major Productions et de de la Guilde du jeu vidéo du Québec, des membres de l'équipe créative du projet et d'artisans et artisanes issus des milieux du hip-hop et des jeux vidéo.

Les quatre meilleures propositions seront ensuite présentées devant le même jury. Au terme de cette séance, un seul projet sera sélectionné.

9.0 JURY

Le jury est composé des personnes suivantes :

- Félix B. Desfossés (directeur de création)
- Antoine-Samuel Mauffette-Alavo (consultant à l'éthique)
- Louis-Richard Tremblay (producteur exécutif, ONF)
- Laurence Dolbec (productrice, ONF)
- Mélissa Major (productrice, Major Productions)
- Aïsha Vertus alias Gayance (DJ et chercheuse en ayants droit)
- Un.e expert.e en jeu vidéo
- Un.e producteur.trice de jeu vidéo

**LE JURY
COMPREND
9 MEMBRES**

10.0 SUITE DE L'APPEL À IDÉES

10.1 DIFFUSION DU RÉSULTAT DE L'APPEL À IDÉES

Tout candidat ou toute candidate accepte que soit divulguée publiquement son identité en lien avec le fait qu'il est lauréat ou qu'elle est lauréate. Toutes coordonnées incomplètes ou erronées d'un candidat ou d'une candidate disqualifieront cette personne. En outre, les organisateurs ne sauraient voir leur responsabilité engagée du fait de l'impossibilité de communiquer avec le lauréat ou la lauréate. Le lauréat ou la lauréate doit consentir à ce que son nom et son image, notamment sa photo et sa voix, soient utilisés à des fins promotionnelles relatives à cet appel à idées et à l'utilisation des propositions, et ce, sans rémunération.

Les candidates et candidats seront avisés de la décision du jury quelques jours après la délibération.

10.2 MANDAT DONNÉ AU LAURÉAT OU À LA LAURÉATE

Les organisateurs, s'ils décident de donner suite à l'appel à idées, entendent confier au lauréat le mandat de développer la proposition qu'il ou elle a proposé dans le cadre du présent appel à idées, et ce en collaboration avec l'équipe de production et l'équipe créative, comme cela est mentionné au point 2.0 du présent appel.

Une somme forfaitaire de 8500 \$ CA sera versée par l'ONF au lauréat ou à la lauréate pour la phase d'étude (conception de sa proposition) ainsi que pour sa participation à un atelier de création intensif en décembre avec l'équipe afin de préciser l'idée.

En contrepartie de cette somme, le lauréat ou la lauréate concédera une cession des droits l'œuvre produite à partir de la proposition (cette licence doit être conclue avant le début des travaux de production).

Les modalités financières, juridiques de production seront précisées par acte séparé entre le lauréat ou la lauréate et les organisateurs.

Le lauréat ou la lauréate doit pouvoir compter en tout temps sur une équipe compétente et disponible pour respecter ses obligations.

Pendant tout le processus de production, le lauréat ou la lauréate devra tenir compte des commentaires et des recommandations des organisateurs.

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

11.0 CONDITIONS JURIDIQUES

11.1 DROITS D'AUTEUR ET EXCLUSIVITÉ

Les candidats et candidates conservent les droits d'auteur sur leur proposition originale. Par sa participation, chaque candidat ou candidate accepte d'octroyer une cession de sa proposition aux organisateurs advenant que la proposition soit retenue. Les candidats ou candidates s'engagent aussi à n'en faire aucune présentation, soumission ou adaptation de la proposition pour un autre projet tant et aussi longtemps que le nom du lauréat ou de la lauréate n'aura pas été annoncé publiquement.

11.2 GARANTIES

Chaque candidat ou candidate et lauréat ou lauréate déclare et garantit qu'il ou elle détient tous les droits nécessaires pour répondre à l'appel à idées et que le contenu de sa proposition et que l'œuvre qui sera produite à partir de la proposition, le cas échéant, sont originaux et n'enfreignent pas quelque droit que ce soit, y compris, sans limitation, les droits de propriété intellectuelle. La proposition est considérée à ce stade comme étant une recherche, conséquemment l'exception de l'utilisation équitable de la *Loi sur le droit d'auteur* peut s'appliquer pour l'utilisation de certaines œuvres protégées par le droit d'auteur. Il ou elle 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 candidates et les candidats non retenus pourront disposer de leur proposition à compter de l'annonce du nom du lauréat ou de la lauréate par les organisateurs.

11.3 RESPONSABILITÉ

Les organisateurs 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 à idées.

Chaque candidat ou candidate s'engage à indemniser et à défendre les organisateurs, de même que ses mandataires, ses administrateurs et administratrices, ses dirigeants et dirigeantes, son personnel, ses cessionnaires et ses licenciés actuels

et futurs à l'égard de demandes de tiers, de responsabilités, de poursuites, de pertes, de dommages, de jugements, de frais et de débours (notamment les honoraires raisonnables d'avocats ou d'avocates) découlant d'une violation (ou d'une allégation de violation par un tiers) d'une déclaration et d'une garantie susmentionnées.

De même, la participation à l'appel à idées ou à la production des propositions du lauréat ou de la lauréate n'implique pas l'obligation pour l'ONF et de Major Productions de produire, de réaliser ou d'exploiter lesdites propositions. Le participant ou la participante renonce à tout recours ou à toute action en cas d'utilisation de sa proposition.

L'ONF et Major Productions se réservent notamment à tout moment le droit de modifier ou d'interrompre, momentanément, sporadiquement ou définitivement, l'accès à l'appel à idées sans préavis, et ce, sans que leur responsabilité puisse être engagée de ce fait et sans qu'ils soient tenus d'indemniser les participants et participantes.

11.4 CONFIDENTIALITÉ

Compte tenu du décalage entre les dates de production et de diffusion de l'œuvre issue des propositions, le lauréat ou la lauréate s'engage en outre à ne faire aucune communication sur sa participation au projet avant la date de mise en ligne de son œuvre.

11.5 JURIDICTION COMPÉTENTE

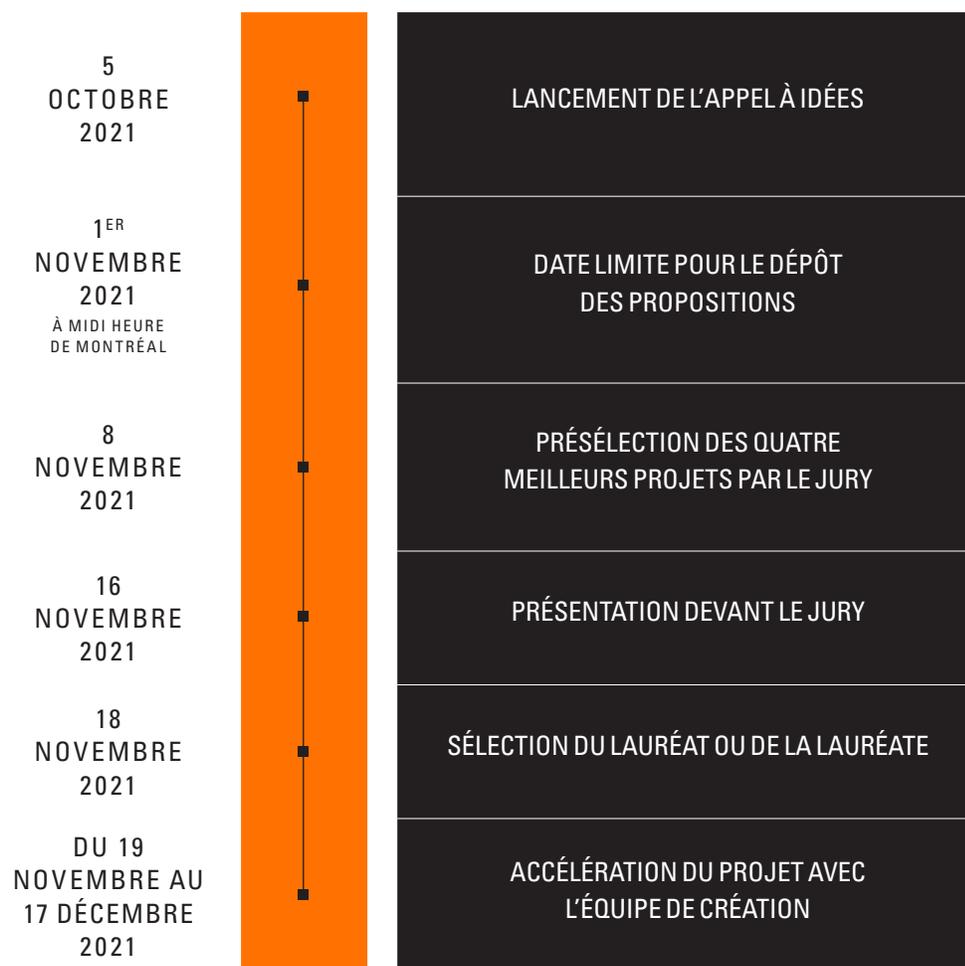
Des additifs ou des modifications au présent appel à idées peuvent éventuellement être publiés durant l'appel à idées et les phases de sélection. Ils seront considérés comme des annexes aux présentes.

Pour les questions non réglées par le présent appel à idées 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 idées qui ne peut être réglé à l'amiable sera porté devant les tribunaux du Québec, dans le district de Montréal selon les lois du Québec.

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

12.0 CALENDRIER



*Les dates sont sous réserve de modification.

13.0 PRÉSENTATION DE L'ÉQUIPE CRÉATIVE ET DES PARTENAIRES

**FÉLIX B.
DESFOSSÉS**

DIRECTEUR DE
LA CRÉATION

Félix B. Desfossés est un journaliste spécialisé en histoire de la musique. Fier résident de Rouyn-Noranda, il se passionne pour l'histoire des groupes populaires ou marginaux et adore raconter les moments les plus invraisemblables de ses artisans ou artisanes. Il est reconnu pour ses collaborations à de nombreuses émissions à la radio nationale, pour son blogue *Vente de garage* consacré à l'histoire des musiques obscures du Québec ainsi qu'en tant que cofondateur du Musée du rock'n'roll du Québec. Il a publié deux carnets de recherche aux Éditions du Quartz : *L'évolution du métal québécois*, *No Speed Limit (1964-1989)* et *Les racines du hip-hop au Québec, tome 1*. Le tome 2 est actuellement en écriture.

ANTOINE-
SAMUEL
MAUFFETTE
ALAVO

—
CONSEILLER
À L'ÉTHIQUE

DJ et chroniqueur musical pour *Vice*, *Urbania*, *Exclaim!* et *HHQC*, Antoine-Samuel Mauffette Alavo est un des rares journalistes se spécialisant dans la couverture du rap québécois. Fort de son expérience internationale qui l'a mené à contribuer à des projets d'éducation musicale au Pérou et au Brésil, ce Québécois d'origine sénégalaise est actuellement en poste comme agent de liaison aux Affaires des étudiant·e·s noir·e·s à l'Université McGill. C'est en mariant ses passions pour la musique et la justice sociale qu'il a contribué à la création du Studio NoBadSound dans le quartier Côte-des-Neiges, afin d'offrir une alternative créative aux jeunes du quartier. Son engagement le pousse autant à supporter la scène hip-hop émergente que les groupes communautaires et les luttes anti-racistes. Finalement, en plus de ses années d'expérience en culture, au niveau communautaire et en éducation, Antoine possède une authenticité intrinsèque dans le milieu du rap au Québec.

OFFICE
NATIONAL
DU FILM
DU CANADA

—
COPRODUCTEUR
MAJORITAIRE

Depuis sa fondation en 2009, le Studio interactif de Montréal est le terrain d'invention de nouvelles grammaires, un espace où émergent de nouvelles façons de raconter le monde. Nous produisons des œuvres qui touchent le cœur, à l'intersection des sens, de la technologie et de l'intelligence. Les histoires que nous racontons peuvent se déployer dans l'intimité d'un mobile comme dans les mouvements de foule des espaces publics virtuels ou physiques. À ce jour, nous avons exploré les possibilités narratives qu'offrent le Web, le mobile, l'installation, la performance, les réseaux sociaux, la réalité virtuelle, la réalité augmentée, la réalité mixte et plus encore. Nous croyons que la technologie doit être au service d'un propos fort. Nous recherchons des œuvres qui font appel à l'émotion, et pas seulement au cérébral et au conceptuel.

MAJOR
PRODUCTIONS

—
COPRODUCTEUR
MINORITAIRE

Située à Rouyn-Noranda, Major Productions se consacre au développement et à la production d'émissions variées telles que des documentaires, des séries documentaires, des webséries, des fictions, des émissions jeunesse et des projets numériques. Prospectrice d'idées et de talents, Major Productions se donne pour but de produire des œuvres québécoises de qualité internationale qui s'inscrivent dans l'histoire. Sa mission : faire jaillir des gisements créatifs porteurs de récits et raconter des histoires qui jettent un regard éclairé sur le monde, qui touchent par leur sensibilité et leur pertinence.

LA GUILDE
DU JEU VIDÉO
DU QUÉBEC

—
PARTENAIRE DE
MAILLAGE AVEC
LE LAURÉAT OU
LA LAURÉATE

La Guilde du jeu vidéo du Québec est un organisme à but non lucratif qui regroupe les développeurs et développeuses de jeux vidéo indépendants et internationaux, les créateurs et créatrices, les établissements d'enseignement et les entrepreneurs et entrepreneuses des domaines connexes établis au Québec. Figure de proue à l'échelle mondiale dans ce secteur et forte de ses 245 membres, la Guilde est le plus grand regroupement du genre au monde.