



נהלי הגשה - קול קורא XR 08-2022 מדיה חדשה

קֶרֶן מְקוֹר לִסְרֵטִי קוֹלוֹנֹע וטלוויזיה
מְקוֹר מֵדִיָּה - מַעֲבֵדָה לִסִּיפּוֹרִים וּטֶכְנֹלוֹגִיּוֹת חֲדָשׁוֹת
בְּשִׁיתוֹף הַמְכּוֹן הַצְרַפְתִּי - שְׁגִרֵרוֹת צְרַפֵּת
נְיוֹאִימָאג'ס פֶּסְטִיבֵל - פּוֹרוֹם דֵּז אִימָאג', פְּרִיז
הַמַּעֲבֵדָה לַחֲקֵר מִצִּיאוֹת מִתְקַדְמַת (ARL) - אוֹנִיבְרִסִּיטֵת רֵיכְמָן
אוֹלְפְנֵי הָאוֹמָה

מְזַמִּינִים יוֹצְרוֹת וְיוֹצְרִים, בְּשִׁיתוֹף טֶכְנֹלוֹגִים וּטֶכְנֹלוֹגִיּוֹת,
לְהַגִּישׁ הַצְעוֹת לְהַפְקָה שֶׁל יִצְרֵרוֹת בְּמֵדִיָּה חֲדָשָׁה (AR, MR, VR) נְרִטִיבִיּוֹת וְאִינְטְרַאקְטִיבִיּוֹת
כְּדֵי לְעוֹדֵד יִצְרֵרִתִּיּוֹת וְחֲדָשְׁנוֹת הַמֵּאֲתָגֵרֵת חֲשִׁיבָה וְעַמְדוֹת מְקוֹבְעוֹת וְסִטְרִיאוֹטִיפִיּוֹת.
עַל הַהַצְעוֹת לְכַלּוֹל לְפַחּוֹת יוֹצֵר תּוֹכֵן (בְּמֵאִי/תְּסֵרִיטָאִי/מִפִּיק) אֶחָד וּטֶכְנֹלוֹגִי-אֶחָד.

הַבְּהֵרָה: נְהַלֵּי הַהַגְשָׁה מְנוֹסְחִים בְּלִשׁוֹן זָכָר אֶךְ פּוֹנִים לְנָשִׁים וְלִגְבָרִים כְּאֶחָד

א. מִידַע כְּלָלִי:

מִטְרַת הַקּוֹל קוֹרָא הִיא הַשְּׁקֵעָה שֶׁל מְקוֹר מֵדִיָּה: קֶרֶן מְקוֹר בְּהַפְקָה שֶׁל חוּוִיּוֹת סִיפּוֹרִיּוֹת בְּעֵלוֹת מִימֵד
אִינְטְרַאקְטִיבִי, הַמַּעֲרָבוֹת אֵת הַצּוֹפֵה, תּוֹךְ שִׁימַת דָּגֵשׁ עַל תַּחוּשַׁת "הִיּוֹתוֹ שֵׁם" (immersive),
בְּהַתְפַּתְחוֹת שֶׁל נְרִטִיב מְתוֹסְרֵט אוֹ דוֹקוּמֵנְטָרִי. הַמְגִישִׁים מוֹזְמִינִים לִישֵׁם טֶכְנֹלוֹגִיּוֹת מִתְקַדְמוֹת
וְזַמִּינוֹת, כְּדֵי לְהַרְחִיב וְלֵאֲתָגֵר אֵת גְּבוּלוֹת הַנְרִטִיב הַדִּיגִיטָלִי ב-XR (מוֹנַח הַמֵּאֲגֵד מִצִּיאוֹת וִירְטוּאַלִּית
VR, מִצִּיאוֹת רְבוּדָה AR וּמִצִּיאוֹת מְעוֹרֵבֵת MR), וְלִסְפֵר סִיפּוֹרִים בְּדִרְכִים חֲדָשׁוֹת בְּאַחַת מִתְצוּרוֹת
ה־XR.

הַקּוֹל קוֹרָא מְזַמֵּן קוֹלוֹנֹעִים, טֶכְנֹלוֹגִים, אֲמִנִים בִּינְתַחוּמִיִּים, תְּסֵרִיטָאִים, מִפִּיקִים, יוֹצְרִים בְּתַחוּם
הַמֵּדִיָּה הַדִּיגִיטָלִית וְהַאֲנִימַצִּיָּה, לְהַגִּישׁ הַצְעוֹת נְרִטִיבִיּוֹת / דוֹקוּמֵנְטָרִיּוֹת בְּאוֹרֵךְ שֶׁל עַד 15 דְּקוֹת.
הַנּוֹשָׂאִים פְּתוּחִים לְבַחִירַת הַמְגִישִׁים וְיִכּוּלִים, אֶךְ לֹא חִיבִים, לְהִיּוֹת: מֵהַאִשִּׁי - בֵּית, מִשְׁפָּחָה
וְהִיחְסִים בְּתוֹכָהּ, שׁוֹרְשִׁים וּמְקוֹרוֹת, זֹוגִיּוֹת, הוֹרוֹת, יִלְדִים, זִיכְרוֹן, חִינּוּךְ, דֶּרֶךְ נוֹשָׂאִים כְּגוֹן זֵהוּת,
מַעֲמָדוֹת וּמְקוֹמוֹ שֶׁל הָאַחֵר, הַגִּירָה, קִיּוּמוֹת וּמִשְׁבֵּר הָאֲקִלִּים, הִיסְטוֹרִיָּה, צֶדֶק חֲבֵרֵתִי, שׁוּוִיּוֹן זְכוּיּוֹת,
מַגֵּד, גְּזַענוֹת וְאַפְלִיָּה, תְּקִשׁוֹרָת, טֶכְנֹלוֹגִיָּה וְהָאָדָם, גּוֹף וּנְפֶשׁ, רֵב-תְּרַבּוּתִיּוֹת, מוֹגְבְּלוּיּוֹת, מִיעוּטִים,
פּוֹלִיטִיקָה, דָּת וְתְרַבּוּת.

בְּמִסְגֵּרַת הַקּוֹל קוֹרָא יִשְׁתַּפּוּ הַמְגִישִׁים בְּתֵהִלֵּךְ רֵאשׁוֹן מְסוּגוֹ, הַכּוֹלֵל הַכְּרוֹת עִם הַטֶּכְנֹלוֹגִיּוֹת
וְהַאֲפִלִּיקַצִּיּוֹת הַמִּתְקַדְמוֹת הַקִּיּוּמוֹת כִּיּוֹם בְּפִיפְלִיין שֶׁל הַפְקָה דִּיגִיטָלִית, כּוֹלֵל תּוֹכְנוֹת כְּגוֹן Unreal
Engine, Unity, Meta-Humans, Character Creator וְאַפִּלִּיקַצִּיּוֹת בְּתַחוּם הַבִּינָה הַמְלַאכּוֹתִית (AI).
הַמְגִישִׁים יִכִּירוּ אֵת הַכְּלִים וְהַטֶּכְנֹלוֹגִיָּה/אַפִּלִּיקַצִּיּוֹת הַקִּיּוּמוֹת בְּאִמְצָעוֹת מְנַחִים מְקַצְעִיִּים וּבִימֵי
עֵיּוֹן וּבְחֻמָּה מְקַצְעִית שִׁיתְקִיּוּמוֹ בְּשִׁיתוֹף עִם אוֹלְפְנֵי הָאוֹמָה - יְרוּשָׁלַיִם, הַמַּעֲבֵדָה לַחֲקֵר מִצִּיאוֹת
מִתְקַדְמַת (ARL) - אוֹנִיבְרִסִּיטֵת רֵיכְמָן, מְסֻלוֹל מֵדִיָּה דִּיגִיטָלִית - בֵּיה"ס לְקוֹלוֹנֹע וְטֶלוֹוִיזִיָּה ע"ש
סֵטִיב טִישׁ, אוֹנִיבְרִסִּיטֵת תֵּל-אָבִיב, הַמְכּוֹן הַצְרַפְתִּי וּפֶסְטִיבֵל נְיוֹאִימָאג'ס, פְּרִיז.



מקור מדיה: קרן מקור תקציב לעד ארבעה (4) מיזמים נבחרים סכום פיתוח של 30,000 ₪ כ"א בשנת 2022 וסכום נוסף להפקה בסך 70,000 ₪ כ"א בשנת 2023. כמו כן תפעל הקרן כדי להרחיב את אפשרויות המימון והתמיכה למיזמים הנבחרים באמצעות שותפיה לקול הקורא וגופים נוספים אותם הקרן תגייס לתמיכה.

ב. המיזמים והגשה:

המיזמים המוגשים יתבססו על רעיון המקיים מהלך נרטיבי מוגדר. השפה הויזואלית ואמצעי ההבעה יכולים לכלול לייב אקשן, תיעודי, אנימציה, גרפיקה ועיצוב או שילוב של שפות הבעה ויזואליות, קוליות ותחושתיות (haptics). העבודות המוגמרות מיועדות לצפייה במשקפות VR מסוג Oculus 2 או דומיה, או פיתוח מתקדם שלה הצפוי להשקה עוד השנה (משקפת "קמבריה" של מטא). עבודות ב-AR יותאמו לתצוגה באמצעים הזמינים והאיכותיים ביותר. העבודות יכולות להיות מיועדות לתצוגה באתר פיזי קבוע (Location Based) ו/או בפלטפורמה/מות דיגיטלית/יות.

המידע הנדרש להגשת בקשה למסלול הפקה למדיה חדשה - XR באופן מקוון באתר קרן מקור לסרטי קולנוע וטלוויזיה (ע"ר):

1. **פרטי המגיש**
2. **פרטי היוצרים** – במאי, טכנולוג-אמן, תסריטאי, אנימטור, מפיק
3. **Logline / תקציר עד 30 מילים**
4. **Runtime / אורך החוויה הכולל**
5. **מקורות מימון אם קיימים**
6. **סינופסיס עד 500 מילים:** תיאור דמויות והמהלך הנרטיבי של החוויה.
7. **תסריט: 4-8 עמודים: לא חובה בשלב זה.** לפי המפרט המדויק המופיע בדוגמת תסריט באתר הקרן.
8. **הצהרת כוונות עד 500 מילים:** מהי המוטיבציה ליצירת החוויה. מהו הרעיון לטיפול בנושא שמאחורי הסיפור. מהי הטכניקה המתוכננת וכיצד היא משרתת את הסיפור.
9. **שפה קולנועית/עיצובית עד 500 מילים:** פירוט על המחשבה העיצובית, התייחסות לסגנון הויזואלי, הסביבה, הדמויות והרקעים, מרכיבי השפה הויזואלית.
10. **קדימון/מדגם ראשוני: לא חובה בשלב זה.** ניתן להעלות קישור לווידיאו לצפייה, מוגן, עם סיסמה אל אתר VIMEO של קרן מקור בלבד.
11. **דימויים:** חומרים ויזואליים שתומכים בחזון האמנותי-סגנוני של המגיש, דמויות, רקעים, סטוריבורד, מוד-בורד, רפרנסים – עד 6 קבצי תמונה.
12. **תקציב: לא חובה בשלב זה.** ניתן להעלות קובץ Excel. החלוקה הפנימית של התקציב תתייחס לצוות על תפקידיהם השונים, תסריט, storyboard, עיצוב, אנימציה / צילום, טכנולוגיה, עיצוב ממשק, עיצוב חוויית משתמש, עריכה, עיצוב, און ליין וסאונד.
13. **קורות חיים מפיק, במאי, תסריטאי, טכנולוג-אמן, אנימטור:** קישור לאתר / תיק עבודות קודמות.
14. **הערות:** לכל עניין ונושא הרלוונטי להצעה ולמגישיה, מבלי לנקוב בשמות, כדי לשמור על אנונימיות.



- זכאים להגיש תושבי ואזרחי מדינת ישראל. ניתן להגיש הצעות של יוצרים שאינם תושבים או אזרחים ישראלים אך עליהם בכל מקרה לעשות זאת באמצעות מפיק/יוצר תושב ואזרח ישראלי.
- ההגשה תתבצע באמצעות טופס מקוון בעברית בלבד באתר קרן מקור לסרטי קולנוע וטלוויזיה.
- כל הצעה חייבת לכלול לפחות יוצר תוכן (במאי/תסריטאי/מפיק) אחד ואיש טכנולוגיה אחד. במידה וקיימים בעלי תפקידים נוספים יש לציין אותם ולצרף קו"ח על פי הדרישה בטופס ההגשה.
- על כל המגישים להיות בעלי הבנה טובה באנגלית מדוברת וכתובה.
- במהלך חודש ספטמבר 2022 יתקיים יום עיון למגישים ולקהל מקצועי, בשיתוף אולפני האומה והמעבדה לחקר מציאות מתקדמת (ARL) - אוניברסיטת רייכמן וגופים נוספים (ראו פירוט בהמשך).
- בגמר תהליך הלקטורה - קריאת ההצעות, ועם קבלת החלטת המנהל האמנותי של הקרן ושלושת היועצים האמנותיים על שמונה (8) המועמדים שיבחרו לעבור לשלב ב' – שלב חונכות לקראת פרזנטציות, יתבקשו היוצרים לצרף את ההצעות מתורגמות לאנגלית.
- שמונת (8) היוצרים הנבחרים מתחייבים לנוכחות פיזית בסדנה מקצועית שתתקיים בחודש נובמבר בישראל (14-17.11.2022 תאריכים לא סופיים). מטרת הסדנה היא להקנות למועמדים התייחסות מקצועית ממוקדת להצעה שלהם במפגשי אחד-על-אחד וכלים והכוונה בתחומים כגון: תסריט, עיצוב, עיצוב ממשק/חווית משתמש, אנימציה, טכנולוגיה, כולל התייחסות לכלים רלוונטיים של בינה מלאכותית (AI), שיווק וגיוס שותפים בארץ ובח"ל, והפצה.
- את הסדנה, בחסות המכון הצרפתי, פסטיבל ניואימאג'ז וגופים נוספים ינחו אנשי מקצוע מצרפת ומישראל. ביום האחרון של הסדנה יתקיים אירוע פרזנטציות בו יציגו שמונת (8) המיזמים ויקבלו משוב מקצועי לקראת הגשה סופית של תיקי ההפקה עד אמצע דצמבר 2022. החלטות סופיות לגבי ארבעת (4) המיזמים שיקבלו את השקעת הקרן (30,000 ₪ פיתוח ו-70,000 ₪ הפקה) תימסר עד סוף השנה.
- המיזמים הנתמכים יציגו בשוק ה-XR השנתי של פסטיבל ניואימאג'ז, פריז המתקיים בחודש יוני 2023. היוצרים יפגשו שם אחד-על-אחד עם מפיקים, גופים משקיעים ותומכים בינלאומיים. כמו כן יפעלו השותפים כדי לייצר המשכיות למיזמים שלא זכו לתמיכה. פרטים על כך בהמשך.
- ההצעות בסבב הקריאה הראשון ייבחנו ע"י לקטורים והמנהל האמנותי של הקרן באופן אנונימי, ללא זיהוי המגישים. יש למלא את טפסי ההגשה, כולל כל פרטי המגיש, כמפורט בטופס ההגשה. פרטים אישיים מזהים יוסרו ע"י הקרן מהחומר שיועבר ללקטורים וישארו ברישומי הקרן.



ג. לוח זמנים:

1. קול קורא להגשת בקשות: 1.8.2022
2. XR: בשערי המדיה החדשה - ב-9.9.2022. יום עיון פתוח למגישים ולקהל הרחב, שתכניו יכללו: טרמינולוגיה, טכנולוגיה, תוכן, הפקה והפצה, יתקיים לקראת סגירת מועד ההגשה. פרטים נוספים יפורסמו בהמשך.
3. מועד אחרון להגשה: 18.9.2022 בשעה 23:59
4. הגשה של היוצרים של 8 ההצעות, שעלו לשלב הפרזנטציות, מתורגמות לאנגלית: 17.10.2022.
5. סדנה מקצועית בחסות המכון הצרפתי – שגרירות צרפת ופסטיבל גיואימאג'ס, פריז ובהשתתפות אולפני האומה והמעבדה לחקר מציאות מתקדמת (ARL) ואירוע פרזנטציות תתקיים משך ארבעה ימים בתאריכים 14-17.11.2022.
6. מוזמנים להצטרף לקבוצה בפייסבוק, "קהילת מקור מדיה: מעבדה לסיפורים וטכנולוגיות חדשות" כדי להתעדכן, להכיר, לפגוש ולשתף מידע וקשרים:
<https://www.facebook.com/groups/760235598547756>

ד. השותפים למיזם:

קרן מקור לסרטי קולנוע וטלוויזיה

קרן מקור משקיעה בפיתוח ובהפקת של סרטים וסדרות דוקומנטריות, סרטים קצרים עלילתיים, סרטוני אנימציה וסרטים המופקים בטכנולוגיות חדשות. הקרן משקיעה בעשייה קולנועית המבליטה את המגוון והמורכבות של הזהויות התרבותיות, הדתיות, החברתיות והפוליטיות בחברה הישראלית. הקרן תומכת ביוצרי סרטים שנמצאים בתחילת דרכם ועד לוותיקים בעלי זכויות ועשייה ענפה מכל העדות, הדתות, המגדר והרקע התרבותי, תוך עידוד יצירתיות וחדשנות המתריסה כנגד ומאתגרת חשיבה ועמדות מקובעות וסטריאוטיפיות.

מקור מדיה: מעבדה לסיפורים וטכנולוגיות חדשות

המעבדה פועלת לעידוד יצירות נרטיביות בטכנולוגיות חדשות בתחום ה-XR, המדיה החדשה. בין מטרות המעבדה: בניית אקוסיסטם של יוצרים מתחומים שונים ואנשי טכנולוגיה, מפתחים וחוקרים, כולל שותפויות עם חברות פרטיות וגופים כגון מעבדות מחקר, פסטיבלים, קרנות ומכונים. עד היום השקיעה הקרן בעשרה (10) מיזמים שהם חוויות VR ו-360, תוך יצירת שיתופי פעולה עם הקרנות הקנדיות NFB ו-CMF וקרן גשר לקולנוע רב-תרבותי. בין היצירות שפותחו והופקו בתמיכת הקרן: סינדרום פיינגולד (נמרוד שפירא), שקוף מט (אמיר "פלדי" פלדמן), שיר מלחמה (יאיר אגמון), האנדרטה (ערן שפירא), פלאסטיסאפיינס (מירי צ'חנוביץ' ואידית יוריש), קשרי דם (אנהלי ויינברגר), שחורה (אירית דולב ואלון רותם), העיור שראה (אדם ויינגרוד), חוק האבן (דנאי אילון) Winterover (ניר סער ועדו מזרחי). חוויות ה-VR וה-360 הוקרנו בפסטיבל



ברחבי העולם כגון קאן, ונציה, טרייבקה, קאושונג ועוד זוכו בפרסים חשובים בתחומם, כולל בפרסי האקדמיה האירופאית ופרס האקדמיה האמריקאית. חוויות ה-VR הופקו בשיתוף גופים מממנים בחו"ל ובקו-פרודקציות עם מדינות כגון גרמניה, קנדה, לוקסמבורג וצרפת ונמכרו לפלטפורמות דיגיטליות, ביניהן כאן דיגיטל בישראל.

המכון הצרפתי בישראל

המכון הצרפתי בישראל, הנספחות לתרבות ולשת"פ של שגרירות צרפת בישראל, מוסד בעל עצמאות פיננסית הכפוף למשרד החוץ ואירופה הצרפתי, שם לו למטרה ליצור שיתופי פעולה פוריים וברי-קיימא בין צרפת לישראל בתחומים הבאים: השפה הצרפתית, תרבות (תיאטרון ומחול, קולנוע ואמנות ויזואלית, רבי שיח, טלוויזיה, אופנה, גסטרונומיה...), מדעים, חינוך והשכלה גבוהה. המכון מקיים פעילויות בכל רחבי הארץ ונסמך על שלושה מרכזים הנמצאים בתל אביב, חיפה ונצרת, תוך שיתוף פעולה עם מוסדות ישראלים, ארגון אירועים שהפכו לנקודות ציון חשובות בסצנת התרבות הישראלית (פסטיבל הקולנוע הצרפתי, פסטיבל "ספרים על הבמה", ליל הפילוסופים, שבוע הגסטרונומיה הצרפתית בישראל וימי הפרנקופוניה). המכון מציע גם כנסים ציבוריים ומפגשים מקצועיים, מלווה ומפתח שיתופי פעולה וחליפין בין אמנים, אנשי מקצוע, אינטלקטואלים, מרצים וחוקרים משתי המדינות, במטרה לקדם ולהפיץ את תרבות צרפת בישראל.

אולפני האומה

אולפני MOCAP חדשים בירושלים להפקות אנימציה קולנוע וטלוויזיה, הפקות וירטואליות, מטאברס וגיימינג. באולפנים וידאו וול (קיר לדום) מעוקל של 50 מ"ר באיכות גבוהה במיוחד לשימוש כסט וירטואלי, קונטרול מלא, מצלמות ומתחם כולל של 400 מ"ר עם חדרי איפור הלבשה, עריכה והפקה. באולפני האומה טכנולוגיית MOTION CAPTURE ייחודית עם מערכת של 16 מצלמות מעקב אופטיות, לכידת פנים וחליפות לשחקנים באופן המאפשר יצירת אוטארים ואנשים דיגיטליים והנפשה של הדמויות בשידור חי ובדיוק רב באמצעות לכידת התנועה ותוך שילוב הדמויות והאנימציה בעולמות וירטואליים ותלת מימדים (UNREAL ועוד). בסדנא תוענק למשתתפים האפשרות לשימוש בטכנולוגיית לכידת התנועה. אולפני האומה בהנהלת קוה שפרן ודניאל לנקרי נפתחו בשנת 2022 בתמיכת הרשות לפיתוח ירושלים.

פסטיבל ניואימאג'ס, פריז

כיום, כבר לא מספיק רק להתבונן בדימויים ולפענח אותם: צריך לחוות אותם, להרגיש אותם, לגעת בהם בקצות האצבעות. פסטיבל NewImages, כמי שרואה בקיומו סוג של חלוציות, ממצב עצמו בחזית הפרקטיקות היצירתיות החדשניות ומאמץ את המהפכות הטכנולוגיות שמשנות וממציאות מחדש את אמנות הסיפור. כחלוץ בתחום המציאות המדומה, הפסטיבל מציג כיום יצירות XR על כל גווניו. ומחר? מחר יגיעו פורמטים נוספים, פורמטים שאולי עוד לא נולדו. הפסטיבל מתחדש ממהדורה למהדורה, מתוך כוונה להציע את מיטב צורות הנרטיב החדשות. הוא מתקיים ב-Forum des Images בלב פריז, באינטרנט ובפלטפורמות וירטואליות שונות, וכך ממשיך הפסטיבל להיות שחקן מרכזי בכל שדה האמנות הדיגיטלית החדשה, ומגלה כישרונות חדשים.

המעבדה לחקר מציאות מתקדמת (ARL) – אוניברסיטת רייכמן

המעבדה, בבי"ס לתקשורת, חוקרת תהליכי התלכדות אדם-מכונה וממשיק אדם-מכונה אינטליגנטיים בגישה רב-תחומית הכוללת פיתוח טכנולוגי ומחקר מעבדה אמפירי. ב-15 שנות קיומה



הייתה המעבדה מעורבת במגוון פרויקטים בתחומי מציאות מדומה, טלה-נוכחות וממשקי מוח מחשב. בשנים האחרונות המעבדה מתמקדת בפיתוח סימולציות חברתיות במציאות מדומה המתבססות על דמויות וירטואליות שעושות שימוש בהתפתחויות האחרונות בלמידת מכונה. המעבדה עוסקת הן במחקר בסיסי והן במחקר יישומי בתחומי בינה מלאכותית, בריאות הנפש, מערכות יחסים רומנטיות, והתנהגות חברתית בסביבות XR מרובות משתתפים. בראש המעבדה עומדים פרופ' דורון פרידמן (רקע במדעי המחשב) וד"ר יונתן גירון (רקע בפסיכולוגיה וביולוגיה).
