

# ATELIER GRAND NORD

**2025 – 9<sup>e</sup> édition**

## OBJECTIFS

Déclinaison du traditionnel Atelier Grand Nord en scénarisation, mais s'articulant autour de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée ou de la réalité mixte, Atelier Grand Nord XR (AGN XR) offrira une occasion privilégiée aux participantes et participants de discuter de leurs projets de création immersive avec des consultants, d'alimenter la réflexion sur leurs œuvres respectives, de favoriser la circulation d'idées et de points de vue, tout en créant des liens ayant pour objectif de favoriser le travail de pairs sur des productions ou des coproductions futures.

La neuvième édition d'Atelier Grand Nord XR se tiendra du **25 au 30 avril 2025** au bord de la rivière des Outaouais, à moins de 2 heures de Montréal et sera suivi de deux journées de visites d'entreprises à Montréal le 1<sup>er</sup> et le 2 mai (programmation à venir).

Atelier Grand Nord XR invitera les équipes francophones de projets en développement (deux personnes par projet, dont la productrice ou le producteur et une ou un membre de l'équipe créative) en provenance de la France, de la Suisse, du Luxembourg et du Québec.

Cette neuvième édition est organisée par la Société de développement des entreprises culturelles ([SODEC](#)), en collaboration avec [MUTEK](#), avec le soutien du Centre national du cinéma et de l'image animée ([CNC](#)), de la Fondation de formation continue pour le cinéma et l'audiovisuel ([FOCAL](#)) et de [Cinéforum](#), de [Film Fund Luxembourg](#), du Fonds des médias du Canada ([FMC](#)), de l'Office national du film ([ONF](#)) et de [Xn Québec](#).

## CLIENTÈLES ADMISSIBLES

Sont admissibles les productrices ou les producteurs québécois dont l'entreprise, le siège et principal établissement, est enregistré au Québec depuis 2 ans, et dont le contrôle effectif de l'entreprise est majoritairement détenu par des citoyens canadiens ou des résidents permanents ayant leur résidence fiscale au Québec. On entend par siège et principal établissement l'endroit où se situe le centre de décision et où s'exerce la direction véritable de l'entreprise.

## **CRITÈRES DE SÉLECTION DES PROJETS**

---

La priorité sera donnée aux projets de création immersive présentant les caractéristiques suivantes :

- Être un projet québécois (ou majoritairement québécois);
- Être spécifiquement conçu pour la XR, c'est-à-dire la réalité virtuelle, la réalité augmentée ou la réalité mixte;
- Utiliser une technologie XR préconisant l'interactivité, via un casque VR par exemple;
- Le projet de création immersive doit justifier d'une approche narrative, relevant des genres fiction, animation ou documentaire et inclure des éléments numériques interactifs. Ces créations proposent une expérience de visionnage dynamique liée au déplacement du regard et/ou à l'activation de contenus visuels ou sonores par le spectateur;
- Avoir obligatoirement une version disponible en langue française;
- Être à l'étape de développement (travail artistique et recherche de financement toujours en cours en avril 2025);
- Avoir la confirmation d'un financement privé (part producteur acceptée) ou public.

De plus :

- La productrice ou le producteur doit détenir les droits nécessaires pour développer le projet dans toutes ses composantes;
- La préférence sera donnée aux équipes qui possèdent une solide feuille de route dans leur domaine d'expertise et aux projets présentant un fort potentiel en matière de coproduction internationale.

Ne sont pas admissibles :

- Les films VR non interactifs;
- Les œuvres immersives utilisant seulement la projection;
- Les projets de jeu vidéo;
- Les projets auxquels aucun producteur n'est associé.

## **PRÉREQUIS**

---

Être disponible pour participer à toutes les activités de l'AGN XR du 25 avril au 2 mai 2025.

L'atelier se déroulant entièrement en français, les participants devront pouvoir comprendre et s'exprimer en français pendant les plénières et pendant les rencontres avec les consultants.

## **ÉVALUATION DES DEMANDES**

---

Les demandes seront analysées par un comité de professionnels de la SODEC et par des avis externes.

## CONDITIONS DE PARTICIPATION

---

Les projets québécois retenus recevront une subvention de 100 000 \$ CA afin de développer leur expertise.

Un premier montant correspondant à 70 % du montant accordé sera versé à la signature de la convention et un second montant correspondant à 30 % du montant accordé sera versé après réception et approbation des documents de clôture demandés par la SODEC.

Les frais de transport (transport local en covoiturage) et de séjour (incluant l'hébergement et les trois repas par jour pendant l'atelier) à raison de deux personnes par projet, seront pris en charge par la SODEC.

## DOCUMENTS À SOUMETTRE

---

1. Remplir le [formulaire d'inscription](#).
2. Joindre par courriel à [chloe.lafreniere@sodec.gouv.qc.ca](mailto:chloe.lafreniere@sodec.gouv.qc.ca) :
  - Une présentation détaillée du projet (**4 pages maximum**)
  - CV de la réalisatrice ou du réalisateur et CV des collaborateurs du projet, avec liste complète des créations antérieures (et celles des collaborateurs du projet)
  - CV de la productrice ou du producteur avec liste complète des productions antérieures

Date limite de candidature : 13 décembre 2024 à 23 h 59.

Les candidats retenus seront informés au plus tard le 31 janvier 2025.

## RENSEIGNEMENTS

---

**VÉRONIQUE LE SAYEC**  
**DÉLÉGUÉE DES AFFAIRES**  
**INTERNATIONALES**



SODEC  
905, avenue De Lorimier  
Montréal (Québec) H2K 3V9

514 841-2209  
[veronique.lesayec@sodec.gouv.qc.ca](mailto:veronique.lesayec@sodec.gouv.qc.ca)