

# ATELIER GRAND NORD

**2023 – 7<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 avec des experts, 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 septième édition d'Atelier Grand Nord XR se tiendra du **28 avril au 3 mai 2023** en Mauricie, à environ 2 heures de Montréal et sera suivi de deux journées de visites d'entreprises à Montréal le 4 et le 5 mai (programmation à venir).

L'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 Belgique, de la Suisse, du Luxembourg et du Québec.

Cette septième 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 [Film Fund Luxembourg](#), du cluster [play.brussels](#) et [hub.brussels](#), de la Fondation de formation continue pour le cinéma et l'audiovisuel ([FOCAL](#)) et de [Cinéforum](#), du Fonds des médias du Canada ([FMC](#)), de l'Office national du film ([ONF](#)) et de [Xn Québec](#).

Ce projet s'inscrit en partie dans le cadre du Plan culturel numérique du Québec.

## CLIENTÈLES ADMISSIBLES

Sont admissibles les productrices ou les producteurs québécois dont l'entreprise et le siège et principal établissement sont au Québec, 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 présentant les caractéristiques suivantes :

- Être un projet québécois (ou majoritairement québécois);
- Être spécifiquement conçu pour la réalité virtuelle, la réalité augmentée ou la réalité mixte;
- Utiliser une technologie XR (les installations ou œuvres immersives n'utilisant pas de technologie XR ne sont pas admissibles);
- Justifier d'une approche narrative, relevant des genres fiction, animation ou documentaire pouvant inclure des éléments numériques interactifs;
- 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 2023);
- Avoir la confirmation d'un financement privé 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.
- Les projets auxquels aucun producteur n'est associé ne sont pas admissibles.

## PRÉREQUIS

---

Être disponible pour participer à toutes les activités de l'AGN XR du 28 avril au 5 mai 2023.  
L'atelier se déroule entièrement en français.

## 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 au [Baluchon](#)) 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 : 9 décembre 2022

Les candidats retenus seront informés au plus tard le 25 janvier 2023.

## 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)