

Appel à candidatures pour participer à l'Atelier Grand Nord XR, en Outaouais du 26 avril au 3 mai, dans le cadre de la coopération entre Wallonie-Bruxelles International (WBI) et le Québec

À l'occasion de la première participation de Wallonie-Bruxelles à l'Atelier Grand Nord XR, le ou la producteur.rice et un.e membre de l'équipe créative d'un projet XR seront soutenus par WBI afin de pouvoir présenter et discuter de leur projet XR avec des expert.es, de partager des idées avec d'autres artistes XR, de favoriser des liens pour des productions ou des coproductions futures au Québec.

Votre candidature sera examinée par les agents de WBI, du Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles, du Service public de Wallonie ainsi que de la SODEC (Québec).

Un seul projet avec deux représentant.es sera soutenu par WBI : un.e participant.e doit être producteur.rice et un.e participant.e doit être membre de l'équipe créative.

Qui êtes-vous ?

Les candidat.es doivent être francophones, originaires de Wallonie-Bruxelles avec un ancrage francophone et avoir leur siège social en Wallonie ou à Bruxelles.

C'est la personne physique ou morale qui recevra la subvention ; les justificatifs comptables devront être à ce nom.

1. L'organisme demandeur

- Si c'est une personne physique *

Nom et Prénom	
Numéro de registre national	
Adresse (domicile légal)	
IBAN	
RIB	Le relevé d'identité bancaire doit être joint au formulaire.
Adresse courrielle	
Téléphone	



2

- Si c'est une personne morale *

Nom	
Numéro d'entreprise	
Numéro de TVA	
IBAN	
RIB	Le relevé d'identité bancaire doit être joint au formulaire.
Adresse (siège social)	
Adresse courrielle	
Téléphone	

2. Informations sur les deux participant.es au projet

Nom et Prénom	
Fonction	
Courriel	
Téléphone	

Nom et Prénom	
Fonction	
Courriel	
Téléphone	

* Ces informations seront transmises aux membres du jury.

Conditions strictes

- Projet wallon et/ou bruxellois francophone
- Le ou la participant.e doit être originaire de Wallonie-Bruxelles avec un ancrage francophone et avoir son siège social en Wallonie ou à Bruxelles ;
- Le projet doit être spécifiquement conçu pour la réalité virtuelle, la réalité augmentée ou la réalité mixte ;

Wallonie-Bruxelles International

www.wbi.be



m

- Justifier d'une approche narrative, relevant des genres fiction, animation ou documentaire ;
- Prévoir une version disponible du projet en langue française ;
- Être à l'étape de développement (travail artistique et recherche de financement toujours en cours en avril 2024) ;
- Avoir la confirmation d'un financement privé (la part producteur) ou public ;
- La préférence sera donnée à l'équipe qui possède une solide feuille de route dans son domaine d'expertise et au projet présentant un fort potentiel en matière de coproduction internationale.

Critères exclusants

- Les installations ou œuvres immersives n'utilisant pas de technologie XR ne sont pas admissibles ;
- Les projets qui ne sont plus à l'étape du développement en avril 2024 ;
- Les projets auxquels aucun.e producteur.trice n'est associé.e;
- Les projets de jeux vidéo.

Pourquoi postulez-vous ?

1. Ancrage

Ancrage en Fédération Wallonie-Bruxelles (FWB) ou en Wallonie

Décrivez l'ancrage du porteur de projet via la Région d'origine, le domicile ou le siège social, les références culturelles, les études, la reconnaissance FWB, la présence dans des lieux de diffusion porteurs, etc. (critère de sélection).



2. Intérêt

Décrivez ce que vous attendez de cette participation et éventuellement, les contacts et collaborations déjà en cours avec des partenaires au Québec.

Décrivez le projet de façon précise et concise. Votre projet justifie d'une approche narrative, pouvant inclure des éléments numériques interactifs. De quel genre relève-t-il (fiction, documentaire, animation)?



3. Éléments informatifs du projet

Titre du projet

Genre du projet

Votre projet justifie d'une approche narrative, pouvant inclure des éléments numériques interactifs. De quel genre relève-t-il (fiction, documentaire, animation)?



  Langue(s) du projet (une version française du projet est obligatoire pour être admissible)

Budget total en € (euros) (convertir en \$ CA si possible)

Budget total en € (euros) (convertir en \$ CA si possible) pour le développement

Budget total en € (euros) (convertir en \$ CA si possible) pour la production

Financement confirmé ou anticipé (veuillez indiquer la ou les sources de financement, financement public ou privé)

Financement recherché

Synopsis



Comment le XR est-il inclus dans votre projet ? (VR, AR, Réalité mixte ?)

Étape de développement actuelle du projet ? Engin de jeu utilisé ? Format (Unity, unreal, autre)
Durée de l'œuvre et/ou nombre d'épisodes ? Date estimée pour la production/pour la sortie ?

(Précisez étape à l'écriture, à la scénarisation interactive, storyboard, prototypage, élaboration technique/technologique...)

Distribution prévue du projet ?

Divertissement in-situ (LBE) : lieux culturels, musées, galeries, cinémas, arcades etc. Divertissement à domicile / "publishing" sur les plateformes de vente : Steam, Quest Store, etc. Autres : applications mobiles, web VR, Youtube 360°, etc.



Extrait, liens numériques ou vidéos - si disponible(s)

Tous les membres de l'équipe

Expertise développée par l'équipe (ex. : Captation 360, langage, son, compression), merci de préciser

Membres de l'équipe qui souhaiteraient participer à l'atelier (par ordre de priorité).

Les membres de l'équipe doivent être francophones et l'équipe participante doit être composée d'un producteur et d'un créatif.

Description des éléments pour lesquels l'intervention d'un expert serait souhaitée. N'hésitez pas à indiquer toute information qui nous permettra d'identifier des experts qui répondent le plus à vos besoins.



Résultats attendus

1. Vos objectifs

Quels sont les **objectifs spécifiques**, vos attentes en participant à l'atelier ? Expliquez comment vous poursuivrez ces objectifs.

La Délégation générale Wallonie-Bruxelles au Québec pourra vous appuyer dans la continuité de vos contacts.

Objectifs	Développement

Date estimée pour la production

Date estimée pour la sortie



Ce que WBI prend en charge

La subvention sera versée au bénéficiaire mentionné dans ce document.

Un bilan de projet devra nous être transmis ainsi que les justificatifs originaux au nom du bénéficiaire de la subvention

Ce bilan nous permettra :

- d'évaluer si la réalisation de votre projet a rencontré vos attentes ainsi que les objectifs de ce soutien ;
- d'améliorer en continuité les projets soutenus et les soutiens proposés.

Si votre candidature est retenue :

- Vous vous engagerez à participer à l'événement dans son entièreté ;
- Vous devrez disposer d'un passeport valide (un jour après retour en Belgique) ;
** pour les passeports autres que belges, vérifiez la législation sur le site de l'Ambassade du Canada*
- Vous devrez obtenir votre AVE (cf. annexe explicative) ;
- Vous devrez réserver vous-même votre billet d'avion : nous vous recommandons d'arriver à Montréal le 25 avril 2024 et d'en repartir le 4 mai 2024.

WBI interviendra dans le remboursement des frais suivants, **à concurrence d'un montant de 1.100 euros par personne** :

- Billet d'avion en classe économique et frais de transferts aéroport pour un montant de 1100 Euros par personne, à justifier ;

Remarque : le titulaire de la carte de crédit devra être la même personne physique ou morale que le bénéficiaire de la subvention.

- Hors subvention, WBI prendra également en charge les frais de transport local, d'hébergement et de séjour sur place pendant la durée de l'Atelier Grand Nord ; ces frais seront payés directement à la Sodec, organisme organisateur.

Commentaires éventuels

Les informations communiquées engagent votre responsabilité.
Ces informations sont certifiées sincères et véritables.

Date :

Signature du responsable de l'organisme



Votre candidature devra parvenir à WBI, au plus tard le **5 janvier 2024 à 23h59**.

→ **sous format word** par **courriel** à Vinciane Périn : v.perin@wbi.be

Le présent formulaire qui doit obligatoirement être accompagné de :

- Une présentation détaillée du projet (4 pages maximum)
- CV du réalisateur.trice et des collaborateurs du projet, avec liste complète des créations antérieures (et celles des collaborateurs du projet)
- CV du producteur.rice avec liste complète des productions antérieures

Si vous ne recevez pas d'accusé de réception (au plus tard le lendemain, jour ouvrable), veuillez contacter par téléphone Caroline Diop au 02/421.82.85 ou Vinciane Périn au 02/421.86.26.

Vous serez informé.e de la sélection en février 2024.

