



Communiqué de presse
Pour diffusion immédiate
Sous embargo jusqu'à 13h30

Les 12^e PRIX NUMIX dévoilent leurs lauréats !

Le Grand Prix remis à MOTTO de AATOAA et l'ONF

Montréal, le 27 mai 2021 – C'est à 12h12, en ligne sur leurs réseaux sociaux et la plateforme AGORA, que les PRIX NUMIX ont dévoilé les lauréats de leur édition 2021 ! Pour la 12^e édition des PRIX Numix : 12 rendez-vous improbables se sont déroulés pendant 12 jours à 12h12. Lors de ces épisodes quotidiens qui prenaient la forme d'un bulletin de nouvelles humoristiques, des humoristes ont mis en lumière les 91 projets finalistes. Cette année, le Gala qui récompense l'excellence en créativité numérique francophone a remis 31 prix, 3 mentions et un prix hommage.

Le Grand Prix remis à MOTTO de AATOAA et l'ONF

C'est **MOTTO** de Vincent Morisset (AATOAA) qui remporte le Grand Prix de cette 12^e édition. Lancé par l'Office national du film et le studio AATOAA, MOTTO raconte l'aventure d'un sympathique fantôme appelé Septembre. Ce site gratuit, créé pour les appareils mobiles, demande à son utilisateur d'interagir et de filmer pour avancer dans l'histoire et retrouver Septembre. Cette aventure interactive composée de milliers de petites vidéos s'est démarquée auprès du Jury pour son accessibilité et son invitation à construire une œuvre collaborative qui repousse les frontières de la création. Présenté au Festival IDFA à Amsterdam et au Festival du nouveau cinéma à Montréal en 2020, **MOTTO** a également su se distinguer par sa narration positive qui développe un sentiment d'appartenance à une communauté d'utilisateurs.

De nombreux projets reflétant des problématiques de société fortes se sont démarqués cette année. Mentionnons par exemple la série de capsules vidéo **Moi, j'ai un ami blanc** (catégorie Capsules et websérie – Information et divertissement) ; **Briser le code : Le lexique** (Capsule et websérie – Documentaire) ; ou bien, encore, **Dounia** (Capsule et websérie – Jeunesse et famille), racontant l'histoire d'une petite syrienne qui doit prendre la route des migrants lorsque la guerre éclate.

Par ailleurs, plusieurs participants se sont vu décerner des mentions assorties de bourses, afin de souligner leur travail exceptionnel. Mentionnons le balado documentaire de Terre Innue, **Laissez-nous raconter l'histoire crochie : décoloniser l'histoire un mot à la fois** qui remporte deux prix, accompagnés d'une bourse de 5000\$. Le balado a su séduire à la fois les jurés internationaux et québécois. Ou bien, encore, **EVE 2050 : L'installation de Van Grimde** qui remporte le prix Art numérique ainsi qu'une bourse de 5000\$ du Conseil des arts de Montréal ; également Normal Studio qui reçoit la mention Exportation et une bourse de 5000\$ d'Investissement Québec International pour ses efforts de déploiement à l'international. Le projet **Bloodroots** de Paper Cult remporte une bourse de 5000\$ remis par Loto-Québec en tant que lauréat en Jeu Indépendant.

Une compétition internationale de haut niveau

Rappelons également que pour la première fois, les PRIX NUMIX ont ouvert 7 prix à la compétition internationale. Deux présidents de jurys ont été mobilisés pour l'occasion : Michel Lemieux, président du volet québécois et cofondateur de l'entreprise Lemieux Pilon 4D Art, et la française Valérie Senghor, présidente du volet international et chargée de l'innovation, du développement et des grands projets du Centre des monuments nationaux en France.

Sur les 7 prix remis lors de cette première sélection internationale, 4 ont été remis à des productions québécoises et 3 à des projets français et suisses. Parmi les lauréats, mentionnons **DUO** installation interactive dans l'espace public produite par HUB Studio en collaboration avec la chorégraphe québécoise Virginie Brunelle, **La Comédie Virtuelle** du chorégraphe Gilles Jobin pour La Comédie de Genève (International – Expérience XR – Interactif) et **Battlescar: Punk was invented by girls**, expérience en réalité virtuelle plongeant dans l'univers des scènes punk rock américaines à la fin des années 70, créée par ATLAS V et ARTE (International – Expérience XR – Immersif).

En marge du concours : un Forum international de consultation

Par ailleurs, en marge du concours avait lieu la 3e édition du Forum de consultation NUMIX dédié aux industries créatives francophones. Une centaine de participants ont assisté à dix conférences et participé assidûment à 64 h d'ateliers de discussion pour formuler des recommandations concrètes visant la consolidation des différents secteurs d'activités (installations expérientielles temporaires dans l'espace public, expositions immersives itinérantes, expériences multimédias permanentes, distribution XR, scénographie augmentée pour les arts vivants, balados, expériences originales en ligne et hybridation des événements culturels). Ces recommandations ont été dévoilées lors de la plénière finale du Forum qui a eu lieu le 20 mai dernier et seront publiées dans un rapport de synthèse exhaustif qui sera publié prochainement.

À propos des PRIX NUMIX

Depuis 2010, les PRIX NUMIX récompensent l'excellence des contenus numériques du Québec. Cette reconnaissance attribuée par les pairs, soit différents jurys composés de professionnels issus des milieux culturel et numérique, contribue à faire des Prix NUMIX un moment privilégié qui dépasse maintenant l'enjeu d'un simple concours. Chaque édition offre l'occasion aux producteurs et artisans de se rencontrer, d'échanger, de porter un regard critique sur les réalisations de l'année, d'observer les tendances de l'heure et, ce faisant, d'ouvrir la voie à des développements inédits. Les PRIX NUMIX sont ainsi devenus au fil du temps un lieu d'incubation d'idées et d'innovations pour notre jeune industrie.

À propos de Xn Québec

Xn Québec rassemble les producteurs d'expériences numériques du Québec. Avec plus de [155 studios membres](#), nous représentons les intérêts de l'industrie auprès des institutions publiques et gouvernementales, nous provoquons des rencontres entre créateurs et faisons rayonner l'excellence de la créativité numérique, au Québec et à l'international. Xn Québec est le point de rencontre d'une diversité de secteurs souhaitant rejoindre la créativité numérique au Québec.

-30-

Contacts médias :

Lorenzo Feldhandler – 514 817 3563 – lorenzo@mingo2.ca

Mélanie Mingotaud – 514 582 5272 – melanie@mingo2.ca



Liste des lauréats • Concours des PRIX NUMIX 2021

Balado – Contenu de marque

- **Astro-bien, agence de voyages intergalactiques | Les balados jeunesse d'Espace pour la vie** - Espace pour la vie, La Puce à l'oreille

Balado – Documentaire – Enjeu de société

- **Laissez-nous raconter l'histoire crochie : décoloniser l'histoire un mot à la fois** - Terre Innue, Radio-Canada

Balado – Documentaire – Histoire

- **L'histoire ne s'arrête pas là** - Radio-Canada

Balado – Documentaire – Reportage

- **Notre envoyé spécial** - Radio-Canada

Balado – Entrevues

- **Le guide de survie des Débrouillards** - Radio-Canada

Balado – Fiction et expérimental

- **La Ruée vers l'autre** - Audiotopie, La Quadrature, Mafane, Magnéto, Planète Rebelle

Capsule et websérie – Contenu de marque

- **Le microfestival Belle Gueule** - Belle Gueule, URBANIA

Capsule et websérie – Documentaire

- **Briser le code : Le lexique** - Picbois Productions, Télé-Québec

Capsule et websérie – Fiction

- **Dominos II** - Deux par deux Production, Unis TV

Capsule et websérie – Jeunesse et Famille

- **Dounia** - Tobo, Télé-Québec

Capsule et websérie – Information et divertissement

- **Moi j'ai un ami blanc!** - Nous Média

Contenu de marque – Immersif / Interactif

- **PHI VR TO GO** - Studio PHI

Production ludo-éducative – Jeunesse et Famille (- 12 ans)

- **Passe-Partout - Saison 3 - Médias numériques** - Attraction Images, Tobo, Télé-Québec

Production ludo-éducative – Jeunesse et Famille (12 ans +)

- **Comment combattre la désinformation** - Radio-Canada Info

Jeu indépendant

- **Bloodroots** - Paper Cult

Expérience XR – Immersif

- **Parlement : L'expérience virtuelle** - Office national du film du Canada, Dpt., Bibliothèque du Parlement

Expérience XR – Interactif

- **The Hangman at Home - VR** - Floréal Films, Late Love Productions, Miyu Productions, Office National du Film du Canada

In situ – Exposition immersive

- **Pars à la pêche** - Musée de la civilisation

In situ – Installation expérientielle

- **Musical Shadows: The Pearl Divers** - Daily tous les jours

Art numérique

- **EVE 2050 : L'installation** - Van Grimde Corps Secrets

Scénographie augmentée

- **Katy Perry Daisies Performance XR à la finale de American Idol 2020** - Silent Partners Studio

Expérience originale en ligne

- **Motto** - AATOAA, Office national du film du Canada

Relève étudiante – Création numérique

- **pas_encore_evapore** - .crp, Petit-Théâtre du Vieux-Noranda, UQAT

International – Capsule et websérie – Documentaire

- **Briser le code : Le lexique** - Picbois Productions, Télé-Québec

International – Capsule et websérie – Fiction

- **Claire et les vieux** - UGO Média, ICI TOU.TV, Créateurs en série, Unis TV

International – Balado / Podcast – Documentaire

- **Laissez-nous raconter l'histoire crochie : décoloniser l'histoire un mot à la fois** - Terre Innue, Radio Canada

International – Expérience XR – Immersif

- **Battlescar: Punk was invented by girls** - Atlas V, ARTE, RYOT, Albyon, 1stAveMachine, Oculus

International – Expérience XR – Interactif

- **La Comédie Virtuelle** - Cie Gilles Jobin, La Comédie de Genève

International – In situ - Exposition immersive

- **Alep, un voyage au coeur de 5000 ans d'histoire** - Iconem, Fondation Boghossian

International – In situ – Installation expérientielle

- **DUO** - Compagnie Virginie Brunelle, HUB Studio, Ville de Montréal