

XR DISTRIBUTION MARKET

Règlement

Appel à projets 2024

L'appel à projets est ouvert du **31 octobre 2023** jusqu'au **mardi 30 janvier 2024**, minuit (GMT).

Formulaire d'inscription : <https://nif-xrdistribmarket-24.paperform.co>

Document mis à jour le 19/02/2024.

1- À propos du XR DISTRIBUTION MARKET

1.1 - Présentation. Depuis 2019, le NewImages Festival s'est doté d'une programmation de rencontres professionnelles, afin de fournir un temps et un espace de rencontre dédiés aux porteur.euses de projets de création numérique immersive (films/œuvres VR360, expériences 6DoF, expériences gamifiées, performances immersives - théâtre, concert, opéra, etc.). Les éditions de 2022 et 2023 ont marqué la volonté de mobiliser les sociétés de distribution et les acteur.ices de la programmation et de la diffusion d'œuvres avec la création du XR Art Fair, marché dédié aux expériences achevées et prêtes à être programmées.

Plus que jamais, le XR Market du NewImages Festival souhaite être une plateforme d'échanges entre les professionnel.les répondant au mieux à leur besoin, et notamment aux enjeux de la distribution d'œuvres achevées et de structuration de la filière. Nous avons ainsi décidé de renommer la XR Art Fair, pour un nom plus explicite sur les objectifs des parties prenantes de ces rencontres: le XR Distribution Market .

1.2 - Objectifs. Pour les curateur·rices et programmeur·rices du secteur culturel d'une part, il constitue une formidable opportunité de s'initier aux œuvres de l'art immersif dans leur variété d'esthétiques, d'approches et de techniques, et d'acquérir les grilles de lecture propres à cette forme artistique. Chaque année, des œuvres issues des catalogues d'une grande pluralité de structures sont proposées.

D'autre part, le XR Distribution Market représente pour les artistes, producteur·rices et distributeur·rices une occasion unique de multiplier les rencontres avec des curateur·rices et programmeur·rices du monde entier afin de leur présenter les créations qu'ils/elles sont susceptibles de distribuer.

1.3 - Format du programme. Le XR Distribution Market est pensé de telle manière qu'il permet à tou·tes les participant·es de pouvoir bénéficier d'une qualité de service optimale et de tirer le meilleur parti de l'événement.

En fonction de l'évolution de la situation sanitaire, l'équipe du festival pourra naturellement être amenée à adapter son dispositif et ne manquera pas - le cas échéant - de communiquer sur les mesures et dispositions prises.

2- Soumettre une œuvre immersive

2.1 - Œuvres éligibles. Le XR Distribution Market est ouvert à toute œuvre :

- qui, quelle que soit sa forme (film/œuvre VR360, jeu, œuvre interactive/gamifiée, performance, installation artistique, etc.), explore de nouvelles formes de narration par le biais des technologies XR (VR, AR, MR) ou à travers des dispositifs immersifs et/ou innovants (son binaural, IA, lumière, etc.)
- finalisée (quelle que soit la date) et prête à être programmée en 2024
- conçue pour une distribution / exposition en ligne ou physique.

Le(s) pays de production, la durée, le genre ou le choix du dispositif de diffusion ne constituent en aucun cas des critères de sélection.

Pour toute question relative à l'éligibilité de votre projet, n'hésitez pas à nous contacter :

newimages-xrmarket@forumdesimages.fr / manon.blot@forumdesimages.fr

2.2 - À propos de l'appel à projets. L'appel à projets du XR Distribution Market est gratuit. Plusieurs projets peuvent naturellement être soumis par une même personne / société de production.

L'appel à projets est ouvert à tou·tes les porteur·euses d'expérience(s) immersive(s) et n'est pas sélectif. Les inscriptions doivent obligatoirement être faites :

- en anglais
- **via le [formulaire en ligne](#) avant le mardi 30 janvier 2024 (23h59, GMT)**

Le festival garantit la confidentialité des informations et matériels transmis. Nous vous conseillons vivement de ne pas attendre les derniers jours de l'appel à soumissions pour déposer votre projet, afin d'éviter tout problème technique.

À noter également :

- les inscriptions incomplètes ne seront pas prises en considération
- il n'y a pas de temps limite imparti pour compléter le [formulaire](#)
- vos informations sont automatiquement sauvegardées en local ; vous pouvez donc fermer et/ou revenir ultérieurement au formulaire depuis le même appareil et le même navigateur (hors fenêtres de navigation privée)
- plusieurs œuvres peuvent être proposées par un·e même postulant·e
- une fois l'inscription finalisée, aucune modification ne pourra être apportée aux informations transmises avant la notification finale des postulant·es (une mise à jour sera proposée début mars à l'ensemble des participant·es au XR Distribution Market, et avant l'annonce de la sélection)

En inscrivant un projet, vous reconnaissez détenir les droits afférents ou être habilité·e par tous les ayants droits. NewImages Festival ne peut en aucun cas être tenu pour responsable en cas de réclamation, conflit ou poursuite.

L'inscription d'un projet en elle-même à cet open call n'équivaut pas à une accréditation et ne donne donc en aucun cas accès au festival et/ou aux Industry Days. Vous devez confirmer votre participation (ou non) au XR Distribution Market et vous accréditer.

3- Inscription et conditions de participation

3.1 - Validation de l'inscription. Il n'y a pas de processus de sélection à proprement parler. À l'issue de l'appel à projets, une simple vérification permettra à l'équipe du festival de s'assurer de la conformité des œuvres soumises avec les critères d'éligibilité ci-dessus mentionnés.

3.2 - Confirmer sa participation. Début mars, tou·tes les postulant·es éligibles recevront par email la confirmation de leur participation au XR Distribution Market.

À compter de la date d'envoi de ce mail, les équipes disposent d'un délais de 6 jours calendaires pour valider définitivement leur participation en :

- procédant à l'accréditation obligatoire, pour une ou deux personnes selon votre choix, suivant l'offre décrite dans la partie 5.1 du présent règlement. Cette accréditation donne accès aux Industry Days, aux événements et aux expériences XR montrées.
- confirmant et/ou mettant à jour les informations relatives à leur(s) œuvre(s) pour le catalogue et la première version du booth Swapcard (ou autre plateforme événementielle)
- envoyant les fichiers de vos œuvres pour la XR library (cf. partie 5.1 ci-dessous)

3.3 - Annonce officielle. La liste des œuvres retenues sera officiellement révélée début mars. Les représentant·es des œuvres retenues pour le XR Distribution Market s'engagent :

- à ne pas communiquer sur leur participation avant l'annonce officielle
- à faire figurer le logo du festival ainsi que la mention "XR Distribution Market - NewImages Festival 2024" sur leurs outils de communication ainsi que dans les crédits du projet (un kit de promotion sera transmis à cet effet)

3.4. - Étude d'impact. Les participant·es au Distribution Market s'engagent à répondre aux questionnaires d'étude d'impact qui seront envoyés à trois moments différents par l'équipe du festival.

4- Contreparties

4.1 - Accès au festival. L'accréditation des sélectionné·es au XR Distribution Market, inclue :

- un accès à l'ensemble des Industry Days, événements physiques et en ligne du festival (conférences, workshops, événements sociaux ou festifs)
- un accès à la sélection d'expérience XR du festival sur place
- un accès à l'espace événementiel en ligne pendant une durée d'un an (mise en relation et chat avec l'ensemble des membres du réseau NewImages Festival, valorisation du projet tout au long de l'année auprès des accrédité·es 2024 et des membres du réseau du festival, etc.)

4.2 - Mise en relation avec les Decision Makers. Le XR Distribution Market garantit :

- la participation de curateur·rices de musées et de programmeur·rices d'institutions culturelles (Europe et international) susceptibles de distribuer les œuvres présentées
- la présentation des projets sélectionnés aux Decision Makers en amont de l'événement ainsi qu'un accompagnement sur-mesure au moment de l'organisation des rendez-vous (conseil et valorisation des projets auprès des Decision Makers, en fonction de leurs attentes et ou de leur ligne artistique et éditoriale)
- la tenue des rendez-vous sollicités par les Decision Makers

En outre, le XR Distribution Market garantit aux œuvres sélectionnées une visibilité auprès de l'ensemble des personnes participant aux Industry Days. Ce faisant, les équipes sélectionnées auront également la possibilité d'organiser des rendez-vous additionnels avec d'autres personnes accrédité·es, quand bien même ils / elles ne participeraient pas directement au XR Distribution Market. Ces rendez-vous peuvent avoir lieu en dehors des tables réservées aux XR Markets.

À noter toutefois :

- le XR Distribution Market ne peut en aucun cas garantir un nombre minimum de rendez-vous pour chaque projet
- les noms des Decision Makers seront régulièrement annoncés à partir de début 2024

4.3 - Format et organisation des rendez-vous. La planification des rendez-vous s'effectuera en trois temps :

- **1er round** — rendez-vous sollicités à l'initiative des Decision Makers et pré-organisés par l'équipe du festival (les participant·es n'ont rien à faire)
- **2ème round** — rendez-vous sollicités directement par les participant·es des projets auprès des Decision Makers (sous réserve d'acceptation)
- **3ème round** — rendez-vous sollicités par d'autres accrédité·es (hors XR Market) auprès des participant·es, et inversement (sous réserve d'acceptation)

D'une durée de 25 minutes, les rendez-vous s'effectueront en présentiel à Paris les 24, 25, 26 avril 2024.

Tout rendez-vous additionnel (3ème round) devra avoir lieu en dehors des créneaux ci-dessus mentionnés (réservés aux 1er et 2ème rounds). Le choix de la date et du lieu est

laissé à la discrétion des participant·es. Merci toutefois de bien vouloir noter que ces rendez-vous additionnels ne pourront être organisés dans l'espace réservé au XR Market.

4.4 - Stands en ligne. Un stand en ligne (ou "Virtual Booth") permettra à chaque équipe de présenter le(s) projet(s) de sa société aux Decision Makers ainsi qu'à l'ensemble des professionnel·les accrédité·es. Le stand en ligne ainsi que ses différentes fonctionnalités sont accessibles pendant un an.

Ce stand en ligne fait partie de l'accréditation nécessaire pour participer au XR Distribution Market et présenter son projet / son catalogue de projet (voir ci-dessous, section 5.1) et offre aux sélectionné·es l'opportunité :

- de présenter et de promouvoir leur(s) œuvre(s) (ajout possible de vidéo, visuel, synopsis, pièces jointes, liens) ainsi que de spécifier le(s) type(s) de partenaires recherché(s)
- de mettre à jour et/ou de compléter les informations afférentes à leur(s) œuvre(s) en toute autonomie, avant et après le festival (les principales informations devront toutefois être confirmées au moment de l'annonce de la sélection pour l'édition des différents supports de communication)
- de gérer leur agenda, définir leurs disponibilités et éventuellement répartir les demandes de rendez-vous entre les membres de l'équipe
- d'ouvrir leur propre espace chat, permettant d'entrer en relation et d'échanger avec l'ensemble des participant·es
- de télécharger les contacts des personnes avec lesquelles ils / elles seront entré·es en relation pendant le festival

5- Participation à l'événement

5.1 - Coûts pour les participant·es. Applicables pour chaque société participant au XR Distribution Market :

- **Accréditation pour les projets soumis (par société) et un participant = €200 (TTC) et Accréditation pour un projet et deux participant·es = €250 (TTC)**
 - L'achat d'une de ces deux accréditations est obligatoire pour confirmer votre sélection et votre participation, car le fait d'être sélectionné implique l'accréditation d'au moins une personne par projet/équipe qui sera présente aux réunions à Paris.

- **À partir du 3e participant, accréditation au prix fixe de €126 (taxes incl.)**
 - Cette accréditation est proposée à un tarif spécial et fixe de 126 € (au lieu de 180 €) pour les autres membres de l'équipe par projet participant au XR Market et équivaut à une accréditation, comprenant les réunions individuelles du XR Distribution Market. Pour pouvoir en bénéficier, l'envoi d'un mail à newimages-xrmarket@forumdesimages.fr justifiant de la présence de cette troisième personne et plus est demandé.

Si le / la participant-e bénéficie par ailleurs d'un code promo, il / elle peut naturellement faire valoir cette réduction lors de l'achat de son accréditation.

- **Coût de participation à la XR library**
 - Par fichier flat de présentation (trailer, extrait) : 10€
 - Par expérience VR360 (compatible Pico / Quest) ou PCVR : 20€

En candidatant au XR Distribution Market, vous vous engagez à présenter chacune des expériences soumises dans notre XR library, sous le format de votre choix : video flat de la durée de votre choix (pour les projets de type installation, performances, etc.) ou le build de votre expérience. La XR library est un espace de visionnage strictement réservé aux Decisions Makers, où ils pourront visionner librement le catalogue des œuvres du XR Distribution Market sur les trois journées du 24, 25 et 26 avril. Ces fichiers devront être envoyés au mois de mars 2024.

5.2 - Défraiement. Merci de noter que le transport, l'hébergement et tout autre frais restent à la charge des participant-es.

5.3 - Dates et déroulé du XR Distribution Market. Matinées du 24, 25 et 26 avril, de 9h30 à 13h30 (à confirmer) : rendez-vous en présentiel à Paris avec les Decision Makers. Le lieu précis sera communiqué ultérieurement, mais se situera dans le 1er arrondissement de Paris.

6- Communication et promotion

6.1 - Éléments de communication. À partir de mars, les équipes participant au XR Distribution Market auront la possibilité de confirmer et/ou de mettre à jour les informations relatives à leur(s) œuvre(s). En acceptant ce règlement, vous autorisez le festival à utiliser les informations générales (visuels et textes) à des fins promotionnelles sur ses différents canaux de communication, et ce pour une durée de trois ans.

6.2 - Mise à jour des informations transmises. Une fois leur inscription validée, les participant·es auront la possibilité de mettre à jour les données relatives à leur(s) œuvre(s) à n'importe quel moment depuis leur espace événementiel en ligne (accessible via le site du festival).

Merci néanmoins de noter que les informations générales telles que le synopsis, l'équipe et fiche technique, visuel renseignées dans la candidature à l'appel à projet seront utilisées pour l'édition des supports de communication (brochure, catalogue). Il vous sera possible de fournir des versions modifiées des images et textes jusqu'à début mars.

6.3 - Visibilité NewImages Festival. Dès l'annonce officielle, les équipes devront faire mentionner leur participation au XR Distribution Market sur leurs outils de communication, notamment en faisant figurer le logo "Selected to XR Distribution Market - NewImages Festival 2024". Un kit de promotion sera transmis à cet effet en mars.

7- Calendrier

Mardi 31 octobre 2023 : ouverture de l'appel à projets.

Mardi 30 janvier 2024 (23h59, GMT) : clôture de l'appel à projets.

Au plus tard début mars 2024 : notification des postulant·es, confirmation de participation (achat du stand virtuel + accréditation) et validation des informations pour la brochure du festival (texte de description, visuels). Pour des raisons d'organisation, l'achat de votre accréditation se fera sur les deux premières semaines de mars. Nous vous prions d'anticiper ce coût.

Mi-mars 2024 : annonce officielle de la sélection.

Matinées du mercredi 24, jeudi 25 et vendredi 26 avril 2024 : Rendez-vous en présentiel avec les Decision Makers.

Mercredi 24 au vendredi 26 avril 2024: Industry Days de NewImages Festival

Vendredi 26 avril 2024 : cérémonie de clôture de NewImages Festival (Industry Days et XR Market)

Mercredi 24 au dimanche 28 avril: NewImages Festival, programmation grand public

Après avril 2024 : questionnaire de satisfaction (étude d'impact), suivi des nouvelles opportunités des projets, soutien (non-financier) à la participation à d'autres événements pro (festivals, expositions, pitching, candidatures, etc.).