

Les PRIX NUMIX dévoilent les finalistes de la 16^e édition **Remise des prix le 29 mai au Club Soda**

Montréal, le jeudi 17 avril 2025 – Xn Québec, l'Association des producteur.rice.s d'expériences numériques, annonce aujourd'hui dans le cadre d'une cérémonie présentée par Panasonic Projector & Display Americas les 69 projets finalistes des PRIX NUMIX 2025. Les lauréat.e.s seront dévoilé.e.s lors d'un gala festif, le **jeudi 29 mai au Club Soda**, suivi d'une soirée d'après-gala à la Société des arts technologiques (SAT) à Montréal.

Les finalistes de la 16^e édition

Pour son édition 2025, le concours a reçu 193 projets qui ont été évalués par 10 jurys et deux comités spéciaux, chacun composé de trois professionnel.le.s aux expertises complémentaires, sous la coprésidence de **Nadia Seraiocco, Ph. D.**, coordonnatrice du Réseau Hexagram, et de **Paolo Löffler**, directeur général de Kunstkraftwerk Leipzig.

« Les tendances en création numérique changent, parfois passent, mais cela a été un plaisir de constater le dynamisme du milieu des créateurs d'expériences numériques et surtout de discuter avec les jurés de la riche production soumise à cette édition. La sélection présentée ce soir permet de constater la richesse des sujets explorés et les savoirs-faires, comme l'intégration de nouveaux outils tels que l'IA, qui se sont développés dans les récentes années. C'est un privilège d'avoir pu avec les jurés parcourir les différents projets, en discuter pour faire ressortir des expériences numériques uniques, engageantes aux nombreuses qualités esthétiques. » de souligner Nadia Seraiocco

« Ce fut un véritable privilège de coprésider les délibérations des PRIX NUMIX cette année. J'ai été marqué par la richesse et la diversité des projets, où le numérique devient un véritable langage artistique. Les œuvres finalistes se distinguent par une grande maîtrise des langages visuels, narratifs et interactifs, et une sensibilité remarquable aux enjeux humains et sociaux. Elles savent émouvoir, surprendre et questionner. Portées par des créateur.trice.s passionné.e.s et engagé.e.s, ces œuvres révèlent un écosystème vivant, audacieux et plein d'élan créatif. Le travail du jury fut exigeant, mais profondément inspirant. » de souligner Paolo Löffler

[**Voir la liste des finalistes 2025**](#)

Voir la version en ligne à l'adresse numix.ca/palmares-2025.

Les lauréat.e.s seront dévoilé.e.s lors de la cérémonie des PRIX NUMIX, où 26 prix répartis dans 9 catégories seront attribués, y compris le Grand Prix pour la production s'étant le plus démarquée dans la dernière année. Les distinctions seront décernées dans les catégories

suivantes : balado, capsule et websérie, web et jeu, XR, in situ, art, relève, international et mentions spéciales.

La billetterie du gala est ouverte à l'adresse :

<https://my.weezevent.com/prix-numix-2025-gala>.

La billetterie de la soirée d'après-gala est ouverte à l'adresse :

<https://my.weezevent.com/prix-numix-2025-soiree-dapres-gala>.

Des bourses de soutien aux producteur.rice.s

Chaque année, les PRIX NUMIX et leurs partenaires remettent des bourses et récompenses aux projets primés de certaines catégories, afin de souligner l'excellence de leurs productions et soutenir les artistes dans le développement de leurs projets. Cette année, les catégories éligibles sont les suivantes :

- **Balado - Créateur.rice émergent.e** – Bourse de 5000 \$ CA remise par Radio-Canada OHdio ;
- **Expérience XR, Expérience - Contenu de marque et Art numérique** – Laissez-passer pour la 26^e édition offerts par MUTEK ;
- **Grand Prix** – Un parcours de formations, un abonnement d'un an (forfait PME) et un portrait «personnalité de la semaine» offerts par le Grenier ;
- **In situ - Installation** – Récompense d'une valeur de 5000 \$ CA sous la forme d'une participation à une mission internationale organisée par Investissement Québec International (IQI) ;
- **In situ - Exposition** – Bourse de 3000 \$ CA remise par Télé-Québec ;
- **In situ - Expérience** – Deux laissez-passer pour HUB Montréal 2025 seront offerts ;
- **In situ - Scénographie** – Laissez-passer pour C2MTL 2026 offerts par C2 Montréal ;
- **Jeu indépendant** – Laissez-passer pro pour le MIGS 2025 offert par La Guilde du jeu vidéo du Québec ;
- **Mention Diversité et inclusion** – Bourse de 5000 \$ CA remise par le Fonds des médias du Canada ;
- **Relève étudiante - Création numérique** – Bourse de 1000 \$ CA au projet offerte par SYNTHÈSE, accompagnée d'une séance de coaching. La Société des arts technologiques offrira également un accès à une formation, et Moment Factory accueillera l'équipe gagnante dans ses studios pour une visite d'une journée.

Le concours et le gala des PRIX NUMIX sont organisés par Xn Québec. L'événement bénéficie du soutien financier de la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC), la Ville de Montréal, Panasonic Projector & Display Americas, le Fonds des médias du Canada (FMC), la Caisse Desjardins de la Culture, Télé-Québec, Investissement Québec International (IQI), la Société des arts technologiques (SAT), Créateurs en série (une initiative d'Unis TV et TV5), le Fonds Bell, Innoprofits Solutions, LAFOND, Audio Z, Radio-Canada OHdio et SYNTHÈSE – Pôle Image Québec.

Il est réalisé avec l'appui de {CORRESPONDANCES DIGITALES}, de MUTEK, de C2 Montréal, de la Guilde du jeu vidéo du Québec, le Grenier et de Moment Factory.

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 professionnel.le.s issu.e.s 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 producteur.rice.s et artisan.ne.s 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. Le gala des PRIX NUMIX est ainsi devenu au fil du temps un lieu d'incubation d'idées et d'innovations pour notre jeune industrie.

À propos de Xn Québec

Xn Québec soutient les producteurs de la créativité numérique québécoise pour une croissance responsable de l'industrie. Notre engagement est de promouvoir les intérêts de la communauté auprès des gouvernements et des autres acteurs stratégiques. Notre objectif est de créer les conditions favorables à la réalisation du plein potentiel d'innovation, culturel et économique des membres en obtenant des résultats concrets et positifs. Par ce rôle moteur, Xn Québec est fière de faire rayonner la culture d'excellence qui caractérise le secteur à l'échelle locale, nationale et internationale.

- 30-

Source :

Xn Québec

Sara Cruz Romero

Chargée de communication et marketing

sara@xnquebec.co

Contacts médias :

Marelle Communications

Charlotte Isambert

cisambert@marellecommunications.com

514-605-1807

PRIX NUMIX 2025

Liste des finalistes

Art numérique

- **Burn from Absence** - PHI Studio
- **Les Délices** - Catherine Bélanger
- **VOIX INTÉRIEURES / VOICES IN YOUR HEAD** - Iregular

Mention – Balado – Créateur.rice émergent.e

- **couleur.tv**
- **La vie sociale**
- **Nikan Héritage**

Balado – Enjeu de société

- **Fais un homme de toi : thérapies de conversion** - Radio-Canada OHdio
- **La mort libre : 10 ans d'aide médicale à mourir** - Radio-Canada OHdio
- **On joue Ep04 Sandro François** - Cactus production sonore, Le Théâtre Aphasique

Balado – Fiction et expérimental

- **Cœur de cristal** - couleur.tv, Télé-Québec
- **Hantées – Saison 3** - Transistor Média, Radio-Canada OHdio
- **La voix lactée** - La puce à l'oreille, Radio-Canada OHdio

Balado – Histoire, culture et sciences

- **Beau Dommage : La face cachée de l'album** - Picbois Productions, La Ruelle Films, Radio-Canada OHdio
- **Nous sortirons de nos cuisines** - Jenny Cartwright
- **Vices et vérités : dans l'ombre du Red Light** - Radio-Canada Information, Radio-Canada OHdio

Capsule et websérie – Documentaire

- **Face à la danse** - Picbois Productions, Télé-Québec
- **Grandir en ligne : qu'est-ce qui se cache derrière mes réseaux sociaux ?** - MAJ, Radio-Canada
- **L'Andropause sans tabou** - Trio Orange, ICI TOU.TV

Capsule et websérie – Fiction

- **Discrètes** - Avanti-Toast, Amalga, ICI TOU.TV
- **J'adore le jus** - Casadel Films, Pronovost International, ZOOP, Noovo
- **Les Météorites** - Inaru Films, ICI TOU.TV

Capsule et websérie – Jeunesse et famille

- **L'ABC Handicaps** - MAJ, Radio-Canada
- **Philo pop – Saison 2** - Zone3, Télé-Québec
- **TéléjourMAJ** - MAJ, Radio-Canada

Mention – Diversité et inclusion

- **Les Météorites** - Inaru Films, ICI TOU.TV
- **Sous les barrages : Tshishe Manikuan** - Nikan Héritage
- **Two Falls (Nishu Takuatshina)** - Unreliable Narrators

In situ – Expérience

- **Cap au Large – Expérience 4D** - XYZ Technologies, Ville de Gaspé, Destination Gaspé
- **Territoire Olfactif** - Bain de minuit Studios, TheOdore design olfactif
- **Village Parallèle** - Moment Factory, Village Québécois d'Antan de Drummondville

In situ – Exposition

- **Destination : l'espace** - 4elements, Cosmodôme, Raven Sun Creative
- **ÉpiSens** - CREO, Centre Psychosocial Richelieu-Yamaska
- **Renversant! Un voyage au fil de l'eau** - TKNL Expériences, Biosphère - Espace pour la vie

In situ – Installation

- **Bell Orchestre Sound House** - Envision Management & Production, AATOAA
- **ECHO** - mirari
- **Point of (No) Return** - Studio TRANSVERSAL

In situ – Scénographie

- **Mika – Tournée Apocalypse Calypso** - Rodeo FX
- **UFC 306: Riyadh Season – Noche UFC à la Sphere** - Lüz Studio
- **Utopiverse** - mirari, The National Ballet of Canada

Relève étudiante – Création numérique

- **Bolt'N'Punch** - UQAT MONTRÉAL
- **Physarum** - UQAT MONTRÉAL
- **SANS FEU NI LIEU** - Université du Québec à Montréal

Web et jeu – Jeu indépendant

- **BIOMORPH** - Lucid Dreams Studio
- **Été** - Impossible Studio
- **Two Falls (Nishu Takuatshina)** - Unreliable Narrators

Web et jeu – Web et application – Expérience

- **Application mobile Mon Éclipse** - Fédération des astronomes amateurs du Québec
- **Défis littéraires Radio-Canada** - Bite Size, Radio-Canada
- **Test Drive Unlimited: Solar Crown** - L'agence HAUS OF PARK

Web et jeu – Web et application – Jeunesse et famille

- **Ohé! Affiches amplifiées** - La puce à l'oreille
- **SuperKlaus : L'expérience Roblox** - PVP Média, Innovation Cube Noir
- **Wikwemot avec Grace Ratt** - Minwashin, Nadagam films, Jeux Nemesis, Grace Ratt

XR – Expérience – Contenu de marque

- **La Forêt des Merveilles** - Rodeo FX, La Maison Simons
- **La Tour Duguesclin : Explorer l'Histoire et le patrimoine culturel sous un nouvel angle** - Triotech, BPI Studio, Grand Fougeray
- **Nouvelle collection d'art numérique pour le Hyatt Regency Orlando** - Float4, Hyatt Regency Orlando

XR – Expérience XR

- **JOSEPH ROULEAU – DERNIER RAPPEL** - Films Camera Oscura, JAXA Production
- **Oto's Planet** - Dpt., Skill Lab, Small Creative
- **Une eau la nuit_Bodies of water** - Art et essai

International – Art numérique

- **Le test Sutherland** - Les laboratoires deletere, L'Ososphère - Strasbourg
- **Les Délices** - Catherine Bélanger
- **Strange Attractions** - United Visual Artists, Signal Festival, Kunsthalle Praha

International – Expérience XR

- **Ancestral Secret VR** - Galgo Storytelling, NowHere Media, Astrea
- **Impulse: Playing With Reality** - Floréal, Anagram, France Télévisions
- **Oto's Planet** - Dpt., Skill Lab, Small Creative

International – In situ – Exposition

- **Dimensions of Sound – Musical Journey Through Space and Time** - House of Music Hungary
- **Nature Vive** - OASIS Studios immersifs, National Geographic
- **Un Orchestre à Soi** - narrative, Retroviseurs Production, Circé, France Télévisions

International – In situ – Installation et expérience

- **Animalis Machina, Cococh Industry** - Loom Prod, Rainbox Productions, Rencontres Audiovisuelles, Franck Dion
- **In Stillness** - MASARY Studios, Friends of Mount Auburn
- **Village Parallèle** - Moment Factory, Village Québécois d'Antan de Drummondville