

PRIX NUMIX 2020

Le Grand PRIX NUMIX décerné à l'œuvre interactive Vast Body 22 de Vincent Morisset (AATOAA) et Casadel Films

Deux mentions spéciales du Jury :

La vie secrète de l'art de Magnéto

Ancestors: The Humankind Odyssey de Panache Jeux Numériques

Montréal, le 16 novembre 2020 - Suite à la remise de leurs prix annuels en juin dernier lors d'une remise de prix en ligne, **les PRIX NUMIX** sont heureux d'annoncer que l'œuvre interactive **Vast Body 22 de Vincent Morisset (AATOAA) et Casadel Films**, remporte le **Grand Prix** de cette 11e édition. Récompensant le meilleur de la créativité numérique québécoise, le Prix sera remis à Vincent Morisset lors d'une vitrine à Hub MTL 2020 le mardi 17 novembre. **Vast Body 22** a été récompensé par le jury pour son esthétisme laissant place à l'humain, ainsi que son expérience universelle et inclusive de co-création. Par ailleurs, pour la toute première fois, le jury du Grand Prix des Numix a tenu à remettre des mentions spéciales à deux projets qui se sont démarqués au sein de la sélection : le balado **La vie secrète de l'art** de Magnéto et le jeu vidéo **Ancestors: The Humankind Odyssey** de Panache Jeux Numériques.

Le Grand Prix remis à Vast Body 22 de Vincent Morisset (AATOAA) et Casadel Films
Vast Body 22 invite le public à vivre une expérimentation collaborative sur le mouvement. Devant la caméra, 22 personnes ont été invitées à imaginer et interpréter la plus grande variété de postures possibles que Vast Body serait capable de « voir » et comprendre. Dans l'installation, un alter-ego tente continuellement de répliquer les mouvements du visiteur qui lui fait face. Vast Body incarne sa propre interprétation des comportements du visiteur.

Deux mentions : Situation particulière, récompense particulière

Le jury du grand PRIX NUMIX a décidé spécialement cette année de remettre deux mentions à des projets qui ont également su se démarquer par l'innovation dont ils ont fait preuve dans l'exploitation de leurs formats respectifs. La première mention est attribuée à la balado **La vie secrète de l'art** de Magnéto, La puce à l'oreille et le Musée des Beaux-arts de Montréal pour sa dimension pédagogique et la qualité de l'écriture. La seconde mention est décernée à **Ancestors: The Humankind Odyssey** de Panache Jeux Numériques pour le risque pris dans l'originalité de son contenu et sa contribution audacieuse à l'industrie du jeu vidéo.

Présentation du jury

Vincent Morisset recevra son prix des mains de Catalina Briceno, présidente du jury des PRIX NUMIX cette année, lors d'une vitrine dans le cadre de Hub MTL. Comme chaque jury des PRIX NUMIX, celui du Grand Prix est composé de trois acteurs de la créativité numérique, comportant des expertises variées et complémentaires. En 2020, le Jury du Grand Prix était composé de:

- Bruno Guglielminetti, Consultant indépendant en stratégie numérique, Animateur et Producteur du podcast Mon Carnet
- Cathy Vezina, professeure et co-directrice à l'unité d'enseignement et de recherche en création et nouveaux médias de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue
- Bernard Duguay, Producteur chez Lucion Média

NUMIX, 12e édition

Depuis 2017, le Forum Xn rassemble les acteurs des industries et institutions culturelles et créatives de la Francophonie, dans un grand laboratoire de réflexion et de collaboration unique en son genre. En 2021, la 3e édition du Forum Xn sera fusionnée à la 12e édition des PRIX NUMIX et serait organisée sous cette nouvelle identité.

Forte de sa première expérience concluante durant la pandémie de COVID-19, l'équipe des PRIX NUMIX est également déterminée à offrir une version hybride de l'événement et ainsi à conserver une section en ligne. Cette initiative permettra aux projets finalistes de rayonner davantage dans l'industrie québécoise, mais également au-delà de nos frontières, en ouvrant un volet international.

NUMIX/REMIX : un concept par et pour l'industrie

Xn Québec a mis à contribution des studios de calibres et d'expertises différents, et ce, de partout à travers le Québec. Chapeautés par l'équipe de La Base, 12 studios et artistes contribueront à la conception des différents segments : Antoine Julien, Benoît D. Adam, Charles Beauchesne, DJ HORG, Eltoro Studio, Float4, François Genois, Halo Création, Hub Studio, Khube, MAPP_MTL, Toast Studio, Jean-François Clermont, Timecode Lab, BAM Music et Supersavant. Cette initiative permet non seulement de garder les producteurs numériques actifs pendant cette période d'incertitude, mais aussi d'encourager les différents studios à collaborer entre eux et au public de découvrir les talents se cachant derrière la créativité numérique au Québec.

Le concours est une initiative de Xn Québec, réalisée grâce au soutien financier de la Ville de Montréal, Bell Média, le Fonds des médias du Canada, Radio-Canada, Loto-Québec, Fonds Québecor, SODEC, NOUS | MADE, La Fabrique culturelle de Télé-Québec, Créateurs en série (une initiative de TV5), Synthèse Pôle Image Québec, Lafond, Fonds indépendant de production, YULEX, HUB Montréal et Zù. Pour en savoir plus : www.numix.ca.

À propos de Xn Québec

L'Association des producteurs d'expériences numériques Xn Québec regroupe les principaux acteurs de l'industrie de la créativité numérique au Québec, soit plus de **150**

studios spécialisés en production de contenus pour différentes plateformes technologiques. Depuis 2000, l'association agit comme un catalyseur pour le développement, la consolidation et le rayonnement des entreprises de l'écosystème des industries créatives par le biais d'activités et d'événements porteurs et rassembleurs. Pour en savoir plus : www.xnquebec.co.

- 30 -

Contact média :
Mélodie Mingotaud
melanie@mingo2.ca / 514 582 5272