



## la naissance de 9 artgames en 54h **communiqué de presse**

Du 4 au 6 juin à Paris, une cinquantaine d'artistes, game designers et développeurs se sont rassemblés pour imaginer, concevoir et réaliser ensemble des jeux à portée artistique sur téléphone mobile : des ArtGames.

Le challenge qu'ils avaient accepté était de réaliser un jeu conceptuel le plus abouti possible en 54h top chrono.

La contrainte de temps a été introduite afin de booster la créativité et de montrer qu'**il est encore possible en France, dans le domaine du jeu vidéo, d'être ultra créatif avec des moyens légers.**

La production fut d'une qualité exceptionnelle!

Toutes les équipes - sans exception- sont arrivées à un prototype fonctionnel :

### **9 ArtGames pour 9 équipes.**

Nous pouvons avancer sans rougir que le ArtGame Week-end a amené énormément dans le monde du ArtGame en France et dans le monde.

Le grand prix du jury a été décerné aux game designers Arthur Schmitt et Brice Roy, aux programmeurs Kevin Lesur et André Berlemont, au graphiste Adrien Aybes-Gille et au designer sonore Franck Weber pour **Génération**s sur la base de trois critères : jouabilité, vision artistique et technique.

L'équipe a remporté 5 000 euros afin de lui permettre de finaliser l'application et est soutenu dans la diffusion par les organisateurs du ArtGame Week-end.

Génération

s sera entre autres présenté au **Mobile Monday** et sur le **Cabinet de Curiosités Numériques** à partir du 23 septembre 2010 à la Galerie14.

Génération est un jeu qui se transmet d'un joueur à un autre, de génération en génération. L'éguer sa partie, tel est l'enjeu de Génération qui pose la question de la transmission et de la responsabilité d'une génération par rapport à l'autre. En abordant la question de la pérennité des données sur une longue période de temps, Génération a su associer une idée conceptuelle forte à un gameplay très soigné.

Les autres projets ne sont pas moins qualitatifs, certains sont dès à présent sur les plateformes de téléchargement, comme "**Ballade**", un jeu de réalité augmentée qui capte les couleurs de l'environnement pour en faire une musique, d'autres on fait débat, comme "**Triumph of the Word**", sorte de Guitar Hero sur un discours d'Hitler visant à éprouver les mécaniques de la manipulation et de la propagande.

[Julien Dorra](#), [Nod-A](#) et [Silicon Sentier](#) sont fiers d'avoir pu mettre en lumière, avec l'aide de leurs [partenaires](#), des talents prometteurs, expérimenter *in vivo* le croisement des communautés artistiques et technologiques et faire naître en 54h, des applications hors du commun et de qualité.

Plus que jamais, le ArtGame Weekend renforce notre conviction que l'innovation réside dans la confrontation, le mélange et la collaboration des disciplines et des compétences.

**Les initiatives locales menées avec attention, par et pour les communautés créatives sont des accélérateurs puissants de diffusion de la culture de l'innovation.**

## **Il y aura définitivement une deuxième édition.**

Vous trouverez [ici](#), [ici](#) et [ici](#) toutes les photos du week-end ( © Nirina Thibault). Elles sont disponibles en HD sur demande

Voici également les premières vidéos utilisables : [Ballade](#), [Type Rider](#).



Contact : [presse@artgameweekend.com](mailto:presse@artgameweekend.com)

[www.artgameweekend.com](http://www.artgameweekend.com)

## Merci à nos partenaires

Proxima  
mobile



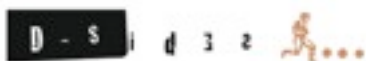
CNC centre  
national de la  
cinématographie

île de France

DÉLÉGATION  
iNTERNET

Windows  
phone

faberNovel  
ideas with legs



ISART  
digital

INRIA



GAME ONE™

AMUSEMENT™

afjv.com  
Agence Française pour le Jeu Vidéo

WORLD  
MMA  
WWW.MMAFRANCE.ORG

WIREGAMES  
Pockett

SERVICES MOBILES®