

2022
Région Hauts-de-France
videomappingfestival.com

FESTIVAL #5

VIDEO MAPPING FESTIVAL

 RENCONTRES
AUDIOVISUELLES

 VIDEO MAPPING
EUROPEAN CENTER

IBSIC - Image Beyond the Screen International Conference

Du jeudi 10 au samedi 12 mars 2022

Thursday 10th to Saturday 12th of March 2022

**Arenberg Creative Mine, Wallers-Arenberg
maison Folie Moulins, Lille
L'hybride, Lille**

SOMMAIRE / TABLE OF CONTENTS

4 Video Mapping European Center

5 Video Mapping Festival #5

Jeudi 10 mars

6 Accueil

8 Artist Talk : Can Büyükberber

10 Artist Talk : Playmodes

12 Focus Recherche : Le vidéomapping comme art total ?

13 Table ronde: Le video mapping et la commande publique en France

16 Étude de cas : LUMA Projection Arts Festival

18 Étude de cas : Xenorama

20 Focus Recherche : Magnifier ou cacher l'espace avec le vidéomapping

22 Artist Talk : THÉORIZ

24 Étude de cas : Limelight Academy

Vendredi 11 mars

26 Groupes de travail

42 Table ronde : Lieux immersifs - tendances et perspectives pour les promoteurs, producteurs et artistes

46 Focus Recherche : Urban datascapes, de nouvelles narrations pour la médiatexture

48 Artist Talk : The Projection Studio

50 Étude de cas : Hôtel des Lumières

Samedi 12 mars

52 Talents Connection - rencontres professionnelles

53 Keynote speaker : teamLab - Relationships Among People

53 Clôture

54 Video Mapping Awards - Programme 1

56 Video Mapping Awards - Programme 2

58 Video Mapping Awards - Jury

60 Soirée d'ouverture du Video Mapping Festival

68 Video Mapping Contest

70 Video Mapping Contest - Jury

4 Video Mapping European Center

5 Video Mapping Festival #5

Thursday 10th of March

6 Welcome

8 Artist Talk: Can Büyükberber

10 Artist Talk: Playmodes

12 Focus on Research: Videomapping as a total art?

13 Panel discussion: Video mapping and public procurement in France

16 Case Study: LUMA Projection Arts Festival

18 Case Study: Xenorama

20 Focus on Research: Magnifying or hiding space with videomapping

22 Artist Talk: THÉORIZ

24 Case Study: Limelight Academy

Friday 11th of March

26 Working groups

42 Panel discussion: Immersive venues - trends and forward thinking for promoters, producers and artists

46 Focus on Research: Urban datascapes for new narratives in mediatexture

48 Artist Talk: The Projection Studio

50 Case Study: Hôtel des Lumières

Saturday 12th of March

52 Talents Connection - professional meetings

53 Keynote speaker : teamLab - Relationships Among People

53 Closing

54 Video Mapping Awards - Programme 1

56 Video Mapping Awards - Programme 2

58 Video Mapping Awards - Jury

60 Opening night of the Video Mapping Festival

68 Video Mapping Contest

70 Video Mapping Contest - Jury

À l'occasion du Video Mapping Festival #5, les Rencontres Audiovisuelles et le laboratoire DeVisu de l'Université Polytechnique Hauts-de-France proposent IBSIC, le rendez-vous international annuel de référence dédié à la filière mapping, en présence des grands noms de la profession.

Une quarantaine d'intervenants animeront études de cas, tables rondes, conférences, keynote et groupes de travail pour partager leurs expériences et échanger sur les dernières innovations de la filière.

Autour des conférences, le public et les participants seront invités à découvrir une vingtaine de créations originales à travers un parcours dans Lille, proposé dans le cadre du Video Mapping Festival.

Les participants à IBSIC pourront également profiter d'un rendez-vous « Talents Connection » (speed meeting) et des Video Mapping Awards, compétition de video mapping récompensant les meilleures productions de 2020-2021 dans le monde.

Organisé par les Rencontres Audiovisuelles et le laboratoire DeVisu de l'Université Polytechnique Hauts-de-France, avec le soutien de l'Union européenne (l'Europe s'engage en Hauts-de-France avec le Fonds européen de développement régional), la Région Hauts-de-France, la Communauté d'Agglomération de La Porte du Hainaut, la Ville de Wallers-Arenberg et Arenberg Creative Mine.

As part of the Video Mapping Festival #5, Rencontres Audiovisuelles and the DeVisu laboratory of the Université Polytechnique Hauts-de-France offer IBSIC, the annual international reference event dedicated to the video mapping industry, in the presence of the greatest names in the field.

About 40 speakers will present case studies, keynote speech, participate in panel discussions and working groups to share their experiences and discuss the latest innovations in the sector.

Around the conferences, the audience and the participants will be invited to discover about 20 original artworks through a video mapping tour in Lille, organised as part of the Video Mapping Festival.

The IBSIC attendees will also be able to participate in "Talents Connection" (speed meeting) and enjoy the Video Mapping Awards, a video mapping competition rewarding the best productions of the years 2020-2021 around the world.

Organised by Rencontres Audiovisuelles and the DeVisu laboratory of the Université Polytechnique Hauts-de-France, with the support of the European Union (Europe is committed to the Hauts-de-France Region through the European Regional Development Fund), the Hauts-de-France Region, the Communauté d'Agglomération de La Porte du Hainaut, the City of Wallers-Arenberg and Arenberg Creative Mine.

VIDEO MAPPING EUROPEAN CENTER

Le Video Mapping European Center a pour objectif d'accompagner le développement de la filière video mapping en Europe, et notamment en région Hauts-de-France.

Les objectifs du Video Mapping European Center sont les suivants :

- Produire des données de référence pour mieux comprendre l'évolution de la filière (secteur économique, artistique, etc.) et encourager la création par la recherche.
- Former les jeunes talents et accompagner les artistes dans le développement de leur carrière.
- Faire connaître le video mapping et les possibilités qu'il offre à des commanditaires potentiels.
- Favoriser la rencontre entre les œuvres video mapping et les publics, développer l'action culturelle et l'éducation aux images autour de cette forme.
- Faciliter la mise en réseau des professionnels et acteurs de la filière.

Plusieurs actions sont mises en place pour atteindre ces objectifs :

- Un travail de **recherche**, mené avec le laboratoire DeVisu de l'Université Polytechnique Hauts-de-France.
- Des **formations / workshops / ateliers pédagogiques** à destination de différents publics.
- Des **résidences** de création et de prototypage.
- Des **événements** : Video Mapping Contest, Video Mapping Festival.
- Un **accompagnement à la professionnalisation** en articulation avec une **société coopérative de production (Loom Prod)**.

Un projet des Rencontres Audiovisuelles, co-porté par le laboratoire DeVisu de l'Université Polytechnique Hauts-de-France pour le volet recherche et Arenberg Creative Mine. Avec le soutien de l'Union européenne (l'Europe s'engage en Hauts-de-France avec le Fonds européen de développement régional), la Direccte, la Région Hauts-de-France, la Communauté d'Agglomération de La Porte du Hainaut et la Ville de Wallers-Arenberg.

www.videomappingcenter.com

The Video Mapping European Center aims to support the development of the video mapping sector in Europe, and particularly in the Hauts-de-France region.

Its objectives are:

- Produce reference data in order to have a better understanding of the sector's evolution (economic, artistic, etc.) and encourage creation through research.
- Train young talents and support artists in developing their careers.
- Promote video mapping and the opportunities it offers to potential sponsors.
- Encourage public encounters with video mapping works, develop cultural activities and visual image education around the medium.
- Facilitate the networking of professionals and stakeholders in the sector.

To achieve these objectives, we've implemented a number of actions:

- A **research effort**, carried out with the DeVisu laboratory of the Université Polytechnique Hauts-de-France.
- **Training/workshops/educational workshops** for various audiences.
- Creative and prototyping **residencies**.
- **Events**: Video Mapping Contest, Video Mapping Festival.
- **Support for professional development** in association with a **cooperative production company (Loom Prod)**.

A Rencontres Audiovisuelles' project supported by the DeVisu laboratory of the Université Polytechnique Hauts-de-France for the research part and Arenberg Creative Mine. With the support of the European Union (Europe invests in Hauts-de-France with the European Regional Development Fund), Direccte, the Hauts-de-France Region, the Urban Community of La Porte du Hainaut and the City of Wallers-Arenberg.

www.videomappingcenter.com

VIDEO MAPPING FESTIVAL #5

Fin 2017, les Rencontres Audiovisuelles ont souhaité lancer un festival entièrement dédié au video mapping, afin de se consacrer pleinement à cette discipline en plein développement. Quelques mois plus tard naissait la première édition du Video Mapping Festival, avec l'ambition de présenter le mapping vidéo sous toutes ses formes (mapping monumental, sur objet, jeu vidéo, immersif, interactif...), et proposer des contenus destinés au grand public, ainsi qu'aux professionnels internationaux du mapping.

Le Video Mapping Festival revient en 2022 pour une 5^e édition dans toute la région Hauts-de-France :

- **Ouverture à Lille / vendredi 11 mars 2022**

Une vingtaine de créations à découvrir à travers un parcours dans toute la ville

- **Des événements dans une vingtaine de villes en région / mars > octobre 2022**

Beauvais, Béthune, Condé-sur-l'Escaut, Douaisis Agglo, Dury, Faches-Thumesnil, Ham, Lannoy, Le Touquet-Paris-Plage, Lens, Marcq-en-Barœul, Noyon, Péronne, Saint-Omer, Saint-Quentin, Senlis, Valenciennes...

- **Clôture à Amiens / jeudi 20 > samedi 22 octobre 2022**

Un parcours dans le centre-ville à découvrir pendant 3 jours

- **Des ateliers participatifs autour du video mapping / janvier > juin 2022**

avec les habitants des différents territoires accueillant le Festival

- **Des contenus dédiés aux professionnels internationaux / 10 > 12 mars 2022**

IBSIC (Image Beyond the Screen International Conference), Video Mapping Awards

www.videomappingfestival.com

At the end of 2017, Rencontres Audiovisuelles wanted to launch a festival entirely dedicated to video mapping, in order to focus on this emerging discipline which is growing significantly. A few months later, the first edition of the Video Mapping Festival was born, with the aim of presenting video mapping in all its forms (monument, object, video game, immersive, interactive video mapping...) and offers contents dedicated to general public, as well as international professionals.

The Video Mapping Festival comes back in 2022 for its 5th edition in the Hauts-de-France Region :

- **Opening in Lille / Friday 11th of March 2022**

Around 20 creations to discover throughout the city

- **Events in about 20 cities in the Hauts-de-France Region / March > October 2022**

Beauvais, Béthune, Condé-sur-l'Escaut, Douaisis Agglo, Dury, Faches-Thumesnil, Ham, Lannoy, Le Touquet-Paris-Plage, Lens, Marcq-en-Barœul, Noyon, Péronne, Saint-Omer, Saint-Quentin, Senlis, Valenciennes...

- **Closing in Amiens / Thursday 20th > Saturday 22th of October 2022**

A video mapping tour in the city to be discovered during 3 days

- **Participative workshops around video mapping / January > June 2022**

with the inhabitants of the territories hosting the Festival

- **Contents dedicated to international professionals / 10th > 12th of March 2022**

IBSIC (Image Beyond the Screen International Conference), Video Mapping Awards

www.videomappingfestival.com

ACCUEIL / WELCOME

Jeudi 10 mars / 10h Thursday 10th of March / 10 am

Accueil par Antoine Manier, directeur des Rencontres Audiovisuelles.

Présentation des modératrices qui assureront le fil rouge entre toutes les interventions :

- Bettina Pelz - curatrice (Allemagne)
- Martina Stella - artiste et chercheuse (Italie)

Durée : 30 min env.

Welcome speech by Antoine Manier, general manager of Rencontres Audiovisuelles.

Introduction of the moderators, which will ensure the guiding thread of the presentations:

- Bettina Pelz - curator (Germany)
- Martina Stella - artist and researcher (Italy)

Duration: approx. 30 min





Bettina Pelz - curatrice (Allemagne)

Ces 20 dernières années, le travail de curation de Bettina Pelz a été principalement consacré à des projets d'art contextuel, réunissant les missions de commissaire d'exposition, de production artistique, de médiation et de développement des publics. Ses projets transdisciplinaires sont hébergés dans des institutions culturelles internationales et dans l'espace public, dans des environnements post-industriels et des sites patrimoniaux. Elle fait partie des curateurs à l'origine de plusieurs projets artistiques durables en Europe et en Afrique. Depuis 2000, ses recherches et sa pratique en tant que curatrice se concentrent autour de la lumière en tant que matériau, outil et média dans les beaux-arts. En outre, depuis 1996, elle enseigne la professionnalisation des arts, notamment à l'Université des Beaux-Arts de Brême.

www.bettinapelz.de

Bettina Pelz - curator (Germany)

Over the last 20 years, the curatorial work of Bettina Pelz has been dedicated to art-in-context projects encompassing curatorial missions, as well as art production, art mediation and audience development. Her transdisciplinary projects are hosted in art institutions and in public space, in postindustrial environments and cultural heritage environments. She has been one of the founding curators of several sustainable art projects in Europe and Africa. Since 2000, she focuses her curatorial research and practice around light as a material, a tool and a media in fine arts. In addition, she has been working as an academic teacher on professionalization of the arts since 1996 at the University of the Arts of Bremen, amongst others.

www.bettinapelz.de



Martina Stella - artiste et chercheuse (Italie)

Martina Stella a obtenu son diplôme en photographie et en art contemporain à Paris. Son travail s'articule autour de l'écriture, du dessin et des installations multimédia. Elle collabore avec des théâtres, des musiciens et des collectifs d'artistes internationaux, en créant des dispositifs de scénographie numérique utilisant des programmes de video mapping. Martina Stella est spécialisée dans les techniques de projection vidéo, et le mapping en tant que forme symbolique a fait l'objet de son mémoire de Master, dans lequel la théorie esthétique s'accompagne de solides connaissances techniques et d'une recherche artistique pratique.

www.martinastella.com

Martina Stella - artist and researcher (Italy)

Martina Stella graduated in photography and contemporary art in Paris. She works on writing, drawing and multimedia installation. She collaborates with international theaters, musicians and performing arts collectives, creating digital scenography devices through the use of video mapping programmes. Martina Stella is specialised in video projection techniques: video mapping as a symbolic form has been the subject of her master's thesis, in which esthetic theory comes with solid technical knowledge and practical artistic research.

www.martinastella.com

ARTIST TALK : CAN BÜYÜKBERBER

Jeudi 10 mars / 10h30

Thursday 10th of March / 10:30 am

Nouvelles dimensions - comment les artistes brisent les frontières entre les espaces numériques et physiques grâce aux nouvelles technologies des médias d'une manière qui n'a jamais été possible auparavant ?

Les artistes d'aujourd'hui brisent les frontières entre les espaces numériques et physiques grâce aux nouvelles technologies des médias d'une manière qui n'a jamais été possible auparavant. Avec un regard approfondi sur son travail, Can Büyükberber partage ses expériences de résidences artistiques chez Adobe et Autodesk, d'installations publiques à grande échelle aux États-Unis, d'œuvres audiovisuelles utilisant des dômes, des casques VR ou des outils de fabrication numérique, qui ont fait le tour des musées, des galeries et des festivals d'art numérique du monde entier.

Durée : 30 min env. + Q&A 15 min

New dimensions - how artists are breaking the boundaries between digital and physical spaces with new media technologies in a way that's never been possible before?

Artists today are breaking the boundaries between digital and physical spaces with new media technologies in a way that's never been possible before. With an in depth look into his process, Can Büyükberber shares his experiences in artist residencies at Adobe and Autodesk, large scale public installations in the United States, audiovisual works using domes, VR headsets and digital fabrication that have toured museums, galleries and media art festivals around the world.

Duration: approx. 30 min + 15 min Q&A





Can Büyükberber - artiste visuel et réalisateur (Turquie)

Can Büyükberber est un artiste visuel et un réalisateur travaillant sur des expériences audiovisuelles immersives qui brouillent les frontières entre les espaces physiques et numériques. Sa pratique se caractérise par des expériences avec divers médias tels que la réalité virtuelle/augmentée, le video mapping, les dômes géodésiques, les installations à grande échelle et la fabrication numérique.

Animé par une pensée et une curiosité interdisciplinaires qui s'étendent à l'art, au design et à la science, le travail de Can Büyükberber se concentre souvent sur la perception humaine, explorant de nouvelles méthodes pour les récits non linéaires, l'ordre géométrique, la synergie et les formes émergentes. Fort d'une formation en physique et en communication visuelle, il a obtenu sa maîtrise en art et technologie au San Francisco Art Institute en tant que boursier Fulbright.

www.canbuyukberber.com

Can Büyükberber - visual artist and director (Turkey)

Can Büyükberber is a visual artist and director working on immersive audiovisual experiences blurring boundaries between physical and digital spaces. His practice consists of experiments with various media such as virtual/augmented reality, video mapping, geodesic domes, large-scale displays and digital fabrication.

Driven by an interdisciplinary thinking and curiosity which extends to art, design and science, Can Büyükberber's work often focuses on human perception, exploring new methods for non-linear narratives, geometrical order, synergetics and emergent forms. With a background in Physics and Visual Communication Design, he has received his Masters Degree in Art & Technology from the San Francisco Art Institute as a Fulbright Scholar.

www.canbuyukberber.com

ARTIST TALK : PLAYMODES

Jeudi 10 mars / 11h15

Thursday 10th of March / 11:15 am

Sonification spatiale - conception de sons pour les environnements audiovisuels immersifs

Playmodes utilise sa propre technologie pour créer des instruments audiovisuels et des expériences immersives. Son langage est axé sur la consolidation du son et de l'image à travers de multiples perspectives. Qu'il s'agisse d'installations son et lumière génératives ou de performances audiovisuelles avec des interprètes instrumentaux, Playmodes explore un univers musical visuel abstrait par le biais de l'ingénierie créative. Playmodes a développé des projets pour des festivals d'art internationaux (Barcelone, Houston, Prague, Lyon, Berlin, Karlsruhe, Shanghai, Las Vegas, Orlando...), des projets culturels et commerciaux (Opéra de Copenhague, Facebook, Twitter, Jeux olympiques de Rio) et intervient régulièrement lors de conférences internationales sur le design.

Durée : 30 min env. + Q&A 15 min

Spatial Sonification - designing sound for immersive audiovisual environments

Playmodes uses home-made technology to build audiovisual instruments and immersive experiences. Their language is focused on the consolidation of sound and image through multiple perspectives. From generative light and sound installations, to audiovisual performances featuring instrumental interpreters, Playmodes explores an abstract visual music universe through creative engineering. Playmodes has developed projects for international art festivals (Barcelona, Houston, Prague, Lyon, Berlin, Karlsruhe, Shanghai, Las Vegas, Orlando...), for cultural and commercial projects (Copenhagen Opera, Facebook, Twitter, Rio Olympics) or as guest speakers at international design conferences.

Duration: approx. 30 min + 15 min Q&A





Santi Vilanova - graphiste et titulaire d'une maîtrise en composition musicale, Playmodes (Espagne)

Graphiste et titulaire d'une maîtrise en composition musicale par les technologies, Santi Vilanova combine ces 2 disciplines en utilisant le catalyseur des « technologies créatives », dont il est un développeur autodidacte.

(Dé)Formé dans la scène musicale techno du début des années 2000, son approche sonore a évolué pour intégrer cette influence dans des domaines plus larges. Ses recherches récentes mêlent algorithmes numériques et machines de sonification à des ensembles acoustiques, autour de l'idée d'une musique visuelle.

Il a composé pour le théâtre, la danse et la télévision, et sa conception sonore pionnière pour les installations immersives de Playmodes est aujourd'hui exposée dans des musées et des lieux du monde entier.

Il combine cette pratique artistique sous l'égide de Playmodes - le studio de recherche audiovisuelle dont il est cofondateur avec Eloi Maduell - avec l'enseignement à l'université, dans des matières liées à la musique générative et au design paramétrique.

www.playmodes.com

Santi Vilanova - graphic designer and Master's degree in music composition, Playmodes (Spain)

Graphic designer and Master's degree in music composition through technologies, Santi Vilanova combines this 2 disciplines using the catalizer of "creative technologies", for which he is a self-taught developer.

(De)Formed in the techno music scene of early 2000's, his sound work has evolved to integrate this influence into wider territories.

His recent research blends digital algorithms and sonification engines with acoustic ensembles, focused on the idea of a Visual Music.

He has composed for theatre, dance and TV, and his pioneering sound design for Playmodes' immersive installations is nowadays exhibited in museums and venues worldwide.

He combines this artistic practice under the umbrella of Playmodes - the audiovisual research studio for which he is co-founder with Eloi Maduell - with teaching at the university, in subjects related to generative music and parametric design.

www.playmodes.com

FOCUS RECHERCHE : LE VIDÉOMAPPING COMME ART TOTAL ?

FOCUS ON RESEARCH: VIDEOMAPPING AS A TOTAL ART?

Jeudi 10 mars / 12h
Thursday 10th of March / 12 pm

Le vidéomapping comme art total ?

Le vidéomapping a pu être perçu un temps comme un événement « son et lumière » qui anime les façades architecturales. Cependant, certaines réalisations contemporaines ajoutent de nombreuses techniques, disciplines et médias au vidéomapping : danse, théâtre, arts équestres, arts plastiques, pyrotechnie, drones, interactivité, etc.

Le vidéomapping est-il en train de s'émanciper avec l'objectif de devenir un art total ? Peut-on parler d'une simple utopie ou est-on en train de vivre l'émancipation d'une nouvelle discipline artistique ?

Durée : 30 min env.

Videomapping as a total art?

Videomapping may have been perceived for a time as a "sound and light" event that animates architectural facades.

However, some contemporary productions add numerous techniques, disciplines and media to videomapping: dance, theatre, equestrian arts, plastic arts, pyrotechnics, drones, interactivity, etc.

Is videomapping becoming emancipated with the aim of becoming a total art? Is it just an utopia or are we experiencing the emancipation of a new artistic discipline?

Duration: approx. 30 min



Daniel Schmitt - maître de conférences et chercheur, Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Daniel Schmitt est Professeur à l'Université Polytechnique Hauts-de-France. Ses recherches portent sur les nouveaux médias, les nouveaux dispositifs de médiation, les nouvelles narrations, l'expérience spectateur et l'expérience des visiteurs dans les musées, notamment avec des médiations instrumentées. Elles permettent de comprendre comment nous construisons du sens individuellement et collectivement.

www.uphf.fr/DEVISU

Daniel Schmitt - lecturer and researcher, DeVisu Laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Daniel Schmitt is a full professeur at the Université Polytechnique Hauts-de-France. His research focuses on new media, new mediation devices, new narratives, the spectator experience and the visitor experience in museums, particularly with instrumented mediations. It helps to understand how we construct meaning individually and collectively.

www.uphf.fr/DEVISU

TABLE RONDE : LE VIDEO MAPPING ET LA COMMANDE PUBLIQUE EN FRANCE

PANEL DISCUSSION: VIDEO MAPPING AND PUBLIC PROCUREMENT IN FRANCE

Jeudi 10 mars / 14h30

Thursday 10th of March / 2:30 pm

En l'absence de soutien public à la création, c'est bien souvent dans le cadre de commandes publiques que les artistes peuvent développer leur démarche artistique, parfois de manière autonome, souvent accompagnés par des sociétés de production.

Un grand nombre de collectivités françaises développent des projets utilisant le video mapping à des fins culturelles, touristiques, de valorisation du patrimoine.

Comment se concilient démarches des artistes, développement des entreprises de mapping et volonté du commanditaire avec les contraintes de la commande publique ?

Participants :

- Pascaline Imbault - directrice de l'événementiel et responsable du service Chartres en Lumières, Ville de Chartres (France)
- Damien Lugnier - directeur du projet *Regalia*, Ville de Reims (France)
- Benoît Quéro - président, Spectaculaires, Allumeurs d'images (France)
- Pierre-Yves Toulot - directeur général, Cosmo AV (France)

Modérateur :

- Pierre-Yves Toulot - directeur général, Cosmo AV (France)

Durée : 1h env.

Without public support for creation, artists often develop their artistic approach in the framework of public procurements, sometimes independently, often with support from production companies.

A wide range of French local authorities develop projects using video mapping for cultural, tourist and heritage enhancement purposes. How can the artists' approach, the development of mapping companies and the client's wishes be reconciled with the constraints of public procurement?

Participants:

- Pascaline Imbault - events director and head of Chartres en Lumières Department, City of Chartres (France)
- Damien Lugnier - director of the *Regalia* project, City of Reims (France)
- Benoît Quéro - president, Spectaculaires, Allumeurs d'images (France)
- Pierre-Yves Toulot - general manager, Cosmo AV (France)

Moderator:

- Pierre-Yves Toulot - general manager, Cosmo AV (France)

Duration: approx. 1h



Pascaline Imbault - directrice de l'événementiel et responsable du service Chartres en Lumières, Ville de Chartres (France)

Diplômée d'un Master 1 Droit privé général (Université Panthéon-Assas Paris II), et d'un Master 2 en Droit et Management spécialité Juriste Administrateur des Structures Artistiques et Culturelles (Université Évry-Val-d'Essonne), Pascaline Imbault est directrice de l'événementiel à la Ville de Chartres et responsable de l'événement Chartres en Lumières depuis mai 2021. Si participer à l'élaboration et à la promotion de la politique événementielle d'une collectivité est un challenge récent, la valorisation du patrimoine par la mise en lumière est au cœur de sa vie professionnelle depuis plus de 10 ans, animée par la passion du partage, de la création et de l'innovation.

www.chartresenlumieres.com

Pascaline Imbault - events director and head of Chartres en Lumières Department, City of Chartres (France)

Pascaline Imbault holds a Master's degree in General Private Law (Université Panthéon-Assas Paris II) and in Law and Management with a specialisation in Law and Administration of Artistic and Cultural Structures (Université Évry-Val-d'Essonne). She has been events director for the City of Chartres and head of the Chartres en Lumières event since May 2021. Although participating in the development and promotion of a local authority's events policy is a recent challenge, the enhancement of heritage through illumination has been at the heart of her professional life for over 10 years, driven by a passion for sharing, creation and innovation.

www.chartresenlumieres.com



Damien Lugnier - directeur du projet *Regalia*, Ville de Reims (France)

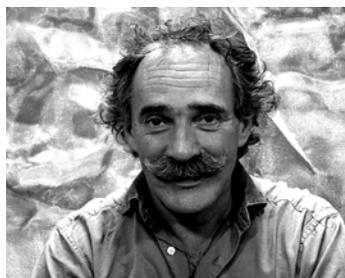
Après avoir occupé diverses fonctions de direction et de direction de projets (finances publiques, urbanisme commercial, sécurité publique...) pendant une quinzaine d'années, Damien Lugnier est directeur adjoint des musées de Reims et directeur de projet valorisation du patrimoine UNESCO, en charge des spectacles sons et lumières à la Ville de Reims depuis 2015. Ses missions englobent notamment la définition du projet, la constitution de l'équipe, le recrutement des prestataires, le pilotage du déploiement technique, la direction artistique, ou encore la stratégie de communication.

www.reims.fr

Damien Lugnier - director of the *Regalia* project, City of Reims (France)

After holding various management and project management positions (public finance, commercial town planning, public safety, etc.) for 15 years, Damien Lugnier has been deputy director of the Reims Museums and project director for the promotion of UNESCO's heritage, in charge of sound and light shows for the City of Reims since 2015. His missions include defining the project, building the team, recruiting service providers, managing the technical deployment, artistic direction and communication strategy.

www.reims.fr



Benoît Quéro - président, Spectaculaires, Allumeurs d'images (France)

Benoît Quéro forge ses premiers pas professionnels dans la régie lumière, le décor, le théâtre, les festivals... En 1986, il crée l'association Spectaculaires avec une équipe de concepteurs lumière et de réalisateurs techniques. En 1987, l'association devient SARL : Spectaculaires est née ! Depuis, l'entreprise est reconnue pour sa mise en valeur de patrimoines bâtis et naturels. De ses parcours nocturnes « Safaris Lumière » aux 350 ans de l'Académie de France à la Villa Médicis de Rome, la petite entreprise devient en 30 ans une actrice nationale et internationale de la projection monumentale et de la scénographie lumière, tout en développant son offre en équipement scénique et intégration multimédia. En 2019, Spectaculaires continue de se réinventer en lançant « Pigments », une solution innovante de mise en lumière dédiée à l'entreprise.

www.spectaculaires.fr

Benoît Quéro - president, Spectaculaires, Allumeurs d'images (France)

Benoît Quéro forged his first professional steps in the field of lighting management, scenery, theatre, festivals... In 1986, he created the association Spectaculaires with a team of lighting designers and technical directors. In 1987, the association became a limited company: Spectaculaires was born! Since then, the company has become renowned for its work in highlighting built and natural heritage. From its "Safaris Lumière" night-time tours to the 350th anniversary of the French Academy at the Villa Medici in Rome, the small company has become a national and international player in monumental projection and light scenography over the past 30 years. At the same time, the company has also developed its offer in stage equipment and multimedia integration. In 2019, Spectaculaires continues to reinvent itself by launching "Pigments", an innovative lighting solution dedicated to companies.

www.spectaculaires.fr



Pierre-Yves Toulot - directeur général, Cosmo AV (France)

Pierre-Yves Toulot, dit PYT.

PYT a pour leitmotiv d'aller chercher plus loin que ce qu'il est possible de faire. Il fait aujourd'hui référence dans la profession et intervient régulièrement comme consultant pour les spectacles du Futuroscope, du Puy du Fou, ou encore des Jeux olympiques ; il a déjà accompli plusieurs records mondiaux de la plus grande image projetée. En 2003, il crée la société Cosmo AV avec Joseph Cristiani. PYT impulse « Whatsit » en 2017, pour y consacrer un travail de recherche et de développement de nouveaux outils technologiques allant dans le sens d'une immersion spectaculaire toujours plus intense. En 2019, il fonde INTENSICITY, projet qui va révolutionner la mise en valeur nocturne du patrimoine par la lumière digitale. De la technique fine pour du video mapping monumental : un big bang créatif que PYT génère pour chacune de ses projections.

www.cosmoav.com

Pierre-Yves Toulot - general manager, Cosmo AV (France)

Pierre-Yves Toulot, known as PYT.

PYT's leitmotiv is to look beyond what is possible. He is now a reference in the field, and regularly works a consultant for Futuroscope, the Grand Parc du Puy du fou, or the Olympic Games ; he has set several world records for the largest projected image. In 2003, he established the company Cosmo AV with his partner Joseph Cristiani. PYT impulses "Whatsit", to devote research and development work on new technological tools, leading to a more intense spectacular immersion. In 2019, he founded INTENSICITY, a project that will revolutionise the nightly enhancement of cultural heritage through digital light. Fine technique for monument video mapping: that is the creative big bang that PYT generates for each of his projections.

www.cosmoav.com

ÉTUDE DE CAS / CASE STUDY

LUMA PROJECTION ARTS FESTIVAL

Jeudi 10 mars / 15h30

Thursday 10th of March / 3:30 pm

Fierté locale, qualité internationale : conserver l'attrait local d'un festival en s'approvisionnant en contenus à la fois localement et dans le monde entier

Lorsque LUMA a été fondé en 2015, son objectif semblait ambitieux : tirer parti d'une scène artistique locale dynamique pour attirer l'attention du monde sur une ville de 45 000 habitants. Au lancement, le festival a construit un programme autour de talents locaux, incitant les artistes à développer des compétences pour explorer un tout nouveau médium. Les artistes ainsi que l'équipe de production étaient locaux. À mesure que sa réputation grandissait, LUMA a commencé à attirer des talents de renommée mondiale, plaçant l'équilibre entre la participation locale et le prestige international au cœur de sa mission et de son attractivité. LUMA nous parle de son approche.

Durée : 30 min env. + Q&A 15 min

Local Pride, International Quality: retaining the home-grown appeal of festival sourcing content both locally and around the world

When LUMA was founded in 2015, its goal seemed ambitious: leverage a vibrant local art scene to draw the world's attention to a city of 45 000 inhabitants. At launch, they cobbled together a programme of home-grown talents, each artist growing skills to explore an entirely new medium. Not only was art locally sourced but also the production team. As LUMA's reputation grew, it began to attract world-class talents. But core to its mission and appeal was balancing local participation with international prestige. LUMA discusses their approach.

Duration: approx. 30 min + 15 min Q&A





**Joshua Bernard - co-fondateur et directeur opérationnel,
LUMA Projection Arts Festival (États-Unis)**

Joshua Bernard est le cofondateur et le directeur opérationnel de LUMA, le premier festival consacré aux projections artistiques aux États-Unis. Au cours de sa carrière variée, il a travaillé comme planificateur de grands événements, défenseur de la revitalisation des communautés, vidéaste, développeur de logiciels et animateur radio. Son parcours a commencé par une jeunesse dans le nord du New Jersey, où il est tombé amoureux de la scène artistique très diversifiée de New York. Après avoir obtenu un diplôme d'études américaines et de théâtre à l'université Brandeis, il a poursuivi sa passion pour la radio dans des stations de Boston et de New York. Mais c'est en animant une émission matinale à Binghamton, New York, qu'il a découvert son amour des petites villes.

La passion de Joshua Bernard pour la revitalisation du centre-ville l'a finalement conduit à cofonder LUMA, un événement destiné à repousser les limites de la narration à l'intersection de l'art et des technologies.

www.lumafestival.com

**Joshua Bernard - co-founder and operations director,
LUMA Projection Arts Festival (USA)**

Joshua Bernard is the co-founder and operations director of LUMA, the United States' premier projection arts festival. Throughout his varied career, he has worked as a major events planner, community revitalisation advocate, videographer, software developer and radio personality. His winding career path began with a youth in Northern New Jersey, where he fell in love with the wildly diverse arts scene of NYC. After graduating from Brandeis University with a degree in American Studies and Theatre, he pursued a passion for radio at stations in Boston and NYC. But it was while hosting a morning show in Binghamton, New York, he discovered his love of small towns.

Joshua Bernard's passionate advocacy for downtown revitalisation eventually led to co-founding LUMA, an event dedicated to pushing the boundaries of storytelling at the intersection of art and technology.

www.lumafestival.com

ÉTUDE DE CAS / CASE STUDY

XENORAMA

Jeudi 10 mars / 16h15

Thursday 10th of March / 4:15 pm

Screenization - De la diffusion des écrans numériques

Le terme « Screenization » décrit d'une part l'effacement des frontières de l'écran rectangulaire classique, et d'autre part la multiplication de supports ayant des propriétés d'écran dans notre environnement quotidien. Le projet associe un examen détaillé du développement historique des écrans numériques à des réflexions théoriques issues de diverses disciplines. Il a également débouché sur 2 infrastructures expérimentales destinées à rendre tangibles les spéculations sur les écrans du futur.

Durée : 30 min env. + Q&A 15 min

Screenization - On the diffusion of digital screens

The term "Screenization" describes on one hand the blurring of the borders of the classical rectangular screen, and on the other hand the dissemination of surfaces with screenic properties into our everyday surroundings. The project combines a detailed examination of the historic development of digital screens with theoretical thoughts from various disciplines. It also resulted in 2 experimental infrastructures to make speculations about screens of the future tangible.

Duration: approx. 30 min + 15 min Q&A





Lorenz Potthast - co-fondateur, Xenorama (Allemagne)

Xenorama est un studio interdisciplinaire d'art audiovisuel, de conception numérique et de recherche créative. Il combine une expertise technologique et une curiosité artistique dans les domaines de l'art numérique, du video mapping, de l'animation expérimentale, de la réalité mixte, de la composition musicale et de l'art sonore. 5 membres principaux ont fondé Xenorama en 2014, avec des studios dans les villes allemandes de Potsdam et de Brême. Depuis, leurs projets ont été exposés à l'international et ont été récompensés à plusieurs reprises, notamment au Japan Media Arts Festival, au ZKM Karlsruhe ou au Lumen Prize London.

Lorenz Potthast, né en 1990 à Brême, est un membre cofondateur de Xenorama. Artiste numérique, il combine une formation interdisciplinaire en design, un intérêt technologique et une empathie culturelle pour explorer les potentiels des écrans étendus.

www.xenorama.com

Lorenz Potthast - co-founder, Xenorama (Germany)

Xenorama is an interdisciplinary Studio for Audiovisual Art, Digital Design and Creative Research. It combines technological expertise with an artistic curiosity in the fields of media art, projection mapping, experimental animation, mixed reality, musical composition and sound art. 5 core members founded Xenorama in 2014, with studios in the German cities of Potsdam and Bremen. Since then, their projects have been internationally exhibited and repeatedly honoured, among others at the Japan Media Arts Festival, ZKM Karlsruhe or Lumen Prize London. Lorenz Potthast, born in 1990 in Bremen, is a co-founding member of Xenorama. He is a media artist, combining an interdisciplinary design background, technological interest and cultural empathy to explore the potentials of extended screens.

www.xenorama.com

FOCUS RECHERCHE : MAGNIFIER OU CACHER L'ESPACE AVEC LE VIDÉOMAPPING

FOCUS ON RESEARCH: MAGNIFYING OR HIDING SPACE WITH VIDEOMAPPING

Jeudi 10 mars / 18h

Thursday 10th of March / 6 pm

Magnifier ou cacher l'espace avec le vidéomapping

Le vidéomapping confère à l'espace architectural une nouvelle façon de l'appréhender, de le regarder voire de le magnifier. En effet, ce dispositif numérique participe à mieux découvrir l'architecture en exerçant l'œil et en éduquant le regard. Passant par une analyse morphologique et sémantique de l'architecture, on peut décider du dessein de magnifier ses volumes, ses formes, ses pleins et ses vides et ainsi identifier et décrypter les différents espaces qui la structurent. Par ailleurs, l'ingéniosité de la technique du vidéomapping, en plus de mettre en scène le bâtiment, sa construction ou ses matériaux, porte en elle une trace communicationnelle, une expression intentionnelle ; une valeur patrimoniale de ses espaces.

Le vidéomapping utilise l'espace architectural à la fois comme un support de projection mais aussi comme un support de l'énonciation. Ce croisement offre la possibilité de repenser les processus d'extériorisation de l'espace architectural et en même temps de générer des phénomènes de perception et de jugement.

Le vidéomapping est donc un outil médiationnel adaptatif qui peut aisément entrer en parfaite résonance avec le dessein de représentation souhaité par le commanditaire, soit magnifier ou au contraire cacher l'espace architectural.

Durée : 30 min env.

Magnifying or hiding space with videomapping

Videomapping gives the architectural space a new way of understanding it, of looking at it and even of magnifying it. Indeed, this digital device contributes to a better discovery of architecture by exercising the eye and educating the gaze. Through a morphological and semantic analysis of the architecture, one can decide to magnify its volumes, forms, solids and voids and thus identify and decode the different spaces that structure it. Moreover, the ingenuity of the videomapping technique, in addition to staging the building, its construction or its materials, carries within it a communicative trace, an intentional expression; a heritage value of its spaces.

Videomapping uses the architectural space both as a medium of projection and as a medium of enunciation. This cross-over offers the possibility of rethinking the processes of externalisation of architectural space and at the same time generating phenomena of perception and judgment.

Videomapping is therefore an adaptive mediation tool that can easily fit in perfectly with the client's desired representation, either magnifying or hiding the architectural space.

Duration: approx. 30 min



Hafida Boulekbache-Mazouz - professeure des universités, Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Hafida Boulekbache-Mazouz est professeure à l'INSA Hauts-de-France, architecte-urbaniste et chercheuse en communication urbaine. Ses travaux s'articulent autour de 2 axes : l'analyse de l'être humain communicant et l'étude systémique des processus correspondants ; et d'autre part, l'apport du numérique dans l'appréhension, la transmission et l'interopérabilité de la trace architecturale.
www.uphf.fr/DEVISU

Hafida Boulekbache-Mazouz - university professor, DeVisu Laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Hafida Boulekbache-Mazouz is a professor at INSA Hauts-de-France, an architect-urban planner and a researcher in urban communication. Her work focuses on two main areas: the analysis of the communicating human being and the systemic study of the corresponding processes; and the contribution of digital technology to the understanding, transmission and interoperability of the architectural trace.
www.uphf.fr/DEVISU

ARTIST TALK : THÉORIZ

Jeudi 10 mars / 18h30

Thursday 10th of March / 6:30 pm

L'interactivité dans les espaces immersifs, un voyage artistique et technologique

David-Alexandre Chanel, cofondateur de THÉORIZ et Augmenta, présentera différents exemples d'utilisation d'espaces immersifs interactifs qu'il a réalisés avec THÉORIZ, et expliquera pourquoi ils ont commencé à construire une technologie de tracking spécifiquement dédiée à l'interactivité dans le monde du video mapping.

Durée : 30 min env. + Q&A 15 min

Interactivity in immersive spaces, an art & tech journey

David-Alexandre Chanel, co-founder of THÉORIZ and Augmenta, will go through different examples and use cases of interactive immersive spaces he directed with THÉORIZ, and will explain why they have started to build a tracking technology specifically dedicated to interactivity in the video mapping world.

Duration: approx. 30 min + 15 min Q&A





**David-Alexandre Chanel - directeur et co-fondateur,
THÉORIZ / Augmenta (France)**

David-Alexandre Chanel est le co-fondateur du studio d'art et de technologie multi-récompensé THÉORIZ et de la société Augmenta, spécialisée dans la technologie de tracking créatif. Formé au conservatoire de musique et ingénieur de recherche en traitement du signal, il est depuis 10 ans directeur créatif et directeur R&D chez THÉORIZ pour des projets d'art numérique ambitieux, impliquant des technologies avancées, des visuels génératifs et de la musique.

www.theoriz.com

www.augmenta.tech

**David-Alexandre Chanel - general manager and co-founder,
THÉORIZ / Augmenta (France)**

David-Alexandre Chanel is the co-founder of the multi-award winning art & technology studio THÉORIZ and of the creative tracking technology company Augmenta. With a background of music studies in conservatoire and signal processing research engineer, he has been a creative director and RnD director at THÉORIZ for ambitious digital art projects involving advanced technologies, generative visuals and music for 10 years.

www.theoriz.com

www.augmenta.tech

ÉTUDE DE CAS / CASE STUDY

LIMELIGHT ACADEMY

Jeudi 10 mars / 19h15

Thursday 10th of March / 7:15 pm

Limelight Academy : un programme éducatif pour les jeunes talents

Limelight propose un concept de formation innovant aux motion designers talentueux : un programme éducatif gratuit dont le cursus repose sur près de 20 ans d'expérience dans le domaine du video mapping. Occasion unique pour les futurs artistes de développer leurs compétences et de montrer leur travail à un large public lors d'événements internationaux tels que Chatswood Nights en Australie ou le Factory Light Festival en Norvège, la masterclass a été créée dans le but de partager des connaissances dans une forme d'art qui ne peut s'apprendre que par l'expérience. Limelight encourage également les festivals lumière du monde entier à rejoindre le programme, donner une chance à leurs talents locaux et contribuer à l'augmentation du niveau artistique et de la connaissance du video mapping dans le monde entier.

Durée : 30 min env. + Q&A 15 min

Limelight Academy: an education programme for young talents

Limelight offers an innovative training concept to talented motion designers; a free educational programme with a curriculum based on nearly 20 years of experience in the field of video mapping. A unique opportunity for future artists to develop their skills and show their work to a wide audience in international events such as Chatswood Nights in Australia or Factory Light Festival in Norway, the video mapping masterclass was created with the aim of sharing knowledge in an art form that can only be learned from experience. Limelight also encourages light festivals around the world to join the programme, give a chance to their local talents and help with increasing both the artistic level and knowledge of video mapping all around the globe.

Duration: approx. 30 min + 15 min Q&A





István Dávid - co-fondateur et producteur, Limelight (Hongrie)

Limelight est un groupe d'artistes qui crée des œuvres d'art en projection 3D, des installations lumineuses et des expériences immersives depuis plus de 15 ans.

István Dávid a commencé à travailler en tant que producteur dans le milieu de la lumière avec des premiers mapping à grande échelle dès 2004. En 2006, il fonde Limelight avec Viktor Vicsek, et a produit depuis plus de 100 projets de video mapping et d'installations light art dans le monde entier, de Sydney à Singapour en passant par Los Angeles et Bangkok. Il est également le fondateur de la Limelight Academy, la toute première masterclass de mapping 3D, qui encadre de jeunes artistes talentueux, et de Rescape, l'expérience light art de Limelight, qui modifie l'espace urbain et, grâce à la lumière et à l'art, fait passer les visiteurs de l'ordinaire à un monde magique. István Dávid et Limelight ont pour objectif de partager leurs connaissances dans une forme d'art qui ne peut s'apprendre que par l'expérience.

www.limelightart.net

István Dávid - co-founder and producer, Limelight (Hungary)

Limelight is a group of artists that has been creating 3D projection artworks, light installations, and immersive experiences for more than 15 years.

István Dávid started working as a producer on the light art scene with large-scale building mapping in 2004. He founded Limelight with Viktor Vicsek in 2006, and has produced more than 100 mapping and light art installation projects all around the world ever since, from Sydney to Singapore, Los Angeles, and Bangkok. Moreover, he is the founder of Limelight Academy, in the first ever 3D mapping masterclass of which they mentor young talented artists; and Rescape, the light art experience of Limelight, which changes urban space, and with the help of light and art, it takes visitors from the ordinary to a magical world. István Dávid and Limelight aim at sharing their knowledge in an art form that can only be learned from experience.

www.limelightart.net

NETWORKING

Jeudi 10 mars / 22h

Thursday 10th of March / 10 pm

L'hybride (Lille)

GROUPES DE TRAVAIL / WORKING GROUPS

Vendredi 11 mars / 10h
Friday 11th of March / 10 am

Quel(s) futur(s) pour le video mapping ?

Si le video mapping a su s'affirmer comme un art à part entière, avec ses enjeux et problématiques propres, il n'en reste pas moins à la lisière de nombreuses autres disciplines. Brassant des questions à la fois artistiques, événementielles ou techniques, les frontières du mapping sont poreuses et leurs tracés sont sujets à d'importantes évolutions. L'influence de ses disciplines-sœurs pousse alors le video mapping à l'innovation constante.

Si les facteurs de changement sont variés, les perspectives d'horizon du video mapping sont considérables.

Les participants seront répartis dans plusieurs groupes thématiques, encadrés par des professionnels du video mapping et de la lumière, et devront s'emparer de la question « Quel(s) futur(s) pour le video mapping ? » en proposant des pistes de réflexion.

Durée : 2h env.

What future(s) for video mapping?

If video mapping has been able to assert itself as an art form in its own right, with its own issues and problematics, it remains nonetheless on the edge of many other disciplines. Mixing artistic, event-related or technical questions, the boundaries of mapping are porous and their outlines are subject to important evolutions. The influence of its related fields pushes video mapping to innovate constantly.

If the factors of change are varied, the possibilities for video mapping in the future are huge.

Participants will be split into several thematic groups, led by video mapping and light art professionals, and will have to tackle the question "What future(s) for video mapping?" to propose avenues for reflection.

Duration: approx. 2h

BILAN DES GROUPES DE TRAVAIL / REPORTING OF THE WORKING GROUPS

Vendredi 11 mars / 13h30
Friday 11th of March / 1:30 pm

Pour chaque groupe, un rapporteur résume le travail du groupe en 3 minutes.

For each group, a rapporteur summarises the group work in 3 minutes.

Groupe 1 : Comment améliorer l'écriture pour le video mapping immersif ?

- Julian Hölscher - Urbanscreen (Allemagne)
- Denys Lavigne - OASIS Immersion (Canada)

Groupe 2 : Comment améliorer l'écriture pour le video mapping interactif ?

- David-Alexandre Chanel - THÉORIZ (France)
- Rui Gato - Ocubo (Portugal)

Groupe 3 : Comment améliorer l'écriture pour le video mapping narratif/figuratif ?

- Daniel Popescu - Lights On Romania (Roumanie)
- Romain Tamayo - Fête des Lumières de Lyon (France)

Groupe 4 : Le Temps réel

- Arminas Kazlauskas - Notch (Norvège)

Groupe 5 : La place et condition des artistes, de la création à la diffusion

- László Bordos - artiste (Hongrie)
- Ronald Ramakers - GLOW light art festival Eindhoven (Pays-Bas)

Groupe 6 : La médiatexture, une nouvelle manière de lire, comprendre et vivre la ville

- Philip Modest Schambelan - ruestungsschmie.de (Allemagne)
- Daniel Schmitt - Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Groupe 7 : Nouveaux marchés, nouvelles offres, nouveaux besoins

- Ross Ashton - The Projection Studio (Royaume-Uni)
- Antoine Géré - Holymage (France)

Groupe 8 : Les moyens pour l'émergence de nouveaux talents

- István Dávid - Limelight (Hongrie)
- Aymen Gharbi - INTERFERENCE (Tunisie)

Groupe 9 : Comment les pouvoirs publics peuvent-ils soutenir la création mapping ?

- Julien Pavillard - Fête des Lumières de Lyon (France)

Groupe 10 : Les technologies de projection

- Olivier Collet - Christie (France)
- Léo Farré - ETC Onlyview (France)

Groupe 11 : Comment améliorer les festivals ?

- Marko Bolković - VISUALIA Festival Pula (Croatie)
- Anastasia Isachsen - Fjord Oslo Festival (Norvège)

Groupe 12 : La place du son, de la création à la diffusion

- Miguel Gozalbo - artiste (Espagne)
- Thomas Vaquié - artiste (Belgique)

Groupe 13 : Video mapping et développement durable

- Craig Morrison - directeur de festival et curateur (Royaume-Uni)
- Martin Posta - Signal Festival (République tchèque)

Groupe 14 : La valorisation du patrimoine à travers le video mapping

- Kate Harvey - Artichoke, Lumiere Festival (Royaume-Uni)
- Carole Purnelle - Ocubo (Portugal)

Group 1: How to improve the writing for immersive video mapping?

- Julian Hölscher - Urbanscreen (Germany)
- Denys Lavigne - OASIS Immersion (Canada)

Group 2: How to improve the writing for interactive video mapping?

- David-Alexandre Chanel - THÉORIZ (France)
- Rui Gato - Ocubo (Portugal)

Group 3: How to improve the writing for narrative/figurative video mapping?

- Daniel Popescu - Lights On Romania (Romania)
- Romain Tamayo - Lyon Festival of Lights (France)

Group 4: Real-time projection mapping

- Arminas Kazlauskas - Notch (Norway)

Group 5: Artists conditions / From creation to distribution

- László Bordos - artist (Hungary)
- Ronald Ramakers - GLOW light art festival Eindhoven (The Netherlands)

Group 6: Mediatexture, a new way of reading, understanding and living the city

- Philip Modest Schambelan - ruestungsschmie.de (Germany)
- Daniel Schmitt - DeVisu laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Group 7: New markets, new offers, new needs

- Ross Ashton - The Projection Studio (United Kingdom)
- Antoine Géré - Holymage (France)

Group 8: Means for the emergence of new artistic talents

- István Dávid - Limelight (Hungary)
- Aymen Gharbi - INTERFERENCE (Tunisia)

Group 9: How public authorities can support video mapping creation?

- Julien Pavillard - Lyon Festival of Lights (France)

Group 10: Projection technologies

- Olivier Collet - Christie (France)
- Léo Farré - ETC Onlyview (France)

Group 11: How can we make festivals better?

- Marko Bolković - VISUALIA Festival Pula (Croatia)
- Anastasia Isachsen - Fjord Oslo Festival (Norway)

Group 12: Sound / From creation to distribution

- Miguel Gozalbo - artist (Spain)
- Thomas Vaquié - artist (Belgium)

Group 13: Sustainability for video mapping

- Craig Morrison - Independent festival director and curator (United Kingdom)
- Martin Posta - Signal Festival (Czech Republic)

Group 14: Heritage enhancement through video mapping

- Kate Harvey - Artichoke, Lumiere Festival (United Kingdom)
- Carole Purnelle - Ocubo (Portugal)

GRUPE 1 : COMMENT AMÉLIORER L'ÉCRITURE POUR LE VIDEO MAPPING IMMERSIF ? GROUP 1: HOW TO IMPROVE THE WRITING FOR IMMERSIVE VIDEO MAPPING?



Julian Hölscher - Urbanscreen (Allemagne)

Le travail de Julian Hölscher émerge de l'interaction entre les domaines de la technologie et de la communication audiovisuelle. Sa méthode de travail est façonnée par ses études de design et ses nombreuses années d'expérience en tant que graphiste et motion designer indépendant. En 2012, il rejoint le collectif d'artistes Urbanscreen en tant que directeur artistique. Il développe actuellement des concepts pour des installations cross-média dans le monde entier et crée des applications précises de design d'entreprise - toujours avec un sens aigu du contexte. Sa compétence consiste à déterminer le cœur d'un sujet et à le traduire en une apparence visuelle. Ses projets primés sont souvent réalisés en collaboration avec son réseau de partenaires et de professionnels interdisciplinaires.

www.julianhoelscher.com

Julian Hölscher - Urbanscreen (Germany)

Julian Hölscher's work emerges from the interplay between the fields of technology and audiovisual communication. His working method is shaped by his design studies and his many years of experience as a freelance graphic and motion designer. In 2012, he also joined the artists' collective Urbanscreen as an art director. He currently develops concepts for cross-media installations around the globe and creates precise corporate design applications - always with a keen sense for the respective context. His competence lies in determining the core of a matter and translating it into a visual appearance. His award-winning projects are often accomplished together with his network of partners and interdisciplinary professionals.

www.julianhoelscher.com



Denys Lavigne - OASIS Immersion (Canada)

Denys Lavigne est un entrepreneur, gestionnaire et stratège en développement de projets et contenus multimédia. Il est le président et fondateur d'Arsenal média (1999-2014), agence acquise par Christie Digital en juin 2014. Il occupe alors le poste de responsable de la division internationale de projets expérientiels chez Christie Digital (2014-2018). Au cours de sa carrière, il a collaboré avec des clients et marques prestigieux comme Caterpillar, Chinese Theatre, Dale Chihuly, Deloitte, Dolby, Google, Howard Hughes Corporation, Mandarin Oriental, Miami Dolphins, NBC Universal, Nielsen Media Research, Okada Manila, Sun Life et Viacom.

Il a été nommé *Creative Person of the Year* en 2018 aux Digital Signage Awards à Amsterdam.

www.oasis.im

Denys Lavigne - OASIS Immersion (Canada)

Denys Lavigne is an entrepreneur, manager and strategist in multimedia content and project development. He is the president and founder of Arsenal Media (1999-2014), an agency acquired by Christie Digital in June 2014. He then held the position of head of the international experiential projects division at Christie Digital (2014-2018). During his career, he has worked with prestigious clients and brands such as Caterpillar, Chinese Theatre, Dale Chihuly, Deloitte, Dolby, Google, Howard Hughes Corporation, Mandarin Oriental, Miami Dolphins, NBC Universal, Nielsen Media Research, Okada Manila, Sun Life and Viacom.

He was named *Creative Person of the Year* in 2018 at the Digital Signage Awards in Amsterdam.

www.oasis.im

GRUPE 2 : COMMENT AMÉLIORER L'ÉCRITURE POUR LE VIDEO MAPPING INTERACTIF ? GROUP 2: HOW TO IMPROVE THE WRITING FOR INTERACTIVE VIDEO MAPPING?



David-Alexandre Chanel - THÉORIZ (France)

David-Alexandre Chanel est le co-fondateur du studio d'art et de technologie multi-récompensé THÉORIZ et de la société Augmenta, spécialisée dans la technologie de tracking créatif. Formé au conservatoire de musique et ingénieur de recherche en traitement du signal, il est depuis 10 ans directeur créatif et directeur R&D chez THÉORIZ pour des projets d'art numérique ambitieux, impliquant des technologies avancées, des visuels génératifs et de la musique.

www.theoriz.com

www.augmenta.tech

David-Alexandre Chanel - THÉORIZ (France)

David-Alexandre Chanel is the co-founder of the multi-award winning art & technology studio THÉORIZ and of the creative tracking technology company Augmenta. With a background of music studies in conservatoire and signal processing research engineer, he has been a creative director and RnD director at THÉORIZ for ambitious digital art projects involving advanced technologies, generative visuals and music for 10 years.

www.theoriz.com

www.augmenta.tech



Rui Gato - Ocubo (Portugal)

Après des études d'architecture, Rui Gato choisit la voie de la musique et du design sonore en 1998.

Depuis lors, il développe une recherche multidisciplinaire, ayant pour principale base conceptuelle la modulation de la matière sonore et l'exploration de ses limites. En 2007, il a commencé à explorer les domaines du motion design, de l'interactivité et de la génération d'images de synthèse.

Il a cofondé la société de production HOW, a été co-directeur de la société ALTA International, auteur des projets Elastic Void et Outersites, co-participant des projets Plat|::|Form et Houselab, et membre de la compagnie de théâtre JGM. Il occupe désormais le poste de directeur de laboratoire chez Ocubo, avec pour objectif de développer la division Lab de ce studio de renommée internationale basé au Portugal.

www.ocubo.com

Rui Gato - Ocubo (Portugal)

After studying architecture, Rui Gato chose the path of music and sound design in 1998.

Since then, he has been developing a multidisciplinary research, having the modulation of the sonic matter and the exploration of its limits as the main conceptual basis. In 2007, he started exploring the motion design, interactivity and synthetic image generation areas.

He co-founded the production company HOW, was co-director of the company ALTA International, author of the projects Elastic Void and Outersites, co-participant of the projects Plat|::|Form and Houselab, and member of the JGM theatre company. He now has the role of lab director at Ocubo, with the aim of building up the Lab division of this internationally renowned studio based in Portugal.

www.ocubo.com

GRUPE 3 : COMMENT AMÉLIORER L'ÉCRITURE POUR LE VIDEO MAPPING NARRATIF/FIGURATIF ? GROUP 3: HOW TO IMPROVE THE WRITING FOR NARRATIVE/FIGURATIVE VIDEO MAPPING?



Daniel Popescu - Lights On Romania (Roumanie)

Daniel Popescu est un créateur et un connecteur qui explore des liens inhabituels entre art, technologie et éducation. Outre ses rôles de chef de projet et d'enseignant à l'Université d'art et de design de Cluj-Napoca (Roumanie), où il a mené des recherches sur l'art de la lumière dans les espaces publics au cours de son doctorat, il participe à la coordination de la direction artistique du festival Lights On Romania, à de nombreux projets culturels locaux ou à des campagnes de renforcement des communautés. Ses actions visent à améliorer la collaboration entre les personnes de différents domaines et l'intégration des nouvelles technologies pour une meilleure compréhension de l'avenir.

www.lightsonromania.com

Daniel Popescu - Lights On Romania (Romania)

Daniel Popescu is a creator and connector who explores unusual links between art, technology and education. Besides his project management and teaching roles in the University of Art and Design in Cluj-Napoca (Romania) where he researched Light Art in public spaces during his PhD studies, he is involved in the coordination of artistic direction Lights On Romania Festival, in numerous local cultural projects or community building campaigns. His actions are aimed towards improving collaboration between people in different fields and the integration of new technologies for a deeper understanding of the future.

www.lightsonromania.com



Romain Tamayo - Fête des Lumières de Lyon (France)

Romain Tamayo évolue depuis plus de 10 ans dans le milieu culturel. Il crée en 2008 à Lyon une association à vocation culturelle, puis un label de musiques électroniques, qui lui permettront de collaborer avec la scène locale en organisant de nombreux événements ; mais aussi d'ouvrir son horizon aux voyages et différentes cultures, en produisant des artistes du monde entier et lors de tournées en France et en Europe. Depuis 2012, il travaille pour la Ville de Lyon, d'abord sur la Fête de la Musique et la Fête des Lumières ainsi que sur les projets de territoires expérimentaux et sociaux. Depuis quelques années, il travaille exclusivement sur la Fête des Lumières, notamment en tant que responsable des projets en marchés publics et mécénats. Cette rencontre avec l'art lumière aura forgé chez lui une ouverture sur le monde, les hommes, les cultures et les pratiques.

www.fetedeslumieres.lyon.fr

Romain Tamayo - Lyon Festival of Lights (France)

Romain Tamayo has been working in the cultural field for more than 10 years. In 2008, he created a cultural association in Lyon, then an electronic music label which allowed him to collaborate with the local scene, by organizing many events; but also to open his horizon and discover different cultures in producing worldwide artists, and while traveling on tours in France and Europe.

Since 2012, he has been working for the City of Lyon, first on the Fête de la Musique and the Lyon Festival of Lights and on the communities and experimental projects. For the past few years, he has been working exclusively on the Lyon Festival of Lights, as project manager in particular for the main projects and with a global overview. This encounter with light art has forged in him an openness to the world, to people, cultures and practices.

www.fetedeslumieres.lyon.fr

GRUPE 4 : LE TEMPS RÉEL

GROUP 4: REAL-TIME PROJECTION MAPPING



Arminas Kazlauskas - Notch (Norvège)

Arminas Kazlauskas est un VJ expérimenté, habitué de la télévision musicale en direct et des tournées de concerts, qui a travaillé pour des artistes et des marques comme Billie Eilish, Ed Sheeran, Muse, Sting, Röyksopp, A-ha, Alan Walker, Kygo, Netflix, Warner Bros. et bien d'autres. Il se considère chanceux d'avoir un métier directement lié à sa passion pour le *live visuals*, en travaillant comme artiste et formateur principal chez Notch. Depuis qu'il a découvert Notch et les joies d'un flux de travail en temps réel, il en est devenu accro. C'est pourquoi il met la plupart de ses propres expériences à disposition gratuitement sur YouTube et d'autres plateformes sociales pour que chacun puisse apprendre et remixer pour son propre usage.

www.notch.one

www.arminwerx.com

Arminas Kazlauskas - Notch (Norway)

Arminas Kazlauskas is an experienced VJ, live music TV and concert touring artist who has worked for the artists and brands like Billie Eilish, Ed Sheeran, Muse, Sting, Röyksopp, A-ha, Alan Walker, Kygo, Netflix, Warner Bros. and many more. He's lucky enough to have a day job that's directly tied to his passion for live visuals, working as an artist and lead trainer at Notch. Ever since he discovered Notch and the joy of a real-time workflow, he has been addicted to it, which is why he makes most of his own experiments available for free via YouTube and other social platforms for anyone to learn from and remix for their own use.

www.notch.one

www.arminwerx.com

GRUPE 5 : LA PLACE ET CONDITION DES ARTISTES, DE LA CRÉATION À LA DIFFUSION GROUP 5: ARTISTS CONDITIONS / FROM CREATION TO DISTRIBUTION



László Bordos - artiste (Hongrie)

László Zsolt Bordos est un artiste hongrois né en 1977 en Roumanie.

Il a étudié aux Beaux-arts de Budapest et au MediaLab UIAH (Université d'art et de design) d'Helsinki. Grâce à ses premières projections d'animation 3D VJ-ing (2000-2004) et ses travaux de mapping 3D de 2007 à aujourd'hui, il est reconnu comme l'un des pionniers du genre. Il a présenté ses œuvres dans plus de 40 pays, et a participé à de nombreuses expositions et festivals d'art, notamment le Mapping Festival Geneva, Glow Eindhoven, Signal Prague, Lux Helsinki, Ars Electronica, ZKM Karlsruhe, ou Adelaide Festival. Depuis 2015, László Bordos se concentre sur des projets solo, des projections architecturales, des mapping d'objets, des expositions d'art et des scénographies pour le théâtre et l'opéra.

En 2019, son installation *Umbra Triplicata* a été achetée par le ZKM|Center for Art and Media, Karlsruhe, devenant ainsi partie intégrante de la collection permanente.

www.bordos.eu

László Bordos - artist (Hungary)

László Zsolt Bordos is a Hungarian artist born in Romania in 1977.

He studied at the Hungarian University of Fine Arts in Budapest and MediaLab UIAH (University of Art and Design) in Helsinki. With his early 3D animation VJ-ing projections (2000-2004), and 3D mapping works from 2007 to the present, he is recognised as one of the pioneers of the genre. He has presented his works in more than 40 countries, participated at numerous exhibitions and art festivals, including Mapping Festival Geneva, Glow Eindhoven, Signal Prague, Lux Helsinki, Ars Electronica, ZKM Karlsruhe, or Adelaide Festival. Since 2015, László Bordos has been focusing on solo projects, architectural projections, object mapping, art exhibitions, and scenery projections for theater and opera.

In 2019, his installation called *Umbra Triplicata* was purchased by ZKM|Center for Art and Media, Karlsruhe, becoming part of the permanent collection.

www.bordos.eu



Ronald Ramakers - GLOW light art festival Eindhoven (Pays-Bas)

Ronald Ramakers construisait déjà des installations avec des lumières mobiles quand il était enfant. Plus tard, sa fascination pour la lumière grandit alors qu'il travaille en tant qu'assistant éclairagiste dans un théâtre. Après avoir obtenu son diplôme, il travaille comme directeur de théâtre indépendant aux Pays-Bas et en Allemagne. De 1990 à 2004, il développe en parallèle de son activité un savoir-faire en tant que concepteur de lumière pour la scène. En 2004, il rejoint une entreprise audiovisuelle en tant que manager et occupe cette fonction pendant une décennie. Il conçoit un grand projet *light art* en 2014 (*Trust The Cloud*), puis devient en 2016 directeur du festival GLOW à Eindhoven. Selon lui, la lumière parle un langage universel, ou comme le disait Gérard Philips, l'un des fondateurs de la société Philips : « La lumière est la vie, la lumière est la Joie et la lumière est la fête ».

www.gloweindhoven.nl

Ronald Ramakers - GLOW light art festival Eindhoven (The Netherlands)

Ronald Ramakers built installations with moving lights already as a kid. Later, he became further fascinated with light during his work as an assistant lighting director in a theatre. After graduating, he worked as a freelance theatre director in the Netherlands and Germany. From 1990 until 2004 he developed, parallel to his work as a theatre director, his craftsmanship as a light designer for stage. From 2004 onward, for a decade, he worked as a manager in an audiovisual company. In 2014 he designed and realised a big light art project, *Trust The Cloud* and in 2016 became the new director of GLOW light art festival in Eindhoven. He says that light speaks a universal language, or as said in the words of Gerard Philips, one of the founders of the Philips Company: "Light is life, light is Joy and light is festivity".

www.gloweindhoven.nl

GRUPE 6 : LA MÉDIATECTURE, UNE NOUVELLE MANIÈRE DE LIRE, COMPRENDRE ET VIVRE LA VILLE GROUP 6: MEDIATECTURE, A NEW WAY OF READING, UNDERSTANDING AND LIVING THE CITY



Philip Modest Schambelan - ruestungsschmie.de (Allemagne)

Après des études d'architecture, Philip Modest Schambelan est resté à l'Université technique de Dresde et a porté plusieurs casquettes : le design et la construction industrielle, dans l'enseignement et la recherche. Aujourd'hui, en plus de son travail à ruestungsschmie.de, il travaille comme directeur artistique dans une start-up et enseigne le video mapping à la Faculté d'architecture de la TU Dresden.

www.ruestungsschmie.de

Philip Modest Schambelan - ruestungsschmie.de (Germany)

After studying architecture, Philip Modest Schambelan stayed at the Technical University Dresden and worked in two chairs, design and industrial construction, in teaching and research. Today, in addition to his work at ruestungsschmie.de, he works as an art director in a start-up and teaches projection mapping at the Faculty of Architecture at the TU Dresden.

www.ruestungsschmie.de



Daniel Schmitt - Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Daniel Schmitt est Professeur à l'Université Polytechnique Hauts-de-France. Ses recherches portent sur les nouveaux médias, les nouveaux dispositifs de médiation, les nouvelles narrations, l'expérience spectateur et l'expérience des visiteurs dans les musées, notamment avec des médiations instrumentées. Elles permettent de comprendre comment nous construisons du sens individuellement et collectivement.

www.uphf.fr/DEVISU

Daniel Schmitt - DeVisu laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Daniel Schmitt is a full professeur at the Université Polytechnique Hauts-de-France. His research focuses on new media, new mediation devices, new narratives, the spectator experience and the visitor experience in museums, particularly with instrumented mediations. It helps to understand how we construct meaning individually and collectively.

www.uphf.fr/DEVISU

GRUPE 7 : NOUVEAUX MARCHÉS, NOUVELLES OFFRES, NOUVEAUX BESOINS GROUP 7: NEW MARKETS, NEW OFFERS, NEW NEEDS



Ross Ashton - The Projection Studio (Royaume-Uni)

Formé à la photographie et au théâtre, Ross Ashton a commencé à travailler dans la projection de vidéos et de diapositives à Londres. Après avoir passé 4 ans à Paris à travailler avec une variété de médias visuels, il s'est spécialisé dans la projection à haute puissance en 1992. Ses années d'expérience lui ont permis d'acquérir une compréhension instinctive de la relation entre l'œuvre d'art et la structure, la lumière et la surface, l'objet et le sujet. La taille et l'échelle de son travail l'ont amené à recevoir des commandes à la fois pour des œuvres indépendantes et de grandes expositions conçues et créées pour des publics nationaux et internationaux. Ses commandes « son et lumière » ont reçu une attention mondiale, et sa réputation de créateur d'œuvres spectaculaires à grande échelle l'a amené à créer des projections pour divers clients dans le monde entier.

www.theprojectionstudio.com

Ross Ashton - The Projection Studio (United Kingdom)

Ross Ashton has been trained in photography and theatre and began working in video and slide projection in London. After spending 4 years in Paris working with a variety of visual media, he began specialising in High Power Projection in 1992. His years of experience have produced an instinctive understanding of the relationship between artwork and structure, light and surface, object and subject. The size and scale of his work has led him to being commissioned for both stand-alone works and broader based large shows designed and created for national and international audiences. His specially commissioned "son et lumière" have received world-wide attention. His reputation for large scale spectacular pieces mean that he has created projections for diverse clients worldwide.

www.theprojectionstudio.com



Antoine Géré - Holymage (France)

Antoine Géré est directeur de création du studio Holymage. Diplômé en 2005 de l'École de Communication Visuelle de Paris, il se spécialise en motion design et participe en tant que directeur artistique au design graphique d'émissions TV et de clips musicaux. À partir de 2008, il découvre le video mapping et développe une passion pour la mise en scène d'images dans un espace public ou scénographique. Il réalise des créations spectaculaires pour des événements internationaux (bicentenaire de l'indépendance du Mexique, cérémonies des XVII^e Jeux Méditerranéens en Turquie) et de nombreuses créations video mapping en France et à l'étranger (Arc de Triomphe de Paris, Cathédrale de Rouen, Théâtre Bolchoï à Moscou). En 2014, il co-fonde le studio de création Holymage, avec une volonté d'innover et de proposer la mise en scène globale d'expériences visuelles. Antoine Géré est passionné par la représentation visuelle en tant que création d'identité culturelle.

www.holymage.com

Antoine Géré - Holymage (France)

Antoine Géré is the creative director of Holymage studio. Graduated in 2005 from the École de Communication Visuelle de Paris, he specialises in motion design and participates as artistic director in the graphic design of TV shows and music videos. In 2008, he discovered video mapping and began to develop a passion for the staging of images in a public or scenographic space. He produces spectacular creations for international events (bicentenary of the Independence of Mexico, ceremonies of the XVII Mediterranean Games in Turkey) and numerous video mapping creations in France and abroad (Arc de Triomphe in Paris, Rouen Cathedral, Bolshoi Theatre in Moscow). In 2014, he co-founded the creative studio Holymage with a desire to innovate and to propose the global staging of visual experiences. Antoine Géré is passionate about visual representation as a creation of cultural identity.

www.holymage.com

GRUPE 8 : LES MOYENS POUR L'ÉMERGENCE DE NOUVEAUX TALENTS

GROUP 8: MEANS FOR THE EMERGENCE OF NEW ARTISTIC TALENTS



István Dávid - Limelight (Hongrie)

Limelight est un groupe d'artistes qui crée des œuvres d'art en projection 3D, des installations lumineuses et des expériences immersives depuis plus de 15 ans.

István Dávid a commencé à travailler en tant que producteur dans le milieu de la lumière avec des premiers mapping à grande échelle dès 2004. En 2006, il fonde Limelight avec Viktor Vicsek, et a produit depuis plus de 100 projets de video mapping et d'installations light art dans le monde entier, de Sydney à Singapour en passant par Los Angeles et Bangkok. Il est également le fondateur de la Limelight Academy, la toute première masterclass de mapping 3D, qui encadre de jeunes artistes talentueux, et de Rescape, l'expérience light art de Limelight, qui modifie l'espace urbain et, grâce à la lumière et à l'art, fait passer les visiteurs de l'ordinaire à un monde magique. István Dávid et Limelight ont pour objectif de partager leurs connaissances dans une forme d'art qui ne peut s'apprendre que par l'expérience.

www.limelightart.net

István Dávid - Limelight (Hungary)

Limelight is a group of artists that has been creating 3D projection artworks, light installations, and immersive experiences for more than 15 years.

István Dávid started working as a producer on the light art scene with large-scale building mapping in 2004. He founded Limelight with Viktor Vicsek in 2006, and has produced more than 100 mapping and light art installation projects all around the world ever since, from Sydney to Singapore, Los Angeles, and Bangkok. Moreover, he is the founder of Limelight Academy, in the first ever 3D mapping masterclass of which they mentor young talented artists; and Rescape, the light art experience of Limelight, which changes urban space, and with the help of light and art, it takes visitors from the ordinary to a magical world. István Dávid and Limelight aim at sharing their knowledge in an art form that can only be learned from experience.

www.limelightart.net



Aymen Gharbi - INTERFERENCE (Tunisie)

Aymen Gharbi est un curateur qui s'intéresse à l'art contemporain en dialogue avec le patrimoine culturel. Il dirige le projet international d'art lumineux « Interference » avec Bettina Pelz, dans la Médina de Tunis, ainsi que SEE DJERBA à Houmt Souk. Il fait aussi partie de l'équipe pédagogique des TASAWAR Curatorial Studios. En 2015, il a fondé DOOLESHA, collectif d'activistes urbains pour rechercher et cartographier l'interaction entre les cadres historiques, les développements urbains et le tissu socioculturel de la Médina contemporaine. Il a dirigé des projets comme DOORA-FEL-HOUMA, visant à impliquer les jeunes locaux dans la recherche et la médiation des changements actuels. Actuellement, il travaille sur DOOR-WAHDEK, webzine qui relie la recherche scientifique et artistique, la critique et le débat intellectuel sur une plateforme en ligne, une application et une série de tables rondes dans la Médina.

www.aymengharbi.net

Aymen Gharbi - INTERFERENCE (Tunisia)

Aymen Gharbi is a curator with focus on contemporary art in dialogue with cultural heritage. He directs the International Light Art Project "Interference" in the Medina of Tunis with Bettina Pelz, and the International Media Art Biennial SEE DJERBA in Houmt Souk. He is also part of the teaching team of the TASAWAR Curatorial Studios. In 2015, he founded DOOLESHA, a collective of urban activists to research and map the interplay of historic settings, ongoing urban developments and the sociocultural tissue of the contemporary Medina. He headed projects like DOORA-FEL-HOUMA, to engage young locals in research and mediation of the present changes in the Medina. Presently, he is working on DOOR-WAHDEK, a webzine linking scientific and artistic research, critical review and intellectual debate in an online platform, an app and a series of roundtables in the Medina.

www.aymengharbi.net

GRUPE 9 : COMMENT LES POUVOIRS PUBLICS PEUVENT-ILS SOUTENIR LA CRÉATION MAPPING ? GROUP 9: HOW PUBLIC AUTHORITIES CAN SUPPORT VIDEO MAPPING CREATION?



Julien Pavillard - Fête des Lumières de Lyon (France)

Julien Pavillard est le directeur des événements et de l'animation de la Ville de Lyon, et le coordinateur général de la Fête des Lumières. Avec son agence Congo Bleu, il a travaillé sur de nombreux événements à l'international pour les mettre en lumière ou réaliser des projections d'image, et a créé ou dirigé plusieurs festivals lumière dans le monde (dont le Geneva Lux).

www.fetedeslumieres.lyon.fr

Julien Pavillard - Lyon Festival of Lights (France)

Julien Pavillard is the director of events and animation for the City of Lyon, and the general coordinator of the Fête des Lumières. With his agency Congo Bleu, he has worked on many international events to light them up or create image projections, and has created or directed several light festivals around the world (including Geneva Lux).

www.fetedeslumieres.lyon.fr

GRUPE 10 : LES TECHNOLOGIES DE PROJECTION

GROUP 10: PROJECTION TECHNOLOGIES



Olivier Collet - Christie (France)

Christie® est une entreprise mondiale de solutions audiovisuelles offrant des solutions complètes pour les entreprises, le divertissement et l'industrie. Christie emploie plus de 1 400 personnes et a installé plus de 100 000 projecteurs dans le monde.

Olivier Collet travaille dans l'industrie audiovisuelle depuis 2000, d'abord chez Analog Way, puis chez Christie depuis 2004. Il est responsable du développement commercial de la division Enterprise, dont il vend les solutions (projecteurs, écrans et processeurs) sur les marchés des installations fixes, de la visualisation, de la location et de la mise en scène.

www.christiedigital.com

Olivier Collet - Christie (France)

Christie® is a global visual and audio solutions company offering full solutions for business, entertainment and industry. Globally, Christie employs over 1 400 people and has installed over 100 000 projectors worldwide.

Olivier Collet has been working in the audiovisual industry since 2000, starting at Analog Way and then joining Christie in 2004. He is responsible for the business development of the Enterprise division, selling their solutions (projectors, displays and processors) to the Fixed Installation market, visualisation, rental and staging markets.

www.christiedigital.com



Léo Farré - ETC Onlyview (France)

Léo Farré a commencé sa carrière comme technicien vidéo chez ETC Onlyview et a gravi les échelons jusqu'à devenir programmeur principal pour les plus grands événements du monde, comme les cérémonies des Jeux olympiques. Il travaille constamment avec les équipes créatives et les développeurs d'ETC pour améliorer l'installation et les solutions techniques, afin de pouvoir s'adapter à toutes les opérations.

www.etc-onlyview.com

Léo Farré - ETC Onlyview (France)

Léo Farré started his career as a video technician at ETC Onlyview and made his way up to being a primary programmer for biggest events around the globe, as the Ceremony for Olympic Games. He is constantly working with creative teams and with ETC's pool of developers to improve installation and technical solutions, to be more acquired and faster for all operations.

www.etc-onlyview.com

GRUPE 11 : COMMENT AMÉLIORER LES FESTIVALS ? GROUP 11: HOW CAN WE MAKE FESTIVALS BETTER?



Marko Bolković - VISUALIA Festival Pula (Croatie)

Marko Bolković est né en 1985 à Belgrade, en Serbie.

Il est le fondateur et le directeur du Festival VISUALIA, qui se tient à Pula, en Croatie, depuis 2013. Dès le début du festival, il a fondé le collectif artistique informel Visualia Group, qui réunit plus de 15 artistes locaux et nationaux dans divers domaines.

Marko Bolković est également le président de l'ONG Sonitus et de la société Visualia Ltd.

www.visualia-festival.com

Marko Bolković - VISUALIA Festival Pula (Croatia)

Marko Bolković was born in 1985 in Belgrade, Serbia.

He is the founder and director of the VISUALIA Festival of Light, which has been held in Pula, Croatia since 2013. From the very beginning of the festival, he founded the informal art collective Visualia Group, which brings together over 15 local and national artists in various fields. Marko Bolković is also the president of the NGO Sonitus and the company Visualia Ltd.

www.visualia-festival.com



Anastasia Isachsen - Fjord Oslo Festival (Norvège)

Anastasia Isachsen est une artiste visuelle et une curatrice basée à Oslo, en Norvège. Elle crée des œuvres d'art vidéo et lumière pour divers projets culturels en Norvège et à l'étranger : festivals, concerts, spectacles de danse, théâtre, installations et expositions.

Elle est directrice créative et fondatrice de Fjord Studio, un studio artistique spécialisé dans la curation et la production d'œuvres lumière en Norvège et à l'étranger. Fjord Studio a fondé et organise 2 festivals annuels de lumière en Norvège : Fjord Oslo et Fjord Geiranger.

www.fjordoslo.com

www.fjordstudio.no

www.anastasiaisachsen.com

Anastasia Isachsen - Fjord Oslo Festival (Norway)

Anastasia Isachsen is a visual artist and a curator based in Oslo, Norway. She creates video and light art for various cultural projects in Norway and internationally: festivals, concerts, dance performances, theatre, installations and exhibitions.

She is a creative director and founder of Fjord Studio, an artistic studio that specialises in curating and producing light art productions in Norway and internationally. Fjord Studio has founded and organises 2 annual light art festivals in Norway: Fjord Oslo and Fjord Geiranger.

www.fjordoslo.com

www.fjordstudio.no

www.anastasiaisachsen.com

GRUPE 12 : LA PLACE DU SON, DE LA CRÉATION À LA DIFFUSION

GROUP 12: SOUND / FROM CREATION TO DISTRIBUTION



Miguel Gozalbo - artiste (Espagne)

Miguel Gozalbo est diplômé en composition musicale et nouvelles technologies à l'UPF de Barcelone. Il est le cofondateur du groupe AV Màquina de Turing (2002-2016). Il travaille comme concepteur d'espaces sonores pour des productions scéniques, producteur de musique électronique, et est membre de Telenoika depuis 2002. Son travail comprend musique originale, bande sonore, co-direction artistique et technique de certains des spectacles de mapping de Telenoika, de Figueras (2009) à Pékin (2014).

Depuis 2017, il est le PDG de Hoopoe art and technology. Il a également travaillé comme membre de l'équipe d'ingénieurs multimédia au sein du département Entertainment du MGM Theatre (Cotai, Chine) pour les spectacles d'ouverture Experience et Destiny, et comme analyste technologique au sein du département Digital and Technology Solutions. Miguel Gozalbo est également technologue pour les studios Unit9 et Clonworks basés à Londres.

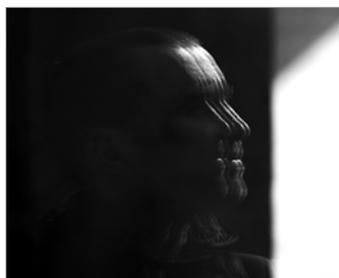
www.hartec.org

Miguel Gozalbo - artist (Spain)

Miguel Gozalbo graduated in Music Composition and New Technologies at UPF Barcelona. He is the co-founder of the Màquina de Turing AV band (2002-2016). He works as a sound space designer for stage productions, electronic music producer, and is a member of Telenoika since 2002. His work include : original music, sound track, artistic and technical co-direction of some of the audiovisual mapping shows by Telenoika, from Figueras (2009) to Beijing (2014).

Since 2017, he is the Hoopoe art and technology CEO. He also worked as a multimedia engineer crew member in the Entertainment department at MGM Theatre (Cotai, China) for opening shows Experience and Destiny, and as a technology analyst in the Digital and Technology Solutions department. Miguel Gozalbo is also a technologist for Unit9 and Clonworks studios based in London.

www.hartec.org



Thomas Vaquié - artiste (Belgique)

Musicien et compositeur, Thomas Vaquié a dédié la majeure partie de son travail à la composition de musique à l'image et au sound design. Il s'est spécialisé dans la création sonore pour des œuvres audiovisuelles, collaborant notamment avec les artistes du label Antivj, Visual System et Tigre Lab.

Il a composé la musique d'œuvres originales in-situ et créé la bande son de pièces audiovisuelles innovantes telles que *3Destruct*, *Omicron*, *Cityscape 2095*, *Onion Skin* et *Dry Light*.

Avec un sens aigu de la narration, une approche originale du sound design et une capacité singulière à interpréter une image de façon sonore, Thomas Vaquié a produit des œuvres marquantes, fortes et empreintes d'émotion.

www.thomasvaquie.com

Thomas Vaquié - artist (Belgique)

A musician and a composer, Thomas Vaquié dedicates most of his time composing music and sound design for moving image. He has specialised in music experimentation for audiovisual work collaborating with artists from Antivj, Visual System and Tigre Lab.

He composed the music of site-specific pieces and also created very modern compositions for immersive audiovisual installations like *3Destruct*, *Omicron*, *Cityscape 2095*, *Onion Skin*, *Dry Lights*.

With a strong sense of composition and narrative, sound designer skills and a capacity to project an image sonically, Thomas Vaquié produces striking, emotional and physical pieces, consistently trying to extend visual experiences into physical ones.

www.thomasvaquie.com

GRUPE 13 : VIDEO MAPPING ET DÉVELOPPEMENT DURABLE GROUP 13: SUSTAINABILITY FOR VIDEO MAPPING



Craig Morrison - directeur de festival et curateur (Royaume-Uni)

Craig Morrison est un artiste et directeur de festival qui a développé une pratique pluridisciplinaire et s'intéresse à l'introduction de méthodes de travail plus durables. Il dirige le groupe de travail de l'International Light Festivals (ILO) sur le développement durable dans les festivals de lumière. Il est souvent à l'origine de collaborations entre artistes de différentes disciplines, car il pense que cela permet d'obtenir un résultat plus intéressant et plus convaincant. Le développement de l'art dans le domaine public en utilisant la lumière et la technologie est au cœur de ses projets. Craig Morrison a fondé des festivals au Royaume-Uni, en Australie et en Asie, et a dirigé et mis en œuvre un projet Europe Créative de coopération à grande échelle.

www.cmd.co.uk

Craig Morrison - Independent festival director and curator (United Kingdom)

Craig Morrison is an artist and festival director who has developed a multi-disciplinary practice. He has become increasingly interested in introducing more sustainable ways of working. He leads the International Light Festivals (ILO) working group on sustainability in light festivals. He instigates collaborations between artists from different disciplines, as he believes this leads to a more interesting and compelling result. The development of fine art in the public realm using light and technology is central to his projects. Craig Morrison has created festivals in the UK, Australia, and Asia and directed and delivered a Large Collaboration Creative Europe project.

www.cmd.co.uk



Martin Pošta - Signal Festival (République tchèque)

Martin Pošta est un producteur créatif reconnu, fondateur de plusieurs événements culturels en République tchèque. Diplômé de l'Université d'économie, ainsi que de la Faculté de musique et de cinéma de l'Académie des arts du spectacle de Prague, il a travaillé pour le Festival international du film de Karlovy Vary avant de fonder le Fresh Film Fest, festival de premiers longs métrages. Par le biais de sa société Fresh Films, il a sorti plusieurs longs métrages et documentaires. Ses autres projets incluent designSUPERMARKET, festival international de design contemporain (Prague, 2007-2016). En 2013, il a fondé le Signal Festival avec des collègues du studio The Macula. En 9 ans, le Signal Festival est devenu le plus grand événement culturel de République tchèque. Sa mission est de promouvoir de nouvelles formes d'art utilisant des technologies de pointe, des plateformes numériques et des lumières.

www.signalfestival.com

www.martinposta.cz

Martin Pošta - Signal Festival (Czech Republic)

Martin Pošta is an acclaimed creative producer, founder of several cultural events in the Czech Republic.

Graduated from the University of Economics and the Music and Film Faculty of the Academy of Performing Arts of Prague, he worked for the Karlovy Vary International Film Festival before founding his own event, Fresh Film Fest, a festival of debut feature films focused on young and emerging authors and students. Through his company Fresh Films, he has released several original feature and documentary films. His other projects include designSUPERMARKET, an international festival of contemporary design held (Prague, 2007-2016). In 2013, he founded Signal Festival together with colleagues from the visual studio The Macula. In 9 years, Signal Festival has become the biggest cultural event in the Czech Republic. Its mission is to promote new art forms using cutting-edge technologies, digital platforms and lights.

www.signalfestival.com

www.martinposta.cz

GRUPE 14 : LA VALORISATION DU PATRIMOINE À TRAVERS LE VIDEO MAPPING GROUP 14: HERITAGE ENHANCEMENT THROUGH VIDEO MAPPING



Kate Harvey - Artichoke, Lumiere Festival (Royaume-Uni)

Kate Harvey est une productrice de théâtre et d'événements artistiques, spécialisée dans le travail en extérieur et sur site. Elle est productrice senior pour Artichoke, un studio basé au Royaume-Uni qui conçoit et produit des productions à grande échelle et des installations temporaires dans le domaine public. Elle est productrice principale du Lumiere Festival, qui présente l'art de la lumière au public de la ville de Durham, classée au patrimoine mondial, ainsi que des festivals à Londres et à Derry-Londonderry. Elle a produit *London 1666*, une collaboration entre Artichoke, l'artiste américain David Best et de jeunes Londoniens pour construire une sculpture de 120 mètres de long de Londres installée sur la Tamise et brûlée à l'occasion d'une cérémonie de commémoration du 350^e anniversaire du Grand Incendie de Londres.

www.lumiere.co.uk

Kate Harvey - Artichoke, Lumiere Festival (United Kingdom)

Kate Harvey is a producer of theatre and arts events, specialising in outdoor and site-specific work. She is senior producer for Artichoke, a UK-based organisation conceiving and producing large scale productions and temporary installations in the public realm. She is lead producer on the Lumiere Festival, bringing light art to audiences in the world heritage site city of Durham, as well as festivals in London and Derry-Londonderry. She produced *London 1666*, a collaboration between Artichoke, the US artist David Best and young Londoners to build a 120m sculpture of London which was floated on the river Thames and ceremonially burned to commemorate the 350th anniversary of the Great Fire of London.

www.lumiere.co.uk



Carole Purnelle - Oculo (Portugal)

Après une formation en Belgique, en Angleterre, au Portugal et en France, Carole Purnelle a mené une carrière dans la gestion de projets dans les domaines du design et des technologies de l'information, menant des équipes à la réussite de projets et à la satisfaction des clients. Depuis 2004, elle est partenaire et artiste au sein du studio Oculo, spécialisé dans les projets culturels multimédias et interactifs. Ses travaux ont été présentés au Portugal et à l'étranger (Australie, Japon, Singapour, Pays-Bas, Allemagne, Pologne, République tchèque, Slovaquie, Belgique...). Par le biais de son studio, elle a fondé, dirigé et produit le festival de lumière LUMINA.

À 3 reprises, elle a créé et géré le projet Spectrum dans le cadre du programme Europe Créative, qui mène des projets créatifs au Portugal, en Estonie, en Lettonie, en Slovaquie, en Pologne, en République tchèque et en Finlande.

www.oculo.com

www.immersivus.com

Carole Purnelle - Oculo (Portugal)

After an education in Belgium, England, Portugal and France, Carole Purnelle has led a career in project management in both fields of design and information technologies, leading teams to successful projects and client satisfaction. Since 2004, she is partner and artist in the Oculo studio, specialised in multimedia and interactive cultural projects. Her work has been presented in Portugal and abroad (Australia, Japan, Singapore, Netherlands, Germany, Poland, Czech Republic, Slovenia, Belgium...). Through her studio, she has founded, directed and produced the LUMINA Light Festival.

She created and managed 3 times the Spectrum project in the frame of Creative Europe that leads creative projects in Portugal, Estonia, Latvia, Slovenia, Poland, Czech Republic and Finland.

www.oculo.com

www.immersivus.com

TABLE RONDE : LIEUX IMMERSIFS - TENDANCES ET PERSPECTIVES POUR LES PROMOTEURS, PRODUCTEURS ET ARTISTES

PANEL DISCUSSION: IMMERSIVE VENUES - TRENDS AND FORWARD THINKING FOR PROMOTORS, PRODUCERS AND ARTISTS

Vendredi 11 mars / 15h
Friday 11th of March / 3 pm

En quelques années, des lieux dédiés au mapping immersif ont ouvert partout dans le monde, avec un succès public important. Cette table ronde donnera la parole aux lieux, aux artistes, aux techniciens qui œuvrent sur ce type de projets, pour en analyser les spécificités. Elle s'intéressera notamment aux tendances actuelles dans les lieux immersifs, au développement des marchés et des modèles économiques, à l'importance de l'écriture et la narration, aux technologies émergentes et aux perspectives d'évolution. Elle abordera également des questions artistiques et technologiques et proposera des pistes de réflexion autour de la question : ces types de lieux sont-ils un nouvel effet de mode ou traduisent-ils l'émergence d'un nouveau type de lieux culturels durables ?

Participants :

- Olivier Danna - chargé d'affaires, VLS (France)
- Mario Iacampo - directeur créatif et fondateur, Exhibition Hub (Belgique)
- Denys Lavigne - président, directeur créatif exécutif et co-fondateur, OASIS Immersion (Canada)
- Antoine Menalda - chef de projet et de production, Dirty Monitor (Belgique)

Modératrice :

- Dorothy Di Stefano - fondatrice de Molten Immersive Art, consultante arts visuels (Australie)

Durée : 1h env.

In recent years, places dedicated to immersive projects have emerged all over the world, with significant public success. This discussion will focus on these new places, artists and technicians who work on this type of projects and try to discuss their specifics. It will focus on topics such as: current trends in immersive venues, growth in market and business models, importance of the narrative, emerging technologies and how to think differently moving forward. It will also tackle some technological and artistic issues and try answering the questions: are these kinds of places a new, fashionable effect or emergence of a new type of sustainable cultural places?

Participants:

- Olivier Danna - business manager, VLS (France)
- Mario Iacampo - creative director and founder, Exhibition Hub (Belgium)
- Denys Lavigne - president, executive creative director and co-founder, OASIS Immersion (Canada)
- Antoine Menalda - project and production manager, Dirty Monitor (Belgium)

Moderator:

- Dorothy Di Stefano - founder of Molten Immersive Art, visual arts advisor (Australia)

Duration: approx. 1h



Moderatrice :
Dorothy Di Stefano - fondatrice de Molten Immersive Art, consultante arts visuels (Australie)

Dorothy Di Stefano est l'une des principales figures du phénomène mondial de la curation de l'art immersif et interactif. En tant que fondatrice de Molten Immersive Art, elle dirige un collectif d'artistes et de chercheurs internationaux spécialisés dans l'art expérimental. Ensemble, ils travaillent à la pointe des nouvelles technologies et de l'art en tant que créateurs, stratèges culturels et concepteurs d'expériences immersives numériques.

Elle occupe actuellement les fonctions de consultante en arts visuels pour le Ministère de la Culture d'Arabie Saoudite, de Spécialiste Immersive Digital ART™ pour NFT-X!™, de directrice pour The NFT Xperience!™ City Art Festival, et de consultante pour KAVE Immersive (Royaume-Uni).

www.moltenimmersiveart.com

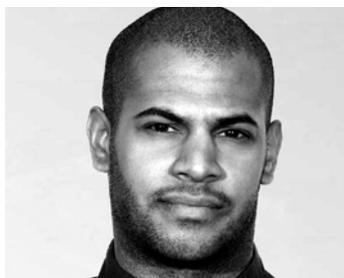
Moderator:
Dorothy Di Stefano - founder of Molten Immersive Art, visual arts advisor (Australia)

Dorothy Di Stefano is one of the world's foremost voices in the global phenomenon of immersive and interactive art curation. As the founder of Molten Immersive Art, she leads a collective of international experiential artists and researchers. Together they work at the cutting edge of new technology and art as creators, cultural strategists and digital immersive experience designers.

She is currently working as a visual arts advisor for the Ministry of Culture (Saudi Arabia), an Immersive Digital ART™ specialist for NFT-X!™, a Festival ART™ director for The NFT Xperience!™ City Art Festival, and a global immersive art advisor for KAVE Immersive (UK).

www.moltenimmersiveart.com





Olivier Danna - chargé d'affaires, VLS (France)

Olivier Danna est en charge des marchés publics et des intégrations sur site, en collaboration avec le bureau d'étude VLS et son directeur technique. Il travaille chez VLS depuis près de 15 ans.

Avec son expérience des médias et de la vidéo, il a acquis une réelle expertise dans les technologies de l'imagerie monumentale, et plus généralement du mapping, pour des installations fixes et éphémères. Graphiste à ses débuts, il a poursuivi à une place d'opérateur vidéo sur les plus grands spectacles de VLS, dans le monde entier (Dubai, Italie, Espagne, Brésil, Colombie, Maroc, Arabie Saoudite... et plus de 9 éditions de la Fête des Lumières). Par la suite, il a pris en charge la gestion des équipes techniques, et de par sa maîtrise du terrain et des produits, il est aujourd'hui au service de la clientèle de VLS au poste de commercial.

www.vls.fr

Olivier Danna - business manager, VLS (France)

Olivier Danna is in charge of public procurement and on-site integration, in collaboration with the VLS design office and its technical director. He has been working at VLS for nearly 15 years. With his experience in media and video, he has acquired a real expertise in monumental imaging technologies, and more generally in mapping, for fixed and ephemeral installations. A graphic designer at the beginning, he went on to become a video operator on the biggest VLS shows around the world (Dubai, Italy, Spain, Brazil, Colombia, Morocco, Saudi Arabia... and more than 9 editions of the Lyon Festival of Lights). He then took over the management of the technical teams, and thanks to his mastery of the field and the products, he is now at the service of the VLS customers as a business manager.

www.vls.fr



Mario Iacampo - directeur créatif et fondateur, Exhibition Hub (Belgique)

Mario Iacampo est l'un des fondateurs et directeurs d'Exhibition Hub, une entreprise spécialisée dans la curation, la production et la distribution de grandes expositions et expériences ludo-éducatives dans le monde entier. Depuis sa création en 2015, Exhibition Hub a présenté plus de 90 expositions, touchant plus de 10 millions de visiteurs dans plus de 20 pays.

Mario Iacampo se concentre désormais sur les expériences immersives, en présentant des expositions d'art numérique immersives à 360° mêlant technologie numérique de pointe, expériences VR et objets physiques. En tant que directeur créatif, il a déjà organisé des expériences présentant les œuvres de Van Gogh, Monet et Klimt. Il aime aussi recréer des mondes et enchanter son public. Il a notamment réussi à recréer un environnement jurassique avec son expérience *Dinos Alive!*.

www.exhibitionhub.com

Mario Iacampo - creative director and founder, Exhibition Hub (Belgium)

Mario Iacampo is a founder and director of Exhibition Hub, a company that specialises in the curation, production, and distribution of large edutainment exhibitions and experiences around the world. Since its inception in 2015, Exhibition Hub has delivered more than 90 exhibitions, reaching more than 10 million visitors in over 20 countries. Mario Iacampo's current focus is now on immersive experiences, showcasing immersive 360° digital art exhibitions mixing cutting-edge digital technology, VR experiences, and physical objects. As creative director, he has already curated experiences featuring the works of Van Gogh, Monet, and Klimt. He also likes to recreate worlds and enchant his audiences. He has successfully recreated a Jurassic environment with his *Dinos Alive!* experience.

www.exhibitionhub.com



Denys Lavigne - président, directeur créatif exécutif et co-fondateur, OASIS Immersion (Canada)

Denys Lavigne est un entrepreneur, gestionnaire et stratège en développement de projets et contenus multimédia. Il est le président et fondateur d'Arsenal média (1999-2014), agence acquise par Christie Digital en juin 2014. Il occupe alors le poste de responsable de la division internationale de projets expérientiels chez Christie Digital (2014-2018). Au cours de sa carrière, il a collaboré avec des clients et marques prestigieuses comme Caterpillar, Chinese Theatre, Dale Chihuly, Deloitte, Dolby, Google, Howard Hughes Corporation, Mandarin Oriental, Miami Dolphins, NBC Universal, Nielsen Media Research, Okada Manila, Sun Life et Viacom.

Il a été nommé *Creative Person of the Year* en 2018 aux Digital Signage Awards à Amsterdam.

www.oasis.im

Denys Lavigne - president, executive creative director and co-founder, OASIS Immersion (Canada)

Denys Lavigne is an entrepreneur, manager and strategist in multimedia content and project development. He is the president and founder of Arsenal Media (1999-2014), an agency acquired by Christie Digital in June 2014. He then held the position of head of the international experiential projects division at Christie Digital (2014-2018). During his career, he has worked with prestigious clients and brands such as Caterpillar, Chinese Theatre, Dale Chihuly, Deloitte, Dolby, Google, Howard Hughes Corporation, Mandarin Oriental, Miami Dolphins, NBC Universal, Nielsen Media Research, Okada Manila, Sun Life and Viacom.

He was named *Creative Person of the Year* in 2018 at the Digital Signage Awards in Amsterdam.

www.oasis.im



Antoine Menalda - chef de projet et de production, Dirty Monitor (Belgique)

Antoine Menalda est riche d'une expérience de 10 ans dans le digital et l'événementiel, gérant des projets internationaux tels que : *Van Gogh Immersive Experience* (tournée mondiale, 2017-2021), *Smurf Experience* (Bruxelles et Paris, 2018-2019), 200^e anniversaire de John Cockerill (Belgique, 2017), Ouverture de l'Opéra National Sheikh Jabel Al Ahmed Cultural Center (Koweït, 2016), 175^e anniversaire de Patek Philippe (Genève, 2014), iMapp Bucharest (Roumanie, 2015)...

www.dirtymonitor.com

Antoine Menalda - project and production manager, Dirty Monitor (Belgium)

Antoine Menalda is rich of a 10 years experience in the digital and events industries, managing international projects such as: *Van Gogh Immersive Experience* (world tour, 2017-2021), *Smurf Experience* (Brussels and Paris, 2018-2019), 200th anniversary of John Cockerill (Belgium, 2017), Opening of the National Opera Sheikh Jabel Al Ahmed Cultural Center (Kuwait, 2016), 175th anniversary of Patek Philippe (Geneva, 2014), iMapp Bucharest (Romania, 2015)...

www.dirtymonitor.com

FOCUS RECHERCHE : URBAN DATASCAPES, DE NOUVELLES NARRATIONS POUR LA MÉDIATECTURE

FOCUS ON RESEARCH: URBAN DATASCAPES FOR NEW NARRATIVES IN MEDIATECTURE

Vendredi 11 mars / 16h
Friday 11th of March / 4 pm

Urban datascapes, de nouvelles narrations pour la médiatexture

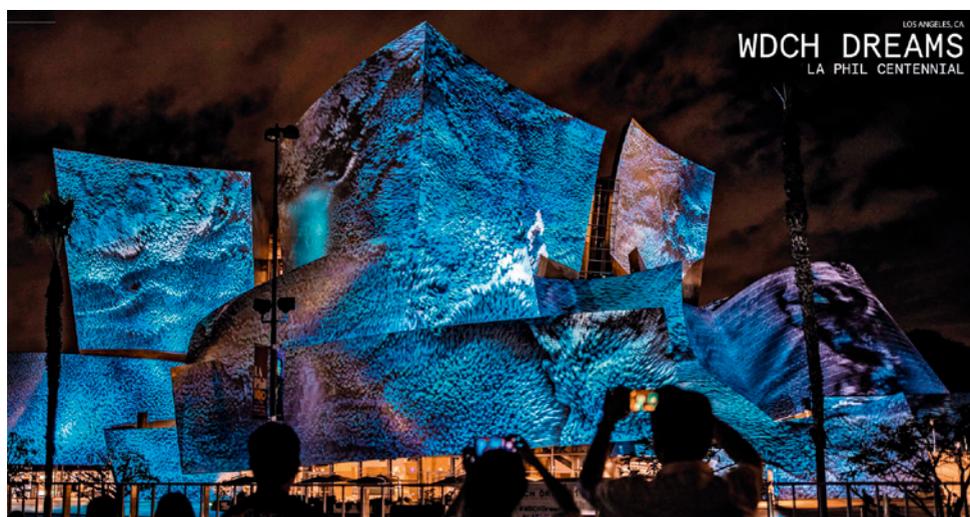
Les *urban datascapes* sont issues d'une ville connectée, où les données sont produites, transformées et affichées. La médiatexture axée sur les données fournit de nouveaux récits immersifs grâce à ses 3 couches significatives : le site lui-même (avec sa forme, son histoire, sa fonction...), le contenu (sujet, formes, type de données...) et la nature ou le type de production des données. Les *urban datascapes* permettent une narration dynamique et renouvelable de l'architecture et de l'emplacement urbain, ainsi que l'intégration des citoyens dans la narration en utilisant les données produites par la société.

Durée : 30 min env.

Urban datascapes for new narratives in mediatecture

Urban datascapes stem from a connected city, where its data are produced, transformed, and displayed. Data-driven mediatecture provides new immersive narratives because of its 3 significant layers: the site itself (with its form, history, function...), the content (topic, forms, data type...) and the nature or production-type of the data. Urban datascapes allow dynamic and renewable storytelling in architecture and urban location as well as integrating citizens in the narrative using the data that are produced by society.

Duration: approx. 30 min



Refik Anadol Studio, *WDCH Dreams*, 2018



Alexandra Georgescu Paquin - docteur en études patrimoniales et communication (Espagne)

Originnaire de Montréal, Alexandra Georgescu Paquin est actuellement basée à Barcelone, où elle travaille et enseigne dans le domaine culturel. Elle est titulaire d'une maîtrise en Étude des arts et d'un doctorat international en Muséologie, Médiation, Patrimoine (UQAM, Canada et Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, France). Ses recherches portent principalement sur les relations entre le patrimoine et les créations contemporaines (video mapping, data art, architecture...). Elle a publié un livre intitulé *L'actualisation du patrimoine par l'architecture contemporaine* (PUQ, 2014) suivi de sa version espagnole aux éditions TREA en 2015.

Alexandra Georgescu Paquin - doctor in heritage studies and communication, University of Barcelona (Spain)

Originally from Montreal, Alexandra Georgescu Paquin is currently based in Barcelona, where she works and teaches in the cultural field. She holds a Master's degree in Arts Studies and an international PhD in Museology, Mediation, Heritage (UQAM, Canada & University of Avignon, France). Her research mainly focuses on heritage and creativity (video mapping, data art, architecture...). She has published a book in French entitled *L'actualisation du patrimoine par l'architecture contemporaine* (PUQ, 2014), adapted in Spanish for TREA in 2015.

ARTIST TALK : THE PROJECTION STUDIO

Vendredi 11 mars / 16h30

Friday 11th of March / 4:30 pm

Des décennies de The Projection Studio - publics, marchés, contenu artistique

Ross Ashton travaille depuis 40 ans dans le domaine de la projection multi-images. Au cours de cette période, il a vu naître toute une série d'innovations technologiques en matière d'équipements de projection et de méthodes de diffusion. Chaque innovation a entraîné des changements dans les pratiques de travail et les méthodes de création, mais les principes fondamentaux de la réalisation d'un projet dans les délais et le budget impartis pour répondre aux attentes des clients n'ont pas changé.

Ross Ashton reviendra sur sa carrière, les types de marchés sur lesquels il travaille et partagera quelques idées sur les futures tendances du video mapping.

Durée : 30 min env. + Q&A 15 min

Decades of The Projection Studio - publics, markets, artistic content

Ross Ashton has spent the last 40 years working in multi-image projection and during this time, he has seen a whole series of technological innovations in projection equipment and delivery methods. Each innovation has led to changes in working practices and creative methods but the fundamentals of delivering a project on time and on budget and which fulfills the clients' expectations have not changed.

Ross Ashton will speak about his career to date, the kinds of markets that he works in and share some ideas on where he thinks the trends of projection mapping are taking us.

Duration: approx. 30 min + 15 min Q&A





Ross Ashton - fondateur, The Projection Studio (Royaume-Uni)

Formé à la photographie et au théâtre, Ross Ashton a commencé à travailler dans la projection de vidéos et de diapositives à Londres. Après avoir passé 4 ans à Paris à travailler avec une variété de médias visuels, il s'est spécialisé dans la projection à haute puissance en 1992. Ses années d'expérience lui ont permis d'acquérir une compréhension instinctive de la relation entre l'œuvre d'art et la structure, la lumière et la surface, l'objet et le sujet. La taille et l'échelle de son travail l'ont amené à recevoir des commandes à la fois pour des œuvres indépendantes et de grandes expositions conçues et créées pour des publics nationaux et internationaux. Ses commandes « son et lumière » ont reçu une attention mondiale, et sa réputation de créateur d'œuvres spectaculaires à grande échelle l'a amené à créer des projections pour divers clients dans le monde entier.

www.theprojectionstudio.com

Ross Ashton - founder, The Projection Studio (United Kingdom)

Ross Ashton has been trained in photography and theatre and began working in video and slide projection in London. After spending 4 years in Paris working with a variety of visual media, he began specialising in High Power Projection in 1992. His years of experience have produced an instinctive understanding of the relationship between artwork and structure, light and surface, object and subject. The size and scale of his work has led him to being commissioned for both stand-alone works and broader based large shows designed and created for national and international audiences. His specially commissioned "son et lumière" have received world-wide attention. His reputation for large scale spectacular pieces mean that he has created projections for diverse clients worldwide.

www.theprojectionstudio.com

ÉTUDE DE CAS / CASE STUDY

HÔTEL DES LUMIÈRES

Vendredi 11 mars / 17h15

Friday 11th of March / 5:15 pm

L'Hôtel des Lumières a ouvert ses portes durant l'été 2020 et propose des scénographies immersives dans l'Hôtel-Dieu du Puy-en-Velay, classé au patrimoine mondial de l'UNESCO. L'ouverture de ce lieu s'inscrit dans le prolongement de l'événement Puy de Lumières, qui a lieu tous les étés et permet de redécouvrir les principaux monuments de la ville en lumières.

Cette étude de cas retracera la genèse du projet, de la volonté de la collectivité à la mise en œuvre artistique et technique, abordera le modèle économique du lieu et apportera des premiers éléments de bilan.

Durée : 30 min env. + Q&A 15 min

The Hôtel des Lumières opened its doors during summer 2020 and offers immersive scenographies in the Hôtel-Dieu of Le Puy-en-Velay, a UNESCO World Heritage site. The opening of this venue is an extension of the Puy de Lumières event, which takes place every summer and allows the main monuments of the city to be rediscovered in lights.

This case study will trace the genesis of the project, from the local authority's will to the artistic and technical implementation, and will tackle the economic model of the venue and the first results.

Duration: approx. 30 min + 15 min Q&A





Emmanuel Boyer - directeur de l'Attractivité et de la Promotion du Territoire, Agglomération du Puy-en-Velay (France)

Emmanuel Boyer est directeur de l'Attractivité et de la Promotion du Territoire et responsable de la politique événementielle de la Communauté d'Agglomération du Puy-en-Velay.

Il est à l'initiative de la mise en place de l'opération Puy de Lumières en 2017 et de l'Hôtel des Lumières en 2019.

www.hoteldeslumieres.com

Emmanuel Boyer - director of Territorial Attractiveness and Promotion, Le Puy-en-Velay Conurbation (France)

Emmanuel Boyer is director of Territorial Attractiveness and Promotion and responsible for the events policy of Le Puy-en-Velay Conurbation.

He initiated the setting up of the Puy de Lumières operation in 2017 and the Hôtel des Lumières in 2019.

www.hoteldeslumieres.com

**SOIRÉE D'OUVERTURE DU VIDEO MAPPING FESTIVAL /
OPENING NIGHT OF THE VIDEO MAPPING FESTIVAL**

**Vendredi 11 mars / 19h30 > 0h
Friday 11th of March / 7:30 pm > 12 am**

Parcours dans la ville, Lille

Voir page 60

Video mapping tour in the city, Lille

See page 60

TALENTS CONNECTION - RENCONTRES PROFESSIONNELLES

TALENTS CONNECTION - PROFESSIONAL MEETINGS

Samedi 12 mars / 10h

Saturday 12th of March / 10 am

maison Folie Moulins, Lille

Profitez d'un temps de rencontres professionnelles lors de brèves entrevues, sur un format « speed meeting ». L'occasion pour les artistes, diffuseurs et producteurs internationaux de se rencontrer et d'échanger.

Professionnels confirmés :

- Joshua Bernard - co-fondateur et directeur opérationnel, LUMA Projection Arts Festival (États-Unis)
- Marko Bolković - artiste et curateur, VISUALIA Festival Pula (Croatie)
- Aymen Gharbi - curateur, INTERFERENCE (Tunisie)
- Stefan Aleksandar Jovanovski - chargé de projet, Skopje Light Art District (Macédoine du Nord)
- Denys Lavigne - président, directeur créatif exécutif et co-fondateur, OASIS Immersion (Canada)
- Andrea Möller - consultante en création et productrice, Media Art Friesland & LUNA Leeuwarden Urban Night Adventure (Pays-Bas)
- Craig Morrison - directeur de festival et curateur (Royaume-Uni)
- Julien Pavillard - directeur, Fête des Lumières de Lyon (France)
- Daniel Popescu - directeur artistique, Lights On Romania (Roumanie)
- Carole Purnelle - artiste et curatrice, Ocubo (Portugal)
- Romain Tamayo - chargé de projet, Fête des Lumières de Lyon (France)
- Tamás Vaspöri - producteur, Maxin10sity, iMapp Bucharest, BOREALIS, a festival of light (Hongrie)

Durée : 3h env.

Enjoy a time of professional meetings during short interviews, in a "speed meeting" format. An opportunity for international artists, promoters and producers to meet and discuss.

Confirmed professionals:

- Joshua Bernard - co-founder and operations director, LUMA Projection Arts Festival (USA)
- Marko Bolković - artist and curator, VISUALIA Festival Pula (Croatia)
- Aymen Gharbi - curator, INTERFERENCE (Tunisia)
- Stefan Aleksandar Jovanovski - manager, Skopje Light Art District (North Macedonia)
- Denys Lavigne - president, executive creative director and co-founder, OASIS Immersion (Canada)
- Andrea Möller - creative adviser and producer, Media Art Friesland & LUNA Leeuwarden Urban Night Adventure (The Netherlands)
- Craig Morrison - independent festival director and curator (United Kingdom)
- Julien Pavillard - director, Lyon Festival of Lights (France)
- Daniel Popescu - artistic director, Lights On Romania (Romania)
- Carole Purnelle - artist and curator, Ocubo (Portugal)
- Romain Tamayo - project manager, Lyon Festival of Lights (France)
- Tamás Vaspöri - producer, Maxin10sity, iMapp Bucharest, BOREALIS, a festival of light (Hungary)

Duration: approx. 3h

VIDEO MAPPING AWARDS

Samedi 12 mars / 14h30 - Saturday 12th of March / 2:30 pm
maison Folie Moulins, Lille

Voir page 54 - See page 54

KEYNOTE SPEAKER : TEAMLAB - RELATIONSHIPS AMONG PEOPLE



Samedi 12 mars / 17h30
Saturday 12th of March / 5:30 pm
maison Folie Moulins, Lille

teamLab (2001) est un collectif artistique international, un groupe interdisciplinaire de divers spécialistes tels que des artistes, des programmeurs, des ingénieurs, des animateurs CG, des mathématiciens et des architectes, dont la pratique collaborative cherche à naviguer à la confluence de l'art, de la science, de la technologie et du monde naturel. teamLab vise à explorer la relation entre le soi et le monde, ainsi que les nouvelles perceptions à travers l'art.

Relationships Among People est l'un des concepts de teamLab qui vise à explorer une nouvelle relation entre les gens, et faire de la présence des autres une expérience positive grâce à l'art numérique. Ce concept sera présenté par Takeshi Yamada, en parallèle avec les œuvres de teamLab.

www.teamlab.art

- Takeshi Yamada - équipe de direction, teamLab (Japon)

Durée : 2h env.

teamLab (2001) is an international art collective, an interdisciplinary group of various specialists such as artists, programmers, engineers, CG animators, mathematicians and architects whose collaborative practice seeks to navigate the confluence of art, science, technology, and the natural world. teamLab aims to explore the relationship between the self and the world and new perceptions through art.

Relationships Among People is one of teamLab's concepts which aims to explore a new relationship among people, and to make the presence of others a positive experience through digital art. This concept will be introduced by Takeshi Yamada along with teamLab's works.

www.teamlab.art

- Takeshi Yamada - management team, teamLab (Japan)

Duration: approx. 2h

CLÔTURE / CLOSING

Samedi 12 mars / 19h30
Saturday 12th of March / 7:30 pm
maison Folie Moulins, Lille

Remise des prix des Video Mapping Awards (*voir page 54*) et du Video Mapping Contest (*voir page 69*).
Synthèse et conclusion d'IBSIC par Bettina Pelz et Martina Stella.

Award ceremony of the Video Mapping Awards (*see page 54*) and the Video Mapping Contest (*see page 69*).
Synthesis and conclusion of IBSIC by Bettina Pelz and Martina Stella.

VIDEO MAPPING AWARDS

Chaque année, le Video Mapping Festival propose une compétition de mapping afin de récompenser les meilleures productions de l'année.

Les mapping qui ont été retenus lors d'une pré-sélection seront présentés au public sous la forme de captations vidéo.

À l'issue de la projection des Video Mapping Awards, un Jury composé de professionnels du mapping (*voir page 58*) décernera les prix afin de récompenser les meilleures productions de 2020-2021.

Every year, the Video Mapping Festival offers a video mapping competition to reward the best productions of the year.

The video mapping selected during a pre-selection will be presented to the public in the form of video recordings.

At the end of the projection, a Jury composed of mapping professionals (*see page 58*) will award the prizes to reward the best productions of 2020-2021.

VIDEO MAPPING AWARDS - PROGRAMME 1

Samedi 12 mars / 14h30

Saturday 12th of March / 2:30 pm

maison Folie Moulins, Lille

Durée : 1h env.

Duration: approx. 1h



PRISM



re:flexion



SWING

PRISM

Jérémy Oury / France / 2020 / Mapping monumental / 3 min 04

Diffusion : Goodman Library, Napa, États-Unis - 11 janvier 2020
(Napa Lighted Art Festival)

Jérémy Oury / France / 2020 / Monument video mapping / 3 min 04

Showing: Goodman Library, Napa, USA - 11th of January 2020
(Napa Lighted Art Festival)

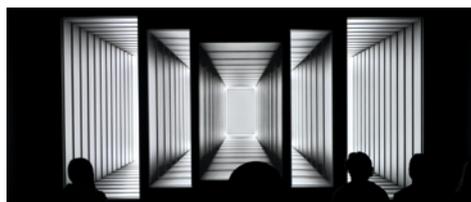
re:flexion

Lumine Projections / Autriche / 2021 / Mapping immersif 360° / 21 min 15

Diffusion : MuseumsQuartier, Vienne, Autriche - Du 21 au 28 octobre 2021 - (20^e anniversaire du MuseumsQuartier Vienna)

Lumine Projections / Austria / 2021 / 360° immersive video mapping / 21 min 15

Showing: MuseumsQuartier Vienna, Austria - From 21th to 28th of October 2021 - (20th anniversary of the MuseumsQuartier Vienna)



Volumnen

SWING

Studio ÉNORME / France / 2021 / Mapping monumental / 7 min 50

Diffusion : Basilique Saint-Pierre, Avignon, France
Du 30 juillet au 31 août 2021 (Hélios Festival)

Studio ÉNORME / France / 2021 / Monument video mapping / 7 min 50

Showing: Saint-Pierre Basilica, Avignon, France
From 30th of July to 31th of August 2021 (Hélios Festival)

Volumen

Filip Roca / Espagne / 2021 / Mapping sur objet / 6 min 30

Diffusion : Wonderspaces, Scottsdale, États-Unis - 2021

Filip Roca / Spain / 2021 / Object video mapping / 6 min 30

Showing: Wonderspaces, Scottsdale, USA - 2021



Blessing to Misfortune



Flying Horse



AR-Lumen



Slice of Life

Blessing to Misfortune

John Tettenborn, Kourtney Lara Ross / Allemagne / 2021 / Mapping monumental / 5 min

Diffusion : Bastille, Weimar, Allemagne
Du 24 au 26 septembre 2021 (Genius Loci Weimar)

John Tettenborn, Kourtney Lara Ross / Germany / 2021 / Monument video mapping / 5 min

Showing: Bastille, Weimar, Germany
From 24th to 26th of September 2021 (Genius Loci Weimar)

Flying Horse

SKG+ Media / Chine / 2020 / Mapping immersif 360° / 5 min

Diffusion : Anping Sports Center & Culture Theatre,
Hengshui, Chine - 2 octobre 2020

SKG+ Media / China / 2020 / 360° immersive video mapping / 5 min

Showing: Anping Sports Center & Culture Theatre,
Hengshui City, China - 2nd of October 2020

AR-Lumen

OYÉ / France / 2021 / Mapping monumental / 1 min

Diffusion : Château de Kerlévéan, Sarzeau, France - 31 juillet 2021
(Festival La P'Art Belle)

OYÉ / France / 2021 / Monument video mapping / 1 min

Showing: Kerlévéan Castle, Sarzeau, France - 31th of July 2021
(La P'Art Belle Festival)

Slice of Life

Dies_ / Italie / 2021 / Mapping monumental / 3 min

Diffusion : Palais du Parlement, Bucarest, Roumanie
18 septembre 2021 (iMapp Bucharest - Winners League)

Dies_ / Italia / 2021 / Monument video mapping / 3 min

Showing: Palatul Parlamentului, Bucharest, Romania
18th of September 2021 (iMapp Bucharest - Winners League)

OSMOSE

Glitch / Belgique / 2021 / Mapping monumental / 10 min

Diffusion : Stade des Jeux, Esplanade de la Citadelle de Namur,
Belgique - 17 & 18 septembre 2021 (Fêtes de Wallonie)

Glitch / Belgium / 2021 / Monument video mapping / 10 min

Showing: Stade des Jeux, Esplanade of Namur Citadelle,
Belgium - 17th & 18th of September 2021 (Fêtes de Wallonie)



OSMOSE

VIDEO MAPPING AWARDS - PROGRAMME 2

Samedi 12 mars / 16h
Saturday 12th of March / 4 pm
maison Folie Moulins, Lille

Durée : 1h env.

Duration: approx. 1h



Rhythm and Line



Modernist Dream Cage



The Other Side of the Light



Spectra

Rhythm and Line

FLIGHTGRAF / Japon / 2021 / Mapping monumental / 6 min

Diffusion : Altenburg, Weimar, Allemagne

Du 24 au 26 septembre 2021 (Genius Loci Weimar)

FLIGHTGRAF / Japon / 2021 / Monument video mapping / 6 min

Showing: Altenburg, Weimar, Germany

From 24th to 26th of September 2021 (Genius Loci Weimar)

Modernist Dream Cage

Aural Eye Studio / Roumanie / 2020 / Mapping monumental / 16 min

Diffusion : Théâtre National de Târgu-Mureș, Roumanie

19 septembre 2020 (Făt Frumos din Tărâmul de Azi)

Aural Eye Studio / Romania / 2020 / Monument video mapping / 16 min

Showing: National Theatre of Târgu-Mureș, Târgu-Mureș, Romania

19th of September 2020 (Făt Frumos din Tărâmul de Azi)

The Other Side of the Light

Julia Shamsheieva / Ukraine / 2021 / Mapping monumental / 2 min

Diffusion : Église Saint-Clément, Metz, France

Du 1^{er} juillet au 4 septembre 2021 (Constellations de Metz)

Julia Shamsheieva / Ukraine / 2021 / Monument video mapping / 2 min

Showing: Saint-Clement Church, Metz, France

From 1st of July to 4th of September 2021 (Constellations de Metz)

Spectra

Limbic Cinema / Royaume-Uni / 2021 / Mapping sur objet / 8 min

Diffusion : The Station, Creative Youth Network, Bristol, Royaume-Uni

22 septembre 2021 (Festival Simple Things)

Limbic Cinema / United Kingdom / 2021 / Object video mapping / 8 min

Showing: The Station, Creative Youth Network, Bristol,

United Kingdom - 22th of September 2021 (Simple Things Festival)



Supraluminique

Supraluminique

Nele Fack / Belgique / 2021 / Mapping monumental / 4 min 20

Diffusion : Bâtiment Fluvius, Gand, Belgique
Du 10 au 14 novembre 2021 (Festival de la lumière de Gand)

Nele Fack / Belgium / 2021 / Monument video mapping / 4 min 20

Showing: Fluvius Site, Ghent, Belgium
From 10th to 14th of November 2021 (Light Festival Ghent)



Digital Sauna

Digital Sauna

__STROY studio / République tchèque / 2021 / Mapping immersif 360° / 6 min

Diffusion : Daily Fitness Europark, Prague, République tchèque
20 mai 2021

__STROY studio / Czech Republic / 2021 / 360° immersive video mapping / 6 min

Showing: Daily Fitness Europark, Praha, Czech Republic
20th of May 2021



Le voyageur perdu

Le voyageur perdu

Morgane Philippe / France / 2020 / Mapping monumental / 5 min

Diffusion : Beffroi de la Basilique Saint-Maurice, Épinal, France
Du 17 au 19 septembre 2020 (Fête des Images d'Épinal)

Morgane Philippe / France / 2020 / Monument video mapping / 5 min

Showing: Beffroi of the Saint-Maurice Basilica, Épinal, France
From 17th to 19th of September 2020 (Fête des Images, Épinal)



Duldung. A Micro Mapping In Two Parts

Duldung. A Micro Mapping In Two Parts

Igor Shin Moromisato & Parisa Karimi / Allemagne / 2021 /

Mapping sur objet / 2 min

Diffusion : Gare d'Oberhausen, Allemagne
12 novembre 2021 (Mapping Festival : About Duldung)

Igor Shin Moromisato & Parisa Karimi / Germany / 2021 /

Object video mapping / 2 min

Showing: Oberhausen Main Station, Germany
12th of November 2021 (Mapping Festival: About Duldung)



BE\LONGING

BE\LONGING

xenorama / Allemagne / 2020 / Mapping monumental / 7 min 20

Diffusion : Alte Oper, Francfort, Allemagne
Du 12 au 15 mars 2020 (La Luminale)

xenorama / Germany / 2020 / Monument video mapping / 7 min 20

Showing: Alte Oper, Frankfurt, Germany
From 12th to 15th of March 2020 (Luminale)



Nebula

Nebula

Meshsplash studio / Russie / 2020 / Mapping monumental / 3 min 15

Diffusion : Gare de Romodanovsky, Nizhny Novgorod, Russie
8 octobre 2020 (INTERVALS Festival)

Meshsplash studio / Russia / 2020 / Monument video mapping / 3 min 15

Showing: Romodanovsky Station, Nizhny Novgorod, Russia
8th of October 2020 (INTERVALS Festival)

VIDEO MAPPING AWARDS - JURY



László Bordos - artiste (Hongrie)

Président du Jury

Voir page 32

László Bordos - artist (Hungary)

President of the Jury

See page 32



François Boucq - artiste bande-dessinée (France)

S'il a commencé dans l'illustration de presse avec des caricatures pour des magazines renommés, c'est dans la bande dessinée que François Boucq explose véritablement. Il se fait connaître pour ses récits humoristiques, où l'absurde le dispute souvent à la parodie. François Boucq délaisse volontiers l'humour pour se consacrer à des récits plus réalistes. Il adapte ainsi le romancier américain Charyn (*La Femme du magicien*, *Bouche du diable*, *Little Tulip* et *New York Cannibals*), crée *Face de Lune* dans (*À Suivre*) avec Jodorowsky avec qui il explore ensuite le western dans les pages de *Bouncer*, ou les services secrets du Vatican avec Sente (*Le Janitor*). Au fil des années, cette synthèse entre caricature et rigueur, lisibilité et précision du dessin a donné naissance à un style unique, qui lui permet de faire vivre tous les genres de récit avec le même brio.

François Boucq - comics artist (France)

Although he started out as a press illustrator with caricatures for well-known magazines, it was in comics that François Boucq really exploded. He became known for his humorous stories, in which the absurd often competes with parody. François Boucq willingly abandoned humour to devote himself to more realistic stories. He thus adapted the American novelist Charyn (*The Magician's Wife*, *Devil's Mouth*, *Little Tulip* and *New York Cannibals*), created *Face de Lune* in (*À Suivre*) with Jodorowsky, with whom he then explored the western in the pages of *Bouncer*, or the Vatican secret services with Sente (*The Janitor*). Over the years, this synthesis between caricature and rigour, legibility and precision of the drawing has given birth to a unique style, which allows him to bring to life all types of stories with the same brio.



Can Büyükberber - artiste visuel et réalisateur (Turquie)

Voir page 9

Can Büyükberber - visual artist and director (Turkey)

See page 9



**Dorothy Di Stefano - fondatrice de Molten Immersive Art,
consultante arts visuels (Australie)**

Voir page 43

**Dorothy Di Stefano - founder of Molten Immersive Art,
visual arts advisor (Australia)**

See page 43



**Anastasia Isachsen - artiste et directrice artistique,
Fjord Oslo Festival (Norvège)**

Voir page 38

**Anastasia Isachsen - artist and artistic director,
Fjord Oslo Festival (Norway)**

See page 38

SOIRÉE D'OUVERTURE DU VIDEO MAPPING FESTIVAL

OPENING NIGHT OF THE VIDEO MAPPING FESTIVAL

Vendredi 11 mars / 19h30 > 0h

Friday 11th of March / 7:30 pm > 12 am

Lille

Parcours video mapping

22 mapping dans une dizaine de lieux !

Video mapping monumentaux sur des bâtiments symboliques, mapping immersifs sur architectures d'intérieur, mapping sur objets, mapping interactif, micro mapping...

Le temps d'une soirée, le Video Mapping Festival propose de re-découvrir les différentes formes du mapping vidéo à travers un parcours inédit.

- Opéra de Lille : Bill Plympton (États-Unis)
- Opéra de Lille : Limelight (Hongrie)
- Gare Lille Flandres : Franck Dion (France)
- Gare Lille Flandres : Sébastien Laudenbach (France)
- Gare Lille Flandres : EunJin Park, Sae Yun Jung (Allemagne, Corée du Sud)
- Église Saint-Maurice : Loom Prod (France)
- Rue du Sec Arembault : Francesca Macciò (Italie)
- UGC Ciné Cité : workshop École Supérieure d'Art & de Communication de Cambrai (France)
- Crédit Mutuel Nord Europe : Design Lab (Tunisie)
- Palais Rihour : workshop étudiants internationaux
- Performance cirque-mapping Place Rihour : Yerko Castillo, Paul-Emmanuel Chevalley, Denisse Mena & Rencontres Audiovisuelles (France)

+ Video Mapping Contest - Théâtre du Nord

- Decide Kit (Thaïlande)
- Azura de la Fuente & Lenia Friedrich (Allemagne)
- Sophie Garcia, Pierre Jaucot, Julien De-Mey (Belgique)
- Hotaru Visual Guerrilla (Espagne)
- Cindy Lo (France)
- Alessandro Grisendi & Marco Noviello - 000PStudio (Italie)
- Noémi Prud'homme & Yohan Dumas (France)
- Filip Roca (Espagne)

Video mapping tour

22 mapping in a dozen locations!

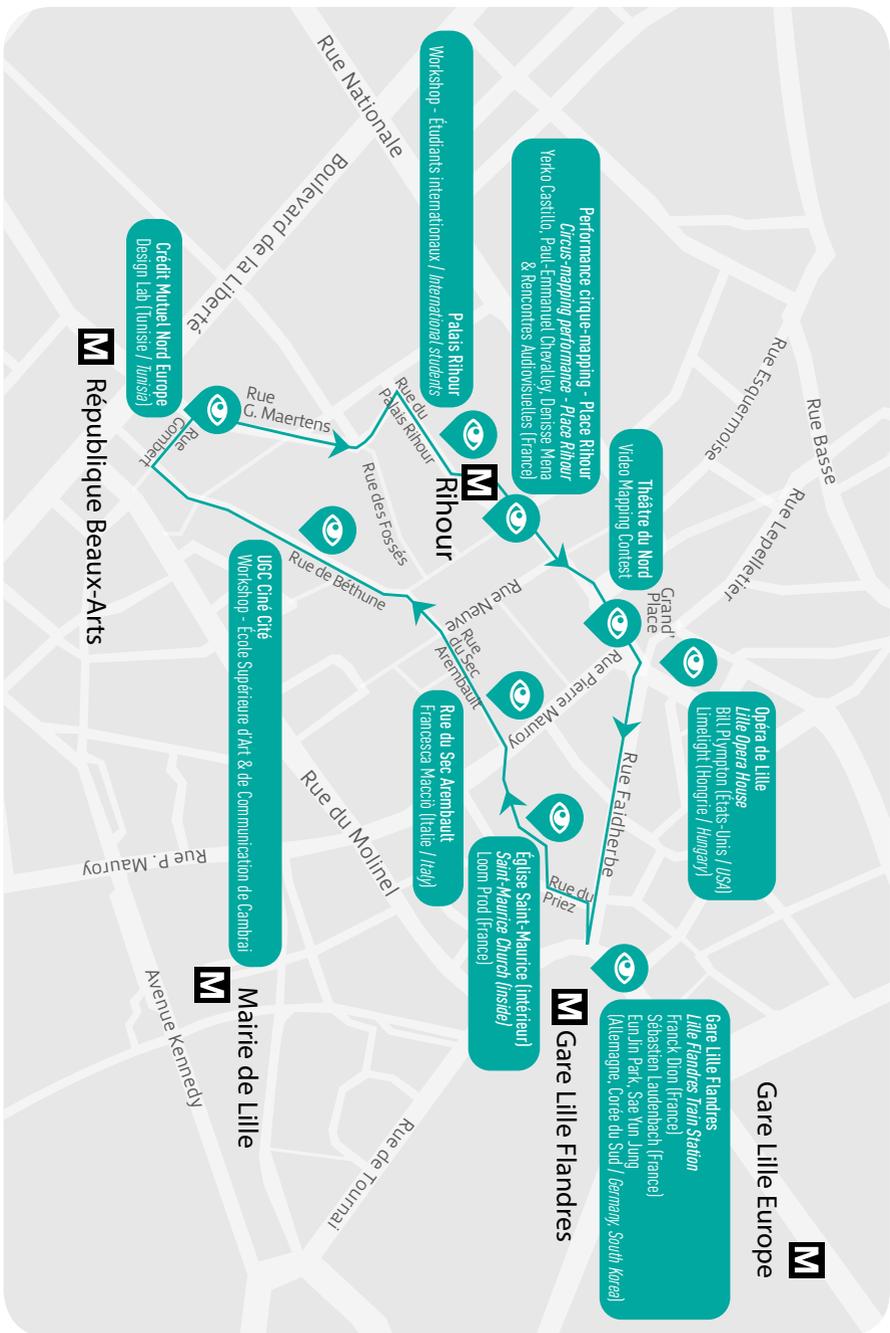
Monument video mapping on symbolic buildings, immersive mapping on interior architectures, mapping on objects, video game mapping, micro mapping...

During one evening, the Video Mapping Festival offers to rediscover the various forms of video mapping through an exclusive video mapping tour.

- Lille Opera House: Bill Plympton (USA)
- Lille Opera House: Limelight (Hungary)
- Lille Flandres Train Station: Franck Dion (France)
- Lille Flandres Train Station: Sébastien Laudenbach (France)
- Lille Flandres Train Station: EunJin Park, Sae Yun Jung (Germany, South Korea)
- Saint-Maurice Church: Loom Prod (France)
- Rue du Sec Arembault: Francesca Macciò (Italy)
- UGC Ciné Cité: workshop École Supérieure d'Art & de Communication de Cambrai (France)
- Crédit Mutuel Nord Europe: Design Lab (Tunisia)
- Palais Rihour: workshop international students
- Circus-mapping performance Place Rihour: Yerko Castillo, Paul-Emmanuel Chevalley, Denisse Mena & Rencontres Audiovisuelles (France)

+ Video Mapping Contest - Théâtre du Nord

- Decide Kit (Thailand)
- Azura de la Fuente & Lenia Friedrich (Germany)
- Sophie Garcia, Pierre Jaucot, Julien De-Mey (Belgium)
- Hotaru Visual Guerrilla (Spain)
- Cindy Lo (France)
- Alessandro Grisendi & Marco Noviello - 000PStudio (Italy)
- Noémi Prud'homme & Yohan Dumas (France)
- Filip Roca (Spain)



M Gare Lille Europe

M Gare Lille Flandres
Lille Flandres Train Station
Frank Dion (France)
Sebastian Kaufmann (France)
Eunjin Park, Sae Yun Jung
(Ateneague, Coree du Sud / Germany, South Korea)

M Opéra de Lille
Lille Opera House
Bill Plympton (Etats-Unis / USA)
Limelight (Hongrie / Hungary)

M Théâtre du Nord
Video Mapping Contest

M Performance cirque-mapping - Place Rihour
Circus-mapping performance - Place Rihour
Yerko Castillo, Paul-Ermanuel Omerley, Dennis Mera
& Rencontres Audiovisuelles (France)

M Palais Rihour
Workshop - Etudiants internationaux / International students

M Rue du Sec Aembaut
Francesca Maccio (Italie / Italy)

M Église Saint-Maurice (Intérieur)
Saint-Maurice Church (Interior)
Loom Pool (France)

M UGC Ciné Cité
Workshop - Ecole Supérieure d'Art & de Communication de Cambrai

M Crédit Mutuel Nord Europe
Design Lab (Tunisie / Tunisia)

M République Beaux-Arts

M Mairie de Lille

Opéra de Lille

Place du Théâtre - 59000 Lille

2 mapping à découvrir : une première expérimentation par le maître de l'animation indépendante américaine Bill Plympton, et un mapping spectaculaire signé par Limelight, un des noms les plus en vue du mapping international.

Video mapping réalisés par Bill Plympton (États-Unis) au cours d'une résidence de création, et par Limelight (Hongrie) pour le Video Mapping Festival.

→ Popera

Réalisation, animation : Bill Plympton – www.plymptoons.com

Design couleurs : Sandrine Plympton

Création sonore : Aleksí Aubry-Carlson

→ The Essence of Creation

Réalisation : Limelight – www.limelightart.net

Visuels : Ádám Sipos, Alex Riczkó, Anna Bacheva, Tommaso Rinaldi, Csaba Világosi

Musique : Ádám Sipos, Alex Riczkó

Lille Opera House

Place du Théâtre - 59000 Lille

2 mapping to discover: a first try for Bill Plympton, the master of the independent american animation industry, and a spectacular mapping created by Limelight, one of the most prominent names of the international mapping scene.

Video mapping created by Bill Plympton (USA) as part of a creation residency, and by Limelight (Hungary) for the Video Mapping Festival.

→ Popera

Direction, animation : Bill Plympton – www.plymptoons.com

Colour design : Sandrine Plympton

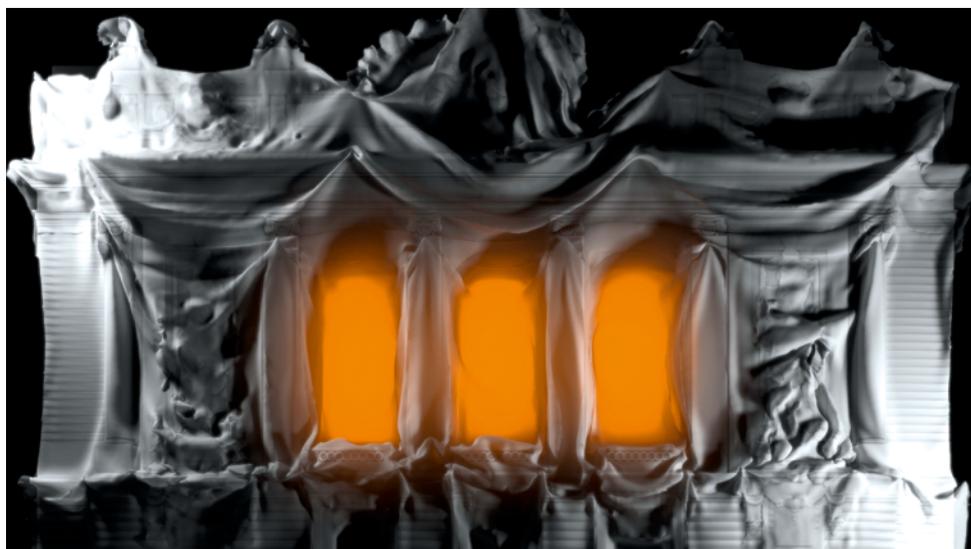
Sound creation : Aleksí Aubry-Carlson

→ The Essence of Creation

Direction : Limelight – www.limelightart.net

Visuals : Ádám Sipos, Alex Riczkó, Anna Bacheva, Tommaso Rinaldi, Csaba Világosi

Music : Ádám Sipos, Alex Riczkó



Gare Lille Flandres

Place de la Gare - 59000 Lille

3 mapping aux accents oniriques, réalisés par 2 grands noms de l'animation française qui s'essayaient pour la première fois à cette forme de création, et un duo d'artistes originaires de Corée du Sud.

Video mapping réalisés par Franck Dion (France), Sébastien Laudenbach (France) et EunJin Park & Sae Yun Jung (Allemagne, Corée du Sud) au cours d'une résidence de création.

→ Avez-vous donc une âme ?

Réalisation : Franck Dion – www.franckdion.net

Musique : *Mia outarde bandon* – Dale Cooper Quartet & The Dictaphones

Sound design : Franck Dion

→ The Girl in the Glass

Réalisation : EunJin Park – www.eunjinpark.de

Animation : Sae Yun Jung, EunJin Park

Sound design : Géraldine Kwik

Projet soutenu par le Goethe-Institut

→ Paradis

Réalisation : Sébastien Laudenbach

Musique : *Paradis* (Musique Gabriel Fauré – Poème de Charles Van Lerberghe)
op. 95 n°1 (1906), *La chanson d'Ève*

Voix : Judith Chemla

Arrangement : BAUM (Simon Dalmais, piano ; Anne Gouverneur, violon ; Maëva Le Berre, violoncelle ; Olivier Mellano, réalisation artistique et direction musicale)

Enregistrement, montage et mixage :

Jean-Baptiste Brunhes

Extrait de *Ici-bas* – *Les Mélodies de Fauré* par BAUM

Album disponible – Sony Classical

Lille Flandres Train Station

Place de la Gare - 59000 Lille

3 dreamlike mapping, created by 2 well-known names of the french animation industry who are experimenting with this art form for the first time, and a native South Korean duo of artists.

Video mapping created by Franck Dion (France), Sébastien Laudenbach (France) and EunJin Park & Sae Yun Jung (Germany, South Korea) as part of a creation residency.

→ Do you even have a soul?

Direction : Franck Dion – www.franckdion.net

Musique : *Mia outarde bandon* – Dale Cooper Quartet & The Dictaphones

Sound design : Franck Dion

→ The Girl in the Glass

Direction : EunJin Park – www.eunjinpark.de

Animation : Sae Yun Jung, EunJin Park

Sound design : Géraldine Kwik

With the support of Goethe-Institut

→ Paradise

Direction : Sébastien Laudenbach

Musique : *Paradis* (Music Gabriel Fauré – Poem de Charles Van Lerberghe)
op. 95 n°1 (1906), *La chanson d'Ève*

Voice : Judith Chemla

Arrangement : BAUM (Simon Dalmais, piano ; Anne Gouverneur, violin ; Maëva Le Berre, cello ; Olivier Mellano, artistic and musical direction)

Recording, editing and mixing : Jean-Baptiste Brunhes

Extract from *Ici-bas* – *Les Mélodies de Fauré* by BAUM

Album available – Sony Classical

Église Saint-Maurice (intérieur)

Parvis Saint-Maurice - 59000 Lille

Accès à l'arrière de l'Église, face au 21 parvis Saint-Maurice

Une création abstraite et contemplative au cœur de l'Église Saint-Maurice conçue par un studio régional, dans laquelle physique et mystique se font écho.

Video mapping réalisé par Loom Prod (France) pour le Video Mapping Festival.

→ **Le têtard de Higgs**

Réalisation : Loom Prod – www.loom-prod.com

Supervision : Simon Lebon

Animation : Patrick Grandi, Jules Huvig, Hamza Mrabet, Aurélien Wojtko

Sound design : Aleksy Aubry-Carlson

Saint-Maurice Church (inside)

Parvis Saint-Maurice - 59000 Lille

Access at the back of the Church, facing 21 parvis Saint-Maurice

An abstract and contemplative work created by a regional studio in the heart of the Saint-Maurice Church, in which music and mystic are echoing.

Video mapping created by Loom Prod (France) for the Video Mapping Festival.

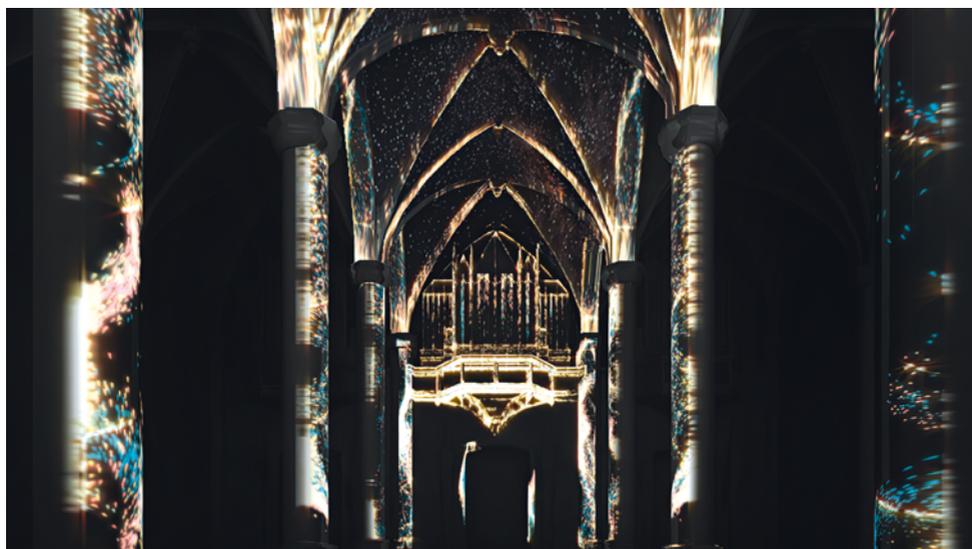
→ **Higgs' tadpole**

Direction: Loom Prod – www.loom-prod.com

Supervision: Simon Lebon

Animation: Patrick Grandi, Jules Huvig, Hamza Mrabet, Aurélien Wojtko

Sound design: Aleksy Aubry-Carlson



Rue du Sec Arembault

59000 Lille

Déambulation en 4 étapes dans la rue du Sec Arembault, pour un jeu de cache-cache et de séduction animé et coloré.

Video mapping réalisés par Francesca Macciò (Italie) au cours d'une résidence de création.

→ Chasser l'Amour

Réalisation : Francesca Macciò

Sound design : Géraldine Kwik



Rue du Sec Arembault

59000 Lille

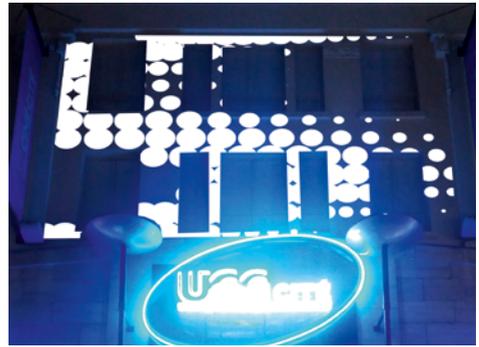
A walk in four stops in the rue du Sec Arembault, as a seductive, animated and colourful hide-and-seek game.

Video mapping created by Francesca Macciò (Italy) as part of a creation residency.

→ Chasing Love

Direction: Francesca Macciò

Sound design: Géraldine Kwik



UGC Ciné Cité

40 rue de Béthune - 59000 Lille

Une expérience visuelle et sonore générée en temps réel par des étudiants spécialisés dans le design graphique grâce à du code informatique. Le public sera invité à interagir avec la création à l'aide de son téléphone portable !

Video mapping réalisé dans le cadre d'un Atelier de Recherche et Création par des étudiants de l'École Supérieure d'Art & de Communication de Cambrai (France).

Équipe créative : École Supérieure d'Art & de Communication de Cambrai

Helmi Bardaa, Jérémy Breton, Louis Cauwelier, Vinciane Daheron, Margaux Deroite, Chichi Fang, Ning Jiang,

Seona Lim, Léna Monot, Gabin Nivard, Marion Quillien, Elisa Yuste

Enseignants : Keyvane Alinaghi, Tomek Jarolim

UGC Ciné Cité

40 rue de Béthune - 59000 Lille

A visual and sound experience generated in real time thanks to computer code by students specialised in graphic design. The audience will be invited to interact with the creation using their mobile phones!

Video mapping created as part of a Research and Creation workshop by students from the École Supérieure d'Art & de Communication of Cambrai (France).

Creative team : École Supérieure d'Art & de Communication de Cambrai

Helmi Bardaa, Jérémy Breton, Louis Cauwelier, Vinciane Daheron, Margaux Deroite, Chichi Fang, Ning Jiang,

Seona Lim, Léna Monot, Gabin Nivard, Marion Quillien, Elisa Yuste

Teachers : Keyvane Alinaghi, Tomek Jarolim

Crédit Mutuel Nord Europe (siège régional)

Façade arrière

Rue Gombert (à l'angle avec la rue A. de Vuez) - 59000 Lille

Hommage à la scène culte du film *Rencontres du troisième type* dans ce mapping en forme de questions/réponses avec le public.

Rediffusion du video mapping réalisé par Design Lab (Tunisie) au cours de la résidence de création du Video Mapping Festival 2019.

Réalisation : Design Lab (Fahd Bouaziz, Elyes Rebai, Zouhour Saoud) – www.design2lab.com

Création sonore : Frédéric Duzan

Crédit Mutuel Nord Europe (regional headquarters)

Back facade

Rue Gombert (at the corner with rue A. de Vuez) - 59000 Lille

A tribute to the famous scene from *Close Encounters of the Third Kind* with this mapping in the form of a questions/answers session with the public.

Rerun of the video mapping created by Design Lab (Tunisia) as part of the Video Mapping Festival 2019 creation residency.

Direction: Design Lab (Fahd Bouaziz, Elyes Rebai, Zouhour Saoud) – www.design2lab.com

Sound creation: Frédéric Duzan



Palais Rihour

42 place Rihour - 59000 Lille

Une création réalisée en 4 jours seulement au cours d'un challenge créatif sur le thème : Biodiversité, de la menace à l'extinction.

Video mapping réalisé par des étudiants internationaux dans le cadre d'un workshop à Arenberg Creative Mine du 6 au 9 mars 2022.

Écoles participantes :

3axes – Tourcoing, France

AcTournai, École Supérieure des Arts de Tournai – Tournai, Belgique

CSC Animazione – Turin, Italie

e-artsup – Lille, France

La Cambre – Bruxelles, Belgique

ESAAT – Roubaix, France

Faculty of Graphics and Media Art – Wrocław, Pologne

Filmuniversität Konrad Wolf Babelsberg – Potsdam, Allemagne

Institut National des Beaux-Arts – Tétouan, Maroc

Institut Saint Vincent de Paul – Loos, France

KHM, Kunsthochschule für Medien – Cologne, Allemagne

MJM Graphic Design – Lille, France

MOME – Budapest, Hongrie

Pôle IID – Roubaix, France

Palais Rihour

42 place Rihour - 59000 Lille

A work created in 4 days only during a creative challenge around the theme: Biodiversity, from endangerment to extinction.

Video mapping created by international students as part of a workshop at Arenberg Creative Mine from 6th to 9th of March 2022.

Participating schools:

3axes – Tourcoing, France

AcTournai, École Supérieure des Arts de Tournai – Tournai, Belgium

CSC Animazione – Turin, Italy

e-artsup – Lille, France

La Cambre – Bruxelles, Belgium

ESAAT – Roubaix, France

Faculty of Graphics and Media Art – Wrocław, Poland

Filmuniversität Konrad Wolf Babelsberg – Potsdam, Germany

Institut National des Beaux-Arts – Tétouan, Morocco

Institut Saint Vincent de Paul – Loos, France

KHM, Kunsthochschule für Medien – Cologne, Germany

MJM Graphic Design – Lille, France

MOME – Budapest, Hungary

Pôle IID – Roubaix, France

Performance cirque mapping - Place Rihour

59000 Lille

Diffusion à 19h30 / 19h50 / 20h10 / 20h35 / 21h / 21h25 / 21h50 / 22h20 / 22h50 / 23h20

Le Video Mapping Festival mélange mapping et spectacle vivant ! Une œuvre originale où cirque et video mapping s'entremêlent autour d'une caravane, qui sert également de support de projection.

Performance réalisée par Yerko Castillo, Paul-Emmanuel Chevalley, Denisse Mena et les Rencontres Audiovisuelles (France) au cours d'une résidence de création.

→ **Manantial**

Performance : Yerko Castillo, Paul-Emmanuel Chevalley, Denisse Mena / Liam Carmody, Pauline Talon, Matias Zambrano Cortés

Animation : Susie lou Chetcuti, Paul Garcia, Clément Goffinet, Jules Huvig

Avec la participation de : Lea Miniggio, César Payrat

Mise en scène : Benjamin Durand

Création lumière : Clément Goffinet

Musique originale : Géraldine Kwik

Circus-mapping performance - Place Rihour

59000 Lille

Showing at 7:30 pm / 7:50 pm / 8:10 pm / 8:35 pm / 9 pm / 9:25 pm / 9:50 pm / 10:20 pm / 10:50 pm / 11:20 pm

The Video Mapping Festival mixes mapping and live show! An original work where circus and video mapping blend together around a caravan, which also serves as a projection medium.

Show created by Yerko Castillo, Paul-Emmanuel Chevalley, Denisse Mena and Rencontres Audiovisuelles (France) as part of a creation residency.

→ **Manantial**

Performance: Yerko Castillo, Paul-Emmanuel Chevalley, Denisse Mena / Liam Carmody, Pauline Talon, Matias Zambrano Cortés

Visual design: Susie lou Chetcuti, Paul Garcia, Clément Goffinet, Jules Huvig

With the participation of: Lea Miniggio, César Payrat

Staging: Benjamin Durand

Light creation: Clément Goffinet

Original music: Géraldine Kwik



VIDEO MAPPING CONTEST

Théâtre du Nord

2 place du Général de Gaulle - 59000 Lille

Les Rencontres Audiovisuelles ont lancé un appel à participation en décembre 2021, ouvert à l'international, aux étudiants et professionnels du mapping, de l'audiovisuel, du film d'animation, des arts numériques, du graphisme, du jeu vidéo, etc. Les candidats sélectionnés ont été choisis sur dossier et présenteront leur travail sur la façade du Théâtre du Nord à l'occasion du parcours lillois.

Un Jury professionnel (*voir page 70*) nommera un Grand Prix, éventuellement une mention honorifique, et le public sera invité à choisir un Prix du Public via un vote SMS.

Le vainqueur du Grand Prix rejoindra la Winner's League du Festival iMapp Bucharest et sera invité à présenter une œuvre sur la façade du Parlement de Roumanie lors de la prochaine édition. Le vainqueur du Prix du Public sera quant à lui invité à rejoindre la sélection de la prochaine édition de la Fête des Lumières de Lyon.

La remise des prix aura lieu samedi 12 mars à 19h30 à la maison Folie Moulins (Lille) à l'occasion de la clôture d'IBSIC (*voir page 53*).

Théâtre du Nord

2 place du Général de Gaulle - 59000 Lille

Rencontres Audiovisuelles launched a call for participation in December 2021, open to international submissions, to professionals and students in cinema, animation, digital arts, graphic design, video games, etc. The candidates have been selected based on application files and will present their work on the façade of the Théâtre du Nord on the occasion of the Lille video mapping tour. A professional Jury (*see page 70*) will nominate a Grand Prize, possibly an honourable mention, and the public will be invited to choose its Audience Prize through an SMS vote.

The winner of the Grand Prize will join the Winner's League of the iMapp Bucharest Festival and will be invited to present a work on the facade of the Romanian Parliament during the next edition. The winner of the Audience Prize will be invited to join the selection of the next edition of the Lyon Festival of Lights.

The prize ceremony will take place on Saturday 12th of March at 7:30 pm at the maison Folie Moulins (Lille) as part of IBSIC's closing (*see page 53*).



Anthesis



Place à la déesse !



Improvisation délicate

Concurrent n°1

→ **Anthesis**

Réalisation : Hotaru Visual Guerrilla (Espagne)

Direction : Hotaru Visual Guerrilla (Spain)



STAY ALIVE

Concurrent n°2

→ **Place à la déesse !**

Réalisation : Cindy Lo (France)

Création sonore : Cie Les papillons bleus

Direction : Cindy Lo (France)

Sound creation : Cie Les papillons bleus



Threshold Consciousness

Concurrent n°3

→ **Improvisation délicate**

Animation : Noémi Prud'homme (France)

Création sonore : Yohan Dumas

Animation : Noémi Prud'homme (France)

Création sonore : Yohan Dumas



Paper Games

Concurrent n°4

→ **STAY ALIVE**

Réalisation : Decide Kit (Thaïlande)

Direction : Decide Kit (Thailand)

Concurrent n°5

→ **Threshold Consciousness**

Réalisation : Filip Roca (Espagne)

Création sonore : Nought

Direction : Filip Roca (Spain)

Sound creation : Nought



Frames of Humanity

Concurrent n°6

→ **Paper Games**

Réalisation : Azura de la Fuente & Lenia Friedrich (Allemagne)

Direction : Azura de la Fuente & Lenia Friedrich (Allemagne)

Concurrent n°7

→ **Frames of Humanity**

Réalisation : Alessandro Grisendi & Marco Noviello -
00OPStudio (Italie)

Direction : Alessandro Grisendi & Marco Noviello - 00OPStudio (Italy)



Kuro's light

Concurrent n°8

→ **Kuro's light**

Réalisation : Sophie Garcia, Pierre Jaucot, Julien De-Mey (Belgique)

Direction : Sophie Garcia, Pierre Jaucot, Julien De-Mey (Belgium)

VIDEO MAPPING CONTEST - JURY



Michał Banisch - artiste, ruestungsschmie.de (Allemagne)

Pendant ses études, Michał Banisch a travaillé pour la société zanderarchitekten à Dresde, où il occupe aujourd'hui une place importante. En plus de son engagement pour ruestungsschmie.de, il est à l'aise dans le domaine des arts visuels. Ces dernières années, il s'est concentré sur l'art vidéo. Plusieurs de ses projets ont été présentés lors de festivals européens de films et de courts métrages.

www.ruestungsschmie.de

Michał Banisch - artist, ruestungsschmie.de (Germany)

During his studies Michał Banisch worked for zanderarchitekten in Dresden, where he now holds a leading position. In addition to his commitment to ruestungsschmie.de, he is at home in the visual arts. In recent years, he has focused heavily on video art. Various of his projects have been shown at European film and short film festivals.

www.ruestungsschmie.de



Julien Pavillard - directeur, Fête des Lumières de Lyon (France)

Voir page 36

Julien Pavillard - director, Lyon Festival of Lights (France)

See page 36

70 >>



Nele Fack - artiste (Belgique)

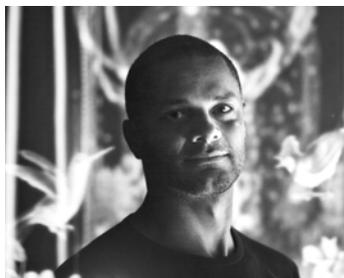
Nele Fack a obtenu son diplôme de l'école des arts LUCA de Gand en 2010. Ses domaines d'expertise incluent le video mapping, les installations, les animations et de nombreuses formes intermédiaires. Son travail a déjà été présenté dans le cadre de festivals de lumière, de productions théâtrales, de spectacles audiovisuels en direct et d'expositions. Récemment, elle a également été curatrice d'un festival de lumière à Louvain, qui a attiré plus de 25 000 spectateurs. Les motifs dans les paysages urbains, les couleurs naturelles et le mouvement sont ses principales sources d'inspiration. Elle est une observatrice et adore transformer tout type de support de projection. Du plus petit croquis aux immenses installations, elle trouve un grand plaisir à bâtir, construire, façonner et créer des choses. Elle utilise ses compétences pour transformer des histoires en images et rendre le monde numérique quelque peu tangible pour un large public.

www.nelefack.be

Nele Fack - artist (Belgium)

Nele Fack graduated from LUCA School of Arts in Ghent in 2010. Her fields of expertise include video mapping, installations, animations and lots of in-between forms. Her work has previously been presented as part of light festivals, theatre productions, live AV shows and exhibitions. Recently, she also curated a light festival in Leuven, which attracted more than 25 000 spectators. Patterns in urban scenery and natural colors and movement are her biggest inspirations. She is an authentic observer and loves to transform any type of projection canvas. From the smallest sketch to immense installations, she finds great pleasure in building, constructing, shaping and creating things. She uses her skills to turn stories into images and makes the digital world somewhat tangible for a broad audience.

www.nelefack.be



Yann Nguema - artiste (France)

Issu d'un parcours scientifique, Yann Nguema s'est finalement orienté vers la création artistique. Musicien, il a fondé le groupe EZ3kiel en 1992, pour lequel il a développé l'intégralité d'une foisonnante production visuelle devenue une référence et une marque de fabrique. Il axe son travail principalement autour du spectacle vivant, avec une constante recherche autour de l'association image-musique. Très rapidement, il intègre l'outil informatique à son processus de création en développant ses propres logiciels et ajoute une dimension interactive à ses productions.

Concepteur d'expositions, d'installations, de scénographies, il a conçu de nombreux projets articulant technologie, recherche et poésie. Il est actuellement artiste ambassadeur pour la Fête des Lumières de Lyon. yannnguema.com

Yann Nguema - artist (France)

Yann Nguema's scientific background eventually led him to artistic creation. As a musician, he founded the band EZ3kiel in 1992, for which he has developed an abundant visual production that has become a reference and a trademark.

He focuses his work mainly on live performance, with a constant research around the association between image and music. Very quickly, he has integrated computer tools into his creative process by developing his own softwares and has added an interactive dimension to his productions.

As a designer of exhibitions, artistic installations and scenographies, he has conceived numerous projects combining technology, research and poetry. He is currently an ambassador artist for the Lyon Festival of Lights.

yannnguema.com



Tamás Vaspöri - producteur, Maxin10sity, iMapp Bucharest (Hongrie)

Après avoir commencé sa carrière dans l'industrie audiovisuelle, Tamás Vaspöri est devenu directeur du développement commercial pour l'Europe de l'Est chez un fabricant de projecteurs professionnels, Christie Digital. Il était responsable de 16 pays différents et a appris les bases du commerce international et de la technologie de projection. Il y a presque 8 ans, il a co-fondé Maxin10sity, où il est directeur général et responsable des ventes. Il ne se concentre pas seulement sur les spectacles de projection mapping avec Maxin10sity, mais garde également un œil sur les festivals de lumière avec son équipe. En plus de faire partie de l'organisation de iMapp Bucharest en tant que co-producteur, il a fondé le festival Borealis à Seattle.

Il est membre du conseil d'administration de l'International Light Festivals Organisation (ILO) et, en 2021, a été nommé en tant que producteur pour l'Emmy-Award du spectacle virtuel *Skymapping New Year's Eve* au Space Needle de Seattle.

www.maxin10sity.net

Tamás Vaspöri - producer, Maxin10sity, iMapp Bucharest (Hungary)

Starting his career in the AV industry, Tamás Vaspöri became Eastern-European business development manager for a professional projector manufacturer, Christie Digital. Here he was responsible for 16 different countries and learned the basis of international business life and projection technology. Almost 8 years ago, co-founded Maxin10sity, where he is managing director and responsible for the sales. He does not only focus on projection mapping shows with Maxin10sity, but also keeps an eye on light festivals with the team. Besides being part of the organising team of iMapp Bucharest as a co-producer, he founded Borealis, in Seattle.

He is board member at the International Light Festivals Organisation (ILO), and in 2021 he was nominated as producer for the Emmy-Award for the virtual *Skymapping New Year's Eve* show at the Space Needle in Seattle.

www.maxin10sity.net



VIDEO MAPPING FESTIVAL #5 IBSIC - IMAGE BEYOND THE SCREEN INTERNATIONAL CONFERENCE

Infos

Rencontres Audiovisuelles

+33 (0)3 20 53 24 84

www.videomappingfestival.com

 Video Mapping Festival

Organisé par les Rencontres Audiovisuelles et le laboratoire DeVisu de l'Université Polytechnique Hauts-de-France, dans le cadre du Video Mapping European Center.

Avec le soutien de l'Union européenne (l'Europe s'engage en Hauts-de-France avec le Fonds européen de développement régional), la Région Hauts-de-France, la Communauté d'Agglomération de La Porte du Hainaut, la Ville de Wallers-Arenberg et Arenberg Creative Mine.

Organised by Rencontres Audiovisuelles and the DeVisu laboratory of the Université Polytechnique Hauts-de-France, as part of the Video Mapping European Center.

With the support of the European Union (Europe is committed to the Hauts-de-France Region through the European Regional Development Fund), the Hauts-de-France Region, the Communauté d'Agglomération de La Porte du Hainaut, The City of Wallers-Arenberg and Arenberg Creative Mine.



Ce projet est cofinancé par l'Union européenne avec le Fonds européen de développement régional.

