



RENCONTRES
AUDIOVISUELLES

VIDEO MAPPING
EUROPEAN CENTER

IBSIC - Image Beyond the Screen International Conference

Jeudi 28 > samedi 30 mars 2019

Thursday 28th > Saturday 30th of March 2019

Arenberg Creative Mine, Wallers-Arenberg
L'hybride & Palais des Beaux-Arts, Lille

SOMMAIRE / TABLE OF CONTENTS

- 3 Édito
- 4 Video Mapping European Center
- 5 Video Mapping Festival #2

Jedi 28 mars

- 6 Accueil
- 9 Introduction
- 12 Production
- 14 Écritures
- 18 Écritures 2
- 23 Video Mapping Awards
- 23 Temps de convivialité, networking
- 23 Visite des Jamions - ATHEM

Vendredi 29 mars

- 24 Modèles économiques
- 28 RH et formation
- 31 Technologies
- 34 Diffusion
- 38 Soirée d'ouverture, Lille : Parcours video mapping

Samedi 30 mars

- 40 Visite de Lille
- 40 Portfolio meeting - rencontres professionnelles
- 40 Video Mapping Awards
- 41 Conférence de László Zsolt Bordos
- 42 Rencontre avec les artistes du parcours lillois
- 42 Synthèse et conclusion de IBSIC
- 42 Video Mapping Awards - Remise des prix

- 8 *Normandisplay - Maquette mapping interactive*
- 8 *Visites des équipements audiovisuels d'Arenberg Creative Mine*

- 3 Editorial
- 4 Video Mapping European Center
- 5 Video Mapping Festival #2

Thursday 28th of March

- 6 Welcoming
- 9 Introduction
- 12 Production
- 14 Writings
- 18 Writings 2
- 23 Video Mapping Awards
- 23 Conviviality time, networking
- 23 Visit of the Jamions - ATHEM

Friday 29th of March

- 24 Economic models
- 28 Human resources and training
- 31 Technologies
- 34 Projection
- 38 Opening Night, Lille: Video Mapping tour

Saturday 30th of March

- 40 Visit of Lille
- 40 Portfolio meeting - professional interviews
- 40 Video Mapping Awards
- 41 László Zsolt Bordos Conference
- 42 Meeting with the artists of the mapping tour in Lille
- 42 Summary and conclusion of IBSIC
- 42 Video Mapping Awards - Awards ceremony

- 8 *Normandisplay - Interactive mapping on a model*
- 8 *Visit of the audiovisual equipments of Arenberg Creative Mine*



ÉDITO / EDITORIAL

À l'occasion de l'ouverture du Video Mapping Festival #2, les Rencontres Audiovisuelles et le laboratoire DeVisu de l'Université Polytechnique Hauts-de-France proposent IBSIC, un rendez-vous annuel dédié à la filière mapping, en présence des grands noms du mapping international.

Rencontres, conférences, études de cas, projections... 33 intervenants professionnels partageront leurs expériences et décortiqueront les différentes facettes de cette jeune filière en pleine évolution (écritures, technologies, formation, production, modèles économiques, diffusion, etc.).

Des temps de networking seront également proposés pour rencontrer artistes, producteurs, diffuseurs etc.

Autour de la conférence, la Soirée d'ouverture du Video Mapping Festival proposera un parcours de 25 video mapping à découvrir sur une boucle de 3,5 km (vendredi 29 mars, Lille). Les artistes du parcours, précédemment accueillis en résidence, reviendront sur leur expérience et partageront les coulisses de la création à l'occasion d'une rencontre ouverte au public (samedi 30 mars, Lille).

Les participants à la conférence pourront également profiter des Video Mapping Awards, compétition de video mapping qui récompensera les meilleures productions de l'année 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, programme Feder, la Région Hauts-de-France, la Communauté d'Agglomération de La Porte du Hainaut, la Ville de Wallers-Arenberg et Arenberg Creative Mine.

On the occasion of the opening of the Video Mapping Festival #2, Rencontres Audiovisuelles and the DeVisu laboratory of the Université Polytechnique Hauts-de-France offer IBSIC, an annual event dedicated to the video mapping industry, in the presence of international great names in the sector. Meetings, conferences, case studies, projections... 33 professional speakers will share their experiences and analyse the various aspects of this new sector which is growing significantly (writing, technology, training, production, economic models, projection, etc.).

Networking times will also be provided to meet artists, producers, programmers, etc.

Around the conference, the Opening night of the Video Mapping Festival will offer a tour of 25 video mapping to discover on a 3.5-km loop (Friday 29th of March, Lille). The artists of the tour, previously welcomed in residency, will review their experience and share behind the scenes of their creations during a meeting open to the public (Saturday 30th of March, Lille).

Conference participants will also enjoy the Video Mapping Awards, a video mapping competition that will reward the best productions of the year from 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, Erdp programme, the Hauts-de-France Region, the Urban Community of 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, la Ville de Wallers-Arenberg et la Grande École du Numérique.

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, the City of Wallers-Arenberg and Grande École du Numérique.

www.videomappingcenter.com

VIDEO MAPPING FESTIVAL #2

Le Video Mapping Festival revient en 2019 pour une 2^e édition dans toute la région Hauts-de-France !

Afin de se consacrer pleinement à cette discipline en plein développement, le Festival a pour ambition de présenter le mapping vidéo sous toutes ses formes (mapping monumental, sur objet, jeu vidéo, immersif, interactif...) et propose des contenus destinés au grand public, ainsi qu'aux professionnels et étudiants en écoles supérieures d'animation et de jeu vidéo internationaux.

- **Soirée d'ouverture à Lille / vendredi 29 mars**

Parcours dans la ville : 25 créations à découvrir sur une boucle de 3,5 km !

- **Des événements dans une quinzaine de villes en région / avril > août**

Douais Agglo (Arleux, Douai, Roost-Warendin) / 26 et 27 avril

Bailleul (Beffroi) / 4 mai

Maubeuge (Salle Sthrau) / 9 mai

Bruay-La-Buissière (Cité des Électriciens) / 17 et 18 mai

Anzin (Château et parc Dampierre) / 18 mai

Béthune (Parcours dans la ville) / 25 mai

Bours (Donjon) / 15 juin

Cassel (Musée de Flandre) / 20 juin

Château-Thierry (Hôtel de Ville et Hôtel-Dieu) / 22 juin

Seclin (Collégiale Saint-Piat) / Eldorado / Lille3000 - 29 juin

Saint-Pierre-en-Chastres (Ruines du Prieuré) /

Festival des Forêts - 1^{er} juillet

Saint-Riquier (intérieur de l'Abbatiale) /

Festival de l'Abbaye - 5 au 11 juillet

Arras (Beffroi) / 31 août

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

avec les habitants des différents territoires accueillant le Festival

- **Des contenus dédiés aux professionnels et étudiants internationaux / 23 > 30 mars**

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

www.videomappingfestival.com

The Video Mapping Festival comes back in 2019 for its 2nd edition in the Hauts-de-France Region!

In order to focus on this emerging discipline which is growing significantly, the Festival aims to present video mapping in all its forms (monument, object, video game, immersive, interactive video mapping...) and offers contents dedicated to general public, as well as professionals and students in international animation and video game schools.

- **Opening night in Lille / Friday 29th of March**

Video mapping tour in the city: 25 creations to discover on a 3.5 km-Loop!

- **Events in about 15 cities in the Hauts-de-France Region / April > August**

Douais Agglo (Arleux, Douai, Roost-Warendin) /

26th and 27th of April

Bailleul (Beffroi) / 4th of May

Maubeuge (Salle Sthrau) / 9th of May

Bruay-La-Buissière (Cité des Électriciens) / 17th and 18th of May

Anzin (Dampierre Castle and Park) / 18th of May

Béthune (Video mapping tour in the city) / 25th of May

Bours (Dungeon) / 15th of June

Cassel (Flanders Museum) / 20th of June

Château-Thierry (City Hall and Hôtel-Dieu) / 22nd of June

Seclin (Saint-Piat Collegiate Church) /

Eldorado / Lille3000 - 29th of June

Saint-Pierre-en-Chastres (Priory's Ruins) /

Festival des Forêts - 1st of July

Saint-Riquier (Inside of the Abbey) /

Festival de l'Abbaye - 5th > 11th of July

Arras (Beffroi) / 31st of August

- **Participative workshops around video mapping / January > April**

with the inhabitants of the territories hosting the Festival

- **Contents dedicated to professionals and international students / 23rd > 30th of March**

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

www.videomappingfestival.com

ACCUEIL / WELCOMING

Jeudi 28 mars / 10h30
Thursday 28th of March / 10:30 am

Accueil par Antoine Manier, directeur des Rencontres Audiovisuelles.

Présentation des 2 Grands Témoins qui assureront le fil rouge entre toutes les interventions :

Xavi Bové - artiste (Espagne)

Bettina Pelz - curatrice (Allemagne)

Durée : 30 min env.

Welcoming by Antoine Manier, director of Rencontres Audiovisuelles.

Introduction of the 2 Grands Témoins which will ensure the guiding thread of the presentations:

Xavi Bové - artist (Spain)

Bettina Pelz - curator (Germany)

Duration: approx. 30 min





Xavi Bové - artiste (Espagne)

Xavi Bové est compositeur visuel, directeur artistique et professeur, à la tête de projets audiovisuels où l'art et la technologie vont de pair et où l'image entretient un lien étroit avec la musique.

Son travail se caractérise par une approche sensible dans de nombreux domaines : performances musicales, audiovisuelles, arts vidéo et scéniques.

Ces dernières années, il s'est spécialisé dans le video mapping et le light art. Il a dirigé et travaillé sur différents projets internationaux et a participé à plusieurs festivals à travers le monde. Il a également été directeur artistique du Festival International de Mapping de Gérone.

Récemment, il a reçu le Prix de l'Artiste Émergent *El Mundo* et le Prix Pinzell de Cuixart de la Fondation Cuixart.

www.xavibove.com

Xavi Bové - artist (Spain)

Xavi Bové is a visual composer, artistic director and professor. He directs audiovisual projects where art and technology go hand in hand, and where the image maintains a close link with music.

His work is characterised by a sensitive approach to a wide range of fields: live music, live visuals, video art pieces and performing arts.

In recent years, he has specialised in video mapping and light projects. He has directed and worked on various projects on an international scale and has participated in several festivals around the world. He has also been the artistic director of the International Mapping Festival of Girona.

He has recently won the Emerging Artist Prize by *El Mundo*, and the Pinzell de Cuixart Award by Cuixart Foundation.

www.xavibove.com



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 professionalisation of the arts since 1996 at the University of the Arts of Bremen, amongst others.

www.bettinapelz.de

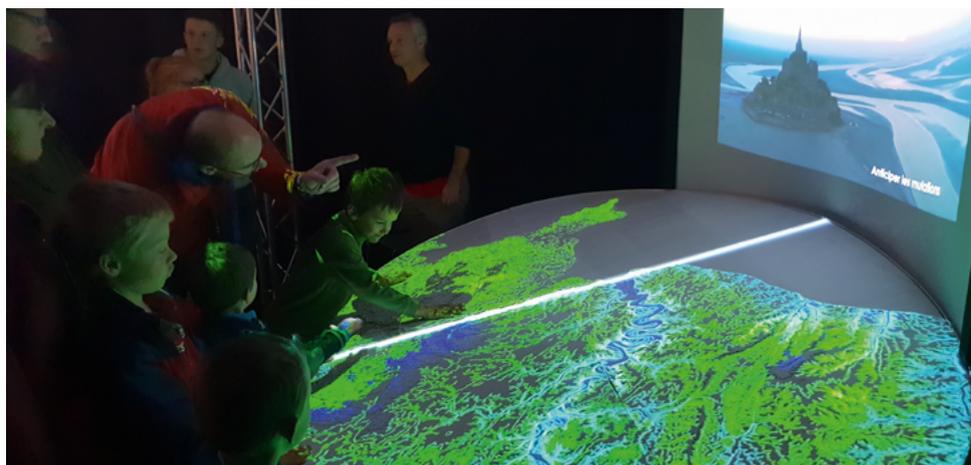


NORMANDISPLAY - MAQUETTE MAPPING INTERACTIVE **NORMANDISPLAY - INTERACTIVE MAPPING ON A MODEL**

Jeudi 28 et vendredi 29 mars / 10h > 18h
Thursday 28th and Friday 29th of March / 10 am > 6 pm

Maquette mapping interactive produite par le laboratoire TVES de l'Université de Lille et Loom Prod, studio de production régional.
Visible en continu en Halle d'essai (espace networking).

Interactive mapping on a model, produced by the TVES laboratory of the University of Lille and Loom Prod, a regional production studio.
Available continuously in the "Halle d'essai" (networking space).



Normandisplay



VISITES DES ÉQUIPEMENTS AUDIOVISUELS D'ARENBERG CREATIVE MINE **VISIT OF THE AUDIOVISUAL EQUIPMENTS OF ARENBERG CREATIVE MINE**

Jeudi 28 mars (16h30) et vendredi 29 mars (15h30) - sur inscription
Thursday 28th of March (4:30 pm) and Friday 29th of March (3:30 pm) - registration needed

Cet ancien site minier, emblème du Bassin minier Patrimoine mondial de l'Unesco, a fait l'objet depuis 2006 d'une importante reconversion portée par La Porte du Hainaut, pour devenir un pôle d'excellence en images et médias numériques, inauguré le 25 septembre 2015.

Doté d'équipements de pointe (production et post-production), il bénéficie d'une concentration de moyens techniques qui, couplée à la présence de décors naturels et à l'installation du laboratoire DeVisu de l'Université Polytechnique Hauts-de-France, en font un lieu inédit en Europe.

Since 2006, this former mine site, symbol of the Mining Area World Heritage of Unesco, has been the subject of an important reconversion project driven by La Porte du Hainaut, to become a centre of excellence in images and digital media, inaugurated on 25th of September 2015.

Provided with cutting-edge equipment (for production and post-production), it benefits from a concentration of technical means that - together with the presence of natural decors and the installation of the DeVisu laboratory of the Université Polytechnique Hauts-de-France - make it a unique place in Europe.

INTRODUCTION / INTRODUCTION

Jeudi 28 mars / 11h

Thursday 28th of March / 11 am

Art numérique, light art, réalité augmentée, héritier du cinéma, du VJing... Les frontières et les origines du video mapping sont poreuses, ce qui rend cette discipline difficile à cerner.

En guise d'introduction, nous tenterons de définir et replacer le mapping dans une perspective historique, puis nous profiterons de 2 points de vue différents sur ce que pourrait être un mapping réussi.

- **Qu'est-ce que le video mapping ?**

Ludovic Burczykowski - artiste et chercheur, Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Martina Stella - artiste et chercheuse, Université Paris 8 (Italie)

- **Qu'est-ce qu'un mapping réussi ?**

Marek Šitpoch - coordinateur des programmes, Signal Festival (République tchèque)

Pierre-Yves Toulot - réalisateur et co-fondateur, COSMO AV (France)

Durée : 1h20 env.

Digital art, light art, augmented reality, heir of cinema, of VJing... The boundaries and origins of video mapping are porous, making this discipline hard to identify.

As an introduction, we will try to define video mapping and put it in a historical context, then benefit from 2 different points of view on what a successful mapping could be.

- **What is video mapping?**

Ludovic Burczykowski - artist and researcher, DeVisu laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Martina Stella - artist and researcher, University of Paris 8 (Italy)

- **What is a successful mapping?**

Marek Šitpoch - programme coordinator, Signal Festival (Czech Republic)

Pierre-Yves Toulot - film director and co-founder, COSMO AV (France)

Duration: approx. 1h20



COSMO AV, *Archimetamorphosis lille3000*, Lille (France)

Qu'est-ce que le video mapping ?

What is video mapping?



Ludovic Burczykowski - artiste et chercheur, Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Ludovic Burczykowski est réalisateur de video mapping et chercheur universitaire en esthétique, sciences et technologies des arts, rattaché au laboratoire DeVisu de l'Université Polytechnique Hauts-de-France. Après avoir collaboré plusieurs années avec le Centre des Écritures Contemporaines Numériques et le Réseau Collectif Jeune Public, il coordonne aujourd'hui les créations de video mapping aux Rencontres Audiovisuelles et au studio Loom Prod. À la fois auteur et accompagnateur de projets, il est spécialiste de la relation des images numériques avec l'environnement physique, l'interaction multi-utilisateurs et le transmédia en temps réel qu'il enseigne et théorise. Il a participé à plus de 100 créations originales co-écrites et pluridisciplinaires.

www.uphf.fr/DEVISU

Ludovic Burczykowski - artist and researcher, DeVisu laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Ludovic Burczykowski is a video mapping director and a university researcher in aesthetics, science and technology of the arts, attached to the DeVisu laboratory of the Université Polytechnique Hauts-de-France. After having collaborated for several years with the Centre des Écritures Contemporaines Numériques and the Réseau Collectif Jeune Public, he now coordinates video mapping creations for the association Rencontres Audiovisuelles and the studio Loom Prod. As author and project manager, he is a specialist in the relationship of digital images with the physical environment, multi-user interaction and real-time transmedia that he also teaches and theorises. He has participated in more than 100 original co-written and multidisciplinary creations.

www.uphf.fr/DEVISU



Martina Stella - artiste et chercheuse, Université Paris 8 (Italie)

Après un diplôme en Langues et Cultures Modernes et 2 ans d'expérience professionnelle dans une galerie d'art contemporain, Martina Stella a repris ses études en Photographie et Art Contemporain à l'Université Paris 8. Actuellement étudiante en Master, elle développe sa pratique autour de la spatialisation de l'image et de l'écriture. Son travail prend la forme d'installations intégrant dessin, photographie et art vidéo, ainsi que des performances de video mapping en collaboration avec d'autres artistes, poètes et musiciens.

Dans son parcours, recherche théorique et création artistique ont toujours été développées parallèlement : le mapping est pour elle un outil, mais aussi une pratique à redéfinir dans le milieu de l'art contemporain.

Martina Stella - artist and researcher, University of Paris 8 (Italy)

After a degree in Modern Languages and Cultures and 2 years of professional experience in a contemporary art gallery, Martina Stella resumed her studies in Photography and Contemporary Art at the University of Paris 8. Currently in her second year of Master's degree, she develops her practice around spatialisation of image and writing. Her work takes the form of installations integrating drawing, photography and video art, as well as live video mapping performances in collaboration with other artists, poets and musicians.

In her career, theoretical researches and artistic creations have always been developed simultaneously: she sees video mapping as a tool, but also as a practice to redefine in the contemporary art world.

Qu'est-ce qu'un mapping réussi ?

What is a successful mapping?



Marek Šilpoch - coordinateur des programmes, Signal Festival (République tchèque)

Marek Šilpoch est un artiste visuel et travaille comme coordinateur des programmes pour le Signal Festival. Il est également co-fondateur du projet XYZ, un collectif audiovisuel. Après des études en design graphique et sur verre à l'UMPRUM (Académie des Arts, de l'Architecture et du Design de Prague), il développe son expérience dans le domaine du light art depuis 2014, en débutant par des installations techniques pour des événements et des fêtes. Aujourd'hui, son objectif principal est de créer des sculptures lumineuses en combinaison avec le verre. Il poursuit également des recherches sur l'histoire du light art, curieux de savoir ce qui se cache derrière toutes les tendances VJing, mapping et light art.

www.signalfestival.com

Marek Šilpoch - programme coordinator, Signal Festival (Czech Republic)

Marek Šilpoch is a visual artist currently working as programme coordinator for the Signal Festival. He is also co-founder of an audiovisual crew called XYZ project. After his studies in Graphic design and Glass design at UMPRUM (Academy of Arts, Architecture and Design in Prague), he has developed his work experience with lights since 2014, by starting with simple light installations for events and parties. Nowadays, his main focus is to create light sculptures in combination with glass. As the Signal Festival programme coordinator, he conducts researches about the history of light art, curious for what is behind all the VJ, mapping and light art trends.

www.signalfestival.com



Pierre-Yves Toulot - réalisateur et co-fondateur, COSMO AV (France) Dit « PYT ».

S'il vous vient à l'esprit la chanson de Michael Jackson, mettez en pause votre moonwalk, car nous ne saurions résumer Pierre-Yves Toulot en un acronyme de 3 lettres.

La facilité l'ennuie, son objectif est de surprendre les publics avec ses créations audiovisuelles, lumineuses et architecturales. Un goût du challenge qu'il exprime dès ses études à l'ENSATT. S'il débute dans la conception lumière pour le spectacle vivant, c'est quelques années plus tard qu'il épanouira son métier dans l'art de la projection architecturale, monumentale. Aujourd'hui référence dans la profession, il est consultant pour les spectacles du Futuroscope, du Puy du Fou, des Jeux Olympiques, et accomplit plusieurs records mondiaux de la plus grande image projetée.

www.cosmoav.com

Pierre-Yves Toulot - film director and co-founder, COSMO AV (France)

Also known as «PYT».

If by reading this you think about a Michael Jackson's song, pause your moonwalk, because we cannot summarise Pierre-Yves Toulot in a 3-letters acronym.

The ease bores him, his objective is to surprise audiences with his audiovisual, luminous and architectural creations. A taste for challenge that he expressed as early as his studies at ENSATT. He first started in lighting design for the performing arts, and then developed his career in the art of architectural and monumental projection. Nowadays, PYT is a reference in the profession: he is a consultant for the shows of the Futuroscope, the Puy du Fou, the Olympic Games and he has set several world records for the largest projected image.

www.cosmoav.com

PRODUCTION / PRODUCTION

Jeudi 28 mars / 12h20

Thursday 28th of March / 12:20 pm

Par essence, le video mapping est un art collaboratif. Il s'est construit via les recherches et expérimentations d'artistes visuels, de vidéastes, de musiciens, d'ingénieurs, de développeurs ou encore de théoriciens.

De l'écriture à la diffusion, organiser ces divers corps de métiers, de compétences et de savoir-faire représente un véritable challenge logistique et humain. Alors, quel process de production adopter pour faire se rencontrer et harmoniser les multiples facettes de la discipline ?

2 professionnels viendront partager leur expérience pour nous aider à mieux comprendre les différentes phases de la production.

- **Quels process de production pour un mapping ? De l'écriture à la diffusion**

Ferdi Alıcı et Eylül Duranağaç - directeurs artistiques et co-fondateurs, Ouchhh (Turquie)

Durée : 40 min env.

Intrinsically, video mapping is a collaborative art. It was built through the researches and experimentations of visual artists, video makers, musicians, engineers, developers and theorists.

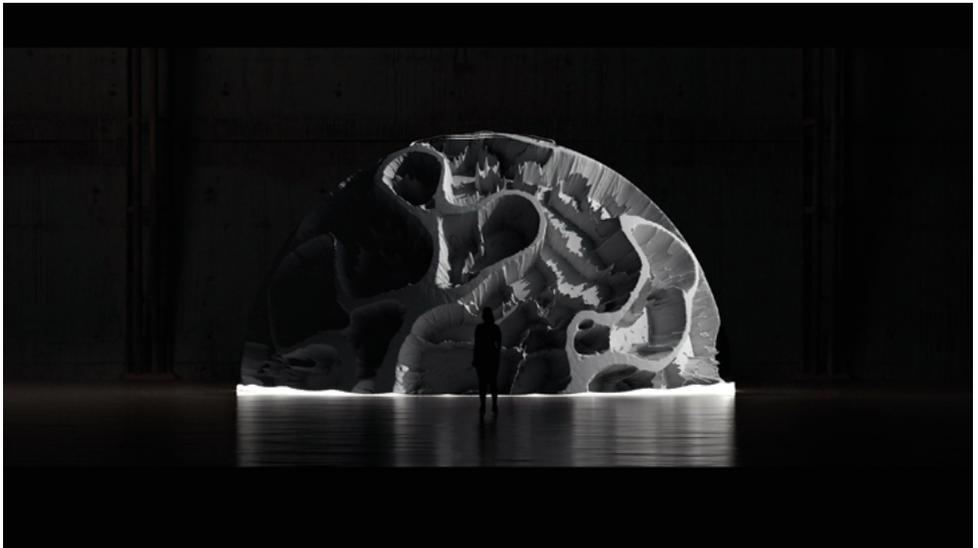
From writing to projection, managing this various professions, skills and expertises is a real logistical and human challenge. So what production process should be adopted to join together and harmonise the various components of the discipline?

2 professionals will share their experience to help us understand the different production stages better.

- **Which production processes for a mapping ? From writing to projection**

Ferdi Alıcı and Eylül Duranağaç - artistic directors and co-founders, Ouchhh (Turkey)

Duration: approx. 40 min



Ouchhh, AWA V2 | Particle Physics Scientific Installation, TEDxCERN 2016 (Switzerland)

Quels process de production pour un mapping ? De l'écriture à la diffusion

Which production processes for a mapping ? From writing to projection



Ferdi Alıcı et Eylül Duranağaç directeurs artistiques et co-fondateurs, Ouchhh (Turquie)

Ouchhh est un studio de création en nouveaux médias, qui intègre une expertise artistique, scientifique et technologique dans toutes ses créations. Ouchhh se considère comme un hub créatif multidisciplinaire centré sur l'approche mentale, les nouveaux modèles technologiques et les expériences immersives futuristes. L'équipe se compose de talents variés, des *AI artists* aux codeurs en passant par les créatifs et scientifiques, tous unis par l'idée que la connaissance permet de créer une expérience épique. En ce sens, Ouchhh explore les frontières de l'art, explorant les liens entre architecture, art, science et technologie. Leurs travaux ont reçu de nombreux prix et distinctions sur la scène internationale, faisant ainsi de Ouchhh l'une des agences pionnières à Istanbul.

www.ouchhh.tv

Ferdi Alıcı and Eylül Duranağaç artistic directors and co-founders, Ouchhh (Turkey)

Ouchhh is a creative new media studio integrating art, science and technology expertise in every work they create. Ouchhh considers itself to be a multidisciplinary creative hub focused on mind-driven approach, new technological models, immersive experiences that shape futuristic perspectives. The team consists in various talents: AI artists, academicians or creative coders, all with one synced vision that knowledge creates an epic public experience. In that terms, Ouchhh explores the boundaries of art by exploring the relationship between architecture, art, science and technology. Their works have received multiple accolades and awards on the international scale, becoming one of the pioneer agencies in Istanbul.

www.ouchhh.tv

ÉCRITURES / WRITINGS

Jeudi 28 mars / 14h30

Thursday 28th of March / 2:30 pm

Les artistes ont expérimenté tout type de vidéo-projection sur volume, transformant peu à peu cet outil technique en discipline artistique à part entière. Utilisant la 2D, la 3D ou encore la prise de vue réelle, les créateurs remodelent la réalité d'une surface, incorporant des créations sonores matures et complexes, pour apporter aux spectateurs des narrations efficaces et sensorielles. Vidéastes, artistes visuels, musiciens, développeurs ou théoriciens, tous collaborent au sein d'un art constamment en mouvement. Explorant des champs d'applications variés, le video mapping est confronté à des questions d'interactivité, de sound design, de choix artistiques et de contraintes physiques. De ces enjeux émergent de nouvelles formes et méthodes d'écriture que nous tenterons d'appréhender au travers de courtes conférences.

- **Processus de création d'une œuvre video mapping**

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

Marine Thébault - ingénieure de recherche, Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

- **Monumentaliser le monumental par le video mapping**

Alexandra Georgescu-Paquin - docteure en études patrimoniales et communication (Canada)

- **Évolutions, récit du scénario d'un mapping par Yann Nguema**

Jean-Baptiste Wallers-Bulot - light artist et rédacteur web (France)

- **Quelles sont les spécificités du sound design et de la musique pour le mapping ?**

Mourad Bennacer - sound designer, Nature Graphique (France)

Miguel Gozalbo - sound designer, Telenoika (Espagne)

Durée : 2h env.

Artists have experimented with all types of video projection on volume, gradually transforming this technical tool into a full artistic discipline. Using 2D, 3D or even real photography, creators reshape the reality of a surface, incorporating mature and complex sound creations, to bring effective and sensory narratives to viewers. Videographers, visual artists, musicians, developers or theorists, all collaborate within an art that is constantly in motion.

By exploring various fields of application, video mapping is confronted with questions of interactivity, sound design, artistic choices and physical constraints. From these challenges emerge new forms and methods of writing that we will try to understand through short conferences.

- **Video mapping creation process**

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

Marine Thébault - research engineer, DeVisu laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

- **Monumentalise the monumental through video mapping**

Alexandra Georgescu-Paquin - doctor in heritage studies and communication (Canada)

- **Evolutions, story of a mapping script created by Yann Nguema**

Jean-Baptiste Wallers-Bulot - light artist and web editor (France)

- **What are the specificities of sound design and music for mapping?**

Mourad Bennacer - sound designer, Nature Graphique (France)

Miguel Gozalbo - sound designer, Telenoika (Spain)

Duration: approx. 2h

Processus de création d'une œuvre video mapping

Video mapping creation process



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

Daniel Schmitt est maître de conférences à l'Université Polytechnique Hauts-de-France. Ses recherches portent sur l'expérience vécue et les médiations instrumentées des patrimoines matériel et immatériel. Plus largement, Daniel Schmitt développe des méthodes pour identifier la construction de sens en situation écologique, qui visent à répondre aux questions suivantes : comment construisons-nous du sens individuellement et collectivement dans nos situations ordinaires de travail ou de loisir ? Comment prenons-nous des décisions, selon quelle dynamique ? Il a également participé à de nombreux projets de musée et d'exposition en France et à l'étranger.

www.uphf.fr/DEVISU

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

Daniel Schmitt is a lecturer at the Université Polytechnique Hauts-de-France. His researches focus on the lived experience and instrumented mediations of tangible and intangible heritage. More broadly, Daniel Schmitt develops methods to identify the construction of meaning in ecological situations, that aim to answer the following questions: how do we construct meaning individually and collectively in our ordinary work or leisure situations? How do we make decisions, according to what dynamics? He has also participated in numerous museum and exhibition projects in France and abroad.

www.uphf.fr/DEVISU



Marine Thébault - ingénieure de recherche, Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Ingénieure d'étude au laboratoire DeVisu (Université Polytechnique Hauts-de-France) en Sciences de l'Information et de la Communication, Marine Thébault oriente ses recherches sur la construction de sens des personnes en situation, en particulier dans le domaine de l'art.

www.uphf.fr/DEVISU

Marine Thébault - research engineer, DeVisu laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

As a research engineer at the DeVisu laboratory (Université Polytechnique Hauts-de-France) in Information and Communication Sciences, Marine Thébault focuses her research on the construction of meaning by people in situation, particularly in the field of art.

www.uphf.fr/DEVISU

Monumentaliser le monumental par le video mapping
Monumentalise the monumental through video mapping



Alexandra Georgescu-Paquin - docteure en études patrimoniales et communication (Canada)

Alexandra Georgescu-Paquin est docteure en études patrimoniales et communications (UQAM, Canada et UAPV, France), elle a également une formation en histoire de l'art et en études cinématographiques. Son parcours multidisciplinaire lui permet de poser un regard décloisonné sur les créations contemporaines en lien avec le patrimoine. Elle a participé à plusieurs colloques internationaux et publications, et est à l'origine de *L'actualisation du patrimoine par l'architecture du patrimoine* (PUQ, 2014). Elle vit et exerce en tant que professeure dans le domaine du tourisme et du patrimoine à Barcelone. Ses recherches actuelles sur le video mapping s'inscrivent dans la continuité de ses travaux sur l'actualisation du patrimoine.

Alexandra Georgescu-Paquin - doctor in heritage studies and communication (Canada)

Alexandra Georgescu-Paquin holds a PhD in heritage studies and communications (UQAM, Canada and UAPV, France), she also has a background in art history and film studies. Her multidisciplinary background allows her to take a decompartmentalised look at contemporary creations related to heritage. She has participated in several international conferences and publications, and is the author of *L'actualisation du patrimoine par l'architecture du patrimoine* (PUQ, 2014). Living and working as a professor in the field of tourism and heritage in Barcelona, her current research on video mapping are in line with her work on the updating of heritage.

Évolutions, récit du scénario d'un mapping par Yann Nguema
Evolutions, story of a mapping script created by Yann Nguema



© Vincent Delesvaux

Jean-Baptiste Wallers-Bulot - light artist et rédacteur web (France)

Jean-Baptiste Wallers-Bulot est rédacteur web spécialisé en light art, arts numériques visuels, video mapping et light painting sur le 1^{er} portail francophone de la lumière : Light ZOOM Lumière. Passionné de lumières depuis l'enfance, il est light artist et s'exprime aussi bien avec la lumière naturelle ou artificielle que des performances light painting. Un certain nombre de formations l'ont mené au domaine de la lumière : design céramique à Sèvres, design urbain à l'ESAAAD, École du Paysage de Versailles, Monde du spectacle, de l'exposition et de l'art contemporain, Conception lumière architecturale... Il est aussi l'initiateur et le co-fondateur de la Ligue Francophone de Light Painting, réunissant plus d'une cinquantaine d'artistes internationaux. www.lightzoomlumiere.fr

Jean-Baptiste Wallers-Bulot - light artist and web editor (France)

Jean-Baptiste Wallers-Bulot is a web editor specialised in light art, digital visual arts, video mapping and light painting on the 1st French-speaking light portal: Light ZOOM Lumière. Passionate about lighting since childhood, he is a light artist and expresses himself with natural or artificial light as well as light painting performances. Several trainings led him to the field of light: Ceramic design in Sèvres, Urban design at ESAAD, École du Paysage de Versailles, Live show, exhibition and contemporary art Industry, Lighting design... He is also the initiator and co-founder of the Ligue Francophone de Light Painting, bringing together more than 50 international artists. www.lightzoomlumiere.fr

Quelles sont les spécificités du sound design et de la musique pour le mapping ?

What are the specificities of sound design and music for mapping?



Mourad Bennacer - sound designer, Nature Graphique (France)

Artiste multimédia basé à Montréal, Mourad Bennacer est à la fois musicien, concepteur sonore et visuel. Actif sur la scène musicale électronique pendant plusieurs années comme producteur et DJ, sa signature musicale s'est très tôt ancrée dans une forme de hip-hop abstrait et hypnotique, imprégnée d'influences électroniques et de science-fiction. Nourrie d'une démarche tournée vers l'expérimentation à l'image, sa musique évolue rapidement hors des limites de la beat-music, générant une série de recherches mêlant sound design, création visuelle et creative coding. Il se spécialise dans la création pour des environnements immersifs et des contenus interactifs, et collabore régulièrement avec Nature Graphique.

www.nature-graphique.com



Miguel Gozalbo - sound designer, Telenoika (Espagne)

Musicien électronique, ingénieur en audiovisuel et survivant des arts visuels, Miguel Gozalbo fait ses premiers pas dans la musique à la fin des années 90 et notamment au sein de Maquina de Turing, groupe qu'il fonde avec quelques amis en 2001. Il rejoint Telenoika en 2002 pour réaliser des hacks vidéographiques et diverses performances dans l'espace public avant de se lancer dans le video mapping en 2009. Il compose et conçoit alors des espaces sonores et vidéo pour le théâtre, jouant autour de l'intégration de la technologie et de l'audiovisuel dans les arts de la scène. Au cours des dernières années, il participe à des projets à la pointe de la technologie audiovisuelle liés à l'art numérique et à des expositions.

www.telenoika.net

Mourad Bennacer - sound designer, Nature Graphique (France)

Mourad Bennacer is a multimedia artist based in Montreal. He is a musician, sound designer and visual designer. Active on the electronic music scene for several years as a producer and DJ, his musical signature has been early on anchored in an abstract and hypnotic form of hip-hop, impregnated with electronic influences and science-fiction. Nurtured by an approach focused on experimentation with images, his music is rapidly evolving beyond the limits of beat-music, generating a series of researches mixing sound design, visual creation and creative coding. He specialises in creation for immersive environments and interactive contents, and regularly collaborates with Nature Graphique.

www.nature-graphique.com

Miguel Gozalbo - sound designer, Telenoika (Spain)

An electronic musician, audiovisual engineer and visual arts survivor, Miguel Gozalbo made his first steps into music at the end of the 1990s, with Maquina de Turing, a group he founded with a few friends in 2001. He joined Telenoika in 2002 to create video hacks and various performances in public space before embarking on video mapping in 2009. He then composed and designed sound and video scenographies for the theatre, playing with the integration of technology and audiovisual into performing arts. In recent years, he has been involved in cutting-edge audiovisual projects related to digital art and in exhibitions.

www.telenoika.net

ÉCRITURES 2 / WRITINGS 2

Jeudi 28 mars / 17h

Thursday 28th of March / 5 pm

- **Écrire pour du mapping immersif**

Jean-Baptiste Hardoin - directeur de création, Moment Factory (Canada)

- **Forces et faiblesses de l'utilisation de l'image réelle dans le mapping**

Carole Purnelle - directrice et co-fondatrice, Ocubo (Portugal)

- **L'interactivité dans le mapping amène-t-elle du sens ou une vraie différence dans le rapport au public ?**

Quels sont les points essentiels pour qu'un mapping multi-user soit un succès ?

Tom Scalabre - directeur créatif et associé, Superbien (France)

- **Video mapping médiationnel : vers une résilience patrimoniale ?**

Hafida Boulekbache-Mazouz - architecte urbaniste, professeure et chercheuse, Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Douniazed Chibane - architecte, Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

- **Video game & video mapping**

Julian Alvarez - développeur Serious Games et chercheur, Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Durée : 1h40 env.

- **Write for immersive mapping**

Jean-Baptiste Hardoin - creative director, Moment Factory (Canada)

- **Strengths and weaknesses of using the real image in mapping**

Carole Purnelle - director and co-founder, Ocubo (Portugal)

- **Does interactivity in mapping bring meaning or a real difference in the relationship with the audience?**

What are the essential points for a multi-user mapping to be a success?

Tom Scalabre - creative director and associate, Superbien (France)

- **Mediational video mapping: towards heritage resilience?**

Hafida Boulekbache-Mazouz - urban planner architect, professor and researcher, DeVisu laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Douniazed Chibane - architect, DeVisu laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

- **Video game & video mapping**

Julian Alvarez - Serious Games developer and researcher, DeVisu laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Duration: approx. 1h40

Écrire pour du mapping immersif Write for immersive mapping



Jean-Baptiste Hardoin - directeur de création, Moment Factory (Canada)

En tant que directeur de création, Jean-Baptiste Hardoin conçoit et réalise des projets multimédias au sein des studios Moment Factory. Diplômé de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris, il est formé à la scénographie. Dans une approche pluridisciplinaire, son travail place la composante multimédia au cœur du processus de création, afin de produire des environnements immersifs cohérents pour le public, dans lesquels la technologie s'efface au profit de l'émotion. En 2015, il rejoint Moment Factory, et contribue désormais à son développement international, avec une nouvelle équipe créative basée à Paris.

www.momentfactory.com

Jean-Baptiste Hardoin - creative director, Moment Factory (Canada)

As creative director, Jean-Baptiste Hardoin designs and produces multimedia projects in Moment Factory studios. A graduate of the École nationale supérieure des Arts Décoratifs in Paris, he is trained in scenography. In a multidisciplinary approach, his work places the multimedia component at the heart of the creative process, in order to produce coherent immersive environments for the audience, in which technology fades away in favour of emotion. In 2015, he joined Moment Factory, for which he now contributes to international development, with a new creative team based in Paris.

www.momentfactory.com

Forces et faiblesses de l'utilisation de l'image réelle dans le mapping

Strengths and weaknesses of using the real image in mapping



Carole Purnelle - directrice et co-fondatrice, Ocubo (Portugal)

Carole Purnelle a débuté sa carrière en gestion de projet dans les domaines du design et de l'informatique. En 2004, elle fonde le studio Ocubo, spécialisé dans les projets culturels et multimédia interactifs, ainsi que dans le video mapping. Artiste reconnue au Portugal et à l'international, son travail est cousu au fil du thème de « l'humanité », qui se reflète dans chacune de ses œuvres, considérant l'art comme un moyen d'expression global. Elle a fondé et produit le LUMINA Festival of Light à Cascais (Portugal) qui compte 7 éditions, et a créé le projet Spectrum dans le cadre de Creative Europe, dispositif conduisant des projets créatifs nationaux et internationaux.

www.ocubo.com

Carole Purnelle - director and co-founder, Ocubo (Portugal)

Carole Purnelle began her career in project management in the fields of design and IT. In 2004, she founded the Ocubo studio, specialised in interactive cultural and multimedia projects and in video mapping. Known artist in Portugal and abroad, she has a common theme in her work: "humanity", which reflects in all her works, considering art as a mean of global expression. She founded and produced the LUMINA Festival of Light in Cascais (Portugal) which counts 7 editions, and she created the Spectrum project within the framework of Creative Europe, which leads national and international creative projects.

www.ocubo.com

**L'interactivité dans le mapping amène-t-elle du sens ou une vraie différence dans le rapport au public ?
Quels sont les points essentiels pour qu'un mapping multi-user soit un succès ?**

**Does interactivity in mapping bring meaning or a real difference in the relationship with the audience?
What are the essential points for a multi-user mapping to be a success?**



Tom Scalabre - directeur créatif et associé, Superbien (France)

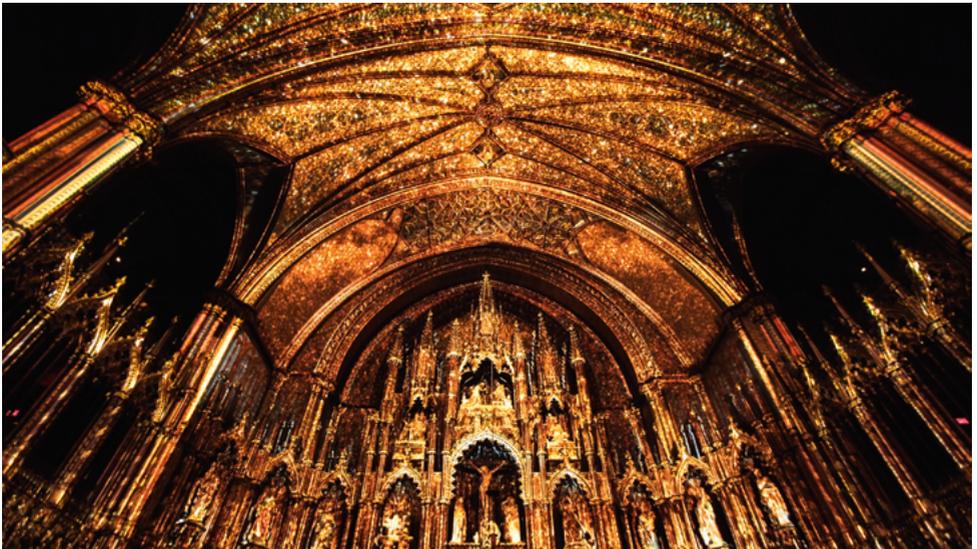
Très tôt, Tom Scalabre exprime son caractère artistique et son goût pour les défis dans les rues et le réseau ferré parisien à travers le graffiti. En parallèle de ses études de journalisme, il cultive son sens de l'esthétisme et de la narration en réalisant et montant des clips et des formats courts pour la télévision. Autodidacte, il fait ses armes en agence de communication avant de s'installer à Shanghai et de se prendre de passion pour l'événementiel et le spectacle vivant. Un an plus tard, il rentre à Paris et rejoint Superbien, pour y développer les activités du studio en défiant les limitations techniques et technologiques au service de la créativité et du spectacle. Aujourd'hui directeur associé, il dirige notamment le bureau new yorkais.

www.superbien.studio

Tom Scalabre - creative director and associate, Superbien (France)

Very early on, Tom Scalabre expressed his artistic character and his taste for challenges in the streets and in the Parisian railway network through graffiti. Besides his journalism studies, he cultivates his sense of aesthetics and narrative by directing and editing clips and short formats for television. Self-taught, he made his mark in a communication agency before moving to Shanghai and developing a passion for events and live shows. A year later, he returned to Paris and joined Superbien, where he developed the studio's activities by challenging technical and technological limitations in the service of creativity and entertainment. Today, he is associate director and heads the New York office.

www.superbien.studio



Moment Factory, *Aura*, Notre-Dame Basilica, Montreal (Canada)

Video mapping médiationnel : vers une résilience patrimoniale ?

Mediational video mapping: towards heritage resilience?



Hafida Boulekbache-Mazouz - architecte urbaniste, professeure et chercheuse, Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Hafida Boulekbache-Mazouz est architecte urbaniste et chercheuse en communication urbaine. Elle est également professeure des universités, membre du laboratoire DeVisu et directrice du département Génie Civil Architectural et Urbain. Ses travaux s'articulent autour de 2 axes : d'une part, l'analyse de l'être humain communicant et l'étude systémique des processus correspondants ; et d'autre part, l'apport du numérique dans la transmission et l'interopérabilité de la trace architecturale.

www.uphf.fr/DEVISU

Hafida Boulekbache-Mazouz - urban planner architect, professor and researcher, DeVisu laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Hafida Boulekbache-Mazouz is an urban architect and a researcher in urban communication. She is also a university professor, a member of the DeVisu laboratory and director of the department of Architectural and Urban Civil Engineering. Her work focuses on 2 axes: the analysis of the communicating human being and the systemic study of the corresponding processes ; and the contribution of digital technology to the transmission and the interoperability of architectural traces.

www.uphf.fr/DEVISU



Douniazed Chibane - architecte, Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Architecte, diplômée de l'université d'Annaba (Algérie), Douniazed Chibane est actuellement doctorante au laboratoire DeVisu. Elle étudie principalement la médiation du patrimoine architectural par les technologies de l'information et de la communication.

www.uphf.fr/DEVISU

Douniazed Chibane - architect, DeVisu laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

First an architect and a graduate of Annaba University (Algeria), Douniazed Chibane is currently a PhD student at the DeVisu laboratory. She studies mainly the mediation of architectural heritage through information and communication technologies.

www.uphf.fr/DEVISU



Julian Alvarez - développeur Serious Games et chercheur, Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Julian Alvarez est professeur-chercheur associé au laboratoire DeVisu et à l'ÉSPÉ LNF (École supérieure du professorat et de l'éducation Lille Nord de France). Il conduit des travaux de recherche en Sciences de l'Information et de la Communication. Julian Alvarez est également spécialisé dans le Serious Game et la Gamification dédiée à l'éducation, la santé et la communication. Actuellement, ses travaux portent sur l'évaluation d'activités ludopédagogiques et le détournement de jeux vidéo à des fins de médiation.

Entre 1991 et 2011, Julian Alvarez a été auteur et/ou concepteur de 150 jeux vidéo et Serious Games pour le compte d'acteurs privés (TF1, Dupuis, Milan, Bayard...) ou publics (CNRS, Universités de Toulouse, Cité de l'Espace...).

www.uphf.fr/DEVISU

Julian Alvarez - Serious Games developer and researcher, DeVisu laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Julian Alvarez is a researcher and professor associated with the DeVisu laboratory and the ÉSPÉ LNF (Graduate school of professorship and education Lille North of France). He conducts researches in Information and Communication Sciences. Julian Alvarez is also specialised in Serious Game and Gamification dedicated to education, health and communication. His current work focuses on the evaluation of edutainment activities and the diversion of video games for mediation purposes.

Between 1991 and 2011, Julian Alvarez was the author and/or designer of 150 video games and Serious Games for private actors (TF1, Dupuis, Milan, Bayard...) or public ones (CNRS, Universities of Toulouse, Cité de l'Espace...).

www.uphf.fr/DEVISU

VIDEO MAPPING AWARDS

Programme Mapping monumental / Monumental video mapping programme

Jeudi 28 mars / 21h > 22h30

Thursday 28th of March / 9 pm > 10:30 pm

Palais des Beaux-Arts (Auditorium), Lille

The Video Mapping Festival propose une compétition de mapping afin de récompenser les meilleures productions de l'année dans le monde. Les mapping retenus lors d'une pré-sélection seront présentés sous la forme d'une captation vidéo.

Durée : 1h env.

The Video Mapping Festival offers a video mapping competition in order to reward the best productions of the year. The video mapping that will have been selected during a pre-selection phase will be presented to the public in the form of a video recording.

Duration: approx. 1h

Hors compétition / Out of competition

Loom Prod (France) :

LaM, La façade de l'extension / The extension's facade - Villeneuve d'Ascq, France

Mapping sur le clocher de l'Église / Video mapping on the Bell Tower - Steenvoorde, France

Mapping dans les Carrières du Boulonnais / Video mapping in the Carrières du Boulonnais - Ferques, France

En compétition / Competition

Sila Sveta (Russie / Russia) : *Loneliness* - Seattle, États-Unis / USA

Studio Sandy (Belgique / Belgium) : *Sturm Der Liebe* - Oulu, Finlande / Finland

Limelight (Hongrie / Hungary) : *Versus* - Slemmestad, Norvège / Norway

Studio Sandy (Belgique / Belgium) : *Pass Time // Past Time* -

Vilvoorde, Belgique / Belgium

Parisa Karimi (Allemagne / Germany) : *The Cherry Orchard* -

Düsseldorf, Allemagne / Germany

Projection Teknik (Australie / Australia) : *All Together Now* - Waterford, Irlande / Ireland

Parisa Karimi (Allemagne / Germany) : *Kuhe Nur* - Rome, Italie / Roma, Italy

Limelight (Hongrie / Hungary) : *What If?* - Melbourne, Australie / Australia

Iluminarium3000 (Russie / Russia) : *Grand Tourism* -

Saint-Petersbourg, Russie / St. Petersburg, Russia

uestungsschmie.de (Allemagne / Germany) : *NUCLEUS³* -

Prague, République tchèque / Praha, Czech Republic

TEMPS DE CONVIVIALITÉ, NETWORKING CONVIVIALITY TIME, NETWORKING

Jeudi 28 mars / 21h > 0h

Thursday 28th of March / 9 pm > 12 am

L'hybride, Lille

VISITE DES JAMIONS - ATHEM

VISIT OF THE JAMIONS - ATHEM

Jeudi 28 mars / 21h et 22h

(sur inscription)

Thursday 28th of March / 9 pm and 10 pm

(registration needed)

Place de la République, Lille

ATHEM, atelier de scénographie et de création, a imaginé et breveté un dispositif de projection mobile unique en Europe : le Jamion.

Ce dispositif allie flexibilité, puissance et haute qualité d'image. En effet, chaque Jamion est doté de 4 vidéos projecteurs de 30 000 lumens orientables à 360°. 100% autonomes, les Jamions sont équipés d'un groupe électrogène, d'une régie et d'un studio intégrés, pilotés par des serveurs Onlyview dernière génération.

Cette solution de video mapping mobile permet de réduire fortement les coûts ainsi que les contraintes réglementaires et logistiques. De plus, l'impact environnemental est considérablement réduit grâce à un bilan carbone très faible.

www.athem.fr

ATHEM, a scenography and creation studio, has designed and patented a mobile projection device unique in Europe: the Jamion.

This device combines flexibility, power and high image quality. Indeed, each Jamion is equipped with 4 video beamers of 30 000 lumens each that can be rotated 360°. 100% autonomous, the Jamions are equipped with integrated power generator, control room and studio, controlled by the latest generation Onlyview servers.

This mobile video mapping solution significantly reduces costs as well as legal and logistical constraints. In addition, the environmental impact is considerably reduced thanks to a very low carbon footprint.

www.athem.fr

MODÈLES ÉCONOMIQUES / ECONOMIC MODELS

Vendredi 29 mars / 10h
Friday 29th of March / 10 am

Contrairement à d'autres secteurs, le video mapping est peu subventionné et, sans aide à la création, son financement dépend majoritairement de la volonté des commanditaires. Cependant la discipline reste coûteuse, par l'investissement matériel qu'elle demande et la multitude de compétences qu'elle nécessite. Dans un tel contexte, comment trouver un équilibre financier ? Sur quel modèle économique se baser ? De nouveaux schémas, ne reposant ni sur les commandes ou les subventions, existent-ils ? Études de cas et courtes conférences permettront à 5 professionnels internationaux de répondre à ces questions et de proposer de nouveaux modèles économiques.

- **Quels modèles économiques pour les entreprises de mapping aujourd'hui ?**

Philippe Ligot - président, ATHEM (France)

László Bordos - artiste 3D, directeur artistique et directeur, Bordos.ArtWorks (Hongrie)

- **Le mapping peut-il trouver de nouveaux modèles économiques, sans commanditaire ?**

Jean-Baptiste Hardoin pour le projet Aura - directeur de création, Moment Factory (Canada)

Carole Purnelle pour le projet Lisbon Under Stars - directrice et co-fondatrice, Ocubo (Portugal)

- **Comment développer une carrière artistique et des projets dans un milieu dépendant des commanditaires ?**

Romain Tardy - artiste visuel (Belgique)

Durée : 1h30 env.

Unlike other sectors, video mapping is poorly subsidised and, without support for creation, its funding depends mainly on the will of the sponsors. However, the discipline remains expensive, because of the material investment and the multitude of skills it requires. In such a context, how can we find a financial balance? On which economic model should we rely on? Do new schemes that are not based on orders or subsidies exist?

Case studies and short conferences will allow 5 international professionals to answer these questions and propose new business models.

- **What economic models for mapping companies today?**

Philippe Ligot - president, ATHEM (France)

László Bordos - 3D artist, artistic director and director, Bordos.ArtWorks (Hungary)

- **Can video mapping find new economic models without a sponsor?**

Jean-Baptiste Hardoin for the Aura project - creative director, Moment Factory (Canada)

Carole Purnelle for the Lisbon Under Stars project - director and co-founder, Ocubo (Portugal)

- **How to develop an artistic career and projects in a professional sector that depends on sponsors?**

Romain Tardy - visual artist (Belgium)

Duration: approx. 1h30

Quels modèles économiques pour les entreprises de mapping aujourd'hui ?

What economic models for mapping companies today?



Philippe Ligot - président, ATHEM (France)

Banquier d'affaires, président d'un armement maritime, puis sportif professionnel listé « haut niveau - élite » en tant que membre de l'équipe de France de Voile pendant 12 ans, 8 fois n°1 mondial en Melges 24 et « America's Cuper ». Entrepreneur diplômé de l'INSEAD, formé au coaching par Vincent Lenhardt, il se passionne pour les challenges, la stratégie, la psychologie positive et la méditation. Il a rejoint l'atelier ATHEM en 2011, en est l'associé majoritaire et le président.

www.athem.fr

Philippe Ligot - president, ATHEM (France)

Investment banker, president of a shipping company, then professional sportsman listed "high level - elite" as a member of the French Sailing Team for 12 years, 8 times world n°1 in Melges 24 and "America's Cuper". An INSEAD graduate entrepreneur trained in coaching by Vincent Lenhardt, he is passionate about challenges, strategy, positive psychology and meditation. He joined the ATHEM workshop in 2011, of which he is the majority associate and president.

www.athem.fr



László Bordos - artiste 3D, directeur artistique et directeur, Bordos.ArtWorks (Hongrie)

László Zsolt Bordos, également connu comme Bordos.ArtWorks, est un artiste hongrois. Il fait ses débuts au tournant du millénaire et officie alors comme VJ dans les soirées underground de Budapest. Ses VJing 3D (2001-2004), sa participation à des projections vidéo monumentales (2002-2005) et ses incroyables créations video mapping (2007 à nos jours) font de lui un pionnier du genre. Depuis 2015, Bordos se consacre à des projets solos, entre installations light art et scénographies pour le théâtre et l'opéra, et participe aux plus grands festivals de lumières internationaux.

www.bordos.eu

László Bordos - 3D artist, artistic director and director, Bordos.ArtWorks (Hungary)

László Zsolt Bordos, also known as Bordos.Artworks, is an artist living in Budapest. He started as a VJ in year 2000, performing in the underground party culture of the city. With his early 3D-VJing (2001-2004), his participation to huge size architectural slide projections (2002-2005) and his outrageous video projections and 3D mapping projects (2007-present), he became a pioneer of the genre. Since 2015, Bordos is focusing on solo art projects, light art installations and scenographies projections for theaters and operas, being an active participant in the best light art festivals around the globe.

www.bordos.eu

Le mapping peut-il trouver de nouveaux modèles économiques, sans commanditaire ?

Can video mapping find new economic models without a sponsor?



Jean-Baptiste Hardoin pour le projet Aura directeur de création, Moment Factory (Canada)

En tant que directeur de création, Jean-Baptiste Hardoin conçoit et réalise des projets multimédias au sein des studios Moment Factory. Diplômé de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris, il est formé à la scénographie. Dans une approche pluridisciplinaire, son travail place la composante multimédia au cœur du processus de création, afin de produire des environnements immersifs cohérents pour le public, dans lesquels la technologie s'efface au profit de l'émotion. En 2015, il rejoint Moment Factory, et contribue désormais à son développement international, avec une nouvelle équipe créative basée à Paris.

www.momentfactory.com

Jean-Baptiste Hardoin for the Aura project creative director, Moment Factory (Canada)

As creative director, Jean-Baptiste Hardoin designs and produces multimedia projects in Moment Factory studios. A graduate of the École nationale supérieure des Arts Décoratifs in Paris, he is trained in scenography. In a multidisciplinary approach, his work places the multimedia component at the heart of the creative process, in order to produce coherent immersive environments for the audience, in which technology fades away in favour of emotion. In 2015, he joined Moment Factory, for which he now contributes to international development, with a new creative team based in Paris.

www.momentfactory.com



Carole Purnelle pour le projet Lisbon Under Stars directrice et co-fondatrice, Ocubo (Portugal)

Carole Purnelle a débuté sa carrière en gestion de projet dans les domaines du design et de l'informatique. En 2004, elle fonde le studio Ocubo, spécialisé dans les projets culturels et multimédia interactifs, ainsi que dans le video mapping. Artiste reconnue au Portugal et à l'international, son travail est cousu au fil du thème de « l'humanité », qui se reflète dans chacune de ses œuvres, considérant l'art comme un moyen d'expression global. Elle a fondé et produit le LUMINA Festival of Light à Cascais (Portugal) qui compte 7 éditions, et a créé le projet Spectrum dans le cadre de Creative Europe, dispositif conduisant des projets créatifs nationaux et internationaux.

www.ocubo.com

Carole Purnelle for the Lisbon Under Stars project director and co-founder, Ocubo (Portugal)

Carole Purnelle began her career in project management in the fields of design and IT. In 2004, she founded the Ocubo studio, specialised in interactive cultural and multimedia projects and in video mapping. Known artist in Portugal and abroad, she has a common theme in her work: "humanity", which reflects in all her works, considering art as a mean of global expression. She founded and produced the LUMINA Festival of Light in Cascais (Portugal) which counts 7 editions, and she created the Spectrum project within the framework of Creative Europe, which leads national and international creative projects.

www.ocubo.com

Comment développer une carrière artistique et des projets dans un milieu dépendant des commanditaires ? How to develop an artistic career and projects in a professional sector that depends on sponsors?



Romain Tardy - artiste visuel (Belgique)

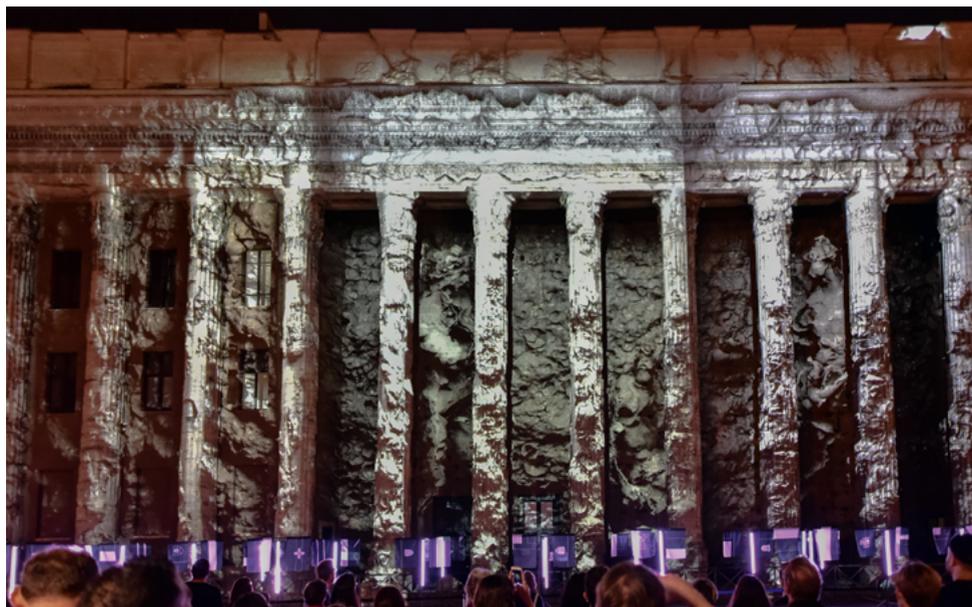
Aujourd'hui artiste visuel reconnu, Romain Tardy se forme d'abord en école d'arts appliqués puis aux Beaux-Arts, avant de travailler pour plusieurs studios d'animation et de post-production à Paris. Parallèlement, il exerce l'activité de VJ dans de nombreux événements en France et en Europe. Fort de cette expérience, il crée avec 3 autres artistes le label visuel européen AntiVJ en 2008. Il en sera un des acteurs principaux jusqu'en 2013. Ses installations, utilisant souvent la technique du video mapping, questionnent notre rapport à la réalité ou encore la place du numérique dans l'espace public, et ont pour ambition d'évoquer ces problématiques actuelles par le biais d'une approche poétique.

www.romaintardy.com

Romain Tardy - visual artist (Belgium)

Now a recognised visual artist, Romain Tardy first trained himself in a school of applied arts and at the Beaux-Arts, and then worked for several animation and post-production studios in Paris. At the same time, he is active as a VJ in many events in France and Europe. With this experience, he and 3 other artists created the European visual label AntiVJ in 2008. He was one of the main actors until 2013. His installations, often using video mapping techniques, question our relationship to reality or the place of digital technology in the public space, and aim to evoke these current issues through a poetic approach.

www.romaintardy.com



Romain Tardy, *The Drift*, Piazza di Pietra, Roma (Italy)

RH ET FORMATION / HUMAN RESOURCES AND TRAINING

Vendredi 29 mars / 11h30

Friday 29th of March / 11:30 am

Nous y reviendrons à de nombreuses occasions lors de ces 2 jours de conférence, le video mapping requiert bon nombre d'artisans et de leurs savoir-faire. Les maillons de la production sont divers : l'enjeu est de créer une chaîne solide et unie. Alors, quand il est complexe de réunir toutes les compétences en une seule personne, comment s'entourer au mieux et recruter ses collaborateurs ? Nous verrons comment gérer ses ressources humaines, leur potentiel et comment former son équipe, en présence de 3 spécialistes internationaux.

- **Quelles organisations des ressources humaines dans les entreprises de video mapping ?**

Comment recruter et former ses collaborateurs pour une entreprise de video mapping ?

Jarostaw Skrzyński - manager général, Onlight Studio (Pologne)

David Passegand - co-fondateur et designer associé, Inook / Les Anooki (France)

Julian Hölscher - directeur artistique, URBANSCREEN (Allemagne)

Durée : 1h env.

We will come back to this point on many occasions during these 2 days of conferences: video mapping requires a lot of makers and their multiple skills. The production links are diverse: the challenge is to create a strong and united chain. When it is complex to bring all the skills together in one person, how to surround yourself at best and recruit your employees? We will study how to manage human resources, their potential and how to train a team, in the presence of 3 international specialists.

- **What human resources management do video mapping companies need?**

How to recruit and train your employees for a video mapping company?

Jarostaw Skrzyński - general manager, Onlight Studio (Poland)

David Passegand - co-founder and associate designer, Inook / The Anooki (France)

Julian Hölscher - art director, URBANSCREEN (Germany)

Duration : approx. 1h

Quelles organisations des ressources humaines dans les entreprises de video mapping ?

Comment recruter et former ses collaborateurs pour une entreprise de video mapping ?

What human resources management do video mapping companies need?

How to recruit and train your employees for a video mapping company?



Jarosław Skrzyński - manager général, Onlight Studio (Pologne)

Diplômé de l'Université de Varsovie, Jarosław Skrzyński est le producteur créatif et propriétaire du Onlight Studio. Il commence sa carrière dans le domaine de la publicité, travaillant pour plusieurs agences internationales, accumulant ainsi de l'expérience aussi bien en stratégie qu'en management ou production de films. En 2010, il fonde le studio de motion design LOOMO et se focalise sur le video mapping. En 2013, LOOMO devient Onlight Studio, et connaît aujourd'hui un succès grandissant. En effet, Jarosław Skrzyński participe à d'importants événements tels que l'Opéra Solaris au Festival de Bregenz (Autriche) ou encore la cérémonie d'ouverture de la 31^e édition du Festival International du Film de Hong Kong.

www.onlight.tv

Jarosław Skrzyński - general manager, Onlight Studio (Poland)

A graduate from the University of Warsaw, Jarosław Skrzyński is the creative producer and owner of Onlight Studio. He started his career in the advertising industry, working for several international agencies, gaining experience in strategy, as well as in management or in film production. In 2010, he founded the motion design studio LOOMO and focused on video mapping. In 2013, LOOMO became Onlight Studio, which is now enjoying a growing success. Indeed, Jarosław Skrzyński participates in important events such as the Solaris Opera at the Bregenz Festival (Austria) or the opening ceremony of the 31st Hong Kong International Film Festival.

www.onlight.tv



David Passegand - co-fondateur et designer associé, Inook / Les Anooki (France)

David Passegand est designer. Il a créé son bureau de création numérique Inook aux côtés de Moetu Battle et développe l'univers des Anooki depuis 19 ans. Lorsque ces 2 personnages naissent en 2000, David Passegand et Moetu Battle sont alors jeunes diplômé-e-s. Elle est plutôt graphiste, lui plutôt bricoleur numérique avec un vrai talent pour la réalisation d'animations. Ils imaginent alors un moyen original et décalé pour communiquer : créer 2 personnages qui habiteront leur site internet. Fort de plusieurs milliers de téléchargements, le concept se perfectionne et est aujourd'hui diffusé sur de nombreux supports : des réseaux sociaux au video mapping, en passant par une série TV.

www.inook.com

www.anooki.com

David Passegand - co-founder and associate designer, Inook / The Anooki (France)

David Passegand is a designer. He created his digital design office Inook with Moetu Battle and has been developing the Anooki universe for 19 years. These 2 characters were born in 2000, while David Passegand and Moetu Battle are both young graduates. She is a graphic designer, he is a digital handyman with a real talent for animation. They imagined an original and offbeat way to communicate: to create 2 characters who will live in their website. With several thousand downloads, the concept is being perfected and is now being broadcasted on many medias: from social networks to video mapping, including a TV series.

www.inook.com

www.anooki.com



Julian Hölscher - directeur artistique, URBANSCREEN (Allemagne)

Diplômé en design à l'Université des Arts de Brême, Julian Hölscher a d'abord travaillé comme graphiste pour diverses compagnies de design, et en indépendant comme graphiste et motion designer. En 2012, il rejoint le collectif d'artistes URBANSCREEN pour en devenir le directeur artistique senior du studio. En outre, il travaille toujours en freelance pour d'autres clients et donne des conférences sur le design. Julian Hölscher a réalisé de nombreux projets internationaux tels que *Centennial Spectacle* (2012, Houston, États-Unis), *320° Licht* (2013, Oberhausen, Allemagne) et *Present Tense* (2017, Luxembourg). Son travail comprend des mapping vidéo à grande échelle, des scénographies, des sculptures augmentées et des conceptions média de façades.

www.urbanscreen.com

Julian Hölscher - art director, URBANSCREEN (Germany)

A graduate in design from the University of the Arts of Bremen, Julian Hölscher first worked as a graphic designer for various design companies and as a freelance graphic and motion designer. In 2012, Julian joined the artists' collective URBANSCREEN to become the senior art director in the company. Besides that, he still works on a freelance basis for other clients and gives design lectures. Julian Hölscher has been realising numerous international projects such as *Centennial Spectacle* (2012, Houston, USA), *320° Licht* (2013, Oberhausen, Germany) and *Present Tense* (2017, Luxembourg) among others. His work encompasses large-scale video mapping, scenographies, augmented sculptures and media façades designs.

www.urbanscreen.com



The Anooki, National Museum, Singapore Night Festival 2015 (Singapore)

TECHNOLOGIES / TECHNOLOGIES

Vendredi 29 mars / 14h30

Friday 29th of March / 2:30 pm

Il est d'usage dans la tradition philosophique de distinguer l'art de la technique. Il n'y a pas commune mesure entre la maîtrise des règles de l'artisan et la créativité de l'artiste : c'est lorsque l'art s'extrait aux efforts du technicien qu'il est identifié comme tel. Il en est forcément autrement pour le video mapping, car l'outil qui permet sa diffusion est en lui-même un défi technique. Pour cette discipline au croisement des arts et des techniques, impossible de dissocier l'un de l'autre tant les 2 sont liés. Sublimant la matière créative, l'avancée des technologies au service du video mapping – aussi bien en matière de conception, de projection ou d'application – lui permet même de s'inviter dans des domaines inattendus.

Faisons le point avec 3 chercheurs et spécialistes.

- **Matière, environnement lumineux, contraintes physiques, volontés des artistes ou commanditaires, comment monter le bon dispositif technique ?**

Mauro Cataldo - directeur artistique et co-fondateur, Dirty Monitor (Belgique)

Ivan Nefedkin - directeur de création et fondateur, Radugadesign (Russie)

- **Le video mapping comme outil de production industrielle, le video mapping et la réalité augmentée**

Pascal Level - professeur et chercheur, Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Durée : 1h env.

It is a well-known philosophical thinking: we commonly differentiate art and technique. There is no similarity between mastering the rules of the craftsman and the artist's creativity: it is when art clammers out of the technician's efforts that it is identified as such. It is different for video mapping, because the tool enabling its projection is in itself a technical challenge.

For this discipline at the crossroads of art and technique, these 2 areas of expertise are so linked to each other that it is impossible to dissociate the first one from the other. As it sublimates the creative matter, the advancement of technologies for video mapping – as well in term of conception, projection or use – enables it to invest unexpected activity fields.

Let's take stock with 3 researchers and specialists.

- **Material, lighting environment, physical constraints, artists' or sponsors' wishes, how to set up the right technical device?**

Mauro Cataldo - artistic director and co-founder, Dirty Monitor (Belgium)

Ivan Nefedkin - creative director and founder, Radugadesign (Russia)

- **Video mapping as an industrial production tool, video mapping and augmented reality**

Pascal Level - professor and researcher, DeVisu laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Duration: approx. 1h

Matière, environnement lumineux, contraintes physiques, volontés des artistes ou commanditaires, comment monter le bon dispositif technique ?

Material, lighting environment, physical constraints, artists' or sponsors' wishes, how to set up the right technical device?



Mauro Cataldo - directeur artistique et co-fondateur, Dirty Monitor (Belgique)

Dirty Monitor est un studio de création passionné, basé en Belgique, pionnier dans le domaine de la conception et de la production de video mapping, de créations en réalité virtuelle, en réalité augmentée ou de solutions interactives. Depuis sa création en 2004, il est devenu une référence en matière de mapping 3D, de VJing et d'art numérique. Avec une équipe composée de professionnels et d'artistes multidisciplinaires, tous issus de différents domaines, allant de l'architecture au design graphique, l'entreprise a acquis une réputation internationale au fil du temps. Aujourd'hui, Dirty Monitor a des collaborations fructueuses avec des réalisateurs, agences, marques et autres grands noms de l'industrie événementielle.

www.dirtymonitor.com

Mauro Cataldo - artistic director and co-founder, Dirty Monitor (Belgium)

The Belgium based company Dirty Monitor is an enthusiastic creative studio, pioneer in the field of conception and production for video mapping projections, virtual reality, augmented reality or interactive solutions. Since its creation in 2004, it has managed to become a reference for 3D video mapping, VJing and digital art. With a team composed of multidisciplinary professionals and artists, all coming from different fields, ranging from architecture to graphic design, the company has gained an international reputation over years. Nowadays, Dirty Monitor has fruitful collaborations with renowned directors, agencies, brands and other great names from the event industry.

www.dirtymonitor.com



Ivan Nefedkin - directeur de création et fondateur, Radugadesign (Russie)

Ivan Nefedkin, 35 ans, est le fondateur et le directeur créatif du studio de design média Radugadesign. Son parcours oscille entre le design environnemental, l'amour pour l'infographie (architecture et design d'intérieur) et les arts médiatiques.

www.radugadesign.com

Ivan Nefedkin - creative director and founder, Radugadesign (Russia)

Ivan Nefedkin, 35 years old, is the founder and the creative director of the media design studio Radugadesign. His background includes environmental design, alongside with love for computer graphics (architecture and interior design) and media arts.

www.radugadesign.com

Le video mapping comme outil de production industrielle, le video mapping et la réalité augmentée

Video mapping as an industrial production tool, video mapping and augmented reality



Pascal Level - professeur et chercheur, Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

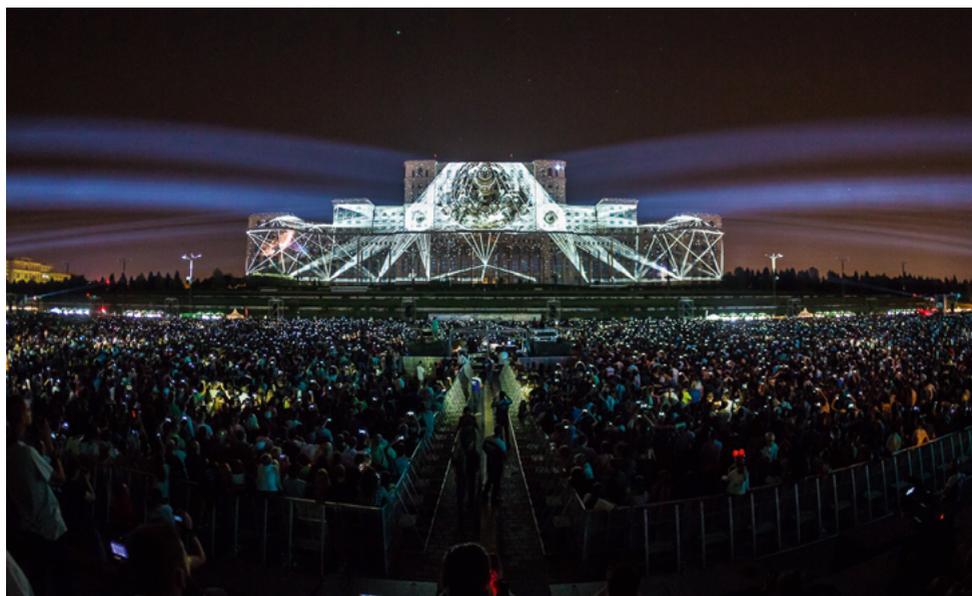
Agrégé de mécanique, Pascal Level commence sa carrière universitaire à l'Université de Valenciennes en 1984. Il est nommé docteur en 1989 et apte à diriger des recherches en 1994. De 1996 à 2000, il occupe les fonctions de directeur de l'Institut des Sciences et Techniques de Valenciennes, puis celles de Président de l'Université de Valenciennes. Éminent membre de la Conférence des Présidents d'Université, il est aujourd'hui un professeur-chercheur reconnu à l'origine de dizaines de publications internationales.

www.uphf.fr/DEVISU

Pascal Level - professor and researcher, DeVisu laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Pascal Level, a professor in mechanics, began his university career at the University of Valenciennes in 1984. He was appointed doctor in 1989 and qualified to lead researches in 1994. From 1996 to 2000, he was director of the Institut des Sciences et Techniques de Valenciennes, then President of the University of Valenciennes. As a prominent member of the Conference of University Presidents, he is now a recognised professor-researcher and the author of numerous international publications.

www.uphf.fr/DEVISU



Dirty Monitor, iMAPP, International Video Mapping Competition, Bucharest (Romania)

DIFFUSION / PROJECTION

Vendredi 29 mars / 16h
Friday 29th of March / 4 pm

Rassembler artistes et publics, composer des festivals ou des expositions... Peu envisageaient d'en faire un métier quand, dans les années 60, le Suisse Harald Szeemann s'invente ce rôle. Les anglo-saxons baptisèrent cela « curator ».

Aujourd'hui, à l'ère du web 2.0, chacun est en mesure de partager du contenu et de mettre en avant les créatifs dans ce fourmillement d'informations. Mais bâtir un événement cohérent, hors des sentiers battus, relève d'un véritable savoir-faire. L'activité prend d'autant plus son sens quand elle permet la légitimation de l'artiste. Mais, alors que dans de nombreux secteurs culturels le contenu s'uniformise, comment accompagner l'émergence ? Quel modèle d'événement pour permettre l'expérimentation et la naissance d'idées nouvelles ? Comment prendre en compte l'expérience spectateur dans la curation ? Faisons le point aux côtés de programmeurs et de chercheurs en 4 courtes conférences.

- **Quelles contraintes pour la curation d'un festival, tout en accompagnant au mieux les créateurs ?**

Jean-François Zurawik - directeur des événements pour la Ville de Lyon, Fête des Lumières de Lyon (France)

- **Les compétitions de video mapping, une possibilité d'expérimentation, de prise de risque et de découverte de nouveaux talents**

Jérémy Oury - artiste visuel et sonore (France)

- **Festival, contest, résidence, bourse... quels sont les bons outils pour accompagner l'émergence ?**

Hendrik Wendler - manager général, Genius Loci Weimar (Allemagne)

- **Expérience spectateurs**

Clarence Schmitt - ATER, Institut d'Écologie et des Sciences de l'Environnement, Sorbonne Université Paris (France)

Marine Thébaud - ingénieure de recherche, Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Durée : 1h30 env.

Bringing artists and audiences together, composing festivals or exhibitions... Few people considered making it a profession when, in the 1960s, the Swiss Harald Szeemann invented this role. Anglo-Saxons called it "curator".

Nowadays, in the age of web 2.0, everyone is able to share content and spotlight creatives in this information swarm. Building up a consistent event, off the beaten track, is a true expertise. This activity is meaningful, especially as it allows to legitimise artists. But while in many cultural sectors the content is becoming standardised, how can we support the emergence? Which event model should be chosen to allow the experimentation and the birth of new ideas? How to take the spectator's experience into account in the curation?

Let's take stock with programmers and researchers in 4 short conferences.

- **What are the constraints for a festival's curation, while supporting the creators at best?**

Jean-François Zurawik - director of events department for the City of Lyon, Fête des Lumières de Lyon (France)

- **Video mapping competitions, an opportunity to experiment with, to take risks and to discover new talents**

Jérémy Oury - visual and sound artist (France)

- **Festival, contest, artistic residency, art grant... What are the right tools to support artists' emergence?**

Hendrik Wendler - general manager, Genius Loci Weimar (Germany)

- **Audience experiences**

Clarence Schmitt - professor and researcher, Institut d'Écologie et des Sciences de l'Environnement, Sorbonne Université Paris (France)

Marine Thébaud - research engineer, DeVisu laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Duration: approx. 1h30

Quelles contraintes pour la curation d'un festival, tout en accompagnant au mieux les créateurs ?

What are the constraints for a festival's curation, while supporting the creators at best?



© François Nussbaumer

Jean-François Zurawik - directeur des événements pour la Ville de Lyon, Fête des Lumières de Lyon (France)

Jean-François Zurawik a suivi des études en Communication et Audiovisuel à Strasbourg et Bordeaux. Il a ensuite créé son entreprise de production audiovisuelle et événementielle à Strasbourg avant de prendre la tête de la Direction des Événements de la Ville de Lyon et d'assurer la coordination générale de la Fête des Lumières. Ce festival, qui accueille plus de 2 millions de visiteurs, est une référence internationale.

Il a également été le directeur artistique du premier Festival des Lumières à Dubaï en 2014 et il est le conseiller artistique de Lumieres Hong Kong. De plus, il est également directeur artistique de la Fiesta de la Luz à Quito (Équateur), dont la 3^e édition a eu lieu en août 2018.

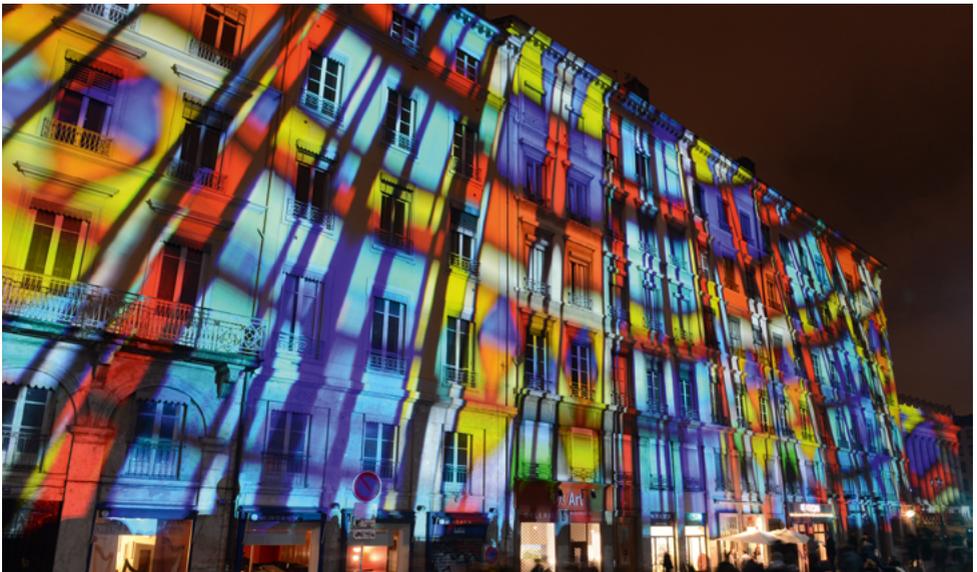
www.fetedeslumieres.lyon.fr

Jean-François Zurawik - director of events department for the City of Lyon, Fête des Lumières de Lyon (France)

Jean-François Zurawik studied Communication and Audiovisual Technologies in Strasbourg and Bordeaux. He then created his own audiovisual and events production company in Strasbourg. Since 2003, he holds the position of director of the events department for the City of Lyon and ensures the coordination of the Fête des Lumières. This festival, which welcomes over 2 million visitors, is a global reference.

He also was the artistic director of the first Dubai Festival of Lights in 2014 and he is the artistic advisor for Lumieres Hong Kong. Moreover, he is also the artistic director of the Fiesta de la Luz in Quito (Ecuador) of which 3rd edition took place in August 2018.

www.fetedeslumieres.lyon.fr



Damien Fontaine, *Reflets*, Fête des Lumières de Lyon (France) © Fête des Lumières 2018 - Frederic Guignard Perret

Les compétitions de video mapping, une possibilité d'expérimentation, de prise de risque et de découverte de nouveaux talents

Video mapping competitions, an opportunity to experiment with, to take risks and to discover new talents



Jérémie Oury - artiste visuel et sonore (France)

Jérémie Oury combine ses compétences en son et en vidéo pour réaliser de multiples installations digitales et video mapping. Il expérimente des formes intermédiaires pour créer des partitions synesthésiques abstraites, des distorsions visuelles et autres narrations inattendues. À partir de symboles tirés de l'imaginaire collectif et de thématiques simples, il tisse des suites narratives logiques au travers de ses effets visuels. Ses travaux ont été primés dans de nombreux festivals internationaux. Participant à de nombreuses compétitions de video mapping, il est à l'origine du groupe Facebook « List of International Video Mapping Open Call & Contest » pour partager et relayer les informations des festivals auprès de la communauté des artistes visuels.

www.jeremyoury.fr

Jérémie Oury - visual and sound artist (France)

Jérémie Oury combines his sound and video skills to create multiple digital installations and video mapping. He experiments with intermedia forms to create abstract synesthetic scores, visual distortions and other unexpected narratives. Based on symbols drawn from collective imagination and simple themes, he weaves logical narrative sequences through his visual effects. His work has won awards at several international festivals. He has participated in numerous video mapping competitions, and he is the founder of the "List of International Video Mapping Open Call & Contest" Facebook group to share and relay festival information to the visual artist community.

www.jeremyoury.fr

Festival, contest, résidence, bourse... quels sont les bons outils pour accompagner l'émergence ?

Festival, contest, artistic residency, art grant... What are the right tools to support artists' emergence?



Hendrik Wendler - manager général, Genius Loci Weimar (Allemagne)

Diplômé d'architecture, Hendrik Wendler développe tout au long de son parcours scolaire une forte affinité avec les médias, le graphisme et l'événementiel. Un intérêt qu'il exprime quand Weimar (Allemagne) devient Capitale européenne de la Culture en 1999 en produisant des événements de grande envergure. Par la suite, il travaille plusieurs années pour une entreprise de design avant d'enseigner à l'Université Bauhaus de Weimar. Il crée alors un logiciel qui révolutionne les arts numériques et est commercialisé en tant que média serveur depuis 2006. Il développe ensuite le festival Genius Loci Weimar, aujourd'hui l'une des compétitions de video mapping les plus réputées, associant la projection sur patrimoine historique et sur constructions modernes.

www.genius-loci-weimar.org

Hendrik Wendler - general manager, Genius Loci Weimar (Germany)

With a degree in architecture, Hendrik Wendler developed a strong affinity with media, graphics and events throughout his academic career. An interest he expressed when Weimar (Germany) became European Capital of Culture in 1999 by producing major events. Afterwards, he worked for a design company for several years before teaching at the Bauhaus University in Weimar. He then created a software that revolutionised digital arts and has been commercialised as a media server since 2006.

Thereupon he developed the Genius Loci Weimar festival, today one of the most famous video mapping contests, combining projection on historical and modern heritage buildings.

www.genius-loci-weimar.org



Clarence Schmitt - ATER, Institut d'Écologie et des Sciences de l'Environnement, Sorbonne Université Paris (France)

Clarence Schmitt est enseignante-chercheuse en écologie à Sorbonne Université. Elle consacre ses recherches à l'impact des activités humaines sur l'écophysiologie d'animaux sauvages. Elle s'intéresse particulièrement à la variation entre individus pour en déduire des patrons globaux au niveau de la population.

Clarence Schmitt - professor and researcher, Institut d'Écologie et des Sciences de l'Environnement, Sorbonne Université Paris (France)

Clarence Schmitt is a professor-researcher in ecology at Sorbonne University. Her researches focuses on the impact of human activities on the ecophysiology of wild animals. She is particularly interested in the variation between individuals in order to deduce global patterns on the population level.



Marine Thébault - ingénieure de recherche, Laboratoire DeVisu, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

Ingénieure d'étude au laboratoire DeVisu (Université Polytechnique Hauts-de-France) en Sciences de l'Information et de la Communication, Marine Thébault oriente ses recherches sur la construction de sens des personnes en situation, en particulier dans le domaine de l'art. www.uphf.fr/DEVISU

Marine Thébault - research engineer, DeVisu laboratory, Université Polytechnique Hauts-de-France (France)

As a research engineer at the DeVisu laboratory (Université Polytechnique Hauts-de-France) in Information and Communication Sciences, Marine Thébault focuses her research on the construction of meaning by people in situation, particularly in the field of art. www.uphf.fr/DEVISU

SOIRÉE D'OUVERTURE, LILLE : PARCOURS VIDEO MAPPING

OPENING NIGHT, LILLE: VIDEO MAPPING TOUR

Vendredi 29 mars / 20h30 > 1h

Friday 29th of March / 8:30 pm > 1 am

Video mapping monumentaux sur des bâtiments symboliques, mapping immersifs sur architectures d'intérieur, mapping sur objets, mapping végétal, mapping jeu vidéo... 25 mapping à découvrir dans toute la ville !

20h30 > 1h - *Diffusion en boucle*

Les créations proposées dans le parcours sont issues pour la plupart de :

- **Résidences artistiques**

En novembre 2018, les Rencontres Audiovisuelles ont accueilli près de 25 artistes à Arenberg Creative Mine, au cours d'une résidence associant des professionnels du video mapping, du film d'animation, des arts numériques, des chercheurs etc., afin de produire des œuvres originales présentées dans le parcours lillois.

Les artistes ont ensuite travaillé à distance tout en bénéficiant d'un suivi artistique et technique.

- **Workshops**

Du samedi 23 au mercredi 27 mars, 70 étudiants d'écoles européennes d'animation et de jeu vidéo participent à des challenges créatifs : produire ensemble, en 4 jours, des créations présentées en soirée d'ouverture.

Découvrez également un micro mapping réalisé par une quinzaine d'étudiants au cours d'un workshop mené d'octobre à mars dans le cadre des Ateliers de Recherche et Création de l'École Supérieure d'Art & de Communication de Cambrai.

- **Ateliers pédagogiques**

De janvier à mars, des ateliers sont menés dans des structures de la métropole lilloise : enfants ou adolescents s'initient au mapping vidéo et produisent en quelques jours des créations présentées à l'occasion du Festival.

Monument video mapping on symbolic buildings, immersive mapping on interior architectures, mapping on objects and plants, video game mapping... 25 mapping to discover throughout the city!

8:30 pm > 1 am - *Loop screening*

The creations exhibited on this occasion mostly have been created during:

- **Artistic residencies**

In November 2018, Rencontres Audiovisuelles welcomed around 25 artists in Arenberg Creative Mine, during a creation residency bringing together video mapping, animation and digital artists, researchers etc. in order to produce the original works that will be presented during the Opening night.

The artists have then worked remotely while receiving an artistic and technical support.

- **Workshops**

From Saturday 23rd to Wednesday 27th of March, 70 students from European animation and video game schools will participate in creative challenges: produce together, in 4 days, creations that will be presented during the Opening night.

Discover also a micro mapping created by 15 students during a workshop led between October and March as part of the Research and Creation Workshops of the École Supérieure d'Art & de Communication of Cambrai.

- **Educational workshops**

From January to March, workshops took place in several organisations of the conurbation of Lille: children or teenagers can begin to learn about video mapping and produce within a few days works that will be presented during the Festival.

Video mapping monumentaux - Palais des Beaux-Arts

Résidence - Theodore Ushev (Canada)

Résidence - Studio Train-Train (France)

Production - Loom Prod (France)

Micro mapping génératif - Rue de l'Hôpital Militaire

Workshop - École Supérieure d'Art & de Communication de Cambrai

Video mapping monumental - Crédit Mutuel Nord Europe

Résidence - Design Lab (Tunisie)

Video mapping immersif - Salle du Conclave, Palais Rihour

Résidence - Mina Perrichon (France, Bulgarie)

Video mapping sur objet - Colonne de la Déesse, Grand'Place

Résidence - Patrice Curtillat & Thomas Lanza (France)

Video mapping immersif interactif -**Cour intérieure de la Vieille Bourse**

Résidence - Acéphale (France)

Video mapping monumental - Opéra de Lille

Challenge créatif - Étudiants internationaux

Video mapping monumentaux - Gare Lille Flandres

Résidences

Momoko Seto (Japan)

Nature Graphique (France)

Vamos Animation (Allemagne)

Déambulation micro mapping - Quartier Mairie de Lille

Résidence - Motomichi Nakamura (États-Unis)

Video mapping & spectacle vivant - Hall de l'Hôtel de Ville

Résidence - IDEAL CRASH (France)

Video mapping sur objets - Hall de l'Hôtel de Ville

Ateliers pédagogiques

Video mapping monumentaux - Pavillon Saint-Sauveur

Ateliers pédagogiques

Micro mapping végétal - Rue du Réduit

Résidence - Soetkin Versteegen (Belgique)

Micro mapping - Pont de la Porte de Paris

Résidence - Andreea Stan (Roumanie)

Video mapping monumental interactif - Hermitage Gantois

Production - Pixel (Singapour)

Video mapping sur objet -**Sculptures, Arrière du Palais des Beaux-Arts**

Challenge créatif - Étudiants internationaux

Monument video mapping - Palais des Beaux-Arts

Residency - Theodore Ushev (Canada)

Residency - Studio Train-Train (France)

Production - Loom Prod (France)

Generative micro mapping - Rue de l'Hôpital Militaire

Workshop - École Supérieure d'Art & de Communication de Cambrai

Monument video mapping - Crédit Mutuel Nord Europe

Residency - Design Lab (Tunisie)

Immersive video mapping - Salle du Conclave, Palais Rihour

Residency - Mina Perrichon (France, Bulgarie)

Object video mapping - Goddess Column, Grand'Place

Residency - Patrice Curtillat & Thomas Lanza (France)

Interactive immersive video mapping -**Inner courtyard of the Vieille Bourse**

Residency - Acéphale (France)

Monument video mapping - Opera House

Creative challenge - International students

Monument video mapping - Lille Flandres Train Station

Residencies

Momoko Seto (Japan)

Nature Graphique (France)

Vamos Animation (Germany)

Video mapping walk - Mairie de Lille area

Residency - Motomichi Nakamura (USA)

Video mapping & live show - Hallway of the City Hall

Residency - IDEAL CRASH (France)

Objects video mapping - Hallway of the City Hall

Educational workshops

Monument video mapping - Pavillon Saint-Sauveur

Educational workshops

Micro mapping on plants - Rue du Réduit

Residency - Soetkin Versteegen (Belgium)

Micro mapping - Bridge of the Porte de Paris

Residency - Andreea Stan (Romania)

Interactive monument video mapping - Hermitage Gantois

Production - Pixel (Singapour)

Object video mapping -**Sculptures, Back of the Palais des Beaux-Arts**

Creative challenge - International students

**COCKTAIL D'OUVERTURE / OPENING COCKTAIL**

Vendredi 29 mars / 19h

Friday 29th of March / 7 pm

Hôtel de Ville, Lille

City Hall, Lille

RENCONTRES / MEETINGS



VISITE DE LILLE / VISIT OF LILLE

Samedi 30 mars / 10h > 12h - sur inscription

Saturday 30th of March / 10 am > 12 pm - registration needed

Lille

PORTFOLIO MEETING - RENCONTRES PROFESSIONNELLES PORTFOLIO MEETING - PROFESSIONAL INTERVIEWS

Samedi 30 mars / 10h > 12h30 - sur inscription

Saturday 30th of March / 10 am > 12:30 pm - registration needed

L'hybride, Lille

Profitez d'un temps de rencontres professionnelles lors de brèves entrevues, sur un format « speed meeting ». L'occasion pour les artistes de rencontrer des diffuseurs internationaux (festivals, producteurs)... À vos portfolios !

Benefit from a meeting time with professionals during short interviews, on a "speed meeting" format. The opportunity for artists to meet international presenters (festivals, producers)... Bring your portfolios!



Grandpa's Lab (Spain): *Moura*, live mapping - Chaves, Portugal

VIDEO MAPPING AWARDS

Programme « Mapping live / 360° / sur objet »

"Live / 360° / object video mapping" programme

Samedi 30 mars / 14h30 > 15h30

Saturday 30th of March / 2:30 pm > 3:30 pm

Palais des Beaux-Arts (Auditorium), Lille

Le Video Mapping Festival propose une compétition de mapping afin de récompenser les meilleures productions de l'année dans le monde. Les mapping retenus lors d'une pré-sélection seront présentés sous la forme d'une captation vidéo.

Durée : 1h env.

The Video Mapping Festival offers a video mapping competition to reward the best productions of the year. The video mapping that will have been selected during a pre-selection phase will be presented to the public in the form of a video recording.

Duration: approx. 1h

Hors compétition

Loom Prod (France) : *Le poulailler*, micro mapping - Bruay-La-Buissière, France

Gervaise Duchaussoy (France) : *Boîtes en dialogue*, micro mapping - Lille, France

V.P.M (Espagne) : *Light Noise*, mapping immersif - Lille, France

Maëva Jacques & Claudia Cortés Espejo (France, Belgique) : *Le Théâtre des monstres*, mapping immersif - Lille, France

En compétition

Sila Sveta (Russie) : *Vogue 20 years*, mapping 360° - Moscou, Russie

Simon Lazarus (France) : *Fabulism*, mapping 360° - Maintenon, France

Limbic Cinema (Royaume-Uni) : *Substratum*, mapping live - Hull, Royaume-Uni

Théoriz (France) : *PASSAGE*, mapping 360°

Radu Ignat (Roumanie) : *Facelessmen*, mapping sur objet - Bucarest, Roumanie

ARCAAN Collective (France) : *Immersive*, mapping 360° - Pula, Croatie

Grandpa's Lab (Espagne) : *Moura*, mapping live - Chaves, Portugal

Limelight (Hongrie) : *Cathedral of Thieves*, mapping sur objet

Sila Sveta (Russie) : *Lamborghini Urus*, mapping live - Moscou, Russie

V.P.M. (Espagne) : *My little rubbish world*, mapping sur objet

Out of competition

Loom Prod (France) : *The hen house*, micro mapping - Bruay-La-Buissière, France

Gervaise Duchaussoy (France) : *Connected boxes*, micro mapping - Lille, France

V.P.M. (Spain) : *Light Noise*, immersive video mapping - Lille, France

Maëva Jacques & Claudia Cortés Espejo (France, Belgium) : *The Monsters' theatre*, immersive mapping - Lille, France

Competition

Sila Sveta (Russia) : *Vogue 20 years*, 360° mapping - Moscow, Russia

Simon Lazarus (France) : *Fabulism*, 360° mapping - Maintenon, France

Limbic Cinema (United Kingdom) : *Substratum*, live mapping - Hull, United Kingdom

Théoriz (France) : *PASSAGE*, 360° mapping

Radu Ignat (Romania) : *Facelessmen*, object video mapping - Bucharest, Romania

ARCAAN Collective (France) : *Immersive*, 360° mapping - Pula, Croatia

Grandpa's Lab (Spain) : *Moura*, live mapping - Chaves, Portugal

Limelight (Hungary) : *Cathedral of Thieves*, object video mapping

Sila Sveta (Russia) : *Lamborghini Urus*, live mapping - Moscow, Russia

V.P.M. (Spain) : *My little rubbish world*, object video mapping

CONFÉRENCE DE LÁSZLÓ ZSOLT BORDOS / LÁSZLÓ ZSOLT BORDOS CONFERENCE

Samedi 30 mars / 16h > 17h

Saturday 30th of March / 4 pm > 5 pm

L'hybride, Lille

Comment en sommes-nous arrivés à projeter sur les monuments ?

László Zsolt Bordos présentera une conférence sur les moments clés de l'histoire de l'image projetée et du video mapping.

László Zsolt Bordos, également connu comme Bordos.ArtWorks, est un artiste hongrois. Il fait ses débuts au tournant du millénaire et officie alors comme VJ dans les soirées underground de Budapest. Ses VJing 3D (2001-2004), sa participation à des projections vidéo monumentales (2002-2005) et ses incroyables créations video mapping (2007 à nos jours) font de lui un pionnier du genre. Depuis 2015, Bordos se consacre à des projets solos, entre installations light art et scénographies pour le théâtre et l'opéra, et participe aux plus grands festivals de lumières internationaux.

How did we arrive to project on buildings?

László Zsolt Bordos will present a lecture about the key moments of the history of projected image and the history of video mapping.

László Zsolt Bordos, also known as Bordos.Artworks, is an artist living in Budapest. He started as a VJ in year 2000, performing in the underground party culture of the city. With his early 3D-VJing (2001-2004), his participation to huge size architectural slide projections (2002-2005) and his outrageous video projections and 3D mapping projects (2007-present), he became a pioneer of the genre.

Since 2015, Bordos is focusing on solo art projects, light art installations and scenographies projections for theaters and operas, being an active participant in the best light art festivals around the globe.

RENCONTRE AVEC LES ARTISTES DU PARCOURS LILLOIS MEETING WITH THE ARTISTS OF THE MAPPING TOUR IN LILLE

Samedi 30 mars / 17h30 > 21h
Saturday 30th of March / 5:30 pm > 9 pm
L'hybride, Lille

Après avoir découvert le fruit de leur travail lors du parcours lillois, rencontrez les artistes à l'origine des créations présentées lors de la Soirée d'ouverture du Video Mapping Festival. De fortes personnalités, dont on a pu apprécier la créativité lors de la résidence artistique organisée par les Rencontres Audiovisuelles en novembre 2018. En groupe, les artistes présenteront leur travail et répondront à toutes vos questions !

After discovering the fruit of their work during the mapping tour in Lille, meet the artists behind the creations presented during the Opening night of the Video Mapping Festival. Strong personalities, whose creativity was seen during the artistic residency organised by Rencontres Audiovisuelles in November 2018. In groups, the artists will present their work and answer all your questions!

Patrice Curtillat & Thomas Lanza (France)
Frédéric Duzan (France)
Motomichi Nakamura (États-Unis / USA)
Mina Perrichon (France, Bulgarie / France, Bulgaria)
Momoko Seto (Japon / Japan)
Theodore Ushev (Canada)
Soetkin Verstegen (Belgique / Belgium)
Cécilia Bétourné, Léa Camilleri, Louis Cortes & Anthony Revollat - Acéphale (France)
Fahd Bouaziz, Elyes Rebai & Zouhour Saoud - Design Lab (Tunisie / Tunisia)
Laurent Moulin & Frank Ternier - IDEAL CRASH (France)
Hamza Mrabet & Simon Lebon - Loom Prod (France)
Mourad Bennacer & Aurélien Lafargue - Nature Graphique (France)
Vincent Craig Ota & Wan Ting Lo - Pixel (Singapour / Singapore)
Gilles Cuvelier & Thomas Machart - Studio Train-Train (France)
Sae-Yun Jung & Igor Shin Moromisato - Vamos Animation (Allemagne / Germany)



SYNTHÈSE ET CONCLUSION DE IBSIC SUMMARY AND CONCLUSION OF IBSIC

Samedi 30 mars / 21h
Saturday 30th of March / 9 pm
L'hybride, Lille

Les Grands Témoins Xavi Bové (artiste) et Bettina Pelz (curatrice) reviennent sur ces 2 jours de conférences pour en faire la synthèse.

The Grands Témoins Xavi Bové (artist) and Bettina Pelz (curator) will go back on the 2 days of IBSIC (Image Beyond the Screen International Conference) to summarise it.

VIDEO MAPPING AWARDS - REMISE DES PRIX VIDEO MAPPING AWARDS - AWARDS CEREMONY

Samedi 30 mars / 21h30
Saturday 30th of March / 9:30 pm
L'hybride, Lille

Suite à la projection des 2 programmes de compétition (jeudi 28 et samedi 30 mars, Auditorium du Palais des Beaux-Arts), un Jury composé de professionnels du mapping (artistes, programmeurs de festivals, producteurs, chercheurs, etc.) décernera les prix afin de récompenser les meilleures productions de l'année 2018 !

Suivi d'un cocktail de clôture.

Following the video projection of the 2 competition programmes (Thursday 28th and Saturday 30th of March, Auditorium of the Palais des Beaux-Arts), a Jury composed of mapping professionals (artists, festival programmers, producers, researchers, etc.) will award the prizes, in order to reward the 2018 best productions!

Followed by a closing cocktail.



Je lis,
j'écoute,
je regarde,
je sors
au rythme
de

Télérama culture

PARTOUT ET TOUTE L'ANNÉE,
MON MAGAZINE, MON SITE, MON APPLI,
MA SÉLECTION DE SORTIES, RÉSERVÉE AUX ABONNÉS SUR sorties.telerama.fr



VIDEO MAPPING FESTIVAL #2 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, avec le soutien de l'Union européenne, programme Feder, 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, with the support of the European Union, Erdf programme, the Hauts-de-France Region, the Urban Community of La Porte du Hainaut, the City of Wallers-Arenberg and Arenberg Creative Mine.

