SÉMINAIRE VIDEO MAPPING

VIDEO MAPPING SEMINARY

video mapping

www.videomappingfestival.com

FESTIVAL #1

Région Hauts-de-France

RENCONTRES AUDIOVISUELLES

VIDEO MAPPING EUROPEAN CENTER

Jeudi 22 et vendredi 23 mars 2018

Thursday 22nd and Friday 23rd of March 2018

Arenberg Creative Mine

Wallers-Arenberg

SOMMAIRE / TABLE OF CONTENTS

3 Introduction
4 Video Mapping European Center
5 Video Mapping Festival #1

Jeudi 22 mars
6 Table ronde 1 : Video mapping et nouvelles écritures
10 Conférences
12 Table ronde 2 : Video mapping et interactivité
16 Table ronde 3 : Video mapping et création sonore
19 Soirée à L'hybride, Lille

Vendredi 23 mars
20 Table ronde 4 : Le video mapping, outil de rayonnement culturel et touristique
24 Conférences
26 Table ronde 5 : Video mapping et patrimoine
30 Études de cas
32 Table ronde 6 : bilan du projet Euranim
33 Cocktail d'ouverture du Video Mapping Festival
34 Soirée d'ouverture, Lille : Parcours video mapping

3 Introduction
4 Video Mapping European Center
5 Video Mapping Festival #1

Thursday 22nd of March
6 Round table 1: Video mapping and new writings
10 Conferences
12 Round table 2: Video mapping and interactivity
16 Round table 3: Video mapping and sound creation
19 Reception at L'hybride, Lille

Friday 23rd of March
20 Round table 4: Video mapping, a cultural and tourist influence tool
24 Conferences
26 Round table 5: Video mapping and heritage
30 Case studies
32 Round table 6: Report on the Euranim project
33 Opening cocktail of the Video Mapping Festival
34 Opening night, Lille: Video mapping tour

INTRODUCTION

Dans le cadre de la première édition du Video Mapping Festival, les Rencontres Audiovisuelles et le laboratoire DeVisu de l'Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis proposent un séminaire de 2 jours à Arenberg Creative Mine, consacré à un état des lieux de la discipline. Tables rondes, études de cas, conférences et démonstrations techniques rythmeront l'événement afin de cerner le video mapping sous toutes ses coutures.
De la commande à l'écriture, en passant par la conception technique ou la diffusion, le video mapping nécessite un panel de savoir-faire et de connaissances que nous tenterons d'appréhender au fil de ces discussions.
Pour l'occasion, une trentaine de spécialistes internationaux (artistes, développeurs, chercheurs, journalistes, techniciens, élus de collectivités territoriales...) prendront la parole pour exposer leur expérience de ces projets innovants et attractifs. À la croisée des arts, des technologies et de la communication, le video mapping se développe continuellement et s'invite dans des domaines d'activité inattendus !

Au programme :
- Une journée dédiée à l'écriture pour le mapping : les spécificités, les perspectives, le rapport au son, les possibilités offertes pour les outils interactifs.
- Une demi-journée dédiée au video mapping en tant qu'outil pour les collectivités : grands événements au service du tourisme et de l'attractivité du territoire, valorisation du patrimoine, outil de médiation.
- Des études de cas de projets : des prémices à la mise en place.
- Un état des lieux de la recherche sur le video mapping : histoire et sémantique.
- Une table-ronde de clôture du projet Euranim (développement de la formation au mapping dans les écoles d'animation européennes).

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

As part of the Video Mapping Festival, Rencontres Audiovisuelles and the DeVisu laboratory of the University of Valenciennes and Hainaut-Cambrésis offer a two-day seminary in Arenberg Creative Mine, dealing with a state of play of the discipline. Round tables, case studies, conferences, technical demonstrations will form the pattern of the event, in order to depict video mapping from every angle. From the order to the writing, including the technical conception and the screening, video mapping requires a panel of knowledge and skills that we will try to grasp through these exchanges.
For the occasion, around thirty international specialists (artists, developers, researchers, journalists, technicians, local authority representatives...) will speak about their experience of these innovative and attractive projects. At the crossroads of the arts, technologies and communication, video mapping is continually developing and enters unexpected activity fields!

Programme:
- One day dedicated to the writing for video mapping: its specificities, perspectives, its link with sound, and the possibilities offered by interactive tools.
- A half-day dedicated to video mapping as a tool for public communities: large events in the service of tourism and of attractiveness of the territory, enhancement of heritage, mediation tool.
- Projects case studies: from the premises to the setting up.
- State of play of the research on video mapping: history and semantics.
- A closing round table for the Euranim project (development of the video mapping training in European animation schools).

Organised by Rencontres Audiovisuelles and the DeVisu laboratory of the University of Valenciennes and Hainaut-Cambrésis, with the support of the European Union (Europe is committed to the Hauts-de-France Region through the European Regional Development Fund), Hauts-de-France Region, Urban Community of La Porte du Hainaut 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 à l'image 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 de Valenciennes.
- 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 de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis 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 have implemented a number of actions:
- A **research effort**, carried out with the DeVisu laboratory of the University of Valenciennes.
- **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 University of Valenciennes and Hainaut-Cambrésis for the research part and Arenberg Creative Mine. With the support of: the European Union (Europe is committed to the Hauts-de-France Region through the European Regional Development Fund), DIRECCTE, Hauts-de-France Region, Urban Community of La Porte du Hainaut, Wallers-Arenberg City and Grande École du Numérique.

www.videomappingcenter.com

VIDEO MAPPING FESTIVAL #1

La première édition du Video Mapping Festival aura lieu de mars à septembre 2018 en région Hauts-de-France.
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.

- **Week-end d'ouverture à Lille - 23 et 24 mars**

Parcours dans la ville (23 mars) et rencontres avec des artistes internationaux (24 mars)

- **Des événements dans 10 villes en région - Avril > septembre**

Béthune *(Labanque)* / 7 avril
Gosnay *(Chartreuse des Dames)* / 14 avril
Albert *(Basilique)* / 21 > 28 avril
Denain *(parcours dans la ville)* / 12 mai
Villeneuve d'Ascq *(LaM, Nuit des Musées)* / 19 mai
Bruay-la-Buissière *(Cité des Électriciens)* / 2 juin
Saint-Riquier *(Abbaye, Festival de l'Abbaye)* / 6 > 14 juillet
Verberie *(Château d'Aramont, Festival des Forêts)* / 11 juillet
Steenvoorde *(Église, AMM Fest')* / 20 juillet
Arras *(Beffroi)* / 1er septembre

- **Des ateliers participatifs autour du video mapping - Janvier > mars**

avec les habitants des différents territoires accueillant le Festival

- **Des contenus dédiés aux professionnels et étudiants internationaux - 18 > 23 mars**

Challenges créatifs et séminaire professionnel international

www.videomappingfestival.com

The first edition of the Video Mapping Festival will take place from March to September 2018 in the Hauts-de-France Region. 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 week-end in Lille - 23rd and 24th of March**

Video mapping tour in the city (23rd of March) and meetings with international artists (24th of March)

- **Events in 10 cities in the Hauts-de-France Region - April > September**

Béthune *(Labanque)* / 7th of April
Gosnay *(Chartreuse des Dames)* / 14th of April
Albert *(Basilica)* / 21st > 28th of April
Denain *(Video mapping tour in the city)* / 12th of May
Villeneuve d'Ascq *(LaM)* / 19th of May
Bruay-la-Buissière *(Cité des Électriciens)* / 2nd of June
Saint-Riquier *(Abbey)* / 6th > 14th of July
Verberie *(Aramont Castle)* / 11th of July
Steenvoorde *(Church)* / 20th of July
Arras *(Beffroi)* / 1st of September

- **Participative workshops around video mapping - January > March**

with the inhabitants of the territories hosting the Festival

- **Contents dedicated to professionals and international students - 18th > 23rd March**

Creative challenges and professional seminary

www.videomappingfestival.com

TABLE RONDE 1 : VIDEO MAPPING ET NOUVELLES ÉCRITURES
ROUND TABLE 1: VIDEO MAPPING AND NEW WRITINGS

Jeudi 22 mars / 11h
Thursday 22nd of March / 11:00 am

En introduction, cette première table ronde évoquera l'émergence des nouvelles écritures au sein du video mapping.
Depuis ses prémices en 1969 avec des productions comme *Haunted Mansion* de Walt Disney puis avec les travaux de Hans-Walter Müller ou Michael Naimark, pour ne citer qu'eux, les artistes ont expérimenté tout type de video projection sur volume, transformant peu à peu ces outils techniques en discipline artistique à part entière. Le video mapping peut également faire partie d'un système de monstration plus large au cinéma, pour le spectacle vivant, les jeux vidéo ou encore les arts contemporains. En somme, son statut est maintenant incontestable.
Utilisant la 2D, la 3D ou encore la prise de vue réelle, les créateurs remodèlent la réalité d'une surface et animent l'immobile, ce qui séduit de plus en plus le public friand de nouvelles expériences.
Du travail visuel au storytelling, les projets se multiplient et présentent des écritures solides.
Pour cette première table ronde, nous chercherons donc à découvrir comment le video mapping se met au service du propos artistique.

Avec :
- Modérateur : Xavi Bové (Espagne), directeur artistique du Festival International de Mapping de Gérone et artiste
- Sergey Baryshnikov (Russie), directeur marketing de Sila Sveta
- Philippe Dolfus (France), directeur du Centre Culturel de Rencontre Les Dominicains
- Joseph Lefèvre (Canada), directeur des résidences et création, fondateur et coordonnateur de SAT[Mixsessions] à la Société des arts technologiques [SAT]
- Filip Sterckx et Antoon Verbeeck (Belgique), artistes du collectif Skullmapping

Durée : 1h30 env.

As an introduction, this first round table will discuss the rising of new writing techniques in video mapping.
From its early start in 1969 with productions like *Haunted Mansion* by Walt Disney, followed by the works of Hans-Walter Müller or Michael Naimark to name but a few, artists have experimented every type of video projection on volumes, transforming the technical tools into an artistic discipline of its own.
Video mapping can also be part of a wider system of broadcasting in the film sector, live performances, video games or even contemporary arts. In a nutshell, its status is undisputable nowadays.
Using 2D, 3D or live-action technique, creators reshape the reality of a surface and animate what is motionless. This is appealing to audiences who are fond of new experiences.
From visual work to storytelling, projects are multiplying and present solid writings.
For this first round table, we will thus try to discover how video mapping serves artistic intentions.

With:
- Moderator: Xavi Bové (Spain), artistic director of the International Mapping Festival of Girona, artist
- Sergey Baryshnikov (Russia), marketing director at Sila Sveta
- Philippe Dolfus (France), director of the Centre Culturel de Rencontre Les Dominicains
- Joseph Lefèvre (Canada), director of the residencies and creation, founder and coordinator of SAT[Mixsessions] at the Society for Arts and Technology [SAT]
- Filip Sterkx and Antoon Verbeeck (Belgium), artists of the Skullmapping collective

Duration: about 1h30

© Eddy Kalele

Modérateur : Xavi Bové (Espagne),
directeur artistique du Festival International de Mapping de Gérone et artiste

Xavi Bové est un compositeur visuel, passionné autant par la tradition que l'innovation, par l'organique et le digital. Il dirige des projets audiovisuels dans lesquels art et technologie s'entremêlent, et où le son et l'image sont profondément liés.

Fort d'un bagage professionnel d'ingénieur en télécommunications, il s'est rapidement tourné vers des domaines artistiques tels que la réalisation de clips musicaux, l'art vidéo, les performances live et le travail autour des nouveaux médias.

Ces dernières années, il s'est spécialisé dans le domaine du video mapping, en devant directeur du FIMG (Festival International de Mapping de Gérone) en 2016. Il a participé à de nombreux festivals à travers le monde en tant que conférencier, expert ou juré. Parmi ses dernières créations, se détache *Moviments Granados*, un video mapping en temps réel accompagné de musique live.

www.xavibove.com

Moderator: Xavi Bové (Spain),
artistic director of the International Mapping Festival of Girona, artist

Xavi Bové is a visual composer, passionate about both tradition and innovation, the organic and also the digital. He directs audiovisual projects where art and technology go hand in hand, and where the image keeps a deep and close relationship with the music.

From a technical background as a telecommunications engineer, he soon made the leap to artistic fields such as live music video direction, live visuals, video art, performing and new media art.

In recent years he has specialised in projection mapping, becoming director of FIMG, the International Mapping Festival of Girona in 2016. He has participated in many festivals worldwide as a lecturer, expert or jury. Among his latest creations *Moviments Granados* - a mapping project in real time with live music - stands out.

www.xavibove.com

Skullmapping, *Le Petit Chef*

Sergey Baryshnikov (Russie), directeur marketing de Sila Sveta
Sila Sveta, qui peut se traduire par « Pouvoir de la Lumière », est une société de médias interactifs, de production clé-en-main et de design conceptuel basée à Moscou et Los Angeles. Le studio travaille au développement et l'implantation de concepts créatifs, d'installations interactives, de projets artistiques et événementiels, de production de contenus multimédias, et développe des logiciels sur mesure. Leur portfolio comprend des expériences immersives, des spectacles en réalité virtuelle, des video mapping 3D sur des bâtiments emblématiques, des scénographies pour des événements comme le Festival Coachella, et des installations pour des grands musées, comme l'œuvre *Mission Mars*, exposée au Space Center Houston. Ils utilisent également leurs technologies de pointe pour transformer des performances de danse en tableaux spectaculaires (*America's Got Talent* en 2016, ou encore l'œuvre primée *Levitation*).
silasveta.com

Sergey Baryshnikov (Russia), marketing director at Sila Sveta.
Sila Sveta, which translates as "Power of Light", is an interactive media, turnkey production and conceptual design company based in Moscow and Los Angeles. The studio is engaged in the development and implementation of creative concepts, interactive installations, event and art projects, production of multimedia content and bespoke software development. Their portfolio includes immersive experiences, virtual reality shows, 3D projection mapping on landmark buildings, stage design for events including the Coachella Festival, and grand museum installations, such as *Mission Mars* for Space Center Houston. They use their high-end technologies to turn dance performances into the dreamiest spectacles (*America's Got Talent* in 2016 or the award-winning *Levitation* piece).
silasveta.com

© DHA

Philippe Dolfus (France),
directeur du Centre Culturel de Rencontre Les Dominicains
Philippe Dolfus obtient un Diplôme d'Études Appliquées en musicologie puis intègre l'Institut d'Administration des Entreprises de Strasbourg. Nourri de culture électronique et passionné de vidéo, il prend en 2005 la direction des Dominicains de Haute-Alsace. Le couvent est un haut lieu du patrimoine rhénan, classé monument historique depuis 1921.
En 2011, Philippe Dolfus crée au sein du couvent un laboratoire de création audiovisuelle : le Centre AudioVisuel, centre de recherches sur le numérique - plus spécifiquement sur la technologie du mapping vidéo - et sur la création musicale numérique. C'est un lieu d'innovation artistique, d'expérimentation, avec pour objectif la recherche de lien entre la musique et l'image, afin d'aboutir à des formes d'œuvres immersives. Ce travail est principalement destiné à la valorisation du patrimoine.
www.les-dominicains.com/le-centre-audiovisuel

Philippe Dolfus (France),
director of the Centre Culturel de Rencontre Les Dominicains
After he graduated in musicology (with an applied studies degree), Philippe Dolfus entered the Business Administration Institute in Strasbourg. Thriving on electronic culture and passionate about video, he became head of Les Dominicains of Haute-Alsace in 2005. The convent is a major place of the Rhineland heritage, classified as an historical monument since 1921.
In 2011, Philippe Dolfus created an audiovisual creation laboratory within the convent: the Centre AudioVisuel, a research centre on digital technologies - more specifically on video mapping technology - and on digital music creation. This place of artistic innovation, of experimentation, has a goal of researching the link between music and image, to result in immersive works. The laboratory's work is mainly aiming at the valorisation of the heritage.
www.les-dominicains.com/le-centre-audiovisuel

Joseph Lefèvre (Canada),
directeur des résidences et création, fondateur et coordonnateur de SAT[Mixsessions] à la Société des arts technologiques [SAT]
Joseph Lefèvre est directeur des résidences à la Société des arts technologiques [SAT] à Montréal. Il est co-fondateur de SAT[Mixsessions], une plateforme d'expression pour les créateurs électroniques en audio et en vidéo. La SAT a une triple mission de centre d'artistes, de recherche et de formation en art numérique. Elle a été créée pour soutenir une nouvelle génération de créateurs/chercheurs à l'ère du numérique. À l'intérieur de ses espaces de 4 400m² on retrouve la Satosphère, dôme modulable permanent, dédié au développement et à la diffusion d'expériences immersives à 360°.
Joseph Lefèvre est également artiste en nouveaux médias. Il réalise des œuvres numériques et interactives. Parmi ses projets on peut citer *On the Riverside* présenté au Cyberart Festival de Bilbao, ainsi que *L'expérience du sacré* (Musée National des Beaux Arts de Taïwan, 2010).
sat.qc.ca
studiojocool.ca

Joseph Lefèvre (Canada),
director of the residencies and creation, founder and coordinator of SAT[Mixsessions] at the Society for Arts and Technology [SAT]
Joseph Lefèvre is the director of the artist residencies at the Society for Arts and Technology [SAT] in Montreal. He is the co-founder of SAT[Mixsessions], a platform of expression for electronic creators in audio and video. SAT has a threefold mission as an artists centre, a research centre and a digital arts training centre. SAT has been created to support a new generation of creators/researchers in the digital age. Within its 4 400m² premises one can find the Satosphere, a permanent modular dome, dedicated to the development and the presentation of 360° immersive experiences.
Joseph Lefèvre is also a new media artist. He creates digital and interactive artworks. *On the Riverside* presented at the Cyberart Festival of Bilbao and *L'expérience du sacré* (National Museum of Fine Arts in Taiwan, 2010) are some examples of his projects.
sat.qc.ca
studiojocool.ca

Filip Sterckx et Antoon Verbeeck (Belgique),
artistes du collectif Skullmapping
Skullmapping est un collectif d'artistes fondé en 2010 par Filip Sterckx et Antoon Verbeeck.
Filip, directeur créatif de Skullmapping, a acquis une reconnaissance mondiale avec ses vidéoclips pour des artistes tels que Selah Sue et Willow. Expérimentant le video mapping depuis plus de 10 ans, il propose des installations artistiques très poétiques dans lesquelles il projette des vidéos et des animations sur des sculptures.
Antoon est un artiste visuel. Ces 25 dernières années, il s'est fait un nom en tant qu'artiste peintre figuratif et dirige sa propre galerie à Louvain, en Belgique. Ses peintures peuvent se reconnaître à leurs fortes illusions d'optique 3D. Ses tableaux bien nommés *Lonely subjects*, exposés au milieu d'une grande pièce blanche, ont une signification poétique, évocatrice, souvent accompagnée d'un léger trait d'esprit.
www.skullmapping.com

Filip Sterkx and Antoon Verbeeck (Belgium),
artists of the Skullmapping collective
Skullmapping is an artistic collective founded in 2010 by Filip Sterckx and Antoon Verbeeck
Filip, who is the creative director of Skullmapping, has gained global recognition with his music videos for Selah Sue and Willow. He started his first experiments with projection mapping over ten years ago, resulting in poetic art installations in which he projects video and animation on sculptures.
Antoon is a visual artist. Over the last 25 years he has been working as a succesfull figurative art painter and runs his own gallery in Leuven, Belgium. His paintings can be recognised by a strong 3D illusion. His so called *Lonely subjects*, in the middle of a big white space, provoke a meaning that is poetic, evocative, and often with a funny witticism.
www.skullmapping.com

CONFÉRENCES / CONFERENCES

Jeudi 22 mars / 14h
Thursday 22nd of March / 2:00 pm

Sous forme de courtes conférences, trois chercheurs exposeront leurs réflexions sur le video mapping. Une manière d'aller plus loin et d'ouvrir le séminaire à des approches plus libres.

Durée : 1h env.

In the form of short conferences, three researchers will share their thoughts on video mapping. A way to think further and to open the seminary to freer approaches.

Duration: about 1h

14h

Connaître le processus de création d'une œuvre video mapping via l'analyse de l'expérience de l'artiste en reviviscence située, par Marine Thebaut

Par plusieurs petites sessions durant les résidences des artistes du Video Mapping European Center, REMIND - méthode initiée par Daniel Schmitt - nous permet d'analyser finement leur expérience de création ; leur activité, leurs émotions et enfin leurs prises de décision.

Marine Thebault est ingénieure de recherche au sein du laboratoire DeVisu de l'Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis sur la thématique du video mapping.

Formée à la fois dans le champ de l'Art et celui de l'Information et de la Communication, Marine a abordé « Les pratiques informationnelles des publics des expositions archéologiques au sein des institutions culturelles ».

Dans la continuité de son Master 2 en Gestion Stratégique de l'Information, elle a poursuivi ses réflexions sur les processus d'appropriation et les médiations possibles dans les institutions culturelles.

2:00 pm

Knowing the creation process of a video mapping piece, through the analysis of the artist's experience in an in situ revival, by Marine Thebaut

Through little sessions during the residencies of the artists of the Video Mapping European Center, REMIND - a method initiated by Daniel Schmitt - allows us to analyse precisely their creation experience: their activity, their emotions, and finally their decision-making.

Marine Thebaut is a research engineer at the DeVisu laboratory of the University of Valenciennes and Hainaut-Cambrésis, on the theme of video mapping.

Trained both in the fields of Art and Information and Communication, Marine Thebaut tackled "the informational practices of the audience of archaeological exhibitions within cultural institutions".

Following her Master degree in Strategic Management of the Information, she kept thinking about the processes of appropriation and the possible mediations in cultural institutions.

14h15

Video mapping et narrativité :
de la performance à l'« expériencialité », par Philippe Useille

À partir de plusieurs travaux de recherche mêlant arts visuels, récit et musique, il s'agira de comprendre - de manière exploratoire - comment le video mapping peut être interrogé comme narrativité qui s'élabore à partir de l'expérience même du spectateur.

Philippe Useille, maître de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication au laboratoire DeVisu (Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis), étudie les formes et les écritures émergentes de l'information à la croisée des cultures médiatiques contemporaines.

2:15 pm

Video mapping and narrative:
from performance to "experienciality", by Philippe Useille

Based on several research works linking visual arts, narratives and music, it will be question of understanding - in an exploratory manner - how video mapping can be interrogated as a narrative elaborated on the audience's very experience.

Philippe Useille, lecturer in Information and Communication Sciences at the DeVisu laboratory (University of Valenciennes and Hainaut-Cambrésis), studies the emerging forms and writings of information, at the crossroads of the contemporary media cultures.

14h30

Présentation d'un dispositif de prise de vue optimisé pour la reconstruction 3D, par Nicolas Lissarrague

Fondé sur les principes du Fablab et du DIY, ce dispositif très peu coûteux et simple à fabriquer permet d'automatiser la prise de vue pour une reconstruction 3D d'un objet ou d'une personne. La présentation détaillera non seulement le principe de fonctionnement du dispositif basé sur une plateforme Arduino, mais également le flux de production et les différents étapes permettant de produire un objet 3D optimisé pour la visualisation en temps réel ou le rendu 3D photoréaliste. Cette modélisation peut permettre l'élaboration et le calage d'une vidéo projetée sur l'objet réel.

Nicolas Lissarrague est maître de conférences au département Arts de l'Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis et membre du laboratoire DeVisu. Il enseigne l'esthétique du cinéma et l'infographie. Ses recherches portent sur les relations entre technique, représentation de l'espace et esthétique du cinéma.

2:30 pm

Introduction of an optimised shooting device for 3D reconstruction, by Nicolas Lissarrague

Based on the principles of the Fablab and of the DIY, this very affordable and easy to build device allows the automation of the shot for a 3D reconstruction of an object or a person. The presentation will detail not only the functioning of the device, based on an Arduino platform, but also on the production flow, and the different steps of the production of a 3D object optimised for real-time visualisation, or photorealistic 3D rendition. This modelling allows the elaboration and the setting of a video projected on a real object.

Nicolas Lissarrague is a lecturer at the Arts Department of the University of Valenciennes and Hainaut-Cambrésis, and a member of the DeVisu laboratory. He teaches aesthetics of cinema and infographics. His research focuses on relations between techniques, space representation and aesthetics of cinema.

TABLE RONDE 2 : VIDEO MAPPING ET INTERACTIVITÉ
ROUND TABLE 2: VIDEO MAPPING AND INTERACTIVITY

Jeudi 22 mars / 15h
Thursday 22nd of March / 3:00 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. Explorant des champs d'application variés, le video mapping est de plus en plus convoqué à des questions d'interactivité.
Les intervenants de cette deuxième table ronde discuteront des recherches, des innovations ou encore des prototypages qui permettent de produire des créations toujours plus étonnantes.
Quel nouveau langage se dessine et quelles sont ces œuvres qui évoluent en fonction de leur environnement ? Quand l'image et le son se modèlent en suivant le geste d'un spectateur ou d'un performeur, c'est tout un champ de la création qui s'ouvre à de nouveaux dogmes.
Les invités tenteront également de décrire le nouveau statut du public dans ces œuvres à la structure et à la narration mobiles.

Avec :
- Modérateur : Xavi Bové (Espagne), directeur artistique du Festival International de Mapping de Gérone et artiste
- Anne-Laure George-Molland (France), maître de conférences à l'Université Montpellier 3
- Vincent Houzé (France), artiste
- Nuno Maya (Portugal), artiste visuel et co-fondateur de OCUBO
- Antoine Meissonnier (France), développeur au sein de Anomes

Durée : 1h30 env.

By nature, video mapping is a collaborative art. It was built by way of the researches and experimentations of visual artists, video makers, musicians, engineers, developers or theoreticians. By exploring varied application fields, video mapping is more and more linked to interactivity matters.
Contributors of this second round table will discuss research, innovation, and prototyping, which allow the production of creations to keep getting more astonishing.
What new language is appearing, and what are those works that are evolving according to their environment? When picture and sound are shaped by a spectator or a performer's gesture, it is a whole field of creation that is opening to new dogmas.
The participants will also try to define the new status of the audience in these works with mobile structures and storytelling.

With:
- Moderator: Xavi Bové (Spain), artistic director of the International Mapping Festival Girona, artist
- Anne-Laure George-Molland (France), lecturer at the University of Montpellier 3
- Vincent Houzé (France), artist
- Nuno Maya (Portugal), visual artist and co founder of OCUBO
- Antoine Meissonnier (France), developer at Anomes

Duration: about 1h30

© Eddy Kalele

Modérateur : Xavi Bové (Espagne),
directeur artistique du Festival International de Mapping de Gérone et artiste

Xavi Bové est un compositeur visuel, passionné autant par la tradition que l'innovation, par l'organique et le digital. Il dirige des projets audiovisuels dans lesquels art et technologie s'entremêlent, et où le son et l'image sont profondément liés.

Fort d'un bagage professionnel d'ingénieur en télécommunications, il s'est rapidement tourné vers des domaines artistiques tels que la réalisation de clips musicaux, l'art vidéo, les performances live et le travail autour des nouveaux médias.

Ces dernières années, il s'est spécialisé dans le domaine du video mapping, en devant directeur du FIMG (Festival International de Mapping de Gérone) en 2016. Il a participé à de nombreux festivals à travers le monde en tant que conférencier, expert ou juré. Parmi ses dernières créations, se détache *Moviments Granados*, un video mapping en temps réel accompagné de musique live.

www.xavibove.com

Moderator: Xavi Bové (Spain),
artistic director of the International Mapping Festival of Girona, artist

Xavi Bové is a visual composer, passionate about both tradition and innovation, the organic and also the digital. He directs audiovisual projects where art and technology go hand in hand, and where the image keeps a deep and close relationship with the music.

From a technical background as a telecommunications engineer, he soon made the leap to artistic fields such as live music video direction, live visuals, video art, performing and new media art.

In recent years he has specialised in projection mapping, becoming director of FIMG, the International Mapping Festival of Girona in 2016. He has participated in many festivals worldwide as a lecturer, expert or jury. Among his latest creations *Moviments Granados* - a mapping project in real time with live music - stands out.

www.xavibove.com

© OCUBO 2011, VIRTUAL AQUARIUM (PORTUGAL)

OCUBO, *Virtual Aquarium* (Portugal)

Anne-Laure George-Molland (France),
maître de conférences à l'Université Montpellier 3

Maître de conférences depuis 2010, Anne-Laure George-Molland a dirigé le département Arts et Technologies de l'Image de l'Université Paris 8 avant son affectation à l'Université de Montpellier 3 en 2014. Issue d'un parcours art-science spécialisé en images de synthèse, elle entretient des relations privilégiées avec le secteur de l'animation et des effets spéciaux. Et c'est par le biais de la pédagogie mise en place à ATI et aux recherches-créations du laboratoire Image Numérique et Réalité Virtuelle qu'elle a abordé une diversité d'expériences de mapping vidéo interactif, rendues possibles par l'acquisition d'une double compétence artistique et de programmation permettant de mener plus librement des créations. Elle tente à présent de développer cette approche au sein de la Licence professionnelle Concepteur Audiovisuel et Nouveaux Médias de l'Université Paul Valéry.

Anne-Laure George-Molland (France),
lecturer at the University of Montpellier 3

Lecturer since 2010, Anne-Laure George-Molland was head of the Arts and Technologies of Image department at the University of Paris 8 before her placement at the University of Montpellier 3, in 2014. Through her history with art-science specialised in synthesis image, she shares privileged relations with the field of animation and special effect. It is by way of the pedagogy installed in ATI and of the research-creations of the laboratory Image Numérique et Réalité Virtuelle (Digital Image and Virtual Reality) that she tackled a diversity of interactive video mapping experiences. They were made possible because of her acquisition of a double skill in arts and programming, allowing her to lead creations more freely. She now tries to develop this approach within the professional Degree "Audiovisual and New Media Creator" at the University Paul Valéry.

Vincent Houzé (France), artiste

Vincent Houzé s'appuie sur les techniques d'infographie les plus récentes pour créer des œuvres d'art interactif, ainsi que des performances et des installations multimédia à grande échelle. Il se concentre sur l'utilisation de simulations dynamiques et de systèmes dans lesquels des règles simples permettent l'émergence de phénomènes complexes et réalistes.
Vincent Houzé vit et travaille à New York. Il a été membre de NEW INC, l'incubateur art et technologie du New Museum. Ses œuvres récentes ont été présentées dans les deux premières éditions du festival Day for Night à Houston, à Google I/O 2017 ainsi que dans l'exposition de groupe « Infinite Dimensions in Digital Art and Beyond » au MixC Art à Shanghai.
www.foliativ.net

Vincent Houzé (France), artist

Vincent Houzé uses modern computer graphics techniques to create interactive art, performances, and large-scale multimedia installations. His practice centers on dynamic simulations and systems in which simple rules give rise to complex and realistic phenomena.
Vincent Houzé lives and works in New York. He was previously a member of NEW INC, the New Museum incubator for art and technology. Houzé's recent work was exhibited in the first editions of the Day for Night Festival in Houston, at Google I/O 2017 and as part of the group exhibition "Infinite Dimensions in Digital Art and Beyond" at the MixC Art in Shanghai.
www.foliativ.net

Nuno Maya (Portugal), artiste visuel et co-fondateur de OCUBO
En parallèle à une carrière artistique et plusieurs expositions en solo, Nuno Maya est partenaire et artiste au sein du studio OCUBO, spécialisé en projections lumières video mapping, projections lumières interactives et projets culturels. Leurs installations artistiques et spectacles prennent place dans les plus grands festivals « Lumières » internationaux, sur des sites classés au Patrimoine mondial de l'UNESCO, ainsi que sur de nombreux monuments et lieux publics.
Nuno Maya a reçu de nombreux prix pour son travail autour du thème « Time and Space ». Il se spécialise dans les écritures interactives afin d'inclure le public dans le processus créatif et le faire participer à son œuvre.
Il est le cofondateur, directeur et producteur du LUMINA Light Festival (Portugal), dont le succès n'est plus à prouver avec plus de 400 000 visiteurs en 3 nuits de performances.
www.ocubo.com

Nuno Maya (Portugal), visual artist and co-founder of OCUBO
In parallel with a solo artist career and several solo exhibitions, Nuno Maya is partner and artist in OCUBO studio, specialised in light video mapping projections, interactive light projections and cultural projects. Their artistic installations and shows contributed to some of the largest International Light Festivals, UNESCO World Heritage sites, monuments and other public places.
Nuno Maya has received numerous awards for his work. He specialises in using interactivity to get a participative public. His work revolves around the theme "Time and Space" reflected in all his art with a stress on the communication with the audience.
He is co-founder, director and producer of the LUMINA Light Festival that has been a success, driving more than 400 000 visitors on 3 nights show.
www.ocubo.com

Antoine Meissonnier (France), développeur au sein de Anomes
Antoine Meissonnier est passionné par le spectacle vivant. Sa rencontre avec les arts numériques une dizaine d'années auparavant l'a poussé à en faire son métier. Depuis il crée des dispositifs interactifs hybridant spectacle et nouvelles technologies. Il fait également partie de l'équipe de développement du logiciel Millumin édité par Anomes. L'outil permet de diffuser des contenus audio, vidéo et lumineux dans un contexte de spectacle vivant ou de muséographie.
Les champs d'intervention d'Antoine Meissonnier vont du théâtre à l'opéra en passant par de grosses installations qu'il co-réalise avec le collectif LabRat.
blog.anomes.com
www.millumin.com

Antoine Meissonnier (France), developer at Anomes
Antoine Messonier is passionate about live performance. His encounter with digital arts, about ten years ago, pushed him to make it his job. Since then, he has created interactive sets that merge performance and new technologies. He is also part of the development team of the Millumin software, edited by Anomes. This tool enables the broadcasting of audio, video and luminous contents in the context of live performance or museography.
Antoine Messionnier's fields of intervention range from theatre to opera, via large installations that he co-creates with the collective LabRat.
blog.anomes.com
www.millumin.com

TABLE RONDE 3 : VIDEO MAPPING ET CRÉATION SONORE
ROUND TABLE 3: VIDEO MAPPING AND SOUND CREATION

Jeudi 22 mars / 17h
Thursday 22nd of March / 5:00 pm

Héritier du vjing dans le milieu des musiques électroniques, le video mapping entretient des liens fraternels avec la création sonore. Les artistes ayant déjà intégré, par le biais du cinéma notamment, la co-construction son/image, proposent des créations matures et complexes.
Artistes visuels et musiciens travaillent main dans la main pour apporter aux spectateurs des narrations efficaces et sensorielles. Bien loin d'un simple habillage sonore, le sound design est un élément central dans le video mapping. De la forme spectaculaire à l'immersif en passant par l'écriture 360°, focus sur cette création à 2 têtes.

Avec :
- Modérateur : Laurent Catala (France), journaliste spécialisé en arts et cultures numériques
- Yohann Bernard (France), sound designer chez Start-Rec
- Julian Hölscher (Allemagne), directeur artistique chez Urbanscreen
- Thomas Vaquié (France), musicien et compositeur

Durée : 1h30 env

Heir of the vjing in the world of electronic music, video mapping shares fraternal bonds with sound creation.
The artists who have assimilated, in particular through film-making, the co-construction sound/image, offer mature and complex creations.
Visual artists and musicians work hand in hand to bring effective and sensory storytelling to the audiences.
Far from being a mere sound packaging, the sound design is a central element of video mapping. From a spectacular to an immersive experience, including 360° writing, let's focus on this two-headed creation.

With:
- Moderator: Laurent Catala (France), journalist specialised in digital arts and cultures
- Yohann Bernard (France), sound designer at Start-Rec
- Julian Hölscher (Germany), artistic director at Urbanscreen
- Thomas Vaquié (France), musician and composer

Duration: about 1h30

Modérateur : Laurent Catala (France),
journaliste spécialisé en arts et cultures numériques

Journaliste spécialisé en arts et cultures numériques, nouveaux médias, spectacles vivants et musiques actuelles, Laurent Catala s'intéresse particulièrement aux interactions transdisciplinaires guidées par les nouvelles technologies et aux connexions entre pratiques artistiques et occupation de l'espace public et urbain. Il collabore avec de nombreuses revues comme MCD, Étapes, Digitalarti, Archistorm, Mouvement, Trax Magazine, New Noise, Office & Culture, Cité Musique et a participé à plusieurs ouvrages collectifs (*Corps Numériques en Scène, Culture(s) Numérique(s)* publiés par le Centre des arts d'Enghien-les-Bains).

Moderator: Laurent Catala (France),
journalist specialised in digital arts and cultures

Journalist specialised in digital arts and cultures, new media, live performances and music, Laurent Catala is particularly interested in interdisciplinary interactions guided by the new technologies and the connections between artistic practices and occupation of the public and urban space. He collaborates with many periodicals like MCD, Étapes, Digitalarti, Archistorm, Mouvement, Trax Magazine, New Noise, Office & Culture, Cité Musique, and has participated in several collective publications (*Corps Numériques en Scène*, *Culture(s) Numérique(s)* published by the Arts Centre of Enghien-les-Bains).

Romain Tardy and Thomas Vaquié, O (*Omicron*), Hala Stulecia, Wrocław (Poland)

Yohann Bernard (France), sound designer chez Start-Rec

Sound designer et monteur son, Yohann Bernard travaille pour différents médias audiovisuels : longs métrages, séries TV, séries d'animation, ainsi que la création radiophonique, la publicité et le video mapping.

C'est au sein de l'agence sonore Start-Rec qu'il crée le sound design sur de nombreux video mapping comme *Chroma* sur la Cathédrale d'Amiens, les 500 ans de la Cathédrale de Strasbourg, le spectacle de la Libération de Paris sur la façade de l'Hôtel de Ville, les 30 ans du TGV, la Gare de Lyon, etc.

yohannbernard.com
www.start-rec.com

Julian Hölscher (Allemagne), directeur artistique chez Urbanscreen

Julian Hölscher est diplômé en design de l'Université des Arts de Brême. Il a travaillé en tant que designer graphique pour l'entreprise de design De Silva, Das & Partner et plus tard en tant que graphiste et motion designer freelance. En 2012, Julian rejoint le collectif d'artistes Urbanscreen en tant que directeur artistique. Il a réalisé de nombreux projets internationaux tels que *Centennial Spectacle* (2012, Houston), *Crystal Cloud* (2016, Lyon) et *Present Tense* (2017, Luxembourg). Son travail comprend des video mapping grande échelle, des sculptures augmentées et des media design de façades.

www.urbanscreen.com

Yohann Bernard (France), sound designer at Start-Rec

Sound designer and editor, Yohann Bernard works for several audiovisual media: full-length features, TV series, animation series, as well as radio creation, advertisement, and video mapping.

It is with the sound agency Start-Rec that he creates sound design on numerous video mapping, like *Chroma*, on the Amiens Cathedral, the 500 years of the Strasbourg Cathedral, the show for the Liberation of Paris on the front facade of the City Hall, the 30 years of the TGV, on the Gare de Lyon, etc.

yohannbernard.com
www.start-rec.com

Julian Hölscher (Germany), artistic director at Urbanscreen

Julian Hölscher is graduated in design at the University of the Arts Bremen. He worked as a graphic designer for the design company De Silva, Das & Partner and later as a freelance graphic and motion designer. In 2012, Julian joined the artist collective Urbanscreen as an art director. He has been realising numerous international projects such as *Centennial Spectacle* (2012, Houston), *Crystal Cloud* (2016, Lyon) and *Present Tense* (2017, Luxembourg) among others. His work encompasses large-scale video mapping, augmented sculptures and media facade designs.

www.urbanscreen.com

Thomas Vaquié (France), musicien et compositeur

Musicien et compositeur, Thomas Vaquié a dédié la majeure partie de son travail à la composition de musique, à l'image et au sound design, en particulier pour le cinéma et le documentaire. Il a créé Chocolat-Noisette avec Jeff Levillain, un studio de post-production basé à Bruxelles.

Ces dernières années, il s'est spécialisé dans la création sonore pour des œuvres audiovisuelles, collaborant notamment avec les artistes du label AntiVJ, le collectif Visual System ou Tigrelab.

Il a entre autre composé la musique d'œuvres originales in situ pour des lieux comme la Tour des Convoyeurs à Montréal, Songdo City (projet de ville futuriste en Corée du Sud), Hala Stulecia (dôme de 70m de diamètre en Pologne), le musée d'art moderne français Centre Pompidou Metz, l'Atomium à Bruxelles.

www.thomasvaquie.com

Thomas Vaquié (France), musician and composer

Musician and composer, Thomas Vaquié dedicates most to music composition, image and sound design in particular for cinema and documentary. He founded Chocolat-Noisette with Jeff Levillain, a post production studio based in Brussels.

Over the last few years he has specialised in sound creation for audiovisual work, collaborating notably with the AntiVJ label artists, the Visual System collective or Tigrelab.

He composed the music for site-specific original pieces such as the Tour des Convoyeurs in Montreal, Songdo City (South Korea's futurist city project), Hala Stulecia (Poland's 70m diameter dome), French modern art museum Centre Pompidou Metz, Brussels' Atomium.

www.thomasvaquie.com

SOIRÉE À L'HYBRIDE
RECEPTION AT L'HYBRIDE
LILLE

Jeudi 22 mars / 20h30
Thursday 22nd of March / 8:30 pm

Temps de convivialité et de rencontres.

Présentation d'un video mapping sur maquette réalisé par Donato Maniello / Studio Glowarp, et Valeria Amoretti, anthropologue et archéologue (Italie), au cours d'une résidence internationale organisée à Arenberg Creative Mine dans le cadre du Video Mapping Festival.

A moment of conviviality and encounters.

Presentation of a video mapping on a model created by Donato Maniello / Studio Glowarp, and Valeria Amoretti, anthropologist / archaeologist (Italy) during an international residency organised at Arenberg Creative Mine as part of the Video Mapping Festival.

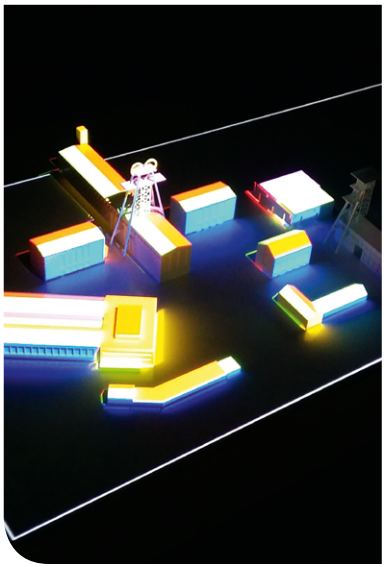

TABLE RONDE 4 : LE VIDEO MAPPING, OUTIL DE RAYONNEMENT CULTUREL ET TOURISTIQUE
ROUND TABLE 4: VIDEO MAPPING, A CULTURAL AND TOURIST INFLUENCE TOOL

Vendredi 23 mars / 10h
Friday 23rd of March / 10:00 am

Commanditaires incontournables, les collectivités territoriales sont nombreuses à mettre en place des projets de video mapping. Drainant un grand public, cette discipline permet, le temps d'un événement ou de manière permanente, de faire rayonner un territoire.
Élus, techniciens et artistes travaillent ensemble sur des projets attractifs qui mettent en lumière la force culturelle, patrimoniale, économique, touristique et politique de ces collectivités.
Pourquoi choisir la forme du video mapping ? Comment naissent et grandissent les projets ? Quels sont les enjeux de ces projets ? Autant de questions auxquelles les invités tenteront de répondre grâce à leur expérience. Retour sur un outil médiatique innovant.

Avec :
- Modérateur : Xavi Bové (Espagne), directeur artistique du Festival International de Mapping de Gérone et artiste
- Colombine Bayer (Émirats arabes unis), directrice associée au sein de Nomada en charge du Sharjah Light Festival
- Henri Didonna (France), directeur de L'Autre Canal à Nancy
- Gilles Flouret (France), chargé de projets Ville de Lyon, Fête des Lumières
- Tamás Vaspöri (Hongrie), co-fondateur du studio Maxin10sity en charge de l'International Video Mapping Competition pour la Ville de Bucarest

Durée : 1h30 env.

Unavoidable backers, there are many urban communities that organise video mapping projects. As it attracts crowds, this discipline allows territories to shine, during particular events or in a permanent way.
Elected representatives, technicians and artists work together on attractive projects that highlight the cultural, patrimonial, economical, tourist and political strength of these communities.
Why choose video mapping as a medium? How do projects come to life and develop? What are the stakes for these projects? So many questions guests will try to answer using their experience. Let's focus on an innovative media tool.

With:
- Moderator: Xavi Bové (Spain), artistic director of the International Mapping Festival Girona, artist
- Colombine Bayer (United Arab Emirates), associate director of Nomada in charge of the Sharjah Light Festival
- Henri Didonna (France), director of L'Autre Canal in Nancy
- Gilles Flouret (France), project manager, City of Lyon, Fête des Lumières
- Tamás Vaspöri (Hungary), co-founder of Maxin10sity Studio in charge of the International Video Mapping Competition for the City of Bucharest

Duration: about 1h30

© Eddy Kalée

Modérateur : Xavi Bové (Espagne),
directeur artistique du Festival International de Mapping de Gérone et artiste

Xavi Bové est un compositeur visuel, passionné autant par la tradition que l'innovation, par l'organique et le digital. Il dirige des projets audiovisuels dans lesquels art et technologie s'entremêlent, et où le son et l'image sont profondément liés.

Fort d'un bagage professionnel d'ingénieur en télécommunications, il s'est rapidement tourné vers des domaines artistiques tels que la réalisation de clips musicaux, l'art vidéo, les performances live et le travail autour des nouveaux médias.

Ces dernières années, il s'est spécialisé dans le domaine du video mapping, en devant directeur du FIMG (Festival International de Mapping de Gérone) en 2016. Il a participé à de nombreux festivals à travers le monde en tant que conférencier, expert ou juré. Parmi ses dernières créations, se détache *Moviments Granados*, un video mapping en temps réel accompagné de musique live.

www.xavibove.com

Moderator: Xavi Bové (Spain),
artistic director of the International Mapping Festival of Girona, artist

Xavi Bové is a visual composer, passionate about both tradition and innovation, the organic and also the digital. He directs audiovisual projects where art and technology go hand in hand, and where the image keeps a deep and close relationship with the music.

From a technical background as a telecommunications engineer, he soon made the leap to artistic fields such as live music video direction, live visuals, video art, performing and new media art.

In recent years he has specialised in projection mapping, becoming director of FIMG, the International Mapping Festival of Girona in 2016. He has participated in many festivals worldwide as a lecturer, expert or jury. Among his latest creations *Moviments Granados* - a mapping project in real time with live music - stands out.

www.xavibove.com

Sharja Light Festival 2018

Colombine Bayer (Émirats arabes unis),
directrice associée au sein de Nomada en charge du Sharjah Light Festival

Nomada est une Utopie, à l'œuvre depuis plus de vingt ans. Explorant de multiples espaces, faisant fi des frontières, exerçant ce métier jusqu'aux confins du désert. C'est une recherche collective qui conjugue les talents. Artistes, ingénieurs, techniciens, étudiants sont les artisans de cette poétique de l'événement.

Le Sharjah Light Festival est un modèle vivant de cette utopie, depuis plus de 8 ans. Des créateurs de tous horizons théâtralisent l'espace public Sharjahien. Les rues s'illuminent, les architectures se transforment, les parcs et jardins se métamorphosent.

www.slf.ae
www.sharjahmydestination.ae
www.nomada.ae

Colombine Bayer (United Arab Emirates),
associate director of Nomada in charge of the Sharjah Light Festival

Nomada has been an Utopia for more than 20 years, exploring numerous spaces, ignoring borders, practicing that profession until the edge of the desert. It is a collective research that gathers talented people. The artists, engineers, technicians, students are the craftsmen of that poetical vision of event.

The Sharjah Light Festival is a living model of that utopia for more than 8 years. Creators from all horizons transform the Sharjahian public space into a theatre stage. The streets are lighting up, the architectures are transformed, the parks and gardens metamorphosed.

www.slf.ae
www.sharjahmydestination.ae
www.nomada.ae

Henri Didonna (France), directeur de L'Autre Canal à Nancy

Henri Didonna est actuellement directeur de L'Autre Canal, Scène de Musiques Actuelles à Nancy.

Plusieurs projets intégrant du mapping ont été soutenus par la ville, notamment lors du lancement des « Rendez-vous Place Stanislas » (mapping sur 3 façades) ou l'organisation de Silent Party avec mapping et plus récemment pour la réalisation d'une création immersive mêlant Virtuel et Réel : *Quadriphonia VR*.

Henri Didonna a également travaillé sur la mise en place de projets Musiques Actuelles intégrant une approche numérique : Stéréolux de Nantes et La Gaîté Lyrique de Paris.

www.lautrecanalnancy.fr

Henri Didonna (France), director of L'Autre Canal in Nancy

Henri Didonna is currently the director of L'Autre Canal, Scène de Musiques Actuelles, in Nancy.

Several projects that integrate mapping have been supported by the city, notably during the launch of the "Rendez-vous Place Stanislas" (mapping on 3 facades), or the organisation of Silent Parties with mapping, and more recently, work for an immersive creation linking Virtual and Reality: *Quadriphonia VR*.

Henri Didonna has also worked on the staging of Music projects that integrate a digital approach: Stereolux in Nantes and La Gaîté Lyrique in Paris.

www.lautrecanalnancy.fr

Gilles Flouret (France),
chargé de projets Ville de Lyon, Fête des Lumières

Gilles Flouret est chargé des grands projets de la Fête des Lumières de Lyon depuis 2010. Chaque année il organise le concours de sélection des 30 grands projets de la Fête des Lumières.
Sa mission est élargie au conseil et à l'accompagnement de projets lors des collaborations avec d'autres villes : missions en Chine (Zigong) pour la Fête des Lanternes, en Équateur pour la Fiesta de la Luz de Quito, en Colombie pour la conception du projet d'ouverture de l'année France Colombie.
Il est conseil et soutien du directeur des événements de la Ville de Lyon lors de nombreuses actions de promotion de la Fête en France et à l'étranger et d'animation du réseau d'artistes.
www.festival-lumiere.org

Tamás Vaspöri (Hongrie),
co-fondateur du studio Maxin10sity en charge de l'International Video Mapping Competition pour la Ville de Bucarest

Maxin10sity est un studio de production video mapping haut de gamme animé par la passion et la créativité. L'entreprise est créée en 2014 par deux artistes mapping 3D multi-récompensés, László Czigány et Andras Sass, ainsi que le spécialiste des ventes à l'expérience internationale, Tamás Vaspöri. Ils travaillent généralement sur des mapping monumentaux, mapping sur architecture d'intérieur, mapping sur voiture etc. ; et ont notamment réalisé un mapping monumental (le record du monde !) sur la façade du Parlement de Roumanie, dans le cadre de l'événement iMapp Bucharest, dont Maxin10sity est également directeur et conservateur artistique depuis 2015.
www.maxin10sity.net

Gilles Flouret (France),
project manager, City of Lyon, Fête des Lumières

Gilles Flouret manages large projects for the Fête des Lumières in Lyon since 2010. Every year he organises the selection contest for the 30 largest projects of the Fête des Lumières.
His mission is widened to advice and support of projects during collaborations with others cities: missions in China (Zigong) for the Lantern Festival, in Ecuador for the Fiesta de la Luz in Quito, in Colombia for the conception of the opening project of the France-Colombia Year.
He is an adviser and support to the head of events of the City of Lyon during many promotion actions of the Festival, in France and abroad, and leading of the artists' network.
www.festival-lumiere.org

Tamás Vaspöri (Hungary),
co-founder of Maxin10sity Studio in charge of the International Video Mapping Competition for the City of Bucharest

Maxin10sity is a high-class projection mapping production studio driven by passion and creativity. The company was established in 2014 by multi-award winner 3D mapping artists, László Czigány and Andras Sass, together with internationally experienced sales specialist, Tamás Vaspöri. They usually deal with building mapping, indoor mapping, car mapping and many more. They have, among other things, done a monumental (at that time world record breaking) mapping for the Facade of the Parliament of Romania. Maxin10sity was also the art director/curator of the whole event. Just like in 2015, 2016 and 2017 being the Art Curator of this event (iMapp Bucharest).
www.maxin10sity.net

CONFÉRENCES / CONFERENCES

Vendredi 23 mars / 11h30
Friday 23rd of March / 11:30 am

Sous forme de courtes conférences, trois chercheurs exposeront leur réflexion sur le video mapping. Une manière d'aller plus loin et d'ouvrir le séminaire à des approches plus libres.

Durée : 1h env.

In the form of short conferences, three researchers will share their thoughts on video mapping. A way to think further and to open the seminary to freer approaches.

Duration: about 1h

11h30

Serious Mapping : dispositifs de video mapping à vocation culturelle et pédagogique, par Bruno Monpère

Retour sur l'expérience du programme « Artisan Numérique ». Le video mapping est ici utilisé comme medium de diffusion du Répertoire Numérique du Geste Artisanal, une cartographie du geste « Métiers ». Il sera alors question d'évoquer l'homothétie de la micro-action et la patrimonialisation du savoir-faire ordinaire via le dépaysement de l'action. Pour finir, le video mapping utilisé en milieu scolaire devient un outil de témoignage, d'interaction et d'autocontrôle.

Bruno Monpère est Directeur de la Chambre de Métiers et de l'Artisanat de Tarn-et-Garonne et du programme « Artisan Numérique ». Il est en charge de l'ingénierie pédagogique et d'une partie des enseignements de la Licence Artisan Designer développée avec l'Institut du Design de l'Université de Toulouse 2.

artisanumerique.fr

11:30 am

Serious Mapping: video mapping systems with a cultural and educational vocation, by Bruno Monpère

Feedback on the "Digital Craftsman" programme.

Video mapping is used here as a medium for the broadcasting of the Digital Repertoire of the Handcrafted Gesture, a cartography of the "Crafts" gestures. It will thus be a matter of evocating the homothety of the micro-action and the patrimonialization of ordinary skills through the action's change of scenery. Lastly, video mapping, when used in school environment, becomes a tool for testimony, interaction and self-control.

Bruno Monpère is Head of Chambre de Métiers et de l'Artisanat of Tarn-et-Garonne, and of the programme "Digital Craftsman". He is in charge of the educational engineering and a part of the teaching of the "Artisan Designer" Bachelors' Degree, developed with the Institute of Design of the University of Toulouse 2.

artisanumerique.fr

11h45

Comment saisir et comprendre l'expérience des spectateurs ? par Daniel Schmitt

Qu'il s'agisse de cinéma, de spectacle vivant ou de video mapping, de nombreuses enquêtes recueillent la parole des spectateurs a posteriori de l'événement.

En général, cette parole agrège les ressentis, les émotions en une impression globale avec quelques éléments saillants. Est-il possible de recueillir plus finement l'expérience des spectateurs de façon à ce que nous puissions saisir et comprendre l'articulation de leur expérience ? Et peut-on ensuite imaginer une grammaire expérientielle utile pour les concepteurs ?

Daniel Schmitt est maître de conférences en Sciences de l'Information et de la Communication de l'Université de Valenciennes. Il enseigne les nouveaux médias (écriture, réalisation, production) ; ses recherches portent sur la construction de sens produite par la médiation de ces nouveaux médias en situation écologique.

11:45 am

How to grasp and understand the experience of the audience? by Daniel Schmitt

Whether it is cinema, live performance or video mapping, many surveys collect the audience's words after the event.

In general, these words are made of feelings, emotions and a global impression, with few prominent elements. Is it possible to collect the audience's experience more precisely, in order to get and understand the articulation of their experience? Can we thus imagine an experiential grammar useful for the creators?

Daniel Schmitt is a lecturer in Information and Communication Sciences at the University of Valenciennes. He teaches new media (writing, creation, production); his researches focus on the construction of meanings created by the mediation of these new media in an ecological situation.

12h

Conserver les œuvres numériques, par Clarisse Bardiot

Face à l'obsolescence des technologies, les artistes sont les premiers conservateurs de leurs œuvres. Ils doivent les documenter pour mieux être en mesure de définir la stratégie de préservation.

Clarisse Bardiot est maître de conférences à l'université de Valenciennes et chercheuse associée au laboratoire ArtSciLab Experimental Publishing Initiative à l'Université du Texas. Après un doctorat sur les Théâtres Virtuels, elle obtient la bourse de chercheur-résident de la Fondation Daniel Langlois à Montréal. En 2011, elle crée Subjectile, une maison d'édition consacrée à la création contemporaine. Elle développe actuellement *Rekall*, un environnement open-source pour documenter, analyser les processus de création et simplifier la reprise des œuvres. Ses axes de recherche concernent les humanités numériques, l'histoire et l'esthétique des digital performances, la conservation des œuvres numériques et les nouvelles formes d'édition.

12:00 pm

Preserve the digital works, by Clarisse Bardiot

In view of the technologies' obsolescence, the artists are the first curators of their own work. They must document them to be able to define a preservation strategy.

Clarisse Bardiot is a lecturer at the University of Valenciennes and a researcher associate with the ArtSciLab Experimental Publishing Initiative laboratory at the University of Texas. After a PhD on Virtual Theatres, she obtained a resident-researcher grant at the Daniel Langlois Foundation, in Montreal. In 2011, she creates Subjectile, a publishing house dedicated to contemporary creation. She is currently developing *Rekall*, an open-source environment, to document and analyse the creation process, and make the rerun of works easier. Her line of research concerns digital humanities, the history and aesthetics of digital performances, the preservation of digital works, and the new forms of publishing.

TABLE RONDE 5 : VIDEO MAPPING ET PATRIMOINE
ROUND TABLE 5: VIDEO MAPPING AND HERITAGE

Vendredi 23 mars / 14h
Friday 23rd of March / 2:00 pm

De la projection monumentale à la mise en image intimiste, le video mapping s'avère être un outil de valorisation du patrimoine efficace. Collectivités territoriales, centres historiques ou encore musées sont autant de porteurs de projet qui cherchent à révéler et interpréter via le video mapping des traces de l'Histoire et à refonder son rapport au public.
Comment ces projets font se croiser artistes numériques, artisans ou encore historiens ? Entre communication, médiation et création, focus sur les nouvelles recettes qui dépoussièrent l'idée du patrimoine !

Avec :
- Modératrice : Alexandra Georgescu Paquin (Canada), chercheuse et professeure à l'Université de Barcelone pour le Campus international de formation en tourisme, hôtellerie et gastronomie
- Philippe Ligot (France), président et associé d'Athem - Atelier de création et de scénographie
- Albert Sierra (Espagne), responsable de la communication pour l'Agence Catalane du Patrimoine Culturel et conférencier
- Donato Maniello (Italie), fondateur et artiste de Studio Glowarp, et Valeria Amoretti (Italie), anthropologue et archéologue

Durée : 1h30 env.

From monumental projection to intimist laid-out images, video mapping turns out to be an efficient tool for the enhancement of heritage. Urban communities, historical centres, or museums are project promoters that aim at revealing and interpreting traces of History, and rebuilding their link with audiences through video mapping. How do these projects make digital artists, craftsmen, historians cross paths? In between communication, mediation and creation, let's focus on the new formulas that blow the dust off the notion of heritage.

With:
- Moderator: Alexandra Georgescu Paquin (Canada), researcher and professor at the University of Barcelona for the International Campus of training in tourism, hotel trade and gastronomy
- Philippe Ligot (France), president and associate of Athem - Creation and scenography workshop
- Albert Sierra (Spain), head of communication for the Catalan Agency for Cultural Heritage, lecturer
- Donato Maniello (Italy), founder and artist of Studio Glowarp, and Valeria Amoretti (Italy), anthropologist and archeologist

Duration: about 1h30

Modératrice : Alexandra Georgescu Paquin (Canada), chercheuse et professeure à l'Université de Barcelone pour le Campus international de formation en tourisme, hôtellerie et gastronomie

Originaire de Montréal, Alexandra Georgescu Paquin vit à Barcelone, où elle est professeure et responsable du Master en Gestion touristique du patrimoine culturel et naturel au CETT. Ses recherches portent sur les processus de transformations symboliques et formelles du patrimoine bâti grâce à la création contemporaine, comme par l'ajout d'architecture ou par des projections architecturales. Elle a publié un livre en français intitulé *L'Actualisation du patrimoine par l'architecture contemporaine* (PUQ, 2014) adapté en espagnol aux éditions TREA (2015).

Moderator: Alexandra Georgescu Paquin (Canada), researcher and professor at the University of Barcelona for the International Campus of training in tourism, hotel trade and gastronomy

Alexandra Georgescu Paquin comes from Montreal and lives in Barcelona where she is head of the Master Degree in Tourism management of cultural and natural heritage at the CETT, of which she also is a teacher. Her research focuses on the symbolic and formal transformation process of heritage, built through contemporary creation, or through addition of architecture and architectural projections. She published a book in French *L'actualisation du patrimoine par l'architecture* (Updating heritage through architecture) (PUQ, 2014) translated into Spanish by TREA publishers (2015).

Studio Glowarp, *The magnificent adventure of a "fragment"*, Block N XLVI Parthenon north frieze in augmented reality

Philippe Ligot (France),
président et associé de Athem - Atelier de création et de scénographie

Philippe Ligot est le Président Directeur Général de Athem & Skertzo, atelier de scénographie et de création. Avec son équipe, ils conçoivent des spectacles impressionnants et œuvrent pour la mise en valeur du patrimoine français et de ses arts. La société coopère depuis 1985 avec les institutions publiques et les propriétaires privés et promulgue essentiellement la culture de l'événementiel monumental.

Parmi les réalisations : l'habillage du Musée du Louvre, de l'Opéra Garnier, du Château de Versailles, Selfridges à Londres, Mandarin Gallery à Singapour...

www.athem-skertzo.com

Philippe Ligot (France),
president and associate of Athem - Creation and scenography workshop

Philippe Ligot is the Chief Executive Officer of Athem & Skertzo, a scenography and creation studio. With his team, he designs impressive shows and works in order to hightlight the development of the French heritage, and its arts. The studio cooperates since 1985 with the public institutions and private owners, and promulgates mainly the culture of monumental events.

Among his productions: the covering of the Louvre Museum, the Garnier Opera, the Château de Versailles, Selfridges in London, Mandarin Gallery in Singapore...

www.athem-skertzo.com

Albert Sierra (Espagne),
responsable de la communication pour l'Agence Catalane du Patrimoine Culturel et conférencier

Pendant 10 ans, Albert Sierra a travaillé dans la communication, dans le domaine du patrimoine culturel. Création de sites web, coordination de projets digitaux, et exposition de peintures romanes virtuelles sur les murs où elles étaient peintes.

Depuis 2014, Albert Sierra s'est engagé dans une nouvelle carrière au sein de l'Agence Catalane du Patrimoine Culturel, avec des responsabilités dans les domaines de la communication, des nouvelles technologies et plus récemment, de la muséographie.

Il a participé à la muséalisation de sites comme la Cathédrale de La Seu d'Urgell ou les églises romanes de la Vall de Boí, a réalisé des mapping (*# Taüll1123*), des projets de réalité augmentée (*Ullastret3d*), des sites web (patrimoni.gencat.cat, fotografiacatalunya.cat), et a écrit des articles et tenu des conférences à propos du patrimoine et des technologies dans différentes universités.

Albert Sierra (Spain),
head of communication for the Catalan Agency for Cultural Heritage, lecturer

For a decade, Albert Sierra has been working on cultural heritage communication. Creating websites, coordinating digital projects and even helping to display virtual Romanesque paintings on the walls where they were painted.

Since 2014, Albert Sierra started a new career in the Catalan Cultural Heritage Agency with responsibilities in communication, new technologies and recently for museography too.

He has done musealizations (Seu d'Urgell Cathedral, Romanesque churches in the Vall de Boí), mapping (*# Taüll1123*), Virtual Reality projects (*Ullastret3d*), webs (patrimoni.gencat.cat, fotografiacatalunya.cat) and has written articles and lectured about heritage and new technologies in different universities.

Donato Maniello (Italie), fondateur et artiste de Studio Glowarp, et Valeria Amoretti (Italie), anthropologue et archéologue

Donato Maniello est architecte, docteur en Matériaux et Structures pour l'Architecture et professeur adjoint en Application Digitale pour les Arts Visuels à l'Académie des Beaux-Arts de Naples. Il concentre ses recherches sur la relation entre l'architecture et l'art. En 2010, il fonde Studio Glowarp, un studio de design multimédia spécialisé dans l'application de la Réalité Augmentée Spatiale (alias video mapping) et les technologies au sein du patrimoine.

www.glowarp.com

www.donatomaniello.com

Valeria Amoretti est archéologue et anthropologue. Elle a rencontré et collaboré avec Studio Glowarp dans l'optique d'utiliser la lumière comme un outil d'innovation muséale.

Jusqu'à présent, elle a travaillé sur 51 sites de fouilles archéologiques pour l'Université ou des sociétés privées, a écrit une quarantaine de publications et a participé à des projets dédiés à l'étude du patrimoine culturel et à l'écriture de scénarios en lien avec celui-ci pour de la réalité augmentée.

Donato Maniello (Italy), founder and artist of Studio Glowarp, and Valeria Amoretti (Italy), anthropologist and archaeologist

Donato Maniello is Architect, PhD. in "Materials and Structures for Architecture" and adjunct Professor of "Digital Application for the Visual Arts" at the Academy of Fine Arts in Naples. He focuses his research on the relationship that exists between architecture and art. In 2010 he founded Studio Glowarp, a multimedia design Studio specialised in application of Spatial Augmented Reality (alias video mapping) and technologies in heritage context.

www.glowarp.com

www.donatomaniello.com

Valeria Amoretti is Archaeologist and Anthropologist, she met Glowarp Studio and started to collaborate in the optic to use the light as tool for museum innovation.

Actually, until now she worked in 51 archeological dig, both from University or private companies, she wrote approximately 40 publications and has collaborated in projects dedicated to the study of cultural heritage and the creation of the related storytelling for augmented reality.

ÉTUDES DE CAS / CASE STUDIES

Vendredi 23 mars / 15h30
Friday 23rd of March / 3:30 pm

Après avoir tenté d'établir un état des lieux de la production, création et diffusion de la discipline, place à des exemples précis ! Sous forme de conférence, 3 représentants de projets culturels exposeront leur expérience de la mise en place concrète d'un projet de video mapping.

Durée : 1h30 env.

After having tried to establish a state of play of production, creation, and screening of the discipline, let's talk about specific examples! In the form of a conference, three representatives of cultural projects will expose their experience in the staging of concrete video mapping projects.

Duration: about 1h30

15h30

Franck Bodin (France), chercheur au Laboratoire TVES, Université de Lille, géographe urbaniste

Chercheur français à l'Université de Lille depuis 2000 au sein du Laboratoire Territoires, Villes, Environnement, Société (TVES), Franck Bodin est géographe/urbaniste et auteur de publications et ouvrages scientifiques dont les thèmes centraux sont : des hommes au cœur des territoires, la justice spatiale, l'accessibilité, l'urbanisme citoyen et l'aménagement durable accessible. Directeur d'une équipe pluridisciplinaire, Franck Bodin est directeur du Projet UP dont la finalité est d'imaginer les territoires de demain. En partenariat avec des équipes de cinéastes et les Rencontres Audiovisuelles, il met en place un nouveau principe associant l'image, la lumière, le mapping et l'approche cartographique dans un objectif de visualisation territoriale et d'appropriation par un large public des questions d'aménagement, de citoyenneté et de politiques publiques égalitaires.

Franck Bodin reviendra sur plusieurs territoires investis : la Communauté de Communes de la Côte d'Albâtre, et le projet en cours NormanDisplay avec la Région Normandie. Quand l'image et la lumière servent le projet territorial, un mapping UP.

3:30 pm

Franck Bodin (France), researcher at the TVES laboratory, University of Lille, urban-planner geographer

The French researcher Franck Bodin, working for the University of Lille since 2000 within the Territories, Cities, Environment and Society laboratory (TVES), is a geographer/urban-planner and author of publications and scientific works, centred on: humans at the centre of territories, spatial justice, accessibility, civic urbanism and sustainable accessible layouts. Head of a multidisciplinary team, Franck Bodin is the manager of the UP project, which aims at imagining tomorrow's territories. In partnership with teams of moviemakers and Rencontres Audiovisuelles, he sets a new principle associating image, light, mapping and cartographic approach, aiming at territorial visualisation and appropriation of the questions of layout, citizenship and egalitarian public politics by a large audience.

Franck Bodin will revisit several invested territories: the Communauté de Communes de la Côte d'Albâtre and the ongoing project NormanDisplay with the Normandy Region. When image and light serve a territorial project - an UP mapping.

16h

Karol Rakowski (Pologne),
initiateur du projet Omicron à la Halle du Centenaire de Wrocław

Pendant plus de 10 ans, l'artiste VJ et directeur multimédia Karol Rakowski a performé dans tous les festivals de musique de Pologne, travaillant avec des artistes comme Skalpel (Ninja Tune). Au théâtre, il a notamment travaillé avec Krystian Lupa, Jan Klata et bien d'autres. Par ailleurs, il est directeur artistique de la Wrocław Multimedia Fountain de Wrocław, un projet qui l'a amené à travailler notamment avec Brian Eno. Il a également été responsable des effets spéciaux pour le film *Le Lapin à la berlinoise*, nommé aux Oscars.

L'œuvre *Omicron*, commandée par la Halle du Centenaire de Wrocław, a été réalisée par Romain Tardy et Thomas Vaquié, intervenant de la table ronde 3.

centrumpoznawcze.pl/zwiedzanie/pokazy-videomappingu/omicron/

4:00 pm

Karol Rakowski (Poland),
initiator of the Omicron project at the Centennial Hall in Wrocław

For over ten years, the VJ artist and multimedia director Karol Rakowski has been performing for all of the music festivals in Poland, working with artists such Skalpel (Ninja Tune). In the theatre, he worked with Krystian Lupa, Jan Klata and many more. Also, he is an Art Director at Wrocław Multimedia Fountain. He worked with Brian Eno on the multimedia project. He was also responsible for the visual effects in the movie *Rabbit à la Berlin*, which was nominated at the Oscars.

The work *Omicron*, ordered by the Centennial Hall in Wrocław, was created by Romain Tardy and Thomas Vaquié, who is one of the speaker of the round table 3.

centrumpoznawcze.pl/zwiedzanie/pokazy-videomappingu/omicron/

16h30

Colombine Bayer (Émirats arabes unis),
directrice associée au sein de Nomada en charge du Sharjah Light Festival

Nomada est une Utopie, à l'œuvre depuis plus de vingt ans. Explorant de multiples espaces, faisant fi des frontières, exerçant ce métier jusqu'aux confins du désert. C'est une recherche collective qui conjugue les talents. Artistes, ingénieurs, techniciens, étudiants sont les artisans de cette poétique de l'événement.

Le Sharjah Light Festival est un modèle vivant de cette utopie, depuis plus de 8 ans. Des créateurs de tous horizons théâtralisent l'espace public Sharjahien. Les rues s'illuminent, les architectures se transforment, les parcs et jardins se métamorphosent.

www.slf.ae
www.sharjahmydestination.ae
www.nomada.ae

4:30 pm

Colombine Bayer (United Arab Emirates),
associate director of Nomada in charge of the Sharjah Light Festival

Nomada has been an Utopia for more than 20 years, exploring numerous spaces, ignoring borders, practicing that profession until the edge of the desert. It is a collective research that gathers talented people. The artists, engineers, technicians, students are the craftsmen of that poetical vision of event.

The Sharjah Light Festival is a living model of that utopia for more than 8 years. Creators from all horizons transform the Sharjahian public space into a theatre stage. The streets are lighting up, the architectures are transformed, the parks and gardens metamorphosed.

www.slf.ae
www.sharjahmydestination.ae
www.nomada.ae

TABLE RONDE 6 : BILAN DU PROJET EURANIM
ROUND TABLE 6: REPORT ON THE EURANIM PROJECT

Vendredi 23 mars / 17h30
Friday 23rd of March / 5:30 pm

Euranim est un projet porté par un opérateur culturel, les Rencontres Audiovisuelles, et cinq écoles d'animation européennes, financé par l'Union européenne, Europe Créative Coopération à Grande Échelle, dont l'objectif est la sensibilisation au video mapping des étudiants en écoles supérieures d'animation européennes.
Après 3 années d'activité, Euranim se termine en 2018. Cette table ronde est l'occasion de revenir sur le projet et d'en dresser un bilan à chaud.
www.euranim.eu

Avec des représentants des Rencontres Audiovisuelles et des 5 écoles partenaires : Howest (Belgique), MOME Budapest (Hongrie), Plymouth College of Art (Royaume-Uni), The Animation Workshop / VIA University College (Danemark), Turku University of Applied Sciences (Finlande).

Durée : 1h15 env.

Euranim is a project carried by a cultural operator, Rencontres Audiovisuelles, and five European animation schools, funded by the European Union, Creative Europe - Larger scale Cooperation, and it aims at making students in animation from European animation schools aware of video mapping.
After three years of activity, Euranim ends in 2018. This round table is the opportunity to revisit the project and draw up a first report.
www.euranim.eu

With representatives from Rencontres Audiovisuelles and from the five partner schools: Howest (Belgium), MOME Budapest (Hungary), Plymouth College of Art (United-Kingdom), The Animation Workshop / VIA University College (Denmark), Turku University of Applied Sciences (Finland)

Duration: about 1h15

Euranim, video mapping workshop, Fête de l'anim' 2016 (France)

COCKTAIL D'OUVERTURE DU VIDEO MAPPING FESTIVAL
OPENING COCKTAIL OF THE VIDEO MAPPING FESTIVAL

PALAIS DES BEAUX-ARTS, LILLE

Vendredi 23 mars / 19h30
Friday 23rd of March / 7:30 pm

- Video mapping immersif dans l'Atrium réalisé par l'artiste Robert Seidel (Allemagne) au cours d'une résidence de création de 3 semaines à Arenberg Creative Mine en février 2018.
- 2 mapping sur statue réalisés en 4 jours par une vingtaine d'étudiants internationaux au cours des challenges créatifs « Mapping jeu vidéo » et « Video mapping sur objet ».

- Immersive video mapping in the Atrium of the Palais des Beaux-Arts created by Robert Seidel (Germany) during a 3-week creation residency at Arenberg Creative Mine, in February 2018.
- Two video mapping on statues, created by about 20 international students during the 4-day creative challenges "Video game mapping" and "Objects video mapping".

SOIRÉE D'OUVERTURE, LILLE : PARCOURS VIDEO MAPPING
OPENING NIGHT, LILLE: VIDEO MAPPING TOUR

Vendredi 23 mars / 20h > 1h
Friday, 23rd of March / 8 pm > 1 am

Video mapping monumentaux sur des bâtiments symboliques, mapping immersifs sur architectures d'intérieur, mapping sur objets, mapping végétal, mapping jeu vidéo... 15 mapping à découvrir dans toute la ville !
Diffusions en boucle de 20h à 1h

Les créations proposées dans le parcours sont issues de :

- **Résidences artistiques**
Entre janvier et mars, 8 résidences se déroulent à Arenberg Creative Mine, associant des artistes du video mapping, du film d'animation, des arts numériques, des chercheurs etc., afin de produire des œuvres originales présentées dans le parcours lillois.

- **Challenges créatifs**
Pendant 4 jours (du dimanche 18 au mercredi 21 mars), une centaine d'étudiants d'écoles européennes d'animation et de jeu vidéo participent à des challenges créatifs : produire ensemble des créations présentées en soirée d'ouverture (video mapping monumental / sur objet / jeu vidéo).

- **Ateliers pédagogiques avec des habitants du territoire**
De janvier à mars, une dizaine d'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, object video mapping, mapping on plants, video game mapping... 15 mapping to discover throughout the city!
8 pm > 1 am - Loop screening

The creations exhibited on this occasion have been created during:

- **Artistic residencies**
Between January and March, 8 residencies are taking place at Arenberg Creative Mine, 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.

- **Creative challenges**
For 4 days (from Sunday, 18th to Wednesday 21st of March), around 100 students from European animation and video game schools will participate in creative challenges: produce together creations that will be presented during the Opening night (monument / object / video game video mapping).

- **Educational workshops with local inhabitants**
From January to March, around 10 workshops are taking 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 monumental - Opéra de Lille
Challenge créatif - Étudiants internationaux

Installation video mapping - Ilôt Comtesse
Résidence - Thomas Voillaume (France)

Video mapping immersif - Canal Saint-Pierre
Résidence - Maëva Jacques, Claudia Cortés Espejo (Belgique)

Video mapping immersif - Méert
Loom Prod (France)

Video mapping monumental - Voix du Nord
Résidence - Paulina Zybinska, Jelle Van Meerendonk (Pays-Bas)

Déambulation micro mapping - Rue de Béthune
Résidence - Olivier Cavalié, Gervaise Duchaussoy (France)

Video mapping végétal - Place de la République
Résidence - V.P.M : Javier Cañal, Joan Nieto (Espagne)

Video mapping immersif - Palais des Beaux-Arts
Résidence - Robert Seidel (Allemagne)

Video mapping sur objets - Palais des Beaux-Arts
Challenge créatif - Étudiants internationaux

Video mapping monumental - Sciences Po Lille
Challenge créatif - Étudiants internationaux

Video mapping sur objets - Musée d'histoire naturelle
Ateliers pédadogiques

Video mapping sur maquette - L'hybride
Résidence - Donato Maniello / Studio Glowarp, Valeria Amoretti (Italie)

Video mapping sur objets - L'hybride
Ateliers pédadogiques

Video mapping sur objet - Arts et Métiers
Challenge créatif - Étudiants internationaux

Video mapping monumental - Porte de Paris
Ateliers pédadogiques, rediffusion Video Mapping Contest

Video mapping immersif - Gare Lille Flandres
Résidence - Dmitry Bulnygin (Russie)

Monument video mapping - Opera House
Creative challenge - International students

Video mapping installation - Ilôt Comtesse
Residency - Thomas Voillaume (France)

Immersive video mapping - Canal Saint-Pierre
Residency - Maëva Jacques, Claudia Cortés Espejo (Belgium)

Immersive video mapping - Méert
Loom Prod (France)

Monument video mapping - Voix du Nord
Residency - Paulina Zybinska, Jelle Van Meerendonk (The Netherlands)

Micro mapping walk - Rue de Béthune
Residency - Olivier Cavalié, Gervaise Duchaussoy (France)

Video mapping on plants - Place de la République
Residency - V.P.M: Javier Cañal, Joan Nieto (Spain)

Immersive video mapping - Palais des Beaux-Arts
Residency - Robert Seidel (Germany)

Object video mapping - Palais des Beaux-Arts
Creative challenge - International students

Monument video mapping - Sciences Po Lille
Creative challenge - International students

Object video mapping - Natural History Museum
Educational workshops

Video mapping on a model - L'hybride
Residency - Donato Maniello / Studio Glowarp, Valeria Amoretti (Italy)

Object video mapping - L'hybride
Educational workshops

Object video mapping - Arts et Métiers
Creative challenge - International students

Monument video mapping - Porte de Paris
Educational workshops, rescreening of the Video Mapping Contest

Immersive video mapping - Lille Flandres Train Station
Residency - Dmitry Bulnygin (Russia)

Rencontre avec les artistes du parcours lillois
Samedi 24 mars – 14h > 0h
L'hybride - 18 rue Gosselet, Lille
Présentation des œuvres, suivie d'un apéritif avec les artistes.

Meeting with the artists of the Lille video mapping tour
Saturday 24th March 2018 - 2 pm > 12 am
L'hybride - 18 rue Gosselet, Lille
Presentation of the works, followed by a cocktail with the artists.

VIDEO MAPPING FESTIVAL #1
SÉMINAIRE VIDEO MAPPING
VIDEO MAPPING SEMINARY

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

Organised by Rencontres Audiovisuelles and the DeVisu laboratory of the University of Valenciennes and Hainaut-Cambrésis, with the support of European Union (Europe is committed to the Hauts-de-France Region through the European Regional Development Fund), Hauts-de-France Region, Urban Community of La Porte du Hainaut and Arenberg Creative Mine.

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