



VIDEO MAPPING

FESTIVAL #8
2025

Région Hauts-de-France
videomappingfestival.com

IBSIC - Image Beyond the Screen International Conference

Du jeudi 3 au samedi 5 avril 2025

Thursday 3rd to Saturday 5th of April 2025

Arenberg Creative Mine, Wallers-Arenberg
L'hybride & Le Flow, Lille

JEU / THU 03.04

ARENBERG CREATIVE MINE

MAPPING IMMERSIF / IMMERSIVE MAPPING

LE LEAUD

SALLE DES PENDUS

08:45 > 09:45

Bus - Lille > Arenberg Creative Mine

10:00 > 10:30

ACCUEIL / WELCOME

10:30 > 11:15

Artist Talk
JULIUS HORSTHUIS

11:15 > 12:15

Table ronde / Panel discussion
ESPACES IMMERSIFS /
IMMERSIVE SPACES

10:30 > 12:30

TALENTS CONNECTION
Session 1

12:30 > 14:00

Repas / Lunch

14:00 > 14:30

Interview - Lieu immersif / Immersive venue
D'STRICT

14:30 > 15:00

Interview - Lieu immersif / Immersive venue
LIGHTHOUSE IMMERSIVE STUDIOS

15:00 > 16:00

Keynote
STUDIO McGUIRE

14:00 > 16:00

TALENTS CONNECTION
Session 2

16:30 > 18:30

TALENTS CONNECTION
Session 3

16:45 > 17:15

Présentation / Presentation
CNC

17:15 > 18:15

Table ronde / Panel discussion
SON IMMERSIF / IMMERSIVE SOUND

18:30 > 20:00

Repas / Dinner

20:00 > 21:00

Bus - Arenberg Creative Mine > Lille

21:00 > 01:00

Networking Christie Drink
L'hybride, Lille

VEN / FRI 04.04

ARENBERG CREATIVE MINE

MAPPING ET MUSÉES / MAPPING AND MUSEUMS

LE LEAUD

SALLE DES PENDUS

08:45 > 09:45

Bus - Lille > Arenberg Creative Mine

10:00 > 11:00

Keynote
JAVIER RIERA

11:30 > 12:30

Table ronde / Panel discussion
VIDEO MAPPING DANS LES MUSÉES /
VIDEO MAPPING IN MUSEUMS

10:00 > 12:00

GROUPES DE TRAVAIL /
WORKING GROUPS
1 > 6

12:30 > 14:00

Repas / Lunch

14:00 > 14:45

Artist Talk
DRÔLE DE TRAME

14:45 > 15:15

Étude de cas / Case study
ANIMALIS MACHINA

14:00 > 16:00

GROUPES DE TRAVAIL /
WORKING GROUPS
7 > 12

16:00 > 16:45

Artist Talk
FEARLESS

16:45 > 17:15

Étude de cas / Case study
DEM MUSEUMS

17:15 > 17:45

Focus Recherche / Focus on Research
IMMERSIF ET MÉDIATION /
IMMERSIVE AND MEDIATION

16:30 > 18:30

GROUPES DE TRAVAIL /
WORKING GROUPS
13 > 17

18:30 > 20:00

Repas / Dinner

20:00 > 21:00

Bus - Arenberg Creative Mine > Lille

21:00 > 01:00

PARCOURS VIDEO MAPPING /
VIDEO MAPPING TOUR
Lille

SAM / SAT 05.04

LILLE

Le FLOW

10:30 > 12:30

VIDEO MAPPING AWARDS

12:30 > 14:00

Repas / Lunch

14:00 > 14:45

Artist Talk

1024 ARCHITECTURE

14:45 > 15:15

Étude de cas [Développement durable] / Case study [Sustainability]

CO-VISION

15:15 > 15:45

Étude de cas / Case study

ARS ELECTRONICA

16:15 > 18:00

BILAN DES GROUPES DE TRAVAIL - SYNTHÈSE ET CONCLUSION D'IBSIC /
REPORT ON THE WORKING GROUPS - SYNTHESIS AND CONCLUSION OF IBSIC

19:00 > 20:30

CÉRÉMONIE DE CLÔTURE D'IBSIC & COCKTAIL
D'OUVERTURE DU VIDEO MAPPING FESTIVAL /
CLOSING CEREMONY OF IBSIC & OPENING COCKTAIL
OF THE VIDEO MAPPING FESTIVAL

Préfecture du Nord, Lille

21:00 > 01:00

PARCOURS VIDEO MAPPING /
VIDEO MAPPING TOUR

Lille

23:00 > 03:00

SOIRÉE DE CLÔTURE D'IBSIC /
CLOSING EVENING OF IBSIC

L'hybride, Lille

Jeudi 3 avril

THÈME : MAPPING IMMERSIF

Programmation proposée en partenariat avec
{CORRESPONDANCES DIGITALES}

Vendredi 4 avril

THÈME : MAPPING ET MUSÉES

Programmation proposée en partenariat avec
le Club Innovation & Culture CLIC France

Thursday 3rd of April

THEME: IMMERSIVE MAPPING

A programme presented in collaboration with
{CORRESPONDANCES DIGITALES}

Friday 4th of April

THEME: MAPPING AND MUSEUMS

A programme presented in collaboration with
Club Innovation & Culture CLIC France

LES LIEUX / THE VENUES

Arenberg Creative Mine

Rue Michel Rondet, Wallers-Arenberg

Le Flow

1 rue de Fontenoy, Lille

L'hybride

18 rue Gosselet, Lille

Préfecture du Nord

Place de la République, Lille

SOMMAIRE / TABLE OF CONTENTS

6 Video Mapping European Center

7 Video Mapping Festival #8

Jeudi 3 avril

8 Accueil

10 Talents Connection - rencontres professionnelles

12 Artist Talk : Julius Horsthuis

14 Table ronde : Les enjeux pour le renouvellement des contenus des espaces immersifs

18 Interview de lieu immersif : d'strict

20 Interview de lieu immersif : Lighthouse Immersive Studios

22 Keynote : Studio McGuire

24 Présentation : CNC - Fonds d'aide à la création immersive

26 Table ronde : Le son est-il le parent pauvre de l'immersif ?

Vendredi 4 avril

30 Groupes de travail

42 Keynote : Javier Riera

44 Table ronde : Le video mapping dans les musées - Une nouvelle manière de favoriser l'exploration de l'Art ?

48 Artist Talk : Drôle de Trame

50 Étude de cas : Animalis Machina, Cococh Industry

52 Artist Talk : Fearless

54 Étude de cas : DEM Museums

56 Focus Recherche : L'art et l'immersion en tant qu'artefact de médiation

Samedi 5 avril

58 Artist Talk : 1024 Architecture

60 Étude de cas : Focus développement durable - Co-Vision

62 Étude de cas : Ars Electronica

63 Clôture

64 Video Mapping Awards

65 Video Mapping Awards - Programme

68 Video Mapping Awards - Jury de pré-sélection

70 Video Mapping Awards - Jury

72 Parcours video mapping

80 Video Mapping Contest

82 Video Mapping Contest - Jury de pré-sélection

84 Video Mapping Contest - Jury

6 Video Mapping European Center

7 Video Mapping Festival #8

Thursday 3rd of April

8 Welcome

10 Talents Connection - professional meetings

12 Artist Talk: Julius Horsthuis

14 Panel discussion: What are the challenges for renewing the content of immersive spaces?

18 Immersive venue interview: d'strict

20 Immersive venue interview: Lighthouse Immersive Studios

22 Keynote: Studio McGuire

24 Presentation: CNC - Immersive Creation Fund

26 Panel discussion: Is sound the poor cousin of immersive content?

Friday 4th of April

30 Working groups

42 Keynote: Javier Riera

44 Panel discussion: Video mapping in museums - A new way to allow exploration of Art?

48 Artist Talk: Drôle de Trame

50 Case study: Animalis Machina, Cococh Industry

52 Artist Talk: Fearless

54 Case study: DEM Museums

56 Focus on Research: Art and immersion as a mediation artefact

Saturday 5th of April

58 Artist Talk: 1024 Architecture

60 Case study: Focus Sustainability - Co-Vision

62 Case study: Ars Electronica

63 Closing

64 Video Mapping Awards

65 Video Mapping Awards - Programme

68 Video Mapping Awards - Pre-selection Jury

70 Video Mapping Awards - Jury

72 Video mapping tour

80 Video Mapping Contest

82 Video Mapping Contest - Pre-selection Jury

84 Video Mapping Contest - Jury

À l'occasion du Video Mapping Festival #8, les Rencontres Audiovisuelles proposent IBSIC, le rendez-vous annuel international de référence dédié à la filière mapping, en présence des grands noms de la profession.

Une quarantaine d'intervenant-e-s animent études de cas, tables rondes, conférences, keynotes et groupes de travail pour partager leurs expériences et échanger sur les dernières innovations de la filière.

Cette année, IBSIC met à l'honneur le mapping immersif et le mapping en milieu muséal.

Les participant-e-s à IBSIC peuvent également profiter de sessions Talents Connection (rencontres professionnelles) et des Video Mapping Awards, compétition de video mapping récompensant les meilleures productions de l'année 2024 dans le monde.

Autour des conférences, les participant-e-s sont invité-e-s à découvrir une vingtaine de créations originales à travers un parcours dans Lille, proposé en ouverture du Video Mapping Festival.

IBSIC change de formule cette année pour vous proposer un contenu étoffé, avec encore plus d'invité-e-s et d'opportunités de rencontres :

- Des conférences et présentations en continu le jeudi et le vendredi.
- 3 sessions Talents Connection réparties sur la journée le jeudi.
- 3 sessions de Groupes de travail réparties sur la journée le vendredi.

2 choix d'activité en parallèle... à vous de composer votre programme !

As part of the Video Mapping Festival #8, Rencontres Audiovisuelles present IBSIC, the annual international reference event dedicated to the video mapping industry, in the presence of the greatest names in the field.

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

This year, IBSIC focuses on immersive mapping and mapping in museums.

The IBSIC attendees are also able to participate in Talents Connection (professional meetings) and enjoy the Video Mapping Awards, a video mapping competition rewarding the best productions of the year 2024 around the world.

Alongside the conferences, participants are invited to discover around 20 original artworks through a video mapping tour in Lille, for the opening of the Video Mapping Festival.

IBSIC changes its format this year, offering you even more content, even more guests and even more opportunities to meet other professionals:

- Continuous conferences and presentations on Thursday and Friday.
- 3 Talents Connection sessions throughout the day on Thursday.
- 3 Working Group sessions throughout the day on Friday.

2 choices of parallel activities... Make up your own programme!

L'ÉQUIPE / THE TEAM

Direction / Direction : Antoine Manier

Coordination / Coordination : Marie Dumontier

Programmation / Programming : Marie Dumontier, Antoine Manier, Nika Perne

Accueil des invité-e-s / Reception of guests : Coline Jourdan, Éléonore Sankare

Renfort / Supporting team : Aurore Girard, Ariadni Maragkoudaki-Vasilaki

Challenge créatif / Creative challenge : Arthur Choquet

Régie / Technical management : Fabien Le Boëdec, Julian Corlay

Communication / Communication : Mélina Manier, Carmen Borey, Élise Dezecache

Conception graphique / Graphic design : Aurélie Salmon

Administration / Administration : Sandrine Sulikowski, Claire des Lyons, Maryne Grassart

Comité de pilotage / Steering committee :

Ross Ashton, Marko Bolković, László Zsolt Bordos, Marie Dumontier, Julian Hölscher, Antoine Manier, Yann Nguema, Jeremy Oury, Bettina Pelz, Nika Perne, Martin Pošta, Lorenz Potthast, Carole Purnelle, Philip Modest Schambelan, Martina Stella, Romain Tamayo, Romain Tardy

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 professionnel-le-s et acteurs de la filière.

Plusieurs actions sont mises en place pour atteindre ces objectifs :

- Un travail de **recherche**.
- Des **formations / workshops / ateliers pédagogiques** à destination de différents publics.
- Des **résidences** de création et de prototypage.
- Un **temps fort événementiel** : Video Mapping Festival et IBSIC.
- Un **accompagnement à la professionnalisation** en articulation avec une **société coopérative de production (Loom Prod)**.

Le Video Mapping European Center est un projet des Rencontres Audiovisuelles.

Avec le soutien de l'Union européenne, programmes FEDER (l'Europe s'engage en Hauts-de-France avec le Fonds européen de développement régional), Interreg France - Wallonie - Vlaanderen, Europe Créative et FSE+, la DREETS Hauts-de-France, la DRAC Hauts-de-France, la Région Hauts-de-France, la Communauté d'Agglomération de La Porte du Hainaut, la Ville de Lille et Arenberg Creative Mine.

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.**
- **Training/workshops/educational workshops** for various audiences.
- Creative and prototyping **residencies**.
- **Event highlight**: Video Mapping Festival and IBSIC.
- **Support for professional development** in association with a **cooperative production company (Loom Prod)**.

The Video Mapping European Center is a project by Rencontres Audiovisuelles.

With the support of the European Union, programmes ERDF (Europe is committed to the Hauts-de-France Region through the European Regional Development Fund), Interreg France - Wallonie - Vlaanderen, Europe Creative and FSE+, the DREETS Hauts-de-France, the DRAC Hauts-de-France, the Hauts-de-France Region, the Communauté d'Agglomération de La Porte du Hainaut, the City of Lille and Arenberg Creative Mine.

www.videomappingcenter.com

VIDEO MAPPING FESTIVAL #8

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

Le Video Mapping Festival revient en 2025 pour une 8^e édition dans toute la région Hauts-de-France !

- **Ouverture à Lille / vendredi 4 et samedi 5 avril 2025**

Une vingtaine de créations à découvrir pendant 2 soirées, à travers un parcours dans le centre-ville

- **IBSIC (Image Beyond the Screen International Conference) / jeudi 3 > samedi 5 avril 2025**

Le rendez-vous annuel international de référence dédié à la filière mapping à destination des professionnel·le·s internationaux·ales

- **Des événements dans une vingtaine de villes en région / avril > octobre 2025**

Agglomération de Lens-Liévin : Harnes & Mazingarbe / Amiens / Arleux / Béthune / Calais / Dunkerque / Lannoy / Lauwin-Planque / Le Crotoy / Lille / Lomme / Mers-Les-Bains / Péronne-en-Mélantois / Quiévrechain / Raismes / Roubaix / Saille-sur-la-Lys / Saint-Omer / Tourcoing / Valenciennes / Wallers-Arenberg / Wormhout / Yvrenchoux

- **Clôture à Amiens / vendredi 17 et samedi 18 octobre 2025**

Un parcours dans la ville à découvrir pendant 2 soirées

- **Des ateliers participatifs de création mapping**

Avec les habitant·e·s des différents territoires accueillant le Festival

- **Des challenges créatifs et workshops video mapping**

À destination des étudiant·e·s des écoles d'animation régionales et internationales

www.videomappingfestival.com

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

The Video Mapping Festival comes back in 2025 for its 8th edition in the Hauts-de-France region!

- **Opening in Lille / Friday 4th and Saturday 5th of April 2025**

Around 20 creations to discover during 2 evenings through a video mapping tour in the city centre

- **IBSIC (Image Beyond the Screen International Conference) / Thursday 3rd > Saturday 5th of April 2025**

The annual international reference event dedicated to the video mapping industry for international professionals

- **Events in around 20 cities in the Hauts-de-France Region / April > October 2025**

Agglomération de Lens-Liévin: Harnes & Mazingarbe / Amiens / Arleux / Béthune / Calais / Dunkerque / Lannoy / Lauwin-Planque / Le Crotoy / Lille / Lomme / Mers-Les-Bains / Péronne-en-Mélantois / Quiévrechain / Raismes / Roubaix / Saille-sur-la-Lys / Saint-Omer / Tourcoing / Valenciennes / Wallers-Arenberg / Wormhout / Yvrenchoux

- **Closing in Amiens / Friday 17th and Saturday 18th of October 2025**

A video mapping tour in the city to discover during 2 evenings

- **Participative workshops around video mapping**

With the inhabitants of the territories hosting the Festival

- **Creative challenges and video mapping workshops**

For students in regional and international animation schools

www.videomappingfestival.com

ACCUEIL / WELCOME

Jeudi 3 avril / 10h

Thursday 3rd of April / 10 am

Arenberg Creative Mine (Le LEAUD), Wallers-Arenberg

Discours d'accueil par Antoine Manier, directeur des Rencontres Audiovisuelles.

Présentation des modérateur·rice·s qui assureront le fil rouge entre toutes les interventions ainsi que la synthèse et conclusion d'IBSIC.

Durée : 30 min env.

Welcome speech by Antoine Manier, director of Rencontres Audiovisuelles.

Introduction of the moderators, who will ensure the guiding thread of the presentations as well as the synthesis and conclusion of IBSIC.

Duration: approx. 30 min



Bettina Pelz - curatrice, Studio Bettina Pelz (Allemagne)

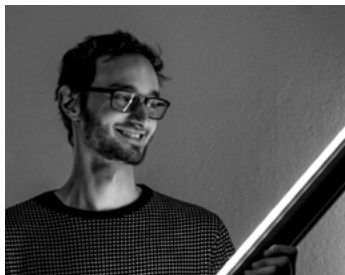
Bettina Pelz est une curatrice qui travaille dans toute l'Europe et plus encore. Depuis 1999, elle se concentre sur la lumière et les médias lumineux dans l'art contemporain. Elle a été curatrice pour plus de 60 projets de light art et d'art numérique dans des espaces publics, tels que LICHTROUTEN Lüdenscheid, GLOW Eindhoven, NARRACJE Gdansk, RESPONSIVE Halifax et INTERFERENCE à Tunis. Elle est impliquée dans l'organisation d'IBSIC depuis 2018.

www.bettinapelz.de

Bettina Pelz - curator, Studio Bettina Pelz (Germany)

Bettina Pelz is an internationally active curator working across Europe and beyond. Since 1999, she has focused on light and light-based media in contemporary art. She has curated more than 60 light and media art projects in public spaces, such as LICHTROUTEN Lüdenscheid, GLOW Eindhoven, NARRACJE Gdansk, RESPONSIVE Halifax and INTERFERENCE in Tunis. She has been involved in IBSIC's organisation since 2018.

www.bettinapelz.de



Lorenz Potthast - co-fondateur, Xenorama (Allemagne)

Lorenz Potthast est l'un des co-fondateurs de Xenorama. Artiste numérique et enseignant, il combine une formation interdisciplinaire en design, un intérêt pour la technologie et une empathie sociale et culturelle. D'une part, il utilise les possibilités des médias numériques comme moyen d'expression artistique curieux, et d'autre part, il étudie les implications d'un monde numérisé et mondialisé en pleine transformation par le biais de la recherche et de l'analyse. Son principal sujet d'intérêt est l'écran, ses différentes manifestations, ses influences et ses potentiels futurs. Ses projets ont été exposés dans le monde entier et ont remporté plusieurs prix nationaux et internationaux.

Xenorama est un studio interdisciplinaire d'art audiovisuel, de conception numérique et de recherche créative, basé à Potsdam et Brême en Allemagne.

www.lorenzpotthast.de

www.xenorama.com

Lorenz Potthast - co-founder, Xenorama (Germany)

Lorenz Potthast is a co-founding member of Xenorama. He is a media artist and educator, combining an interdisciplinary design background, technological interest, and social and cultural empathy. On the one hand he uses the possibilities of Digital Media as a way of curious artistic expression, while on the other hand he investigates the implications of a transforming digitalised and globalised world through research and analysis. His main topic of interest are screens, their different manifestations, influences and future potentials. His projects have been exhibited worldwide and won several national and international awards.

Xenorama is an interdisciplinary studio for audiovisual art, digital design and creative research, based in Potsdam and Bremen in Germany.

www.lorenzpotthast.de

www.xenorama.com



Martina Stella - artiste et chercheuse (Italie, France)

Martina Stella est une artiste multimédia. Diplômée en photographie et en art contemporain, elle se spécialise en architecture et en scénographie à l'ENSA-PB. Sa recherche théorique se concentre sur le rôle du video mapping en tant que forme symbolique, questionnant le rôle de la projection dans les expositions et les espaces publics. Pour elle, la recherche et la création sont intrinsèquement liées aux connaissances techniques, qu'elle a acquises en travaillant comme technicienne audiovisuelle à l'Atelier des Lumières. Sa pratique artistique se concentre sur l'écriture comme outil des arts visuels, interrogeant les relations entre texte, image et espace établies par les nouvelles technologies et les dispositifs scénographiques numériques. Rédactrice de la Revue AS et du Video Mapping European Center, elle enseigne dans le master Création Numérique de l'Université Sorbonne Paris Nord.

www.martinastella.com

Martina Stella - artist and researcher (Italy, France)

Martina Stella is a multimedia artist. Graduated in photography and contemporary art, she specialises in Architecture and scenography at ENSA-PB. Her theoretical research focuses on the role of video mapping as a symbolic form, questioning the role of projection in exhibition and public spaces. For her, research and creation are intrinsically linked to technical knowledge, which she acquired while working as an audiovisual technician at the Atelier des Lumières. Her artistic practice focuses on writing as a visual arts tool, questioning the relationships between text, image and space established by new technologies and digital scenographic devices. Editor of Revue AS and the Video Mapping European Center, she teaches in the "Création Numérique" (Digital Creation) master's programme at Sorbonne Paris Nord University.

www.martinastella.com

TALENTS CONNECTION - RENCONTRES PROFESSIONNELLES

TALENTS CONNECTION - PROFESSIONAL MEETINGS

Jeudi 3 avril / 10h30, 14h et 16h30

Thursday 3rd of April / 10:30 am, 2 pm and 4:30 pm

Arenberg Creative Mine (Salle des Pendus), Wallers-Arenberg

Cette année, retrouvez 3 sessions de Talents Connection le jeudi (10h30, 14h et 16h30).

Profitez d'un temps de rencontres professionnelles lors de brèves entrevues, sur un format speed meeting. L'occasion pour les artistes, diffuseurs et producteur·rice·s de se rencontrer et d'échanger.

Durée : 2h env.

This year, IBSIC offers 3 sessions of Talents Connection on Thursday (10:30 am, 2 pm and 4:30 pm).

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

Duration: approx. 2h



**Professionnel-le-s présent-e-s pour rencontrer les participant-e-s (liste non exhaustive) /
Professionals present to meet participants (non-exhaustive list)**

- Guido Pietro Airolti - Videocittà (Italie / Italy)
- Markus Apfelbacher - RE.LIGHT Regensburg (Allemagne / Germany)
- Marcello Arosio - AreaOdeon, Kernel Festival (Italie / Italy)
- Andreas Böttcher - ReBeam GmbH (Allemagne / Germany)
- Olivier Collet - Christie Digital Systems Inc. (France)
- Alexis Di Meglio - RD PRODUCTIONS (France)
- Thomas Di Meglio - RD PRODUCTIONS (France)
- Emilie Dias - Leipzig Tourismus und Marketing GmbH (Allemagne / Germany)
- Stéphane Galinier - VLS (France)
- Anders Garde Kongsberg - Copenhagen Light Festival (Danemark / Denmark)
- Robin Giangrosso - Culturespaces (France)
- Beth Harrison - The Dalí Museum (États-Unis / USA)
- Craig Harvey - Factory Light Festival (Norvège / Norway)
- Krisztina Heckler - Zsolnay Light Festival, Glowing Bulbs (Hongrie / Hungary)
- Franck Isachsen - Fjord Oslo (Norvège / Norway)
- Madalina Ivascu - MINA Museum (Roumanie / Romania)
- Claire Janiszczak - AFDAS (France)
- Jae Kim - d'strict (République de Corée / Republic of Korea)
- Emmanuelle Lamande - AFDAS (France)
- Jean-Jacques Leprestre - EPSON (France)
- Paolo Löffler - Kunstkraftwerk Leipzig (Allemagne / Germany)
- Sean Mason - A3 Visual, Let's Glow SF (États-Unis / USA)
- Andrea Möller - Media Art Friesland / LUNA Festival (Pays-Bas / The Netherlands)
- Michael Mondria - Ars Electronica Solutions (Autriche / Austria)
- Jean-Aria Mouy - Culturespaces (France)
- Julien Pavillard - Fête des Lumières, Ville de Lyon (France)
- Daniel Popescu - Lights On Romania (Roumanie / Romania)
- Ronald Ramakers - GLOW Eindhoven (Pays-Bas / The Netherlands)
- Corey Ross - Lighthouse Immersive Studios (Canada)
- Aurélien Sacre - VLS (France)
- Alexander Schöpf - A3 Visual, Let's Glow SF (États-Unis / USA)
- Nathalie Tilmant - Bright Brussels (Belgique / Belgium)
- Monika Tonk - Kanvas (Hongrie / Hungary)
- Sorina Topceanu - MINA Museum (Roumanie / Romania)
- Maximilian Trapp - Berlin Festival of Lights (Allemagne / Germany)
- Tamás Vaspöri - Maxin10city, iMapp Bucharest, BOREALIS (Hongrie / Hungary)
- Dong Wang - ALIGHT (Chine / China)
- Hendrik Wendler - Genius Loci Weimar (Allemagne / Germany)
- Takeshi Yamada - teamLab (Japon / Japan)
- Kamil Zajíček - Festival VZÁŘÍ / Septembeam (République tchèque / Czech Republic)

Sans oublier de nombreux temps de networking informels pour rencontrer diffuseurs, commanditaires, industries techniques etc. durant ces 3 jours !

There will also be many informal networking opportunities to meet distributors, sponsors, the technical industry, etc. over the 3 days!

ARTIST TALK : JULIUS HORSTHUIS

Jeudi 3 avril / 10h30

Thursday 3rd of April / 10:30 am

Arenberg Creative Mine (Le LEAUD), Wallers-Arenberg

Architecture fractale

En créant des fractales, Julius Horsthuis se sent plus explorateur que peintre. L'exploration des vastes paysages qui existent dans les mathématiques peut susciter de merveilleuses émotions. Pour transmettre une partie de ce sentiment au public, l'artiste présentera cette conférence comme un guide touristique et emmènera le public à travers certains paysages fractals. Nous examinerons certaines des caractéristiques des fractales comme si nous observions des facettes architecturales. Qu'est-ce qui crée ces caractéristiques ? Qu'est-ce qui rend les mathématiques fractales si intéressantes ? Qu'y a-t-il d'autre à explorer ?

Durée : 45 min env.

Avec le soutien de l'Ambassade du Royaume des Pays-Bas en France.

Fractal Architecture

When creating fractals, Julius Horsthuis feels more like an explorer than a painter. The exploration of the vast landscapes that exist in mathematics can evoke wonderful emotions. To translate some of that feeling to the audience, the artist will present this talk as a tour guide and take the audience through some of the fractal landscapes. We will look at some of the characteristic features of fractals as if we are watching architectural facets. What creates those features? What is it about fractal maths that makes it so engaging? What else is there to explore?

Duration: approx. 45 min

With the support of the Embassy of the Kingdom of the Netherlands in France.



Julius Horsthuis : *Algebra of Awe*, 2023



Julius Horsthuis - artiste (Pays-Bas)

Julius Horsthuis est un artiste numérique. Après une carrière dans l'industrie du cinéma et du divertissement, d'abord sur les plateaux de tournage, puis en tant qu'artiste et superviseur des effets spéciaux, Julius Horsthuis a commencé à expérimenter les techniques d'animation fractale, créant un mélange unique d'animation abstraite et cinématographique. Son travail est reconnu dans le monde entier. Son film Fulldome *Fractal Time* a été reconnu par Forbes comme l'une des 35 meilleures expériences XR de 2019. Il a créé des clips pour Max Cooper, Meshuggah, Eric Serra et des scénographies pour Avicii, Lady Gaga et bien d'autres. Il a exposé son travail à New York, Amsterdam, Montréal, Moscou, Hong Kong et Sydney, ainsi que dans des festivals tels que ArtFutura Festival, Art Basel Miami, Coachella, IDFA et Noor Riyadh Festival. Julius Horsthuis continue de repousser les limites de l'art immersif fractal, tant dans les espaces physiques que dans les espaces numériques.

www.julius-horsthuis.com

Julius Horsthuis - artist (The Netherlands)

Julius Horsthuis is a Digital Artist. After a career in film and entertainment industry, first on-set and later as a Visual Effects artist and supervisor, Julius Horsthuis started experimenting with fractal animation techniques, creating a unique blend between abstract and cinematic animation. His work gained worldwide recognition. His Fulldome film *Fractal Time* was recognised by Forbes as one of the 35 best XR experiences of 2019. He created music videos for Max Cooper, Meshuggah, Eric Serra and background visuals for Avicii, Lady Gaga and others. He has shown his work in New York, Amsterdam, Montreal, Moscow, Hong Kong and Sydney, and in festivals such as ArtFutura Festival, Art Basel Miami, Coachella, IDFA, and Noor Riyadh Festival. Julius Horsthuis continues to push the limits of fractal immersive art, both in physical spaces as in digital ones.

www.julius-horsthuis.com

TABLE RONDE - LES ENJEUX POUR LE RENOUVELLEMENT DES CONTENUS DES ESPACES IMMERSIFS

PANEL DISCUSSION - WHAT ARE THE CHALLENGES FOR RENEWING THE CONTENT OF IMMERSIVE SPACES?

Jeudi 3 avril / 11h15

Thursday 3rd of April / 11:15 am

Arenberg Creative Mine (Le LEAUD), Wallers-Arenberg

Les enjeux pour le renouvellement des contenus des espaces immersifs

Alors que les expériences immersives évoluent, les créateur·rice·s sont confronté·e·s à des défis majeurs pour renouveler les contenus afin de maintenir l'intérêt du public. Cette table ronde explorera l'innovation en matière d'interactivité, de narration, de conception sonore et d'IA, avec des expert·e·s qui discuteront des stratégies permettant de repousser les limites créatives et technologiques des environnements immersifs.

Modérateur :

- Michael Couzigou - co-fondateur, TADAMM ! Féerie Immersive (France)

Participant·e·s :

- Mathieu Le Sourd - artiste numérique, Studio Maotik (France)
- Allison Moore - artiste nouveaux médias, enseignante (Canada)
- Ruby-Maude Rioux - generative artist, direct·eur·rice d'expériences immersives et interactives (Canada)
- Takeshi Yamada - directeur du Community Engagement, teamLab (Japon)

Durée : 1h env.

What are the challenges for renewing the content of immersive spaces?

As immersive experiences evolve, creators face key challenges in renewing content to keep audiences engaged. This panel will explore innovation in interactivity, storytelling, sound design and AI with experts discussing strategies to push creative and technological boundaries in immersive environments.

Moderator:

- Michael Couzigou - co-founder, TADAMM ! Féerie Immersive (France)

Participants:

- Mathieu Le Sourd - digital artist, Studio Maotik (France)
- Allison Moore - new media artist, educator (Canada)
- Ruby-Maude Rioux - generative artist, immersive and interactive experience director (Canada)
- Takeshi Yamada - director of Community Engagement, teamLab (Japan)

Duration: approx. 1h



Modérateur :
Michael Couzigou - co-fondateur,
TADAMM ! Féérie Immersive (France)

Fort de plus de 25 ans d'expérience dans la culture et le patrimoine, Michael Couzigou se spécialise dans la transformation de la manière dont les publics découvrent l'art, l'histoire et la culture. Il a occupé le poste de directeur général à l'Atelier des Lumières Paris et a collaboré avec Moment Factory pour concevoir des expériences immersives à grande échelle. En tant que fondateur de TADAMM ! Féérie Immersive, il dirige une entreprise innovante offrant des films et installations immersives itinérantes, avec des solutions clés en main pour les municipalités et institutions. Son expertise inclut la gestion de projets immersifs, la production audiovisuelle, le développement culturel et le marketing, en collaboration avec les meilleurs talents en motion design et technologies immersives.

www.tadamm-immersive.com

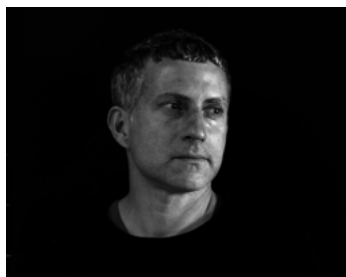
Moderator:
Michael Couzigou - co-founder,
TADAMM ! Féérie Immersive (France)

With over 25 years of experience in the cultural and heritage sector, Michael Couzigou specialises in transforming the way audiences experience art, history, and culture. He has held the role of managing director at Atelier des Lumières Paris and collaborated with Moment Factory to design large-scale immersive experiences. As the founder of TADAMM ! Féérie Immersive, he leads an innovative company offering traveling immersive films and installations, providing turnkey solutions for municipalities and institutions. His expertise includes immersive project management, audiovisual production, cultural development and marketing, collaborating with top talents in motion design and immersive technologies.

www.tadamm-immersive.com



TADAMM ! Féérie Immersive : *La Fontaine - Au cœur des Fables*



**Mathieu Le Sourd - artiste numérique,
Studio Maotik (France)**

Mathieu Le Sourd, également connu sous le nom de MAOTIK, est un artiste numérique français dont le travail combine l'art, la science et la technologie. Il a étudié la production de médias numériques au London College of Communication et a obtenu une maîtrise en arts numériques à l'Université Pompeu Fabra de Barcelone. Il utilise des logiciels développés par ses soins pour créer des œuvres d'art en temps réel, en combinant différents types d'images, de sons, d'algorithmes et de données. Son travail, qui s'inspire de la nature et du hasard, a été présenté dans le monde entier dans des festivals et des lieux de renom tels que MUTEK, Sonar, Art Basel, FIAC Paris, Ars Electronica, Miraikan et bien d'autres encore.

www.maotik.com

Mathieu Le Sourd - digital artist, Studio Maotik (France)

Mathieu Le Sourd, also known as MAOTIK, is a French digital artist whose work combines art, science and technology. He studied Digital Media Production at the London College of Communication and holds a Master Degree in Digital Arts from Pompeu Fabra University in Barcelona. He uses custom designed software to create real-time art, combining different types of images, sounds, algorithms and data. His work, which is inspired by nature and randomness, has been shown all over the world at famous festivals and places like MUTEK, Sonar, Art Basel, FIAC Paris, Ars Electronica, Miraikan and more.

www.maotik.com



**Allison Moore - artiste nouveaux médias,
enseignante (Canada)**

Allison Moore est une artiste nouveaux médias travaillant dans le champ du « expanded cinema », basée à Tiohtià:ke / Montréal. Elle détient une maîtrise en cinéma de l'Université Concordia. Ses œuvres ont été présentées à la Biennale d'Architecture de Venise, au Grand Théâtre du Québec, à la Société des arts technologiques (Montréal), à Ars Electronica, Tokyo Arts and Space, MUTEK et ISEA. Ses projets récents portent sur le storytelling dans les arts numériques, le video mapping sur des paysages et architectures, la VR, l'art public in situ et la performance. Ses œuvres réinterprètent le monde en un paysage métaphorique où les êtres sensibles sont en synergie avec leur macrocosme allégorique. Allison Moore travaille comme monteuse, compositrice et animatrice freelance et est actuellement enseignante à temps partiel à l'École de cinéma de l'Université Concordia.

www.allisonmoore.net

Allison Moore - new media artist, educator (Canada)

Allison Moore is a new media artist working in expanded cinema based in Tiohtià:ke / Montreal. She holds an MFA in Film from the Concordia University. Her work has been programmed at the Venice Biennale of Architecture, Grand théâtre du Québec, Society of Art and Technology (Montreal), Ars Electronica, Tokyo Arts and Space, MUTEK and ISEA. Her recent projects involve thematic inspirations of storytelling narratives in digital arts, video mapping landscapes and architecture, VR, site-specific public art and performance. Her works reinterpret and rebuild the world as a metaphoric landscape in which sensitive beings are in synergy with their allegorical macrocosm. Allison Moore works as a freelance editor, compositor and animator and is currently part-time faculty at the School of cinema at Concordia University.

www.allisonmoore.net



Ruby-Maude Rioux - generative artist, directeur-riche d'expériences immersives et interactives (Canada)

Ruby-Maude Rioux est un-e artiste queer en arts génératifs et directeur-riche d'expériences en art numérique, reconnu-e pour la création d'environnements immersifs percutants grâce à des dispositifs innovants. Avec plus d'une décennie d'expertise, Ruby-Maude Rioux a dirigé des projets alliant innovation et résonance émotionnelle, créant des expériences qui repoussent les limites du récit interactif. Célèbre pour des œuvres telles que *Recharger/Unwind*, le plus grand espace immersif interactif du Canada, et *Migration*, une exploration générative de la croissance et de la transformation, les créations de Ruby-Maude Rioux font le lien entre technologie et connexion humaine. Son leadership sur des projets à OASIS Immersion et Moment Factory a consolidé sa réputation en tant que visionnaire, redéfinissant la manière dont le public interagit avec l'art numérique.

www.rubymaude.com

Ruby-Maude Rioux - generative artist, immersive and interactive experience director (Canada)

Ruby-Maude Rioux is a queer generative artist and digital art experience director known for creating impactful, immersive environments through cutting-edge digital displays. With over a decade of expertise, Ruby-Maude Rioux has led transformative projects that blend innovation and emotional resonance, crafting experiences that push the boundaries of interactive storytelling. Celebrated for works like *Recharger/Unwind*, Canada's largest fully interactive immersive space, and *Migration*, a generative exploration of growth and transformation, Ruby-Maude Rioux's creations bridge technology and human connection. Their leadership on projects at OASIS Immersion and Moment Factory has solidified their reputation as a visionary in redefining how audiences engage with digital art.

www.rubymaude.com



Takeshi Yamada - directeur du Community Engagement, teamLab (Japon)

teamLab (2001) est un collectif artistique international. Leur pratique collaborative cherche à naviguer à la croisée de l'art, de la science, de la technologie et du monde naturel. Par le biais de l'art, le groupe de spécialistes multidisciplinaires, comprenant des artistes, des programmeur-euse-s, des ingénieur-e-s, des animateur-riche-s, des mathématicien-ne-s et des architectes, explore la relation entre le soi et le monde, ainsi que de nouvelles formes de perception.

www.team-lab.com

Takeshi Yamada - director of Community Engagement, teamLab (Japan)

teamLab (2001) is an international art collective. Their collaborative practice seeks to navigate the confluence of art, science, technology, and the natural world. Through art, the interdisciplinary group of specialists, including artists, programmers, engineers, CG animators, mathematicians and architects, aims to explore the relationship between the self and the world, and new forms of perception.

www.team-lab.com

INTERVIEW DE LIEU IMMERSIF / IMMERSIVE VENUE INTERVIEW D'STRICT

Jeudi 3 avril / 14h

Thursday 3rd of April / 2 pm

Arenberg Creative Mine (Le LEAUD), Wallers-Arenberg

Surfer sur la vague du changement pour ouvrir de nouvelles perspectives

Cet entretien explorera la manière dont d'strict, entreprise de conception et d'art numérique basée en Corée du Sud, exploite la synergie entre la technologie et l'art, ainsi que des modèles d'entreprise innovants, pour parvenir à une croissance durable dans le contexte des changements rapides de notre époque. En se penchant sur des projets emblématiques tels que *WAVE*, *Waterfall-NYC* (media art dans l'espace public) et *ARTE MUSEUM* (exposition immersive), Jae Kim démontrera comment les médias immersifs et la réalité se mélangent pour créer de nouvelles expériences spatiales.

Durée : 30 min env.

Avec le soutien du Service culturel de l'Ambassade de France en République de Corée.

Riding the Wave of Change to New Possibilities

This interview will explore how d'strict, a digital design and art company based in South Korea, leverages the synergy between technology and art alongside innovative business models to achieve sustainable growth amidst dynamic changes of the times. By delving into iconic projects such as *WAVE*, *Waterfall-NYC* (public media art), and *ARTE MUSEUM* (immersive exhibition), Jae Kim will demonstrate how immersive media and reality blend to create new spatial experiences.

Duration: approx. 30 min

With the support of the Cultural Service of the French Embassy in the Republic of Korea.



D'strict : *GARDEN*, *ARTE MUSEUM X MUSÉE D'ORSAY*, *ARTE MUSEUM*, 2024

**Interviewer :**

**Antoine Roland - directeur général,
{CORRESPONDANCES DIGITALES} (France)**

Avec plus de 16 ans d'expérience dans le conseil, Antoine Roland mène depuis 2006 des missions de conseil en stratégie et pilotage de projets dans de nombreux domaines. Il fonde {CORRESPONDANCES DIGITALES} en 2012. Expert en innovation et dans les nouveaux modèles de collaboration dans le secteur culturel, il accompagne de nombreux acteurs privés, lieux culturels et patrimoniaux, ministères et collectivités dans la définition de leurs stratégies et la réalisation de leurs projets. Par ailleurs, il intervient au CELSA, à l'École du Louvre, à la Burgundy School of Business et à l'ESSEC. Antoine Roland est diplômé de l'Institut d'Études Politiques de Lyon et d'un master en Méthodologies quantitatives et expertise économique.

www.correspondances.co

Interviewer:

Antoine Roland - CEO, {CORRESPONDANCES DIGITALES} (France)

With more than 16 years of experience in consulting, Antoine Roland has been leading strategy and project management consulting missions in a wide range of fields since 2006. He founded {CORRESPONDANCES DIGITALES} in 2012. An expert in innovation and new models of collaboration in the cultural sector, he assists numerous private sector stakeholders, cultural and heritage sites, ministries and local authorities in defining their strategies and implementing their projects. He also gives lectures at CELSA, the École du Louvre, the Burgundy School of Business and ESSEC. Antoine Roland is a graduate of the Institut d'Études Politiques of Lyon and holds a master's degree in Quantitative methodologies and economic expertise.

www.correspondances.co



**Jae Kim - chargé de marketing et communication,
d'strict (République de Corée)**

Jae Kim est chargé du marketing et de la communication chez d'strict, une entreprise de design et d'art numérique basée en Corée du Sud. Depuis son arrivée dans l'équipe en 2022, il s'est concentré sur le développement de relations solides et l'accroissement de la notoriété des diverses initiatives artistiques et commerciales de l'entreprise auprès de ses clients et publics internationaux. Jae Kim a joué un rôle clé dans l'amélioration de la visibilité mondiale des projets de l'entreprise, notamment les projets d'art médiatique public, les projets NFT, et l'espace d'exposition immersif ARTE MUSEUM, qui opère aux États-Unis, en Chine, au Moyen-Orient et en Corée.

www.dstrict.com

**Jae Kim - marketing and communications manager,
d'strict (Republic of Korea)**

Jae Kim is the Manager of Marketing and Communications at d'strict, a digital design and art company headquartered in South Korea. Since joining the team in 2022, he has focused on cultivating strong relationships and increasing awareness of the company's wide range of art and business initiatives among international clients and audiences. Jae Kim has played an instrumental role in enhancing the global visibility of the company's initiatives, including public media art projects, NFT projects, and the immersive exhibition space ARTE MUSEUM, which operates in the US, China, the Middle East and Korea.

www.dstrict.com

INTERVIEW DE LIEU IMMERSIF / IMMERSIVE VENUE INTERVIEW

LIGHTHOUSE IMMERSIVE STUDIOS

Jeudi 3 avril / 14h30

Thursday 3rd of April / 2:30 pm

Arenberg Creative Mine (Le LEAUD), Wallers-Arenberg

Lieu immersif ou pas lieu immersif... telle est la question !

Lighthouse Immersive Studios a ouvert 21 lieux en Amérique du Nord pour *Immersive Van Gogh* en 2021 et a fermé 19 d'entre eux en 2023, convertissant son modèle en un modèle de tournée, de pop-up temporaire pour Immersive Disney Animation. Aujourd'hui, l'entreprise se concentre sur l'ouverture d'un nombre limité de lieux dans des endroits clés et sur la distribution de ses spectacles dans des lieux temporaires. Comment la gestion des lieux enrichit-elle l'art ? Quelles sont les limites ? Comment orienter son activité ?

Durée : 30 min env.

Avec le soutien de l'Institut français du Canada.

To venue or not to venue... That is the question!

Lighthouse Immersive Studios opened 21 North American venues for *Immersive Van Gogh* in 2021 and in 2023 closed 19 of them, converting its model to a touring/temporary pop-up model for Immersive Disney Animation. Now it is focused on opening a limited set of venues in key locations and otherwise distributing its shows through temporary venues. How does venue management enhance the art? What are the limitations? How should you focus your business?

Duration: approx. 30 min

With the support of the French Institute of Canada.



Lighthouse Immersive Studios : *Immersive Van Gogh - Sunflower*

**Interviewer :**

**Antoine Roland - directeur général,
{CORRESPONDANCES DIGITALES} (France)**

Avec plus de 16 ans d'expérience dans le conseil, Antoine Roland mène depuis 2006 des missions de conseil en stratégie et pilotage de projets dans de nombreux domaines. Il fonde {CORRESPONDANCES DIGITALES} en 2012. Expert en innovation et dans les nouveaux modèles de collaboration dans le secteur culturel, il accompagne de nombreux acteurs privés, lieux culturels et patrimoniaux, ministères et collectivités dans la définition de leurs stratégies et la réalisation de leurs projets. Par ailleurs, il intervient au CELSA, à l'École du Louvre, à la Burgundy School of Business et à l'ESSEC. Antoine Roland est diplômé de l'Institut d'Études Politiques de Lyon et d'un master en Méthodologies quantitatives et expertise économique.

www.correspondances.co

**Corey Ross - président, Lighthouse Immersive Studios (Canada)**

Corey Ross, président de Starvox Entertainment et Lighthouse Immersive Studios, est un producteur visionnaire qui redéfinit le divertissement mondial. Sous sa direction, Lighthouse Immersive Studios a rencontré un succès mondial avec *Immersive Van Gogh*, une expérience révolutionnaire qui a battu des records de box-office en Amérique du Nord, Europe et Asie, attirant des millions de visiteurs et suscitant l'enthousiasme de la critique. Le succès d'*Immersive Disney Animation* a renforcé sa réputation, captivant tous les âges avec son récit magique et ses visuels époustouflants. Corey Ross a également produit *Potted Potter* et *Evil Dead: The Musical*, ainsi que *The Art of Banksy*. Collaborant avec des talents de renommée mondiale, il mêle innovation et puissance des stars pour offrir des expériences inoubliables, repoussant les limites.

www.lighthouseimmersive.com

Interviewer:

Antoine Roland - CEO, {CORRESPONDANCES DIGITALES} (France)

With more than 16 years of experience in consulting, Antoine Roland has been leading strategy and project management consulting missions in a wide range of fields since 2006. He founded {CORRESPONDANCES DIGITALES} in 2012. An expert in innovation and new models of collaboration in the cultural sector, he assists numerous private sector stakeholders, cultural and heritage sites, ministries and local authorities in defining their strategies and implementing their projects. He also gives lectures at CELSA, the École du Louvre, the Burgundy School of Business and ESSEC. Antoine Roland is a graduate of the Institut d'Études Politiques of Lyon and holds a master's degree in Quantitative methodologies and economic expertise.

www.correspondances.co

Corey Ross - president, Lighthouse Immersive Studios (Canada)

Corey Ross, CEO of Starvox Entertainment and Lighthouse Immersive Studios, is a visionary producer reshaping global entertainment. Under his leadership, Lighthouse Immersive Studios achieved worldwide success with *Immersive Van Gogh*, a groundbreaking experience that broke box office records across North America, Europe and Asia, attracting millions of visitors. The success of *Immersive Disney Animation* further solidified his reputation, captivating audiences of all ages with its magical storytelling and stunning visuals. Corey Ross also brought *Potted Potter* and *Evil Dead: The Musical* to life, along with *The Art of Banksy*. Collaborating with world-class talents, he blends innovation and star power to deliver unforgettable, boundary-pushing experiences.

www.lighthouseimmersive.com

KEYNOTE : STUDIO MCGUIRE

Jeudi 3 avril / 15h

Thursday 3rd of April / 3 pm

Arenberg Creative Mine (Le LEAUD), Wallers-Arenberg

L'art immersif pour transcender le simple spectacle

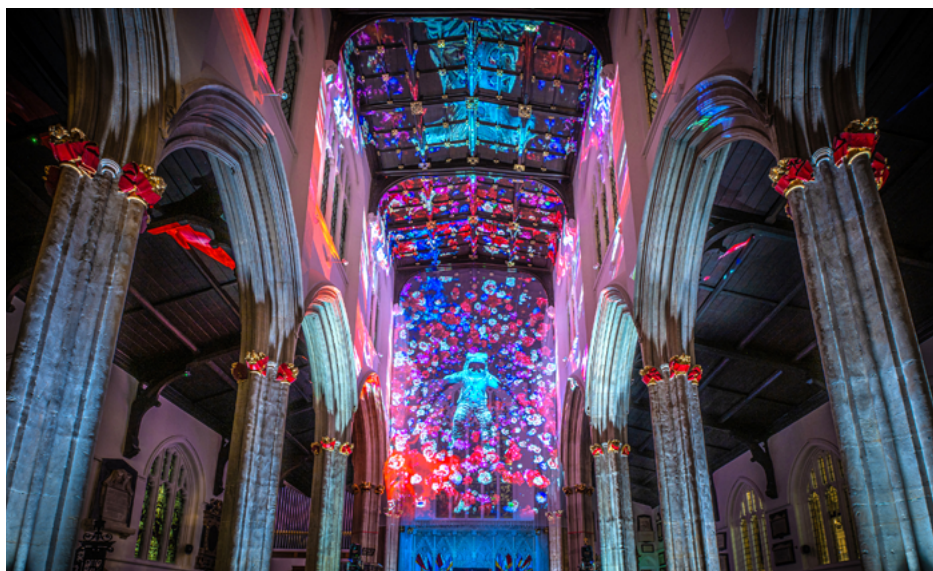
Dans un monde où l'art immersif vise souvent à éblouir, comment les artistes peuvent-ils créer des expériences qui résonnent au-delà d'un moment fugace sur Instagram ? Cette keynote explore comment l'art peut évoquer l'introspection et l'empathie en puisant dans des émotions telles que la mélancolie, la nostalgie et la fragilité. À travers leur travail, Davy et Kristin McGuire expliquent comment ils s'efforcent de créer des expériences immersives laissant une impression qui dure dans le temps.

Durée : 1h env.

Using immersive art to transcend mere spectacle

In a world where immersive art often aims to dazzle, how can artists create experiences that resonate beyond a fleeting Instagram moment? This keynote explores how art can evoke introspection and empathy by tapping into emotions like melancholy, nostalgia, and fragility. Through their work, Davy and Kristin McGuire discuss how they strive to craft immersive experiences that linger a little longer.

Duration: approx. 1h



Studio McGuire : *Ascendance*, St. Stephen's Church, Bristol Light Festival, 2024 © Andre Pattenden



Davy & Kristin McGuire - artistes, Studio McGuire (Royaume-Uni)

Davy et Kristin McGuire, directeur-riche-s du Studio McGuire et associé-e-s du Ridley Scott Creative Group, sont des artistes de réalité mixte renommé-e-s, célèbres pour leur art immersif, leur narration et leurs projections numériques. Lauréates des Helpmann et Samuel Beckett Theatre Awards, leurs œuvres ont été présentées dans plus de 100 lieux à travers 38 pays, notamment au SXSW, au Perth International Festival, à la National Gallery de Singapour, à la Royal Shakespeare Company et au Barbican. Leurs collaborations avec Dior et Mikimoto ont été exposées à Shanghai, Tokyo, Paris, Londres et New York. Alliant l'expertise théâtrale de Davy à l'expérience de Kristin au Cirque du Soleil, ils créent des expériences saluées par le Times et le Guardian pour leurs « univers magiques et époustoufflants ».

www.studiomcguire.com

Davy & Kristin McGuire - artists, Studio McGuire (United Kingdom)

Davy & Kristin McGuire, directors of Studio McGuire and associates of Ridley Scott Creative Group, are celebrated mixed-reality artists renowned for their immersive art, storytelling and digital projections. Winners of awards like the Helpmann and Samuel Beckett Theatre Awards, their work has been showcased in over 100 venues across 38 countries, including SXSW, Perth International Festival, The National Gallery of Singapore, The Royal Shakespeare Company and The Barbican. Their collaborations with Dior and Mikimoto have appeared worldwide in Shanghai, Tokyo, Paris, London, and New York. Combining Davy's theatrical expertise with Kristin's Cirque du Soleil background, they create captivating experiences praised by The Times and The Guardian for their "magical, jaw-dropping universes".

www.studiomcguire.com

PRÉSENTATION

CNC - FONDS D'AIDE À LA CRÉATION IMMERSIVE

PRESENTATION

CNC - IMMERSIVE CREATION FUND

Jeudi 3 avril / 16h45

Thursday 3rd of April / 4:45 pm

Arenberg Creative Mine (Le LEAUD), Wallers-Arenberg

CNC - Fonds d'aide à la création immersive

Depuis sa création en 2022, le Fonds d'aide à la création immersive du CNC soutient des œuvres audiovisuelles innovantes fondées sur une démarche de création immersive, dans l'objectif de favoriser l'émergence d'œuvres créatives, ambitieuses et tournées vers l'international. Cette présentation introduira ses différents dispositifs à destination des auteur·rice·s et des producteur·rice·s, ainsi que leurs conditions d'éligibilité, critères d'appréciation et modalités d'intervention.

Durée : 30 min env.

CNC - Immersive Creation Fund

Since its creation in 2022, the CNC's Immersive Creation Fund has been supporting innovative audiovisual works based on an immersive creation approach, with the aim of fostering the emergence of creative, ambitious and internationally-oriented works. This presentation will introduce the different schemes available to authors and producers, as well as their eligibility requirements, assessment criteria and intervention procedures.

Duration: approx. 30 min



Lila Gleizes - chargée de mission Création Immersive, CNC (France)

Lila Gleizes est chargée de mission au Fonds d'aide à la création immersive du CNC. Au sein du service de la Création Numérique, ce fonds s'adresse aux créations audiovisuelles innovantes qui proposent une expérience de visionnage dynamique liée au déplacement du regard et/ou à l'activation de contenus visuels ou sonores par le spectateur. Il poursuit un triple objectif d'encourager l'exploration de nouvelles écritures numériques et l'émergence de nouveaux talents, de réinventer le rapport au public et les perspectives de diffusion des œuvres et de promouvoir l'innovation artistique et technologique à l'international.

www.cnc.fr

Lila Gleizes - Immersive Creation Manager, CNC (France)

Lila Gleizes is in charge of the CNC's Immersive Creation Fund. Within the Digital Creation department, this fund is aimed at innovative audiovisual creations that offer a dynamic viewing experience linked to the movement of the gaze and/or the activation of visual or sound content by the viewer. It has a triple objective: to encourage the exploration of new digital writing and the emergence of new talent, to reinvent the relationship with the public and the distribution prospects for works, and to promote artistic and technological innovation internationally.

www.cnc.fr

MIMONO CORNER

Jeudi 3 et vendredi 4 avril

Thursday 3rd and Friday 4th of April

Arenberg Creative Mine (Hall du LEAUD / Le LEAUD hallway), Wallers-Arenberg

Démonstration des projecteurs Mimono

Découvrez la puissance du projecteur à 5 lasers de Mimono ! Rejoignez l'équipe de Mimono pour une démonstration en direct et voyez comment il transforme n'importe quelle surface.

- Carlos Rodríguez - chargé du marketing, Mimono Portable Projector (Guatemala)
- Christian Rossell - directeur général, Mimono Portable Projector (Guatemala)

Mimono projectors demo

Discover the power of this 5-laser projector from Mimono! Join the Mimono team for a live demonstration and see how it transforms any surface.

- Carlos Rodríguez - marketing manager, Mimono Portable Projector (Guatemala)
- Christian Rossell - CEO, Mimono Portable Projector (Guatemala)

TABLE RONDE

LE SON EST-IL LE PARENT PAUVRE DE L'IMMERSIF ?

PANEL DISCUSSION

IS SOUND THE POOR COUSIN OF IMMERSIVE CONTENT?

Jeudi 3 avril / 17h15

Thursday 3rd of April / 5:15 pm

Arenberg Creative Mine (Le LEAUD), Wallers-Arenberg

Le son est-il le parent pauvre de l'immersif ?

Qu'est-ce que l'immersif ? Que signifie spécifiquement le terme « immersif » dans le domaine de l'audio ? Cette discussion mettra en lumière le rôle et la perception des utilisations immersives de l'audio de nos jours, ainsi que la valeur qui leur est accordée. Elle explorera les résultats de ces utilisations, les raisons pour lesquelles les créateur·rice·s les utilisent et les considérations qui pourraient être essentielles au développement futur de l'audio dans ce genre.

Modératrice :

- Karen Monid - sound artist et spécialiste de la projection (Royaume-Uni)

Participant·e·s :

- Shehryar Ahmad - lead ingénieur son spatial, MONOM Studios (Allemagne, Pakistan)
- Guillaume Le Dain - compositeur, ingénieur de mixage, ingénieur du son, Delacroix Studio (France)
- Élodie Parmentier - présidente, Nuits Noires (France)

Durée : 1h env.

Is sound the poor cousin of immersive content?

What is immersive? What does "immersive" specifically mean in audio? This discussion will uncover the reality of the current role and perception of audio's immersive applications and the value placed on them. It will explore what those applications are achieving right now, why creatives are working with them and what considerations could be critical to the further development of audio in this genre.

Moderator:

- Karen Monid - sound artist and projection specialist (United Kingdom)

Participants:

- Shehryar Ahmad - lead spatial sound engineer, MONOM Studios (Germany, Pakistan)
- Guillaume Le Dain - composer, sound engineer, mixing engineer, Delacroix Studio (France)
- Élodie Parmentier - president, Nuits Noires (France)

Duration: approx. 1h



Moderatrice :

Karen Monid - sound artist et spécialiste de la projection (Royaume-Uni)

Karen Monid a commencé à travailler dans le domaine de la production sonore au théâtre en 1991. En 1992, elle entame une carrière dans le domaine de la projection scénique, devenant par la suite une spécialiste de la projection architecturale à grande échelle. Karen Monid crée des œuvres d'art sonores immersives sous forme de pièces enregistrées et d'installations. Elle crée des paysages sonores pour des installations « son et lumière » et des projections. Elle est passionnée par la nature, l'histoire, le patrimoine et les sons, et les paysages sonores aujourd'hui perdus. Elle travaille beaucoup avec la parole et le langage. Ses compétences uniques en tant qu'artiste sonore et spécialiste de la projection l'ont amenée à collaborer étroitement avec l'artiste international de la projection Ross Ashton, au sein de The Projection Studio.

www.theprojectionstudio.com

www.karenmonid.com

Moderator:

Karen Monid - sound artist and projection specialist (United Kingdom)

Karen Monid began working in theatre sound production in 1991. In 1992, she began to work in scenic projection, subsequently becoming a specialist in large scale and architectural projection and its integration with her sound work. Karen Monid creates immersive sound artworks as standalone recorded pieces and installations. She also creates soundscapes and soundtracks for "son et lumière" and projection installations. She has a passion for nature, history and heritage, including sounds and soundscapes now lost to us. She works extensively with spoken word and language. Her unique skill set as a sound artist and projection specialist has led to many in-depth collaborations with the international projection artist Ross Ashton under The Projection Studio.

www.theprojectionstudio.com

www.karenmonid.com



MONOM Studios, Berlin © Becca Crawford



**Shehryar Ahmad - lead ingénieur son spatial,
MONOM Studios (Allemagne, Pakistan)**

Shehryar Ahmad est un compositeur immersif, un ingénieur du son et un artiste de Lahore, au Pakistan, basé à Berlin. Son travail unique explore les intersections entre le cinéma, l'organique, l'expérimental et la construction de mondes sonores immersifs. En tant qu'ingénieur du son spatial pour MONOM, il a travaillé directement avec plus de 200 artistes et interprètes pour adapter leur travail au système 4DSOUND. Travailler avec le son en tant que support physique lui a donné une vision unique de la valeur immersive du son spatial et de sa place dans le processus artistique. Le travail de Shehryar Ahmad a été salué pour sa capacité à transporter les spectateur·rice·s dans des aventures narratives vibrantes. Sa palette sonore a été décrite comme étant à la fois éthérée et poignante, avec un accent mis sur les sons du monde réel et l'exploration des intersections de la perception spatiale et de l'illusion.

www.monomsound.com

**Shehryar Ahmad - lead spatial sound engineer,
MONOM Studios (Germany, Pakistan)**

Shehryar Ahmad is an immersive composer, sound engineer and artist from Lahore, Pakistan based in Berlin. His unique work explores the intersections between cinematic, organic, experimental and immersive sonic worldbuilding. During his time as lead spatial sound engineer for MONOM, he has directly worked with over 200 artists and performers to adapt their work to the 4DSOUND system. Working with sound as a physical medium has provided him with a unique view on the immersive value of spatial sound and its place in the artistic process. Shehryar Ahmad's own work has been praised for his ability to transport viewers through vivid narrative adventures. His sonic palette has been described as both ethereal and hauntingly poignant, with a focus on real world sounds and exploring the intersections of spatial perception and illusion.

www.monomsound.com



**Guillaume Le Dain - compositeur, ingénieur de mixage,
ingénieur du son, Delacroix Studio (France)**

Guillaume Le Dain, ingénieur diplômé de l'Université de Technologie de Compiègne, commence sa carrière en tant que chef de projet R&D chez TF1 de 2003 à 2005. Passionné de musique, il se reconvertit dans l'ingénierie du son, la composition et le design sonore, récompensé par 5 disques de platine. Depuis 2016, il supervise des projets sonores pour des expériences culturelles et de marques, en collaborant avec des studios comme Spectre Lab, AKQA, Holymage ou le Futuroscope. Il a ainsi créé plus de 40 bandes-son en audio stéréo et 3D, dont *Petit R* (Prix de l'innovation Vivatech 2017), *Tempo* (Arc de Triomphe, 2020) ou *Immersia* (Nantes, 2024). Désormais, Delacroix Studio se spécialise dans l'audio immersif, où Guillaume Le Dain met en œuvre son expertise en matière de conception sonore 3D, de composition et de mixage en L-ISA ou Dolby Atmos.

www.delacroixstudio.com

**Guillaume Le Dain - composer, sound engineer,
mixing engineer, Delacroix Studio (France)**

Guillaume Le Dain, an engineering graduate from the University of Technology of Compiègne began his career as an R&D project manager at TF1 from 2003 to 2005. Passionate about music, he transitioned to sound engineering, composition, and sound design, earning 5 platinum discs. Since 2016, he has supervised sound projects for cultural and brand experiences, collaborating with studios like Spectre Lab, AKQA, Holymage or Futuroscope. He has created over 40 soundtracks in stereo and 3D audio, including *Petit R* (Vivatch Innovation Prize 2017), *Tempo* (Arc de Triomphe, 2020) or *Immersia* (Nantes, 2024). Now, Delacroix Studio specialises in immersive audio, where Guillaume Le Dain applies his expertise in 3D sound design, composition, and mixing using L-ISA or Dolby Atmos.

www.delacroixstudio.com



Élodie Parmentier - présidente, Nuits Noires (France)

Après des études en arts plastiques, art numérique et médiation culturelle à la Sorbonne Nouvelle, Élodie Parmentier a été assistante de commissaire d'exposition entre Paris et le Mexique, puis a travaillé dans l'événementiel culturel comme responsable des événements au Palais de Tokyo, puis au Yoyo. Élodie Parmentier a co-créé Nuits Noires en 2016, pour apporter sa vision dans le monde des expériences immersives. Son leitmotiv est de conjuguer médiation culturelle, muséographie, création sonore et immersion afin de tisser un lien fort entre œuvres et public, en mêlant le ludique au didactisme. Nuits Noires raconte des histoires sonores par la narration écrite et le sound design afin d'embarquer les publics dans des environnements sonores, sensibles, subtils et intemporels.

www.nuitsnoires.com

Élodie Parmentier - president, Nuits Noires (France)

After studying visual arts, digital art, and cultural mediation at Sorbonne Nouvelle, Élodie Parmentier worked as an assistant curator between Paris and Mexico. She then worked in cultural event management, first as the events manager at Palais de Tokyo and later at Yoyo. In 2016, Élodie Parmentier co-founded Nuits Noires to bring her vision to the world of immersive experiences. Her leitmotiv is to combine cultural mediation, museography, sound creation, and immersion to forge a strong connection between artworks and audiences, blending playfulness with didactics. Nuits Noires tells sound stories through written narration and sound design to transport audiences into sound environments that are sensitive, subtle, and timeless.

www.nuitsnoires.com

NETWORKING CHRISTIE DRINK

Jeudi 3 avril / 21h

Thursday 3rd of April / 9 pm

L'hybride, Lille

Christie, partenaire du Video Mapping Festival, vous invite à un temps de networking convivial en soirée à L'hybride et offre un verre à tous·tes les participant·e·s

Christie, partner of the Video Mapping Festival, invites you to a convivial networking time in the evening at L'hybride and offers a drink to all participants.

GROUPES DE TRAVAIL / WORKING GROUPS

Vendredi 4 avril / 10h, 14h et 16h30

Friday 4th of April / 10 am, 2 pm and 4:30 pm

Arenberg Creative Mine (Salle des Pendus), Wallers-Arenberg

Cette année, retrouvez 3 sessions de groupes de travail le vendredi (10h, 14h et 16h30).

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

Si le video mapping a su s'affirmer comme un art à part entière, avec ses enjeux et problématiques propres, il n'en reste pas moins à la lisière de nombreuses autres disciplines. Brassant des questions à la fois artistiques, événementielles ou techniques, les frontières du mapping sont poreuses et leurs tracés sont sujets à d'importantes évolutions. Si les facteurs de changement sont variés, les perspectives d'horizon du video mapping sont considérables.

Les participant-e-s sont réparti-e-s dans des groupes thématiques, encadré-e-s par des professionnel-le-s du video mapping, de la lumière, de la gestion d'événements et du tourisme, et doivent s'emparer des 2 grands thèmes de cette édition : le mapping immersif et le mapping en milieu muséal. Des groupes plus généralistes sont aussi proposés.

Les participant-e-s peuvent s'inscrire dans le groupe de leur choix. Chaque groupe comporte une dizaine de personnes.

Durée : 2h env.

This year, IBSIC offers 3 sessions of working groups on Friday (10 am, 2 pm and 4:30 pm).

What future(s) for video mapping?

If video mapping has been able to assert itself as an art form in its own right, with its own issues and challenges, it remains nonetheless on the edge of many other disciplines. Mixing artistic, event-related or technical questions, the boundaries of mapping are porous and their outlines are subject to important evolutions. If the factors of change are varied, the possibilities for video mapping in the future are huge.

Participants are split into thematic groups, led by professionals from the fields of video mapping, light art, event management and tourism, and have to tackle the 2 main themes of this year's event: immersive mapping and mapping in museums. Broader themed groups are also on offer.

Participants can join the group of their choice. Each group is composed of about 10 people.

Duration: approx. 2h

BILAN DES GROUPES DE TRAVAIL / REPORT ON THE WORKING GROUPS

Samedi 5 avril / 16h15

Saturday 5th of April / 4:15 pm

Le Flow, Lille

Pour chaque groupe, un-e rapporteur-euse résume le travail du groupe en quelques minutes.

Durée : 1h30 env.

Le bilan des groupes de travail sera suivi de la synthèse et conclusion d'IBSIC par Bettina Pelz.

For each group, a reporter summarises the group's work in a few minutes.

Duration: approx. 1h30

The report on the working groups will be followed by a synthesis and conclusion of IBSIC by Bettina Pelz.

10h / Groupes 1 à 6

Groupe 1 - [IMMERSIF] Modèles économiques des expériences immersives

- Antoine Roland - {CORRESPONDANCES DIGITALES} (France)

Groupe 2 - [IMMERSIF] L'interaction pour les salles immersives

- Carole Purnelle - OCUBO (Portugal)

Groupe 3 - [IMMERSIF] L'utilisation de l'IA et du temps réel pour faire évoluer les modèles de productions dans l'immersif

- Nina Włodarczyk - ZKM (Allemagne)

Groupe 4 - Techniques alternatives de video mapping

- Stoyan Stoyanov - Elektrick.me (Bulgarie)

Groupe 5 - La valorisation du patrimoine à travers le video mapping et les technologies immersives

- Meriç Özgen - DEM Museums (Turquie)

Groupe 6 - Réseaux : rôles, passerelles et coopération

- Jasmine van der Pol - LUCI Association (France)

14h / Groupes 7 à 12

Groupe 7 - [IMMERSIF] Nouveaux modèles : les expériences immersives itinérantes

- Michael Couzigou - TADAMM ! Féérie Immersive (France)

Groupe 8 - [IMMERSIF] Comment permettre le développement d'une création son immersive de haut niveau dans les espaces immersifs ?

- Guillaume Le Dain - Delacroix Studio (France)

Groupe 9 - [MUSÉES] Les bonnes pratiques pour une collaboration entre musée et producteur mapping

- Isabel Boucher - Musée d'art de Joliette (Canada)

Groupe 10 - [MUSÉES] Les musées à l'ère numérique : amélioration, perturbation ou transformation ?

- Julian Hölscher - studio julian hölscher (Allemagne)

Groupe 11 - Focus sur l'Amérique du Sud

- Sofia Mellino - Future Campus Ruhr et SyncPhonia (Allemagne, Argentine)

Groupe 12 - Comment soutenir la carrière et les compétences des curateur·rice·s ?

- Mia Kivinen - curatrice, conceptrice lumière, formatrice (Finlande)

16h30 / Groupes 13 à 17

Groupe 13 - [IMMERSIF] Optimiser les dispositifs techniques pour les salles immersives

- Jean-Jacques Leprestre - EPSON (France)

Groupe 14 - Développement commercial du video mapping

- Dong Wang - ALIGHT (Chine)

Groupe 15 - La place du son de la création à la diffusion

- Karen Monid - sound artist et spécialiste de la projection (Royaume-Uni)

Groupe 16 - Focus sur la création féminine dans le video mapping

- Bettina Pelz - Studio Bettina Pelz (Allemagne)

Groupe 17 - Video mapping : vers le développement durable

- Andreas Böttcher - ReBeam GmbH (Allemagne)

10 am / Groups 1 to 6

Group 1 - [IMMERSIVE] Economic model of immersive experiences

- Antoine Roland - {CORRESPONDANCES DIGITALES} (France)

Group 2 - [IMMERSIVE] Interaction for immersive spaces

- Carole Purnelle - OCUBO (Portugal)

Group 3 - [IMMERSIVE] Using AI and real-time to drive the evolution of immersive production models

- Nina Włodarczyk - ZKM (Germany)

Group 4 - Alternative video mapping techniques

- Stoyan Stoyanov - Elektrick.me (Bulgaria)

Group 5 - Heritage valorization through video mapping and immersive technologies

- Meriç Özgen - DEM Museums (Turkey)

Group 6 - Networks: roles, gateways and cooperation

- Jasmine van der Pol - LUCI Association (France)

2 pm / Groups 7 to 12

Group 7 - [IMMERSIVE] New models: touring immersive experiences

- Michael Couzigou - TADAMM ! Féérie Immersive (France)

Group 8 - [IMMERSIVE] How can we develop high-level immersive sound creation in immersive spaces?

- Guillaume Le Dain - Delacroix Studio (France)

Group 9 - [MUSEUMS] Best practices for collaboration between museum and mapping producer

- Isabel Boucher - Musée d'art de Joliette (Canada)

Group 10 - [MUSEUMS] Museums in the digital age: enhancement, disruption, or transformation?

- Julian Hölscher - studio julian hölscher (Germany)

Group 11 - Focus on South America

- Sofia Mellino - Future Campus Ruhr and SyncPhonia (Germany, Argentina)

Group 12 - How to support the career and skills of curators?

- Mia Kivinen - curator, lighting designer, educator (Finland)

4:30 pm / Groups 13 to 17

Group 13 - [IMMERSIVE] Optimization of technical set-ups or immersive spaces

- Jean-Jacques Leprestre - EPSON (France)

Group 14 - Business development in video mapping

- Dong Wang - ALIGHT (China)

Group 15 - Sound: from creation to distribution

- Karen Monid - sound artist and projection specialist (United Kingdom)

Group 16 - Focus on women in video mapping

- Bettina Pelz - Studio Bettina Pelz (Germany)

Group 17 - Video mapping: towards sustainability

- Andreas Böttcher - ReBeam GmbH (Germany)

Groupe 1 - [IMMERSIF] Modèles économiques des expériences immersives

Group 1 - [IMMERSIVE] Economic model of immersive experiences



Antoine Roland - directeur général, {CORRESPONDANCES DIGITALES} (France)

Avec plus de 16 ans d'expérience dans le conseil, Antoine Roland mène depuis 2006 des missions de conseil en stratégie et pilotage de projets dans de nombreux domaines. Il fonde {CORRESPONDANCES DIGITALES} en 2012. Expert en innovation et dans les nouveaux modèles de collaboration dans le secteur culturel, il accompagne de nombreux acteurs privés, lieux culturels et patrimoniaux, ministères et collectivités dans la définition de leurs stratégies et la réalisation de leurs projets. Par ailleurs, il intervient au CELSA, à l'École du Louvre, à la Burgundy School of Business et à l'ESSEC. Antoine Roland est diplômé de l'Institut d'Études Politiques de Lyon et d'un master en Méthodologies quantitatives et expertise économique (Centrale Lyon / Lyon 1).

www.correspondances.co

Antoine Roland - CEO, {CORRESPONDANCES DIGITALES} (France)

With more than 16 years of experience in consulting, Antoine Roland has been leading strategy and project management consulting missions in a wide range of fields since 2006. He founded {CORRESPONDANCES DIGITALES} in 2012. An expert in innovation and new models of collaboration in the cultural sector, he assists numerous private sector stakeholders, cultural and heritage sites, ministries and local authorities in defining their strategies and implementing their projects. He also gives lectures at CELSA, the École du Louvre, the Burgundy School of Business and ESSEC. Antoine Roland is a graduate of the Institut d'Études Politiques de Lyon and holds a master's degree in Quantitative methodologies and economic expertise (Centrale Lyon / Lyon 1).

www.correspondances.co

Groupe 2 - [IMMERSIF] L'interaction pour les salles immersives

Group 2 - [IMMERSIVE] Interaction for immersive spaces



Carole Purnelle - directrice générale, OCUBO (Portugal)

Avec plus de 20 ans d'expérience dans le domaine des festivals lumière et de la curation, Carole Purnelle s'est forgée une solide réputation en tant que leader dans le domaine du light art. En tant que responsable d'OCUBO, un collectif portugais renommé, elle a mené des projets novateurs mêlant multimédia, interactivité et narration, transformant les espaces publics en expériences immersives. Membre fondatrice d'ILO (International Light Festivals Organisation) et de Portugal Agenda, Carole Purnelle facilite les connexions internationales et stimule la croissance de l'art de la lumière dans le monde entier. Curatrice et conférencière recherchée, elle allie vision créative, leadership et passion pour l'union des communautés par l'art.

www.ocubo.com

www.portugalagenda.com

Carole Purnelle - CEO, OCUBO (Portugal)

With over 20 years of experience in light festivals and curation, Carole Purnelle has built a strong reputation as a leader in light art. As the driving force behind OCUBO, a renowned Portuguese collective, she has led innovative projects that blend multimedia, interactivity and storytelling, transforming public spaces into immersive experiences. Founder member of the ILO (International Light Festivals Organisation) and of Portugal Agenda, Carole Purnelle fosters global connections and drives the growth of light art worldwide. A sought-after curator and speaker, she combines creative vision, leadership, and a passion for uniting communities through art.

www.ocubo.com

www.portugalagenda.com

Groupe 3 - [IMMERSIF] L'utilisation de l'IA et du temps réel pour faire évoluer les modèles de productions dans l'immersif

Group 3 - [IMMERSIVE] Using AI and real-time to drive the evolution of immersive production models



Nina Wlodarczyk - cheffe de projet curatorial Schlosslichtspiele, ZKM (Allemagne)

Après des études de droit et d'économie, Nina Wlodarczyk a commencé à travailler pour le ZKM | Centre for Art and Media. Elle y a exercé diverses activités dans le domaine du contrôle des projets de l'Union européenne, en tant que gestionnaire de financement et gestionnaire de la propriété intellectuelle. Parallèlement, elle a continué à travailler en tant qu'avocate pour plusieurs institutions de recherche. Depuis 2015, elle est chef de projet curatorial pour Schlosslichtspiele Karlsruhe.

www.schlosslichtspiele.info

Nina Wlodarczyk - Schlosslichtspiele curatorial project leader, ZKM (Germany)

After studying laws and economics, Nina Wlodarczyk started working for the ZKM | Centre for Art and Media. There, she carried out various activities in the field of European Union project control, Funding Manager and IP Manager. At the same time, she continued to work as a lawyer for multiple research institutions. Since 2015, she has been the curatorial project leader for Schlosslichtspiele Karlsruhe.

www.schlosslichtspiele.info

Groupe 4 - Techniques alternatives de video mapping

Group 4 - Alternative video mapping techniques



Stoyan Stoyanov - co-fondateur, responsable du studio, Elektruck.me (Bulgarie)

Stoyan Stoyanov est un artiste 3D et généraliste avec 20 ans d'expérience depuis 2003, travaillant à l'intersection du design, de la musique et de l'art expérimental. En tant que directeur créatif chez Elektruck.me, un collectif de motion graphics basé à Sofia en Bulgarie, il repousse les limites grâce à des techniques 3D avancées, des graphiques animés, des effets pratiques et l'intégration de l'IA. Son travail innovant a été récompensé par une deuxième place au concours de mapping 3D Art Vision de Moscou en 2018. En 2023, sous sa direction artistique, Elektruck.me a remporté la deuxième place au 1minute Projection Mapping Festival de Tokyo avec *Touch*. Son œuvre inclut des illusions anamorphiques, des installations expérimentales et des spectacles de video mapping transformant les architectures.

www.elektruck.me

Stoyan Stoyanov - co-founder, studio lead, Elektruck.me (Bulgaria)

Stoyan Stoyanov is a 3D and generalist Artist with two decades of expertise since 2003, working at the intersection of design, music and experimental art. As the creative lead at Elektruck.me, a motion graphics collective in Sofia, Bulgaria, he pushes boundaries through advanced 3D techniques, motion graphics, practical effects, and AI integration. His innovative work has earned international recognition, including second place at Moscow's Art Vision 3D mapping competition in 2018. In 2023, under his art direction, Elektruck.me claimed second place at Tokyo's 1minute Projection Mapping Festival with *Touch*. His work spans from anamorphic illusions and experimental installations for global brands to large-scale projection mapping shows that transform architectural spaces.

www.elektruck.me

Groupe 5 - La valorisation du patrimoine à travers le video mapping et les technologies immersives
Group 5 - Heritage valorization through video mapping and immersive technologies



Meriç Özgen - directrice de marketing, DEM Museums (Turquie)

Meriç Özgen a commencé sa carrière dans la technologie financière, en lançant et en gérant avec succès des marques de cartes financières leaders sur le marché en Turquie. Ayant fait ses preuves dans la constitution d'équipes performantes, la croissance des parts de marché et la conduite d'initiatives stratégiques dans les domaines de la Fintech et de la banque, elle est passionnée par l'innovation, l'expérience client et la communication stratégique. Elle a rejoint DEM Museums en 2023, en tant que directrice du marketing, dirigeant les efforts de marketing pour le musée Hagia Sophia History and Experience et le musée Ephesus Experience. En l'espace d'un an, elle a permis à DEM de remporter 10 prix internationaux et de se positionner comme l'une des meilleures entreprises de conception et de réalisation d'expériences au monde.
www.demmuseums.com

Meriç Özgen - CMO, DEM Museums (Turkey)

Meriç Özgen began her career in financial technologies, successfully launching and managing market-leading financial card brands in Turkey. With a proven track record in building high-performing teams, driving market share growth, and leading strategic initiatives in fintech and banking, she is passionate about innovation, customer experience, and strategic communication. She joined DEM Museums in 2023, as CMO, spearheading the marketing efforts for Hagia Sophia History and Experience Museum and Ephesus Experience Museum. Within a year, she led DEM to win 10 international awards, positioning it as one of the world's top experiential design and operations companies.
www.demmuseums.com

Groupe 6 - Réseaux : rôles, passerelles et coopération
Group 6 - Networks: roles, gateways and cooperation



Jasmine van der Pol - coordinatrice de programme, LUCI Association (France)

Jasmine van der Pol travaille chez LUCI, le réseau international de villes consacré à l'éclairage urbain. Avec plus de 20 ans d'expérience dans le domaine de l'éclairage, elle œuvre pour la promotion de l'échange de connaissances et de la collaboration au sein du réseau, en aidant les villes à exploiter le pouvoir de la lumière pour le développement social, culturel et économique. Passionnée par la façon dont l'éclairage transforme les espaces urbains, Jasmine van der Pol coordonne les groupes de travail de LUCI, où les discussions portent à la fois sur l'éclairage permanent et temporaire, y compris le light art et les festivals. Elle est titulaire d'une maîtrise en ingénierie du design industriel de l'Université technique de Delft, où elle a développé sa passion pour les lumières.
www.luciasassociation.org

Jasmine van der Pol - programme manager, LUCI Association (France)

Jasmine van der Pol works at LUCI, the international network of cities focused on urban lighting. With more than 20 years of experience in lighting, she is dedicated to fostering knowledge exchange and collaboration within the network, helping cities harness the power of light for social, cultural, and economic development. Passionate about how lighting transforms urban spaces, Jasmine van der Pol coordinates LUCI's working groups, where discussions cover both permanent and temporary lighting, including light art and festivals. She holds a master's in Industrial Design Engineering from Delft University of Technology, where she developed her passion for lighting.
www.luciasassociation.org

**Groupe 7 - [IMMERSIF] Nouveaux modèles :
les expériences immersives itinérantes**
**Group 7 - [IMMERSIVE] New models:
touring immersive experiences**



**Michael Couzigou - co-fondateur,
TADAMM ! Féérie Immersive (France)**

Fort de plus de 25 ans d'expérience dans la culture et le patrimoine, Michael Couzigou se spécialise dans la transformation de la manière dont les publics découvrent l'art, l'histoire et la culture. Il a occupé le poste de directeur général à l'Atelier des Lumières Paris et a collaboré avec Moment Factory pour concevoir des expériences immersives à grande échelle. En tant que fondateur de TADAMM ! Féérie Immersive, il dirige une entreprise innovante offrant des films et installations immersives itinérantes, avec des solutions clés en main pour les municipalités et institutions. Son expertise inclut la gestion de projets immersifs, la production audiovisuelle, le développement culturel et le marketing, en collaboration avec les meilleurs talents en motion design et technologies immersives.

www.tadamm-immersive.com

**Michael Couzigou - co-founder,
TADAMM ! Féérie Immersive (France)**

With over 25 years of experience in the cultural and heritage sector, Michael Couzigou specialises in transforming the way audiences experience art, history, and culture. He has held the role of managing director at Atelier des Lumières Paris and collaborated with Moment Factory to design large-scale immersive experiences. As the founder of TADAMM ! Féérie Immersive, he leads an innovative company offering traveling immersive films and installations, providing turnkey solutions for municipalities and institutions. His expertise includes immersive project management, audiovisual production, cultural development and marketing, collaborating with top talents in motion design and immersive technologies.

www.tadamm-immersive.com

**Groupe 8 - [IMMERSIF] Comment permettre
le développement d'une création son immersive
de haut niveau dans les espaces immersifs ?**
**Group 8 - [IMMERSIVE] How can we develop high-level
immersive sound creation in immersive spaces?**



**Guillaume Le Dain - compositeur, ingénieur de mixage,
ingénieur du son, Delacroix Studio (France)**

Guillaume Le Dain, ingénieur diplômé de l'Université de Technologie de Compiègne, commence sa carrière en tant que chef de projet R&D chez TF1 de 2003 à 2005. Passionné de musique, il se reconvertit dans l'ingénierie du son, la composition et le design sonore, récompensé par 5 disques de platine. Depuis 2016, il supervise des projets sonores pour des expériences culturelles et de marques, en collaborant avec des studios comme Spectre Lab, AKQA, Holymage ou le Futuroscope. Il a ainsi créé plus de 40 bandes-son en audio stéréo et 3D, dont *Petit R* (Prix de l'innovation Vivatech 2017), *Tempo* (Arc de Triomphe, 2020) ou *Immersia* (Nantes, 2024). Désormais, Delacroix Studio se spécialise dans l'audio immersif, où Guillaume Le Dain met en œuvre son expertise en matière de conception sonore 3D, de composition et de mixage en L-ISA ou Dolby Atmos.

www.delacroixstudio.com

**Guillaume Le Dain - composer, sound engineer,
mixing engineer, Delacroix Studio (France)**

Guillaume Le Dain, an engineering graduate from the University of Technology of Compiègne began his career as an R&D project manager at TF1 from 2003 to 2005. Passionate about music, he transitioned to sound engineering, composition, and sound design, earning 5 platinum discs. Since 2016, he has supervised sound projects for cultural and brand experiences, collaborating with studios like Spectre Lab, AKQA, Holymage or Futuroscope. He has created over 40 soundtracks in stereo and 3D audio, including *Petit R* (Vivatech Innovation Prize 2017), *Tempo* (Arc de Triomphe, 2020) or *Immersia* (Nantes, 2024). Now, Delacroix Studio specialises in immersive audio, where Guillaume Le Dain applies his expertise in 3D sound design, composition, and mixing using L-ISA or Dolby Atmos.

www.delacroixstudio.com

Groupe 9 - [MUSÉES] Les bonnes pratiques pour une collaboration entre musée et producteur mapping
Group 9 - [MUSEUMS] Best practices for collaboration between museum and mapping producer



Isabel Boucher - responsable des services aux communautés, Musée d'art de Joliette (Canada)

Œuvrant dans le milieu artistique et culturel depuis sa sortie de l'université en 2013, Isabel Boucher est reconnue par ses pairs comme une gestionnaire rigoureuse, créative et douée pour tisser de nouveaux partenariats. Elle travaille au Musée d'art de Joliette (MAJ) depuis 2015 et est responsable des services aux communautés depuis 2017. Elle a développé le volet des locations de salles et contribué au succès de nombreux projets événementiels du MAJ. Son approche favorise la confiance et l'engagement des diverses communautés avec lesquelles elle collabore. Elle possède une fine connaissance des acteurs issus des milieux d'affaires, politiques et communautaires de Lanaudière (Québec).

www.museejoliette.org

Avec le soutien de l'Office franco-québécois pour la jeunesse.

Isabel Boucher - manager of services to the community, Musée d'art de Joliette (Canada)

Working in the arts and cultural community since she graduated from university in 2013, Isabel Boucher is recognised by her peers as a rigorous, creative manager with a talent for forging new partnerships. Working at the Musée d'art de Joliette (MAJ) since 2015 and in charge of community services since 2017, she has developed the venue rental side of the museum and contributed to the success of numerous MAJ event projects. Her approach fosters trust and engagement with the various communities she works with. She has in-depth knowledge of the business, political and community players in Lanaudière (Quebec).

www.museejoliette.org

With the support of the Office franco-québécois pour la jeunesse.

Groupe 10 - [MUSÉES] Les musées à l'ère numérique : amélioration, perturbation ou transformation ?
Group 10 - [MUSEUMS] Museums in the digital age: enhancement, disruption, or transformation?



Julian Hölscher - artiste numérique, designer, studio julian hölscher (Allemagne)

Julian Hölscher est un artiste multimédia et designer. Dans son travail, il explore les frontières entre les réalités virtuelles et matérielles par la fusion de la lumière, du son et de la forme. Ses productions artistiques, qu'elles soient de sa propre initiative ou sur commande, créent des narrations et des installations audiovisuelles immersives qui favorisent le dialogue entre le public et le contexte. Son studio développe des concepts artistiques in situ pour des installations dans le monde entier, en se concentrant sur la création d'œuvres d'art avec une identité audiovisuelle qui résonne avec le lieu. Il enseigne également le video mapping et la conception de projections à l'université des sciences appliquées de Brême, en complément de sa pratique artistique.

www.julianhoelscher.com

Julian Hölscher - digital artist, studio julian hölscher (Germany)

Julian Hölscher is a media artist and designer. In his work, he explores the boundaries between virtual and material realities through the fusion of light, sound, and form. His self-initiated or commissioned art productions create immersive, audiovisual narratives and installations that foster meaningful dialogue between the audience and the context. His studio develops site-specific artistic concepts for media installations worldwide, focusing on creating artworks with an audiovisual identity that resonates with the place. He also teaches projection mapping and design at Bremen University of Applied Sciences, complementing his artistic practice.

www.julianhoelscher.com

Groupe 11 - Focus sur l'Amérique du Sud Group 11 - Focus on South America



Sofia Mellino - spécialiste en postproduction vidéo et innovatrice en médias immersifs, Future Campus Ruhr et SyncPhonia (Allemagne, Argentine)

Sofia Mellino est une artiste audiovisuelle italo-argentine multi-récompensée, chercheuse et entrepreneuse, installée dans la région de la Ruhr. Avec plus de 10 ans d'expérience artistique indépendante, ses œuvres se caractérisent par un style de montage unique où le pouvoir égal de la fusion son-image domine, et où ce que l'on cherche à raconter vise à apporter de la valeur à la société. En tant que directrice générale adjointe de Future Campus Ruhr NPO et fondatrice de SyncPhonia UG, sa vie quotidienne fusionne les mondes de l'art et de l'entrepreneuriat, tout en donnant du pouvoir à ceux qui prennent des risques et sont désireux d'innover, de rechercher, de développer et d'améliorer notre avenir grâce à la rencontre de l'art, de la science et de la technologie.

www.future-campus.ruhr

Sofia Mellino - video postproduction specialist and immersive media innovator, Future Campus Ruhr and SyncPhonia (Germany, Argentina)

Sofia Mellino is a multi-awarded Italian-Argentinian audiovisual artist, researcher and entrepreneur, with the Ruhr area as her new home. With over a decade of independent artistic experience, her works are characterised by her unique editing style where the equal power of the sound-image fusion prevails, and what is sought to be told seeks to contribute value to society. As the deputy managing director of Future Campus Ruhr NPO and the founder of SyncPhonia UG, her daily life merges the worlds of art and entrepreneurship while empowering Risk Takers; those eager to innovate, research, develop and improve the future of living through the combination of Art, Science and Technology.

www.future-campus.ruhr

Groupe 12 - Comment soutenir la carrière et les compétences des curateur·rice·s ? Group 12 - How to support the career and skills of curators?



Mia Kivinen - curatrice, conceptrice lumière, formatrice (Finlande)

Mia Kivinen est une conceptrice lumière et curatrice basée à Helsinki, spécialisée dans le light art. Diplômée de l'Académie de Théâtre et de l'Académie des Beaux-Arts de Finlande, elle est membre fondatrice de l'entreprise finlandaise de light art FLASH et a joué un rôle clé dans les deux premières Biennales FLASH. Forte d'une vaste expérience dans les milieux du théâtre et des arts numériques, elle intègre la création de communauté dans son travail. Mia Kivinen a été curatrice d'expositions de light art pour des espaces publics et des musées et a travaillé à Lux Helsinki. Elle enseigne la conception lumière et le light art à l'Université des arts de Finlande. Elle considère le video mapping comme un outil puissant, encore sous-exploité dans le domaine artistique.

www.lightaboutnow.fi

Mia Kivinen - curator, lighting designer, educator (Finland)

Mia Kivinen is a Helsinki-based lighting designer and curator specialising in light art. She holds a master's degree from both the Theatre Academy and the Academy of Fine Arts of Finland. She is founding member of the Finnish light art society FLASH and played a key role in the first two FLASH Biennales. Mia Kivinen has extensive experience in organisations and networks of theatre and media arts. Building community is an integral part of her work. She has curated light art for public spaces and museums and worked at Lux Helsinki in various roles. Mia Kivinen teaches lighting design and light art, mainly at the University of the Arts Finland. She considers video mapping to be a great tool, which hasn't yet been used to its full potential in service of art.

www.lightaboutnow.fi

Groupe 13 - [IMMERSIF] Optimiser les dispositifs techniques pour les salles immersives

Group 13 - [IMMERSIVE] Optimization of technical set-ups for immersive spaces



Jean-Jacques Leprestre - sales manager, EPSON (France)

Jean-Jacques Leprestre est un sales manager expérimenté chez Seiko Epson Corporation, avec près de 40 ans d'expérience dans le secteur. Actuellement Visual Instruments Sales Manager, Jean-Jacques Leprestre est chargé de diriger les initiatives commerciales de l'entreprise. Auparavant, il a été Team Lead de l'équipe High Brightness Video Projection et Account Manager, se concentrant sur les relations avec les clients clés et l'assistance technique à la vente. Sa carrière comprend également des rôles dans l'assistance technique et la gestion des comptes, témoignant d'une profonde compréhension de l'intégration audiovisuelle.

www.epson.fr

Jean-Jacques Leprestre - sales manager, EPSON (France)

Jean-Jacques Leprestre is an experienced sales professional at Seiko Epson Corporation, with almost 40 years of experience in the sector. Currently serving as the Visual Instruments Sales Manager, Jean-Jacques Leprestre is responsible for leading sales initiatives at the company. Previously, he was a Team Lead for the High Brightness Video Projection team and an Account Manager, focusing on key client relationships and technical sales support. His career also includes roles in technical support and account management, showcasing a deep understanding of audiovisual integration.

www.epson.fr

Groupe 14 - Développement commercial du video mapping

Group 14 - Business development in video mapping



Dong Wang - fondateur et directeur général, ALIGHT (Chine)

En tant que fondateur et directeur général d'ALIGHT et président exécutif du Comité du tourisme culturel de l'Association chinoise de gestion culturelle, Dong Wang se consacre à l'établissement de l'écosystème des expositions immersives en Chine, ALIGHT étant l'une des entreprises immersives les plus importantes du pays. En 2019, Dong Wang a créé le premier musée permanent d'art numérique « teamLab Borderless » avec teamLab à Shanghai. En 2022, les deux parties ont créé le plus grand espace permanent d'art numérique « teamLab Massless » à Pékin. Avec pour vision « une meilleure expérience pour tous », Dong Wang et son équipe ont présenté divers projets immersifs influents en Chine. Plus récemment, il a conduit ALIGHT à investir et à établir un nouveau point de repère culturel, le Lafayette Culture Space, dans le CBD de Shanghai, situé dans le quartier de Xintiandi.

Avec le soutien de l'Institut français de Chine.

Dong Wang - founder and CEO, ALIGHT (China)

As the founder and CEO of ALIGHT and the executive chairman of Cultural Tourism Committee of China Cultural Management Association, Dong Wang is dedicated to establishing the immersive exhibition ecosystem in China, with ALIGHT being one of the strongest immersive companies of the country. In 2019, Dong Wang established the first permanent digital art museum "teamLab Borderless" with teamLab in Shanghai. In 2022, both parties established the biggest permanent digital art space "teamLab Massless" in Beijing. With "Better Experience for Everyone" as his vision, Dong Wang and his team presented varied influential immersive projects in China. Most recently, he is leading ALIGHT to invest and establish a new cultural landmark with the Lafayette Culture Space in Shanghai's CBD in Xintiandi area.

With the support of the French Institute of China.

Groupe 15 - La place du son de la création à la diffusion
Group 15 - Sound: from creation to distribution



Karen Monid - sound artist et spécialiste de la projection (Royaume-Uni)

Karen Monid a commencé à travailler dans le domaine de la production sonore au théâtre en 1991. En 1992, elle entame une carrière dans le domaine de la projection scénique, devenant par la suite une spécialiste de la projection architecturale à grande échelle. Karen Monid crée des œuvres d'art sonores immersives sous forme de pièces enregistrées et d'installations. Elle crée des paysages sonores pour des installations « son et lumière » et des projections. Elle est passionnée par la nature, l'histoire, le patrimoine et les sons, et les paysages sonores aujourd'hui perdus. Elle travaille beaucoup avec la parole et le langage. Ses compétences uniques en tant qu'artiste sonore et spécialiste de la projection l'ont amenée à collaborer étroitement avec l'artiste international de la projection Ross Ashton, au sein de The Projection Studio.

www.karenmonid.com

Karen Monid - sound artist and projection specialist (United Kingdom)

Karen Monid began working in theatre sound production in 1991. In 1992, she began to work in scenic projection, subsequently becoming a specialist in large scale and architectural projection and its integration with her sound work. Karen Monid creates immersive sound artworks as standalone recorded pieces and installations. She also creates soundscapes and soundtracks for "son et lumière" and projection installations. She has a passion for nature, history and heritage, including sounds and soundscapes now lost to us. She works extensively with spoken word and language. Her unique skill set as a sound artist and projection specialist has led to many in-depth collaborations with the international projection artist Ross Ashton under The Projection Studio.

www.karenmonid.com

Groupe 16 - Focus sur la création féminine dans le video mapping
Group 16 - Focus on women in video mapping



Bettina Pelz - curatrice, Studio Bettina Pelz (Allemagne)

Bettina Pelz est une curatrice qui travaille dans toute l'Europe et plus encore. Depuis 1999, elle se concentre sur la lumière et les médias lumineux dans l'art contemporain. Elle a été curatrice pour plus de 60 projets de light art et d'art numérique dans des espaces publics, tels que LICHTROUTEN Lüdenscheid, GLOW Eindhoven, NARRACJE Gdansk, RESPONSIVE Halifax et INTERFERENCE à Tunis. Elle est impliquée dans l'organisation d'IBSIC depuis 2018.

www.bettinapelz.de

Bettina Pelz - curator, Studio Bettina Pelz (Germany)

Bettina Pelz is an internationally active curator working across Europe and beyond. Since 1999, she has focused on light and light-based media in contemporary art. She has curated more than 60 light and media art projects in public spaces, such as LICHTROUTEN Lüdenscheid, GLOW Eindhoven, NARRACJE Gdansk, RESPONSIVE Halifax and INTERFERENCE in Tunis. She has been involved in IBSIC's organisation since 2018.

www.bettinapelz.de



**Andreas Böttcher - coordinateur de projets, ReBeam GmbH
(Allemagne)**

Andreas Böttcher est né et vit à Berlin. Il s'est toujours intéressé à la culture, à l'art, à la vie nocturne, à la lumière et à la musique. Il travaille depuis 20 ans dans le secteur de l'audiovisuel, principalement avec des vidéoprojecteurs. Avec une équipe de 10 personnes au sein de ReBeam à Berlin Kreuzberg, il tente de développer le secteur du « green AV » et de donner une seconde vie aux projecteurs professionnels haut de gamme.

www.rebeam.de

**Andreas Böttcher - project manager, ReBeam GmbH
(Germany)**

Andreas Böttcher was born and lives in Berlin. He's always been interested in culture, art, nightlife, light and music. He has been working for 20 years in the AV business, mainly with videoprojectors. He tries to establish the "green AV" segment and to give professional high-end projectors a second life with a team of 10 people in his company ReBeam in Berlin Kreuzberg.

www.rebeam.de



FLOW & ANDIE

Your mapping specialists

**event@rebeam.de
rent-sales-service**

**WE
PROJECTORS**

#feelgoodvideosolutions

KEYNOTE : JAVIER RIERA

Vendredi 4 avril / 10h

Friday 4th of April / 10 am

Arenberg Creative Mine (Le LEAUD), Wallers-Arenberg

Lumière, géométrie et paysage

Le travail de Javier Riera est basé sur des projections de lumière et de géométrie réalisées directement sur la végétation, avec un concept de Land Art et d'intervention sur le paysage. La relation entre la géométrie et la nature prend dans son œuvre un caractère méditatif. Ses installations visent à élargir la perception du spectateur vers des dimensions latentes dans les espaces où il travaille, générant une expérience de visibilité et d'ouverture de la perception. Javier Riera conçoit la géométrie comme un langage naturel antérieur à la matière, capable d'établir avec elle une sorte de résonance subtile et révélatrice.

Durée : 1h env.

Light, geometry and landscape

Javier Riera's work is based on projections of light and geometry made directly on the vegetation with a Land Art concept of intervention on the landscape. The relationship between geometry and nature here takes on a meditative character. His installations aspire to expand the viewer's perception towards latent dimensions in the spaces in which he works, generating an experience of visibility and openness of perception. Javier Riera understands geometry as a natural language prior to matter, capable of establishing with it a type of subtle and revealing resonance.

Duration: approx. 1h



Javier Riera : *Résonance Géométrique*, Square du vert Galant, Nuit Blanche Paris 2023



Javier Riera - artiste (Espagne)

Javier Riera est un artiste visuel espagnol, diplômé des Beaux-Arts, dont les œuvres traitent de la lumière, de la géométrie et du paysage. Son travail a été présenté dans de nombreux musées d'art contemporain comme le Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía de Madrid. Il a présenté son travail dans les plus grands festivals à travers le monde, comme Ignite Festival, Amsterdam Light Festival, Noor Riyadh, Vivid Sydney, Paris Nuit Blanche, Lumière Durham, Glow Shenzhen, Fête des Lumières de Lyon, Zagreb Festival of Lights, WWHT Parma, LuzMadrid, Real Jardín Botánico, Umbra Festival, Gau Zuria, et bien d'autres.

www.javierriera.com

Javier Riera - artist (Spain)

Javier Riera is a Spanish visual artist with a background in Fine Arts who works with light, geometry and landscape. His work has been presented in many contemporary art museums as the Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía in Madrid. He has carried out interventions in the greatest festivals across the world, such as Ignite Festival, Amsterdam Light Festival, Noor Riyadh, Vivid Sydney, Paris Nuit Blanche, Lumière Durham, Glow Shenzhen, Lyon Festival of Lights, Zagreb Festival of Lights, WWHT Parma, LuzMadrid, Real Jardín Botánico, Umbra Festival, Gau Zuria among others.

www.javierriera.com

TABLE RONDE

LE VIDEO MAPPING DANS LES MUSÉES - UNE NOUVELLE MANIÈRE DE FAVORISER L'EXPLORATION DE L'ART ?

PANEL DISCUSSION

VIDEO MAPPING IN MUSEUMS - A NEW WAY TO ALLOW EXPLORATION OF ART?

Vendredi 4 avril / 11h30

Friday 4th of April / 11:30 am

Arenberg Creative Mine (Le LEAUD), Wallers-Arenberg

Le video mapping dans les musées - Une nouvelle manière de favoriser l'exploration de l'Art ?

Au cours de cette table ronde, les représentant-e-s de 3 musées discuteront de l'intégration de la technologie du video mapping dans leurs lieux culturels respectifs. Ils et elles donneront des exemples d'expériences de mapping dans leurs galeries, en tant qu'outil de médiation ou en tant qu'exposition à part entière, et expliqueront comment travailler avec des studios et des artistes pour imaginer de nouvelles explorations artistiques. Leur stratégie et projets futurs seront également abordés.

Modérateur :

- Pierre-Yves Lochon - directeur, Sinapses Conseils, Club Innovation & Culture CLIC (France)

Participant-e-s :

- Jane Alexander - responsable du numérique, Cleveland Museum of Art (États-Unis)
- Régis Cotentin - curateur d'exposition, producteur de contenus numériques, Palais des Beaux-Arts de Lille (France)
- Beth Harrison - directrice des expériences numériques, The Dalí Museum (États-Unis)

Durée : 1h env.

Video mapping in museums - A new way to allow exploration of Art?

During the panel, representatives from 3 museums will discuss the integration of video mapping technology in their respective cultural venues. They will provide examples of video mapping experiences in their galleries, as a mediation tool or as a stand-alone exhibition. They will explain how they work with studios and artists to imagine new art exploration. They will also speak about their strategy and their future projects.

Moderator:

- Pierre-Yves Lochon - director, Sinapses Conseils, Club Innovation & Culture CLIC (France)

Participants:

- Jane Alexander - chief digital information officer, Cleveland Museum of Art (USA)
- Régis Cotentin - exhibition curator, designer and producer of digital content, Palais des Beaux-Arts de Lille (France)
- Beth Harrison - digital experiences director, The Dalí Museum (USA)

Duration: approx. 1h

**Modérateur :**

**Pierre-Yves Lochon - directeur, Sinapses Conseils,
Club Innovation & Culture CLIC (France)**

Après 12 ans dans l'industrie de la télévision, Pierre-Yves Lochon a fondé en 2005 Sinapses Conseils, une société de conseil dans le domaine des innovations numériques et sociales dans les musées et le patrimoine. Il a conseillé la plupart des grandes institutions artistiques et scientifiques françaises (Musée d'Orsay, Le Louvre, Château de Versailles, Centre Pompidou, Centre des monuments nationaux, Grand Palais...). Il a également préparé la stratégie numérique du nouveau Louvre Abu Dhabi. Pierre-Yves Lochon est le fondateur et l'administrateur du Club Innovation & Culture CLIC, la plus grande communauté francophone sur les innovations sociales et numériques dans les musées et monuments. 17 ans après sa création en 2008, plus de 230 institutions et entreprises, et plus de 3 200 professionnel-le-s font partie du réseau. Pierre-Yves Lochon est enseignant pour Kedge Business School et Cafa Arts Management School Shanghai.

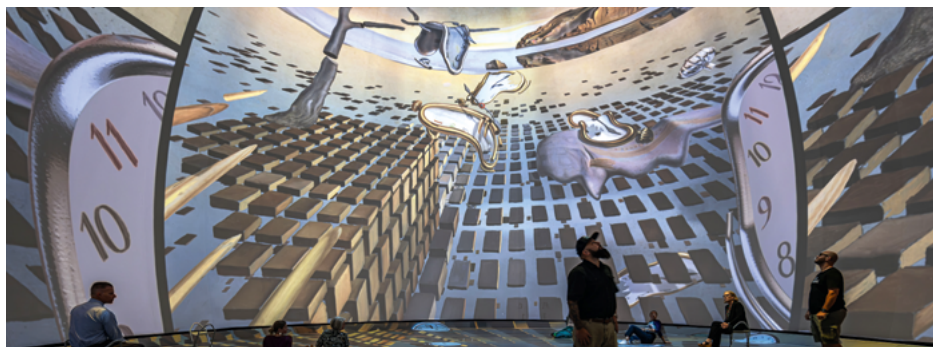
www.club-innovation-culture.fr

Moderator:

**Pierre-Yves Lochon - director, Sinapses Conseils,
Club Innovation & Culture CLIC (France)**

After 12 years in TV Industry, Pierre-Yves Lochon founded in 2005 Sinapses Conseils, a consulting company in the field of digital and social innovations in museums and heritage. He has advised most of the major French art and science institutions (Orsay Museum, Le Louvre, Palace of Versailles, Centre Pompidou, CMN Centre des monuments nationaux, Grand Palais...). He also prepared the digital strategy of the new Louvre Abu Dhabi. Pierre-Yves Lochon is the founder and administrator of Club Innovation & Culture CLIC, the largest French speaking community about social and digital innovations in museums and monuments. 17 years after its creation in 2008, over 230 institutions and companies, and more than 3 200 professionals are part of the network. Pierre-Yves Lochon is a teacher at Kedge Business School and Cafa Arts Management School Shanghai.

www.club-innovation-culture.fr



Dali Alive 360°, The Dalí Museum, St. Petersburg (USA)



**Jane Alexander - responsable du numérique,
Cleveland Museum of Art (États-Unis)**

Jane Alexander dirige des projets numériques transformateurs qui mettent la technologie au service de la mission du CMA. Elle dirige la stratégie, la conception et la mise en œuvre d'expériences interactives, encourageant l'innovation et responsabilisant l'équipe. Sous sa direction, le CMA a lancé l'Open Access, qui fournit gratuitement des images et des données en haute résolution, et a développé la galerie primée ArtLens. Jane Alexander a également dirigé des expositions immersives telles que *Into the Seven Jeweled Mountain* et *Revealing Krishna*, qui intègrent des technologies de pointe. Pendant la pandémie, elle a été le fer de lance d'outils en ligne pilotés par l'IA et d'initiatives en matière de données. Auparavant, elle a développé le programme d'enseignement à distance de l'Université de Columbia et a occupé des fonctions technologiques clés au Great Lakes Science Center et à la Case Western Reserve University.

www.clevelandart.org/digital-innovations

**Jane Alexander - chief digital information officer,
Cleveland Museum of Art (USA)**

Jane Alexander leads transformative digital projects that align technology with CMA's mission. She drives strategy, design and implementation of interactive experiences, fostering innovation and empowering staff. Under her leadership, CMA launched Open Access, providing free high-resolution images and data, and developed the award-winning ArtLens Gallery. Jane Alexander also led immersive exhibitions such as *Into the Seven Jeweled Mountain* and *Revealing Krishna*, integrating cutting-edge technology with art. During the pandemic, she spearheaded AI-driven online tools and data initiatives. Previously, she developed Columbia University's distance education programme and held key technology roles at the Great Lakes Science Center and Case Western Reserve University.

www.clevelandart.org/digital-innovations



Expérience Raphaël, Palais des Beaux-Arts, Lille, 2024-2025 © Daniel Rapaich



**Régis Cotentin - curateur d'exposition,
producteur de contenus numériques,
Palais des Beaux-Arts de Lille (France)**

Régis Cotentin est docteur en arts et médias, auteur d'une thèse sur l'art digital considéré d'un point de vue anthropologique, *Des Simulacres numériques, les images digitales au défi du vivant* (2017). Chargé de l'art contemporain au Palais des Beaux-Arts de Lille, il est le commissaire de plus d'une vingtaine d'expositions qui prônent les correspondances entre les arts. Il est aussi le créateur des contenus numériques des 3 dernières expositions du musée de Lille : *Expérience Goya* (2021-2022), *La Forêt Magique* (2022) et *Expérience Raphaël* (2024-2025).

pba.lille.fr

**Régis Cotentin - exhibition curator,
designer and producer of digital content,
Palais des Beaux-Arts de Lille (France)**

Régis Cotentin holds a PhD in arts and media, and is the author of a thesis on digital art from an anthropological perspective, *Des Simulacres numériques, les images digitales au défi du vivant* (2017). In charge of contemporary art at the Palais des Beaux-Arts in Lille, he has curated more than 20 exhibitions that promote connections between the arts. He is also the creator of digital content for the last 3 exhibitions at the Lille museum: *Expérience Goya* (2021-2022), *La Forêt Magique* (2022) and *Expérience Raphaël* (2024-2025).

pba.lille.fr



**Beth Harrison - directrice des expériences numériques,
The Dalí Museum (États-Unis)**

Beth Harrison est directrice des expériences numériques au Dalí Museum de St. Petersburg, en Floride, où elle supervise le développement et la mise en œuvre d'initiatives numériques qui fusionnent l'art et la technologie. Depuis qu'elle a rejoint le musée, elle a géré un certain nombre d'expositions interactives, de visites en réalité augmentée et d'installations video mapping, toutes conçues pour améliorer et réimaginer la façon dont les visiteurs s'intéressent à la vie et à l'œuvre de Salvador Dalí. Son travail est de transformer les récits sur Dalí en expériences numériques innovantes qui renforcent l'engagement des visiteurs. En collaborant avec les conservateurs, les concepteurs et les technologistes, Beth Harrison veille à ce que chaque projet reflète l'esprit novateur de Dalí.

www.thedalí.org

**Beth Harrison - digital experiences director,
The Dalí Museum (USA)**

Beth Harrison is the Digital Experiences Director at The Dalí Museum in St. Petersburg, Florida, where she oversees the development and implementation of digital initiatives that merge art and technology. Since joining the museum, she has managed a variety of interactive exhibits, augmented reality tours, projection-mapped installations, and virtual reality experiences – each designed to enhance and reimagine how visitors engage with Salvador Dalí's life and work. Her role aligns with the Museum's mission to transform stories about Dalí into innovative digital experiences that deepen visitor engagement and foster a closer connection to his art. Through collaboration with curators, designers, and technologists, Beth Harrison ensures that each project reflects Dalí's spirit of innovation while expanding the ways guests of The Dalí Museum interact with his surreal world.

www.thedalí.org

ARTIST TALK : DRÔLE DE TRAME

Vendredi 4 avril / 14h

Friday 4th of April / 2 pm

Arenberg Creative Mine (Le LEAUD), Wallers-Arenberg

Video mapping en environnement muséographique

À travers 3 projets différents, Corinne Planchais revient sur 3 aspects de la relation de l'artiste aux contraintes de la commande muséographique. Avec *Effervescence* c'est le lien entre création et images scientifiques qui sera exploré. Avec *Léonard de Vinci, peintre*, Corinne Planchais s'attardera sur la relation au commanditaire privé, et enfin avec *Les quatre saisons de l'Oisans*, c'est l'utilisation d'images d'un artiste vivant qui sera abordée.

Durée : 45 min env.

Video mapping in a museum environment

Through 3 different projects, Corinne Planchais examines 3 aspects of the artist's relationship to the constraints of the museum commission. *Effervescence* explores the link between creation and scientific images. With *Léonard de Vinci, peintre*, Corinne Planchais focuses on the relationship with the private sponsor, and finally, with *Les quatre saisons de l'Oisans*, the use of images by a living artist.

Duration: approx. 45 min



Drôle de Trame : *Léonard de Vinci, peintre*, Le Clos-Lucé, Amboise, 2021



**Corinne Planchais - directrice artistique et réalisatrice,
Drôle de Trame (France)**

Formée à l'ENSAD (École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs) puis au CFJ (Centre de Formation des Journalistes), Corinne Planchais se consacre depuis une vingtaine d'années à des projets muséographiques. Co-fondatrice et associée de Drôle de Trame depuis 2009, elle intervient en tant que réalisatrice et directrice artistique sur des projets d'expositions permanentes ou temporaires. Elle réalise de nombreux spectacles immersifs, sur des thématiques historiques, scientifiques ou culturelles.

www.droledetrame.fr

**Corinne Planchais - artistic director and mapping director,
Drôle de Trame (France)**

Trained at ENSAD (École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs) and CFJ (Centre de Formation des Journalistes), Corinne Planchais has been working on museum projects for the past 20 years. Co-founder and associate of Drôle de Trame since 2009, she is involved as director and artistic director on permanent and temporary exhibition projects. She has produced numerous immersive shows on historical, scientific and cultural thematic.

www.droledetrame.fr

ÉTUDE DE CAS / CASE STUDY

ANIMALIS MACHINA, COCOCH INDUSTRY

Vendredi 4 avril / 14h45

Friday 4th of April / 2:45 pm

Arenberg Creative Mine (Le LEAUD), Wallers-Arenberg

Quand les œuvres dialoguent avec le public

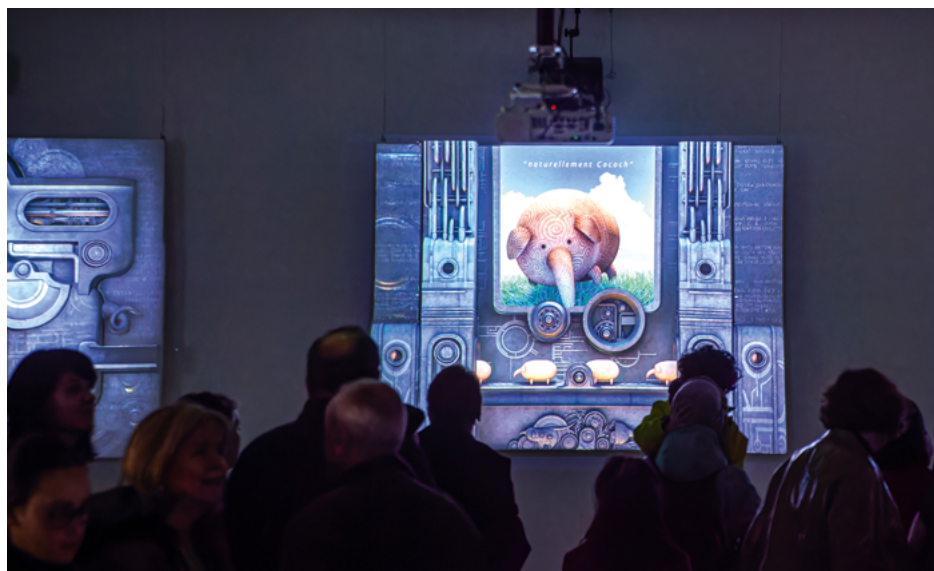
Animalis Machina, Cococh Industry est une exposition de video mapping sur bas-reliefs réalisée par Franck Dion, auteur de films d'animation, réalisateur de video mapping et sculpteur. Cette exposition immersive d'un genre nouveau a été montrée pour la première fois au Tripostal à Lille début 2025, en partenariat avec le Musée d'histoire naturelle. Pour enrichir l'expérience, le Musée a proposé une programmation d'ateliers scientifiques et artistiques, ainsi qu'une conférence autour de l'exposition. Retour sur une collaboration réussie.

Durée : 30 min env.

When artworks engage in dialogue with the audience

Animalis Machina, Cococh Industry is a video mapping exhibition on bas-reliefs created by Franck Dion, animator, video mapping director and sculptor. This immersive exhibition of a new kind was shown for the first time at the Tripostal in Lille at the beginning of 2025, in partnership with the Museum of Natural History. To enhance the experience, the Museum offered a programme of scientific and artistic workshops, as well as a conference on the exhibition. A look back at a successful collaboration.

Duration: approx. 30 min



Franck Dion : *Animalis Machina, Cococh Industry*. Le Tripostal, Lille, 2025



Franck Dion - artiste (France)

Réalisateur et illustrateur, Franck Dion exerce son activité en tant qu'auteur de films d'animation. À partir de 2003, il réalise des courts métrages d'animation dont les très remarqués *Monsieur COK*, *Edmond était un âne* ou bien encore *Une tête disparaît* qui remporte le Cristal du meilleur court métrage au Festival international du film d'animation d'Annecy en 2016. En 2018, il se voit décerner le prestigieux Prix Animation de la SACD. Après un premier video mapping en 2022 sur la Gare Lille Flandres pour le Video Mapping Festival, Franck Dion a depuis réalisé plusieurs video mapping avec les Rencontres Audiovisuelles, notamment pour la Fête des Lumières de Lyon en décembre 2022. L'année 2025 signe la présentation de sa première exposition, *Animalis Machina*, *Cococh Industry*.

www.franckdion.net

Franck Dion - artist (France)

Director and illustrator, Franck Dion works as an author of animated films. Since 2003, he has been directing animated shorts, including the highly acclaimed *Monsieur COK*, *Edmond était un âne* and *Une tête disparaît*, which won the Cristal for best short film at the Annecy International Animation Festival in 2016. In 2018, he was awarded by the prestigious SACD Animation Prize. After a first video mapping in 2022 on the Lille Flandres Train Station for the Video Mapping Festival, Franck Dion has since produced several video mapping with Rencontres Audiovisuelles, notably for the Lyon Festival of Lights in 2022. The year 2025 saw the presentation of its first exhibition, *Animalis Machina*, *Cococh Industry*.

www.franckdion.net



Judith Pargamin - directrice, Musée d'histoire naturelle de Lille (France)

Judith Pargamin dirige le Musée d'histoire naturelle de Lille. Ce lieu conserve en son sein plus de 470 000 objets de collections des disciplines naturalistes et ethnographiques. Son projet scientifique et culturel porte les ambitions de déclencher la curiosité des visiteurs, de sensibiliser les publics à la démarche scientifique et de leur faire porter un autre regard sur le monde. Actuellement fermé, le musée développe une programmation hors les murs qui l'a amené à être partenaire du projet *Animalis Machina*, *Cococh Industry* de Franck Dion.

mhn.lille.fr

Judith Pargamin - director, Lille Natural History Museum (France)

Judith Pargamin is director of the Lille Natural History Museum. The museum houses over 470 000 objects from collections of naturalist and ethnographic disciplines. The museum's scientific and cultural project aims to arouse visitors' curiosity, raise awareness of the scientific approach and give them a different view of the world. Currently closed, the museum is developing its off-site programming, which led to its partnership with Franck Dion's *Animalis Machina*, *Cococh Industry* project.

mhn.lille.fr

ARTIST TALK : FEARLESS

Vendredi 4 avril / 16h

Friday 4th of April / 4 pm

Arenberg Creative Mine (Le LEAUD), Wallers-Arenberg

Infiltrés - Les artistes dans les musées

Avec plus de 40 créations vidéo et expositions immersives depuis 2011 pour les musées en France et Italie, Dominik Barbier et Anne Van den Steen se vivent comme des artistes infiltrés, en complicité (ou pas) avec conservateurs et scénographes. Comment croiser les enjeux d'une création artistique exigeante avec le regard scientifique, les objectifs de fréquentation, les contraintes de l'institution, le formatage de la scénographie, le souci de rentabilité des entreprises ? Cela reste un combat.

Durée : 45 min env.

Undercover - Artists in museums

With over 40 video creations and immersive exhibitions since 2011 for museums in France and Italy, Dominik Barbier and Anne Van den Steen see themselves as infiltrating artists, in complicity (or not) with curators and scenographers. How do you reconcile the challenges of demanding artistic creation with scientific scrutiny, attendance objectives, institutional constraints, the formatting of scenography and corporate profitability concerns? It remains a struggle.

Duration: approx. 45 min



Fearless : Europa, Museo Baglio Florio, Sélinonte, 2018 © D. Barbier



**Dominik Barbier et Anne Van den Steen -
artistes, Fearless (France)**

Dominik Barbier et Anne Van den Steen, les créateur-ice-s de Fearless, ont travaillé sur plus de 40 créations vidéo et expositions immersives pour des espaces muséaux, principalement en France et en Italie, et sont également responsables du video mapping permanent pour *Les Belles du Nord* au Palais des Beaux-Arts de Lille. Leur travail le plus récent est un voyage immersif pour l'exposition *Achille et la guerre de Troie* présentée au Musée de la Romanité de Nîmes.

Dominik Barbier a une formation en art vidéo et en production théâtrale, tandis qu'Anne Van den Steen a une formation en direction de festival, en architecture, en scénographie, en aquarelle et en infographie.

www.fearless.fr

**Dominik Barbier and Anne Van den Steen -
artists, Fearless (France)**

Dominik Barbier and Anne Van den Steen, the creatives behind Fearless, worked on over 40 video creations and immersive exhibitions for museum spaces, mainly in France and Italy, and are also responsible for permanent video mapping work for *Les Belles du Nord* at the Palais des Beaux-Arts in Lille, France. Their most recent work is an immersive journey for the exhibition *Achilles and the Trojan War* on view at the Romanité Museum in Nîmes.

Dominik Barbier's background is in the medium of video art and theatre production, while Anne Van den Steen's background is in festival direction, architecture, scenography, watercolour and computer graphics.

www.fearless.fr

ÉTUDE DE CAS / CASE STUDY

DEM MUSEUMS

Vendredi 4 avril / 16h45

Friday 4th of April / 4:45 pm

Arenberg Creative Mine (Le LEAUD), Wallers-Arenberg

Experts of experience - Quand l'imagination et l'ingénierie redéfinissent les expériences humaines

Eda Bildircioğlu, directrice générale de DEM, présente des innovations révolutionnaires en matière de création d'expériences. Avec plus de 34 ans d'expertise, DEM crée des projets primés qui donnent vie à l'histoire, comme *Ephesus*, *Hagia Sophia* et *Hierapolis*. Cette session vous permettra de découvrir comment l'imagination et l'ingénierie se mêlent pour inspirer, préserver, transformer la narration et percer le secret de la création d'espaces immersifs.

Durée : 30 min env.

Experts of experience - Where imagination and engineering redefine human experiences

Eda Bildircioğlu, CEO of DEM, presents groundbreaking innovations in experiential design. With over 34 years of expertise, DEM creates award-winning projects that bring history to life, including *Ephesus*, *Hagia Sophia* and *Hierapolis*. This session will show how imagination and engineering are blended to inspire, preserve, and transform storytelling, and unlock the secret to creating immersive spaces.

Duration: approx. 30 min



DEM Museums : Hagia Sophia History & Experience Museum, Istanbul



**Eda Bildiricioğlu - directrice générale,
DEM Museums (Turquie)**

Eda Bildiricioğlu a commencé sa carrière professionnelle en tant que directrice générale de TAV Airports. Elle a joué un rôle clé dans la croissance remarquable de TAV, contribuant à ce que l'entreprise atteigne une capitalisation boursière de 3 milliards de dollars. En 2022, Eda Bildiricioğlu a rejoint DEM, une entreprise de muséologie de nouvelle génération, dont elle est aujourd'hui PDG. À la tête de DEM, Eda Bildiricioğlu positionne la marque en tant que pionnière des expériences numériques et de la narration immersive, créant des expériences culturelles inoubliables. Convaincue du pouvoir de transformation de la technologie dans l'art, l'histoire et la narration, Eda Bildiricioğlu et son équipe s'engagent à créer de nouveaux musées et expositions en intégrant l'imagination et l'ingénierie.

www.demmuseums.com

Eda Bildiricioğlu - CEO, DEM Museums (Turkey)

Eda Bildiricioğlu began her professional career as the General Manager at TAV Airports. She played a key role in TAV's remarkable growth, contributing to the company achieving a market capitalisation of \$3 billion. In 2022, Eda Bildiricioğlu joined DEM, a new generation museology company, where she now serves as CEO. As the leader of DEM, Eda Bildiricioğlu is positioning the brand as a pioneer in digital experiences and immersive storytelling, creating unforgettable cultural experiences. Believing in the transformative power of technology in art, history and storytelling, Eda Bildiricioğlu and her team are committed to create new museums and exhibitions by integrating imagination and engineering.

www.demmuseums.com

FOCUS RECHERCHE

L'ART ET L'IMMERSION EN TANT QU'ARTEFACT DE MÉDIATION

FOCUS ON RESEARCH

ART AND IMMERSION AS A MEDIATION ARTEFACT

Vendredi 4 avril / 17h15

Friday 4th of April / 5:15 pm

Arenberg Creative Mine (Le LEAUD), Wallers-Arenberg

L'art et l'immersion en tant qu'artefact de médiation - Une étude sur l'expérience du public à l'aide de la méthode REMIND

Les expositions immersives qui présentent les œuvres d'artistes connus ont proliféré au cours des dernières décennies et ont été très bien accueillies. Mais comment le public les perçoit-il ? Pour répondre à ces questions, nous avons interrogé les visiteurs de 2 expositions immersives : *Dalí Cibernético* à Barcelone et *Sorolla a través de la Luz* à Valence (Espagne). Nous avons utilisé la méthode REMIND pour comprendre quels mécanismes de communication présents dans ces environnements en font un artefact de médiation artistique potentiel.

Durée : 30 min env.

Art and immersion as a mediation artefact - A study on the audience experience using REMIND method

Immersive exhibitions that display the work of well-known artists have proliferated in the last decades and have been very well received. But how does the audience perceive them? To answer these questions, we have interviewed visitors from 2 immersive exhibitions: *Dalí Cibernético* in Barcelona and *Sorolla a través de la Luz* in Valencia (Spain). We used the REMIND method to understand which communicative mechanisms present in these environments make them a potential artistic mediation artefact.

Duration: approx. 30 min



Dalí Cibernetico, Barcelone, 2023 © Fernando Bayona / Roberto Pérez



**Rocío Lara-Osuna - professeure assistante,
Faculté des Sciences de l'Éducation et du Sport de Melilla,
Université de Grenade (Espagne)**

Rocío Lara-Osuna est une artiste audiovisuelle et une professeure assistante à l'Université de Grenade (Espagne). Elle est titulaire d'un diplôme en Beaux-Arts et d'un doctorat en Arts et Éducation. Sa production artistique et de recherche se concentre sur l'utilisation de la réalité augmentée basée sur la projection pour le développement de méthodes d'enseignement s'appuyant sur les arts, en suivant les propositions didactiques du cinéaste expérimental espagnol José Val-del-Omar. Depuis 2018, elle développe des installations de video mapping interactives, dont la particularité est de transformer le spectateur en créateur des images projetées. Après avoir obtenu la bourse postdoctorale Margarita Salas en 2023, elle a entamé un travail de recherche avec le professeur Daniel Schmitt, axé sur les expositions immersives projetées et leurs implications éducatives.

www.rociolaraosuna.com

**Rocio Lara Osuna - assistant professor,
Faculty of Education and Sport Sciences of Melilla,
University of Granada (Spain)**

Rocio Lara-Osuna is an audiovisual artist and assistant professor at the University of Granada (Spain). She holds a degree in Fine Arts and a PhD in Arts and Education. Her artistic and research production focuses on the use of Projection-Based Augmented Reality for the development of arts-based teaching methods, following the didactic proposals of the Spanish experimental filmmaker José Val-del-Omar. Since 2018, she has been developing interactive projection mapping installations, whose peculiarity is that they turn the spectator into the creator of the projected images. After obtaining the Margarita Salas Postdoctoral Grant in 2023, she began a line of research together with Professor Daniel Schmitt, focusing on projected immersive exhibitions and their educational implications.

www.rociolaraosuna.com

PARCOURS VIDEO MAPPING / VIDEO MAPPING TOUR

Vendredi 4 et samedi 5 avril / 21h > 1h

Friday 4th and Saturday 5th of April / 9 pm > 1 am

Lille

Voir page 72

See page 72

ARTIST TALK : 1024 ARCHITECTURE

Samedi 5 avril / 14h

Saturday 5th of April / 2 pm

Le Flow, Lille

1024 x MadMapper : Histoire de la relation croisée entre création artistique et développement d'outils numériques

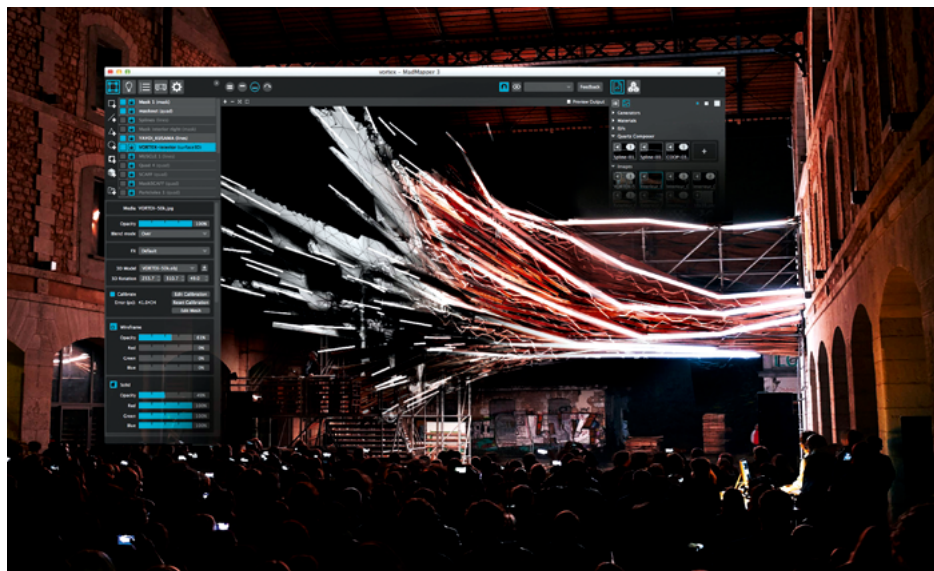
1024 conçoit aussi bien des installations d'art numérique que des outils informatiques tels que le logiciel MadMapper : un outil fait par des artistes, pour des artistes. Au travers de la présentation de différents projets et installations créées par le studio 1024 Architecture, Pier Schneider abordera le lien direct entre création artistique numérique et création d'outils informatiques pour rendre ces projets possibles.

Durée : 45 min env.

1024 x MadMapper: History of the interplay between artistic creation and the development of digital tools

1024 designs both digital art installations and computer tools such as the MadMapper software: a tool made by artists, for artists. Through the presentation of various projects and installations created by the 1024 Architecture studio, Pier Schneider will show the direct link between digital artistic creation and the creation of computer tools to make these projects possible.

Duration: approx. 45 min



1024 Architecture : *VORTEX* (Darwin Ecosystem, Bordeaux, 2014) + MadMapper



Pier Schneider - CEO, 1024 Architecture (France)

1024 Architecture est un label artistique créé à Paris en 2007 par François Wunschel et Pier Schneider, tous deux architectes de formation et artistes de déformation. En 2014, Nico Merlin les rejoint pour apporter ses compétences musicales et architecturales aux projets menés au sein du studio créatif. 1024 imagine et réalise des projets et installations à la frontière des mondes de l'architecture, du design, de la sculpture, et des arts visuels, lumineux et sonores. Mélangeant matière construite et matière numérique, leurs projets brouillent la limite entre monde réel et monde virtuel. 1024 collabore avec différents artistes, musicien·ne·s, électronicien·ne·s, programmeur·euse·s, architectes, constructeur·rice·s, ingénieur·e·s, bidouilleuse·s en tous genres... En fonction des projets et des problématiques abordées, une équipe élargie spécifique se construit pour s'adapter et répondre à chaque situation.

www.1024architecture.net

Pier Schneider - CEO, 1024 Architecture (France)

1024 Architecture is a creative studio founded in 2007 by Pier Schneider and François Wunschel, both architects by training and artists. In 2014, Nico Merlin joined them to bring his musical and architectural skills to the projects carried out within the creative studio. 1024 imagines and realises projects and installations at the frontier of the worlds of architecture, design, sculpture, visual arts, light and sound. Blending constructed and digital materials, their projects blur the boundary between the real and virtual worlds. 1024 collaborates with a wide range of artists, musicians, electronic engineers, programmers, architects, builders, engineers, tinkerers of all kinds... Depending on the project and the issues involved, a specific extended team is built up to adapt and respond to each situation.

www.1024architecture.net

VIDEO MAPPING AWARDS

Samedi 5 avril / 10h30

Saturday 5th of April / 10:30 am

Le Flow, Lille

Voir page 64

See page 64

ÉTUDE DE CAS

FOCUS DÉVELOPPEMENT DURABLE - CO-VISION

CASE STUDY

FOCUS SUSTAINABILITY - CO-VISION

Samedi 5 avril / 14h45

Saturday 5th of April / 2:45 pm

Le Flow, Lille

Digitaliser le patrimoine naturel

Co-Vision est un projet financé par l'Union européenne qui vise à établir une conversation entre patrimoine naturel en danger et arts numériques. Pour la structure cheffe de file Videocittà, Guido Pietro Airoldi présentera les grands objectifs du projet. Martin Pošta, fondateur et directeur général du Signal Festival, une des structures partenaires du projet, présentera les enjeux locaux : patrimoine naturel, choix des artistes et processus de co-crédation.

Durée : 30 min env.

Digitalising our natural heritage

Co-Vision is a European Union-funded project that aims to establish a conversation between endangered natural heritage and digital art. Guido Pietro Airoldi, from Videocittà, the project leader, will present the project's main challenges. Martin Pošta, founder and managing director of Signal Festival, one of the project's partner organisations, will present the local issues: natural heritage, choice of artists and the co-creation process.

Duration: approx. 30 min





Guido Pietro Airoidi - responsable du développement international et des partenariats, Videocittà (Italie)

Guido Pietro Airoidi est un coordinateur de projets culturels spécialisé dans le développement de projets internationaux dans le domaine des grands événements culturels. Il est responsable du développement international et des partenariats chez Videocittà. Il coordonne également le projet Co-Vision, un projet européen à grande échelle co-financé par la Commission européenne, qui rassemble 12 partenaires issus de 11 pays différents, avec Videocittà en structure cheffe de file. Il est également membre du jury de la Résidence XR à la Villa Médicis et membre du conseil d'administration de l'organisation internationale TEDxRoma. Ces 2 dernières années, il a collaboré avec Casta Diva Group S.P.A et a récemment été nommé responsable de la section artistique de la nouvelle unité d'affaires Casta Diva Art et Spectacle.

www.videocitta.com

Guido Pietro Airoidi - manager of international development and partnerships, Videocittà (Italy)

Guido Pietro Airoidi is a cultural project manager specialising in international project management in the field of major cultural events. He is currently responsible for the international development and partnerships of Videocittà and project manager of Co-Vision, a major large-scale European project co-funded by the European Commission, involving 12 partners from 11 countries, with Videocittà in the role of project leader. He is on the jury of Residence XR at Villa Medici and is a board member of the international organisation TEDxRoma. For the past 2 years he has worked with Casta Diva Group S.P.A. and was recently appointed head of the Art section of the new Casta Diva Art and Show business unit.

www.videocitta.com



Martin Pošta - fondateur et directeur général, Signal Festival (République tchèque)

Martin Pošta est une référence dans le domaine des arts numériques et immersifs. En tant que fondateur et directeur général de Signal Festival, il a créé une plateforme européenne majeure pour la créativité et l'innovation. Sous sa direction, le festival est devenu un événement clé du calendrier artistique européen. Il a également été commissaire invité pour Llum Barcelona, Lux Helsinki et Spotlight Bucharest, et a créé Lux Doral à Miami. Il prépare actuellement Signal Space, une nouvelle galerie d'art immersif à Prague, qui permettra d'élargir encore l'accès à l'art numérique.

www.signalfestival.com

Martin Pošta - founder and CEO, Signal Festival (Czech Republic)

Martin Pošta is a leading figure in digital and immersive arts. As founder and CEO of Signal Festival, he has built a major European platform for creativity and innovation. Under his leadership, the festival has become a key event in the European arts calendar. He has also been a guest curator for Llum Barcelona, Lux Helsinki and Spotlight Bucharest, and created Lux Doral in Miami. Now, he is preparing Signal Space, a new immersive arts gallery in Prague, further expanding access to digital art.

www.signalfestival.com

ÉTUDE DE CAS / CASE STUDY

ARS ELECTRONICA

Samedi 5 avril / 15h15

Saturday 5th of April / 3:15 pm

Le Flow, Lille

Imaginer demain - Art, technologie et innovation pour une société meilleure

L'art est un puissant catalyseur pour imaginer un avenir meilleur, ouvrir de nouvelles perspectives, éveiller la curiosité et inspirer des solutions créatives. À une époque de changements technologiques rapides et de défis environnementaux pressants, Ars Electronica cherche à relier les domaines de connaissance établis et émergents, à construire des voies vers une société durable et à libérer des idées audacieuses et tournées vers l'avenir pour un monde en transition.

Durée : 30 min env.

Imagining Tomorrow - Art, Technology, and Innovation for a Better Society

Art is a powerful catalyst for imagining a better future, opening up new perspectives, arousing curiosity and inspiring creative solutions. In a time of rapid technological change and pressing environmental challenges, Ars Electronica seeks to connect established and emerging fields of knowledge, to build pathways to a sustainable society and to unleash bold, forward-looking ideas for a world in transition.

Duration: approx. 30 min



Ars Electronica : Centro de Ciencias de Sinaloa



**Michael Mondria - directeur,
Ars Electronica Solutions (Autriche)**

Michael Mondria (anciennement Michael Badics) est directeur général d'Ars Electronica Solutions, une division d'Ars Electronica. AE Solutions crée des solutions personnalisées pour des expositions, des événements, des produits et des services interactifs. Il a fondé et dirigé Memetics GmbH, une entreprise berlinoise spécialisée dans les arts médiatiques et les technologies créatives. Il a également co-dirigé le Futurelab d'Ars Electronica, où il a réalisé des projets artistiques internationaux, des projets de coopération et des projets pour des tiers, en mettant l'accent sur les technologies de pointe. Avant cela, il a travaillé comme ingénieur logiciel et directeur pour la société multinationale de logiciels Fabasoft AG.
www.ars.electronica.art

**Michael Mondria - managing director,
Ars Electronica Solutions (Austria)**

Michael Mondria (formerly Michael Badics) is Managing Director of Ars Electronica Solutions, a division of Ars Electronica. AE Solutions creates customised solutions for interactive exhibitions, events, products and services. Previously he founded and managed Memetics GmbH, a Berlin-based company in the field of media art and creative technologies. Earlier he co-managed Ars Electronica Futurelab, where he realised international art, cooperation and third party projects with the focus on cutting edge technologies. Before, he worked as a software engineer and manager for the multinational software company Fabasoft AG.
www.ars.electronica.art

CLÔTURE / CLOSING

Samedi 5 avril

Saturday 5th of April

**16h15 : Bilan des groupes de travail
Synthèse et conclusion d'IBSIC par Bettina Pelz
Le Flow, Lille**

Voir page 30

**19h : Cérémonie de clôture d'IBSIC
et Cocktail d'ouverture du Video Mapping Festival
Préfecture du Nord, Lille**

Discours d'ouverture et remise des prix des Video Mapping Awards (*voir page 64*) et du Video Mapping Contest (*voir page 80*), suivis du cocktail d'ouverture du Video Mapping Festival et de la diffusion du video mapping immersif de l'artiste ukrainienne Svitlana Reinish (*voir page 77*).

Les prix sont conçus par ruestungsschmie.de et imprimés en 3D par Future Campus Ruhr.

**21h > 1h : Parcours video mapping
Lille**

**23h : Soirée de clôture d'IBSIC
L'hybride, Lille**

**4:15 pm: Report on the working groups
Synthesis and conclusion of IBSIC by Bettina Pelz
Le Flow, Lille**

See page 30

**7 pm: Closing Ceremony of IBSIC
and Opening Cocktail of the Video Mapping Festival
Préfecture du Nord, Lille**

Award ceremony of the Video Mapping Awards (*see page 64*) and the Video Mapping Contest (*see page 80*), followed by the opening cocktail of the Video Mapping Festival, and a showing of the immersive video mapping by Ukrainian artist Svitlana Reinish (*see page 77*).

The prizes are designed by ruestungsschmie.de and 3D printed by Future Campus Ruhr.

**9 pm > 1 am: Video mapping tour
Lille**

**11 pm: Closing evening of IBSIC
L'hybride, Lille**

VIDEO MAPPING AWARDS

Samedi 5 avril / 10h30

Saturday 5th of April / 10:30 am

Le Flow, Lille

Chaque année, le Video Mapping Festival propose une compétition de mapping afin de récompenser les meilleures productions de l'année. Les mapping qui ont été retenus lors d'une pré-sélection sont présentés au public sous la forme de captations vidéo. Suite à la projection des Video Mapping Awards, le Jury décernera les prix afin de récompenser les meilleures productions de 2024 : Grand Prix, Prix du Meilleur Sound Design, Prix de l'Innovation, Prix de la Meilleure Œuvre Immersive et Prix Artiste Émergent-e. La remise des prix aura lieu samedi 5 avril à 19h à la Préfecture du Nord (Lille) à l'occasion de la clôture d'IBSIC (voir page 63).

Les prix sont conçus par ruestingsschmie.de et imprimés en 3D par Future Campus Ruhr ; le Grand Prix recevra un vidéoprojecteur EF-22N remis par EPSON France.

Durée : 2h env.

Jury de pré-sélection des Video Mapping Awards :

Voir page 68

Jury des Video Mapping Awards :

Voir page 70

Every year, the Video Mapping Festival offers a video mapping competition to reward the best productions of the year. The video mapping selected during a pre-selection are presented to the public in the form of video recordings. Following the screening of the Video Mapping Awards competition, the Jury will award the prizes for the best productions of the year 2024: Grand Prize, Prize for Best Sound Design, Innovation Prize, Prize for Best Immersive Work and Emerging Artist Prize. The prize ceremony will take place on Saturday 5th of April at 7 pm at the Préfecture du Nord (Lille) as part of IBSIC's closing (see page 63).

The prizes are designed by ruestingsschmie.de and 3D printed by Future Campus Ruhr; the Grand Prize will be awarded an EF-22N projector by EPSON France.

Duration: approx. 2h

Video Mapping Awards pre-selection Jury:

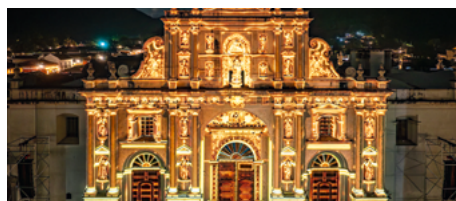
See page 68

Video Mapping Awards Jury:

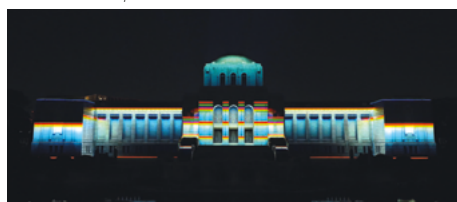
See page 70



mammasONica : Ghostpoets



SENSORIAL : RITUAL



Filip Roca : Radiant



F3 Studio : U227E

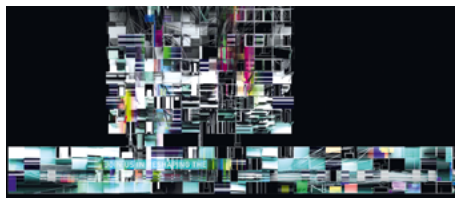
Ghostpoets

mammasONica - Luca Pulvirenti / Italie / 2024 /
Mapping monumental / 15 min
Musique, sound design : Giancarlo Trimarchi
Diffusion : Mémorial de Buchenwald, Weimar, Allemagne
(Genius Loci Weimar 2024)

mammasONica - Luca Pulvirenti / Italy / 2024 /
Monumental mapping / 15 min
Music, sound design: Giancarlo Trimarchi
Showing: Buchenwald Memorial, Weimar, Germany
(Genius Loci Weimar 2024)



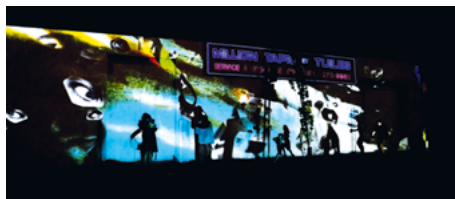
Glitch Prod : Reverie



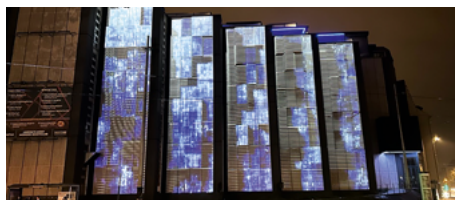
ruestungsschmie.de : BRUTE³



Azure Hole : Visions-REM



Laelitia Le Gall : Brumes D'Images



Liudmila Siewerski : Futura. Fortuna. Libertas.

Radiant

Filip Roca / Monténégro / 2024 / Mapping monumental / 4 min
Musique, sound design : Zarko Komar
Diffusion : Meiji Memorial Picture Gallery, Tokyo, Japon
(Tokyo Lights 2024)

Filip Roca / Montenegro / 2024 / Monumental mapping / 4 min
Music, sound design: Zarko Komar
Showing: Meiji Memorial Picture Gallery, Tokyo, Japan
(Tokyo Lights 2024)

RITUAL

SENSORIAL - Antonio Campollo / Guatemala / 2024 /
Mapping monumental / 3 min 10
Musique : Alex Hentze & Chancha Via Circuito - Perigeo
Diffusion : Cathédrale de San José, La Antigua, Guatemala
(Festival de la Luz 2024)

SENSORIAL - Antonio Campollo / Guatemala / 2024 /
Monumental mapping / 3 min 10
Music: Alex Hentze & Chancha Via Circuito - Perigeo
Showing: San Jose Cathedral, La Antigua, Guatemala
(Festival de la Luz 2024)

U221E

F3 Studio - Gabriela Reyes, Jorge Flores / Mexique / 2024 /
Mapping immersif / 10 min 08
Musique, sound design : Jorge Flores (FRQNX)
Diffusion : Foro Allende, Mexico, Mexique (Art Week CDMX 2024)

F3 Studio - Gabriela Reyes, Jorge Flores / Mexico / 2024 /
Immersive mapping / 10 min 08
Music, sound design: Jorge Flores (FRQNX)
Showing: Foro Allende, Mexico City, Mexico (Art Week CDMX 2024)

Reverie

Glitch Prod - Benoit Dal, Fabien Nowak, Bernard Limbourg / Belgique /
2024 / Mapping monumental / 5 min
Musique, sound design : Elefan
Diffusion : 49 Court Street, Binghamton, États-Unis
(LUMA Projection Arts Festival 2024)

Glitch Prod - Benoit Dal, Fabien Nowak, Bernard Limbourg / Belgium /
2024 / Monumental mapping / 5 min
Music, sound design: Elefan
Showing: 49 Court Street, Binghamton, USA
(LUMA Projection Arts Festival 2024)

BRUTE³

ruestungsschmie.de - Michal Banisch, Philip Modest Schambelan /
Allemagne / 2024 / Mapping monumental / 7 min 25
Musique, sound design : ADHOC
Diffusion : The Hooghuis, Eindhoven, Pays-Bas
(GLOW Eindhoven 2024)

ruestungsschmie.de - Michal Banisch, Philip Modest Schambelan /
Germany / 2024 / Monumental mapping / 7 min 25
Music, sound design: ADHOC
Showing: The Hooghuis, Eindhoven, The Netherlands
(GLOW Eindhoven 2024)

Visions-REM

Azure Hole - Zhao Kang / Chine / 2024 / Mapping sur objet / 2 min 53
Musique, sound design : Zhao Kang
Diffusion : Chongqing, China

Azure Hole - Zhao Kang / China / 2024 / Mapping on object / 2 min 53
Music, sound design: Zhao Kang
Showing: Chongqing, China

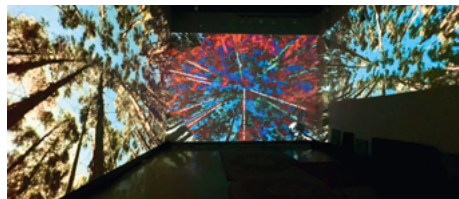
Brumes D'Images

Laetitia Le Gall / France / 2024 / Mapping monumental / 1 min
Musique, sound design : Arthur Rennesson
Diffusion : Skatepark Van Horne, Montréal, Canada (MAPP_MTL 2024)
• Catégorie Artiste Émergent-e

Laetitia Le Gall / France / 2024 / Monumental mapping / 1 min
Music, sound design: Arthur Rennesson
Showing: Van Horne Skatepark, Montréal, Canada (MAPP_MTL 2024)
• Emerging Artist Category



Simon Lazarus 84 : DIYAUTO ORCHESTRA



Laia Cabrera & Co. : Perennial Land - The Data Forest



Elektrick.me : ECHO



Antaleess Visual Design : Mind Fields

Futura. Fortuna. Libertas.

Liudmila Siewerski / Allemagne / 2024 / Mapping monumental / 5 min 20
Musique, sound design : Marisol Jiménez
Diffusion : G2 Kunsthalle, Leipzig, Germany
(Leipzig Festival of Light 2024)
• Catégorie Artiste Émergent-e

Liudmila Siewerski / Germany / 2024 / Monumental mapping / 5 min 20
Music, sound design: Marisol Jiménez
Showing: G2 Kunsthalle, Leipzig, Germany
(Leipzig Festival of Light 2024)
• Emerging Artist category

DIYAUTO ORCHESTRA

Simon Lazarus 84 / France / 2024 / Mapping live / 1 min 08
Musique, sound design : S8jfo
Diffusion : Chapelle des Andrettes, Aix-en-Provence, France
(Biennale Chroniques 2024)

Simon Lazarus 84 / France / 2024 / Mapping live / 1 min 08
Music, sound design: S8jfo
Showing: Chapel of the Andrettes, Aix-en-Provence, France
(Biennale Chroniques 2024)

Perennial Land - The Data Forest

Laia Cabrera & Co. - Laia Cabrera, Isabelle Duverger / États-Unis, France, Espagne / 2024 / Mapping immersif / 12 min 49
Musique, sound design : Nana Simopoulos
Diffusions : Hall of Fame Gallery, New York, États-Unis
(Care and Climate Justice) ; TreeHouse North Amsterdam, Pays-Bas (Treehouse NDSM Art Park II: Voice of Nature) ; United Nations COP16 - Nature Positive Pavilion & Global Commons Alliance Accountability Accelerator, Cali, Colombie (COP16 United Nations Conference of Party on Biodiversity)

Laia Cabrera & Co. - Laia Cabrera, Isabelle Duverger / USA, France, Spain / 2024 / Immersive mapping / 12 min 49
Music, sound design: Nana Simopoulos
Showings: Hall of Fame Gallery, New York, USA
(Care and Climate Justice) ; TreeHouse North Amsterdam, The Netherlands (Treehouse NDSM Art Park II: Voice of Nature) ; United Nations COP16 - Nature Positive Pavilion & Global Commons Alliance Accountability Accelerator, Cali, Colombia (COP16 United Nations Conference of Party on Biodiversity)

ECHO

Elektrick.me - Katrin Krasimirova, Hristina Ivanova / Bulgarie / 2024 / Mapping monumental / 2 min
Musique, sound design : David Kokonchev
Diffusion : Meiji Jingu Gaien, Tokyo, Japon
(1minute Projection Mapping 2024)

Elektrick.me - Katrin Krasimirova, Hristina Ivanova / Bulgaria / 2024 / Monumental mapping / 2 min
Music, sound design: David Kokonchev
Showing: Meiji Jingu Gaien, Tokyo, Japan
(1minute Projection Mapping 2024)

Mind Fields

Antless Visual Design / Italie / 2024 / Mapping monumental / 7 min
Musique : Sound forces, Dima DJ Docent, Marian, Audio Space Music
Sound design : Game Chest Audio, Esm Team, Loko high man, FX Pro Sound
Diffusion : Cathédrale Saint-Étienne, Metz, France
(Constellations de Metz 2024)

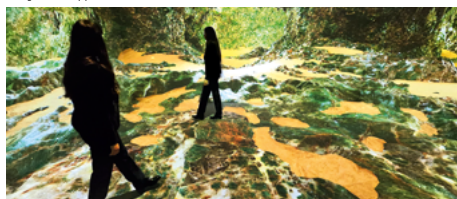
Antless Visual Design / Italy / 2024 / Monumental mapping / 7 min
Music: Sound forces, Dima DJ Docent, Marian, Audio Space Music
Sound design: Game Chest Audio, Esm Team, Loko high man, FX Pro Sound
Showing: Saint Stephen Cathedral, Metz, France
(Constellations de Metz 2024)



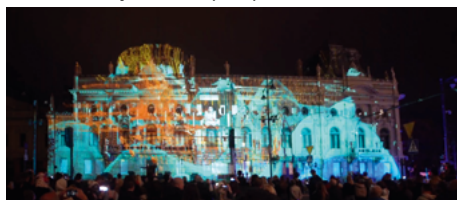
SKG+ : *Ode of Light*



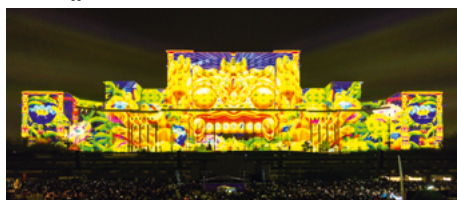
Morgane Philippe : *Délic*



Somnialab : *Xtone Origins: A Multisensory Journey*



HAASKR : *Baggers of clouds*



The Fox, The Folks : *KALA*

Ode of Light

SKG+ - Gong Zhen / Chine / 2024 / Mapping sur objet / 3 min
Musique, sound design : Zhu Jun Jie
Diffusion : Hangzhou Botanical Garden, Chine

SKG+ - Gong Zhen / China / 2024 / Mapping on object / 3 min
Music, sound design : Zhu Jun Jie
Showing: Hangzhou Botanical Garden, China

Délic

Morgane Philippe / France / 2024 / Mapping monumental / 5 min 30
Sound design : Morgane Philippe
Diffusion : Place des Vosges, Épinal, France
(Fête des Images d'Épinal, Festival Les Imaginales 2024)

Morgane Philippe / France / 2024 / Monumental mapping / 5 min 30
Sound design : Morgane Philippe
Showing: Place des Vosges, Épinal, France
(Fête des Images d'Épinal, Les Imaginales Festival 2024)

Xtone Origins: A Multisensory Journey

Somnialab - Ana de la Mora Rincon, Mar Pastora de la Rosa /
Espagne / 2024 / Mapping immersif / 3 min 48
Musique, sound design : Adrià Pacheco
Diffusion : BolognaFiere, Bologna, Italie (CERSAIE 2024)

Somnialab - Ana de la Mora Rincon, Mar Pastora de la Rosa / Spain /
2024 / Immersive mapping / 3 min 48
Music, sound design: Adrià Pacheco
Showing: BolognaFiere, Bologna, Italy (CERSAIE 2024)

Baggers of clouds

HAASKR - Jésus Baptista / France / 2024 / Mapping monumental / 3 min
Musique, sound design : Amadeo Savio
Diffusion : Palais Poznański, Łódź, Pologne
(Light Move Festival 2024)
• Catégorie Artiste Émergent-e

HAASKR - Jésus Baptista / France / 2024 / Monumental mapping / 3 min
Music, sound design: Amadeo Savio
Showing: Poznański Palace, Łódź, Poland
(Light Move Festival 2024)
• Émerging Artist category

KALA

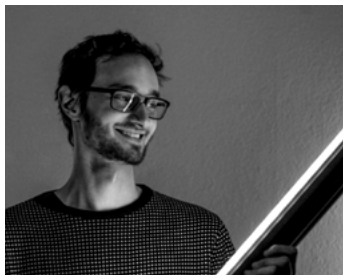
The Fox, The Folks - Fadjar Kurnia / Indonésie / 2024 /
Mapping monumental / 3 min 40
Musique, sound design : Rolly Anwari
Diffusion : Place de la Constitution, Bucarest
(iMapp Bucharest 2024)

The Fox, The Folks - Fadjar Kurnia / Indonesia / 2024 /
Monumental mapping / 3 min 40
Music, sound design: Rolly Anwari
Showing: Constitution Square, Bucharest
(iMapp Bucharest 2024)



Bettina Pelz - curatrice, Studio Bettina Pelz (Allemagne)

Voir page 8



Lorenz Potthast - co-fondateur, Xenorama (Allemagne)

Voir page 9

Bettina Pelz - curator, Studio Bettina Pelz (Germany)

See page 8

Lorenz Potthast - co-founder, Xenorama (Germany)

See page 9

ADC
PRODUCTION

Leading the World of Mapping Projection

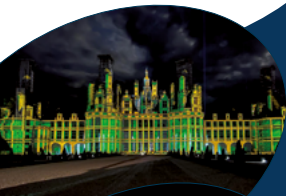
Projectors
LED Screens
Media Servers
Connectivity

Rental & Sales

www.adcprod.be

info@adcprod.be

Hermesstraat 4c
B-1930 Zaventem
Tel: + 32 2 725 40 56



the
high
power
projection
specialist



Carole Purnelle - directrice, OCUBO (Portugal)

Voir page 32

Carole Purnelle - CEO, OCUBO (Portugal)

See page 32



Robert Seidel - artiste, Studio Robert Seidel (Allemagne)

Robert Seidel a commencé ses études en biologie avant de s'inscrire à l'Université Bauhaus de Weimar pour obtenir un diplôme en media design. Ses projections, installations et films expérimentaux ont été présentés dans de nombreux festivals internationaux, ainsi que dans des galeries et des musées tels que le Palais des Beaux-Arts de Lille, ZKM Karlsruhe, l'Art Center Nabi à Séoul, Young Projects Los Angeles, le Musée de l'image et du son de São Paulo et le MOCA de Taipei. Ses œuvres ont été récompensées par divers prix, dont le KunstFilmBiennale Honorary Award et le Visual Music Award Frankfurt. Robert Seidel vit et travaille à Berlin en tant qu'artiste et curateur.

www.robertseidel.com

Robert Seidel - artist, Studio Robert Seidel (Germany)

Robert Seidel began his studies in biology before transferring to the Bauhaus University Weimar to complete his degree in media design. His projections, installations and experimental films have been shown in numerous international festivals, as well as at galleries and museums such as the Palais des Beaux-Arts Lille, ZKM Karlsruhe, Art Center Nabi Seoul, Young Projects Los Angeles, Museum of Image and Sound São Paulo and MOCA Taipei. His works have been honoured with various prizes, including the KunstFilmBiennale Honorary Award and the Visual Music Award Frankfurt. Robert Seidel lives and works in Berlin as an artist as well as a curator.

www.robertseidel.com



**Mihaela Păun - directrice,
ARCUB - Centre culturel de Bucarest (Roumanie)**

Avec plus de 20 ans d'expérience dans la gestion de projets culturels, Mihaela Păun dirige le Centre culturel de la Ville de Bucarest depuis 2006. Sa mission est de protéger et de promouvoir la culture de la ville sous toutes ses formes artistiques et de maintenir un dialogue constant entre la culture institutionnelle et la culture expérimentale. En 2015-2016, Mihaela Păun a joué un rôle clé dans l'élaboration de la première stratégie culturelle de la Ville de Bucarest tout en étant cheffe de projet pour la candidature de Bucarest au titre de Capitale européenne de la culture. Elle a également joué un rôle crucial dans la sauvegarde et l'intégration d'un des monuments historiques de Bucarest, Hanul Gabroveni, au sein du circuit culturel de la ville.
www.arcub.ro

**Mihaela Păun - director,
ARCUB - Cultural Center of Bucharest (Romania)**

With over 20 years of experience in cultural management, Mihaela Păun has been leading the Cultural Center of the Municipality of Bucharest since 2006. Her mission is to protect and promote the city's culture in all its artistic forms and to maintain a constant dialogue between institutionalised and experimental culture. In 2015-2016, Mihaela Păun played a key role in developing the first Cultural Strategy of the Municipality of Bucharest while also serving as the Project Manager for Bucharest's bid for the title of European Capital of Culture. She also played a crucial role in saving and integrating one of Bucharest's historical monuments, Hanul Gabroveni, into the city's cultural circuit.
www.arcub.ro



**Ruby-Maude Rioux - generative artist,
directeur-riche d'expériences immersives et interactives
(Canada)**

Voir page 17

**Ruby-Maude Rioux - generative artist,
immersive and interactive experience director (Canada)**

See page 17

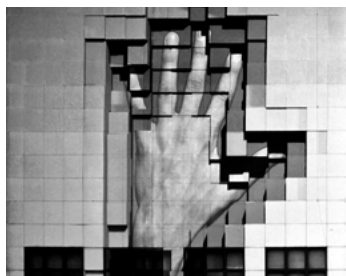


**Nina Włodarczyk - cheffe de projet
curatorial Schlosslichtspiele, ZKM (Allemagne)**

Voir page 33

**Nina Włodarczyk - Schlosslichtspiele curatorial
project leader, ZKM (Germany)**

See page 33



Daniel Rossa - artiste nouveaux médias, Studio Rossa (Allemagne)

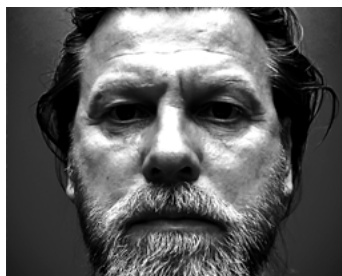
Le travail de Daniel Rossa brouille la frontière entre les domaines numérique et physique, créant des expériences immersives qui réimaginent notre interaction avec les espaces urbains. Formé à l'université Bauhaus de Weimar, son approche interdisciplinaire mêle l'art, l'artisanat et la technologie pour transformer les structures architecturales statiques. Son œuvre acclamée *555 Kubik* à la galerie d'art contemporain de Hambourg posait la question suivante : « Et si une maison pouvait rêver ? ». En utilisant la visualisation 3D et l'illusion d'optique, il a transformé la façade du musée en une entité auto-réfléchissante. Le travail de Daniel Rossa a été exposé dans des espaces prestigieux tels que l'Opéra de Sydney, la Galerie Saatchi de Londres et l'Elbphilharmonie de Hambourg, et a reçu une reconnaissance internationale, notamment le Cannes Design Lions et le German Lighting Design Award.

www.danielrossa.de

Daniel Rossa - new media artist, Studio Rossa (Germany)

Daniel Rossa's work blurs the line between digital and physical realms, creating immersive experiences that reimagine our interaction with urban spaces. Educated at the Bauhaus University Weimar, his interdisciplinary approach blends art, craft, and technology to transform static architectural structures. His acclaimed work *555 Kubik* at Hamburg's Gallery of Contemporary Art asked: "What if a house could dream?". Using 3D visualisation and optical illusion, he transformed the museum's facade into a self-reflective entity. Daniel Rossa's work has been exhibited in prestigious spaces such as the Sydney Opera House, Saatchi Gallery London and Elbphilharmonie Hamburg, earning international recognition including the Cannes Design Lions and German Lighting Design Award.

www.danielrossa.de



Robert Sochacki - professeur associé, The Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design in Wrocław (Pologne)

Né à Gdansk, Robert Sochacki vit et travaille actuellement à Wrocław, où il enseigne (doctorat) aux facultés de Media Art and Stage Design de l'Académie des Beaux-Arts et du Design. Au cours de ses études, il a commencé à étudier la relation entre les perspectives de la lumière, du spectateur et de l'espace, ainsi que leur entrelacement. Dans ses explorations artistiques, Robert Sochacki se concentre sur un dialogue conscient avec le public. Il a exposé et mis en œuvre ses projets dans des espaces publics en Europe, en Afrique et en Amérique du Sud. Depuis 2018, il est l'initiateur et le principal coordinateur de la conférence internationale, de l'exposition et de l'atelier « Light as a Creative Tool ».

robertsochacki.pl

Robert Sochacki - associate professor, The Eugeniusz Geppert Academy of Art and Design in Wrocław (Poland)

Born in Gdansk, Robert Sochacki currently lives and works in Wrocław, where he teaches (PhD) at the Faculties of Media Art and Stage Design at the Academy of Fine Arts and Design. During his doctoral studies, he began to study the interrelationship and intertwining of the perspectives of light, the viewer and space. In his artistic explorations, Robert Sochacki focuses on conscious dialogue with the audience. He has been exhibiting and implementing his projects in public spaces in Europe, Africa and South America. Since 2018, he is the initiator and main coordinator of the International Conference, Exhibition and Workshop "Light as a Creative Tool".

robertsochacki.pl

PARCOURS VIDEO MAPPING / VIDEO MAPPING TOUR

Vendredi 4 et samedi 5 avril / 21h > 1h

Friday 4th and Saturday 5th of April / 9 pm > 1 am

Lille

Une vingtaine de créations à découvrir pendant 2 soirées, à travers un parcours en 9 étapes dans le centre-ville !

Video mapping monumentaux sur des bâtiments symboliques, mapping immersif sur architecture d'intérieur, mapping interactif, mapping sur objet, spectacle vivant... Le temps d'un week-end, le Video Mapping Festival propose de re-découvrir les différentes formes du mapping vidéo au cours d'un parcours inédit.

Voir plan du parcours page 87.

Cathédrale Notre-Dame de la Treille

Place Gilleson - 59000 Lille

Le Mégamix du Louvre-Lens s'invite sur la façade de la Cathédrale Notre-Dame de la Treille pour une visite guidée étonnante et détonante : le studio de création Inook fait chanter et danser les œuvres de la Galerie du temps de ce musée iconique de la région le temps d'un spectacle festif et décalé !

D'après Le Mégamix du Louvre-Lens, une co-production du Louvre-Lens avec Lens Tourisme dans le cadre du Festival de la Sainte Barbe 2024 et de la réouverture de la nouvelle Galerie du temps, le 4 décembre 2024.

→ Le Mégamix du Louvre-Lens

Réalisation : Moetu Battle et David Passegand - Inook

Avec le soutien du Louvre-Lens et de Lens Tourisme.

Installation technique vidéo parrainée par Christie.

Around 20 creations to discover during 2 evenings through a 9-step video mapping tour in the city centre!

Monument video mapping on symbolic buildings, immersive mapping on interior architectures, interactive mapping, object video mapping, live show... During one weekend, the Video Mapping Festival offers to rediscover the various forms of video mapping on an exclusive video mapping tour.

See map of the tour page 87.

Notre-Dame de la Treille Cathedral

Place Gilleson - 59000 Lille

The Louvre-Lens Megamix comes to the facade of the Notre-Dame de la Treille Cathedral for an exciting guided tour: the Inook creative studio makes the works from this iconic museum's "Galerie du Temps" sing and dance in a festive and offbeat show!

Based on Le Mégamix du Louvre-Lens, a Louvre-Lens co-production with Lens Tourisme as part of the Sainte Barbe 2024 Festival and the reopening of the new Galerie du Temps on 4th December 2024.

→ The Louvre-Lens Megamix

Direction: Moetu Battle and David Passegand - Inook

With the support of Louvre-Lens and Lens Tourisme.

Technical video installation sponsored by Christie.



Opéra de Lille (Grande salle)

Place du Théâtre - 59000 Lille

Entrée sur le côté de l'Opéra, boulevard Carnot

Le Video Mapping Festival vous emmène à l'Opéra ! Venez redécouvrir une des plus belles salles du patrimoine lillois à travers un mapping immersif réalisé dans le cadre d'une résidence de création franco-belge, mis en musique et joué en direct par Virgile Guiost Flore et les élèves de la Classe de percussions du Conservatoire de Lille.

Video mapping réalisé au cours d'une résidence de création franco-belge, dans le cadre du projet Interreg France - Wallonie - Vlaanderen VideoMap.

→ Matière première

Réalisation et animation : Flone art, Nicolas Tourte

Musique originale - création : Virgile Guiost Flore

Piano : Anthéa Guiost

Percussions : Classe de percussions du Conservatoire de Lille

Lille Opera House (Great Hall)

Place du Théâtre - 59000 Lille

Entrance on the side of the Opera, boulevard Carnot

The Video Mapping Festival takes you to the Opera! Come and rediscover one of Lille's most beautiful heritage venues through an immersive mapping made as part of a Franco-Belgian creation residency, set to music and played live by Virgile Guiost Flore and students from the Lille Conservatoire percussion class.

Video mapping made during a Franco-Belgian creation residency as part of the Interreg France - Wallonia - Vlaanderen VideoMap project.

→ Matière première

Direction and animation: Flone art, Nicolas Tourte

Original music - creation: Virgile Guiost Flore

Piano: Anthéa Guiost

Percussions: Lille Conservatoire percussion class



La Voix du Nord

Grand'Place - 59000 Lille

5 créations à découvrir :

- 2 œuvres faisant écho à la fonction journalistique du bâtiment : l'une réalisée par des membres du collectif UNDA, la deuxième par l'artiste Prapavee Vaidyanond.
- Une performance mapping et danse aérienne par l'artiste Patrick Grandi et la Compagnie LaterraterAL.
- Un mapping alliant motion design et interactivité autour de la danse baroque, conçu par l'artiste Pablo Gracias et des chercheurs de la Fédération de Recherche Sciences et Cultures du Visuel.
- Une création documentaire réalisée par Krzysztof Wodiczko, un des grands pionniers du mapping dans le monde.

Video mapping réalisés au cours de résidences de création, d'une résidence de création franco-belge dans le cadre du projet Interreg France - Wallonie - Vlaanderen VideoMap, et d'une production avec la Fédération de Recherche Sciences et Cultures du Visuel dans le cadre du projet Get-in-Past, Danse et musique baroques à l'ère du numérique.

La création de Krzysztof Wodiczko est soutenue par l'Institut Polonais et l'Institut Adam Mickiewicz, dans le cadre du programme culturel de la présidence polonaise du Conseil de l'UE en 2025.

→ Impressions

Réalisation et animation : Stéphanie de La Chauvinière, Laetitia Le Gall, Clémentine Thiriot - UNDA

Musique originale : Marek Hunhap

→ Les Yeux du Nord

Réalisation : Krzysztof Wodiczko, assisté de Gilles Paté

Avec les témoignages de : Mado, Sébastien, Stella, Steven

Prise de vue : Gilles Paté

Prise de son : Gauthier Cauvin

Montage : Gilles Paté

Stabilisation média : Patrick Grandi

→ The Blossom of Resistance

Réalisation et animation : Prapavee Vaidyanond

Musique originale : Marek Hunhap

→ L'Isle des Foux

Réalisation : Pablo Gracias

Avec la collaboration de :

Guillaume Jablonka - Compagnie Divertimenty

Ludvine Panzani - Laboratoire IRHiS

Thomas Yvrard - Conservatoire de Lille

Pierre-Henry Bas et Ali Boulgsoa - FR SCV

Animation et interactivité : Nicolas Camarty, Pablo Gracias

Musique et sound design : Géraldine Kwik ;

Musique inspirée de *L'Isle des Foux*, air de contredanse de M. Landrin (1727-1793)

→ Cage

Réalisation et animation : Patrick Grandi

Musique originale : Géraldine Kwik

Performance - Danse verticale : Viola Di Lauro, Judith Léonardon, Noé Mermin, Sara Molon, Esteban Vin - Compagnie LaterraterAL

Avec le soutien de La Voix du Nord.

Créations soutenues par le Crédit Mutuel Nord Europe.



UNDA



Krzysztof Wodiczko



Prapavee Vaidyanond

La Voix du Nord

Grand'Place - 59000 Lille

5 creations to see on the facade of La Voix du Nord:

- 2 works echoing the building's journalistic function: one made by members of the UNDA collective; one made by Prapavee Vaidyanond.
- A mapping and aerial dance performance by artist Patrick Grandi and the Compagnie Laterrateral.
- A mapping combining motion design and interactivity to bring Baroque dance up to date, made by artist Pablo Gracías and researchers from the Visual Sciences and Cultures Research Federation.
- A documentary mapping creation by Krzysztof Wodiczko, one of the world's great mapping pioneers.

Video mapping made as part of creation residencies, a Franco-Belgian creation residency as part of the Interreg France - Wallonia - Vlaanderen VideoMap project, and a production with the Visual Sciences and Cultures Research Federation as part of the Get-in-Past project, Baroque dance and music in the digital age.

Krzysztof Wodiczko's creation is supported by the Polish Institute and the Adam Mickiewicz Institute, as part of the cultural programme of the Polish Presidency of the Council of the EU in 2025.

→ Impressions

Direction and animation: Stéphanie de La Chauvinière,
Laetitia Le Gall, Clémentine Thiriot - UNDA

Original music: Marek Hunhap

→ Les Yeux du Nord

Direction: Krzysztof Wodiczko, assisted with Gilles Paté

With testimonies from: Mado, Sébastien, Stella, Steven

Shooting: Gilles Paté

Sound recording: Gauthier Cauvin

Editing: Gilles Paté

Media stabilisation: Patrick Grandi

→ The Blossom of Resistance

Direction and animation: Prapavee Vaidyanond

Original music: Marek Hunhap

→ L'Isle des Foux

Direction: Pablo Gracías

With the collaboration of:

Guillaume Jablonka - Compagnie Divertimenty

Ludivine Panzani - IRHIS Laboratory

Thomas Yvrard - Lille Conservatoire

Pierre-Henry Bas and Ali Boulgsoa - FR SCV

Animation and interactivity: Nicolas Camarty, Pablo Gracías

Music and sound design: Géraldine Kwik ;

Music inspired by *L'Isle des Foux*, contredanse aria by M. Landrin (1727-1793)

→ Cage

Direction and animation: Patrick Grandi

Original music: Géraldine Kwik

Performance - Vertical dance: Viola Di Lauro, Judith Léonardon,
Noé Mermin, Sara Molon, Esteban Vin - Compagnie Laterrateral

With the support of La Voix du Nord.

Creations supported by the Crédit Mutuel Nord Europe.



Pablo Gracías



Patrick Grandi

Sculpture - Rue de Béthune

Angle rue de Béthune / rue des Tanneurs - 59000 Lille

Une création franco-belge faisant dialoguer mapping, matière et musique sur une sculpture réalisée spécialement pour le Video Mapping Festival !

Video mapping réalisé au cours d'une résidence de création franco-belge, dans le cadre du projet Interreg France - Wallonie - Vlaanderen VideoMap.

→ JANUA

Réalisation et animation : Rémi Soyez

Artiste plasticien : Fred Martin

Musique originale : Malik Djouad

Sculpture - Rue de Béthune

Corner of rue de Béthune / rue des Tanneurs - 59000 Lille

A Franco-Belgian creation combining mapping, matter and music on a sculpture created especially for the Video Mapping Festival!

Video mapping made during a Franco-Belgian creation residency as part of the Interreg France - Wallonia - Vlaanderen VideoMap project.

→ JANUA

Direction and animation: Rémi Soyez

Plastician artist: Fred Martin

Original music: Malik Djouad



Préfecture du Nord (Salon Charles de Gaulle)

Place de la République - 59000 Lille

L'artiste ukrainienne Svittlana Reinish présente un impressionnant mapping immersif en images de synthèse dans un bâtiment d'exception habituellement inaccessible au public. Une promenade abstraite à travers les bas-fonds de la ville, qui vous emmène explorer ses histoires et secrets ensevelis...

Video mapping réalisé au cours d'une résidence de création.

→ Hidden Cities

Réalisation et animation : Svittlana Reinish

Musique originale : Marek Hunhap

Préfecture du Nord (Charles de Gaulle Hall)

Place de la République - 59000 Lille

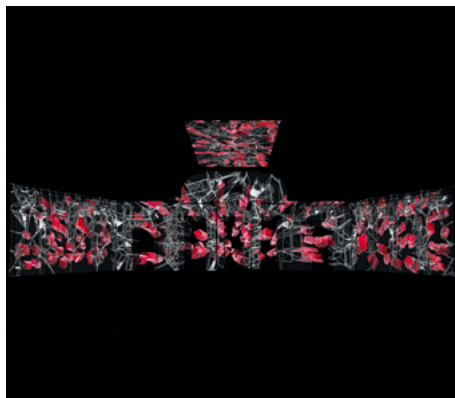
Ukrainian artist Svittlana Reinish presents an impressive immersive CGI mapping in an exceptional building that is usually inaccessible to the public. An abstract walk through the city's hidden depths, taking you on an exploration of its buried stories and secrets...

Video mapping made as part of a creation residency.

→ Hidden Cities

Direction and animation: Svittlana Reinish

Original music: Marek Hunhap



Préfecture du Nord : Svittlana Reinish

Lycée Fénelon (Cour intérieure)

27 rue Alexandre Leleux - 59000 Lille

Portes ouvertes au Lycée Fénelon ! Dans la cour intérieure, les élèves de l'option Latin vous présentent un mapping inspiré de 6 œuvres des collections du Palais des Beaux-Arts, mis en musique par des élèves du dispositif « La Cordée de la réussite, Fil d'Ariane » du Lycée Fénelon, du Collège Makeba de Lille et de la Licence de Musicologie de l'Université de Lille.

Video mapping réalisé au cours d'un atelier participatif, dans le cadre du projet Interreg France - Wallonie - Vlaanderen VideoMap.

→ Fenêtres sur cour

Équipe créative : Classes d'option Latin du Lycée Fénelon de Lille

Musique originale : Les élèves du dispositif « La Cordée de la réussite, Fil d'Ariane »

Intervenant pédagogique : Simon Rouzé

Intervenant M.A.O. : M. Lunar

Création images 3D : Simon Lebon

Montage : Simon Rouzé

Lycée Fénelon (Courtyard)

27 rue Alexandre Leleux - 59000 Lille

Open doors at the Lycée Fénelon! In the inner courtyard, students from the Latin option present a mapping inspired by 6 works from the collections of the Palais des Beaux-Arts, set to music by students from the "Cordée de la réussite, Fil d'Ariane" programme of the Lycée Fénelon, the Collège Makeba in Lille and the Musicology degree at the University of Lille.

Video mapping made during a participative workshop as part of the Interreg France - Wallonia - Vlaanderen VideoMap project.

→ Fenêtres sur cour

Creative team: Latin option classes from the Lycée Fénelon in Lille

Original music: Students from the "Cordée de la réussite, Fil d'Ariane" programme

Supervision staff: Simon Rouzé

Computer-assisted music supervisor: M. Lunar

3D image creation: Simon Lebon

Editing: Simon Rouzé

Crédit Mutuel Nord Europe, Siège régional

Facade arrière, rue Gombert (à l'angle avec la rue A. de Vuez)
59000 Lille

Le Video Mapping Festival lance un challenge créatif aux étudiant-e-s des plus grandes écoles d'animation internationales : réaliser en 4 jours seulement une œuvre collective sur un thème annoncé en dernière minute !

Video mapping réalisé par une cinquantaine d'étudiant-e-s internationaux-ales au cours d'un challenge créatif à la Plaine Images du 30 mars au 2 avril 2025, dans le cadre du projet Interreg France - Wallonie - Vlaanderen VideoMap.

Écoles participantes :

AcTournai, École supérieure des arts de Tournai – Tournai, Belgique
ARTS?, École Supérieure des Arts – Mons, Belgique
Campus ISV NDSC – Loos, France
CSC Animazione, Centro Sperimentale di Cinematografia – Turin, Italie
e-artsup – Lille, France
EASDALcoi – Alcoy, Espagne
ECV Lille – Lille, France
ESA, École Supérieure d'Art – Tourcoing, France (sous réserve)
Eugeniusz Geppert Academy of Fine Arts, Faculty of Graphics and Media Art – Wrocław, Pologne
KHM, Kunsthochschule für Medien – Cologne, Allemagne
Lille Ynov Campus – Lille, France
MJM Graphic Design – Lille, France
MOME – Budapest, Hongrie
Sichuan Fine Arts Institute – Chongqing, Chine (sous réserve)
UAP Poznań – Poznań, Pologne

Encadrement : Hamza Mrabet, Tamás Zádor

Musique originale : Aleksí Aubry-Carlson

Installation technique vidéo parrainée par Christie.

Crédit Mutuel Nord Europe, Regional headquarters

Back facade, rue Gombert (at the corner with rue A. de Vuez)
59000 Lille

The Video Mapping Festival launches a creative challenge to students from the world's leading animation schools: to produce a collective work on a theme announced at the last minute, in just 4 days!

Video mapping made by around 50 international students during a creative challenge at Plaine Images from 30th March to 2nd April 2025, as part of the Interreg France - Wallonia - Vlaanderen VideoMap project.

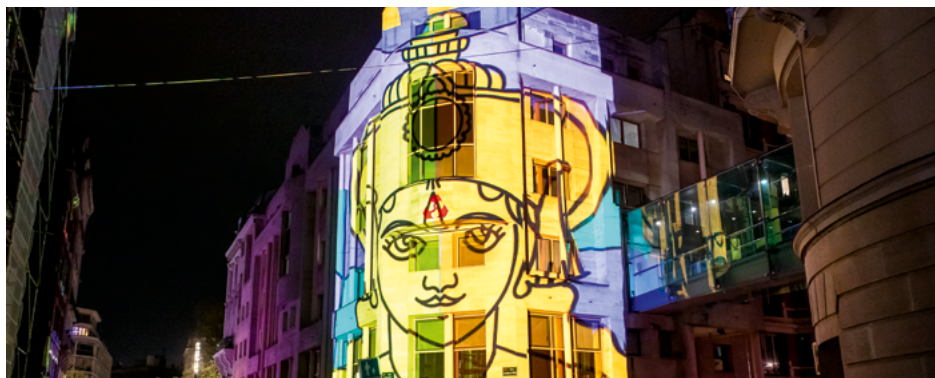
Participating schools:

AcTournai, École supérieure des arts de Tournai – Tournai, Belgium
ARTS?, École Supérieure des Arts – Mons, Belgium
Campus ISV NDSC – Loos, France
CSC Animazione, Centro Sperimentale di Cinematografia – Turin, Italy
e-artsup – Lille, France
EASDALcoi – Alcoy, Spain
ECV Lille – Lille, France
ESA, École Supérieure d'Art – Tourcoing, France (to be confirmed)
Eugeniusz Geppert Academy of Fine Arts, Faculty of Graphics and Media Art – Wrocław, Poland
KHM, Kunsthochschule für Medien – Cologne, Germany
Lille Ynov Campus – Lille, France
MJM Graphic Design – Lille, France
MOME – Budapest, Hungary
Sichuan Fine Arts Institute – Chongqing, China (to be confirmed)
UAP Poznań – Poznań, Poland

Supervising staff: Hamza Mrabet, Tamás Zádor

Original music: Aleksí Aubry-Carlson

Technical video installation sponsored by Christie.



Video Mapping Festival 2024

Sculpture - Parvis du Nouveau Siècle

Place Mendès France (face aux n°5 / n°7) - 59000 Lille

Une étrange statue prend vie et se dévoile à travers un mapping qui transforme ses contours en une toile de lumière.

Video mapping réalisé dans le cadre d'une production pour le Video Mapping Festival.

→ Amalgam

Réalisation et animation : Panagiotis Tomaras

Sound design : Panagiotis Tomaras

Sculpture : Thomas Voillaume

Sculpture - Nouveau Siècle forecourt

Place Mendès France (face n°5 / n°7) - 59000 Lille

A strange statue comes to life and is revealed through a mapping that transforms its contours into a canvas of light.

Video mapping made as part of a production for the Video Mapping Festival.

→ Amalgam

Direction and animation: Panagiotis Tomaras

Sound design: Panagiotis Tomaras

Sculpture: Thomas Voillaume



Video Mapping Festival 2024

VIDEO MAPPING CONTEST

Palais des Beaux-Arts

Place de la République - 59000 Lille

Les Rencontres Audiovisuelles ont lancé un appel à participation en novembre 2024, ouvert à l'international, aux professionnel-le-s du mapping, de l'audiovisuel, du film d'animation, des arts numériques, du graphisme, du jeu vidéo, etc. Les candidat-e-s sélectionné-e-s ont été choisi-e-s sur dossier et présenteront leur création pour la façade du Palais des Beaux-Arts à l'occasion du parcours lillois.

Un Jury composé de professionnel-le-s du mapping nommera un Grand Prix, éventuellement une mention honorifique, et le public sera invité à choisir un Prix du Public via un vote SMS (vendredi uniquement).

En plus de la bourse de 4 000€ remise pour la création, les 2 lauréat-e-s remporteront une dotation pour proposer une création, l'un-e pour la prochaine édition d'iMapp Bucharest (dotation offerte par iMapp Bucharest), l'autre pour la Fête des Lumières de Lyon (dotation de 4 000€ offerte par Christie).

La remise des prix aura lieu samedi 5 avril à 19h à la Préfecture du Nord (Lille) à l'occasion de la clôture d'IBSIC (voir page 63).

Les prix sont conçus par ruestungsschmie.de et imprimés en 3D par Future Campus Ruhr.

Jury de pré-sélection du Video Mapping Contest :

Voir page 82

Jury du Video Mapping Contest :

Voir page 84

Palais des Beaux-Arts

Place de la République - 59000 Lille

Rencontres Audiovisuelles launched a call for participation at the end of 2024, open to international submissions, to professionals and students in cinema, animation, digital arts, graphic design, video games, etc. The candidates have been selected based on application files and present their work on the facade of the Palais des Beaux-Arts on the occasion of the Lille video mapping tour. A Jury made of professionals will award a Grand Prize, possibly an honourable mention, and the public will choose an Audience Prize by SMS vote (Friday only).

In addition to the 4 000€ grant for the creation, each winner (Grand Prize and Audience Prize) will receive a second financial prize to propose a creation, one for the next edition of iMapp Bucharest (monetary prize offered by iMapp Bucharest), the other for the Lyon Festival of Lights (monetary prize of 4 000€ offered by Christie).

The prize ceremony will take place on Saturday 5th of April at 7 pm at the Préfecture du Nord (Lille) as part of IBSIC's closing (see page 63).

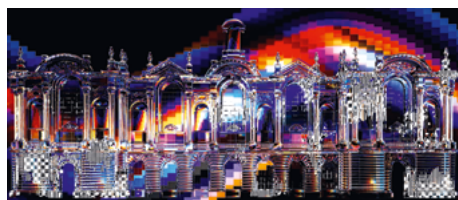
The prizes are designed by ruestungsschmie.de and 3D printed by Future Campus Ruhr.

Video Mapping Contest pre-selection Jury:

See page 82

Video Mapping Contest Jury:

See page 84



Metanoia Creatives



Hans Bolz

**Concurrent n°1 : Metanoia Creatives
(République tchèque / Czech Republic)**

→ **Resonant**

Réalisation : Julie Tampierová, Jakub Nosek - Metanoia Creatives

Animation : Jakub Nosek, Julie Tampierová,
Denisa Půbalová - Metanoia Creatives

Musique originale : NOXVJN

Direction: Julie Tampierová, Jakub Nosek - Metanoia Creatives

Animation: Julie Tampierová, Jakub Nosek,
Denisa Půbalová - Metanoia Creatives

Original music: NOXVJN



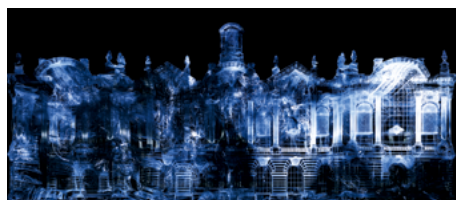
Vali Chincișan



Vio + Demsky



Rita Reis



SNAPLIGHT



Anna Meldrāja - Pirate Pixie

Concurrent n°2 : Hans Bolz (Allemagne / Germany)

→ **oscillation. the sound of architecture.**

Réalisation et animation : Hans Bolz

Musique originale : Hans Bolz

Direction and animation: Hans Bolz

Original music: Hans Bolz

Concurrent n°3 : Vali Chincișan (Roumanie / Romania)

→ **JAZZ**

Réalisation : Vali Chincișan, assisté de Cristian Negoescu

Animation : Vali Chincișan

Musique originale : Alin Zăbrăuțeanu

Direction: Vali Chincișan, assisted with Cristian Negoescu

Animation: Vali Chincișan

Original music: Alin Zăbrăuțeanu

**Concurrent n°4 : Vio + Demsky
(Canada, États-Unis / Canada, USA)**

→ **Continuum**

Réalisation et animation : Vio Zhu

Musique originale : Demsky

Direction and animation: Vio Zhu

Original music: Demsky

Concurrent n°5 : Rita Reis (Portugal / Portugal)

→ **Fabric of being**

Réalisation et animation : Rita Reis

Musique originale : Gabriel Neves

Direction and animation: Rita Reis

Original music: Gabriel Neves

Concurrent n°6 : SNAPLIGHT (Chine / China)

→ **Ephemeral Realms**

Réalisation et animation : SNAPLIGHT

Musique originale : Rock Lee, Lynne Jiang

Direction and animation: SNAPLIGHT

Original music: Rock Lee, Lynne Jiang

Concurrent n°7 : Anna Meldrāja - Pirate Pixie (Lettonie / Latvia)

→ **The Tale of Balance**

Réalisation et animation : Anna Meldrāja - Pirate Pixie

Musique originale : Alvis Grigalūns, Mārtiņš Jansons, Ieva Matveja,
Anna Meldrāja, Paula Vitola

Direction and animation: Anna Meldrāja - Pirate Pixie

Original music: Alvis Grigalūns, Mārtiņš Jansons, Ieva Matveja,
Anna Meldrāja, Paula Vitola



Marko Bolković - directeur, Visualia Festival of Light (Croatie)

Marko Bolković est né à Belgrade, en Serbie. Il est le fondateur et le directeur du Visualia Festival of Light, qui se tient à Pula, en Croatie, depuis 2013. Dès le début du Festival, il a fondé le collectif artistique informel Visualia Group, qui réunit plus de 15 artistes locaux et nationaux dans divers domaines. Marko Bolković est également président de l'ONG Sonitus, directeur de la société Visualia Ltd et membre du bureau de l'International Light Festivals Organisation (ILO).

www.visualia-festival.com

Marko Bolković - director, Visualia Festival of Light (Croatia)

Marko Bolković was born in Belgrade, Serbia. He is the founder and director of the Visualia Festival of Light, which has been held in Pula, Croatia since 2013. From the very beginning of the festival, he founded the informal art collective Visualia Group, which brings together over 15 local and national artists in various fields. Marko Bolković is also the president of the NGO Sonitus, director of company Visualia Ltd and board member of International Light Festivals Organisation (ILO).

www.visualia-festival.com



Antoine Manier - directeur, Rencontres Audiovisuelles (France)

Antoine Manier a créé les Rencontres Audiovisuelles en 1998, une association qui s'intéresse à la création numérique en format court : Festival International du Court Métrage à Lille depuis 2001, programme itinérant de courts en région Hauts-de-France depuis 2002, Fête de l'anim' de 2004 à 2021, et L'hybride, salle dédiée au court métrage et aux formes transdisciplinaires, depuis 2007. Après quelques productions video mapping à partir de 2009, les Rencontres Audiovisuelles lancent le Video Mapping European Center en 2017 avec pour objectif l'accompagnement et le développement de la filière mapping.

www.rencontres-audiovisuelles.org

Antoine Manier - director, Rencontres Audiovisuelles (France)

Antoine Manier founded Rencontres Audiovisuelles in 1998, an association that has been involved in short-format digital creation since then: International Short Film Festival in Lille since 2001, touring programme of short films in the Hauts-de-France region since 2002, Fête de l'anim' from 2004 to 2021, and L'hybride since 2007, a venue dedicated to short films and transdisciplinary forms. After a number of video mapping productions from 2009, Rencontres Audiovisuelles launched the Video Mapping European Center in 2017, with the aim of supporting the development of the mapping industry.

www.rencontres-audiovisuelles.org



Filip Roca - artiste (Monténégro)

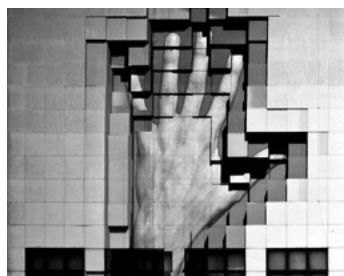
Filip Roca est un artiste numérique connu pour ses œuvres de video mapping très stimulantes sur le plan visuel. Basé entre Barcelone et Lisbonne, il a passé plus d'une décennie à travailler dans l'animation, les motion graphics et la direction artistique. En 2015, il a commencé à travailler sur ses projets personnels, en se concentrant sur le video mapping et les visuels génératifs en direct. Il a créé des œuvres d'art pour des festivals et des institutions comme Signal Festival, la Fête des Lumières de Lyon, Tokyo Lights, Illuminate Adelaide, Intervals, Musée Thyssen Bornemisza Madrid, Noor Riyadh, Wonderspaces, Fjord Oslo, Genius Loci Weimar, iMapp, Krug Sveta Moscou... Au cours de ces années, il a collaboré avec des collectifs et des artistes comme Animalux, The Macula, Hyperbinary, Bodos Artworks et Tigrelab. Depuis 2022, Filip Roca est représenté par Animalux.

www.filiproca.com

Filip Roca - artist (Montenegro)

Filip Roca is a digital media artist known for his highly visually stimulating video mapping artworks. Based between Barcelona and Lisbon, he spent over a decade working in animation, motion graphics and art direction. In 2015, he began to work on his personal projects, focusing on video mapping and live generative visuals. He created artworks for festivals and institutions like Signal Festival, Lyon Festival of Lights, Tokyo Lights, Illuminate Adelaide, Intervals, Thyssen Bornemisza Museum Madrid, Noor Riyadh, Wonderspaces, Fjord Oslo, Genius Loci Weimar, iMapp, Krug Sveta Moscow... During these years, he collaborated with collectives and artists like Animalux, The Macula, Hyperbinary, Bodos Artworks, and Tigrelab. Since 2022, Filip Roca has been represented by Animalux.

www.filiproca.com



Daniel Rossa - artiste nouveaux médias, Studio Rossa (Allemagne)

Voir page 71

Daniel Rossa - new media artist, Studio Rossa (Germany)

See page 71



Martina Stella - artiste et chercheuse (Italie, France)

Voir page 9

Martina Stella - artist and researcher (Italy, France)

See page 9



**Ross Ashton - directeur de création,
The Projection Studio (Royaume-Uni)**

Ross Ashton est un artiste mapping, concepteur de spectacles, concepteur de systèmes de projection, producteur et consultant multi-récompensé. Il est également le directeur créatif de The Projection Studio. Ross Ashton a plus de 30 ans d'expérience dans la création de video mapping dans le monde entier. En 2019, il a été élu « AV Professional of the Year » par AV Magazine, en reconnaissance de sa carrière à l'avant-garde dans le video mapping. Il travaille depuis longtemps avec des organisations patrimoniales sur des projets concernant des sites sensibles, jusqu'à la désignation au patrimoine mondial de l'UNESCO. Il travaille également comme consultant pour des festivals de lumière et est le créateur de Boston Brilliance.

www.theprojectionstudio.com

**Ross Ashton - creative director,
The Projection Studio (United Kingdom)**

Ross Ashton is a multi-award-winning projection artist, show designer, projection system designer, producer and consultant. He is also the creative director of The Projection Studio. Ross Ashton has over 30 years' experience of creating projection mapping installations worldwide. In 2019, he was made "AV Professional of the Year", by AV Magazine in recognition of his career at the forefront of video projection mapping design. He has a long track record of working with heritage organisations on projects at sensitive sites up to UNESCO World Heritage designation. He also works as consultant to light festivals and is the creator of Boston Brilliance illuminated town.

www.theprojectionstudio.com



Moetu Battle - artiste, designer, Inook (France)

Moetu Battle et David Passegand se rencontrent dans leur école de design, à Paris, puis s'associent en 2000 pour créer Inook, leur bureau de design numérique. Pendant 20 ans, ils développent des projets innovants, créatifs et agiles pour les entreprises, marques, produits et institutions. En parallèle, ils créent les Anooki, deux personnages inspirés des inuits, drôles, attachants, et impertinents, qui deviendront leur terrain d'exploration créative. Ils réalisent notamment des spectacles son et lumière et des expositions de statues gonflables monumentales dans l'espace urbain, pour de nombreux festivals à travers le monde. Moetu Battle et David Passegand sont aussi les créateurs du spectacle *Grand Mix au Musée des Beaux-Arts de Lyon* en 2022. Depuis, ils font chanter le public et les peintures sur les musées du monde entier. Ils ont remporté 4 fois le Trophée des Lumières à la Fête des Lumières de Lyon.

www.anooki.com

www.inook.com

Moetu Battle - artist, designer, Inook (France)

Moetu Battle and David Passegand met at design school in Paris, then joined forces in 2000 to create Inook, their digital design studio. For 20 years, they have been developing innovative, creative and agile projects for companies, brands, products and institutions. At the same time, they created the Anooki, two funny, endearing and cheeky characters inspired by the Inuit, who became their creative exploration ground. In particular, they create sound and light shows and exhibitions of monumental inflatable statues in urban spaces, for numerous festivals around the world. Moetu Battle and David Passegand are also the creators of the show *Grand Mix au Musée des Beaux-Arts de Lyon* in 2022. Since then, they have been making people and paintings sing in museums all over the world. They have won the "Trophée des Lumières" at the Lyon Festival of Lights 4 times.

www.anooki.com

www.inook.com



Kristin McGuire - artiste, Studio McGuire (Royaume-Uni)

Kristin McGuire, co-fondatrice avec Davy McGuire du Studio McGuire, est une artiste de réalité mixte renommée, associée au Ridley Scott Creative Group. Célèbrée pour son art immersif, son sens de la narration et ses projections numériques, les œuvres de Kristin McGuire ont remporté des prix tels que le Helpmann and Samuel Beckett Theatre Awards et ont été présentées dans plus de 100 lieux à travers 38 pays, notamment au SXSW, à la Royal Shakespeare Company et au Barbican. Alliant l'expérience en danse et au Cirque du Soleil de Kristin à l'expertise théâtrale de Davy, leurs récentes collaborations avec Dior ont été exposées partout dans le monde. Saluée par le Times et le Guardian pour ses « univers magiques et époustouflants », Kristin McGuire aime fusionner les mondes physiques délicats avec la technologie numérique et la narration émotionnelle pour créer des expériences immersives contemplatives.

www.studiomcguire.com

Kristin McGuire - artist, Studio McGuire (United Kingdom)

Kristin McGuire, co-founder of Studio McGuire with Davy McGuire, is a celebrated mixed-reality artist and associate of Ridley Scott Creative Group. Known for immersive art, storytelling and digital projections, Kristin McGuire's work has earned awards like the Helpmann and Samuel Beckett Theatre Awards and been showcased in over 100 venues across 38 countries, including SXSW, The Royal Shakespeare Company and The Barbican. Combining her dance and Cirque du Soleil background with Davy's theatrical expertise, their recent collaborations with Dior have appeared worldwide. Praised by The Times and The Guardian for creating «magical, jaw-dropping universes», Kristin McGuire loves merging delicate physical worlds with digital technology and emotional storytelling to create contemplative immersive experiences.

www.studiomcguire.com



Julien Pavillard - directeur des événements et de l'animation, coordinateur général de la Fête des Lumières, Ville de Lyon (France)

Julien Pavillard est le directeur des événements et de l'animation de la Ville de Lyon et le coordinateur général de la Fête des Lumières depuis 2020. Après avoir travaillé comme chercheur en sciences sociales, il s'oriente vers le spectacle vivant, l'événementiel culturel et la projection d'images géantes. Il est recruté en 2005 par la Ville de Lyon pour assurer la direction artistique des grands projets de la Fête des Lumières jusqu'en 2009. Il crée ensuite l'agence Congo Bleu, avec laquelle il a travaillé sur de nombreux événements à l'international pour les mettre en lumière ou réaliser des projections d'image, et pour créer ou diriger plusieurs festivals lumière dans le monde (à Tokyo, Schaerbeek, Moscou, Genève).

www.fetedeslumieres.lyon.fr

Julien Pavillard - director of events and animation, general coordinator of the Lyon Festival of Lights, City of Lyon (France)

Julien Pavillard is the director of events and animation for the City of Lyon and the general coordinator of the Lyon Festival of Lights since 2020. After working as a researcher in social sciences, he turned to live shows, cultural events and giant image projections. In 2005, he was recruited by the City of Lyon to ensure the curation of the major projects of the Lyon Festival of Lights until 2009. He then created the agency Congo Bleu, with which he worked on many international events to set them in light or realise image projections, and to create or manage several light festivals in the world (in Tokyo, Schaerbeek, Moscow, Geneva).

www.fetedeslumieres.lyon.fr

*Suite du jury en page suivante
The Jury continues on the next page*



**Tamás Vaspöri - directeur général,
Maxin10sity (Hongrie)**

Après avoir commencé sa carrière dans l'industrie audiovisuelle, Tamás Vaspöri est devenu directeur du développement commercial pour l'Europe de l'Est dans 16 pays chez Christie Digital. Il y a 10 ans, il a fondé Maxin10sity, société de video mapping, avec András Sass et László Czigany. Avec Maxin10sity, il ne se concentre pas uniquement sur les spectacles mapping, mais garde également un œil sur les festivals de lumière avec le reste de l'équipe. En plus de faire partie de l'équipe d'organisation d'iMapp Bucharest, en tant que co-producteur, il a fondé BOREALIS, à Seattle. Tamás Vaspöri est membre du conseil d'administration de l'International Light Festivals Organisation (ILO) et a été nommé pour un Emmy Award en tant que producteur du spectacle virtuel *Skymapping New Year's Eve* à la Space Needle à Seattle en 2021.

www.maxin10sity.com

Tamás Vaspöri - CEO, Maxin10sity (Hungary)

Starting his career in the AV industry, Tamás Vaspöri became Eastern-European business development manager for 16 countries at Christie Digital. 10 years ago, he founded Maxin10sity, a video mapping company, with András Sass and László Czigany. With Maxin10sity, he does not only focus on video mapping shows, but also keeps an eye on light festivals with the team, and besides being part of the organising team of iMapp Bucharest, as a co-producer, he founded BOREALIS, in Seattle. Tamás Vaspöri is board member at the International Light Festivals Organisation (ILO) and was nominated as producer for the Emmy Award for the virtual *Skymapping New Year's Eve* show at the Space Needle in Seattle in 2021.

www.maxin10sity.com

PARCOURS VIDEO MAPPING / VIDEO MAPPING TOUR

Vendredi 4 et samedi 5 avril / 21h > 1h

Friday 4th and Saturday 5th of April / 9 pm > 1 am

Lille





VIDEO MAPPING FESTIVAL #8

IBSIC - IMAGE BEYOND THE SCREEN INTERNATIONAL CONFERENCE

Rencontres Audiovisuelles

+33 (0)3 20 53 24 84

www.videomappingfestival.com

Video Mapping Festival

@video_mapping_festival

Rencontres Audiovisuelles

Organisé par les Rencontres Audiovisuelles dans le cadre du Video Mapping European Center.

Avec le soutien de l'Union européenne (l'Europe s'engage en Hauts-de-France avec le Fonds européen de développement régional),

la Région Hauts-de-France, la Communauté d'Agglomération de La Porte du Hainaut, Arenberg Creative Mine et le Centre national du cinéma et de l'image animée.

Organised by Rencontres Audiovisuelles as part of the Video Mapping European Center.

With the support of the European Union (Europe is committed to the Hauts-de-France Region through the European Regional Development Fund), the Hauts-de-France Region, the Communauté d'Agglomération de La Porte du Hainaut, Arenberg Creative Mine and the Centre National du cinéma et de l'image animée (CNC).



Cofinancé par
l'Union européenne



Région
Hauts-de-France

La Porte
du Hainaut



centre national
du cinéma et de
l'image animée



FLOW
LILLE



{CORRESPONDANCE
DIGITALES}

co*vision



NL



法文
INSTITUT
FRANÇAIS



EPSON

CHRISTIE

SONOVISION
COORÉLATION & INFORMATION AUDIOVISUELLE

WÉO



ici
Radio
TV
Digital