



INTERSCULPT 2020
6e Concours international de Sculpture Numérique
6th international Digital Sculpture Competition
(English version after the French one)

Règlement

1) L'association ARS MATHEMATICA, basée à Paris (France), organise le sixième concours international de sculpture numérique (DSC) à l'occasion d'INTERSCULPT 2020, exposition présentée à la Galerie Maître Albert (Paris 5e) du 1er au 15 juin 2020. Le **thème** en est : **la sculpture numérique polychrome**. Le **partenaire** principal en est la société **MIMAKI**, qui a récemment lancé une nouvelle imprimante 3D couleur, la 3DUJ-553.

2) Le concours est ouvert à tous. Il est **lancé à la fin décembre 2019** et sera **clos le 29 février 2020** à minuit heure de Paris. Les membres du Jury sont exclus de la compétition.

3) Dans ce concours, sera considérée comme sculpture numérique éligible toute création en volume, à but esthétique – figuratif ou géométrique, conceptuel, philosophique ou poétique –, recherché, visualisé, à l'aide de l'outil informatique (CAO), et prévu pour être matérialisé en impression 3D couleur. Les objets de design, les bâtiments d'architecture, les figurines pour le cinéma et les jeux vidéos ne seront pas retenus.

4) Toutes les correspondances et toutes les propositions relatives à ce concours se feront par Internet. Les participants devront envoyer à l'adresse du Jury, c'est à dire **dsc2020@arsmathematica.org** :

- le bulletin d'inscription (PDF à télécharger)
- un résumé biographique (format ODT, DOC ou RTF)
- le titre de l'œuvre proposée, avec un bref commentaire explicatif (format ODT, DOC ou RTF)
- une à trois images de synthèse de leur sculpture numérique, en JPEG, PNG ou TIF
- des fichiers de l'objet 3D dans au moins deux des formats suivants: VRML, OBJ (+MTL), BLEND – avec les images de textures correspondantes
- si disponible, un lien vers un site d'hébergement de modèles 3D, tel Sketchfab.com
- si disponible, éventuellement, une animation informatique de l'œuvre (par exemple, une "tournette"), en 720p ou 1080p/i. Les animations stéréoscopiques (format SbS) sont aussi les bienvenues.

Les tailles des fichiers devront être "raisonnables", et regroupés dans un dossier Zip par format. Pour l'œuvre 3D proposée, au total 80Mo maximum, non compressés, soit environ 50Mo max par dossier Zip nommé ainsi : *auteur_titre_VRML.zip*, *auteur_titre_OBJ.zip*, etc. Les fichiers internes à chaque dossier Zip devront être nommés sur le même modèle :

auteur_biographie.doc, *auteur_titre_commentaire.doc*, ...

auteur_titre_image1.jpg, *auteur_titre_animation.mp4*, ...

auteur_titre.wrl, *auteur_titre.obj*, *auteur_titre_texture1.png*, etc. etc.

La transmission des gros fichiers se fait par un lien de téléchargement (Wetransfer ou autre).

Lors de l'inscription au concours, et pour toute autre correspondance, les artistes sont priés d'écrire DSC2020 dans la ligne du sujet de leur message.

Une seule œuvre par candidat.

5) Les sculptures numériques en compétition feront l'objet d'une présentation :

- sur le site Web d'INTERSCULPT, et, au besoin, des partenaires concernés
- si possible, dans la DAAP Zone d'ActiveWorlds, parc de sculpture numérique conçu et animé par le Pr. Derrick WOODHAM (USA)

- dans la Galerie Maître Albert (sur écran ou en projection informatique)

6) En aucun cas les fichiers ne seront transmis à d'autres personnes que les membres du Jury, et le cas échéant à notre partenaire MIMAKI.

Certaines images pourront être transmises à des journalistes sur leur demande, avec la condition expresse de mentionner l'auteur et le titre de l'œuvre.

L'association ARS MATHEMATICA et la Galerie Maître Albert ne peuvent empêcher les visiteurs d'INTERSCULPT 2020 de prendre, in situ ou sur le Web, des photos des œuvres présentées, et de les diffuser hors de notre contrôle.

7) Les résultats du concours seront proclamés lors du vernissage de l'exposition à la Galerie Maître Albert, le jeudi 4 juin 2020.

8) Trois prix seront décernés:

- Le premier prix sera la matérialisation par MIMAKI de la sculpture numérique polychrome remportant le concours.
- Le deuxième prix sera une licence du logiciel *4D_Additive* de CoreTechnology.
- Le troisième prix sera une licence du logiciel *3D Mol* créé par Michael GIBSON.

9) L'œuvre gagnante, matérialisée par MIMAKI, sera exposée dans la Galerie Maître Albert lors d'INTERSCULPT 2020. Elle pourra être mise en vente si son auteur le désire ; en ce cas le prix public minimal sera fixé par ARS MATHEMATICA, pour tenir compte du remboursement de la fabrication par le sponsor et du % dévolu à la galerie d'art et à l'association. Après la manifestation, selon la volonté de l'artiste, soit l'œuvre lui sera expédiée, soit elle sera intégrée à la collection ARS MATHEMATICA, pour d'autres expositions.

10) Les membres du jury sont:

Président :

(Le rôle du Président du Jury est essentiellement de coordonner les jurés, puis de départager les candidats en cas d'ex-æquo)

- **Christian LAVIGNE (France)**, artiste et écrivain multimédia, pionnier et historien de la sculpture numérique, co-fondateur d'Ars Mathématique et d'Intersculpt.

Jurés :

- **Dr. Jean-Claude ANDRÉ (France)**, co-inventeur de la stéréolithographie, Directeur de Recherche émérite au CNRS, membre de l'académie Lorraine des Sciences.
- **Philippe VANNEROT (France)**, ingénieur, Senior Consultant chez AddUp, Vice-Président de l'Association Française de Prototypage Rapide.
- **Pr. Brit BUNKLEY (NZ)**, vidéaste, sculpteur, et artiste multimédia, Université de Wanganui.
- **James HUTCHINSON (UK)**, artiste multimédia, Maître de Conférences en Beaux-Arts à l'University of Sunderland.
- **Thierry LIM (France)**, ingénieur, MIMAKI France.
- **Helena LUKASOVA (Tchéquie)**, artiste multimédia, directrice du Studio of Graphic Design and Multimedia à la Faculty of Informatics Masaryk de l'Université de Brno.
- **Dr. Patrick SAINT-JEAN (France)**, Vice-Président d'AM, Maître de conférence émérite à l'ENS, biologiste et mathématicien, spécialiste en design, création et Nouvelles Technologies
- **Pr. Ming Xi TANG (Chine)**, Artificial Intelligence and Culture Innovation Laboratory, Université Jiaotong de Xi'an.
- **Patrick VISENTIN (CA)**, sculpteur et graphiste, Studio Arts, Print Media Department, Concordia University, Montréal, Québec.
- **Pr. Mary VISSER (USA)**, Vice-Présidente d'AM, sculptrice, Southwestern University, Texas.
- **Pr Derrick WOODHAM (USA)**, sculpteur, ancien directeur de la "School of Art" de l'Université de Cincinnati, créateur du premier parc de sculptures virtuelles en ligne sur ActiveWorlds: DAAP.



INTERSCULPT 2020
6e Concours international de Sculpture Numérique
6th international Digital Sculpture Competition

Rules

1) The non-profit international association ARS MATHEMATICA, based in Paris (France), is organizing the sixth International Digital Sculpture Competition (DSC) on the occasion of INTERSCULPT 2020, an exhibition presented at the Galerie Maître Albert (Paris 5th) from 1st to 15th June 2020. The **theme** is: **polychrome digital sculpture**. The **main partner** is **MIMAKI**, which recently launched a new 3D color printer, the 3DUJ-553.

2) The contest is open to everyone. It is **launched at the end of December 2019** and will be **closed on February 29, 2020** at midnight Paris time. Jury members are excluded from the competition.

3) In this competition, an eligible digital sculpture is a work in three dimensions with an aesthetic purpose – figurative or geometrical, conceptual, philosophical or poetic – , researched and visualized within a computer aided design application, and planned for production by 3D color printing. Industrial design objects, architectural buildings, models for the cinema and video games will not be accepted.

4) All correspondence and proposals relating to this contest will be made via the Internet. Participants must email all the following materials to the Jury, at **dsc2020@arsmathematica.org** :

- the registration form (PDF to download)
- a short biography (ODT, DOC or RTF format)
- the title of the proposed work, with a brief explanatory commentary (ODT, DOC or RTF format)
- one to three computer-generated images of the concerned digital sculpture (JPEG, PNG or TIF format)
- 3D object files in at least two of the following formats : VRML, OBJ (+ MTL), BLEND – with the corresponding texture images
- if available, a link to a 3D model hosting site, such as Sketchfab.com
- if available, possibly a computer animation of the work (for example, a simple "rotating turntable"), in 720p or 1080p / i. Stereoscopic animations (SbS format) are also welcome.

File sizes should be "reasonable", and grouped in a Zip folder by format. For the submitted 3D work, a total of 80Mb maximum, uncompressed, i.e. about 50Mb max per Zip folder named as: author_title_VRML.zip, author_title_OBJ.zip, etc. The files inside each Zip folder will have to be named for the same model:

author_biography.doc, author_title_commentaire.doc, ...

author_title_image1.jpg, author_title_animation.mp4, ...

author_title.wrl, author_title.obj, author_title_texture1.png, etc. etc.

The transmission of large files must be done via a download link (Wetransfer or other).

When registering for the contest, and for any other correspondence, artists are asked to write *DSC2020* in the subject line of their message.

One work per candidate.

5) Digital sculptures in competition will be the subject of a presentation:

- on the INTERSCULPT website and, if necessary, webpages of relevant partners

- if possible, in the DAAP Zone of ActiveWorlds, the digital sculpture park designed and animated by Pr. Derrick WOODHAM (USA)
- in the Galerie Maître Albert (on screen or computer projection)

6) In no case the files will be transmitted to other people than the members of the Jury, and if necessary to our partner MIMAKI.

Some images may be sent to journalists upon request, with the express requirement to mention the author and the title of the work.

The ARS MATHEMATICA association and the Galerie Maître Albert can not prevent INTERSCULPT 2020 visitors from taking, in situ or on the Web, photographs of the works presented, and to diffuse them out of our control.

7) The results of the competition will be announced during the opening of the exhibition at the Galerie Maître Albert, on Thursday 4 June 2020.

8) Three prizes will be awarded:

- The first prize will be the materialization by MIMAKI of the polychrome digital sculpture winning the contest.
- The second prize will be a license of the software *4D_Additive* by CoreTechnology.
- The third prize will be a license of the 3D software *Mol*, created by Michael GIBSON.

9) The winning work, materialized by MIMAKI, will be exhibited in the Galerie Maître Albert at INTERSCULPT 2020. It may be put on sale if its author so desires; in this case the minimum price will be set by ARS MATHEMATICA, to take into account the reimbursement of the 3d printing by the sponsor and the % usually asked by the art gallery. After the event, according to the will of the artist, the work will be sent to him or will be part of the ARS MATHEMATICA collection for other exhibitions.

10) The members of the jury are:

President :

(The role of the Jury President is essentially to coordinate the jurors, then to decide the candidates in case of a tie)

- **Christian LAVIGNE (France)**, multimedia artist and writer, pioneer and historian of digital sculpture, co-founder of Ars Mathematica and Intersculpt.

Jurors:

- **PhD. Jean-Claude ANDRÉ (France)**, co-inventor of stereolithography, Research Director Emeritus at the CNRS, member of the Lorraine Academy of Sciences.
- **Philippe VANNEROT (France)**, engineer, Senior Consultant at AddUp, Vice President of the French Rapid Prototyping Association.
- **Prof. Brit BUNKLEY (NZ)**, videographer, sculptor, and multimedia artist, Wanganui University.
- **James HUTCHINSON (UK)**, multimedia artist, Lecturer in Fine Arts at the University of Sunderland.
- **Thierry LIM (France)**, engineer, MIMAKI France.
- **PhD. Helena LUKASOVA (Czech Republic)**, multimedia artist, head of The Studio of Graphic Design and Multimedia, Faculty of Informatics Masaryk University Brno.
- **PhD. Patrick SAINT-JEAN (France)**, AM Vice President, Senior Lecturer at ENS, biologist and mathematician, specialist in design, creation and new technologies
- **Prof. Ming Xi TANG (China)**, Artificial Intelligence and Culture Innovation Laboratory, Xi'an Jiaotong University.
- **Patrick VISENTIN (CA)**, sculptor and graphic artist, Studio Arts, Print Media Department, Concordia University, Montreal, Quebec.
- **Prof. Mary VISSER (USA)**, Vice President of AM, Sculptor, Southwestern University, Texas.
- **Prof. Derrick WOODHAM (USA)**, sculptor, former director of the University of Cincinnati School of Art, creator of the first Virtual Sculpture Park on ActiveWorlds: DAAP.