



Avis du concours 2022



// **Promoteurs** / iGuzzini Illuminazione S.p.a., École d'art de Macerata

// **Parrains** / Ville d'Ancône, IALD // **Destinataires** / Concepteurs lumière jusqu'à 40 ans // **Objet** / Réalisation de graphismes pour gobos métalliques pour éclairage créatif et storytelling // **Lieu** / Scalinata del Passetto à Ancône (ITALIE)

iGuzzini

IALD



Comune
di Ancona

STRATEGICA ANCONA
**FUTURO
IN CORSO**

Art.1 INTRODUCTION

Light For Future est un projet visant à sensibiliser les citoyens et les visiteurs sur le thème de la durabilité environnementale pour le futur de la planète, à travers un parcours lumineux et narratif avec la projection d'images et de suggestions qui puissent dialoguer avec le public.

Le concours tient compte aussi du Futur, en s'adressant aux nouvelles générations de concepteurs lumière, en créant un lien direct entre les professionnels, représentés par l'Association Internationale de Lighting Designers (IALD) et les étudiants de conception d'éclairage, de l'École d'art de Macerata (ITA), futurs professionnels de la lumière.

Art.2 OBJET DE Light For Future

iGuzzini Illuminazione, et l'École d'art de Macerata, en collaboration avec IALD (Association internationale des Lighting Designers), sous le patronage de la Ville d'Ancône, lancent un concours d'idées, destiné à la nouvelle génération de concepteurs lumière, à savoir les créateurs d'éclairage âgés de 40 ans ou moins, donc nés après 01.01.1982 et qui exercent déjà la profession de concepteur lumière. Les participants concourront pour la réalisation de concepts, storytellings et graphismes pour gobos métalliques (Projet) qui seront installés à l'intérieur de projecteurs pour l'éclairage urbain, pour l'éclairage créatif au sein du nouvel éclairage architectural de la fameuse Scalinata objet de l'avis.

ART 3. TITRE ÉDITION LIGHT FOR FUTURE 2022

Intitulé du Concours : Renforcer la symbiose entre mer et ville, en créant un parcours créatif de lumière et storytelling visant à sensibiliser les citoyens sur la préservation du milieu marin et côtier, conformément à l'Objectif 14 de l'Agenda 2030 des Nations Unies.

Le thème général de Light For Future est la sensibilisation accrue sur la durabilité environnementale, en se servant de la lumière créative en guise d'outil pour visualiser et imaginer les conséquences, actions, réflexions autour de notre environnement. L'édition de Light for Future 2022 veut en particulier travailler sur l'objectif 14 de l'Agenda 2030 des Nations Unies, qui est « Conserver et exploiter de manière durable les océans, les mers et les ressources marines aux fins du développement durable ».

Les scénarios futurs indiquent que, puisque le niveau de la mer continuera à monter

et que les événements extrêmes seront de plus en plus fréquents, sans l'adoption de stratégies et mesures d'adaptation, nous assisterons à une augmentation des risques d'inondation pour les communautés côtières. Tout le monde pâtira de cette situation, non seulement les êtres humains, mais aussi la flore et la faune. Ces phénomènes se répercutent par exemple aussi sur la végétation côtière, qui a divers effets bénéfiques : elle protège la côte de l'érosion, favorise l'absorption du carbone et constitue un habitat naturel pour la faune locale. Au cours du siècle dernier, la moitié des zones humides des côtes a disparu en raison des effets combinés non seulement de la montée du niveau de la mer, mais aussi de la pression anthropique, des changements climatiques et de l'augmentation des événements extrêmes. Dans le pire des scénarios, c'est-à-dire avec des émissions plus fortes, on prévoit d'ici 2100 une nouvelle perte de ces zones, de 20 à 90 % par rapport à l'état actuel. Les océans du monde - leur température, leur composition chimique, leurs courants et leur vie - agissent sur les systèmes généraux qui font de la Terre un lieu compatible avec la vie humaine. L'eau de pluie, l'eau que nous buvons, la météorologie, le climat, nos côtes, une grande partie de nos aliments et même l'oxygène de l'air que nous respirons sont des éléments, au final, fournis et régulés par la mer. Au cours de notre histoire, les océans et les mers ont été, et sont toujours, des canaux vitaux pour le commerce et le transport. Une gestion attentive de cette ressource mondiale fondamentale est à la base d'un futur durable. La mer, pour la ville d'Ancône, est une ressource essentielle, et fait partie de la vie des habitants. Le lieu choisi pour l'installation est précisément face à la mer, il dialogue avec elle, la touche, en est parfois submergé. Mais aussi, la scalinata del Passetto est au cœur d'un parc naturel protégé, le Parc régional du Conero, accueillant des espèces végétales et animales protégées. Enfin, le lieu choisi permet aux citoyens de rejoindre la mer, en toute saison, en attirant une partie de la socialité urbaine ou de la vie citadine.

Art.4 SPÉCIFICATIONS TECHNIQUE DU PRODUIT D'ÉCLAIRAGE

Le produit qui accueillera le gobo est un projecteur architectural d'extérieur iGuzzini, très compact, à hautes performances et d'une extrême fiabilité. Nous avons en particulier sélectionné le Palco InOut Framer 153 mm. La référence choisie est l'EJ33 (<https://www.iguzzini.com/ej33/>).

Le projecteur utilisera seulement la température de couleur de 3000K pour respecter la norme spécifique du lieu. Le projecteur est à LED à rendu de couleur 80 et est équipé d'un driver DALI.

Le projecteur est un cadreur, il est donc pourvu de 4 lames de découpage et sera installé sur mât à une hauteur minimale de 3,5 m. Le graphisme circulaire peut aussi

être modelé avec d'autres accessoires de silhouettage fournis avec le projecteur (ex. une image circulaire peut être recoupée en forme rectangulaire, trapézoïdale ou triangulaire)
L'image reproduite sur un diamètre de 40 mm correspond à un cône de projection de 25° (le cône est fixe et non modifiable), comme ci-dessous :

m	ø 153	
	ø 40 ($\alpha = 25^\circ$)	
	ø	lux
5	2,30	481,25
10	4,61	80
15	6,65	49
20	9,25	28
30	13,8	12,25

Art.5 SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES DU TRAVAIL À RENDRE

L'élaboration du Projet devra être accompagnée et exécutée selon les consignes techniques suivantes :

Collection de 4 œuvres graphiques inédites, c'est-à-dire qui doivent être réalisées et créées exclusivement pour ce concours, à réaliser à travers un gobo métallique (graphismes géométriques, conceptuels, naturels ou d'écritures).

L'ensemble de la collection devra avoir un titre/thème à décrire avec un texte succinct (max. 50 mots)

Pour chaque œuvre graphique, envoyer un texte descriptif du dessin (storytelling).

Aucun texte ne devra dépasser 100 mots.

Chaque storytelling devra être accompagné de l'image correspondante pour une consultation rapide. Le fichier texte devra être au format .pdf.

Pour la réalisation du gobo, un fichier graphique en format éditable à extension DXF, DWG ou STEP est demandé. Aucun fichier graphique d'images, de type jpeg, tiff, png ou similaire n'est accepté.

Le dessin doit être en noir et blanc (les couleurs ou les échelles de gris ne sont pas acceptées)

L'image du fichier graphique indiqué au point 5 doit être à l'intérieur d'un cercle d'un

diamètre maximum de 40 mm.

La dimension minimale d'une ligne, du fichier graphique indiqué au point 5, ne peut pas être inférieure à 0,35 mm

Le gobo dans lequel sera découpée l'image sera en « acier inoxydable ferromagnétique » et inséré sur support magnétique dans un Palco cadreur (référence produit EJ33, lien : <https://www.iguzzini.com/ej33/>).

PS : Penser que le graphisme sur le gobo est réalisé selon une technique de découpe sur métal, les graphismes présentés devront donc tenir compte de cela et du soutien total du disque, donc toutes les parties graphiques devront être reliées les unes aux autres (ex. les cercles concentriques ne peuvent pas être réalisés).

Au lien <https://www.iguzzini.com/ej33/> contient la notice détaillée. Attention, considérer UNIQUEMENT le Ferromagnetic Stainless steel gobo de type graphique « Light & Shadow ».

Le non-respect des spécifications techniques ci-dessus de la part des participants entraînera l'exclusion avec annulation du projet présenté.

Art.6 LIEU ET DOMAINES D'APPLICATION

Le lieu prévu pour l'installation des gobos graphiques fait partie du projet d'éclairage destiné à la prestigieuse et suggestive Scalinata del Passetto de la ville d'Ancône (ITALIE).

Le site, œuvre de l'architecte Guido Cirilli en 1926-1932, relie le Monuments aux morts, Piazza IV novembre, à l'Adriatique, sur un très beau parcours, entre terre et mer, à l'intérieur du « Parc régional naturel du Conero ». L'imposant escalier est une œuvre architecturale appartenant au Patrimoine Historico-artistique National. Depuis le monument, le double escalier mène à la mer et à la plage du Passetto, ainsi qu'aux grottes typiques du Passetto, un autre lieu caractéristique de la ville.

L'éclairage artistique, obtenu avec les gobos représentant les graphismes du projet gagnant, sera réalisé avec une installation permanente des projecteurs Palco InOut Framer sur mât, avec des allumages définis en fonction du plan défini par le Conseil municipal et concernera certaines zones spécifiques du parcours.

En particulier, 4 zones où seront projetés les gobos sont prévues, selon l'Annexe A.

L'éclairage artistique avec les projections des gobos a pour but d'embellir le parcours, en utilisant la lumière en tant qu'élément de sensibilisation sur l'urgence de préserver le caractère unique de ce lieu, et de manière plus générale, l'espace côtier.

Art.7 DOCUMENTATION DU LIGHT FOR FUTURE

Les pièces à fournir sont décrites à l'art. 45 du présent avis, à savoir :

Intitulé du projet

4 fichiers graphiques au format DXF, DWG ou STEP

1 fichier texte format .pdf comprenant le storytelling de tout le projet et le storytelling de chaque graphisme proposé (avec image correspondante pour consultation rapide)

Il est rappelé que chaque fichier remis devra porter le nom du participant et le nom du projet.

Art.8 MODALITÉS ET CONDITIONS DE PARTICIPATION

La participation est destinée à la nouvelle génération de concepteurs lumière, d'un âge maximum de 40 ans, c'est-à-dire qui sont nés après le 01.01.1982, et qui exercent déjà dans la conception d'éclairage.

Il est possible de participer au Light For Future sous forme de groupes, mais le concepteur lumière remplissant les conditions exigées par le concours devra être désigné chef de groupe et, en cas de victoire, il sera l'unique bénéficiaire du prix.

D'éventuels comportements non conformes aux directives indiquées précédemment entraîneront l'exclusion du participant (ou des groupes participants) impliqué et l'annulation de tous les projets présentés.

Le concepteur lumière chargé du projet global de la Scalinata se réservera la possibilité d'utiliser en tout ou partie les graphismes proposés par le vainqueur, pour intégrer l'éclairage créatif à l'architectural/fonctionnel.

Art.9 DATE LIMITE D'ENVOI DES PIÈCES

Les pièces mentionnées à l'art. 7 doivent être envoyées au plus tard le 16 mai 2022.

Art.10 PRIX Light for Future 2022

Le premier du classement sera récompensé d'une somme d'argent de 1000 euros, soumise aux éventuelles retenues légales, c'est-à-dire incluant toute taxe et charge fiscale et/ou de prévoyance. Si la première proposition au concours a été faite sous

forme associative, le prix sera remis, aux termes de l'art.8, au concepteur lumière référent du Projet.

Les trois premiers du classement bénéficieront de la diffusion médiatique internationale qu'iGuzzini, IALD, l'école d'art de Macerata et la Ville d'Ancône transmettront dans les médias et sur les réseaux sociaux.

Les graphismes proposés par le vainqueur absolu ou ex-æquo, à savoir le premier du classement, seront produits et installés sur le prestigieux et grand escalier du Passetto d'Ancône (ITALIE).

Le vainqueur absolu ou ex-æquo sera invité à la conférence annuelle Light For Future ainsi qu'à l'inauguration de l'éclairage et à d'autres événements connexes, aux frais exclusifs de l'organisation.

Ces événements se tiendront dans la période entre Août et Septembre 2022. Nous en communiquerons la date exacte d'ici le 30 juin 2022.

Art.11 PROCÉDURE D'INSCRIPTION

L'inscription au Light for Future 2022 devra être effectuée directement par le participant, dans la section du site iGuzzini au lien suivant

<https://www.iguzzini.com/news/light-for-future-2022/> en respectant les instructions fournies.

Confirmation de l'inscription. Une fois l'inscription effectuée, le participant recevra une confirmation du secrétariat d'organisation du Light For Future.

Art. 12 INCOMPATIBILITÉ DES PARTICIPANTS

Ne pourront pas participer au concours :

Les professionnels/concepteurs âgés de plus de 41 ans

Les membres du jury, leurs conjoints et leurs parents jusqu'au troisième degré

Les administrateurs, les conseillers et les salariés des organismes d'organisation du concours

Les personnes participant à la rédaction de l'avis et des pièces jointes ou membres du comité d'organisation et du jury du concours

Art.13 COMPOSITION DU JURY

Le jury de LIGHT FOR FUTURE sera en première phase constitué de jeunes étudiants en Conception lumière de l'école d'art et leurs enseignants. La phase suivante de

sélection sera constituée de membres nommés directement par le Comité organisateur. Elle sera constituée de représentants des organismes parrains, de personnalités de premier plan dans le lighting design, l'art et la culture. Les noms des jurés seront communiqués sur le site iGuzzini, dans l'espace dédié au projet Light For Future.

Travaux du Jury. Les travaux du jury commenceront trois jours après la clôture du concours. Les travaux du jury seront confidentiels. Le classement final des trois premiers sera publié sur le site www.iGuzzini.com d'ici le 16 juin 2022.

Art.14 CRITÈRES D'ÉVALUATION

L'avis sur les réalisations sera déterminé exclusivement par le Jury. L'avis du Jury sur les réalisations sera basé sur les critères suivants :

originalité/innovativité de l'idée

cohérence avec les thématiques décrites à l'Art.3

réalisabilité de l'idée

Présentation des concepts idéationnels par storytelling

ART. 15 PROPRIÉTÉ DU PROJET - DROITS D'EXCLUSIVITÉ - PROTECTION

1- Le concepteur lumière vainqueur cède à iGuzzini la propriété du Projet et iGuzzini devient donc titulaire de tous les droits exclusifs d'utilisation économique liés au Projet et de reproduction, enregistrement, dépôt, publication de ce dernier, sans limites d'espace et de temps, avec tout moyen de reproduction. iGuzzini sera donc libre de disposer du Projet et de fixer des modalités/délais de réalisation. Il reste donc entendu que, en cas de nécessité, l'idée mise au point par le concepteur lumière vainqueur pourra unilatéralement être modifiée, adaptée aux et/ou ajustée en fonction des exigences d'iGuzzini.

iGuzzini aura par conséquent le droit de fabriquer, vendre et distribuer, directement et/ou indirectement, les gobos et de disposer du storytelling, dans le monde entier.

2- iGuzzini aura également le droit de concéder en licence les gobos et le storytelling à des tiers sans limitations de territoire ou de temps.

3- En vertu de ce qui précède, si les gobos font l'objet d'une découverte susceptible de protection en tant que dessin/modèle ou œuvre de l'esprit ayant un caractère créatif protégé par le droit d'auteur, sans préjudice du droit inaliénable du Concepteur lumière d'être reconnu auteur de la découverte, le dessin/modèle et/ou le droit d'utilisation du

Projet appartiendront à iGuzzini.

4- iGuzzini sera la seule titulaire des droits d'exclusivité nés de la réalisation de la découverte et/ou des droits d'utilisation du Projet, et la seule légitimée à l'éventuel dépôt de la demande d'enregistrement du dessin/modèle, et aura le pouvoir de décision le plus étendu en matière de type de protection industrielle à prévoir. iGuzzini sera également libre d'abandonner les demandes d'enregistrement éventuellement déposées. iGuzzini décline toute responsabilité en cas de déchéance et/ou révocation des titres, quelle qu'en soit la raison.

ART. 16 PROPRIÉTÉ DES PROJETS TRANSMIS NON VAINQUEURS - DROITS DE REPRODUCTION

1-Les projets envoyés et non gagnants resteront la propriété de leurs auteurs, lesquels en conservent tous les droits.

2- Toute demande d'exploitation desdits Projets devra être préalablement formulée par iGuzzini aux auteurs respectifs.

Art.17 USAGE DU NOM ET DE L'IMAGE DU CONCEPTEUR LUMIÈRE

Le concepteur lumière donne son consentement le plus étendu et inconditionnel à l'utilisation de son nom, de ses images photographiques et vidéos dans le cadre du plan de communication et diffusion qu'iGuzzini pourra librement réaliser relativement au Concours, en se réservant de l'en empêcher s'il estime que cette utilisation atteint à son image et à sa réputation

Le Concepteur lumière donne son propre consentement pour une durée illimitée et pour une diffusion pouvant être mondiale et s'effectuer selon toute méthode de diffusion (chaînes de télévision, impressions, etc.)

Art. 18 DROITS DES TIERS

Chaque participant est responsable de l'originalité des réalisations envoyées et, par conséquent, les organisateurs de ce concours ne pourront en aucun cas être tenus responsables, à quelque titre que ce soit, en cas de demandes éventuellement formulées par des tiers concernant la titularité et/ou l'originalité d'éventuels droits liés

aux réalisations présentées et seront garantis par le participant s'ils venaient à être impliqués dans des procédures liées à la titularité et/ou l'originalité des réalisations envoyées.

Art. 19 RESPONSABILITÉ ET ACCEPTATION DU RÈGLEMENT DU CONCOURS

Les participants au concours assument toute responsabilité concernant l'originalité de leurs Projets et, par la signature et la transmission des documents d'adhésion au concours, ils acceptent intégralement les conditions de cet avis.

