

TRACER DES LIGNE.

Conférence sur l'état actuel des domaines artistiques d'animation, de bande dessinée et d'art dans le jeu vidéo dans les pays francophones et en Serbie

Le 9 novembre 2022
de 9h30 à 15h30

Date et lieu : plateforme **en ligne** mercredi **9 novembre 2022**

Hôte : Académie des arts de Novi Sad avec l'appui du Ministère de la culture de la République de Serbie et l'Institut français de Serbie

Pays participants : France, Canada, République tchèque, Serbie

Domaines : BD, ANIMATION, ART DANS LE JEU VIDÉO

Langues de la conférence : français, serbe, anglais (traduction simultanée assurée)

Suivez-nous sur: www.auns.studio20.rs

Objectif : En vue de l'adhésion prochaine de la Serbie à l'Organisation Internationale de la Francophonie en tant que membre de plein droit, l'objectif de ce forum est d'améliorer le dynamisme d'échange des expériences, des arts et des artistes travaillant dans les domaines de **bande dessinée, d'animation et d'art dans le jeu vidéo**. La conférence aura lieu dans le cadre du **Novembre numérique 2022** organisé par l'Institut français de Serbie voulant contribuer à renforcer la coopération entre les figures professionnelles en matière de :



TRACER DES LIGNE.

Bande dessinée :

1. État actuel de l'industrie de la BD dans les pays participants
2. L'avenir de la BD – Format papier ou plateformes numériques pour la distribution des BD (p. ex. *Read comics online* - <https://www.webtoons.com/en/>)
3. Identification des ressources professionnelles dans le domaine de bande dessinée dans les pays participants – coopération potentielle sur des projets communs (p.ex. artistes serbes en France...)

Animation :

1. Animation et stratégies de communication digitale (p. ex. Animation 2D/3D, Techniques interactives, Effets visuels) dans les pays participants
2. Positionnement sur les autres marchés – présentation des exemples et des entreprises réussis
3. Identification des ressources professionnelles dans le domaine d'animation dans les pays participants – coopération potentielle sur des projets communs

Art dans le jeu vidéo :

1. Design de jeux vidéo et nouvelles technologies dans le domaine d'arts visuels
2. Potentiel de la coopération industrielle entre les développeurs des pays participants
3. Présentation des exemples et des entreprises réussis (exemples de bonne pratique, pratique des gens qui ont réussi – sur les marchés internationaux)

PROGRAMME

TRACER DES LIGNE.

LE 9 NOVEMBRE 2022, EN LIGNE

9:30 – 9:45 Inauguration (discours de bienvenue de Madame l'Attachée culturelle de l'Ambassade de France en Serbie, Catherine FAUDRY et du Doyen de l'Académie des arts prof. Siniša BOKAN)

9.45 - 10.00 *Promo I (Vidéo promotionnelle)*

10:00 – 11:30 Débat I – Animation

Modérateur : Miletta POŠTIĆ (Académie des arts), Serbie
Participants :

Peter NALLI (lervolino&Lady Bacardi Entertainment),
Canada/Italie

Cécile BLONDEL (Gobelins, Paris), France
Mauriziana GUALDRINI (Normaal), France/Italie
Loran GOUY, France

11:45 – 13:15 Débat II – Art dans le jeu vidéo

Modérateur : Vukašin ŠOĆ (Académie des arts), Serbie

Participants :

Sanja et Dušan ČEŽEK (FUCHS+DACHS), République tchèque
Relja BOBIĆ (SGA), Serbie

Guofan XIONG (CNAME), France/Chine

Aleksandar BEDOV (Stick and Rope Studio), Serbie

11.30 - 11.45 *Promo II (Vidéo promotionnelle)*

13:30 – 15:00 Débat III – Bande dessinée

Modérateur : Zoran JANJETOV, Serbie

Participants :

Christophe DABITCH, France
Piero MACOLA, France/Italie

Dejan NENADOV, Serbie
Branislav KERAC, Serbie

13.15 - 13.30 *Promo III (Vidéo promotionnelle)*

15.00 - 15.10 *Promo IV (Vidéo promotionnelle)*

15.10 - 15.30 CONCLUSIONS DE LA CONFÉRENCE



Република Србија
Министарство културе



**INSTITUT
FRANÇAIS**
Serbie

DRAWING THE LINE.

**Conference on the State of the Art in
the Artistic Fields of Animation,
Comics and Game Art
in Francophone Countries
and Serbia**

November 9, 2022
from 9h30 to 15h30

Time and place: online platform **November 9** (Wednesday) **2022**

Host: Academy of Arts Novi Sad with the support of the Ministry of Culture of the Republic of Serbia and the French Institute in Serbia

Participant Countries: France, Canada, Czech Republic, Serbia

Fields: COMICS, ANIMATION, GAME ART

Working languages: French, Serbian, English (simultaneous translation provided)

Follow us at: www.auns.studio20.rs

Objective: In the perspective of Serbia becoming soon a full member of the International Organization of the Francophonie, the aim of this forum is to improve the dynamic exchange of experience, art and artists in the field of **comics, animation, and game art**. The conference will be held in the frame of the **Novembre numérique 2022**, organized by the French Institute in Serbia, with the objective to contribute to strengthening the cooperation among professionals in the following areas:



DRAWING THE LINE.

Comic Art:

1. State of Comic Art industry in participant countries
2. The future of Comics – Hard copies or Digital platforms for the distribution of the comics (e.g. *Read comics online* - <https://www.webtoons.com/en/>)
3. Mapping of professional resources of Comic Art in participant countries- potential cooperation on joint projects (e.g. Serbian artists in France...)

Animation:

1. Animation and digital communication strategies (e.g. 2D/3D Animation, Interactive techniques, Visual effects) in participant countries
2. Placements in other Markets - presenting the successful examples and companies
3. Mapping of professional resources of Animation in participant countries- potential cooperation on joint projects

Game art

1. Video game design and new technologies in the field of Visual Arts
2. Potential for industry cooperation between developers in participant countries
3. Presenting the successful examples and companies (examples of best practices, successful people practice - on international markets)

AGENDA

DRAWING THE LINE.

NOVEMBER 9, 2022

9:30 – 9:45 Inauguration (address by Ms. Cultural Attaché of the Embassy of France in Serbia, Catherine FAUDRY and the Dean of the Academy of Arts, professor Sinisa BOKAN)

9.45 - 10.00 *Promo I (Promotional video)*

10:00 – 11:30 Panel I – Animation

Moderator: Miletta POŠTIĆ (Academy of Arts), Serbia
Panelists:

Peter NALLI (Iervolino&Lady Bacardi Entertainment),
Canada/Italy

Cécile BLONDEL (Gobelins, Paris), France
Maurizianna GUALDRINI (Normaal), France/Italy
Loran GOUY, France

11:45 – 13:15 Panel II – Game Art

Moderator: Vukašin ŠOĆ (Academy of Arts), Serbia
Panelists:

Sanja and Dušan ČEŽEK (FUCHS+DACHS), Czech Republic

Relja BOBIĆ (SGA), Serbia

Guofan XIONG (CNAM), France/China

Aleksandar BEDOV (Stick and Rope Studio), Serbia

13.15 - 13.30 *Promo III (Promotional video)*

11.30 - 11.45 *Promo II (Promotional video)*

13:30 – 15.00 Panel III - Comic Art

Moderator: Zoran JANJETOV, Serbia

Panelists:

Christophe DABITCH, France

Piero MACOLA, France/Italy

Dejan NENADOV, Serbia

Branislav KERAC, Serbia

15.00 - 15.10 *Promo IV (Promotional video)*

15.10 - 15.30 CONCLUSIONS AND CONFERENCE CLOSURE



Република Србија
Министарство културе



INSTITUT
FRANÇAIS
Serbie

DÉBAT ANIMATION | ANIMATION PANEL

Modérateur | Moderator : Miletta Poštić

Peter NALLI (Iervolino & Lady Bacardi Entertainment) Canada/Italie

Peter Nalli est le responsable de l'animation et des effets visuels chez Iervolino & Lady Bacardi Entertainment (ILBE) et le showrunner de la série animée "Puffins Impossible", créée par Iervolino Studios (IES), un studio d'animation serbe.

Peter a travaillé sur plus de 20 longs métrages internationaux en tant que superviseur des effets visuels, y compris "Black Butterfly" avec Antonio Banderas, "In Dubious Battle" avec James Franco et Robert Duvall, gagnant de l'Oscar, et "Finding Steve McQueen", réalisé par Mark Steven Johnson (Ghost Rider). Il a joué un rôle déterminant dans la création et le développement visuel du long métrage d'animation Arctic Dogs (Arctic Justice) avec les voix de Jeremy Renner, ainsi que celles des gagnants des Oscars, Anjelica Huston et John Cleese.

En outre, Peter a également écrit et réalisé de nombreux épisodes des séries d'animation à grand succès "Arctic Friends" et "Puffins", avec Johnny Depp en vedette. Aujourd'hui, il est le showrunner de la dernière série "Puffins Impossible", dans laquelle Johnny Depp continue de prêter son caractère et sa voix au personnage central Johnny Puff. "Puffins Impossible" est également la première série de ce genre à être entièrement réalisée en Serbie. Elle a été créée par Iervolino Studios et produite par Archangel Digital Studios, détenu par Miloš Biković. La série est disponible sur les plateformes de streaming depuis avril 2022, y compris Amazon Prime Video, Apple TV, Google Play, Chili, TaTaTu dans plus de 120 pays dans le monde.

En plus de sa vaste expérience dans la production, Peter Nalli a dirigé la création et la mise en œuvre de studios et de productions à l'échelle internationale au Canada, en Italie, à Bahreïn, à Mumbai, à Singapour, et maintenant en Serbie, avec deux succursales d'Iervolino Studios à Belgrade et à Novi Sad.

Peter Nalli a été l'un des conférenciers invités à la KL Design Week (Kuala Lumpur, Malaisie), à CG Overdrive (Singapour), et il a participé en tant que panéliste expert du secteur au TAAF (Toronto Animation Arts Festival, Toronto, Canada). En outre, il a reçu plusieurs distinctions pour ses réalisations en matière d'effets visuels et de conception numérique dans le monde entier, y compris des prix décernés par le Festival du film de Madrid, Warner Music, Stash Magazine et Cannes Lion Interactive. Peter a donné des cours de *compositing* au Sheridan College (Oakville, Ontario), établissement de renommée internationale, ainsi que des cours de *scénarimage pour l'animation*, de *langage cinématographique d'animation* et de *peinture cache numérique* au Centennial College Story Arts Centre (Toronto, Canada).

Il continue à transmettre ses connaissances à travers son travail avec les artistes et les experts créatifs d'Iervolino Studios par le biais de formations internes et de son travail quotidien, ainsi que par le biais du Centre de formation interne, une plateforme éducative du studio.

Peter NALLI (lervolino & Lady Bacardi Entertainment) Canada/Italy

Peter Nalli is the Head of Animation and VFX at lervolino & Lady Bacardi Entertainment (ILBE) and showrunner of the animated series "Puffins Impossible", created by lervolino Studios (IES), a Serbian creative animation studio.

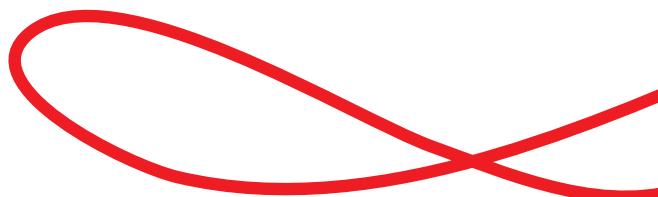
Peter has worked on over 20 international feature films as a Visual Effects Supervisor, including "*Black Butterfly*", starring Antonio Banderas, "*In Dubious Battle*", starring James Franco, and Academy Award Winner Robert Duvall, and "*Finding Steve McQueen*", directed by Mark Steven Johnson (*Ghost Rider*). He was an instrumental figure in the ideation and visual development of the animated feature film *Arctic Dogs (Arctic Justice)*, starring the voice talents of Jeremy Renner, alongside Oscar winners, Anjelica Huston and John Cleese.

In addition, Peter has also written and directed numerous episodes of the highly successful animated spin-off series, "*Arctic Friends*" and "*Puffins*", starring Johnny Depp. Today, he is the showrunner of the latest series "*Puffins Impossible*", in which Johnny Depp continues to lend his character and voice to the central figure Johnny Puff. "*Puffins Impossible*" is also the first series of its kind to be fully realized in Serbia. It was created by lervolino Studios and produced by Archangel Digital Studios, owned by Miloš Biković. The series has been available on streaming platforms since April 2022, including Amazon Prime Video, Apple TV, Google Play, Chili, TaTaTu in more than 120 countries around the world.

In addition to his extensive production experience, Peter Nalli has spearheaded the creation and implementation of studios and productions internationally in Canada, Italy, Bahrain, Mumbai, Singapore, and now in Serbia, with two lervolino Studios branches in Belgrade and Novi Sad.

Peter Nalli was a celebrated guest speaker at *KL Design Week* (Kuala Lumpur, Malaysia), *CG Overdrive* (Singapore), and he participated as an industry expert panelist at the *TAAFI* (Toronto Animation Arts Festival, Toronto, Canada). Additionally, he has been honored with several accolades for his accomplishments in VFX and digital design projects all over the world, including awards from the Madrid Film Festival, Warner Music, Stash Magazine, and Cannes Lion Interactive. Peter has taught courses at the internationally acclaimed Sheridan College (Oakville, Ontario) in *Compositing* as well as courses in *Storyboarding for Animation*, *Animation Film Language*, and *Digital Matte Painting* at the Centennial College Story Arts Centre (Toronto, Canada).

He continues to transfer his knowledge in his work with artists and creative experts at lervolino Studios through internal educations and everyday work, as well as through the Internal Training Center, the studio's educational platform.



Cécile BLONDEL (Gobelins), France

Après avoir passé 5 ans dans l'industrie audiovisuelle en tant que spécialiste des effets spéciaux et des prothèses pour le cinéma et le théâtre, Cécile a étudié et travaillé dans le domaine de l'histoire de l'art. De 1989 à 1995, elle a été maître de conférences en histoire culturelle et chercheuse associée. Elle a enseigné à La Sorbonne et à Science Po, Paris. À partir de 1995, elle a été maître de conférences en histoire de l'art et de la culture française et européenne à l'Université de St Andrews en Écosse, puis elle a travaillé pour Foreign and Commonwealth Office à Londres. Depuis 2012, elle est responsable des relations internationales à Gobelins, où elle s'occupe des programmes internationaux : Écoles d'été et Master of Arts en animation de personnages.

Cécile BLONDEL (Gobelins), France

After spending 5 years in the audiovisual industry as a special effects artist specialized in prosthetics for cinema and theatre, Cécile studied and worked in the field of history of art. From 1989 to 1995 she was a lecturer in Cultural History and associate researcher. She taught at La Sorbonne and Science Po, Paris. From 1995 she taught as a lecturer in French and European Art and Cultural History at the University of St Andrews in Scotland and then for the Foreign and Commonwealth Office in London. She has been the Head of International Relations at Gobelins since 2012, where she is in charge of the International Programmes: Summer Schools and Master of Arts in Character Animation.

Mauriziana GUALDRINI (Normaal) France/Italie

Mauriziana est une artiste de storyboard installée à Paris. Elle travaille actuellement sur une série télévisée préscolaire très acclamée et produit une grande variété d'art dans son temps libre, inspirée par ses racines italiennes, le cinéma et les observations de la vie réelle. Son expérience professionnelle dans l'industrie de l'animation va de l'animation 2D à l'animation 3D, de prop-fx design à la réalisation. Elle a obtenu le diplôme de l'École de l'image Gobelins en 2020 après avoir été coréalisatrice du film primé "Mum's Sweater".

Mauriziana GUALDRINI (Normaal) France/Italy

Mauriziana is a storyboard artist based in Paris. She's currently working on an acclaimed pre-school tv series and making all sort of diverse art in her free time, inspired by her Italian roots, cinema and real-life observation. Her work experiences in the animation industry span from 2d to 3d animation, from prop-fx design to directing. She graduated from Gobelins in 2020 after co-directing the Award-winning film "Mum's Sweater".

Loran GOUY (Réalisateur audiovisuel et multimédia) France

J'ai commencé l'animation traditionnelle en 1994, alors que je vivais à l'île de la Réunion. Suite à une formation d'un an, j'ai travaillé sur des séries, d'abord en traditionnel puis sur ordinateur. Après quelques années, j'ai travaillé dans différents studios de production audiovisuelle, en animation et VFX.

Ensuite, j'ai travaillé comme animateur 3D pour des sociétés de jeux vidéo. J'ai également réalisé plusieurs mini séries d'animation 2D (avec Flash) pour des agences de communication. Je travaille comme réalisateur freelance depuis 2013 et je réalise régulièrement des clips, des films d'animation pour des agences de communication et des court-métrages en stop motion avec des scolaires.

Je suis également enseignant auprès de plusieurs écoles de cinéma et d'animation. J'interviens depuis cette année auprès de l'école Gobelins d'Annecy avec des étudiants en animation 3D. J'enseigne le stroy board et le storytelling.

J'enseigne le montage, la post production et le motion design avec l'école ISPRA à Toulouse, pour des étudiants en réalisation cinéma.

Loran GOUY (Audiovisual and multimedia director) France

I started traditional animation in 1994, while I was living in Reunion Island. After an one-year training, I worked on series, first in traditional manner and then on computer.

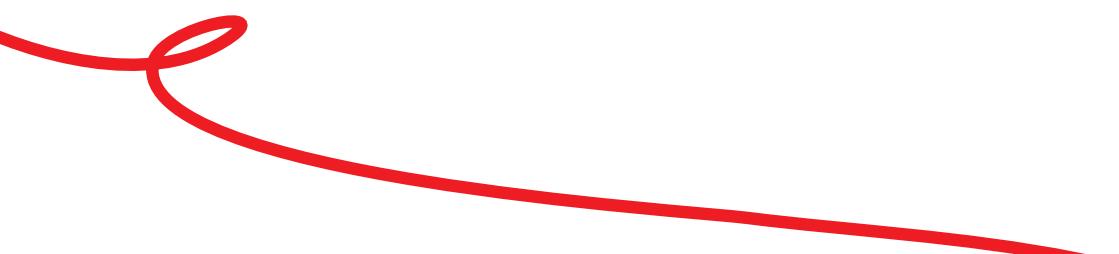
After a few years, I worked in different audiovisual production studios, in animation and VFX.

Then, I worked as a 3D animator for video game companies. I also directed several 2D animation mini-series (with Flash) for communication agencies.

I work as a freelance director since 2013 and I regularly direct music videos, animated films for communication agencies and short films in stop motion with schools.

I am also a teacher in several film and animation schools. As of this year, I teach 3D animation at Gobelins school in Annecy. I teach story board and storytelling.

I teach editing, post production and motion design with the ISPRA school in Toulouse, for students in film directing.



DÉBAT ART DANS LE JEU VIDÉO | GAME ART PANEL

Modérateur | Moderator : Vukašin ŠOĆ

Dušan ČEŽEK (FUCHS+DACHS) République tchèque

Après avoir obtenu son diplôme, Dušan Čežek a travaillé brièvement comme illustrateur pour le Creative Center et le Bureau of Textbook Publishing. Ensuite il a commencé sa carrière dans la publicité, qui l'a mené à Prague en passant par Belgrade, Vienne et Bratislava. Il a travaillé pour la plupart des marchés européens et est l'un des professionnels de la publicité les plus respectés, avec plus de 50 prix, y compris le bronze au Festival de Cannes, l'or et le Grand Prix d'Eurobest, l'or au Festival Epica, Clio et bien d'autres encore.

Il a également été membre du jury du New York Digital Advertising Festival.

Au cours de sa carrière dans la publicité, Dušan a également travaillé comme illustrateur, photographe, musicien et réalisateur d'un certain nombre de publicités et de courts métrages qui comptent 20 millions de vues sur Youtube.

Il vit aujourd'hui à Prague et, avec sa femme Sanja, il est copropriétaire du studio Fuchs+Dachs.

Les œuvres de Dušan ont été exposées dans des galeries du monde entier, notamment à la galerie Cartier à Paris, à la galerie Samsung screen à Times Square, à FILE Sao Paulo, à DMY Berlin, à la Galerie nationale de Ravenne, à TEDx Chicago, à TEDx Athènes et à bien d'autres. Son travail a été publié plus de 30 000 fois dans des publications du monde entier, tant sous forme imprimée que numérique, et dans des dizaines de livres, y compris TACHEN, SendPoints Books, WIRED, GIZMODO, Vanity Fair, The Rolling Stone Magazine, High Snobity, DesignBoom, Taxi, Mashable, Ignant, SLANT Magazine, NY Times, etc.

Avec le jeu Ministry of Broadcast, il a visité des festivals de jeux vidéo indépendants et de renommée mondiale : E3 Los Angeles, Tokyo Game Show, Game Connection Paris, Indiecade LA, Indiecade Paris, Dreamhack Dallas, EGX Berlin, EGX Rezzed London, PAX East Boston, Game Access Brno et d'autres.

Dušan ČEŽEK (FUCHS+DACHS) Czech Republic

After his graduation, Dušan Čežek worked briefly as an illustrator for the Creative Center and the Bureau of Textbook Publishing. Then he started his advertising career, which led him through Belgrade, Vienna and Bratislava to Prague. He has worked for most of the European markets and is one of the most respected advertising professionals with more than 50 awards, including bronze from the Cannes, gold and the Grand Prix from Eurobest, gold from the Epica Festival, Clio and many more.

He was also a member of the jury of the New York Digital Advertising Festival.

During his advertising career, Dušan has also worked as an illustrator, photographer, musician and director of a number of commercials and short films that have 20 million views on Youtube.

Today he lives in Prague and with his wife Sanja he is a co-owner of the Fuchs+Dachs studio.

Dušan has exhibited his work in galleries all around the world, most notably at the Cartier Gallery in Paris, the Samsung screen gallery in Times Square, FILE Sao Paulo, DMY Berlin, the National Gallery of Ravenna, TEDx Chicago, TEDx Athens and many others. His work has been published more than 30,000 times in publications around the world, both in printed and digital form and in dozens of books including

TACHEN, SendPoints Books, WIRED, GIZMODO, Vanity Fair, The Rolling Stone Magazine, High Snobity, DesignBoom, Taxi, Mashable, Ignant, SLANT Magazine, NY Times, etc.

With the game Ministry of Broadcast, he visited world-famous and independent video game festivals: E3 Los Angeles, Tokyo Game Show, Game Connection Paris, Indiecade LA, Indiecade Paris, Dreamhack Dallas, EGX Berlin, EGX Rezzed London, PAX East Boston, Game Access Brno and many more.

Sanja ČEŽEK (FUCHS+DACHS) République tchèque

Sanja Čežek a commencé sa carrière en tant que designer indépendante avant même de s'inscrire à l'Académie des arts de Novi Sad. Pendant ses études, elle a remporté de nombreux prix, qui l'ont rapidement amenée au poste de directrice artistique du festival NOMUS et du Festival d'été musical de Novi Sad. Peu après, elle commence à travailler sur des projets avec des startups basées aux États-Unis et dans le monde entier.

En 2012, Sanja déménage à Vienne et commence sa carrière dans le secteur de la publicité, qui se poursuit après avoir déménagé à Bratislava et à Prague. Au cours de sa carrière dans la publicité, elle a eu l'occasion de travailler dans le domaine de la conception de sites web et de jeux et l'un de ses travaux les plus reconnus a été le site web réalisé pour Leos Mares, qui était à l'époque la personne la plus influente dans l'industrie de la musique en République tchèque. Au cours des cinq dernières années de sa carrière de directrice de la création et des jeux, elle a eu l'occasion de travailler pour des clients tels que Cartoon Network (États-Unis), Touhou Project (Japon) et Microsoft (États-Unis). Aujourd'hui, en tant que co-fondatrice du studio de conception de jeux Fuchs+Dachs à Prague, elle crée des jeux avec une direction créative et une mécanique de jeu uniques, qui suivent la narration et le développement des personnages.

Avec le jeu original "Ministry of Broadcast", son studio a remporté le prix du meilleur gameplay et a été nommé lors des plus célèbres conférences sur les jeux indépendants auxquelles elle a participé : E3 Los Angeles, Tokyo Game Show 2018, Tokyo Game Show 2019, Game Connection Paris, Indiecade LA, Indiecade Paris, Dreamhack Dallas, EGX Berlin, PAX East Boston, Game Access Brno et bien d'autres encore.

Ses premiers travaux ont été publiés dans de nombreux magazines et livres pertinents tels que Taschen et SendPoint Books, et ses œuvres de conception de jeux sont publiés dans des galeries prestigieuses telles que la Fondation Cartier pour l'art contemporain à Paris. En dehors de sa carrière, Sanja est la maman d'une petite fille de 3 ans et elle participe activement à des engagements sociaux autour du sujet "carrière et maternité combinées".

Sanja ČEŽEK (FUCHS+DACHS) Czech Republic

Sanja Čežek began her career as a freelance designer even before she enrolled into the Academy of Arts, Novi Sad. During studies, she won many awards, that quickly brought her to the position of art director at NOMUS festival and Novi Sad Musical Summer festival. Soon after, she begins working on projects with startups based in the USA and around the World.

In 2012 Sanja moves to Vienna and starts her career in the Advertising industry, which continues after she moves her life to Bratislava and Prague. During her advertising career, she had an opportunity to work in the field of web and game design and one of her most acknowledged work was the website made for Leos Mares, who was at the time being the most influential person in the music industry in the Czech Republic. During the last five years of her career as a creative & game director, she had an opportunity to work on clients such as *Cartoon Network* (USA), *Touhou Project* (Japan) and *Microsoft* (USA). Today, as a co-founder of the Fuchs+Dachs game design studio in Prague, she crafts games with unique creative direction and game mechanics, that follow the narrative and character development.

With the original game "Ministry of Broadcast" her studio won 'the best gameplay" and was nominated in

the world's most famous indie gaming conferences she also attended: E3 Los Angeles, Tokyo Game Show 2018, Tokyo Game Show 2019, Game Connection Paris, Indiecade LA, Indiecade Paris, Dreamhack Dallas, EGX Berlin, PAX East Boston, Game Access Brno and many others.

Her early work was published in many relevant magazines and books such as *Taschen* and *SendPoint Books*, and her game design work is being published in prestigious galleries such as the '*Fondation Cartier pour l'art contemporain*' in Paris. Except career, Sanja is a mom of a little 3 y.o. girl and she actively participates in social engagements discussing the topic of "career & motherhood combined".

Relja BOBIĆ (SGA) Serbie

Depuis le début des années 2000, Relja Bobić est l'auteur de nombreux projets culturels et artistiques réalisés en Serbie, ainsi qu'en Europe, aux États-Unis et au Canada. Actif en tant que commissaire indépendant, gestionnaire d'arts et d'événements, promoteur musical, auteur d'émissions radio et traducteur, il a initié et participé à des centaines d'événements, a été le co-fondateur de quatre festivals internationaux, le commissaire de nombreuses expositions, conférences, publications et projets d'éducation informelle. En 2012, il a été l'un des fondateurs du centre de création Nova Iskra, puis du Réseau européen des centres de création. Il aime concevoir des espaces physiques et cognitifs au sein desquels les jeunes créatifs peuvent collaborer et créer de nouveaux parcours. Depuis 2020, il est le directeur du programme de la SGA (Association serbe des jeux).

Relja BOBIĆ (SGA) Serbia

Ever since the early 2000s, Relja Bobić was the author of numerous cultural and artistic projects realized in Serbia, as well as across Europe, in USA and Canada. Active as an independent curator, arts and events manager, music promoter, radio author and translator, he initiated and took part in 100s of events, co-founded four international festivals, curated many exhibitions, conferences, publications and informal education projects. In 2012, he was one of the co-founders of Nova Iskra creative hub, and later on European Creative Hubs Network. He enjoys designing physical and cognitive spaces within which young creatives can collaborate and create in new ways. Since 2020, he is the Program Director at SGA (Serbian Games Association).

Guofan XIONG (CNAM) France/Chine

Diplômé de l'École supérieure d'art des Pyrénées à Pau en 2015, et titulaire du DNSEP (diplôme national supérieur d'expression plastique).

Depuis octobre 2017, il est doctorant à Paris 8, à l'école doctorale Edesta, (laboratoire Inrev), sous la direction de Chu-Yin Chen et la co-direction de Sophie Daste et étudiant-chercheur au sein du groupe GoD|Art de l'EnsadLab entre 2016 et 2019 puis Spatial Média entre 2019-2022. Sa thèse, intitulée : R(e/é)création de formes littéraires avec des dispositifs de Game Art, la création d'installations vidéoludiques, qui sont à la fois poétiques et artistiques dans un espace d'exposition. L'adaptation et la transformation des formes littéraires de la poésie en gameplay. L'exploration de la dimension expressive du gameplay dans le jeu traditionnel et dans le jeu vidéo et, bien sûr, la jouabilité des formes littéraires. Ses recherches portent sur les nouveaux médias et sur le jeu vidéo, comment travailler avec ce nouveau médium, comment apporter des contenus plus significatifs dans un jeu vidéo et trouver sa potentialité à être un médium artistique.

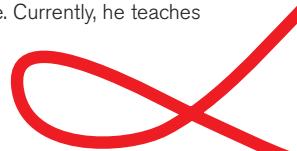
Depuis 2015, il est aussi designer graphique free-lance. Ses intérêts et ses pratiques concernent le design interactif, le design web, le motion design, l'édition, l'identité visuelle. Il était ingénieur de recherche pour le projet Créons au Musée (Performances des arts vivants et médiation transartistique par la recherche création) de l'équipe de recherche EA 1573 Scènes du monde, création, savoirs critiques. Actuellement, il charge les cours d'Unity à Arts et Technologies de l'Image of Université Paris 8.

Guofan XIONG (CNAM) France/China

A graduate of the École supérieure d'art des Pyrénées in Pau in 2015, and holder of the DNSEP (National Diploma of Plastic Art Expression).

Since October 2017, he has been a PhD student at Paris 8, at the Edesta doctoral school (INREV laboratory), under the supervision of Chu-Yin Chen and the co-direction of Sophie Daste and student-researcher within the GoD|Art group from EnsadLab between 2016 and 2019 then Spatial Media between 2019-2023. His thesis, entitled: Recreation of literary forms with Game Art devices. The creation of video game installations, both poetic and artistic, in an exhibition space. The adaptation and transformation of literary forms of poetry into gameplay. The exploration of the expressive dimension of gameplay in traditional and video games and, of course, the playability of literary forms. His research focuses on new media and video games, how to work with this new medium, how to bring more meaningful content to a video game and find its potential to be an artistic medium.

Since 2015, he is also a freelance graphic designer. His interests and practices concern interactive design, web design, motion design, publishing, and visual identity. He was a research engineer for the Créons au Musée project (Performances of the living arts and trans-artistic mediation through research-creation) of the research team EA 1573 Scènes du monde, creation, and critical knowledge. Currently, he teaches Unity classes at Arts et Technologies de l'Image of University Paris 8.



Aleksandar BEDOV (Stick and Rope Studio) Serbie

Aleksandar est le PDG du studio Stick&Rope et Wasiona. Sa formation en développement de logiciels et en photographie a influencé ses décisions créatives, tant sur le plan technique que visuel. Avec l'essor de la blockchain, il a vu l'opportunité et a changé d'orientation, passant des jeux occasionnels aux jeux de base qui peuvent tirer parti des avantages de la nouvelle technologie. Cette voie l'a conduit à "Ascend the End", un jeu de tir multijoueur AA. Le projet a réuni une équipe, l'une des rares en Serbie, capable de travailler sur des jeux de cette envergure.

Aleksandar BEDOV (Stick&Rope and Wasiona Studio) Serbia

Aleksandar is CEO of Stick&Rope and Wasiona studio. His software development and photography background, influenced both his technical and visual creative decisions. With the rise of blockchain he saw the opportunity and changed his focus from casual gaming to pitching core games that can leverage benefits of new technology. This path led him to "Ascend the End", AA multiplayer shooter. Project brought together a team, one of the few in Serbia, capable of working on similar scale games.



DÉBAT BANDE DESSINÉE | COMICS PANEL

Modérateur | Moderator : Zoran JANJETOV

Christophe DABITCH (scénariste, écrivain) France

Après des études de lettres modernes, de sciences politiques et une école de journalisme, Christophe Dabitch a travaillé comme journaliste indépendant durant quinze ans (presse écrite, revues, télévision, réalisation de documentaires).

Il publie des livres, seul ou avec des dessinateurs et des photographes, des bandes dessinées et des récits dont certains en lien avec ses voyages en ex-Yougoslavie, en Afrique, en Syrie, au Liban et en France (Futuropolis, Autrement, Filigranes, Castor astral, Signes et balises).

Son travail a souvent des bases historiques ou documentaires envisagées comme des points de départ à l'imaginaire, au récit intime, à des formes différentes d'écriture.

Il a travaillé autour de la guerre en ex-Yougoslavie et des identités nationales ; de la vie commune entre chrétiens et musulmans en Syrie, avant la guerre ; des écritures poétiques, Arthur Rimbaud, le flamenco, le hip-hop, Alain Bashung ; des figures de marcheurs comme René Caillié à Tombouctou ou Albert Dadas, le premier « touriste pathologique » ; des questions de droit pour un livre de reportages graphiques en collaboration avec Amnesty International ; de l'histoire coloniale, qu'elle soit française avec la colonne Voulet-Chanoine ou hollandaise avec le parcours du bateau le Batavia ; de l'histoire de l'immigration ; du voyage, proche et lointain ; des frontières invisibles au Liban. Il mène également des ateliers d'écriture dans différents cadres (collège, lycée, université...), collabore à des expositions et des projets collectifs (en 2017 un *Guide du réfugié*, livre et site Internet, prolongement en Projet européen en 2109-2020) et initie certains évènements (festival *L'art en marche* autour d'artistes syriens, festival *Retour à Danilo Kis* autour de l'oeuvre de l'écrivain yougoslave). Il a collaboré à plusieurs revues dont *Le Matricule des anges* (critique littéraire) et anime des rencontres publiques avec des écrivains.

Il participe à des résidences d'écriture, il a été notamment invité au Maroc, en Finlande et au Liban par la Maison internationale des écrivains de Beyrouth.

Christophe DABITCH (scenarist, author) France

After his studies of contemporary literature and political science and upon graduating from journalism school, Christophe Dabitch worked as a journalist for fifteen years (press, magazines, television, documentaries).

He has published several books, alone or with cartoonists and photographers, comic strips and stories, some of which about his travels in former Yugoslavia, Africa, Syria, Lebanon or France (publishers: Futuropolis, Autrement, Filigranes, Castor astral, Signes et balises).

His work often has a historical or documentary basis conceived as the starting point of an imaginary, personal story, and various forms of writing.

He has written about the ex-Yugoslav war and national identities; about the co-existence of Christians and Muslims in Syria before the war; about poetic writing, Arthur Rimbaud, flamenco, hip-hop, Alain Bashung; about characters travellers such as René Caillié in Timbuktu or Albert Dadas, the first "pathological tourist"; about the copyrights issues for a book of graphic reports in cooperation with Amnesty International; about colonial history – either French with the The Voulet–Chanoine Mission or the Dutch Batavia expedition; about the history of the imaginary, journeys to near and far countries; about the invisible borders of Lebanon.

He also gives writing workshops in different environments (primary school, high school, university..), collaborates in exhibitions and collective projects (in 2017 on the *Refugee's Guide*, a book and website, which grew into a European project 2019-2020) and initiates events (The Moving Arts festival about Syrian artists, The Return to Danilo Kiš festival about the work of the Yugoslav writer). He collaborates with several magazines, including Le Matricule des anges (literary criticism) and animates public debates with writers.

He participates in writer-in-residence programmes, and has been invited to Morocco, Finland and Lebanon by the International House of Writers in Beirut.

Piero MACOLA (dessinateur) France/Italie

Romancier graphique et illustrateur indépendant, il est né en Italie en 1976. Il a fait ses études à Bruxelles. Il s'est installé à Paris en 2002, où il vit actuellement.

Depuis, il travaille pour les principaux éditeurs français et italiens de littérature et de bandes dessinées.

Son travail est basé sur l'observation du monde environnant, dans le but de révéler l'humanité des personnages qu'il crée.

Il est l'auteur des romans graphiques suivants, tous publiés en France : *Les Nuisibles*, *Kérosène*, *Le tirailleur*, *Dérives*, *Aller simple*.

Parmi ses travaux d'illustrateur : les versions italiennes de *White fang* de Jack London, *The puppet boy of Warsaw* d'Eva Weaver, plusieurs couvertures pour des livres adultes/jeunes adultes et des audiolivres.

Piero MACOLA (comics artist) France/Italia

Graphic novelist and freelance illustrator, he is born in Italy in 1976. He accomplished his studies in Brussels. He moved to Paris in 2002, where he currently lives.

Since than he has been working for the mains French and Italians publishers of literature and graphic novel.

His work is based on the observation of the surrounding world, in the aim to reveal humanity of the characters he creates.

He is the author of the followings graphics novels, all of them published in France: *Les Nuisibles*; *Kérosène*; *Le tirailleur*; *Dérives*; *Aller simple*.

Among his works as illustrator: the Italian versions of *White fang* by Jack London, *The puppet boy of Warsaw* by Eva Weaver, several covers for adults/young adults books and audiobooks.

Dejan NENADOV (dessinateur) Serbie

Dejan Nenadov est né le 28 octobre 1966 en Serbie, ex-Yougoslavie, et vit actuellement entre Amsterdam et Novi Sad, (Serbie). Il passa sa dernière année d'études à l'école de design graphique ainsi qu'à l'Académie d'art, au département peinture. Une fois diplômé, Nenadov a suivi une spécialisation à l'Académie d'art d'Oslo, son goût pour l'art et la bande dessinée lui étant venu très tôt. Il publia d'ailleurs ses premiers travaux alors qu'il était encore collégien, paraissant notamment dans la plupart des grands magazines nationaux tels que Yu Strip Magazin et Stripoteka. Certaines de ses planches étaient également publiées à l'étranger. Exposant fréquemment, Nenadov reçut le premier prix du meilleur jeune artiste, celui du meilleur comics contemporain ainsi que celui décerné par Vidici, prestigieux magazine culturel. Il fut également récompensé par le prix Stylo d'Or de Belgrade, dans le cadre de la biennale traditionnelle des arts graphiques. Ses plus grands succès se situent dans le domaine de la bande dessinée dit "d'auteur". Grâce à *Elazar*, son album regroupant cinq histoires, les critiques le placèrent dans le top des auteurs du pays. Ses travaux devinrent dès lors culte dans la bande dessinée "intellectuelle", cette fusion entre comics et littérature lui ayant d'ailleurs valu le prix Zaharije Orfelin. Son dessin rythmé, tout à la fois enjoué et rempli de clins d'œil culturels, renforcent d'autant plus la puissance de son graphisme. Bien qu'il ait été longtemps absent des comics, se consacrant à son métier de peintre, il revient de nouveau à ses anciennes amours : la bande dessinée. Série B s'en félicite, Nenadov ayant dessiné avec Kovacevic le tome 6 d'*Arcanes*, scénarisé par Pécau. En 2011, il démarre la série *Ys la légende* chez Soleil.

Dejan NENADOV (comics artist) Serbia

Dejan Nenadov was born on 28 October 1966 in Novi Sad, Serbia, (in former Yugoslavia), and lived in Amsterdam, the Netherlands for a number of years. He studied at the Design Education Centre in Novi Sad, Graphic Design Department, and then at the Academy of Arts, in Novi Sad, Department of Painting. Upon graduating, he enrolled in a specialisation course at the Department of Painting of the Academy of Fine Arts in Oslo, Norway.

His love for comics and, wider, for fine arts, was manifested very early. He published his first comic strips as a high school student in the most prestigious domestic comic strips magazines of that time, such as: Yu Strip magazine and Stripoteka. Some of those works have been published abroad. He has also won a number of important awards in this field, ranging from those for the best young comic book author at competitions for young authors, to the prestigious prize for the best contemporary comic book, from Vidici magazine. He has also received a Belgrade Golden Pen plaque at the Graphic Arts biennial event, Golden Pen.

His album "Elazar", consisting of five connected stories, ranked him among the most important national comics authors of that time by critics. His comics are characterised as "intellectual" and as a combination of comic strip and literature, which earned him the "Zaharije Orfelin" award for his contribution to the fusion of these two expressive media.

His rhythmic drawing, at the same time playful, but also rich in cultural references, makes his graphic expression distinctive and powerful.

Shortly after leaving his homeland in 1991, he ceased his active engagement in comics, devoting himself to painting for almost two decades.

However, when he was invited to continue the Arcanes series for the French publisher Delcourt Editions in 2007, he successfully returned to comics. In the last fifteen years, he has created sixteen books (he is currently finishing the seventeenth one), within seven separate series.

He says that returning to his old love is refreshing and still brings him joy.



Branislav KERAC (dessinateur) Serbie

Branislav Kerac est né en 1952 à Novi Sad, capitale de la Voïvodine. Amateur de bande dessinée depuis ses cinq ans, Kerac, lorsqu'il était enfant, passait plus de temps avec un crayon à la main qu'à courir après un ballon. Dans ses cahiers d'école (qu'il possède toujours) se cachent des dessins dont la forme rappelle la bande dessinée, sans atteindre toutefois le niveau suffisant pour être publiés. Kerac a évité les maisons d'édition jusqu'à 1975, date à laquelle il publie, dans la revue « *Zlatni kliker* », sa « première vraie » bande dessinée *Poručnik Tara* (*Lieutenant Tara*). En collaboration avec la maison d'édition « *Dečije novine* », il lance la bande dessinée *Kobra* (*Le Cobra*) en 1978 et contribue à créer le statut culte du magazine « *Yu strip* ». Il poursuit sa collaboration fructueuse avec le scénariste Svetozar Obradović et l'éditeur Sibin Slavković en créant la première superhéroïne des Balkans – *Cat Claw* en 1981.

Cette même année, il est embauché par le quotidien « *Dnevnik* » et crée une équipe de dessinateurs pour travailler sur la BD reprise sous licence *Blek le Roc*. Telle une vedette de football, Kerac fait son transfert à la maison d'édition « *Marketprint* » pour lancer une série sur Tarzan. Malgré toutes ses obligations professionnelles, Kerac continue à travailler sur ses deux séries d'auteur *Le Cobra* et *Cat Claw*, qui ont eu un succès important en Scandinavie, et la dernière a réussi à percer le marché américain.

Durant les pauses professionnelles, Kerac a créé de nombreuses bandes dessinées indépendantes de différents genres. Outre *Les Fables de la faiblesse humaine* (*Sans Fin, Absolument Invincibles, Per aspera ad astra*), sa série de westerns a aussi rencontré un succès important, et le plus remarquable de cette période est *Billy the Pljuc* (*Billy le Postillon*) – un croisement de Clint Eastwood avec Hoggar et Gaston.

La popularité de Kerac est surtout due à son travail constant sur les séries. Tandis que les autres auteurs courraient après les styles et les tendances, Kerac s'est concentré sur son propre courant dominant pour ainsi acquérir un grand nombre d'admirateurs. D'un point de vue technique, ses dessins n'ont cessé de s'améliorer. Grâce à sa présence continue sur la scène de la bande dessinée, son nom est devenu incontournable sur toutes les listes concernant la bande dessinée yougoslave.

Pendant les années de guerre, Kerac s'est tourné vers les maisons d'édition étrangères. Avec l'intensification de la crise (en particulier de la crise économique après la guerre), Kerac acceptait de plus en plus d'engagements de designer et d'illustrateur, mieux payés, et négligeait la bande dessinée.

Actuellement, il ne publie de BD qu'occasionnellement, plutôt par amour que pour des raisons existentielles. Ses séries *Le Cobra*, *Cat Claw*, *Tarzan*, *Balkan Express* et *Blek le Roc* lui assurent le statut d'auteur hautement estimé, malgré le manque de publications récentes d'envergure sous prétexte de céder sa place aux jeunes.

Branislav KERAC (comics artist) Serbia

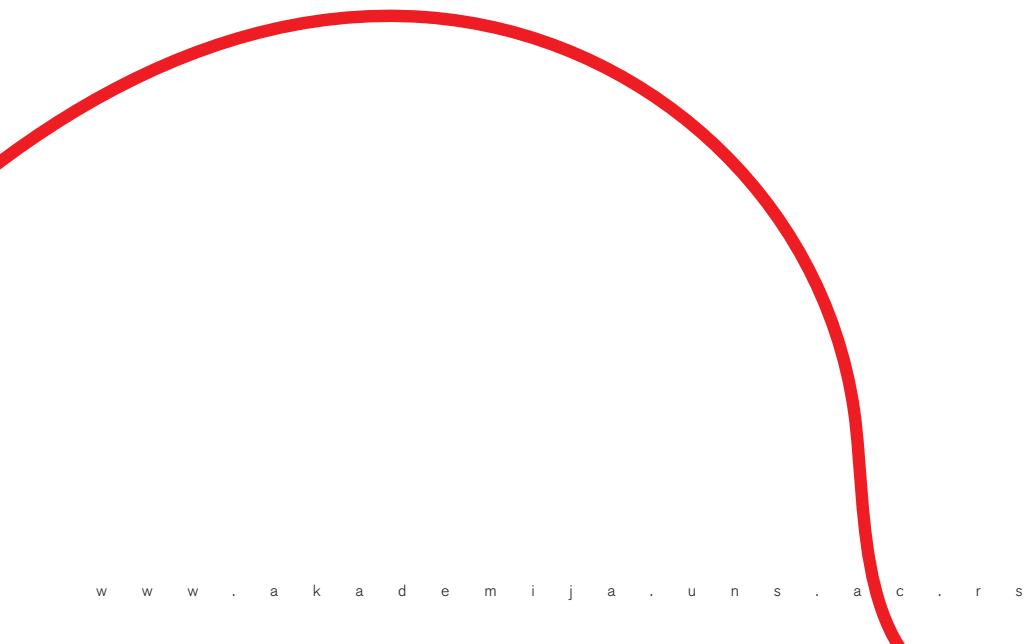
Branislav Kerac was born in 1952 in Novi Sad, the capital of Vojvodina. Being in love with comic strips since the age of five, Kerac spent more time with paper and pencil than with a ball. In his school notebooks (which he still keeps today), there are works in a cartoon-like form, but still far from the level appropriate for publication. Kerac stayed away from publishers until 1975, when he published his first "real, serious" comic strip Lieutenant Tara in "Zlatni Kliker/Golden Marble". In cooperation with Dečiji novine children's magazine, he launched the Kobra comic strip in 1978 and contributed to the cult status of Yu Strip magazine. He continued his fruitful collaboration with screenwriter Svetozar Obradović and editor Sibin Slavković with the premiere of the Balkan superheroine Cat Claw in 1981.

In the same year, he started working at the daily Dnevnik and formed a team of cartoonists engaged to work on the licensed comic Il Grande Blek. In the style of football transfers, Marketprint "hijacked" Kerac to start working on the Tarzan series. In addition to his work commitments, Kerac maintained both of his original series, Kobra and Cat Claw, which achieved notable success in Scandinavia and a good position on the American market.

During his working holidays, a lot of independent comics of various genres were created on his drawing table. Apart from the so-called The Stories of Human Weaknesses (No End, Convincingly Invincible, Per Aspera ad Astra), a series of westerns was also noteworthy, but from that time, Billy The Pljuc was certainly the most impressive – a cross between Clint Eastwood on the one hand and Hogar and Gaston on the other.

Kerac owes his popularity primarily to his constant work on series. While other authors catered to trends and styles, Kerac persistently pushed his mainstream and gained a large number of fans. His drawings reached an increasingly high level of craftsmanship. With a constant presence on the comic strip scene, he has become an indispensable item in all lists that touch on Yugoslav comics.

During the war years, Kerac focused on foreign publishers. As the crisis in the Balkans deepened (particularly the economic crises that followed the wars), Kerac accepted more and more the comics-unrelated and better-paid jobs as a designer and illustrator, and neglected comics.



TRACER DES LIGNE

Organisation | Organization

Académie des arts de Novi Sad | Academy of Arts Novi Sad

Djure Jaksica 7

21000 Novi Sad

Serbie

www.akademija.uns.ac.rs

Avec l'appui du **Ministère de la culture de la République de Serbie**

With the support of the **Ministry of Culture of the Republic of Serbia**

En collaboration avec l'**Institut français de Serbie**

In collaboration with **the French Institute in Serbia**

