

DOSSIER DE PRESSE



FÉÉRIE

# TADAMM!

IMMERSIVE

**Premières salles immersives itinérantes**



**DU 6 AVRIL AU 02 JUIN 2024  
L'ODYSSÉE-CHARTRES**



**CHARTRES**

**6 avril** ★  
~  
**2 juin** ★  
**2024**

**L'ODYSSÉE**  
★ CHARTRES ★

ACHETEZ  
VOS BILLETS !



SCANNEZ MOI !

# TADAMM !

Le Lab'  
**EXPERIMENTATIONS**  
LE 101 | LA CITÉ DE L'INNOVATION



Depuis plusieurs années, les **expériences immersives** connaissent un véritable succès à travers le monde. Malheureusement, elles sont souvent concentrées dans les grandes capitales et de nombreux territoires se voient donc exclus de ce type de manifestation culturelle.

**Fruit de la rencontre entre Michael Couzigou, ancien directeur de l'Atelier des Lumières, et Nicolas Violette, créateur d'impact dans la billetterie et l'événementiel, TADAMM sera le premier village d'expériences immersives itinérant au monde. Son objectif principal est de démocratiser l'accès à ces nouveaux lieux de création et de diffusion pour un public éloigné de l'offre culturelle et événementielle innovante.**

Incubé en 2023 au sein de la **Cité de l'Innovation du 101** à Chartres et membre du **Lab des Expérimentations**, TADAMM a bénéficié d'un précieux soutien de la part de la **métropole de Chartres** et de la **région Centre Val de Loire**. Fort de cette impulsion initiale, TADAMM a choisi Chartres comme point de départ pour la concrétisation de son concept novateur. Cette décision stratégique a été motivée par le désir de tester son offre en conditions réelles et sur un terrain familier avant son départ en tournée en France.

Entièrement montables et démontables, les salles immersives TADAMM ! s'installeront sur les places principales des centre-villes pendant plusieurs semaines. Les spectateurs pourront découvrir des **courts-métrages immersifs** autour de l'histoire, la science, l'éducation, l'environnement, la citoyenneté ou encore l'inclusion dans un format de 360°. Il s'agira également d'un espace de création numérique - concernant plus particulièrement les pratiques de motion design - qui permettra aux jeunes artistes mais aussi aux étudiants d'écoles partenaires (Les Gobelins et ArtFX) de tester et de projeter leurs créations devant le plus grand nombre.

Enfin, TADAMM alliera la captation / diffusion d'événements live musique et sport en 360° à une forte dimension événementielle B2B ; et mettra en avant la création d'un nouveau format publicitaire : «l'Ad'tainment».

TADAMM est la concrétisation d'un désir de vivre différemment et collectivement ces expériences culturelles : en famille, avec sa classe ou entre amis.



## LES SALLES : LA BOX ET LE DÔME

Une box de **400 m<sup>2</sup>**

**8** vidéo projecteurs

**31** enceintes

Un écran **360°** de **4,50 m** de haut

**30 à 50 min** de projection

**9** séances par jour

**5** courts-métrages immersifs

**8** semaines en moyenne dans une ville

**7** villes par an

Ouvert **7j sur 7**

**3** associations partenaires



Un dôme (powered by

Hubblo) de **50 m<sup>2</sup>**

**3** vidéo projecteurs

Son surround **5.1.**

Un écran **hémisphérique**

**30 à 50 min** de projection

**9** séances par jour

**6** courts-métrages immersifs



## NOTRE PARTENAIRE - VIDÉLIO

Videlio est le leader français de l'intégration et des services audiovisuels. Le Groupe accompagne ses clients en France et dans le monde grâce à ses activités : l'aménagement et la digitalisation des espaces de travail (Workplace), l'Entertainment (intégrations pérennes et éphémères), les Médias (Broadcast et Postproduction) et le déploiement de solutions audiovisuelles au cœur des navires de croisière.

Sur ces expertises, Videlio conçoit, intègre et opère des solutions de communication audio et vidéo professionnelles sur mesure, pour mieux collaborer, mieux communiquer, mieux former et partager toujours plus d'émotions et d'immersions.

Avec 25 agences à travers le monde, le Groupe emploie un millier de collaborateurs, animés par une même ambition : Simplifier et sublimer les expériences de nos clients.

videlio ▶



## LE DÔME - HUBBLO

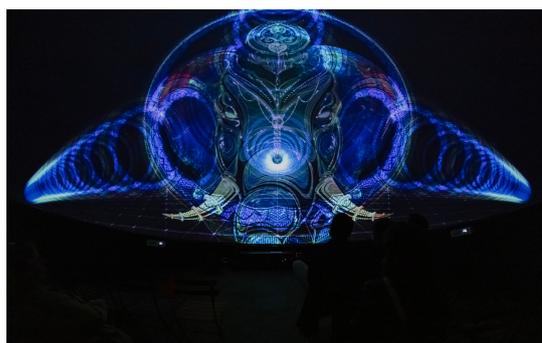
En partenariat avec **Hubblo**, TADAMM déploiera également un dôme sur l'espace public afin d'offrir une deuxième expérience immersive aux spectateurs.

Hubblo est une entreprise innovante dont la mission est de constituer le premier pôle exclusivement dédié aux œuvres 360 (Fulldôme), aux installations immersives, aux expériences interactives, et à la réalité virtuelle et augmentée, pour en faire la distribution et en appuyer la diffusion, en Amérique du Nord et à l'international.

Hubblo comporte deux volets :

La distribution sous licence d'œuvres immersives (installations interactives, multi-projections, films 360, réalité virtuelle) pour diffusion en planétarium, en dôme, en plateforme numérique, en musée ou tout autre environnement adapté.

La diffusion avec la fourniture clé en main de dômes mobiles autonomes ou de notre équipement de lunettes de réalité virtuelle, « allant à la rencontre » du public dans les lieux de spectacle, les musées, les places publiques, les festivals, etc.



# TARIFS

Une séance dans la box dure entre 30 et 50 minutes. Pendant une séance classique, 2 ou 3 courts-métrages immersifs différents sont à découvrir (voir la programmation sur notre site internet et nos réseaux sociaux).

Les séances dans le dôme (powered by Hubblo) durent 30 à 50 minutes en fonction du programme choisi.

Billetterie en ligne (réservez vos places sur notre site : [www.tadamm-immersive.com](http://www.tadamm-immersive.com))

## Box TADAMM

- Plein tarif : .....17€
- Tarif senior\* (à partir de 60 ans) : .....14€
- Tarif réduit\* (étudiants, demandeurs d'emploi, porteurs d'une carte d'invalidité, pass Culture) : .....11€
- Tarif enfant (4-12 ans) : .....9€

## Dôme (powered by Hubblo)

- Tarif unique adulte : .....13€
- Tarif enfant : (4-12 ans) : .....6€

## Dôme (powered by Hubblo) : DARK SIDE OF THE MOON (50 min)

- Tarif Unique.....16€

## Gratuit

- Journalistes (sur RDV et porteur d'une carte de presse)
- Professeurs des écoles, collèges et lycées (sur RDV et sur présentation d'un justificatif)

## Privatisation de la Box TADAMM

- Jusqu'à 100 personnes
- 5000€ HT

# Programmation BOX

## Courts-métrages immersifs



# TITANIC : LE VOYAGE ÉTERNEL

Le 10 avril 1912, le TITANIC, nouveau navire de la célèbre compagnie transatlantique White Star Line prends le large en direction de NEW YORK pour son voyage inaugural avec 2213 passagers et membres d'équipages. Le destin tragique de ces hommes, femmes et enfants va se jouer dans la nuit du 14 au 15 avril lorsque le navire entre en collision avec un iceberg dans l'Atlantique Nord. Mais que sait-on vraiment de la vie de ses passagers et de ses membres d'équipages ? Le Titanic, pourtant réputé insubmersible, n'atteindra jamais le port de New York. A qui la faute ? Et si le navire lui-même pouvait témoigner et raconter SA propre histoire ? C'est à cette expérience immersive unique que nous vous convions afin d'entendre le récit de ce bateau mythique et comprendre les enjeux commerciaux et techniques qui l'ont certainement précipité vers sa perte.

Embarquez dans ce récit inédit porté par la voix du comédien Bruno Allemane, voix française de Morgan Freeman.

Durée : 18 min

Réalisation : Marine Pichon

Documentaliste : Morgane Barrier

Scénario : Anaël Lavalade-Ben Fredj

Production : BIG INCREDIBLE



# GENESIS, À L'AUBE DE L'HUMANITÉ

Genesis vous embarque dans un voyage émotionnel et intense de 24 heures pour vivre les étapes de l'évolution de la Terre et de l'humanité d'un point de vue inconnu. En tant que voyageurs du temps, nous nous immergeons dans des sphères inconnues. Apparemment irréelles, mystiques et intimidantes, elles regorgent pourtant de paysages à couper le souffle et de créatures qui ont réellement existé auparavant. En commençant par la jeune Terre incandescente entourée de débris cosmiques et en terminant par un face-à-face avec nos ancêtres humains, un aperçu de leurs réalisations et de notre héritage. Il en reste une impression intense de la terre, de la force insurmontable et de la fragilité de la vie. Le film a fait partie de la **sélection officielle du SXSW Film Festival** en 2022 et a également remporté plusieurs prix : **Cannes XR, Venice VR à la Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica et XR content au Crystal Owl Awards**.

Durée : 14 min

Réalisation : Jaerg COURTIAL

Production : Studio FABER COURTIAL



## LA FONTAINE : AU COEUR DES FABLES

Il était une forêt qui cachait de drôles d'histoires. Un rat, un lièvre, une tortue et un renard sont réunis autour d'un feu quand au milieu de la nuit, un jeune cerf se croyant roi en ces lieux, vient troubler leur assemblée. Afin de tempérer ses prétentions, les animaux vont alors lui raconter leurs histoires : le rat et le lion, le lièvre et la tortue, le corbeau et le renard... Le jeune cerf va alors écouter ces fables et finalement découvrir la morale de ces histoires. C'est une nuit qui va le transformer à jamais.

Dans cette relecture moderne et audacieuse des Fables de La Fontaine qui ont bercé notre enfance, chaque histoire est illustrée de manière différente afin de souligner les traits de caractère de chaque protagoniste. Un film immersif pour petits et grands !

Durée : 18 min

Réalisation : Marine Pichon

Scénario : Anaël Lavalade-Ben fredj

Production : BIG INCREDIBLE



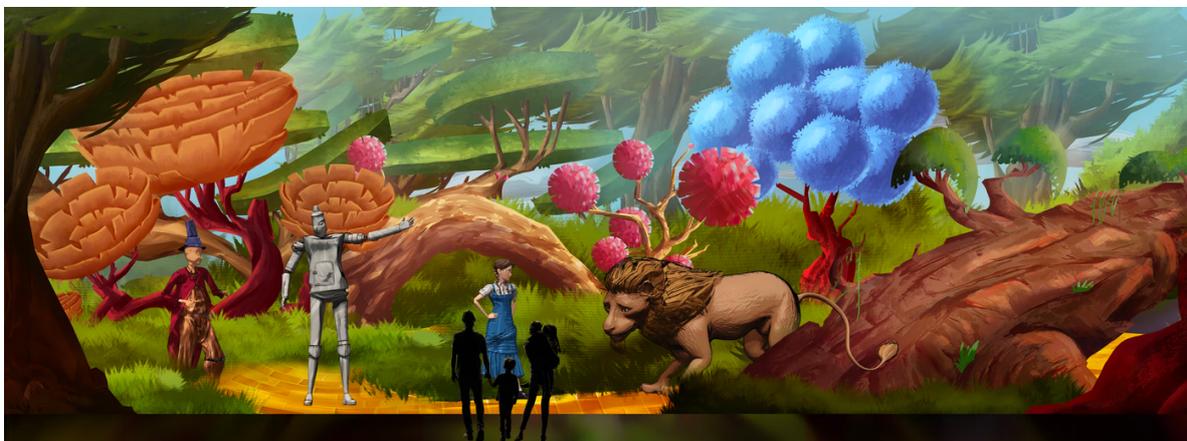
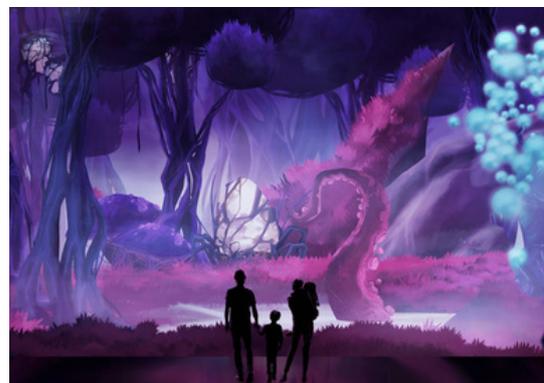
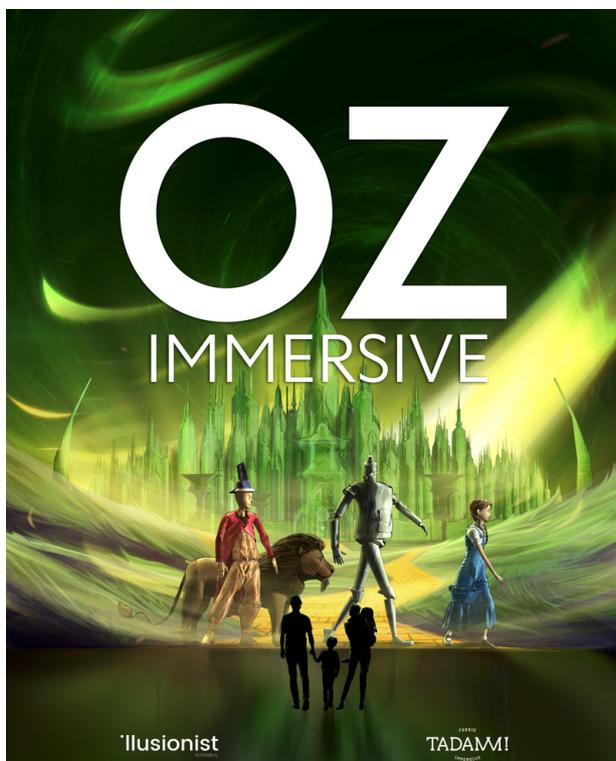
# LE MAGICIEN D'OZ

Le Magicien d'Oz" est l'histoire de Dorothy, une jeune fille emportée par une tornade au Pays d'Oz, où elle rencontre des compagnons improbables : un épouvantail en quête de cerveau, un homme de fer-blanc cherchant un cœur, et un lion en quête de courage. Ensemble, ils entreprennent un voyage vers la Cité d'Émeraude pour demander au magicien d'exaucer leurs souhaits.

Sur leur chemin, ils affrontent des défis, surmontent des obstacles et découvrent que leurs désirs sont déjà en eux. Leur quête les mène finalement à des révélations sur l'amitié, le courage et le pouvoir de l'imagination.

Durée : 27 min

Réalisation : Studio ILLUSIONIST Istanbul



# DAFT PUNK "RANDOM ACCESS MEMORIES" HISTOIRE D'UN CHEF D'OEUVRE DE LA POP CONTEMPORAINE

Bienvenue à une session Sonorium ! Installez-vous confortablement et (re)découvrez un album, décrypté par ses créateurs, puis écouté dans des conditions exceptionnelles.

Voilà plus de 10 ans que Daft Punk a posé la dernière pièce à son édifice discographique avec *Random Access Memories*. 5 Grammy Awards et un triomphe instantané, un tube planétaire (*Get Lucky*), une production incroyable de précision et des collaborations prestigieuses (Pharrell Williams, Julian Casablancas, Giorgio Moroder, etc), cet album a marqué les esprits et installé le duo comme une figure majeure de la pop contemporaine.

Pour la première fois depuis leur séparation en 2021, les Daft Punk eux-mêmes, Thomas Bangalter et Guy-Manuel de Homem-Christo, racontent l'histoire de cet album au micro de Rebecca Manzoni de France Inter.

Au programme :

- Pod -cast de Rebecca Manzoni de France Inter avec Thomas Bangalter et Guy-Manuel de Homem-Christo (18 min)
- Ecoute de 4 titres de l'album "Random Access Memories" en sonorisation immersive ATMOS (25 min)

L'expérience sonore est signée Kevin Roger de MURMURASOUND Studio

L'expérience visuelle est signée Solyne Loyer, artiste digitale.

Une création Sonorium et TADAMM!, avec le soutien de France Inter.



# Programmation DÔME

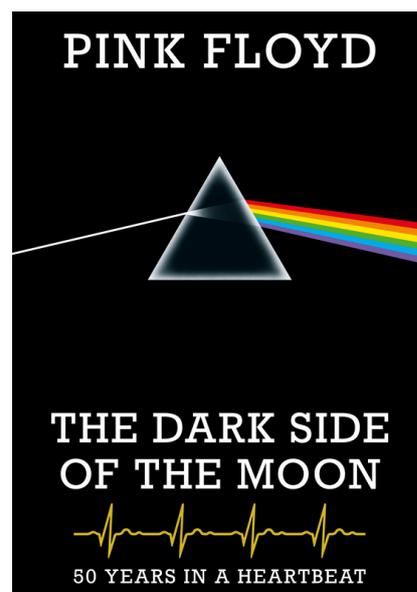
## Courts-métrages immersifs

Powered by HUBBLO

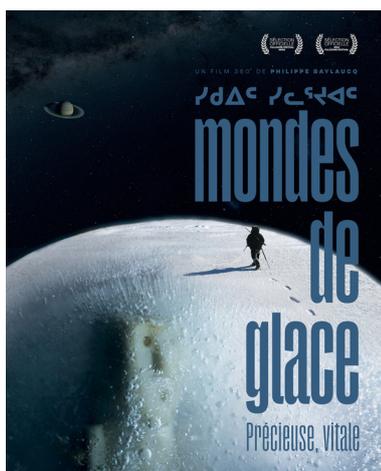


## PINK FLOYD : THE DARK SIDE OF THE MOON

À l'occasion des 50 ans de l'album emblématique de Pink Floyd, Hubblo et la Société des arts technologiques présentent l'expérience audiovisuelle immersive *The Dark Side of the Moon* dans un dôme. Le groupe Pink Floyd a accueilli avec enthousiasme l'idée d'un spectacle qui juxtapose à la trame musicale de l'album des images saisissantes de l'espace. Chaque chanson est accompagnée d'une dimension visuelle, parfois futuriste et de nature prospective, parfois en clin d'œil à l'iconographie visuelle rétro de Pink Floyd. (55 min).



## MONDES DE GLACE



Du pas de notre porte aux confins de l'univers, en passant par la banquise, *Mondes de glace* nous transporte dans une surprenante exploration de l'osmose entre l'humain et la glace, cette matière protéiforme dont la dynamique touche universellement la biologie, l'astronomie, l'anthropologie, la culture et les arts. Mais, *Mondes de glace* nous conscientise aussi de manière saisissante sur la fonte des calottes glaciaires et le quasi point de non-retour des changements climatiques. La glace... précieuse, vitale. Ce film a remporté le **prix du meilleur film scientifique au BestOfEarth2023**. (34 min)

## HARMONIELHERE

Un film immersif et musical qui vous plongera au cœur de l'œuvre du compositeur américain John Adams! Grâce à l'enregistrement de l'Orchestre symphonique de Montréal et de son chef Kent Nagano à la Maison symphonique, vous serez propulsé dans un monde imaginaire, entre l'inconscient du compositeur et la grandeur d'une expérience fulldome. (55 min)

Réalisé par Michel D.T. Lam. Produit par Fig55.



## AU PAYS DU CANCRE MOU - KIDS

Un petit frère demande à sa grande soeur comment elle a fait pour ne plus avoir peur du noir. Elle l'entraîne dans une succession de tableaux oniriques ou tout s'anime et dont l'issue amène le petit frère à confronter ses propres peurs. Au pays du cancre mou est un film contemplatif où le spectateur découvre la magie des lieux du point de vue des protagonistes. Il vient de remporter le **prix du meilleur film pour enfants au Festival du Film West Dome et le prix du meilleur court métrage BestOfEarth 2021, Dome Fest West, Dome Under festival, FulldomeUK et enfin Fulldome Festival.** (6 min) Réalisé et produit par Francis Gélinas.



## LES MIMISTOIRES - KIDS



Les Mimistoires est une série animée de Francis Gélinas pour les jeunes enfants, imaginée et racontée par eux. Mignonne et drôle, la série plaît autant aux enfants qu'aux parents. Mimistoires vient de remporter le **prix du meilleur film pour les enfants au Dome Under Festival 2024** en Australie. (22 min)

## Éclipse totale : À la recherche du sommeil perdu - FAMILLE

Une expérience incroyablement divertissante, qui captive aussi bien les jeunes que les adultes. Suivez Kentucky, une poule vivant sur la Lune, vedette des réseaux sociaux et complètement insomniaque, dans ses aventures pour démystifier les éclipses solaires! Avec l'aide de son acolyte, l'androïde fantaisiste JOS, elle décide d'entreprendre un voyage spatio-temporel sur Terre pour trouver l'éclipse de Soleil parfaite qui lui permettra enfin de retrouver son sommeil. (30 min)



# NOS ENGAGEMENTS





## RAISON D'ÊTRE

**TADAMM ! c'est aussi une raison d'être.**

Nous déployons plusieurs moyens d'actions afin d'inscrire le projet dans une démarche sociale, sociétale et environnementale engageante. Notre engagement s'articule autour de plusieurs piliers :

### SOCIÉTAL

La programmation de TADAMM ! inclura des **contenus à impact** en partenariat avec des associations afin de sensibiliser notre public à différents sujets tels que la pollution des océans, la déforestation mais aussi l'inclusion et le handisport, etc...

### ENVIRONNEMENTAL

Nous nous engageons à nous déplacer avec des transports à faible émission CO2, nous maximisons l'achat de produits d'occasion avec une durabilité de vie importante.

En partenariat avec Un Toit pour les Abeilles, chaque place vendue pour une expérience TADAMM ! permettra de **parraîner une abeille**. In fine, c'est l'installation de ruches TADAMM ! dans chacune des villes où nous passons.

Grâce à notre partenaire Common Cents, TADAMM ! met en place un système de **billetterie solidaire** qui permettra au spectateur de faire un don à une association lors de l'achat de son billet. La 1ère bénéficiaire sera l'association **Des enfants et des arbres**, qui plantent des arbres avec des écoliers de la ville dans des exploitations agricoles autour de nos villes, pour recréer des haies naturelles et préserver la biodiversité.

### SOCIAL

Les équipes de TADAMM ! sont inclusives, c'est pourquoi dans chaque ville, nous nous rapprocherons d'associations locales afin de favoriser l'emploi de personnes en **réinsertion professionnelle** ou en **situation de handicap**.

A Chartres, nous avons choisi de travailler avec **Itinéraires 28**, une association qui accompagne des personnes éloignées de l'emploi en Eure-et-Loir. Une partie de notre équipe sera constituée de membres de l'association et nous assurerons une formation en accueil culturel et touristique.



# L'IMMERSIF



## A PROPOS

**Depuis plusieurs années, de nouvelles technologies dites "immersives" sont apparues dans le monde du jeu vidéo, de l'événementiel, du marketing digital, de la culture. Petit tour d'horizon de ces technologies :**

### La réalité virtuelle (VR)

Grâce à des casques spécifiques, le spectateur est plongé dans un environnement entièrement virtuel. Les applications sont nombreuses : jeu vidéo, cinéma, simulations militaires, immobilier, visites virtuelles....

### La réalité augmentée (AR)

La réalité augmentée utilise des applications mobiles qui permettent d'utiliser la caméra d'un smartphone ou d'une tablette pour faire apparaître des objets virtuels dans un espace réel (Pokémon GO...)

### La mixed reality (MR)

La réalité mixte permet de superposer des contenus virtuels dans un environnement réel. On peut utiliser pour cela des casques spéciaux comme le HOLOLENS 2 ou le casque d'Apple VISION PRO.

### L'immersif projeté

Une autre approche immersive est la projection d'images dans des espaces clos, créant des expériences physiques et collectives. Le vidéomapping, popularisé dans les années 80, est utilisé aussi bien en extérieur qu'en intérieur, transformant des façades, sols et plafonds en toiles pour des expériences artistiques. Des lieux tels que ARTECHOUSE, l'Atelier des Lumières, SUPERBLUE, OASIS, LightRoom, Frameless et IDEAL ont contribué à populariser l'art numérique immersif.

### Les dômes

Salles hémisphériques permettant la projection d'images en format "fisheye", devenues populaires avec plus d'une centaine d'ouvertures en cinq ans.

**Aujourd'hui ce sont plus d'une centaine de lieux qui ont ouvert leurs portes en seulement 5 ans. On estime que l'industrie des expériences immersives pèsera près de 500 milliards de dollars de recettes dans le monde en 2030 (étude de Meticulous Research).**

### Quel Futur ?

Le terme immersif est très largement galvaudé aujourd'hui : ce n'est pas parce qu'une image est projetée sur un mur que l'expérience est immersive. Pour créer une expérience immersive en projection, il faut un lieu clos, dans lequel on va plonger le spectateur dans une seule et même image en 360° : l'action se déroule autour du spectateur, et pas seulement devant lui. C'est aussi la combinaison d'un son immersif spécialement conçu pour l'espace avec le contenu projeté qui va également créer cette immersion unique.

Les industries du cinéma, de la musique, du spectacle vivant mais aussi du sport s'intéressent de plus en plus aux formats "immersifs". Il s'agira certainement de trouver le bon équilibre entre expérience réelle et/ou virtuelle, expérience physique et/ou digitale. Avec TADAMM ! nous parions dans tous les cas sur des expériences collectives, où l'émotion et la narration effacent la technologie qui n'est finalement qu'un outil au service de l'expérience...et pas une fin en soi.

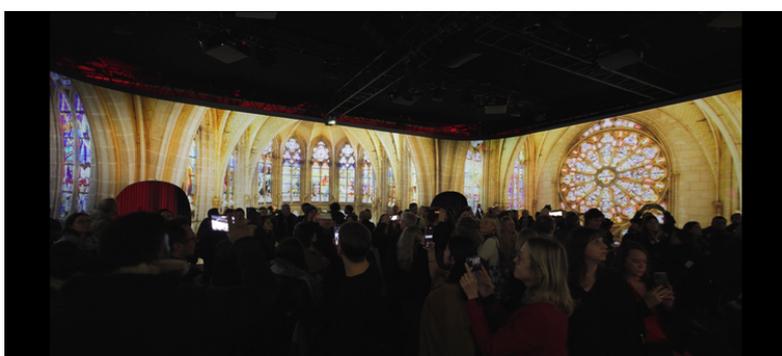
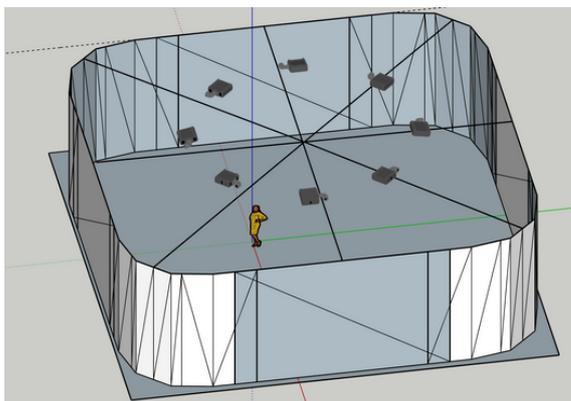


## LA CRÉATION IMMERSIVE

**TADAMM ! Féerie Immersive sera la seule salle au format cubique 360° itinérante qui alliera création visuelle immersive et son spatialisé 360.**

En parallèle, l'émergence de **films immersifs** nécessite une nouvelle approche créative depuis la conception initiale. Avec TADAMM, nous réalisons des films spécifiquement "pensés" pour notre salle de diffusion. La mise en scène, ou plutôt la mise en espace du film, répond à un travail unique de l'équipe créative. A la manière d'un réalisateur qui serait au centre du décors, nous imaginons chaque scène, chaque interaction entre les personnages d'un point de vue en 360 degrés. C'est un peu la rencontre entre la réalisation d'un jeu vidéo dans un monde ouvert, la réalisation VR et le mapping vidéo.

En terme d'adaptation de contenus, nous sommes également partenaires de studios qui produisent des films en VR (pour des casques) que l'on peut adapter à notre format de projection. C'est le cas avec GENESIS et APOLLO par exemple. Cela ouvre de nouveaux débouchés pour diffuser ces films à un public plus large.



# ÉQUIPE TADAMM



## LES FONDATEURS

### MICHAEL COUZIGOU

DIRECTION CRÉATIVE ET DES OPÉRATIONS

Professionnel de la culture depuis plus de 20 ans, Michael a dirigé des monuments historiques et des musées tels le Château du Clos-Lucé à Amboise, puis le Château des Baux de Provence, le Musée d'Art et d'Histoire et le Théâtre Antique d'Orange, les Arènes de Nîmes, la Maison Carrée et la Tour Magne pour la société CULTURESPACES.

Passionné par les nouvelles formes d'expression artistique, il prend part en 2017 au lancement de l'ATELIER DES LUMIÈRES à Paris, le premier centre d'art numérique en France, en tant que directeur et commissaire d'expositions contemporaines. En 2018, il crée et produit l'exposition immersive TERRA MAGNIFICA avec le photographe Yann Arthus Bertrand et en 2019, IMMERSIVE ART FESTIVAL, le premier festival dédié à la création numérique immersive avec 11 studios européens.

Entre 2020 et 2022, il est créateur et producteur d'expériences immersives pour le studio montréalais MOMENT FACTORY.

En tant que vice-président de l'association française MOTION PLUS DESIGN il participe à l'organisation de différents événements notamment autour de la valorisation et la reconnaissance du motion design comme courant artistique du 21ème siècle, à Los Angeles, Paris et Tokyo.

Passionné par la démocratisation culturelle, il imagine TADAMM ! , le premier centre d'art numérique immersif itinérant au monde.



### NICOLAS VIOLETTE

DIRECTION PROFIT & PURPOSE

Nicolas est un enfant du numérique et de l'innovation digitale. Après plus de 15 ans à transformer les médias d'information Offline ; lancement de 20minutes.fr, 20Minutes Mobile, des 1er formats publicitaires Mobile, du pôle diversification des revenus et stratégique du groupe, lancement d'un site de don d'objet entre particulier, ... Nicolas a enchaîné avec la transformation numérique du groupe Nextradiotv, en transformant des media TV, radio et tous les journalistes en acteurs référents de la news Online. Le digital est pour Nicolas, un levier business indispensable dans la croissance d'une marque.

En 2014, il décide de donner du sens à sa vie professionnelle et quitte les médias pour s'associer avec un serial entrepreneur canadien. Entrepreneur lui aussi, dans l'âme, chaque jour est une opportunité de rencontrer de formidables personnes, d'innover et de créer des nouveaux leviers et business tout en générant un impact social, sociétal et environnemental positif.

Il cofonde Common Cents, entreprise sociale qui permet à des marques des secteurs de la musique, sport, culture, luxe et Travel, d'offrir à leurs clients, fans, spectateurs, une expérience d'engagement en faisant des dons pour des associations lors de leur shopping, d'un match, d'un concert... Créer de l'impact et s'engager pour une cause ou plusieurs causes n'est plus une nouveauté, un épiphénomène mais une évidence. Common Cents a disrupté le marché du RSE / CSR en France et Europe en levant des millions d'€ pour des associations de façon innovante et « smooth ». Nicolas apporte aujourd'hui son expérience dans l'innovation numérique allié à un très fort ADN qui se résume en 3 mots : Profit and Purpose



## MARINE PICHON

DIRECTRICE ARTISTIQUE

Réalisatrice, directrice artistique et motion designer, Marine a supervisé plusieurs tournages en tant que réalisatrice, cheffe opératrice et superviseur d'effets spéciaux. Elle s'est vue confiée la supervision de plusieurs projets d'ampleurs dans le domaine de l'évènementiel en travaillant sur différentes tournées nationales et européennes pour la création des visuels d'artistes tels que Matt Pokora, Kendji Girac, Tony Carreira etc.

Son talent s'exprime également au niveau international, avec la réalisation en 2022 du vidéo mapping de la fête nationale de l'Arabie Saoudite dont le show s'est tenu à Riyad et à travers le pays; ainsi que par la supervision de la scénographie artistique du Pavillon du Maroc dont l'objectif était de valoriser les atouts du pays durant l'assemblée annuelle du FMI, qu'il accueillait en Octobre 2023.

Elle a aussi réalisé un court métrage musical intitulé « OFFICE » en collaboration avec la compagnie de danse ELLAYA en 2020, à la sortie du confinement.

Ses compétences en direction artistique et motion design lui ont également permis de travailler sur de nombreuses campagnes 360 pour des clients comme ibis Styles, la Sécurité Routière, les Galeries Lafayette, Volkswagen, Labeyrie, ... Et aussi de participer à la mise en place et à la création des contenus de VOLUME STUDIO, boîte de production mettant en avant des danseurs et chorégraphes de renom en collaboration avec des marques de mode de luxe comme Balmain, Mugler, Ludovic de Saint Sernin ou encore Lanvin.

En 2023, elle monte sa boîte de production de cinéma « SYMAGIA », afin de produire et créer encore plus d'émotion.

Aujourd'hui, Marine accompagne Michaël Couzigou et Nicolas Violette dans le développement créatif du premier centre d'art numérique immersif itinérant au monde, TADAMM! en tant que **directrice de la création des contenus et réalisatrice de films**.



## DÉBORAH MONTOUSSÉ



Avec plus de 15 années d'expérience internationale dans différents métiers de l'industrie hôtelière, Deborah a travaillé au sein de plusieurs enseignes de renommée internationale telles que le Mama Shelter, Sofitel, Aman resorts, le Plaza Athénée... Au cours de ces années d'expérience, elle a pu comprendre et approfondir les enjeux opérationnels quotidiens dans le milieu touristique.

Aujourd'hui, **Déborah occupe le poste d'Office Manager au sein de TADAMM! Cette fonction "couteau suisse" va permettre de garantir une fluidité auprès des équipes, des partenaires et de nos clients sur le terrain.** Concrètement, elle centralise les informations, coordonne et anticipe les problèmes... Mais surtout elle insuffle une énergie positive et joyeuse au sein de l'équipe !

## VIOLETTE LE BEL

Etudiante en Master de Management de Projet à Neoma et diplômée d'une Licence information et communication, Violette souhaite évoluer dans le secteur des industries créatives et culturelles. Responsable du Bureau des Arts, elle a animé la vie culturelle de son université pendant deux ans. Elle a ensuite accompagné l'ouverture du Titi Palacio, hotel-restaurant du Groupe Accor à Paris, puis elle a poursuivi cette expérience en tant que Responsable évènementiel BtoB et BtoC pendant son année de césure. Cela lui a permis de découvrir les enjeux d'un établissement recevant du public et de rencontrer plusieurs acteurs du monde de la musique et du spectacle vivant.

Attirée par l'entrepreneuriat et le lancement de projets, Violette souhaite explorer les synergies entre culture et innovation c'est pourquoi elle a rejoint l'équipe de TADAMM ! en tant que **chef de projet** polyvalente, une expérience qui lui permettra de découvrir et de comprendre les coulisses d'un projet innovant alliant le concept de la tournée et de la culture numérique.



# PARTENAIRES



FÉERIE  
**TADAMM!**  
IMMERSIVE

---

Partenaires institutionnels

---



---

Partenaires Premium

---



---

Studios partenaires

---



---

Partenaires d'impact

---



**MERCI !**

 TADAMM ! Féerie immersive

 @tadamm\_immersive

**CONTACT PRESSE**

[contact@tadamm-immersive.com](mailto:contact@tadamm-immersive.com)

