

ANNONCE DES TROIS PROJETS LAURÉATS

VILLA FORMOSE IMMERSIVE #4

Résidences de prototypage en réalité virtuelle

Le **CENTQUATRE-PARIS** s'associe au **Kaohsiung Film Archive**, au **Bureau français de Taipei**, au **Ministère de la Culture de Taïwan**, au **Centre Culturel de Taïwan à Paris** et au **CNC** pour poursuivre, en 2026, **Villa Formose Immersive** : un programme bilatéral exceptionnel de résidences de création immersive entre la France et Taïwan.

Ouvert à tous les projets immersifs (VR 360, VR interactive, réalité augmentée ou mixte, installation incluant des technologies immersives, spectacle vivant hybride, jeux XR, expositions immersives, films en fulldome, etc.) avec un impact international (potentiel de levée de fonds et de distribution internationale), ce programme est constitué de **deux résidences d'un mois**, l'une à Taïwan et l'autre en France, afin de développer un prototype :

- La **Taïwan XR Prototyping Residency** permet à deux artistes résidant en France de se rendre à Taïwan pour une période d'un mois. Deux catégories de projets existent : individuel ou à plus grande échelle.
- La **France XR Prototyping Residency** permet à un porteur de projet artistique taïwanais de se rendre à Paris, au CENTQUATRE, pour une période d'un mois.

Les lauréat·es 2026 sont :

- **Stéphanie Sphyras, Benoit Nguyen Tat et Mathias Deshayes** pour le projet THE PARTY, lauréat·es de la Taïwan XR Residency
- **Tatiana Collet Apraxine** pour le projet Mystis, lauréate de la Taïwan XR Residency
- **Jamie Hsieh** pour le projet HOLE WHOLE HOLD, lauréat de la France XR Residency

Le jury d'attribution était composé d'**Ana Villa**, attachée audiovisuel du Bureau français de Taipei, **Valérie Senghor**, directrice du CENTQUATRE, **Gilles Alvarez**, directeur artistique de la Biennale Némò, deux membres du Centre Culturel de Taïwan à Paris, **Kuan-Jen Wang**, responsable de programme XR du Kaohsiung Film Archive, **Jack Chueh Heng Huang**, réalisateur VR et **Sébastien Duclocher**, co-délégué général et responsable de la compétition XR du Festival du court métrage de Clermont-Ferrand. Étaient également présent·es comme observateur·ices, **Justin Chiu**, secrétaire du Centre Culturel de Taïwan à Paris et **Clara Chalou**, responsable de production à 104ingénierie du CENTQUATRE.

CONTACTS CENTQUATRE-PARIS

Martin Colomer-Diez
directeur 104ingénierie
m.colomer-diez@104.fr

Clara Chalou
responsable de production 104ingénierie
c.chalou@104.fr

Jeanne Clavel
responsable du service de presse
j.clavel@104.fr

CONTACTS BUREAU FRANÇAIS À TAIPEI

Ana Villa
attachée audiovisuel
ana.villa@diplomatie.gouv.fr

Chia-Shan Chang
chargée de mission audiovisuel
chia-shan.chang@diplomatie.gouv.fr

TAIWAN XR PROTOTYPING RESIDENCY

Stéphanie Sphyras, Benoit Nguyen Tat et Mathias Deshayes

THE PARTY

THE PARTY est une expérience collective en réalité mixte qui transforme un espace physique en un lieu de fête et de rassemblement. Le projet part d'une conviction : la fête est l'espace privilégié du partage et de l'espoir, là où s'inventent les rituels de la rencontre. En s'appuyant sur la réalité mixte, les trois artistes interrogent la manière dont le rythme collectif et l'occupation d'un espace commun redéfinissent les rapports à l'autre. Par-delà les frontières et les cultures, *THE PARTY* met la technologie au service de ce qui relie les individus : les dynamiques invisibles qui tissent une humanité commune. Le projet réunit la réalité mixte, l'exposition immersive et les écritures du spectacle vivant dans une même expérience. Les auteurs y proposent un parcours entre installation immersive et scène augmentée.

Les spectateurs entrent en effet dans un espace où la fête naît de leur présence et se construit peu à peu, au fil de leurs mouvements et de leurs regroupements. Sons, lumières, silhouettes et traces visuelles émergent du groupe. L'expérience accompagne le passage d'individus isolés vers le collectif. Portés par les rythmes, les interactions et les récits, ils éprouvent ensemble un même présent.

Pensé comme une exposition immersive itinérante, *THE PARTY* se déploie par chapitres, chaque territoire venant l'enrichir de ses gestes, de ses rythmes et de ses imaginaires de la fête. La réalité mixte devient ici un outil dramaturgique : elle place le public au cœur de l'œuvre.

Stéphanie Sphyras est autrice, scénariste et réalisatrice. Formée à l'ENSATT, elle réalise des séries et des documentaires, et développe en parallèle des récits immersifs, animée par une même question : comment placer le spectateur au centre du récit. En 2023, elle crée *L'Expérience Monroe*, publie le roman graphique *Les Confessions inachevées de Marilyn Monroe* (Robert Laffont), et réalise *Memory Box*, sa première fiction en réalité virtuelle. Elle poursuit aujourd'hui un travail photographique sur la fête, qu'elle prolonge à Taiwan avec *THE PARTY*.



Mathias Deshayes est auteur-développeur et cofondateur de PIXIHEAD, studio XR né d'un collectif pluridisciplinaire actif depuis 2013. Issu du jeu vidéo et de la création temps réel, il développe depuis les premières années de la réalité virtuelle contemporaine, une approche de l'exposition et de l'expérience immersive au croisement du cinéma, du théâtre, des arts visuels et des langages interactifs.

À travers PIXIHEAD, il conçoit des formats en réalité mixte pour les lieux culturels, patrimoniaux et scéniques. Sa recherche porte sur la mise en présence, dans l'espace réel, d'œuvres patrimoniales ou contemporaines et de créations interactives originales, à travers des dispositifs collectifs d'exposition immersive. Il envisage la XR comme un médium sensible, capable de renouveler les relations entre présence, récit, œuvres et espace partagé.

Benoit Nguyen Tat est metteur en scène et auteur XR. Issu du Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique, il place sa connaissance du jeu au cœur des écritures immersives. Pour lui, la réalité mixte est un espace dramaturgique total, un plateau où tout devient possible. Loin de figer le récit par la technique, il utilise les nouvelles technologies pour amplifier le vivant et créer des dispositifs réactifs qui laissent place à l'inattendu. À travers des récits multiformes réalisés avec Stéphanie Sphyras, il conçoit des parcours où le public devient le partenaire de jeu actif d'une expérience qui se construit avec et autour de lui.

TAÏWAN XR PROTOTYPING RESIDENCY

Tatiana Collet Apraxine

Mystis

Mystis est une expérience cinématographique en réalité virtuelle de vingt minutes qui se déroule dans un monde souterrain mythologique. Le participant s'éveille lors de la nuit de la fête des morts, au moment où la frontière entre le monde des vivants et celui des morts est la plus ténue. Guidé par un étrange enfant nommé Echo, il descend dans le royaume des morts à la recherche d'un parent disparu depuis longtemps.

Au fil de son parcours, il traverse différents territoires des Enfers – une rave des morts, d'immenses statues figées dans la glace ou encore le Monstre de la Colère – chacun incarnant une facette du deuil. Cette descente dans le deuil devient peu à peu un chemin vers la reconquête de soi.



Tatiana Collet Apraxine est une artiste française primée, spécialisée dans les œuvres immersives et les expériences en temps réel. Formée au théâtre, elle y a longtemps exercé avant de se tourner vers les technologies immersives (XR).

Son travail explore des thèmes tels que le deuil, le traumatisme et l'incarnation, sans pour autant se départir de légèreté et de poésie.

Il est traversé par une même interrogation : que devient-on lorsque l'on ne ressent pas ou que l'on n'exprime pas pleinement ses émotions ? Une question qui se joue à l'échelle individuelle, dans nos corps et nos émotions, mais aussi à l'échelle collective, au sein de nos sociétés interconnectées.

Sa première œuvre en réalité virtuelle, *The Descent*, un voyage dans un monde souterrain mythologique explorant le deuil et la perte, a remporté l'Innovate UK Immersive Tech Award 2023, a été sélectionnée au Lumen Prize et a été présentée dans de nombreux festivals internationaux consacrés aux œuvres immersives.

Ce projet a directement conduit à *Mystis*. Développée dans le cadre du Venice Biennale College Cinema Immersive et du BFI Develop Create XR Programme, celle-ci a été sélectionnée à l'Annecy MIFA Immersive Pitch ainsi qu'à l'Agora XR Lab de Thessalonique en 2026. Elle a également remporté la deuxième place dans la catégorie Immersive Film and Storytelling du hackathon international indépendant XRCC, consacré aux expériences immersives. *Mystis* a enfin conduit à la création d'Onism Studio, structure de production fondée pour accompagner le projet et développer des collaborations internationales.

FRANCE XR RESIDENCY

Jamie Hsieh

HOLE WHOLE HOLD

Jamie Hsieh aborde la réalité virtuelle à travers les mécanismes qui la composent. Huit années passées à donner vie aux projets d'autres artistes l'ont conduit à une conviction : dans une œuvre immersive, c'est le mécanisme d'interaction qui donne son sens à l'expérience. Ce que le public est invité à faire a davantage de poids que les images ou le récit eux-mêmes.

HOLE WHOLE HOLD s'appuie sur ce principe. Cette installation en réalité virtuelle fait du regard à la fois son unique mode d'interaction et son sujet. Dans un environnement plongé dans la pénombre, le regard révèle progressivement l'espace, tandis que l'attention fait apparaître les fragments d'une vie intime, appartenant peut-être à quelqu'un qui est encore présent. Regarder n'est jamais un acte anodin : chaque regard entraîne des conséquences.

L'expérience débute par un écran de conditions d'utilisation (*Terms of Service*), conçu pour être acceptés comme ils le sont presque toujours : sans être lus. Le consentement donné presque machinalement devient alors la question que l'œuvre laisse au visiteur.

Le titre réunit en trois mots les différentes dimensions de l'œuvre. *HOLE* (« trou ») évoque le judas ou la caméra dissimulée. *WHOLE* (« entier ») renvoie à l'expérience d'être pleinement vu. *HOLD* (« retenir », « conserver ») désigne le pouvoir de garder ou de relâcher ce qui a été capturé.

Lors de sa résidence au CENTQUATRE, Jamie développera un prototype de l'installation et poursuivra son travail en la testant auprès du public afin d'en affiner les mécanismes et de répondre aux questions encore ouvertes dans son développement.



Jamie Hsieh est développeur en réalité virtuelle et directeur technique basé à Taipei. Depuis plus de huit ans, il évolue au sein de l'écosystème des arts immersifs taiwanais, où il a occupé un rôle central dans plusieurs œuvres primées en assurant leur développement technique.

Il est notamment développeur et responsable technique de l'exposition *The Clouds Are Two Thousand Meters Up*, de Singing Chen, lauréat du Grand Prix de la Mostra Immersive à Venise en 2025, puis présenté au SXSW 2026, au NewImages Festival 2026 et au Théâtre National de Chaillot. Il a également été développeur sur *Red Tail*, de Fish Wang (Mention spéciale au NewImages Festival et sélection à la Mostra Immersive de Venise en 2022), puis a été *Game Master* dans le cadre de la création immersive *Le Bal de Paris* de Blanca Li, ainsi que *Tech Master* sur *BLUR*, présenté à la Mostra Immersive de Venise en 2025. *HOLE WHOLE HOLD* est sa première œuvre en tant qu'auteur unique.

ORGANISATEURS ET PARTENAIRES

CENTQUATRE-PARIS

Organisateur

Situé dans le 19^e arrondissement de Paris, dirigé par Valérie Senghor, le CENTQUATRE est un établissement artistique de la Ville de Paris. C'est un lieu vivant et chaleureux, ouvert à toutes et à tous. Le CENTQUATRE est un espace dédié à la création artistique. Des artistes du monde entier y sont accueilli-es, à la fois en résidence pour imaginer et créer leurs œuvres, mais aussi pour y présenter leurs spectacles. Avec une attention particulière portée à l'émergence, le projet accompagne de jeunes artistes et compagnies professionnelles. Avec son incubateur 104factory, le CENTQUATRE développe des projets innovants à la croisée de l'art, de la culture et des nouvelles technologies. Il soutient des entrepreneur-ses et favorise les collaborations entre artistes, entreprises et chercheur-ses. Avec son équipe d'ingénierie culturelle 104ingénierie, il développe des projets artistiques et conseille des opérateurs culturels en France et à l'international.

Kaohsiung Film Archive

Partenaire fondateur et de financement, hôte

Les archives cinématographiques de Kaohsiung sont un lieu dédié au cinéma et à l'image. L'organisme a créé le Festival du film de Kaohsiung (KFF) pour faire découvrir de nouveaux réalisateurs et réalisatrices et favoriser les échanges culturels grâce au court-métrage. Depuis 2017, avec le lancement du projet Kaohsiung VR FILM LAB, l'organisme présente et finance une exposition de réalité virtuelle immersive et la production de contenus originaux en réalité virtuelle.

Ministère de la Culture de Taïwan

Partenaire de financement

Créé en 2012, le ministère de la Culture de Taïwan développe le *soft power* du pays à travers les arts, les sciences humaines, le patrimoine, les échanges culturels et les industries créatives.

Bureau français de Taipei

Partenaire fondateur et de financement

Le Bureau français de Taipei, porteur du label Villa Formose, a pour mission d'organiser et de promouvoir les échanges entre la France et Taïwan, en particulier dans les domaines de l'économie, de la culture, de l'éducation et des sciences. Il est constitué d'un service de presse et de communication, d'un service de coopération et d'actions culturelles, d'une section consulaire et administrative, d'un service économique et d'un service Business France.

Centre Culturel de Taïwan à Paris

Partenaire de financement, hôte

Le Centre Culturel de Taïwan à Paris, établi par le Ministère de la Culture auprès du Bureau de Représentation de Taipei en France, est le premier organisme culturel taïwanais créé en Europe. Il a pour vocation de promouvoir des programmes d'échanges et de coopérations artistiques et culturelles entre Taïwan et la France, ainsi qu'avec les autres pays européens. Fondée sur les valeurs universelles portées par la culture et les arts taïwanais, son action s'adresse aux artistes et professionnels de la culture et des arts, mais aussi au grand public.

Centre national du cinéma

Partenaire de financement

Le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) est l'établissement public chargé de soutenir, d'accompagner et de réguler les secteurs du cinéma, de l'audiovisuel et de la création numérique en France. Il favorise la création, la production, la diffusion et le rayonnement des œuvres, en France comme à l'international, tout en veillant à la diversité et au dynamisme de la filière.