

# CENT QUATRE #104 PARIS

## Annnonce des 5 projets lauréats Villa Formose Immersive

Résidence d'écriture en réalité virtuelle à Taïwan  
Résidence de prototypage en réalité virtuelle à Taïwan

Le CENTQUATRE-PARIS s'associe avec le CNC, l'agence Taïwan Creative Content Agency (TAICCA), les archives cinématographiques de Kaohsiung, le bureau français de Taipei et l'Institut français pour poursuivre l'initiative **Villa Formose Immersive**, un programme exceptionnel de résidences bilatérales dédiées à la création immersive entre la France et Taïwan, en 2024.

Ce programme se divise en 3 appels à projets :

- la Résidence d'écriture en réalité virtuelle à Taïwan, qui permet à 4 artistes menant des projets artistiques en France de se rendre à Taïwan pendant 3 semaines pour écrire une expérience immersive
- la Résidence de prototypage en réalité virtuelle à Taïwan, qui permet à 1 responsable de projet artistique résidant en France de se rendre à Taïwan pour une durée de 3 à 7 semaines, selon le projet, pour élaborer le prototype d'une expérience immersive
- la Résidence de prototypage en réalité virtuelle en France, qui permet à 1 responsable de projet artistique résidant à Taïwan de se rendre à Paris pour une durée de 3 à 7 semaines, selon le projet, pour élaborer le prototype d'une expérience immersive.

Lauréate de la Résidence de prototypage en réalité virtuelle à Taïwan :

**Joséphine Derobe, Côme Jalibert**

Lauréat-es de la Résidence d'écriture en réalité virtuelle à Taïwan :

**Mélanie Courtinat, Benjamin Efrati, Elene Usdin et Joseph Boni Siran,  
Judith Pernin**

# RÉSIDENCE DE PROTOTYPAGE EN RÉALITÉ VIRTUELLE À TAIWAN

**Joséphine Derobe, Côme Jalibert**

Pietra, Dreamed City

**Pietra, Dreamed City est une œuvre collective en réalité virtuelle, une expérience visuelle et sonore immersive en environnement ouvert. Elle prend la forme d'une installation dont la scénographie est prévue pour accueillir simultanément des groupes de 12 personnes.**

**Le public sera invité à interagir avec les minéraux et l'environnement par la vue, le toucher et la vibration de sa propre voix.**

**Ce projet s'inspire de l'univers architectural et musical de Pinuccio Sciola, un sculpteur sarde profondément connecté à la nature, prônant l'« art pour tous », et qui sculptait la roche pour révéler la mémoire de l'univers par la musicalité de la pierre. À chaque étape, le public entrera en résonance avec les différentes pierres et l'environnement qui l'entoure, pour découvrir l'origine des pierres et vibrer avec elles.**

**De la poudre volcanique à une ville de calcaire aux lignes ultramodernes, les paysages et les échelles évolueront au fil du récit et des interactions du public.**

**Joséphine Derobe** est une artiste, scénariste et metteuse en scène française. Elle travaille aussi bien dans le cinéma que dans le champ des arts numériques ou dans le spectacle vivant.

Elle collabore d'abord avec Alain Derobe, technicien du cinéma et pionnier de la 3D, dont elle développera et approfondira la méthode de

travail. Elle a longtemps été l'une des

rare spécialistes européennes de la 3D impliquée dans la recherche, le storytelling et les formes narratives et créatives. Elle est notamment intervenue sur des créations cinématographiques en 3D, en tant que directrice de la stéréographie. Dès 2009, elle écrit ses propres projets en tant qu'artiste et metteuse en scène. **moi fauve**, une installation interactive collective qu'elle a coécrite avec Claire Allante, a été présentée lors de la biennale NEMO 2023 au CENTQUATRE-PARIS et a remporté le prix de l'interactivité au Festival New Images en 2024. Elle a aussi écrit et réalisé **Meet Mortaza**, un documentaire sur l'exil et l'asile, présenté au Venice VR Expanded 2020, puis au SXSW aux États-Unis avant d'obtenir le prix du meilleur documentaire en réalité virtuelle du

festival du film de Chelsea. Elle a également coréalisé **Les Noces de Cana VR**, qui a remporté le prix Nouvelles Écritures de la Scam et le prix Best Art VR au Master of Art (festival du film de Sofia).

@Josephine Derobe

**Côme Jalibert** est ingénieur du son et créateur sonore depuis 2002. Il commence sa carrière dans l'animation, en créant les sons des films **Minuscule 1 et 2**. Puis, il participe aux créations sonores de plusieurs séries d'animation

françaises : **Minuscule, Les Zinzins de l'espace, Foot 2 Rue...**

Depuis 2016, il se spécialise dans la création d'expériences immersives et interactives. Il collabore notamment avec Joséphine Derobe, pour qui il imagine la création sonore de **moi fauve**.

Côme Jalibert accompagnera Joséphine Derobe pour sa résidence de prototypage en réalité virtuelle à Taiwan.

[www.comejalibert.com](http://www.comejalibert.com)



## RÉSIDENCE D'ÉCRITURE EN RÉALITÉ VIRTUELLE À TAIWAN

### Mélanie Courtinat

#### Outside

**Outside est une expérience de réalité virtuelle interactive individuelle, conçue comme un drame social avec des éléments s'inspirant du genre du documentaire.**

**Le récit se concentre sur Yuka, jeune femme souffrant du syndrome « hikikomori » qui vit recluse chez elle depuis cinq ans à la suite d'un incident traumatisant. Dans cette expérience circonscrite à un seul espace, le public interagit avec les objets du quotidien de Yuka, découvre l'enchevêtrement complexe des raisons l'ayant poussée à se retirer du monde et se confronte à son anxiété sociale paralysante et à sa peur des autres.**

**Toutefois, à mesure que le joueur gagne en empathie pour Yuka, un sentiment de doute émerge insidieusement. Se pourrait-il que Yuka, loin d'être la simple victime innocente d'une société qui a manqué à ses promesses, soit également un danger pour autrui ?**

**Mélanie Courtinat** est une artiste immersive française.

Elle travaille principalement le jeu vidéo, explorant les propriétés et repoussant les limites de ce medium qu'elle associe à d'autres champs créatifs tels que les beaux-arts, la musique, l'architecture, le cinéma, la mode...

Elle utilise essentiellement les nouvelles technologies pour créer des univers immersifs et interactifs, principalement en réalité virtuelle, un support qu'elle travaille depuis 2016 aussi bien pour ses propres œuvres que pour des projets commandités par de grandes marques (LVMH, Guerlain, Chanel, Dior...).



Les œuvres personnelles de cette artiste contemporaine exposée par la Nouvelle Galerie de Paris ont été présentées partout dans le monde, en particulier lors de la Biennale immersive de Venise, au Grand Palais de Paris et à LISTE Art à Bâle.

Mélanie Courtinat enseigne la théorie des jeux vidéo et la réalité virtuelle à l'École cantonale d'art de Lausanne et donne régulièrement des conférences, notamment à l'Institut Français de la Mode, à la London University of the Arts et dans des galeries d'art et des musées.

[www.melaniecourtinat.com](http://www.melaniecourtinat.com)

## **Benjamin Efrati** Before Eden

**Qu'ont ressenti les hommes préhistoriques qui ont quitté la Chine continentale pour Taiwan ? Pour répondre à une question aussi lointaine, il fallait définir une méthode originale qui permette de remonter le temps et d'explorer l'évolution de l'humanité.**

**Le plus difficile, quand on veut représenter la Préhistoire de façon interactive, est de s'affranchir de ses biais culturels pour sensibiliser le public à la grande diversité de l'archéologie mondiale. Transposer un mythe fondateur de la cosmologie des trois religions abrahamiques comme le jardin d'Éden en tenant compte des spécificités de l'anthropologie taiwanaise permet de questionner les biais culturels du public et de promouvoir une approche comparative de la Préhistoire.**

**L'histoire visuelle des images numériques, des micro-ordinateurs aux premières consoles de jeux vidéo en passant par l'infographie 3D, permet de donner corps aux différentes étapes du récit au moyen d'un genre de défilement technologique. Co-écrit par une équipe franco-taiwanaise de scientifiques, d'artistes et de représentants du peuple autochtone taiwanais, le projet Before Eden adopte une approche narrative et souhaite offrir une expérience de réalité virtuelle multi-utilisateurs surprenante et originale. Le public présent participera à la survie du groupe des hommes préhistoriques et à l'éducation des enfants, pratique la taille du silex par pression et le jet de lances, et prend part à des activités rituelles.**

**Benjamin Efrati** est un artiste multimédia, universitaire et producteur de musique électronique français. Il se forme à l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts de Paris avant de rejoindre les studios de Giuseppe Penone, Tadashi Kawamata, Claude Closky et Guillaume Paris/Tony Brown. Au cours de ses années de formation, il développe une approche singulière de la pratique des arts multimédias, fondée sur ses recherches universitaires sur le sommeil paradoxal et les formes d'art inspirées des rêves. Depuis 2012, il est également compositeur. Entre 2016 et 2019, il crée plusieurs œuvres multimédias s'intéressant aux représentations populaires de la Préhistoire à partir de recherches sur l'éditorialisation des médias grand public.



**Parce qu'elle peut être instrumentalisée par les idéologies fascistes, la Préhistoire doit rester un cadre populaire de réflexion. D'où sa volonté d'élaborer des représentations précises et détaillées de cette période passée, d'un point de vue pluridisciplinaire, mélangeant l'anthropologie, l'archéologie et la philosophie. Sur ce sujet, il a dirigé une installation narrative immersive multi-écrans intitulée *La Bible du Xénoxénisme* (Nuit Blanche, Paris, 2017). Depuis 2020, il est doctorant à l'EHESS à Paris, sous la direction de Claudine Cohen. Sa recherche porte sur la représentation de la Préhistoire dans les jeux vidéo depuis les années 1980.**  
[www.benjaminEFRATI.com](http://www.benjaminEFRATI.com)

## Elene Usdin et Joseph Boni Siran

### Judith in the Sleeping Woods

Dans cette expérience en réalité mixte (essentiellement en réalité virtuelle) d'environ 25 minutes, vous incarnez Judith, une jeune femme queer de Montréal, dans son voyage dans un univers onirique. Dans la peau de Judith, le public rencontre des personnages imaginaires, y compris son père, à différentes étapes de sa transformation, jusqu'à incarner son animal totem, la méduse. Tout en se métamorphosant en différents avatars dont chacun révèle une partie de l'histoire, on découvre un secret de famille enraciné dans une tragédie historique. Le public traverse un labyrinthe de matelas enchanté, un sinistre royaume souterrain gardé par une créature dévoreuse de lumière et une forêt mystérieuse qui était jadis un territoire indigène. Véhicule, un géant rose, le guide dans cette quête psychédélique. Au cœur de cette expérience, le concept de « tourisme identitaire » permet au public de devenir Judith et ses différents avatars. Dans chaque scène, il doit chercher le point qui masque le piédestal de l'avatar. En adoptant de nouveaux avatars, le public débloque de nouveaux pouvoirs lui permettant de surmonter des obstacles et d'avancer jusqu'au niveau suivant.

**Elene Usdin** est autrice et artiste. Elle travaille notamment le dessin, la peinture, la photographie et la bande dessinée.

Diplômée de l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris, elle débute sa carrière comme peintre sur le film **Pola X** de Léos Carax. Elle remporte ensuite le prix Picto de la jeune photographie

de mode, expose ses photographies à la galerie Esther Woerdehoff et publie sa première monographie aux Éditions Contrejour.

Elle publie son premier roman graphique, **René-e aux Bois Dormants**, aux Éditions Sarbacane. En 2022, elle reçoit quatre prix : le Grand Prix de la Critique ACBD, le Prix BD des Utopiales, le Prix BD des librairies du Québec et le Prix du Récit Dessiné de La SCAM.

En 2022-2023, elle est invitée par l'Institut Français d'Inde à participer à une résidence à Bangalore, puis à l'Académie de France à Rome, à la Villa Médicis, pour écrire son projet graphique, **Detroit Roma**.

Ses dessins ont été exposés à la Galerie Philippe Labaune de New York en 2023 et au MIMA (Millennium Iconoclast Museum of Art) de Bruxelles en 2024.

Elle a également collaboré avec la Compagnie DCA Decouflé, l'Opéra du Rhin, la fondation Lafayette Anticipations et plus récemment, avec le Théâtre des Célestins à Lyon et le CENTQUATRE-PARIS.

[www.eleneusdin.com](http://www.eleneusdin.com)



### Joseph Boni Siran

Joseph Boni Siran se forme au Conservatoire de Paris 13e.

Il quitte la France pour suivre le cursus de musique, scénarisation et mathématiques de l'Université de Californie, à Los Angeles. Il sortira diplômé de la faculté des arts de l'université McGill.

En 2013, il compose la bande

originale de **Mutant Stage**, un court-métrage chorégraphique de Elene Usdin, commandé par Dimitri Chamblas pour Lafayette Anticipations. Puis, il participe à plusieurs projets de création sonore pour des spots publicitaires et des fictions radio (**Tableauscopie** par Antoine Leiris).

Il compose également la bande originale de plusieurs courts-métrages et vidéos, ainsi que celle de **The Simpson Couch Gag**, une œuvre d'animation en pâte à modeler de l'artiste visuel Lee Hardcastle. En 2022, il signe un contrat d'écriture et de dessin avec Les Éditions Sarbacane pour le projet **Detroit Roma**, en collaboration avec Elene Usdin. Ce premier roman graphique s'accompagne d'un album musical composé, enregistré et mixé par lui, ainsi que d'une tournée de concerts conçus, réalisés et chorégraphiés par les deux artistes. En 2023, il collabore avec l'artiste François Vogel sur ses vidéos de déformation numérique. La même année, le festival nantais Les Utopiales lui commande la création d'une bande originale pour l'expérience de réalité virtuelle immersive de l'artiste Pierre Friquet.

En 2024, il sera en résidence à Detroit, puis à la Cité Internationale des Arts de Paris en 2025.

[www.josephbonisiran.com](http://www.josephbonisiran.com)



## **Judith Pernin** Besieged Fortress

**Besieged Fortress est une fiction immersive décrivant les avenir possibles d'un territoire qui sombre dans l'autoritarisme malgré les désirs démocratiques de sa population. Inspirée par des observations de l'autrice à Hong Kong, en Chine et à Taiwan, cette fiction spéculative est composée de 20 histoires courtes indépendantes se déroulant entre les années 2010 et l'année 2070.**

**Chacune de ces histoires raconte l'expérience d'un personnage fictif différent avant, pendant et après une manifestation. Résolument dystopiques et parfois humoristiques, ces histoires sont agrémentées de contenus audiovisuels animés et s'incarnent dans un roman graphique numérique disponible sur appareil mobile, sur Internet et dans une application dédiée.**

**Besieged Fortress présente l'histoire fragmentaire et fantasque d'un territoire en constante évolution qui a perdu jusqu'à son nom du fait de changements géopolitiques, environnementaux et sociaux.**

**Le public est invité à reconstituer l'histoire possible de ce lieu en naviguant entre les récits grâce à une carte et une ligne temporelle.**

**Judith Pernin** est une chercheuse française qui a fait des études de cinéma. Elle a décroché un Master en histoire de l'École des hautes études en sciences sociales pour ses travaux sur une communauté d'artistes et d'activistes qui crée et diffuse des films indépendants en Chine.

Elle a également organisé un petit festival du film indépendant chinois à Paris et se rend régulièrement en Chine pour rencontrer des réalisateurs et des curateurs, et mener ses recherches.

Basée à Hong Kong entre 2008 et 2020, elle a poursuivi ses recherches sur le documentaire indépendant chinois et soutenu sa thèse de doctorat sur le sujet en 2012. Elle a ensuite occupé un poste de chercheuse en sciences sociales et est devenue rédactrice en chef adjointe d'un journal universitaire.

Elle a commencé à suivre avec intérêt la scène documentaire indépendante de Hong Kong et à observer la scène politique et les mouvements



sociaux hongkongais, leurs difficultés et l'importance de ces mouvements pour la population de Chine continentale.

En dehors de ses travaux académiques, elle pratique l'enregistrement de terrain, la photographie, la vidéo et l'écriture créative. Elle a collaboré avec

plusieurs réalisateurs et artistes sur des

œuvres d'art et des projets cinématographiques. Résidant désormais en Irlande, elle est chercheuse à l'Institut des arts, du design et de la technologie et elle s'intéresse aux technologies de réalité virtuelle immersive appliquées au domaine des arts.

Judith Pernin a écrit une monographie sur les documentaires chinois indépendants et édité un ouvrage sur la réalisation de documentaires indépendants dans le monde (**Reconfiguring independence**, Edinburgh University Press, en anglais).

## ORGANISATEURS ET PARTENAIRES

### **CENTQUATRE-PARIS**

Organisateur

Situé dans le 19<sup>e</sup> arrondissement de Paris, le CENTQUATRE est un espace de résidences artistiques, de production et de diffusion d'arts pour les publics et les artistes du monde entier. Le CENTQUATRE donne accès à l'ensemble des arts actuels, dans toutes les disciplines, au travers d'une programmation résolument populaire, contemporaine et exigeante. Le CENTQUATRE, via son équipe 104 ingénierie, propose son expertise unique dans le champ culturel, urbanistique et territorial dans le cadre de missions d'assistance à maîtrise d'ouvrage et de maîtrise d'œuvre.

### **Archives cinématographiques de Kaohsiung**

Partenaire fondateur, 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, les archives cinématographiques de Kaohsiung présentent et financent une exposition de réalité virtuelle immersive et la production de contenus originaux en réalité virtuelle.

### **CNC**

Partenaire fondateur, partenaire de financement  
Créé en 1946 et placé sous l'autorité du ministre de la Culture, le Centre national du Cinéma et de l'Image animée soutient les arts de l'image animée. L'organisation finance et régule l'industrie audiovisuelle française.

### **Bureau français de Taipei**

Partenaire fondateur, partenaire de financement  
Le bureau français de Taipei 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 en charge de la presse et des communications, d'un service

en charge de la coopération et des actions culturelles, d'une section consulaire et administrative, d'un service économique et d'un service Business France, sous la houlette de son directeur, M. Franck Paris.

### **Agence Taïwan Creative Content (TAICCA)**

Partenaire fondateur, partenaire de financement, hôte  
Fondée en 2019 par le ministère de la Culture, l'agence TAICCA promeut le développement des contenus créatifs (film, musique, animation, jeu vidéo, contenus d'avenir...) à Taïwan en s'impliquant dans la production, la diffusion, l'expansion sur les marchés étrangers, l'image de marque, la promotion des talents, la recherche industrielle et bien d'autres domaines.

### **Institut français**

Partenaire de financement  
L'Institut français est l'établissement public en charge de l'action culturelle française à l'étranger, sous la supervision du ministère de l'Europe et des Affaires étrangères et du ministère de la Culture.

Le jury d'attribution de la Résidence de prototypage en réalité virtuelle à Taïwan était composé d'Alice Chang, PDG adjointe de l'agence TAICCA, Nicolas Rouilleault, attaché audiovisuel du bureau français de Taipei, Julie Sanerot, directrice de la production du CENTQUATRE-PARIS, Kuan-Jen Wang, responsable de programme pour les archives cinématographiques de Kaohsiung et Po-Wei Wang, directeur artistique de la Fondation des arts numériques de Taipei.

Julie Desmet-Weaver, autrice et directrice des projets immersifs et interactifs, s'est jointe au jury pour sélectionner les 4 lauréats des Résidences d'écriture en réalité virtuelle à Taïwan.



## CONTACTS

### **Agence Taiwan Creative Content (TAICCA)**

**Chia-Shan Chang**

Project manager, international partnership

[chiashan.chang@taicca.tw](mailto:chiashan.chang@taicca.tw)

### **Archives cinématographiques de Kaohsiung**

**Kuan-Jen Wang**

Program manager

[psylibra2017@kfa.gov.tw](mailto:psylibra2017@kfa.gov.tw)

### **CENTQUATRE-PARIS**

**Martin Colomer-Diez**

Directeur de l'ingénierie culturelle

[m.colomer-diez@104.fr](mailto:m.colomer-diez@104.fr)

**Diane Claude**

Cheffe de projet

[d.claude@104.fr](mailto:d.claude@104.fr)

**Jeanne Clavel**

Responsable du service de presse

[j.clavel@104.fr](mailto:j.clavel@104.fr)

### **Bureau français de Taipei**

**Catherine Wang**

Deputy Audiovisual Attachée

[catherine.wang@diplomatie.gouv.fr](mailto:catherine.wang@diplomatie.gouv.fr)