

Festival

OSMOZ

du 26.09 au 28.09 2025

Ann Veronica
Janssens

Toshiyuki
Inoko

Gongloon



SOMMAIRE



EDITO	3
CONTACT FESTIVAL	4
CONCEPT	6
VALEURS ET OBJECTIFS	8
INFOS PRATIQUES	11
FESTIVAL	13
POURQUOI LE TRIPOSTAL ?	18
STRAT DE COM	19
PARTENAIRES	23



OSMOZ

EDITO

Un mot de l'Equipe Osmoz :

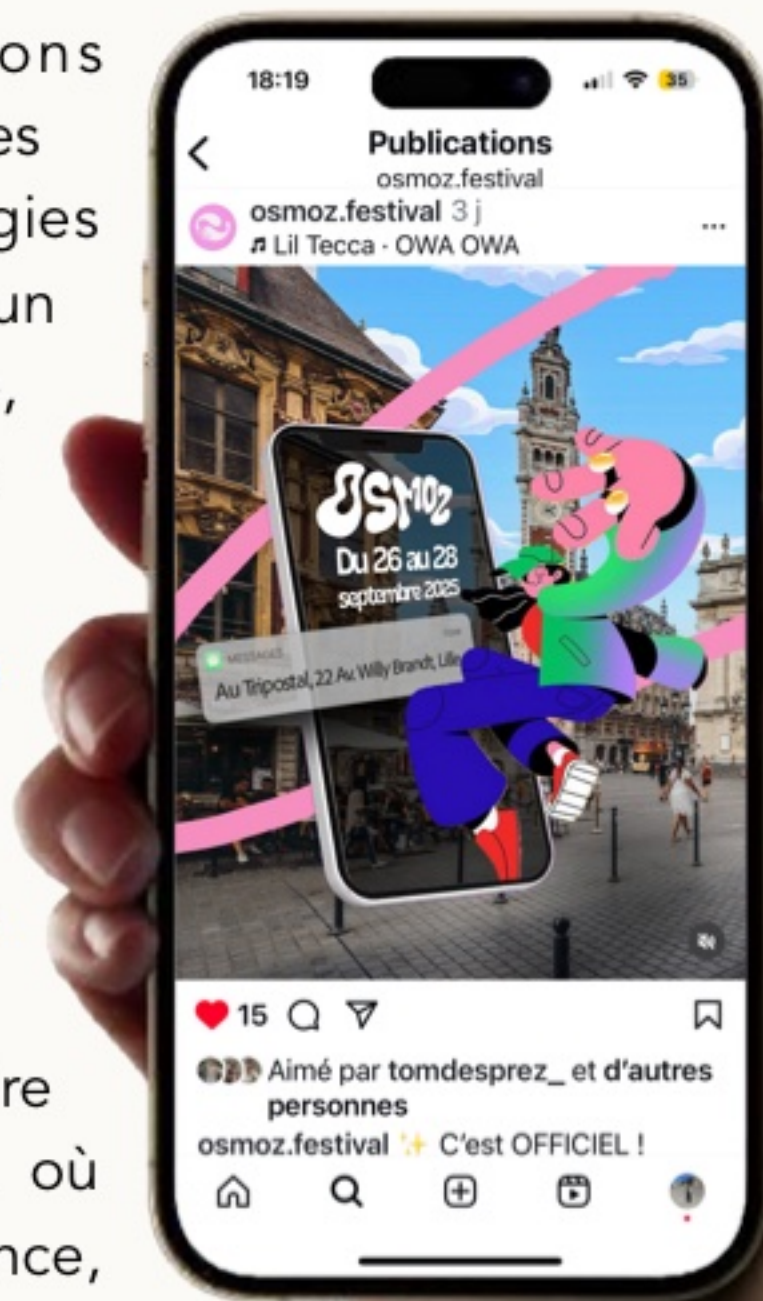
« Osmoz est né d'un désir simple mais puissant : faire fusionner l'art et le public dans une même expérience immersive.

Dans un monde où l'on regarde souvent sans toucher, consomme sans créer, notre volonté est de replacer le visiteur au cœur du processus artistique.

À travers des installations interactives, des performances vivantes et des technologies sensibles, nous invitons chacun à devenir acteur de l'œuvre, créateur du moment, moteur de l'émotion collective.

Osmoz n'est pas qu'un simple festival : c'est un espace-temps où l'art vous répond, vous transforme, vous relie.

Bienvenue dans ce laboratoire à la fois visuel et sensoriel, où l'innovation devient expérience, et où l'art, c'est vous. »



CONTACT FESTIVAL



Le **Festival Osmoz** est porté par une jeune équipe, complémentaire et motivée, réunissant des compétences variées autour d'une vision commune : faire de l'art numérique une expérience accessible, immersive et collective.

Chaque membre occupe un rôle stratégique, à la croisée de la création artistique, de la logistique événementielle et de la communication culturelle.

Marguerite Petit

Directrice du Festival

☎ 06 12 34 56 01

✉ marguerite.petit@osmoz.com

Elize Decroix

Responsable Programmation
Artistique

☎ 06 12 34 56 02

✉ elize.decroix@osmoz.com

Gabin Porat

Responsable Logistique &
Technique

☎ 06 12 34 56 03

✉ gabin.porat@osmoz.com

Jade Delcourt

Responsable Partenariats &
Financements

☎ 06 12 34 56 04

✉ jade.delcourt@osmoz.com

Louise Martin

Responsable Accueil & Médiation

☎ 06 12 34 56 05

✉ louise.martin@osmoz.com

L'Equipe Osmoz collabore également avec des artistes, techniciens et designers extérieurs, pour enrichir la programmation et co-construire des expériences immersives à la fois innovantes et accessibles.



CONCEPT

Nom : **Festival Osmoz**

Deuxième Edition

Lieu : Tripostal, Lille

Dates : 26 au 28 septembre de 10h à 18h

Public : Tout public

Thématique : interaction, immersion, expérimentation

Objectif : transformer le spectateur en « spect-acteur »

Slogan : « L'art c'est vous »



Une expérience immersive et participative

Osmoz dépasse le cadre d'un festival classique : il propose une expérience immersive où l'art numérique se vit en direct, en mouvement et en réaction. Le visiteur n'est plus un simple observateur : il devient "**spect-acteur**", c'est-à-dire acteur de l'œuvre, partie prenante du processus créatif.

Chaque installation réagit à sa présence, à ses gestes, à ses choix. **L'interaction devient le moteur de la création artistique.** Le public n'est plus passif : il co-écrit l'œuvre, la transforme, la fait exister. Cet effet "spect-acteur" est le cœur du projet Osmoz - une nouvelle manière d'aborder l'art comme une expérience vécue, partagée, sensible.

But principal

Positionner le **Festival Osmoz** comme un laboratoire **visuel** et **sensoriel**, où technologies immersives et créations hybrides transforment la relation entre l'art et le public. Chaque installation est conçue pour déclencher une osmose entre l'artiste, l'œuvre et le spectateur.

VALEURS & OBJECTIFS



Nos valeurs

▷ **Innovation créative**

Explorer des formes artistiques nouvelles mêlant arts visuels, numérique, design interactif, intelligence artificielle, réalité augmentée et performance.

▷ **Accessibilité**

Rendre l'art numérique compréhensible et attractif pour tous : grand public, curieux, professionnels.

▷ **Collaboration**

Favoriser les échanges entre artistes, designers, codeurs, chercheurs et publics.

▷ **Expérimentation**

Encourager la prise de risque artistique, la création d'univers visuels forts, colorés, contrastés.

▷ **Engagement communautaire**

Créer du lien social autour de l'art et de la technologie, dans un lieu emblématique : le Tripostal, Lille.

Nos objectifs

▷ **Objectifs d'expérience utilisateur**

- Créer des spectateurs-acteurs : Transformer les visiteurs passifs en participants actifs - « quitter la salle et monter sur scène ».
- Renforcer l'interactivité : Permettre au public de « vivre dans le spectacle plutôt que de le regarder sans intervenir ».
- Favoriser l'immersion totale : Plonger les visiteurs dans « un univers artistique en constante évolution » grâce à des dispositifs 360° et des installations sensorielles.

▷ **Objectifs artistiques et technologiques**

- Hybrider les créations : Proposer des œuvres « au croisement des genres et des textures » - à l'image du festival DNA à Grenoble.
- Innover dans les formats : Créer des expériences immersives à 360° et des installations réactives.
- Démocratiser l'art numérique : « Montrer et expliquer les arts numériques » de manière claire et accessible.

▷ **Objectifs sociaux et communautaires**

- Créer l'osmose collective : Faire émerger un « sentiment collectif » où « le public est uni, attentif, en harmonie avec l'artiste. »
- Favoriser les rencontres interdisciplinaires : Réunir artistes, designers, codeurs et chercheurs dans un espace de création partagée.
- Stimuler la participation active : Encourager une interaction forte entre le public et les artistes.



**INFOS
PRATIQUES**

Nom : Osmoz Festival
Édition : 2^e édition
Lieu : Tripostal – 22 avenue Willy Brandt, 59000 Lille

Dates : Du 26 au 28 septembre 2025
Horaires : 10h – 18h

Entrée et tarifs :

Le **Festival Osmoz** est accessible avec un Pass Festival modulable selon la durée de visite :



PASS	Plein	Réduit*
1 jour	12 €	8 €
2 jours	20 €	14 €
3 jours	28 €	20 €

* **Tarif réduit** : étudiants, + 6 ans, personnes à mobilité réduite.

Gratuit : - 6 ans, accompagnateurs PMR

👉 **Pass Culture** accepté – Les jeunes de 15 à 18 ans peuvent réserver directement via l'application.

Réservation en ligne recommandée - Billetterie également disponible sur place, dans la limite des places disponibles.



Accès :

- À 2 minutes à pied de la gare Lille-Flandres
- Métro (station Gare Lille-Flandres), bus, V'lille
- Parking Euralille à proximité

Services sur place :

- Vestiaires : à disposition
- Billetterie : en ligne & sur site
- Point info : disponible à l'accueil

FESTIVAL



Un parcours immersif sur 3 jours au cœur de Lille.

Du 26 au 28 septembre 2025, Osmoz transforme le Tripostal en un laboratoire artistique vivant. Sur plus de 6 000 m², le public est invité à explorer installations interactives, performances audiovisuelles et ateliers créatifs.

Parmi les expériences proposées :

- **Installations immersives** réactives aux gestes, sons et mouvements
- **Performances live** mêlant art visuel, son et technologie
- **Ateliers participatifs** : fabrication numérique, mapping, IA créative...
- **Expositions internationales** mettant en lumière des artistes du monde entier
- **Espaces chill** et **food court** pour prolonger l'expérience



Les expositions :

Au cœur d'Osmoz, les installations immersives transforment le public en véritable moteur artistique. Chaque œuvre se réveille au contact des corps, des voix, des gestes. Voici quelques-unes des expériences phares de cette édition :

Réfraction

Un ballet d'ombres colorées au croisement de la lumière et du mouvement

Inspirée du projet Colored Shadows de l'Exploratorium, cette installation joue avec trois projecteurs RVB qui illuminent une large paroi blanche.

Lorsque les visiteurs se déplacent, leurs corps bloquent partiellement la lumière, projetant des ombres colorées qui se superposent.

Plus il y a de participants, plus la composition devient riche et vivante.

👉 Une métaphore visuelle de la force du collectif et de la co-création.

Mémosphère

Une fresque vivante de souvenirs partagés

Dans cette œuvre inspirée des murs interactifs du collectif TeamLab, un grand mur de LED capte et affiche en temps réel les traces laissées par les visiteurs : mots, croquis, selfies, sons...

Grâce à une tablette, chacun peut contribuer à cette mémoire collective.

Chaque ajout fusionne avec les précédents pour créer une œuvre évolutive et organique.

👉 Le festival devient archive vivante, façonnée par celles et ceux qui le tracent.

L'Osmose de Gongloon (Artiste phare du festival)

Un monde gonflé d'imaginaire et de sensations.

Inspirée de Cosmos de Craig & Karl, cette installation monumentale prend la forme d'une forêt de sculptures gonflables colorées et interactives. Ces créatures rebondissantes réagissent au toucher, à la voix et au mouvement.

Certaines enregistrent même les messages vocaux du public, qui s'intègrent ensuite dans la bande-son immersive du lieu.

👉 Un terrain de jeu poétique et sensoriel, où l'interaction devient le cœur de l'œuvre.

IMPULSE

L'énergie du corps comme matière première de l'œuvre

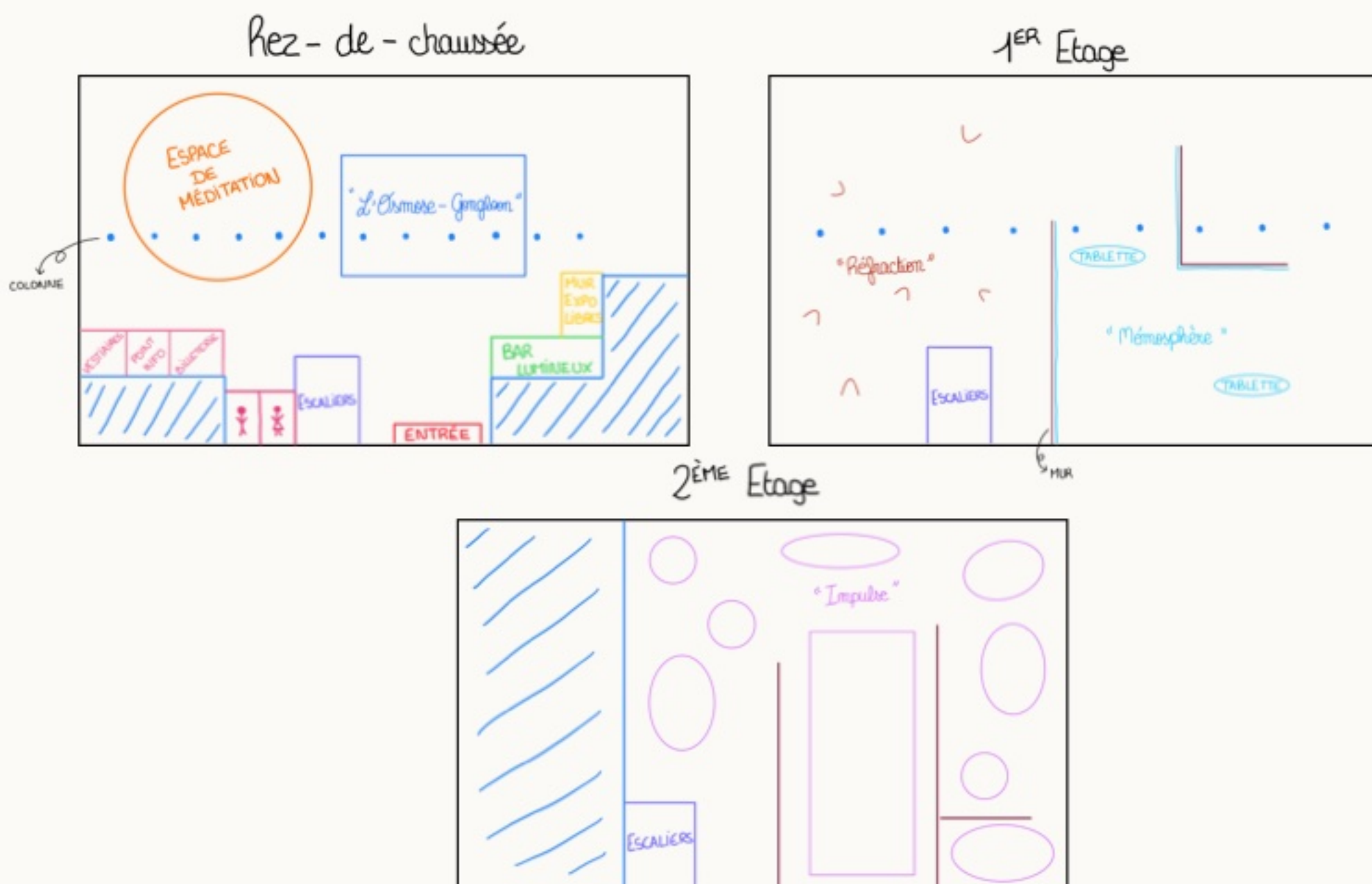
Inspirée des installations de TeamLab et Jump Studio, IMPULSE transforme le mouvement en langage artistique. Des trampolines intégrés dans un sol lumineux réagissent aux sauts des visiteurs : chaque impulsion déclenche des motifs visuels et des sons immersifs.

Plusieurs participants peuvent interagir simultanément, synchronisant les effets pour créer une chorégraphie collective.

👉 Un espace ludique et sensoriel où l'énergie physique devient vecteur d'art, d'émotion et de lien social.

Des personnages et animations issus de notre direction artistique accompagnent l'installation pour renforcer la cohérence visuelle et l'immersion.

Un plan détaillé du Tripostal accompagne la visite et permet de se repérer facilement entre les différentes installations réparties sur les trois espaces du bâtiment :



POURQUOI LE TRIPOSTAL ?

Un lieu emblématique, au croisement de l'art et du public

Choisir le **Tripostal**, c'est choisir un lieu fort, emblématique de la scène culturelle lilloise. Ancien bâtiment postal reconverti en espace d'art contemporain, il offre une architecture brute, modulable et résolument contemporaine, parfaitement adaptée aux formats immersifs du festival.

Situé à deux pas de la Gare Lille-Flandres, il est facilement accessible au plus grand nombre et constitue un point de convergence entre publics locaux, nationaux et internationaux.

Sa renommée dans le milieu artistique et son ancrage urbain font du Tripostal le lieu idéal pour faire d'Osmoz une véritable plateforme d'expérimentation, de rencontre et de création collective.





**STRAT
DE COM**

Cibles :

1. Jeunes créatifs (18-30 ans) - COEUR DE CIBLE

Proportion : 35-40%

Profil : Jeunes créatifs, étudiants en arts, design, tech.

Motivation : Apprendre, échanger, s'inspirer et participer activement aux ateliers.

Opportunité : Ambassadeurs naturels, co-créateurs potentiels, public fidélisable.

2. Adultes technophiles (25-45 ans)

Proportion : 30-35%

Profil : Adultes technophiles, professionnels urbains connectés, designers, développeurs.

Motivation : Découvrir des expériences artistiques inédites, networking, veille technologique

Opportunité : Pouvoir d'achat, influence professionnelle, multiplicateurs d'impact, partenaires potentiels.

3. Familles exploratrices (30-50 ans)

Proportion : 15-20%

Profil : Parents avec enfants 6-16 ans, cherchant activités culturelles ludiques et pédagogiques

Motivation : Éveiller la curiosité technologique des enfants, activités familiales conviviales.

Opportunité : Ancrage territorial, diversification des revenus, légitimité institutionnelle.

Stratégie de ciblage :

Cible prioritaire : Les 18-30 ans (35-40% du public) constituent le cœur de votre audience, parfaitement alignés avec votre concept de "spect-acteur"

Synergie des profils : La combinaison de ces quatre segments crée l'environnement idéal pour réaliser l'osmose créative prônée par le festival, chaque groupe apportant sa spécificité tout en participant à l'expérience collective.

La sélection des médias :

Instagram : Pourquoi Instagram ?

La Cible concernée → Les Jeunes créatifs (18-30 ans) et les Adultes technophiles (25-45 ans)

- Réseau visuel, parfait pour valoriser les contenus esthétiques, artistiques, immersifs ou technologiques.
- Très utilisé par les jeunes créatifs, les étudiants en design ou en arts, qui y trouvent inspiration et tendances.
- Fonctionnalités idéales pour teasing d'événements,
- Permet une esthétique de marque forte et identifiable.

TikTok : Pourquoi TikTok ?

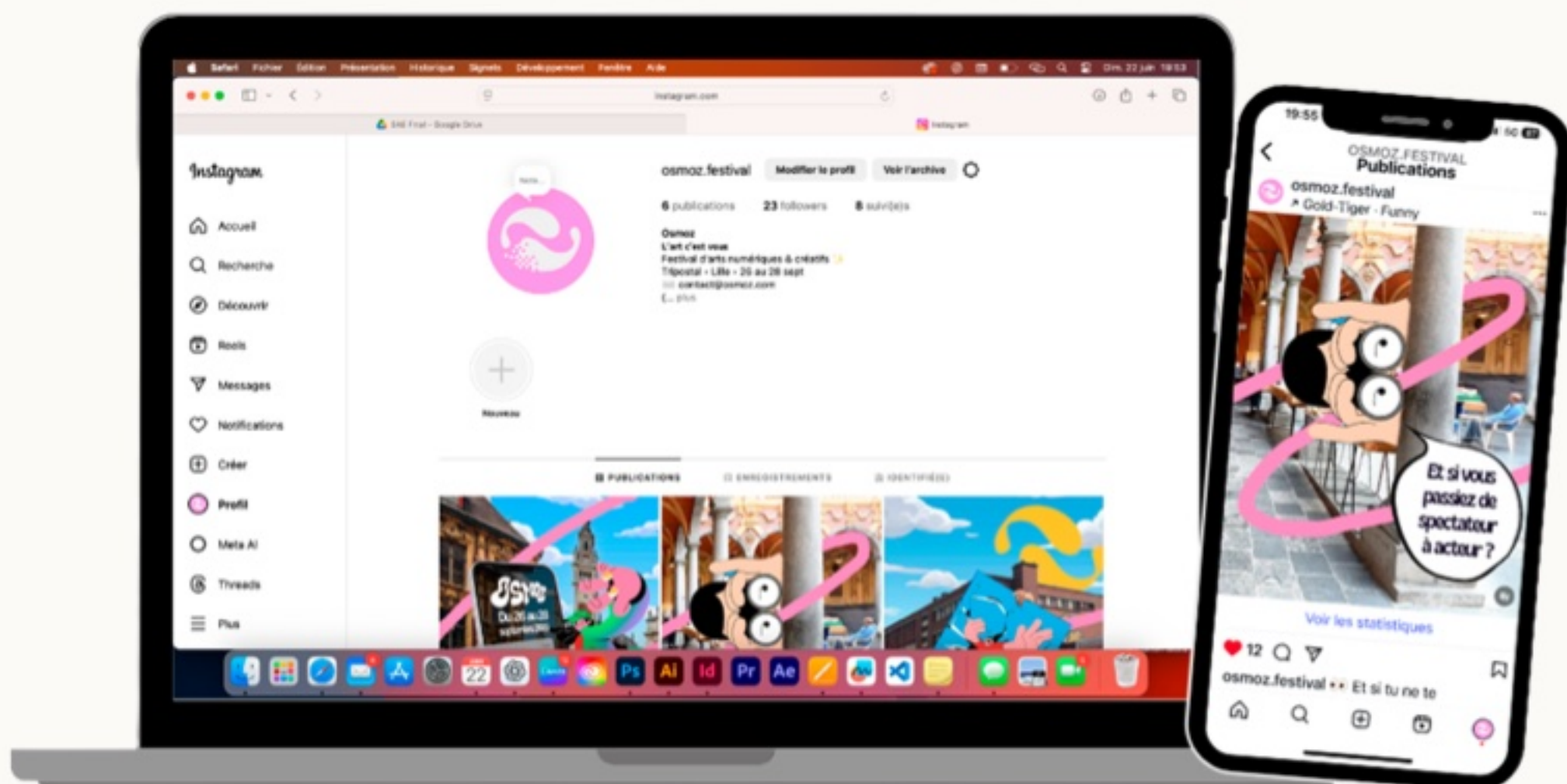
Cible concernée → Jeunes créatifs (18-25 ans)

- Réseau préféré des 18-25 ans, avec un fort taux d'engagement.
- Parfait pour des contenus ludiques, créatifs et interactifs (défis, coulisses, portraits de participants...).
- Possibilité de viraliser certains contenus ou formats atypiques liés à la programmation.
- Encourage la participation active, alignée avec la posture de spect-acteur : les jeunes peuvent réagir, créer, commenter, repartager.

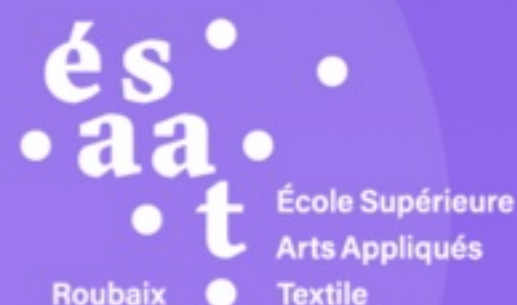
Facebook : Pourquoi Facebook ?

Cibles concernées → Adultes technophiles (25-45 ans) et Familles exploratrices (30-50 ans)

- Toujours actif chez les adultes et les parents, notamment pour suivre les événements culturels locaux.
- Plateforme idéale pour créer des événements, partager des informations pratiques (horaires, billetterie, accessibilité...).
- Outil de relais institutionnel et de diffusion locale (groupes de quartiers, d'activités familiales...).
- Permet une communication plus posée et détaillée que sur TikTok ou Instagram.



PARTENAIRES



Usbek & Rica



Parrot



Région
Hauts-de-France

Google



Festival

OSMOZ

Contacts

contact@osmoz.com

06 36 30 36 30



@osmoz.festival



@osmoz.festival



@osmozfestival