

TADAMM ! Féerie Immersive

Le premier village itinérant d'expériences immersives au monde



Le concept

- TADAMM ! Vise à démocratiser l'accès à des contenus culturels à travers des expériences immersives.
- Fondé par Michaël Couzigou et Nicolas Violette, le concept s'articule autour de thèmes variés : histoire, science, éducation, environnement.

Structures Principales

- Le village TADAMM ! se compose de deux espaces immersifs :
- 1. Le Dôme :
 - - Diamètre de 10m et hauteur de 6,5m
 - - Capacité de 40 personnes
 - - Projections en 4K avec son surround 5.1
- 2. La Box :
 - - Espace de 400 m²
 - - 31 enceintes et 8 vidéoprojecteurs
 - - Écran à 360° de 4,5m de hauteur

Expériences Immersives

- Parmi les expériences disponibles :
 - - Titanic : Le voyage éternel
 - - La Fontaine : Au cœur des Fables
 - - Genesis : À l'aube de l'humanité
 - - Magicien d'Oz
 - - Daft Punk : Une expérience musicale

Points Forts de TADAMM !

- - Projections immersives à 360° avec résolution 4K
- - Thèmes variés
- - Accessibilité grâce à son itinérance
- - Retours positifs soulignant la qualité et la richesse des contenus

Exemples d'Implantation

- Le village TADAMM ! s'installe temporairement dans différentes villes.
- Exemple récent : Bourges (13 décembre 2024 - 16 février 2025)
- <https://tadamm-immersive.com/#>

TADAMM ! et les panoramas du XIX^e siècle

Un lien entre tradition et modernité dans l'immersion culturelle



Introduction

- TADAMM ! Féerie Immersive et les panoramas du XIX^e siècle partagent des objectifs communs :
- - Faire vivre une expérience « spectaculaire » aux visiteurs
- - Rendre la culture accessible à un large public

Diversité et proximité des thèmes

- 1. Panoramas :
 - - Représentaient des batailles, des paysages « exotiques » ou difficiles d'accès (haute-montagne)
- 2. TADAMM ! :
 - - Explore des espaces inaccessibles (espace), reconstitue des périodes révolues (les dinosaures)
- Les deux offrent une expérience éducative ou divertissante.

L'utilisation d'innovations technologique

- 1. Panoramas :
 - - l'architecture des panoramas immergeait le spectateur au cœur d'un « paysage » ou « d'une scène de l'histoire » reconstitué sur 360° et plaçait l'œil à hauteur de l'horizon sur la toile pour créer l'illusion de perspectives réalistes, en jouant sur les effets de la lumière naturelle pour accentuer le sentiment de réalisme et d'immersion.
- 2. TADAMM ! :
 - - Utilise des projections 4K, la spatialisation sonore et des animations pour créer des récits vivants.
- Les deux exploitent les avancées techniques pour émerveiller.

Une expérience collective

- - Les panoramas et TADAMM ! rassemblent les spectateurs dans un espace partagé.
- - L'émotion collective renforce l'impact des récits et des images.
- Ces expériences partagées créent un lien entre les visiteurs.

Rendre ces spectacles « ambulants »

- Les panoramas itinérants voyageaient pour atteindre un large public.

- TADAMM ! reprend ce modèle avec un village mobile.

Conclusion

- TADAMM ! modernise l'esprit des panoramas du XIX^e siècle en exploitant les technologies du XXI^e siècle.
- - Une mission commune : émerveiller, éduquer et démocratiser la culture.
- - Une évolution des outils, mais une même quête d'immersion.
- L'immersion culturelle, qu'elle soit traditionnelle ou numérique, reste universelle et intemporelle.

- <https://www.youtube.com/watch?v=Tt4z1SYFjD0>