

Luxembourg  
City Film Festival

at neimënster

# Immersive Pavilion

6 - 23 March 2025

05.03 — 18:30 — neimënster

# Réception d'inauguration Opening Reception

Rejoignez-nous pour célébrer l'ouverture officielle du Pavillon Immersif 2025 et découvrez le programme de cette année.

Join us to celebrate the official opening of the Immersive Pavilion 2025 and discover this year's programme.

## Immersive Pavilion

Lundi à mercredi : 10h00 – 19h00  
Jeudi et Vendredi : 10h00 – 20h00  
Samedi : 11h00 – 20h00  
Dimanche : 11h00 – 19h00

Monday to Wednesday: 10 AM – 7 PM  
Thursday and Friday: 10 AM – 8 PM  
Saturday: 11 AM – 8 PM  
Sunday: 11 AM – 7 PM

[Entrée gratuite / Free entrance](#)

6

COMPÉTITION IMMERSIVE

30

HORS COMPÉTITION

34

IMMERSIVE DAYS 2025

36

INFORMATIONS PRATIQUES

Le « **Immersive Pavilion 2025** » présente une sélection soigneusement choisie d'œuvres internationales primées, mettant en lumière les projets d'art immersif les plus innovants de ces dernières années. Précédemment connu sous le nom de « Pavillon VR » depuis 2016, cette édition place l'immersion au centre de son approche. Répartie sur deux sites à Luxembourg-ville, l'exposition de cette année inclut des projections lumineuses immersives, des installations basées sur l'intelligence artificielle, ainsi que des réalités virtuelles et augmentées interactives qui plongent les visiteurs dans de nouveaux univers.

Comme toujours, le pavillon reste dédié à des mondes imaginatifs, des récits novateurs et des questions de justice sociale. Cette édition met en avant des témoignages de résistance en provenance de Taïwan, de France et d'Ukraine déchirée par la guerre, explore les rencontres humaines sur Terre et dans l'espace, et suit des corps en transformation cherchant de nouvelles formes de connexion. Elle réfléchit également à l'impact social et aux possibilités offertes par les interfaces d'intelligence artificielle et donne un aperçu des esprits atteints de TDAH, mis en images virtuelles et accompagnés par la voix emblématique de Tilda Swinton.

La nouvelle édition des « Immersive Days », conférence réunissant des experts de l'industrie, des professionnels et des artistes du monde entier, propose de réfléchir à la présence croissante de l'art immersif dans les institutions culturelles et à l'évolution de l'IA dans nos vies.

The **Immersive Pavilion 2025** exhibits a curated selection of award-winning, international works highlighting the most innovative immersive art projects of the last years. Previously known as the "VR Pavilion" since 2016, this edition now places immersion at the heart of its mission. Hosted across two venues in Luxembourg-city, this year's exhibition includes immersive light projections, AI installations, and interactive, virtual and augment realities that immerse visitors into new spheres.

As always, the pavilion remains dedicated to imaginative worlds, groundbreaking stories, and social justice. This edition showcases testimonies of resistance from Taiwan, France, and war-torn Ukraine, explores human encounters on Earth and in space and follows transforming bodies seeking new forms of connection. It also reflects on the social impact and possibilities offered by AI interfaces and gives a glimpse into ADHD minds brought to life through virtual images accompanied by the iconic voice of Tilda Swinton.

The new edition of the **Immersive Days**, a conference uniting industry experts, professionals, and artists from around the globe, reflects on the ever-growing presence of immersive art in cultural institutions and on the evolution of AI in our lives.



Réalité virtuelle /  
Virtual reality



Réalité mixte /  
Mixed Reality



Immersive Installation



Conçu pour un jeune public /  
Child friendly

# JURY

En collaboration avec le Luxembourg City Film Festival, le Film Fund Luxembourg organise une compétition récompensant la meilleure œuvre immersive de l'année. Le jury de la compétition de 2025 est composé de trois expertes internationales qui attribueront le Prix de la « Meilleure expérience immersive », doté d'une récompense de 4.000 euros.

In collaboration with the Luxembourg City Film Festival, Film Fund Luxembourg organises a competition rewarding the best immersive work of the year. The jury for the 2025 competition consists of three international experts which will award the "Best Immersive Experience" Prize, worth 4.000 euros.



## JULIETTE DURET

Responsable Cinéma, Centre des Beaux-Arts de Bruxelles (BOZAR)

Juliette Duret est responsable Cinéma au Palais des Beaux-Arts (BOZAR) de Bruxelles ainsi que programmatrice pour ce département. Elle est active dans l'industrie cinématographique depuis plus de 30 ans et a fait partie de plusieurs jurys prestigieux, notamment au Festival International du Film Documentaire d'Amsterdam, au Festival de San Sebastián, au Forum de la Berlinale et au Festival International du Film de Tromsø.

Juliette Duret is the Head of Cinema at the Palais des Beaux-Arts (BOZAR) in Brussels as well as a programmer for this department. She has been active in the film industry for over 30 years and has served on several prestigious juries, notably at the International Documentary Film Festival Amsterdam, the San Sebastian Film Festival, the Berlinale Forum, and the Tromsø International Film Festival.



## VASSILIKI KHONSARI

Co-fondatrice et productrice, iNK Stories New York

Vassiliki Khonsari est une productrice créative et scénariste primée, ainsi que la cofondatrice d'iNK Stories, un studio de développement et éditeur basé à New York, spécialisé dans les jeux, le cinéma et l'immersion. Ancienne boursière du Festival du Film de Sundance, elle conseille et encadre au sein d'institutions de renom telles que les Nations Unies, le Festival du Film de Sundance, le Collège de la Biennale de Venise, *CPH:DOX*, *Immersive UK* et le *European Creators Market*. Elle a récemment été membre du jury du Festival du Film de Tribeca et de la Compétition Immersive du Festival de Cannes 2024.

Vassiliki Khonsari is an award-winning creative producer and writer and the co-founder of iNK Stories, a New York City based development studio and publisher across platforms: Games, Film and Immersive. A former Sundance Fellow, Khonsari consults and mentors at top institutions like United Nations, Sundance, Venice Biennale College, CPH:DOX, Immersive UK, and European Creators Market. Khonsari recently served on the jury for the Tribeca Festival and the Immersive Competition at Cannes Film Festival 2024.



## BETTINA LEIDL

Directrice, MuseumsQuartier Wien

Bettina Leidl dirige le *MuseumsQuartier* de Vienne depuis 2022. En tant que gestionnaire culturelle expérimentée, elle a été directrice générale de la *Kunsthalle de Vienne* de 1997 à 2012. Elle a également siégé, de 2002 à 2022, au Conseil d'administration du Fonds de financement du film de Vienne et du Fonds télévisuel d'Autriche. De 2020 à 2023, Leidl a été présidente d'ICOM Autriche, et depuis 2023, elle en est la vice-présidente. Leidl est également membre de divers jurys et conseils de surveillance.

Bettina Leidl has been heading the *MuseumsQuartier* in Vienna since 2022. As an experienced cultural manager, she was the managing director of *Kunsthalle in Vienna* between 1997 and 2012. She also served on the Board of Directors of the Vienna Film Financing Fund and the Austrian Television Fund from 2002 to 2022. From 2020 to 2023, Leidl was the president of ICOM Austria, and since 2023, she has been the vice-president. She is also a member of various juries and supervisory boards.



## AI & ME: THE CONFESSIONAL AND AI EGO

1'30-5' EN FR

AN INSTALLATION BY **MOTS**

CO-PRODUCTION MOTS, ZAUBERBERG  
PRODUCTIONS

SPECIAL THANKS TO METROPOLINK FESTIVAL,  
WERFTSTUDIO

La série AI & Me remet en question la manière dont nous nous percevons à travers le prisme de l'intelligence artificielle (IA). The Confessional est une expérience interactive où les participant-e-s reçoivent des opinions sans filtre basées uniquement sur leur apparence, tandis que AI Ego met en scène des participant-e-s « apprécié-e-s » par la machine dans des scénarios surréalistes générés par l'IA.

The AI & Me series challenges how we see ourselves through the lens of Artificial Intelligence (AI). The Confessional is an interactive experience where participants receive unfiltered opinions based solely on their appearance and AI Ego presents participants "liked" by the machine in surreal, AI-generated scenarios.

ATTENTION :  
Ces œuvres  
utilisent les  
images des  
participants par  
une technologie  
d'intelligence  
artificielle

WARNING:  
These works  
use participants'  
images through  
AI technology.



## CECI EST MON CŒUR (THIS IS MY HEART)

35' EN FR

BY NICOLAS BLIES & STÉPHANE HUEBER-BLIES

CO-PRODUCTION A\_BAHN, LUCID REALITIES, PHI STUDIO MADE IN/WITH LUXEMBOURG

*Ceci Est Mon Cœur* est une œuvre immersive qui explore une histoire d'amour extraordinaire, celle de la réconciliation d'un enfant avec son corps. Il s'agit d'un conte immersif dans lequel le public, enveloppé dans un vêtement connecté, est emporté dans une expérience poétique.

*Ceci Est Mon Cœur* is an immersive work exploring an extraordinary love story, that of a child's reconciliation with his body. It's an immersive tale in which the audience, wrapped in a connected garment with luminous embroidery, is swept up in a poetic experience.



## CHAMP DE BATAILLE (BATTLEFIELD)

22' EN FR

BY FRANÇOIS VAUTIER

MADE IN/WITH LUXEMBOURG

EXECUTIVE PRODUCTION JEREMY SAHEL

COPRODUCTION DIGITAL VOODOO, DA PROD,  
KWASSA FILMS

En 1916, les champs de Verdun furent le théâtre d'une barbarie sans précédent : des corps brisés, des paysages mutilés, des ciels obscurcis par le désespoir. Au milieu de ce chaos, un soldat nommé Julien endure ces temps sombres, sacrifiant sa jeunesse et son bonheur.

In 1916, the fields of Verdun were a theatre of unprecedented barbarism—battered bodies, mutilated landscapes, and skies darkened by despair. Amid this, a soldier named Julien endures these dark times, forsaking youth and happiness.



Best Story Award  
Beyond the Frame Festival 2024





## UNE EAU LA NUIT (BODIES OF WATER)

10' **NO DIALOGUE**

BY **CHÉLANIE BEAUDIN-QUINTIN**

**CHOREOGRAPHER** CAROLINE LAURIN-BEAUCAGE **DISTRIBUTION** DIVERSION CINEMA  
**PRODUCTION** ART ET ESSAI

Le film de réalité virtuelle *Une eau la nuit* vous invite à plonger dans un voyage sensoriel où l'eau devient une force de transformation, en compagnie de personnages fascinants. À la nuit tombée, leurs corps franchissent les limites de leur environnement habituel et se transforment.

The virtual reality film *Bodies of Water* invites you to hold your breath and be transformed by water in the company of curious individuals. As night falls, their bodies transcend the boundaries of their familiar world and undergo a metamorphosis.





## FRAGILE HOME

30' CZ UA EN

BY **ONDŘEJ MORAVEC, VICTORIA LOPUKHINA**

**PRODUCTION** BRAINZ IMMERSIVE STUDIO  
**ART DIRECTOR** LONGIY

**LEAD DEVELOPER** JOZEF BARANČIK  
**MUSIC** VERONIKA POZNIAK, MARTIN HŮLA

Que feriez-vous si votre maison était en danger ? Depuis le début de la guerre, des millions d'Ukrainiens ont été confrontés à cette question. *Fragile Home* est une expérience immersive en réalité mixte (MR) qui nous invite tous à y réfléchir.

What would you do if your home were in danger? Since the war began, millions of Ukrainians have faced this question. *Fragile Home* is an immersive mixed reality (MR) experience that invites us to reflect on this question.





## IMPULSE: PLAYING WITH REALITY

40' EN FR

BY MAY ABDALLA, BARRY GENE MURPHY

NARRATION TILDA SWINTON

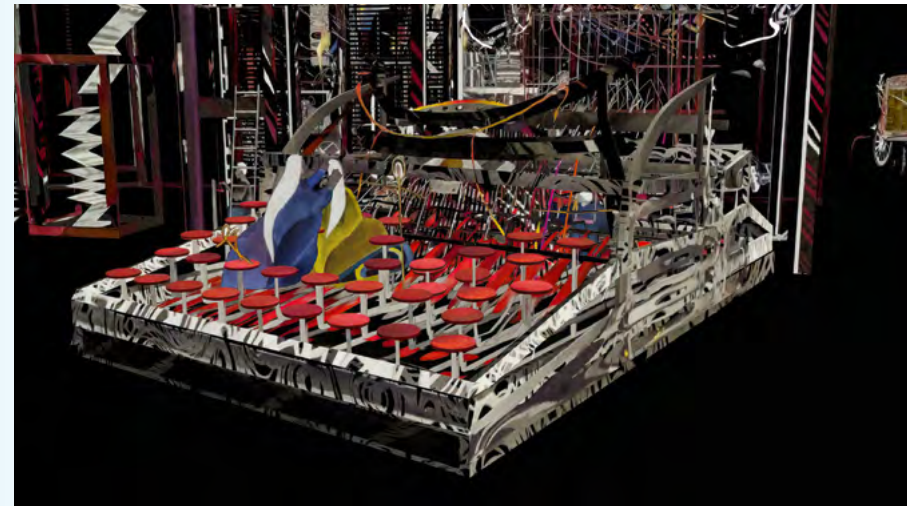
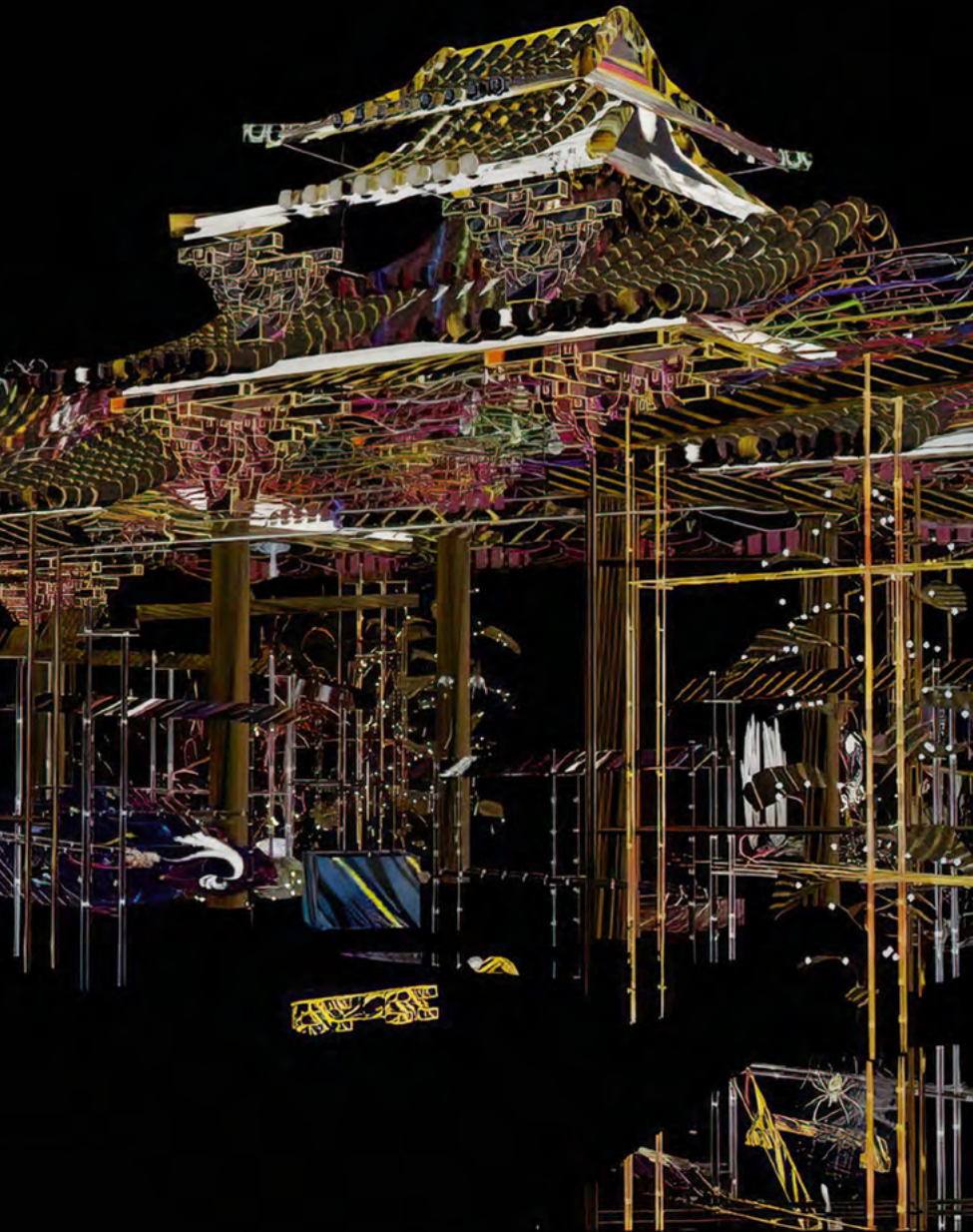
*Impulse: Playing With Reality* est un documentaire interactif en réalité mixte qui interroge la manière dont nous donnons un sens au monde qui nous entoure. Le récit s'articule autour des histoires de quatre personnes cherchant à accepter les choix qui ont façonné leur vie.

*Impulse: Playing With Reality* is an interactive mixed reality documentary about how we make sense of the world around us. It is told through the stories of four individuals coming to terms with the decisions that have shaped their lives.



Venice Immersive  
Achievement Prize,  
La Biennale di Venezia 2024





## ITO MEIKYŪ

15' NO DIALOGUE

BY **BORIS LABBÉ**

MADE IN/WITH LUXEMBOURG

CO-PRODUCTION SACREBLEU PRODUCTIONS,  
LES FILMS FAUVES

DISTRIBUTION UNFRAMED COLLECTION

Intérieur et extérieur, transparence et opacité, exhibitionnisme et voyeurisme, féminin et masculin — toutes ces notions s'opposent ou s'unissent dans le cycle infini d'un labyrinthe sans issue. La vie ici est semblable à un métier à tisser dont la trame vivante est façonnée par une myriade de fils et de sentiers qui se ramifient.

Interior and exterior, transparency and opacity, exhibitionism and voyeurism, feminine and masculine — all these concepts either oppose or intertwine in the infinite cycle of a labyrinth with no exit. Life here is like a loom, its living weft woven from a myriad of branching threads and paths.



Venice Immersive Grand Prize  
La Biennale di Venezia 2024





VR

## THE MAN WHO COULDN'T LEAVE

35' 中文 EN

BY **SINGING CHEN**SCREENPLAY LIN HSIN-L, SINGING CHEN,  
LOU YI-AN

MUSIC YUJUN WANG

DISTRIBUTION DIVERSION CINEMA

PRODUCER A-KEN

Dans les murs de l'ancienne prison de Green Island, le détenu politique A-Kuen raconte les histoires d'emprisonnement et de persécution qui se sont produites dans les années 1950 à Taïwan. Il relate ses propres expériences ainsi que celles de son ami, A-Ching, qui n'en est jamais ressorti.

Within the walls of the former Green Island prison, political detainee A-Kuen shares the stories of imprisonment and persecution from 1950s Taiwan. He recounts his own experiences and those of his friend, A-Ching, who never made it out.

Venice Immersive  
Best Experience,  
La Biennale di Venezia 2022

Special Mention, Public  
Prize, NewImages  
Festival 2023, Paris

Alternate Realities  
Grand Jury Award  
Sheffield DocFest 2023



## MAMIE LOU

30-40' EN FR

BY ISABELLE ANDREANI

MADE IN/WITH LUXEMBOURG

MUSIC CYRILLE MARCHESSEAU

CO-PRODUCTION SMALL CREATIVE, SKILL LAB

ART DIRECTION ROMANE POCH,  
GHISLAIN PARISET

Le jour où sa petite-fille Clémentine accouche dans une maternité de Tokyo, *Mamie Lou* est victime d'un accident vasculaire cérébral chez elle en France. Coincée entre la vie et la mort à l'hôpital, elle doit revisiter ses souvenirs pour trouver la paix, avec votre présence lumineuse à ses côtés.

On the day her granddaughter Clementine gives birth in a Tokyo maternity ward, *Nana Lou* suffers a stroke back home in France. Stranded between life and death in a hospital, she must revisit her memories to find peace with your luminous presence at her side.



## OTO'S PLANET

28' EN FR

BY GWENAEL FRANÇOIS

MADE IN/WITH LUXEMBOURG

CO-PRODUCTION SKILL LAB, DPT., SMALL CREATIVE

Ce conte VR interactif suit la vie tranquille d'Oto et Skippy sur leur petite planète. Un jour, le vaisseau spatial d'Exo s'écrase dans leur monde. Les tentatives de communication et de cohabitation entre ces deux colocataires improbables s'annoncent délicates.

This interactive VR tale follows the quiet lives of Oto and Skippy on their tiny planet. One day, Exo's spaceship crashes into their world. The resulting attempts at communication and coexistence between these two unlikely roommates prove to be quite delicate.

Venice Immersive Special  
Jury Prize  
La Biennale di Venezia 2024

Best Immersive Film  
Manchester Animation Festival  
2024

Reffet d'Or  
Geneva International Film Festival  
(GIFF) 2024

Best Immersive Experience  
Beyond the Frame Festival 2024  
Tokyo



## A SIMPLE SILENCE

12' EN

BY **CRAIG QUINTERO**

CAST YU-HSIN YU, OLLIE HUANG

MUSIC YU-JUN WANG

POST-PRODUCTION MING-YUAN CHUAN

Cela paraît d'une telle simplicité : un simple silence. Une immobilité sans le poids du travail, de l'amour ou de la mort. Un instant suspendu entre deux mondes. Mais nous avons appris qu'il existe un fossé presque impossible entre cette ambition et la réalité de la vie, et que notre silence n'est jamais simple.

It seems like such an easy request: a simple silence. A stillness without the weight of work, love, or death. A moment in between. But we have learned that there is an almost impossible gap between this ambition and the reality of living, and that our silence is never simple.



Special Mention  
SPAZIO X Section at  
Frontdoc Festival 2024





## TULPAMANCER

40' EN FR

BY **MARC DA COSTA, MATTHEW NIEDERHAUSER**

CO-PRODUCTION **ONASSIS ONX STUDIO**  
TECHNICAL DIRECTION **AARON SANTIAGO**

TECHNICAL ADVISOR **ELIE ZANANIRI**

*Tulpamancer* est une installation de réalité virtuelle basée sur l'apprentissage automatique qui façonne une rencontre entre l'immersion et le rêve avec les souvenirs de chaque visiteur·euse. Assis·e-s à un terminal informatique, les participant·e-s rencontrent le Tulpa à travers une série de questions sur leur propre vie.

*Tulpamancer* is a machine-learning Virtual Reality installation that shapes a dreamlike, immersive encounter with the memories of each visitor. Sitting at a computer terminal, participants encounter the Tulpa through a series of questions about their own lives.



# Entre réflexions

et

# immersion

Les œuvres montrées dans l'exposition *Entre réflexions et immersion* au Cercle Cité ont été présentées lors de la 81<sup>e</sup> Mostra de Venise en 2024, dans la section *Venice Immersive*, et feront partie du Pavillon Immersif de 2025 et de la compétition immersive du Luxembourg City Film Festival. À travers les expériences *Ceci est mon cœur* et *Oto's Planet*, le visiteur.euse est guidé.e dans une exploration de soi et du monde, où la technologie et la créativité s'unissent pour repousser les frontières de la perception.

The works shown in the *Entre réflexions et immersion* exhibition at the Cercle Cité premiered at the 81<sup>st</sup> Venice Mostra 2024, in the *Immersive Venice* section, and are part of the Immersive Pavilion 2025 and the immersive competition of the Luxembourg City Film Festival. Through the experiences entitled *Ceci est mon cœur* and *Oto's Planet*, visitors are guided through an exploration of the self and the world, where technology and creativity come together as they push the boundaries of perception.

Cette exposition (07.02 – 06.04.2025) est organisée par le Cercle Cité dans le cadre du Pavillon Immersif du Luxembourg City Film Festival, en étroite collaboration avec les commissaires Film Fund Luxembourg et PHI Montréal.

This exhibition (07.02 – 06.04.2025) is organised by the Cercle Cité in the framework of the Immersive Pavilion of the Luxembourg City Film Festival in close collaboration with the curators Film Fund Luxembourg and PHI Montréal.

## « Entre réflexions et immersion »

Exposition 07.02 – 06.04.2025

### INFORMATIONS PRATIQUES

Salle d'exposition Ratskeller  
du Cercle Cité  
Place d'armes (rue du Curé)  
L-1136 Luxembourg

Lundi à dimanche:  
11:00 - 19:00

Monday to Sunday:  
11AM - 7PM

### BILLETTERIE / TICKETS

Entrée gratuite sur réservation.  
Tickets disponibles sur [cerclecite.lu](https://cerclecite.lu).

Free entrance, registration required.  
Tickets available on [cerclecite.lu](https://cerclecite.lu).

Organised by



*Ceci est mon cœur* → cf. page 8



*Oto's Planet* → cf. page 24



# VIDEO GAMES MADE IN LUX

Contrairement aux formes d'art traditionnelles, les jeux vidéo n'invitent pas seulement à l'observation – ils exigent la participation, créant un dialogue unique entre le créateur et le joueur qui transcende les frontières artistiques conventionnelles. Les développeurs de jeux sont les nouveaux artistes de la Renaissance, maniant le code au lieu des pinceaux, les pixels au lieu de la peinture. Cette exposition met en avant l'art de deux auteurs luxembourgeois de jeux vidéo.

Commissaire: Fred Neuen

Unlike traditional art forms, video games don't just invite observation – they demand participation, creating a unique dialogue between creator and player that transcends conventional artistic boundaries. Game developers are the new Renaissance artists, wielding code instead of brushes, pixels instead of paint. This exhibition showcases the art of two Luxembourgish video game "auteurs".

Curator: Fred Neuen

En collaboration avec /  
In collaboration with

**LVGA**



**Mary Audrey Ramirez** est une artiste originaire du Luxembourg dont les installations s'enracinent dans le monde des jeux vidéo. En 2024, elle a conçu un jeu vidéo qui pousse encore plus loin la rencontre entre fiction et réalité.

[EN EXPOSITION / ON DISPLAY](#)

**Sebastian Kostka** est un pionnier du développement de jeux vidéo originaire du Luxembourg. Après avoir travaillé pour Ubisoft, il est devenu développeur indépendant et a sorti ses jeux emblématiques en pixel art inspirés du style rétro dans le monde entier.

[EN EXPOSITION / ON DISPLAY](#)

**OÙ ? / WHERE?**

Entrée principale, neimënster

**ENTRÉE GRATUITE  
FREE ENTRANCE**

**Mary Audrey Ramirez** is an artist from Luxembourg whose installations are rooted in the world of video games. In 2024, she designed a video game that takes the encounter between fiction and reality even further.

[Forced Amnesia \(2024\)](#)

**Sebastian Kostka** is a game developer pioneer from Luxembourg. After working for Ubisoft, he became an indie developer and has released his signature retro-inspired pixel games all over the world.

[Sigi \(2018\), Sir Loyalot \(2021\),  
Donut Dodo \(2022\), Cash Cow \(2024\),  
and Looney Landers \(2025\)](#)

Les heures d'ouverture sont les mêmes que celles du Pavillon Immersif. / Opening hours are the same as the Immersive Pavilion.

# Immersive Days

04.03 – 05.03.2025

La nouvelle édition des « Immersive Days » du Pavillon (anciennement connus sous le nom de « VR Day ») réunira des experts internationaux, des professionnels et des artistes actifs dans l'industrie XR pour discuter des dernières évolutions et des défis dans ce domaine. Répartie sur deux jours au Cercle Cité et à neimënster, la conférence comprendra des tables rondes, des présentations et des discussions sur divers sujets, notamment les opportunités de financement pour les œuvres XR, les défis liés à l'archivage de l'art immersif et l'impact des technologies de l'IA. Un panel spécial présentera les projets en développement ainsi que les artistes exposés au Pavillon Immersif de cette année.

The Pavilion's new edition of the Immersive Days (formerly known under the title "VR Day") will bring together international experts, professionals, and artists active in the XR industry to discuss the latest developments and challenges in the field. Spanning two days at Cercle Cité and Neumünster, the conference will feature panels, presentations, and discussions on a range of topics, including funding opportunities for XR works, the challenges of archiving immersive art, and the impact of AI technology. A special panel will present projects in development, as well as the artists featured in this year's Immersive Pavilion.

En partenariat avec /  
In partnership with



## Day 1, 04.03.25

Cercle Cité, Cité Auditorium  
3, rue du Genistre | Luxembourg

## Day 2, 05.03.25

neimënster, Salle José Ensch  
28, rue Münster | Luxembourg

### Day 1, 04.03.25

À partir de  
Starting at 15:00

Accessible à tout public.  
Open to the general public.

### Day 2, 05.03.25

09:30  
Inscription et Café

Registration and Coffee  
Accessible aux professionnels  
uniquement. / Open exclusively  
to industry professionals.

10:00  
Ouverture / Opening

Guy Daleiden  
CEO, Film Fund Luxembourg

Myriam Achard  
Chief for New Media Partnerships  
and PR, PHI Montreal

### Invités confirmés / Confirmed guests

Florian Ahegger  
Director of Partnerships and  
Digital Museum, GRIDX  
Luxembourg

Olga Alekseeva  
Director of Strategy,  
Layers of Reality

Isabelle Andreani  
Director, *Mamie Lou*

Jan Asmus  
Head of Finance and Corporate  
Development, MOIN Hamburg

Charlotte Benedetti  
Director, Le Pavillon  
at KIKK Festival

Nicolas Blies  
Director, *Ceci est mon coeur*

Ana Brzezińska,  
Immersive Curator

Mathieu Gayet  
Head of Industry, Geneva Digital  
Market GIFF

Marion Guth  
Producer, a\_BAHN

Stéphane Hueber-Blies,  
Director, *Ceci est mon coeur*

Vassiliki Khonsari  
Co-founder and Producer,  
iNK Stories

Max Permantier  
Head of the XR and VR Funding  
Department, FFF Bayern

Michel Reilhac  
Programmer, Venice Immersive

Mathieu Rozières  
Founder and Director,  
Dark Euphoria

Fabien Siouffi  
Director of Business  
Development, Behavior Interactive

François Vautier  
Writer and Director,  
*Champ de bataille*

DAY 1



DAY 2



### INSCRIPTIONS

Inscrivez-vous via notre code QR ou par email  
à [events@filmfund.etat.lu](mailto:events@filmfund.etat.lu).

Register here through our QR code or email [events@filmfund.etat.lu](mailto:events@filmfund.etat.lu).

# Informations pratiques / General Information

## RESTRICTIONS D'ÂGE & PRÉCAUTIONS DE SANTÉ

Les participants doivent avoir au moins 8 ans. Les enfants de moins de 13 ans doivent être accompagnés d'un adulte pour utiliser les casques de réalité virtuelle.

## AGE RESTRICTIONS & HEALTH WARNINGS

Participants must be at least 8 years old. Children under 13 must be accompanied by an adult to use the virtual reality headsets.

## IMMERSIVE PAVILION

06.03 - 23.03.2025

neimënster  
28, rue Münster  
L-2160 Luxembourg

Entrée gratuite, dans la limite  
des places disponibles.  
Free entrance, subject to  
availability.

## HEURES D'OUVERTURE OPENING HOURS

Lundi à mercredi:  
10h00 - 19h00  
Jeudi et vendredi:  
10h00 - 20h00  
Samedi: 11h00 - 20h00  
Dimanche: 11h00 - 19h00

Monday to Wednesday:  
10AM - 7PM  
Thursday and Friday:  
10AM - 8PM  
Saturday: 11AM - 8PM  
Sunday: 11AM - 7PM

## CONTACT

[events@filmfund.etat.lu](mailto:events@filmfund.etat.lu)

## PROGRAMMATION DÉTAILLÉE FULL PROGRAMME

[www.filmfund.lu](http://www.filmfund.lu)  
[www.luxfilmfest.lu](http://www.luxfilmfest.lu)

# Partenaires / Partners

## ORGANISATION AND COORDINATION

FILM FUND LUXEMBOURG

## IN COOPERATION WITH

PHI MONTREAL

## IN COLLABORATION WITH

LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL

## HOSTED BY

NEIMËNSTER

## IN PARTNERSHIP WITH

INNOVATIVE INITIATIVES  
CARGOLUX

## IMMERSIVE DAYS ORGANISED IN COOPERATION WITH

CREATIVE EUROPE DESK LUXEMBOURG - MEDIA  
CERCLE CITÉ

## VIDEO GAMES MADE IN LUXEMBOURG ORGANISED WITH

LUXEMBOURG VIDEO GAME ASSOCIATION (LVGA)

## EXPOSITION « ENTRE RÉFLEXIONS ET IMMERSION » ORGANISED IN COOPERATION WITH

CERCLE CITÉ  
MINISTÈRE DE LA CULTURE  
VILLE DE LUXEMBOURG  
LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL



PHI



LVGA

colophon

Éditeur responsable : Film Fund Luxembourg - Conception graphique : Jans Katanic & Michel Welfringer / Studio Michel Welfringer  
Imprimé à 3500 exemplaires par l'imprimerie Reka Luxembourg, février 2025 © D.R. sauf mention contraire



[immersive.pavilion](https://www.immersive.pavilion)

[filmfund.lu](https://www.filmfund.lu)

[luxfilmfest.lu](https://www.luxfilmfest.lu)



FILM FUND   
LUXEMBOURG

PHI



meinester



innovative  
initiatives  
digital luxembourg.