mk2 museum
musée des arts visuels et sonores

Ouverture en mars 2027

mk2 bibliothèque, Paris

The Republic par Jean Jullien

Exposition inaugurale

Un nouveau chapitre du projet culturel de mk2

Depuis 1974, mk2 défend une autre idée du cinéma. Notre indépendance nous permet depuis plus de cinquante ans de défendre les artistes et leur liberté de création.

En mars 2027, mk2 ouvre mk2 museum, musée des arts visuels et sonores. Un nouvel espace d'exposition et de création de 1 500 m², au cœur du mk2 bibliothèque à Paris. Un musée qui ne se limite pas au cinéma et place la création au cœur de son projet.

mk2 museum, musée des arts visuels et sonores, est un espace d'exposition, pensé comme un laboratoire pour les artistes. Ses galeries permettent aux artistes de créer spécifiquement pour le lieu et de déployer une histoire à l'échelle d'une exposition.

Planchers techniques et plafonds scéniques, son spatialisé et holographique (4D Sound), dispositifs interactifs : la technologie est ici au service des artistes et de leurs œuvres. Au mk2 museum musée des arts visuels et sonores, l'exposition devient un médium narratif à part entière, un récit que l'on traverse.

Depuis toujours, mk2 défend une culture qui se partage et se vit collectivement. Avec mk2 museum, musée des arts visuels et sonores, cette conviction s'étend à d'autres formes de création, à la rencontre des arts, des artistes et de tous ceux qui viennent découvrir leurs œuvres.

C'est aussi le sens de la transformation du mk2 bibliothèque. Vingt-deux ans après son ouverture, nous faisons évoluer le site du multiplexe vers le *cultureplexe*. Salles de cinéma entièrement repensées et rénovées, nouvelles productions et masterclass de mk2 institut, accueil de la collection cinéma du Centre Pompidou, création du mk2 museum et fin 2027, ouverture d'un nouvel hôtel-cinéma. Cinéma, expositions, rencontres et hospitalité sont réunis dans un même lieu, du matin jusqu'au soir, 365 jours par an. Les lumières de la ville.

Pour inaugurer mk2 museum, mk2 confie à Jean Jullien la création d'une exposition entièrement imaginée pour le lieu. Avec *The Republic*, l'artiste français imagine un monde, ses figures, ses codes et ses contradictions. Du scénario à la direction artistique, des dessins aux sculptures, il en dessine chaque détail et construit une fiction où l'on traverse une ville futuriste, pop et inquiétante où la citoyenneté se gagne par abonnement.

Produite par mk2 museum studio, *The Republic* est une exposition-monde qui donne dès l'ouverture la mesure du projet du mk2 museum et offre aux artistes la liberté de déployer pleinement leur univers et au public celle de l'explorer.

Nathanaël & Elisha Karmitz

mk2 museum

musée des arts visuels et sonores

mk2 ouvre au cœur du mk2 bibliothèque un espace muséal de 1 500 m² consacré aux arts visuels et sonores, réunissant cinq galeries d'exposition, un café et une boutique. Les cinq galeries sont conçues pour accueillir des projets à grande échelle et donner aux artistes les moyens de créer pour le lieu.

Le musée se construit autour de quatre territoires de programmation : cinéma, arts visuels, musique et jeu vidéo. Quatre champs qui produisent aujourd'hui une grande partie des images, des sons et des récits qui façonnent notre culture visuelle contemporaine.

Un musée conçu pour produire

Au mk2 museum, les espaces ont été pensés comme de véritables outils de création, capables d'accompagner les artistes de la conception à la réalisation de leurs expositions. Plafonds scéniques, structures d'accroche et plancher technique permettent de composer librement avec les volumes, de suspendre des installations, de déployer des dispositifs monumentaux et d'imaginer des scénographies sur mesure, avec la possibilité d'intégrer les technologies les plus avancées, sans jamais les imposer à la création. Les expositions peuvent ainsi être conçues au plus près des intentions des artistes.

• Deux expositions majeures par an

mk2 museum accueillera deux grandes expositions chaque année. Autour de ces rendez-vous, la programmation s'ouvrira aux installations, aux performances, aux concerts, aux projections, aux rencontres avec les artistes et des conférences, qui pourront notamment être conçues avec mk2 institut, le label éditorial des salles mk2.

• Ouvert tous les jours jusqu'à minuit

Ouvert tous les jours jusqu'à minuit, mk2 museum introduit un format inédit dans le paysage muséal parisien, sans équivalent à ce jour. Au cœur du mk2 bibliothèque, il propose une autre temporalité de visite, affranchie des horaires habituels des musées, et fait de la découverte des expositions une expérience possible jusque tard dans la soirée.

Une infrastructure technologique de pointe

Deux anciennes salles de cinéma ont été transformées en galeries dédiées aux expérimentations sonores et visuelles. Chacune s'appuie sur une infrastructure technologique de pointe, conçue pour ouvrir de nouveaux territoires d'expérimentation sonore et visuelle et donner aux artistes les moyens de repousser les limites de leurs créations.

Au-delà de ces deux galeries, les trois autres espaces disposent eux aussi d'équipements adaptés à leurs usages. Au total, l'espace est équipé de 126 enceintes, offrant des possibilités exceptionnelles de création et de spatialisation sonore.



Visuel 3D, mk2 museum, musée des arts visuels et sonores

• Galerie 2 : le son comme matière première

La galerie 2 repose sur un système de son spatialisé du fabricant français L-Acoustics certifié Dolby Atmos, une technologie qui permet de travailler la diffusion dans toutes les dimensions de l'espace. Le son gagne en relief, en précision et en ampleur, il occupe la salle et en devient le matériau principal.

Cette configuration ouvre la galerie à des formes de création encore peu présentes dans les lieux d'exposition, avec des installations sonores, des compositions spatialisées, mais aussi des sessions d'écoute d'albums. Une programmation imaginée avec MINO permettra notamment d'aborder la musique sous un autre angle, en prêtant attention à la richesse de sa production et à sa construction sonore.

L'équipement vidéo 4K permet de croiser son et image, et le plafond scénique autorise l'installation et la reconfiguration des dispositifs artistiques. L'acoustique a fait l'objet d'un traitement spécifique : des modules de 20 centimètres recouvrent les murs et le plafond afin de contrôler la réverbération et de préserver la finesse de restitution.

• Galerie 3 : un espace d'expérimentation autour du son et de l'image

La galerie 3 se distingue par l'intégration d'un système sonore développé par l'entreprise allemande 4DSOUND, pionnier dans la conception d'environnements sonores omnidirectionnels. Cette technologie permet aux artistes de travailler le son comme une matière en mouvement, de le faire circuler dans l'espace et de créer des expériences d'écoute enveloppantes.

En complément de son plafond scénique et de ses équipements de projection, la galerie dispose d'un plancher technique intégrant notamment une partie des enceintes et des caissons de basses du système 4DSOUND.

• Les capacités techniques du mk2 museum

Galerie 1 :

• Surface : 350 m²
• Plafond scénique, hauteur sous gril : 4,80 m
• Capacité d'accroche jusqu'à 250 kg/mètre linéaire sur les poutres principales.
• Panneaux de confort acoustique sur les murs et traitement acoustique de confort au plafond
• Système de son L-Acoustics

Galerie 2 :

• Surface : 138 m²
• Plafond scénique, hauteur sous gril : 5,13 m
• Capacité d'accroche jusqu'à 250 kg/mètre linéaire sur les poutres principales
• Panneaux de confort acoustique sur les murs et traitement acoustique au plafond
• Système de son spatialisé L-Acoustics certifié Dolby Atmos
• 8 vidéoprojecteurs 4K permettant le vidéo mapping

Galerie 3 :

• Surface : 295 m²
• Plafond scénique, hauteur sous gril : 4,60 m
• Capacité d'accroche jusqu'à 250 kg/mètre linéaire sur les poutres principales, selon configuration
• Plancher technique de 40 cm intégrant une partie des enceintes et caissons de basses
• Panneaux de confort acoustique sur les murs (20 cm) et traitement acoustique au plafond
• Système de son spatialisé omnidirectionnel 4DSOUND
• 10 vidéoprojecteurs 4K permettant le vidéo mapping

Galerie 4 :

• Surface : 55 m²
• Enceintes L-Acoustics

Galerie 5 :

• Surface : 195 m²
• Enceintes L-Acoustics



Visuel 3D, mk2 museum, musée des arts visuels et sonores

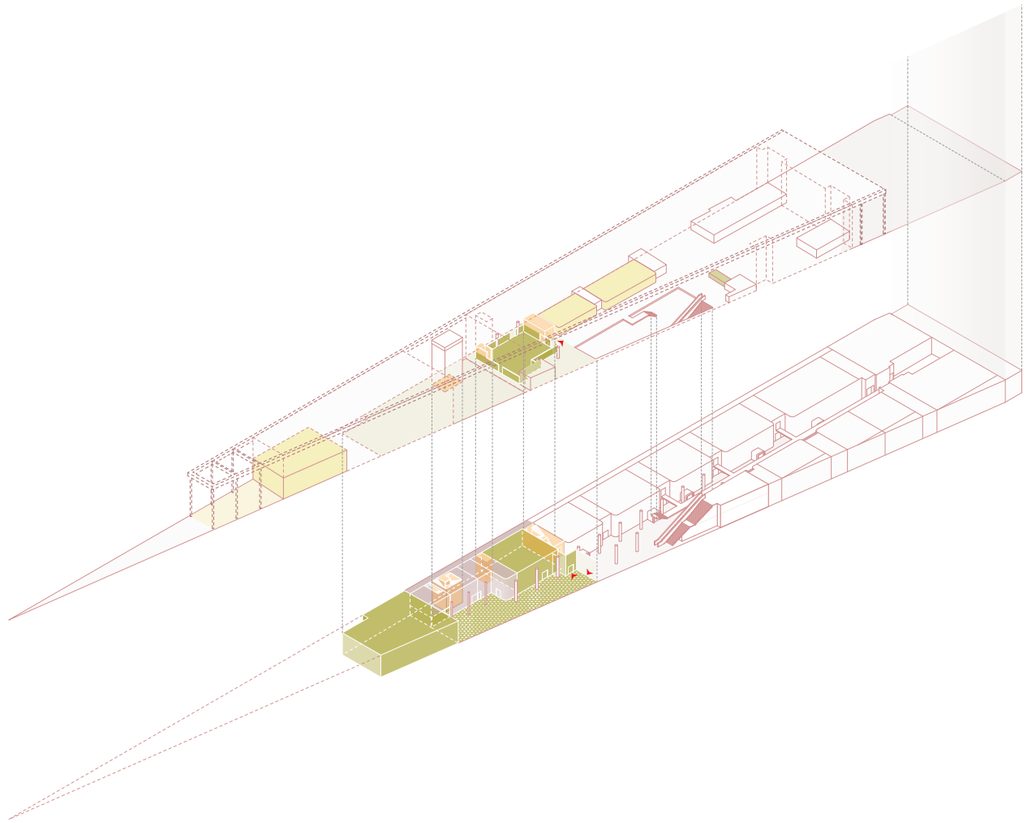


Visuel 3D, mk2 museum, musée des arts visuels et sonores

Infos & Chiffres Clés

mars 2027	**Ouverture du mk2 museum** **Musée des arts visuels et sonores**
1 500 m²	**Galeries d'exposition** **Boutique** **Café**
126 enceintes	**60 enceintes 4D Sound** **66 enceintes** **RED HOUSE ACOUSTICS** **dont 21 subs**
16 vidéoprojecteurs	
4 territoires de programmation	**Cinéma** **Arts visuels** **Musique** **Jeu vidéo**
7 jours sur 7, 365 jours par an	
du matin jusqu'à minuit	

Plan du musée



Du multiplexe au “cultureplexe”

La métamorphose du mk2 bibliothèque

Troisième plus grand cinéma de Paris, mk2 bibliothèque accueille près d’un million de visiteurs par an. Depuis son ouverture en 2003, face à la Bibliothèque nationale de France, au cœur de Paris Rive Gauche, il accompagne les mutations du quartier, dont il est devenu l’un des repères culturels.

Aujourd’hui, mk2 fait le choix de réunir sur ce même site ses nouvelles activités, dans la continuité d’un lieu déjà ancré dans la vie du quartier. La rénovation complète des 16 salles de cinéma marque une nouvelle étape, aux côtés de l’ouverture du mk2 museum, du développement de mk2 institut, de l’arrivée de la collection cinéma du Centre Pompidou entrée BnF et de nouveaux espaces de restauration, et d’hospitalité. Fin 2027, mk2 bibliothèque accueillera un nouvel hôtel-cinéma.

C’est à cette échelle que mk2 bibliothèque évolue du multiplexe au cultureplexe, un lieu où le cinéma s’inscrit désormais dans une offre culturelle et de services plus large.



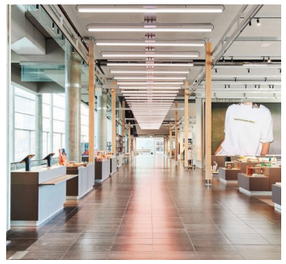
mk2 bibliothèque salle paradiso B - © Nicolas Grosmond, 2026

mk2
grand hotel



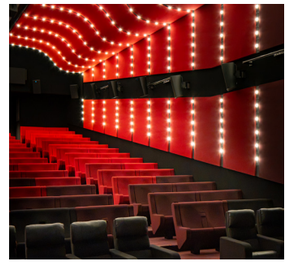
Automne 2027

restaurants, café, boutique



Courant 2027

paradiso
Dolby Atmos



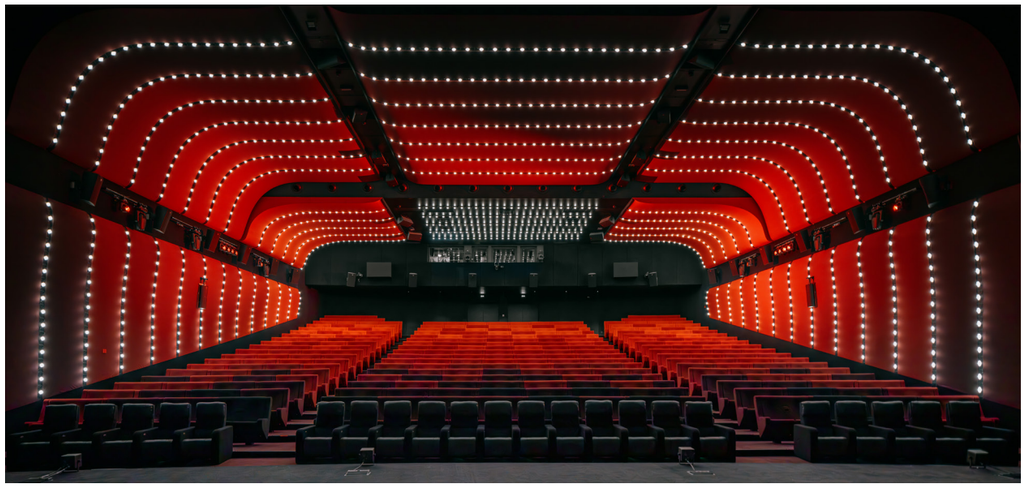
Déjà ouvert

Mars 2027



Déjà ouvert

Les 16 salles du mk2 bibliothèque entièrement rénovées



mk2 bibliothèque salle paradiso A - © Nicolas Grosmond, 2026

Constance Guisset signe une nouvelle identité pour les salles

mk2 bibliothèque achève la rénovation de ses 16 salles avec le dévoilement de paradiso A et paradiso B, ses deux plus grandes salles entièrement repensées par Constance Guisset. Après deux années de recherche et d'expérimentation autour du design et des technologies de l'image et du son, elles inaugurent une nouvelle approche de l'expérience du cinéma.

Le projet de Constance Guisset s'ancre dans deux couleurs emblématiques de l'identité mk2, le rouge et le noir. Le rouge, héritage des salles de spectacle, et le noir de la salle obscure.

Dans les salles, les fauteuils dessinent un dégradé qui passe du rouge lumineux, à proximité de l'entrée, au noir profond au plus près de l'écran. Dans paradiso A et paradiso B, cette transition gagne les murs et les plafonds et prolonge le dégradé rouge-noir dans toute la salle. L'éclairage imaginé par Aura Studio fait référence aux codes des cinémas historiques avec des boules lumineuses disposées aux murs et aux plafonds, rappelant les enseignes et les guichets d'autrefois.

mk2 bibliothèque salle paradiso B - © Nicolas Grosmond, 2026



Constance Guisset, 2026 © Marion Berrin

Constance Guisset

Constance Guisset a fondé son studio spécialisé en design, architecture intérieure et scénographie en 2009. Son travail est marqué par une recherche d'équilibre entre ergonomie, délicatesse et imaginaire. Ses objets sont autant de tentatives d'explorer l'incarnation du mouvement par la légèreté ou la surprise, tout en défendant une exigence de confort et d'accueil des corps et de leurs gestes.

Constance Guisset travaille avec de nombreuses maisons d'édition de mobilier françaises et internationales, comme Petite Friture, Pierre Frey, Zanotta, Monoprix, etc. Ses objets font aujourd'hui partie de plusieurs collections permanentes, comme celles du CNAP et du Centre Georges Pompidou. La designer conçoit également des projets d'architecture intérieure, notamment de nombreux espaces de vie et de travail pour Van Cleef & Arpels en France et à l'étranger (depuis 2019). Elle dessine les nouveaux espaces d'accueil du Théâtre des Champs-Élysées à Paris (2025), ceux de l'INHA à Paris en collaboration avec Pierre-Antoine Gatier (2025) ou encore un abri en pierre sèche sur le chemin de Compostelle en Haute-Loire (2024). Elle imagine aussi de nombreuses scénographies de spectacle (pour Angelin Preljocaj) et d'exposition (dont la scénographie permanente de la Philharmonie des enfants à Paris).

De nombreuses expositions personnelles sont dédiées à son travail (notamment au mudac de Lausanne en 2016, au Musée des Arts Décoratifs de Paris en 2017, à la Villa Noailles à Hyères en 2021). En 2026, Flammarion publie son premier roman, Fleur de peau.

Pour mk2 bibliothèque, Constance Guisset signe le réaménagement des 16 salles de cinéma, du foyer reliant les deux grandes salles paradiso A et B ainsi que l'entrée du mk2 museum.

mk2 bibliothèque : un nouveau modèle de lieu culturel

Paradiso A et B : nouveau concept de salles immersives, entre design, Dolby Atmos et expériences live

Au-delà de leur nouvelle identité, paradiso A et paradiso B font évoluer les usages de la grande salle. Nouvelle implantation des fauteuils, projection laser 4K, image optimisée et son Dolby Atmos, les deux espaces réunissent les conditions d'une expérience du cinéma renouvelée et s'ouvrent à des formats qui dépassent la simple projection.

Avant-premières, spectacles, conférences et podcasts live trouveront dans les salles paradiso, un terrain d'expression à la mesure de leurs ambitions. Grâce à leurs équipements de captation, et leur dispositif de livestream, les deux salles permettent également de produire les événements sur place et de les faire rayonner en direct.

mk2 bibliothèque x Centre Pompidou

Depuis septembre 2025, mk2 bibliothèque accueille pour une durée de cinq ans, la programmation cinéma du Centre Pompidou ainsi que la Cinémathèque du documentaire par la Bpi. Ce déploiement s'inscrit dans le cadre du programme Constellation, imaginé par le Centre Pompidou pour maintenir et essaimer ses activités pendant la rénovation de son bâtiment historique. Quatre salles et l'atrium du site sont désormais dédiés à cette programmation, et portent l'engagement partagé de longue date par mk2 et le Centre Pompidou en faveur de la création cinématographique et des formes singulières du cinéma.

Transformer l'existant

Plutôt que de faire sortir de terre un nouvel équipement culturel, mk2 choisit de s'appuyer sur un lieu déjà construit, le mk2 bibliothèque, pour lui donner une nouvelle dimension. L'intégration de mk2 museum au sein du cinéma relève de cette volonté de transformer et de valoriser le bâti existant, en faisant évoluer la destination de certains espaces et en leur ouvrant de nouveaux usages.

Cette transformation va de pair avec une modernisation des équipements du cinéma, marquée notamment par le passage à la projection laser et l'installation d'éclairages LED dans les salles A et B. Au sein du musée, cette attention portée à l'existant se traduit également par le réemploi de certains équipements, à commencer par les luminaires de la galerie du rez-de-chaussée.

Préserver l'indépendance avec le public

Depuis sa création en 1974, mk2 défend un modèle culturel indépendant fondé sur une liberté de programmation et la volonté de faire exister des œuvres et des regards singuliers. Pour accompagner la transformation du mk2 bibliothèque sans renoncer à cette indépendance, le groupe a fait un choix inédit dans son histoire en ouvrant pour la première fois une partie du capital de mk2 cinémas à son public, grâce à la plateforme d'investissement Lita, plutôt que de faire entrer un groupe extérieur à son capital. Les actions proposées sont sans droit de vote, permettant à mk2 de conserver la maîtrise de sa gouvernance et de ses orientations culturelles.

L'opération a réuni 1 220 600 euros d'investissements, à travers 1 337 investissements de la communauté. Les fonds contribuent à deux chantiers essentiels, notamment la création du mk2 museum et la rénovation énergétique des cinémas du réseau. Au-delà du financement, cette démarche réaffirme la conviction forte de mk2 autour de l'indépendance culturelle et dans les choix qui permettent de la préserver.

mk2 institut

mk2 institut est le programme de rencontres et de transmission du groupe mk2. Chaque semaine, il transforme les cinémas mk2 en lieux de dialogue et de pensée. Avec plus de 150 événements chaque année et près de 40 000 spectateurs par saison, mk2 institut développe une programmation exigeante et accessible, entre masterclass d'artistes, projections de films commentées par des chercheurs, cinémas clubs, rencontres avec des auteurs et conférences consacrées à l'actualité des idées. Ces formats prolongent l'expérience de la salle par le débat et le partage des savoirs, et font du cinéma un espace vivant de réflexion et de conversation.

mk2 grand hotel

Fin 2027, mk2 ouvrira mk2 grand hotel, un nouvel hôtel-cinéma au cœur du mk2 bibliothèque. Le cinéma quitte son cadre habituel et trouve sa place dans l'expérience de l'hôtel. Chaque chambre devient une salle de cinéma, avec la possibilité de profiter de projections privées.



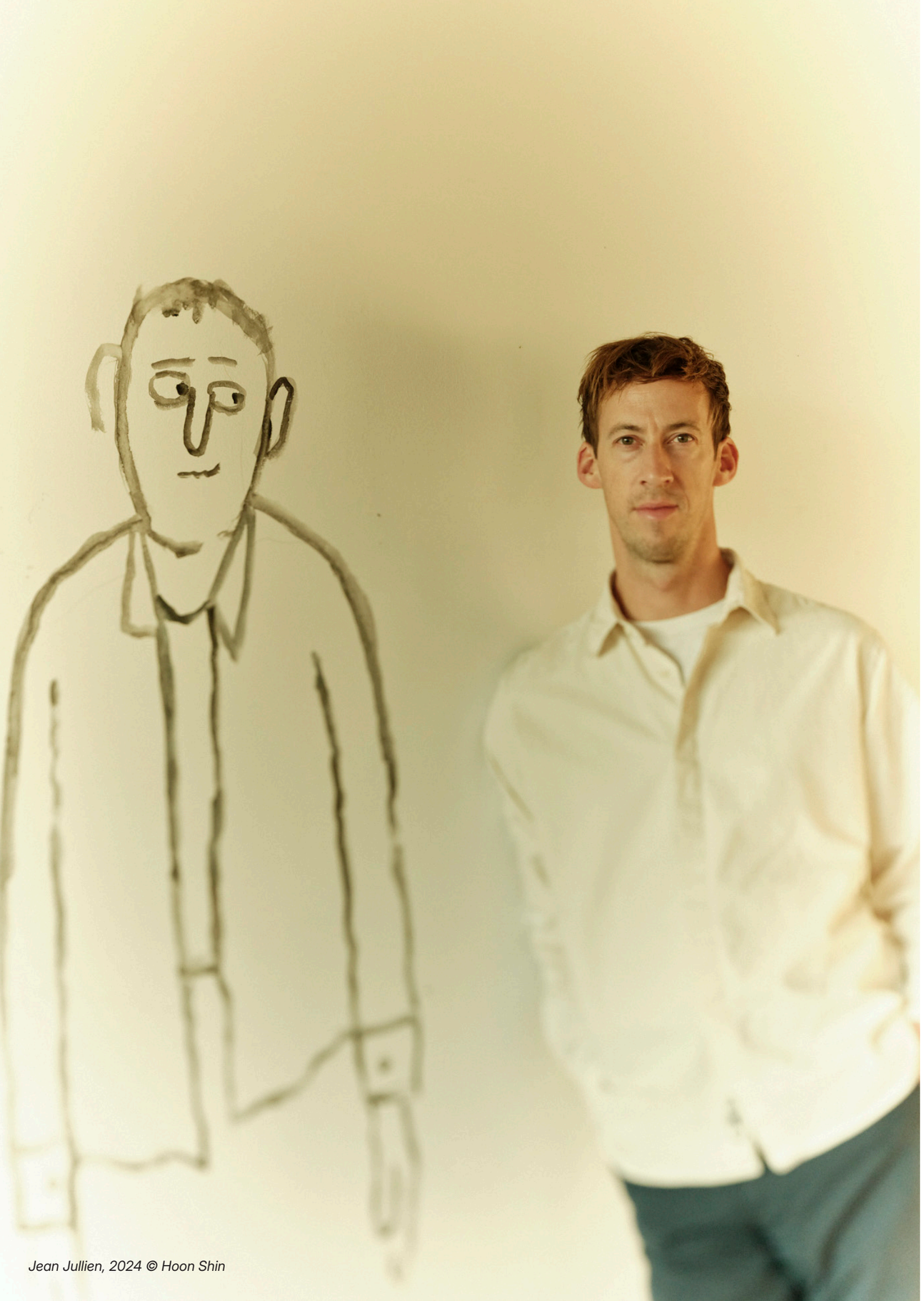
Hall mk2 bibliothèque, 2026 © Louise Audry

L'exposition inaugurale du mk2 museum : The Republic, une dystopie narrative de Jean Jullien

Pour inaugurer le mk2 museum, l'artiste international Jean Jullien invite chaque visiteur à explorer *The Republic*, une ville sous dôme aux allures de monde idéal, où tout semble parfaitement ordonné. Derrière les couleurs pop et une apparence presque harmonieuse, la promesse se trouble peu à peu, car appartenir à la société se paie, et la citoyenneté s'obtient par abonnement. En une heure de visite, l'artiste fait affleurer l'inquiétante familiarité d'un monde futuriste qui, par endroits, ressemble déjà à certaines réalités de la société d'aujourd'hui.



Visuel 3D, entrée du mk2 museum, imaginée par Constance Guisset



Jean Jullien, 2024 © Hoon Shin

Jean Jullien

Né à Nantes, Jean Jullien vit et travaille à Paris. Diplômé de Central Saint Martins (2008) et du Royal College of Art (2010) à Londres, il développe une pratique qui traverse le dessin, la peinture, la sculpture, la vidéo et l'édition, portée par un univers graphique immédiatement reconnaissable.

Son travail a été exposé à l'international, notamment à la National Gallery of Victoria à Melbourne, au Musée d'art contemporain de Lyon et au Dongdaemun Design Plaza de Séoul, qui lui a consacré une rétrospective en 2022 accueillant 230 000 visiteurs. Il a publié plusieurs ouvrages, dont une monographie chez *Phaidon*, et développe des projets d'image animée avec son frère au sein de *Jullien Brothers*.

Son travail a été présenté dans de nombreuses institutions et galeries à travers le monde. En 2022, le Dongdaemun Design Plaza de Séoul lui consacre une importante rétrospective, *Then, There*, qui accueille 230 000 visiteurs. La même année, sa première monographie paraît chez Phaidon. En 2023, il présente *STUDIOLO* au MIMA, à Bruxelles, sa première exposition muséale personnelle en Europe. Son travail est également montré à la National Gallery of Victoria, à Melbourne, dans le cadre de la Triennale 2023, et au Wooyang Museum of Contemporary Art, en Corée du Sud, avec *Still, There*. En 2025, il présente *Juju's Castle* à Shanghai, au NANZUKA Art Institute. Il y imagine un château peuplé de peintures, de sculptures et de décors peints à la main, dans lequel le visiteur est invité à entrer et à se laisser guider de pièce en pièce.

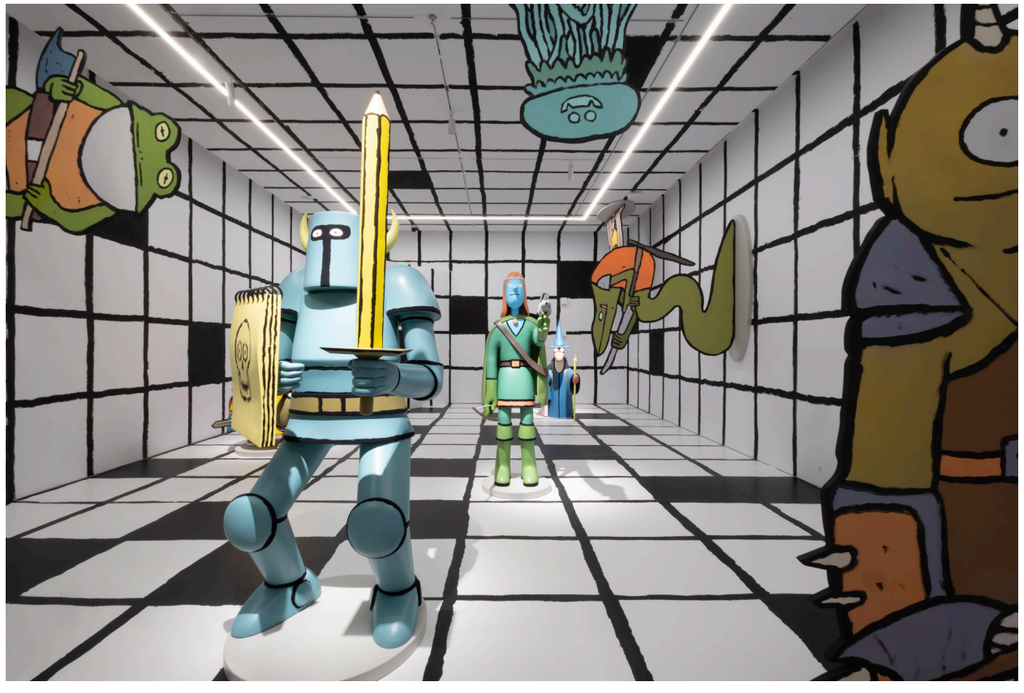
Avec *The Republic*, nouvelle exposition pensée pour mk2 museum, Jean Jullien donne toute son ampleur à cette ambition en imaginant un monde fictionnel, construit autour d'un scénario, de personnages et d'une direction artistique conçus comme un tout.

> *« En 2010, j'ai créé une affiche autour d'un monde fabuleux, dans lequel je réunissais des réflexions sur la mécanique, la philosophie, la technologie et l'exclusion sociale. À travers cet univers, je cherchais à questionner notre devenir commun, en lui donnant une forme graphique assez éloignée de ce que j'avais l'habitude de voir. Tous les fondements de The Republic étaient déjà présents dans cette première image. Depuis, cet univers a mûri, s'est enrichi et a trouvé une nouvelle dimension, j'avais envie d'en ouvrir les portes, de donner vie à ses habitants et de permettre au public de pénétrer dans ce monde, d'en découvrir le récit de l'intérieur. »*
>
> **Jean Jullien**

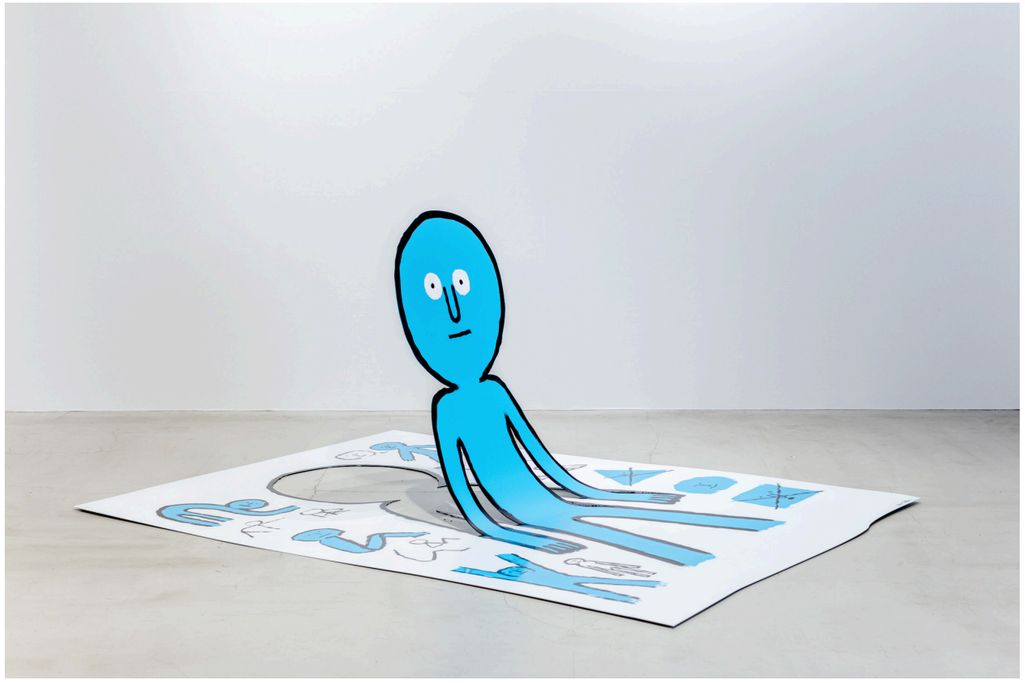
De STUDIOLO à Juju's Castle, un artiste qui élargit son terrain de jeu

Ces dernières années, Jean Jullien a développé un travail de peinture plus intime, attentif aux scènes de la vie ordinaire, aux paysages et aux relations humaines. Des images en apparence simples, traversées par un humour discret et une vraie attention aux détails, dans lesquelles chacun peut retrouver quelque chose de familier. En 2023, *STUDIOLO*, sa première exposition muséale personnelle en Europe, au MIMA de Bruxelles, donne une ampleur particulière à cette démarche. Les peintures y sont accompagnées de textes et de commentaires manuscrits sur les murs, dans un ensemble qui tient autant du journal personnel que du carnet d'observation. La même année, *Still, There,* au Wooyang Museum of Contemporary Art en Corée du Sud, prolonge la continuité de ce travail avec de nouvelles peintures et un ensemble de sculptures réalisées par son frère Nico Jullien.

Avec *Juju's Castle*, présenté en 2025 au NANZUKA Art Institute de Shanghai, Jean Jullien change encore d'échelle. Il imagine un château, ses décors, ses personnages et les œuvres qui l'habitent. Peintures, dessins muraux et sculptures s'inscrivent dans une même fiction, dont le parcours suit les étapes d'un récit initiatique. L'univers conserve la liberté graphique et l'humour caractéristiques de l'artiste, mais prend une dimension nouvelle avec une histoire construite dans l'espace, jusque dans ses moindres détails.



Juju's Castle, présenté en 2025 au NANZUKA Art Institute de Shanghai, Jean Jullien



Paper People présenté en 2021 au Parco Museum de Tokyo, Jean Jullien



Bye Bye Blue présenté en 2022 à la Alice Gallery de Bruxelles, Jean Jullien

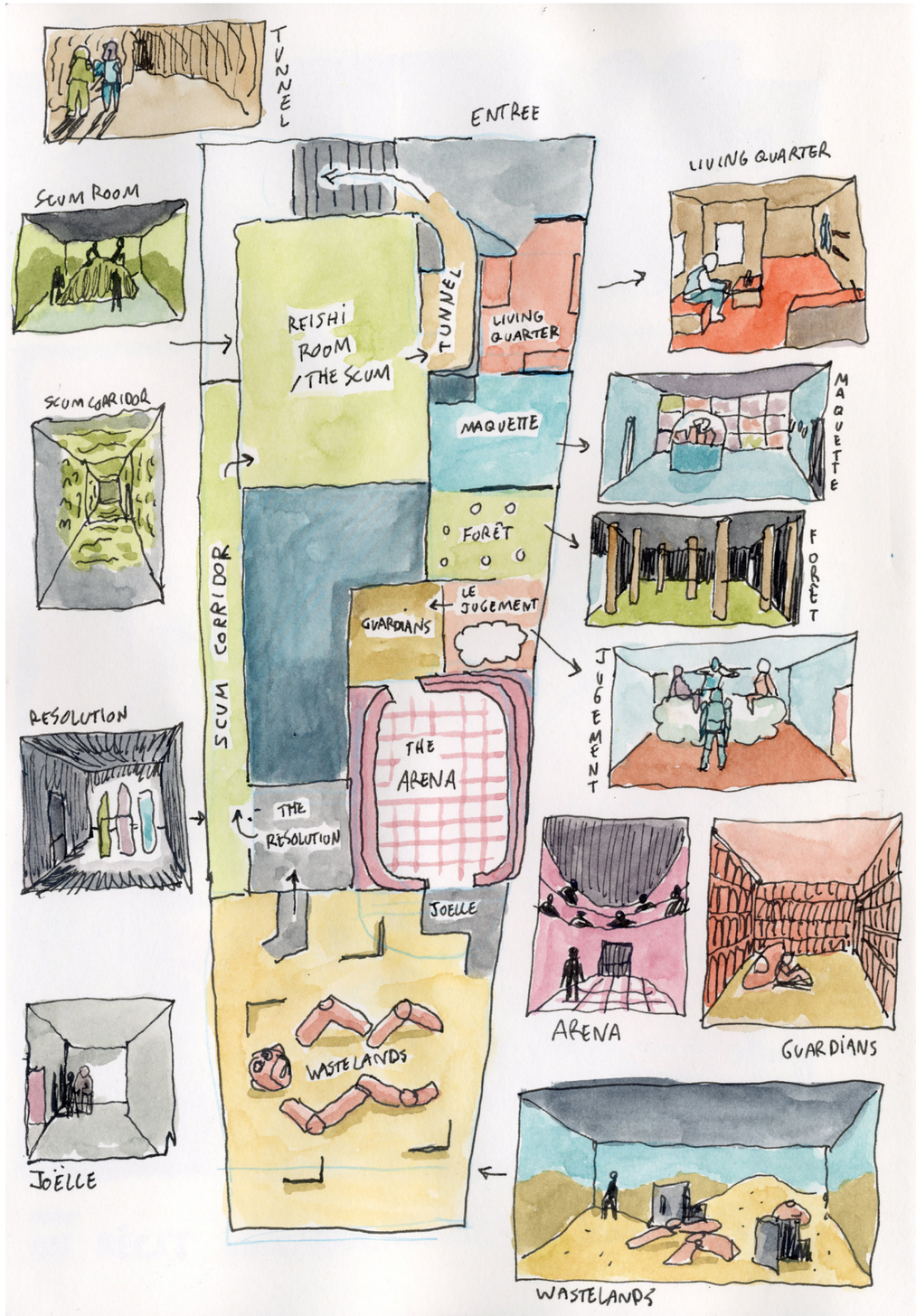
The Republic : Jean Jullien donne vie à une exposition-monde au mk2 museum

Dans *The Republic*, la citoyenneté a un prix. Sous un immense dôme, une ville à l'organisation impeccable promet à ses habitants un monde sûr, fluide et parfaitement fonctionnel. Tout y est pensé pour optimiser la vie collective, notamment les déplacements, les services, et les usages, mais pour appartenir à la cité il faut pouvoir payer son abonnement. Claudia en connaît les règles, elle vit dans *The Republic* jusqu'au jour où elle perd son emploi.

L'exposition inaugurale du mk2 museum se déploie en onze espaces, autant de chapitres d'un récit que le visiteur découvre en suivant les pas de Claudia. De la cité sous dôme aux territoires des communautés qui lui échappent, chaque lieu possède ses propres codes, ses personnages et ses paysages. Le parcours épouse celui de l'héroïne et fait progressivement apparaître les rouages de cette société, ses rapports de pouvoir et ses contradictions.

Un imaginaire qui prend toutes ses dimensions

Avec *The Republic*, Jean Jullien engage un dialogue inédit entre les différentes pratiques qui composent son travail. Le dessin, la peinture, la sculpture, la vidéo, le costume et l'installation ne sont plus des territoires séparés, mais les composantes d'une même création. L'artiste les orchestre avec la liberté de celui qui construit un univers dans sa globalité, où chaque forme répond à une autre et contribue à la cohérence de l'ensemble. Cette diversité de médiums est au cœur même du projet, car c'est elle qui permet à Jean Jullien de donner à son imaginaire toute son ampleur et de faire de *The Republic* une œuvre à la fois narrative, plastique et spatiale.



Plan de l'exposition The Republic *dessiné par Jean Jullien*
Confidentiel - ne pas utiliser, ne pas partager



Façade mk2 bibliothèque, 2026 © Louise Audry

La programmation du mk2 museum

The Republic donne une première impulsion au mk2 museum, mais d'une exposition à l'autre, mk2 museum pourra radicalement changer d'allure, au gré des univers et des intentions artistiques.

La programmation privilégiera des artistes capables d'aller au-delà de leur médium pour penser l'exposition dans son ensemble. Artistes visuels, cinéastes, musiciens, studios ou créateurs issus du jeu vidéo : le musée entend accueillir des pratiques multiples, sans les faire entrer dans des catégories préétablies, et leur laisser la latitude nécessaire pour trouver leur propre langage dans un espace suffisamment flexible.

MINO, partenaire des expériences musicales immersives du mk2 museum dès 2027

Dans sa volonté de faire dialoguer les disciplines artistiques et d'explorer de nouvelles façons de vivre les œuvres, mk2 museum, musée des arts visuels et sonores, s'associe à MINO pour développer sa programmation musicale à partir de 2027. MINO devient ainsi l'opérateur et la marque de référence des expériences musicales immersives du musée.

Ce partenariat prend principalement forme dans la galerie 2, conçue pour accueillir une programmation régulière de sessions d'écoute d'albums. L'espace permet de redécouvrir un album dans des conditions d'écoute spatialisées, au sein d'une expérience collective pensée comme une sortie culturelle à part entière.

À la fois galerie d'exposition et espace de programmation MINO, la galerie 2 accueille les projets musicaux de la marque tout en s'inscrivant dans la programmation artistique du musée. MINO y développe sa ligne éditoriale et ses collaborations avec les artistes et les labels, avec la volonté d'installer durablement ces rendez-vous dans le paysage culturel parisien.

MINO est un distributeur d'expériences immersives dédié à la musique. À la croisée de la sortie cinéma, de l'exposition et du concert, MINO imagine de nouvelles façons de découvrir et de vivre la musique, notamment autour de l'écoute d'albums. Il transforme les œuvres musicales en expériences physiques, collectives et immersives, puis les distribue dans son propre réseau de lieux et de salles partenaires.

Une histoire familiale devenue projet culturel



Nathanaël Karmitz, 2026 © Odieux Boby

Nathanaël Karmitz

Nathanaël Karmitz rejoint mk2 en 1997 et est aujourd'hui président du directoire. Maison de cinéma indépendante de référence en Europe fondée en 1974, mk2 déploie un modèle intégré unique couvrant production, distribution, ventes internationales, exploitation et expériences culturelles. Producteur oscarisé, il est impliqué dans des films parmi les plus acclamés de la scène internationale, primés dans les plus grands festivals, dont *Cold War*, *Julie (en 12 chapitres)*, *Valeur sentimentale* et *L'Agent secret*. À la tête de mk2, il pilote le développement et l'expansion des films et du réseau de salles à l'international, contribuant à faire évoluer ces lieux de vie vers de nouvelles formes d'expérience pour les publics.



Elisha Karmitz, 2026 © Odieux Boby

Elisha Karmitz

Elisha Karmitz rejoint mk2 en 2006 et est aujourd'hui directeur général du groupe. Également producteur primé, il accompagne des films majeurs de la scène internationale, parmi lesquels *Anatomie d'une chute*, *Un simple accident*, *Valeur sentimentale* et *L'Agent secret*. À la tête de mk2, il porte une vision élargie du cinéma, conçue comme une expérience culturelle globale, à la croisée des œuvres, des publics et des nouveaux formats. Il s'investit dans le développement du mk2 museum, qu'il imagine comme un lieu où les artistes peuvent déployer pleinement leur univers et repousser les frontières de leur pratique. Aux côtés des artistes, il accompagne l'émergence de projets singuliers, avec la volonté de faire du musée un espace vivant, ouvert aux écritures contemporaines et aux nouvelles formes d'expériences culturelles. Il porte ainsi une vision du musée qui privilégie la rencontre directe entre les artistes et le public, et fait de la création un terrain d'exploration, de découverte et de partage.

Conception mk2 bibliothèque

La transformation du mk2 bibliothèque et la création du mk2 museum ont mobilisé plusieurs équipes d'architectes, de designers et de spécialistes de l'ingénierie. En réunissant des compétences complémentaires, mk2 a souhaité faire dialoguer un travail collectif pour concevoir un lieu où chaque intervention contribue à l'expérience des visiteurs.

Conception du mk2 museum

Constance Guisset Studio : Design et aménagement

- Constance Guisset - Designer et fondatrice du studio
- Thomas Larbain - Designer et cheffe de projet

DVVD ARCHITECTES & INGÉNIEURS : Conception architecturale et maîtrise d'œuvre du mk2 museum, mk2 grand hôtel et des salles paradiso A et B

- Daniel Vaniche - Architecte, ingénieur et fondateur de l'agence
- Paola Castro - Architecte associée
- Juliette Bize - Architecte et cheffe de projet
- Viktoria Vieu - Architecte, maître d'œuvre d'exécution
- Veronica Sojo - Architecte

TETRO : Ingénierie culturelle et conception des dispositifs techniques

- Matthieu Debay - Fondateur et directeur artistique
- David Paour - Directeur technique

RED HOUSE ACOUSTICS : Design sonore et conception acoustique

- Julien Ravary - Co-fondateur et acousticien
- Mathieu Maquet - Ingénierie audiovisuelle
- Lucas Medus - Fondateur et studio designer

---

iiode : Conception lumière

- Patrick Morris - Co-fondateur et concepteur lumière

Transformation du mk2 bibliothèque

Atelier Nastorg : Conception architecturale du mk2 Bibliothèque × Centre Pompidou et de la transformation du hall principal du mk2 Bibliothèque

- Jean-Matthieu Nastorg - Architecte et fondateur

Alix Thomsen Studio - Architecture d'intérieur du mk2 grand hotel

- Alix Thomsen - Architecture d'intérieur et direction artistique.

AURA Studio - Conception lumière des salles Paradiso A et B

- Julia Kravtsova Levée - Conceptrice lumière associée
- Giuseppe Bini - Concepteur lumière, chef de projet
- Margherita Bilato - Conceptrice lumière, cheffe de projet

AMOCOSY - Conception lumière du mk2 grand hotel.

- Arnaud Rabiller - Concepteur lumière et fondateur
- Noémie Escofet - Conceptrice lumière et cheffe de projet

L'équipe mk2 museum

À quelques mois de son ouverture à Paris, mk2 renforce l'équipe de son nouveau musée avec l'arrivée de Noémie Guez en tant que directrice mk2 museum et de Léa Hondencq, responsable de la programmation et des publics.

Noémie Guez - directrice mk2 museum

Noémie Guez rejoint mk2 en tant que directrice du mk2 museum. Elle est chargée de la direction stratégique du lieu : projet culturel, programmation artistique, développement des publics et médiation. Elle portera également le développement d'une programmation transversale. Elle était jusqu'ici conseillère création artistique au cabinet de la ministre de la Culture, où elle suivait les arts visuels, le spectacle vivant, la musique, le design, la mode et les métiers d'art. Auparavant, elle a travaillé au sein de grandes institutions culturelles françaises, notamment La Villette et le GrandPalaisRmn.

Léa Hodencq - responsable de la programmation et des publics

Léa Hodencq rejoint mk2 museum en tant que responsable de la programmation et des publics. Elle est commissaire d'exposition membre de C-E-A, et a travaillé en tant que programmatrice pour Nuit Blanche, La Villette et plus récemment le GrandPalaisRmn. Léa Hodencq aura pour mission de structurer et de garantir l'expérience proposée à tous les publics, et de s'assurer, en lien avec l'équipe, de la conception, du développement et du renouvellement de la programmation du mk2 museum.

Adélie Saudreau - chargée de production et de programmation

Issue de l'univers de la réalité étendue (XR), Adélie Saudreau a cofondé le studio Novaya et participé à la production de *Noire*, *la vie méconnue de Claudette Colvin*, récompensé du Prix de la meilleure œuvre immersive au Festival de Cannes 2024. Depuis un an et demi, elle se consacre pleinement à la conception et au développement du mk2 museum en tant que chargée de production et de programmation. Elle assure le suivi opérationnel du projet et coordonne les différentes étapes de sa mise en œuvre, de la programmation des expositions à leur production.

Fiche technique & espace presse

mk2 museum

mk2 bibliothèque, Paris

Métro | RER : Station Bibliothèque François-Mitterrand (Ligne 14, RER C)

128 - 162 Avenue de France, 75013 Paris

Ouverture : mars 2027

Galeries, boutique, café : 1 500 m²

Programmation : Cinéma, arts visuels, musique, jeu vidéo

Rythme : 2 grandes expositions par an

Horaires : ouvert tous les jours jusqu'à minuit

Un projet lauréat de France 2030 : Le développement du mk2 museum bénéficie du soutien de l'État dans le cadre de France 2030. Le projet mk2 museum est lauréat de l'appel à projets « Culture immersive et métavers » de France 2030, qui soutient le développement de nouvelles expériences culturelles.

The Republic

Artiste : Jean Jullien

Titre : *The Republic*

Parcours : 9 espaces

Durée de visite : Environ 1 heure

Production : mk2 museum studio

Scénographie / fabrication / son / lumière : Artisans d'Idées, Space8

mk2 bibliothèque

Ouverture : 2003

Salles de cinéma : 16

Fréquentation : environ 1 million de visiteurs par an

Position à Paris : 3e plus grand cinéma de Paris

Équipements salles paradiso A & B : Projection Laser | Dolby Atmos Scène | Captation | Retransmission

mk2 grand hotel

Hôtel-Cinéma

Ouverture fin 2027

Visuels disponibles pour la presse

Conditions d'utilisation et mentions obligatoires des visuels

Ces photographies peuvent être utilisées dans le cadre de la promotion de l'exposition « *The Republic* par Jean Jullien », prévue du 18 novembre 2026 au 31 août 2027.

La reproduction de ces images est accordée jusqu'à la fin de l'exposition, dans des articles annonçant l'exposition ou en faisant le compte-rendu. Chaque photographie doit être accompagnée de sa légende et du crédit photographique approprié.

Les images doivent être impérativement reproduites en intégralité (pas de recadrage), aucun élément ne doit y être superposé, pour la presse en ligne elles doivent être postées en basse définition.

Le format de reproduction de l'image ne doit pas dépasser 1/4 de page, sont exclues les utilisations en couverture ou dans un numéro hors-série sur l'exposition.

Les œuvres des artistes représentés par l'Adagp (www.adagp.fr) peuvent être publiées aux conditions suivantes :

Pour les publications de presse ayant conclu une convention avec l'Adagp : se référer aux stipulations de celle-ci.

Pour les autres publications de presse :

Exonération des deux premières œuvres illustrant un article consacré à un événement d'actualité en rapport direct avec celles-ci et d'un format maximum d'1/4 de page ;

Au-delà de ce nombre ou de ce format, les reproductions seront soumises à des droits de reproduction/représentation ;

Toute reproduction en couverture ou à la une devra faire l'objet d'une demande d'autorisation auprès du Service Presse de l'Adagp (DRFrance@adagp.fr) ;

Le copyright à mentionner auprès de toute reproduction sera : nom de l'auteur, titre et date de l'œuvre suivie de © Adagp, Paris (année, date de publication), et ce, quels que soient la provenance de l'image ou le lieu de conservation de l'œuvre.

Ces conditions sont valables pour les sites internet ayant un statut de presse en ligne, étant entendu que pour les publications de presse en ligne, la définition des fichiers est limitée à 1 600 pixels (longueur et largeur cumulées).

mk2 museum
musée des arts visuels et sonores

Contacts presse

mk2 museum - Claudine Colin Communication - FINN Partners
Elsa Sarfati - elsa.sarfati@finnpartners.com
Laurence Belon - laurence.belon@finnpartners.com

Groupe mk2
Salma Laaroussi - salma.laaroussi@mk2.com
Camille Auzéby - camille.auzeby@le-label.net

Constance Guisset Studio
Nadia Banian - nadia.banian@gmail.com