

SÉBASTIEN LEBON

Spatial Game Designer | Creative Technologist | R&D Immersive

Passerelle Art & Tech : attractions interactives, expositions immersives et espaces LBE

✉ hello@sebastienlebon.be | 📞 +32 (0)474 48 67 84 | 📍 Bruxelles, Belgique | 🔄 Permis B
🌐 sebastienlebon.be | 📄 github.com/lectrov | 🗣️ Langues : Français (maternelle), Anglais (usage professionnel)

8 ans en LBE et scénographie interactive · 80 000+ visiteurs sur installation urbaine · TERPECA Phase 1 Nominee 2023-2025

📁 PROFIL PROFESSIONNEL

8 ans d'expérience dans la conception d'attractions LBE, la scénographie interactive et les systèmes phygitaux. Diplômé en Arts Numériques (ESA Saint-Luc), je traduis la vision narrative et artistique des créateurs en architectures techniques viables. Spécialisé dans le prototypage temps réel, le Show Control, la simulation 3D et le déploiement matériel, je garantis la stabilité terrain et la haute disponibilité des installations publiques complexes.

📁 EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

Creative Technologist & Technical PM - Freelance

2023 - Présent

- **Subway Art - Fort Napoléon, Ostende (2026)** : Direction créative et supervision technique de 5 installations phygitaux, conçues et livrées en binôme. Calibration par jumeau numérique Unity, illusion Pepper's Ghost synchronisée en DMX avec tracking IA (Python/YOLO), déclencheurs physiques, installation UV/papier photosensible et environnement sonore immersif.
- **Pandore & Associés / Les Coqs en Pâte, Paris (2026)** : Mission de pré-production scénographique et technique pour le final d'une attraction immersive. Idéation visuelle et mécanique des objets interactifs, cahier des charges A/V, chiffrage matériel et storyboarding.
- **Mons en Lumières - Trottoirs Lumineux & Pulsing Constellation (2024 - 2026)** : Directions techniques pour installations lumineuses interactives urbaines. Interfaçage de capteurs biométriques/mouvement avec moteurs temps réel, programmation DMX et simulation 3D préalable. Deux dispositifs déployés sur deux éditions du festival Mons en Lumières, devant plus de 80 000 visiteurs.
- **CyberAxe - Prototype LBE (2025)** : R&D de capteurs d'impact (conception et impression 3D), portage Unity vers Godot, intégration OSC et Art-Net/DMX, outils de supervision game master.
- **Feu! Chatterton - Game Design & Développement (2025)** : Direction créative et développement du jeu vidéo promotionnel interactif du groupe Feu! Chatterton : conception du gameplay, expérience de jeu et interface.
- **MIMA Museum - Vhils & Pol-Edouard (2024)** : Mission freelance en renfort du Studio Crafteke : supervision technique et mapping vidéo (MadMapper), show control et design sonore pour deux expositions temporaires à forte fréquentation.

Creative Technologist, Direction Artistique & Spatial Game Design - Studio Crafteke (2 personnes)

2018 - 2023

- **Dystopia - Escape Game Immersif 100 m² (2020 - 2023)** : Direction technique Unity, Game Design et Show Control. Architecture logicielle en moteur d'états (C#), câblage et interfaçage de capteurs IoT, régie centralisée DMX/Art-Net, et maintenance en condition opérationnelle (+10 000 joueurs, 5/5 EscapeGame.fr), TERPECA Phase 1 Nominee 2023-2025.
- **Biennale de Mons - Inner Lum (2022 - 2023)** : Création et déploiement de l'installation de projection mapping interactive Inner Lum à la Biennale d'Art et de Culture de Mons.
- **R&D Vision & Données Synthétiques - MINT (2021 - 2022)** : Développement d'environnements 3D sous Unity pour générer et annoter automatiquement des données synthétiques, servant à entraîner des modèles de vision par ordinateur (YOLO) pour le tracking d'utilisateurs.
- **Infrastructure Hardware, Baies A/V & MCO** : Conception des schémas d'implantation A/V, montage et câblage des baies techniques, prototypage microcontrôleurs (Arduino), déploiement de scripts auto-start, watchdogs logiciels et diagnostics réseau via Wireshark.

📁 COMPÉTENCES

- **Conception créative & Direction artistique** : Idéation et développement de concept, storyboards et croquis d'intention, concept art et moodboards, scénarisation du parcours visiteur, notes d'intention et pitch client.
- **Développement interactif & Moteurs temps réel** : Unity (C#), Godot, Python, Bash, Git, ComfyUI, pipelines LLM et données synthétiques, YOLO, Ableton, Audacity, Suite Adobe CC.
- **Show Control, Réseaux & Protocoles** : Chataigne, TouchDesigner, MadMapper, Spout/NDI, DMX512, Art-Net, OSC, UDP, TCP/IP, MIDI, WebSockets, API REST, Wireshark, watchdogs et scripts auto-run.
- **Intégration matérielle, CAO & Atelier** : Arduino, Raspberry Pi, capteurs et actionneurs IoT, montage de racks et câblage électrique/data, Houdini, Fusion 360, Blender, Maya, impression 3D (résine et filament), photogrammétrie et captation par drone.
- **Bases solides, montée en compétence rapide** : Godot, Unreal Engine, YOLO, API REST, vol de drone, édition sonore (Ableton, Audacity) et configuration réseau A/V.
- **Savoir-être** : Direction technique et créative autonome. Gestion de projet terrain (risques, devis, deadlines). Mentorat et transfert de compétences. Résilience en ressources limitées.

📁 FORMATION & DISTINCTIONS

- **Bachelier en Arts Numériques - ESA Saint-Luc Bruxelles (2018)** : Projet de fin d'études Wellor primé par l'option et désigné projet phare de l'école.
- **Nomination TERPECA (2023 - 2025)** : Escape game Dystopia distingué TERPECA Phase 1 Nominee trois années consécutives, aux Top Escape Rooms Project Enthusiasts' Choice Awards. Distinction votée par la communauté internationale des passionnés d'escape game.
- **Formation Spécialisée 3D FX & Simulation** : CGItainer Mons (2018).
- **Membre du Jury - ESA Saint-Luc Bruxelles (2021)** : Évaluation des projets de fin d'année, option Art Numérique.
- **Intervenant & Conférencier Invité** : HEAJ Namur (2026) : Masterclass sur les standards d'ingénierie matérielle/logicielle et le design d'installations LBE/Escape Rooms.
- **Mission Économique Royale Belge en Grèce (2022)** : Membre de la délégation officielle belge, volet musées et tourisme.
- **Mission Innovation Muséale à Paris (2024)** : Invitation d'État pour présenter des solutions A/V interactives aux institutions culturelles parisiennes.