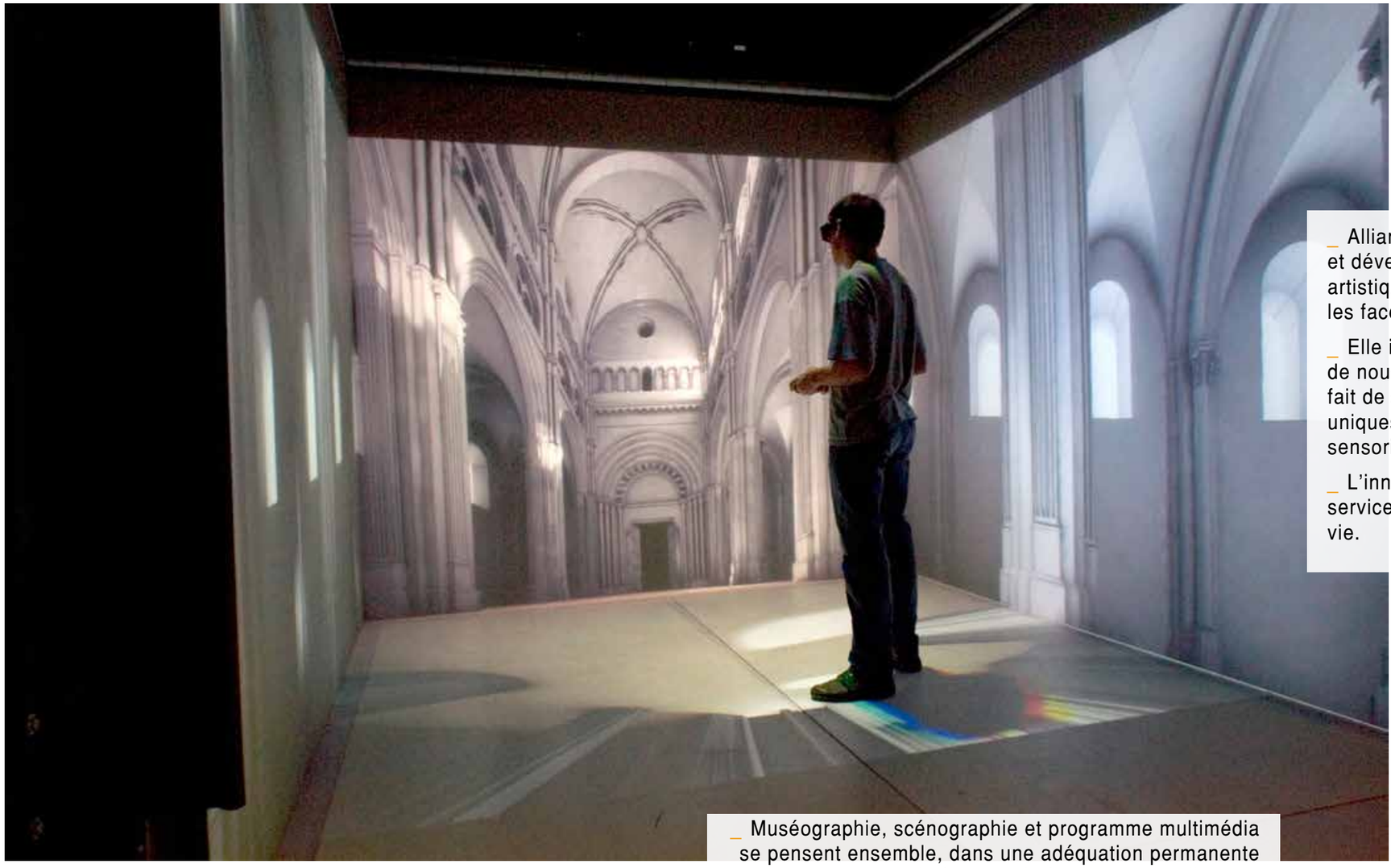
on-situ

34 Quai St Cosme_ 71100 Chalon sur Saône_ France
T _ F +33[0]3 85 94 79 84
www.on-situ.com

sarl capital 40 000c
r.c.s. Chalon–sur–Saône 489 774 083
siret nº 489 774 083 00013
t.v.a. nº FR 71 489 774 083

ON-SITU
artisans du réel



_ Alliance de la recherche et développement et de la création artistique, on-situ explore toutes les facettes du traitement de l'image.

_ Elle innove, met en œuvre de nouvelles formes de médiation, fait de ses projets des expériences uniques à la fois sensibles, visuelles et sensorielles.

_ L'innovation technologique se met au service du récit, le renforce et lui donne vie.

_ Muséographie, scénographie et programme multimédia se pensent ensemble, dans une adéquation permanente entre la forme et le fond, entre un discours et sa représentation.

MoVE _ 2003 / Avant-nef Cluny

DOMAINES D'INTERVENTION

_ muséographie,

_ valorisation du patrimoine,

_ production audiovisuelle,

_ art électronique,

_ événementiel

_ dispositifs mobiles ; création en ligne...

COMPÉTENCES

_ conception et réalisation multimédia

_ réalisation audiovisuelle, création artistique

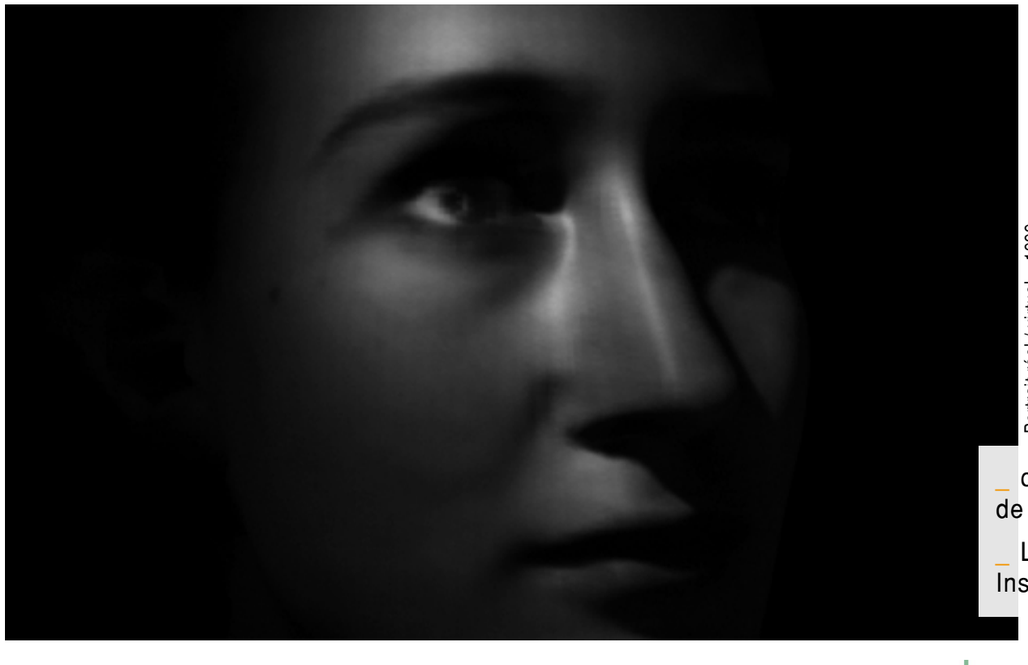
_ recherche et développement (technologie de l'image), ingénierie, production graphique, sonore

_ compétences complémentaires selon les projets : scénographie, design, conception sonore, tournage (dont relief), accompagnement scientifique lors de la production des contenus...

CHAMPS DE RECHERCHE

_ synthèse d'images, programmation graphique, interfaces hommes / machines (dont systèmes mobiles), simulation lumineuse, immersion virtuelle, stéréoscopie, réalité augmentée.

corpus BLV _ 2002



Portrait réel / virtuel _ 1999

_ SITES PILOTES

_ on-situ a lié des partenariats stratégiques avec des établissements culturels.
A travers ces coopérations, la société imagine et expérimente, sur site, de nouveaux dispositifs de médiation.

_ Musée Nicéphore Niépce _ Invention / réinvention de nouvelles formes de mises en valeur de fonds iconographiques.

_ Abbaye de Cluny, Centre des Monuments Nationaux et Arts et Métiers ParisTech _ Conception et déploiement sur le parcours de visite de dispositifs innovants de réalité augmentée (concept ray-on).

_ on-situ est lauréat du concours 2006 du Ministère de la Recherche pour ses travaux en réalité augmentée.

_ La société est issue d'un essaimage du laboratoire Institut Image d'Arts et Métiers ParisTech (ENSAM).

REALISATIONS

Restrospectives _ 2010_ Cloître gothique

PATRIMOINE

Chevet à 3 chapelles époque romane

Les premières évolutions du monastère, à partir de l'époque gallo-romaine.

ASSOCIATION 2010.ROMAINMOTIER.CH

Rétrospectives

2008 - 2010 _ Simulation en images de synthèse de l'abbatiale de Romainmotier (Suisse)

réalisation _ Jean Michel Sanchez
partenariat _ Arts et Métiers ParisTech, centre de Cluny, Fédération des Sites Clunysiens

Restrospectives _ 2010_Ornements intérieurs

SYNOPSIS

_ Rétrospective(s) retrace l'histoire de l'église de Romainmôtier, le plus ancien établissement religieux de Suisse.

_ L'église se construit, se reconstruit au fil des siècles, de l'époque gallo-romaine à aujourd'hui.

_ Un voyage dans l'histoire, à travers la lecture des traces dégagées par les archéologues. Un immersion dans les rétrospectives de Romainmôtier.

Restrospectives _ 2010_ Cloître roman.

MISSION

_ Scénario

_ Production exécutive, réalisation, post-production

_ Développement logiciel

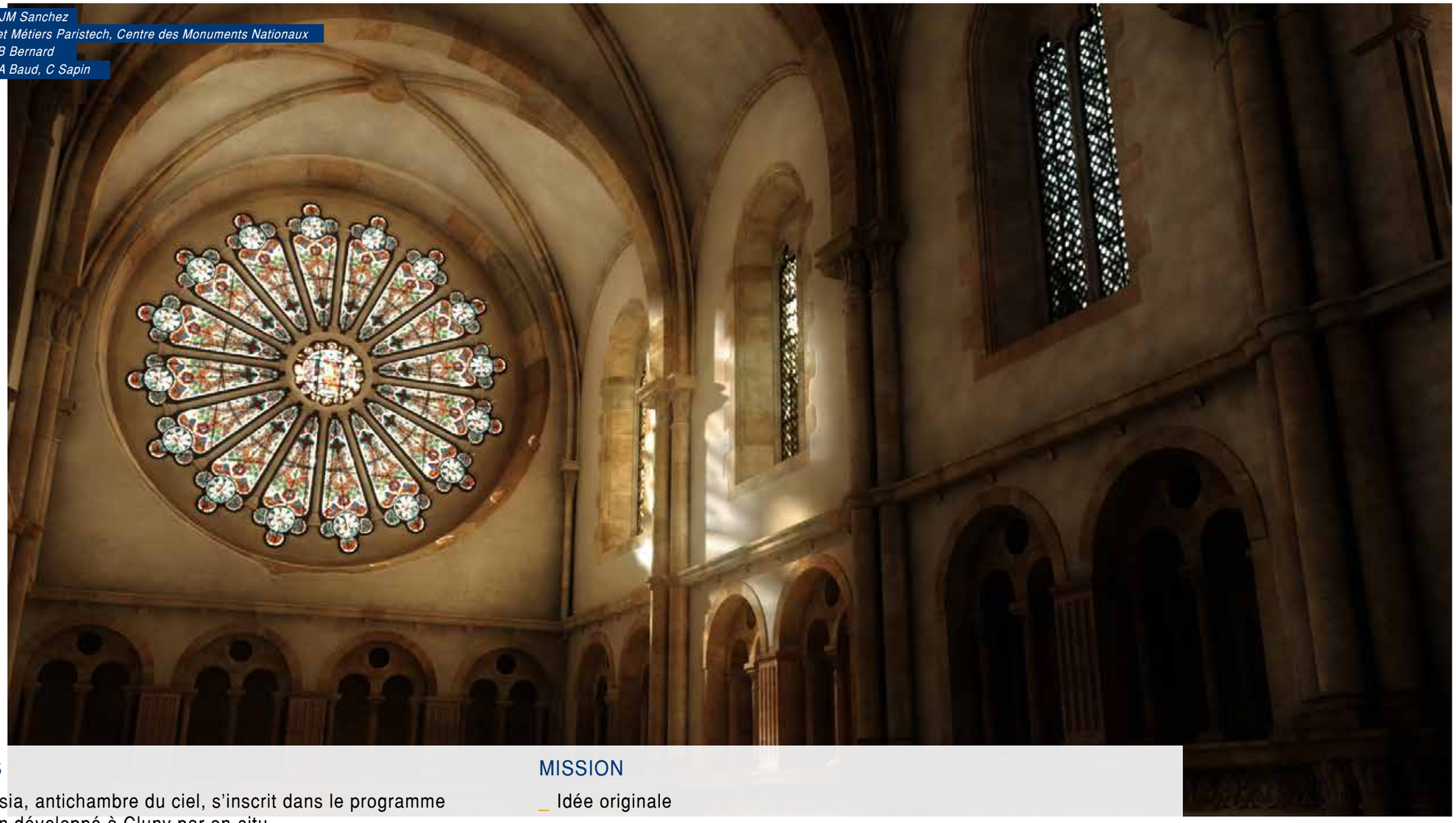
Maior Ecclesia, antichambre du ciel _ 2010

CLUNY - CENTRE DES MONUMENTS NATIONAUX

Maior Ecclesia, antichambre du ciel

2010_Film, déambulation virtuelle dans l'église Cluny III

réalisation _J Roger, JM Sanchez
co production _Arts et Métiers Paristech, Centre des Monuments Nationaux
conception sonore _B Bernard
conseil scientifique _A Baud, C Sapin



Maior Ecclesia, antichambre du ciel _ 2010

SYNOPSIS

Maior Ecclesia, antichambre du ciel, s'inscrit dans le programme de médiation développé à Cluny par on-situ.
Le film offre une représentation renouvelée de l'église abbatiale Cluny III. Il explore le promenoir des anges. Il conduit, par la simulation numérique, les spectateurs au coeur de cette architecture extraordinaire, en restitue la richesse du décor.

MISSION

_ Idée originale

_ Coordination du projet, conception et réalisation de l'espace d'immersion

_ Production exécutive, réalisation, post-production

_ Développement logiciel

_ Maintenance

Maior Ecclesia, antichambre du ciel _ 2010

Maior Ecclesia, antichambre du ciel _ 2010

ray-on _ 2008

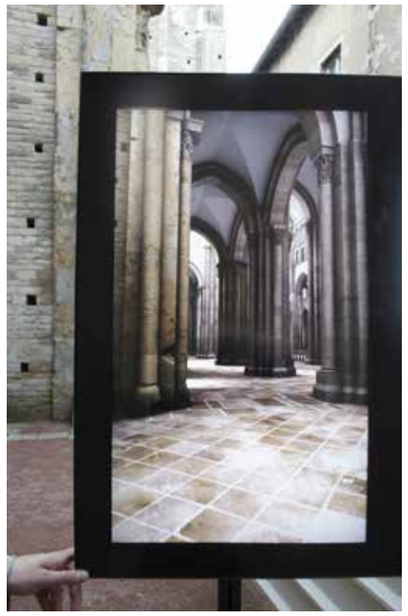
CLUNY - CENTRE DES MONUMENTS NATIONAUX

ray-on

2008 - 2010 _ Dispositif de réalité augmentée

design _A Gardère
partenariat scientifique et technique _Arts et Métiers ParisTech
soutien à l'innovation _OSEO

ray-on _2008



SYNOPSIS

_ ray-on intègre des éléments virtuels dans un environnement filmé en temps réel. Fenêtre sur l'histoire, il propose un point de vue précis sur un édifice, un objet, un ensemble détruit ou altéré par le temps et lui restitue son décor d'origine.

_ Installé sur site, face à l'objet représenté, il superpose fragments disparus et fragments existants pour une confrontation immédiate entre passé / passé «recomposé» et présent.

_ 5 dispositifs ray-on sont installés à Cluny : 4 sur le circuit de visite du Centre des Monuments Nationaux, 1 dans la ville.

MISSION

_ Idée originale, conception hardware et software, design
_ Création graphique
_ Fabrication
_ Maintenance

24 septembre 6h45

10h15

14h40

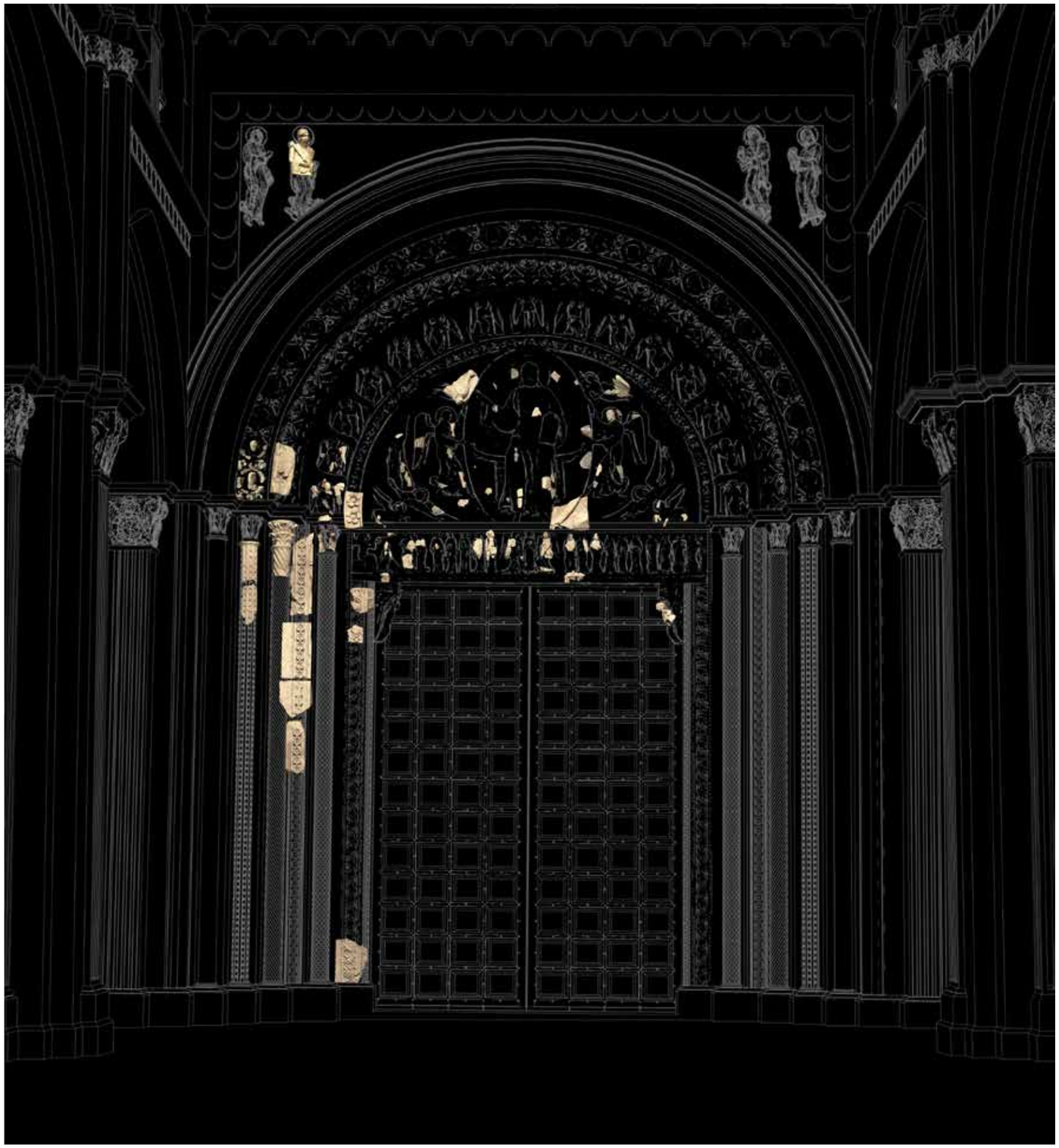
19h10

20h20

Le point de vue en réalité augmentée évolue en permanence, en accord avec la lumière réelle du site.

Réalité et virtualité sont intimement mêlées dans une vision confondante.

Le concept ray-on se décline sous différentes formes suivant le site et le point de vue.



Fragments restitués dans le modèle numérique
Maior Ecclesia, le grand portail

MUSÉE NATIONAL DU MOYEN ÂGE / MUSÉE D'ART ET D'ARCHÉOLOGIE DE CLUNY

Maior Ecclesia, le grand portail

2012 _ Film en images de synthèse

réalisation _Jean Michel Sanchez, Christian Père
conception sonore _D. Berné
co-production _on-situ, Arts et Métiers ParisTech, Musée National du Moyen-âge

SYNOPSIS

_ *Maior Ecclesia, le grand portail*, est un « film dossier », pensé dans une idée de série. Le film, en images de synthèse, s'intéresse au grand portail de l'église Cluny III. Une œuvre majestueuse, dotée d'un riche programme sculpté dont ne subsistent aujourd'hui que les centaines de pièces d'un puzzle complexe.

_ Le film interprète ces fragments exposés à proximité. Il livre l'état actuel des connaissances scientifiques. Les quelques fragments connus sont positionnés puis prolongés. Le grand portail se présente dans sa totalité, objet d'hypothèses et d'interprétation.

MISSION

_ *Maior Ecclesia, le grand portail* a été imaginé, écrit, réalisé et co-produit par on-situ.

Les apôtres. Détails du linteau, Église Cluny III. Fragments repositionnés.

Sculpture de l'aigle. Tympan de l'église de Cluny III.

Numérisation du grand tympan de la Cathédrale d'Autun. Modèle numérisé et nuages de points.

MUSÉE ROLIN, AUTUN

Révélations

2012 _ Numérisation, film en images de synthèse

conception _ Anne Pasquet, Jean Michel Sanchez
remerciements _ B. Maurice-Chabard, conservateur en chef du musée Rolin

SYNOPSIS

_ Personnage principal : le tympan.

_ Décor : la cathédrale Saint-Lazare

_ Scénario : la naissance de l'œuvre, les aléas et les vicissitudes qu'elle a connus au travers des siècles.

_ Tour à tour sont évoqués et mis en lumière, le cadre architectural, les modifications liées à son histoire et notamment la voussure disparue portant les vieillards de l'Apocalypse, les phases constructives du XIIème au XXIème siècle, le système constructif et sa réalisation. Ensuite, l'interprétation se concentre sur l'iconographie. Que nous raconte-t-il ? Vues d'ensemble et de détails nous entraînent à la découverte des personnages qui peuplent le tympan et les voussures, chacun livre son histoire par des images inédites et spectaculaires.

MISSION

_ Numérisation du Grand portail par photomodélisation (partenariat Acute 3D)

_ Réalisation complète du film : écriture, réalisation, post-production, installation sur site.

Constitution du modèle numérique : modèle non texturé, filaire, filaire texturé.
Ci-dessus : modèle numérique final.

VILLE DE SAINT-OMER

Numérisation du plan relief de Saint-Omer_

2014 _ Plan interactif en ligne

_

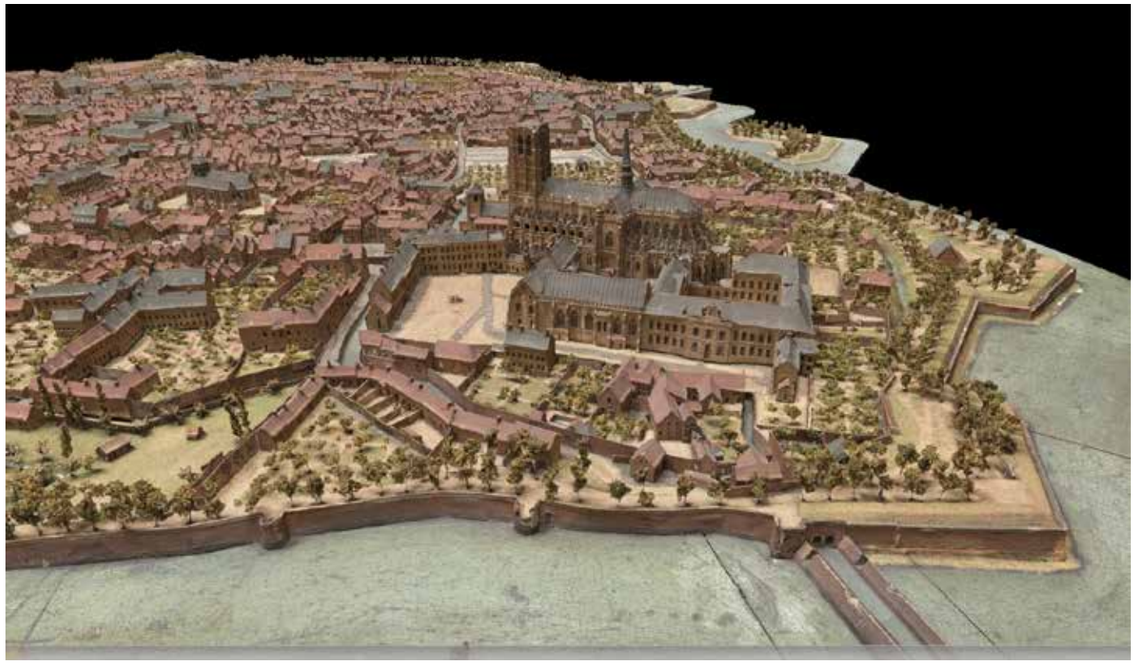
partenariat _Musée des Plans Reliefs
prises de vue _Raphaël Dallaporta

SYNOPSIS

_ Ancienne ville fortifiée, Saint-Omer a été reproduite en plan relief, dans une maquette de très grande précision. Le plan représente la ville sous Louis XIV dans ses moindres détails (topologie, hydrographie, aspects des constructions, végétation...).

_ Objet fragile et de grande dimension (60m2), ce plan relief est conservé dans les réserves du Musée des Plans Relief et n'a pas vocation à être exposé. La ville de Saint-Omer a souhaité faire découvrir cet objet rare et identitaire, d'une réelle richesse patrimoniale, en lançant une campagne de numérisation et de mise en ligne du modèle numérique.

_ La consultation du plan relief est accessible sur un site Internet. Elle offre une visite virtuelle, interactive dans le Saint-Omer du XVIIIème siècle. Une fonction stéréoscopie immerge un peu plus dans la scène.



Modèle numérique du plan relief de Saint-Omer

MISSION

_ Numérisation complète de la maquette dans les réserves du Musée des plans reliefs (Invalides), soit 35 tables pour une surface totale de 60m2. Numérisation par photomodélisation (10 jours de prises de vue, 32 000 photos).

_ Constitution du modèle 3D (précision de 1,5mm) ; retouches (dont correction colorimétrique et géométrique).

_ Mise en ligne sur le site Internet.

La Galerie du temps
Louvre Lens

MUSEOGRAPHIE

Guide mobile multimédia

Conseil Régional du Nord — Pas-de-Calais

LENS

Musée du Louvre-Lens

2009 - 2012 _ Conception du programme multimédia, maîtrise d'œuvre

direction scientifque _ Henri Loyrette
architectes _ Kazuyo Sejima et Ryue Nishizawa
muséographie, scénographie _ studio Adrien Gardère
signalétique, graphisme _ agence NORM

_ En décembre 2012 était inauguré le Louvre-Lens, antenne du Louvre implantée en région Nord — Pas-de-Calais. Ce nouveau Louvre offre à l'institution une occasion unique de porter un regard neuf sur le musée et ses collections, de repenser la relation aux œuvres et d'expérimenter de nouvelles formes de médiation dans lesquelles le multimédia occupe une place de choix.

_ Intégré dès 2009 à l'équipe de maîtrise d'œuvre, on-situ a assuré la conception complète du programme multimédia définissant le scénario de chaque installation, les principes techniques et la coordination des productions.

MISSION

_ Conception complète de l'ensemble du programme multimédia

_ Conception muséographique (constitution d'une maquette numérique, revues de projets virtuelles)

_ Conception du programme multimédia des 3 espaces d'exposition

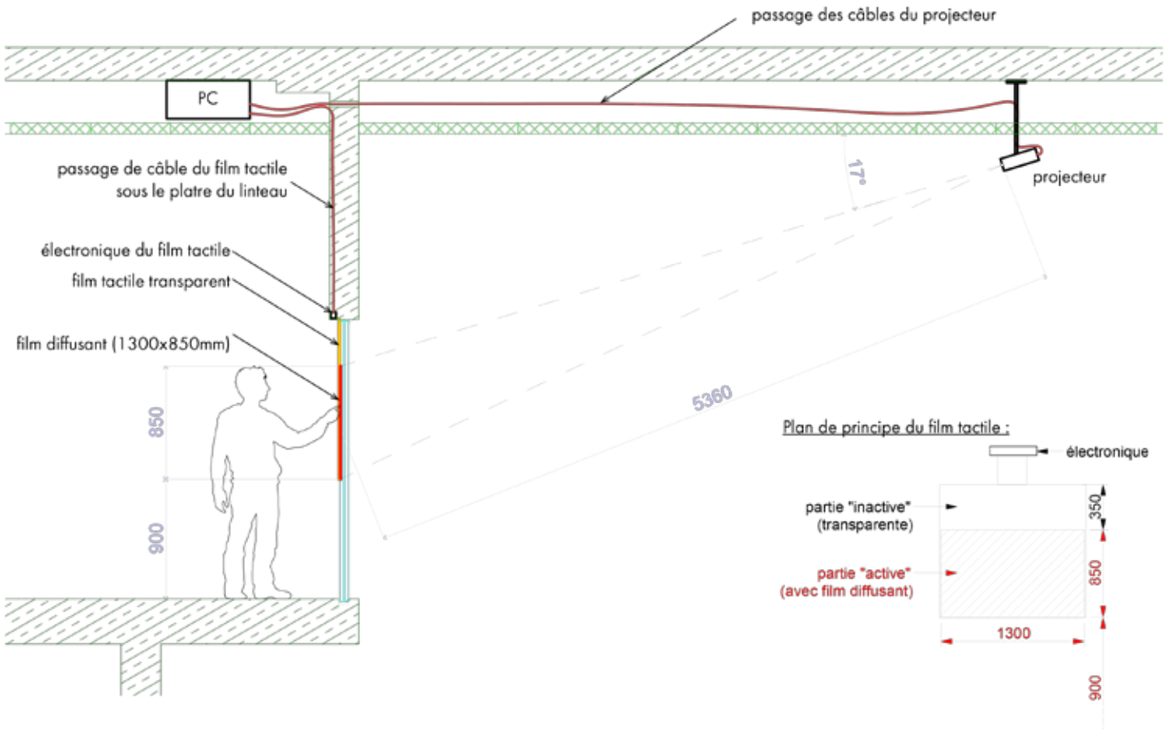
_ Conception complète du guide mobile multimédia en partenariat avec Orange

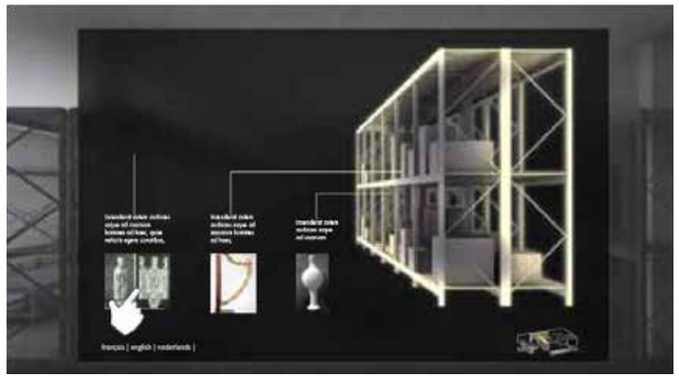
_ Conception de la bulle immersive du Centre de ressources (propos de médiation, spécifications techniques)

_ Rédaction des appels d'offre et sélection des entreprises prestataires

_ Suivi de réalisation et coordination des prestataires.

_ La définition du programme muséographique (choix et placement des œuvres, partis pris...) s'est appuyée sur une maquette numérique projetée dans un espace immersif (Cave). La maquette, réalisée par on-situ, a donné lieu à des revues de projet avec les architectes, le muséographe ou Henri Loyrette.

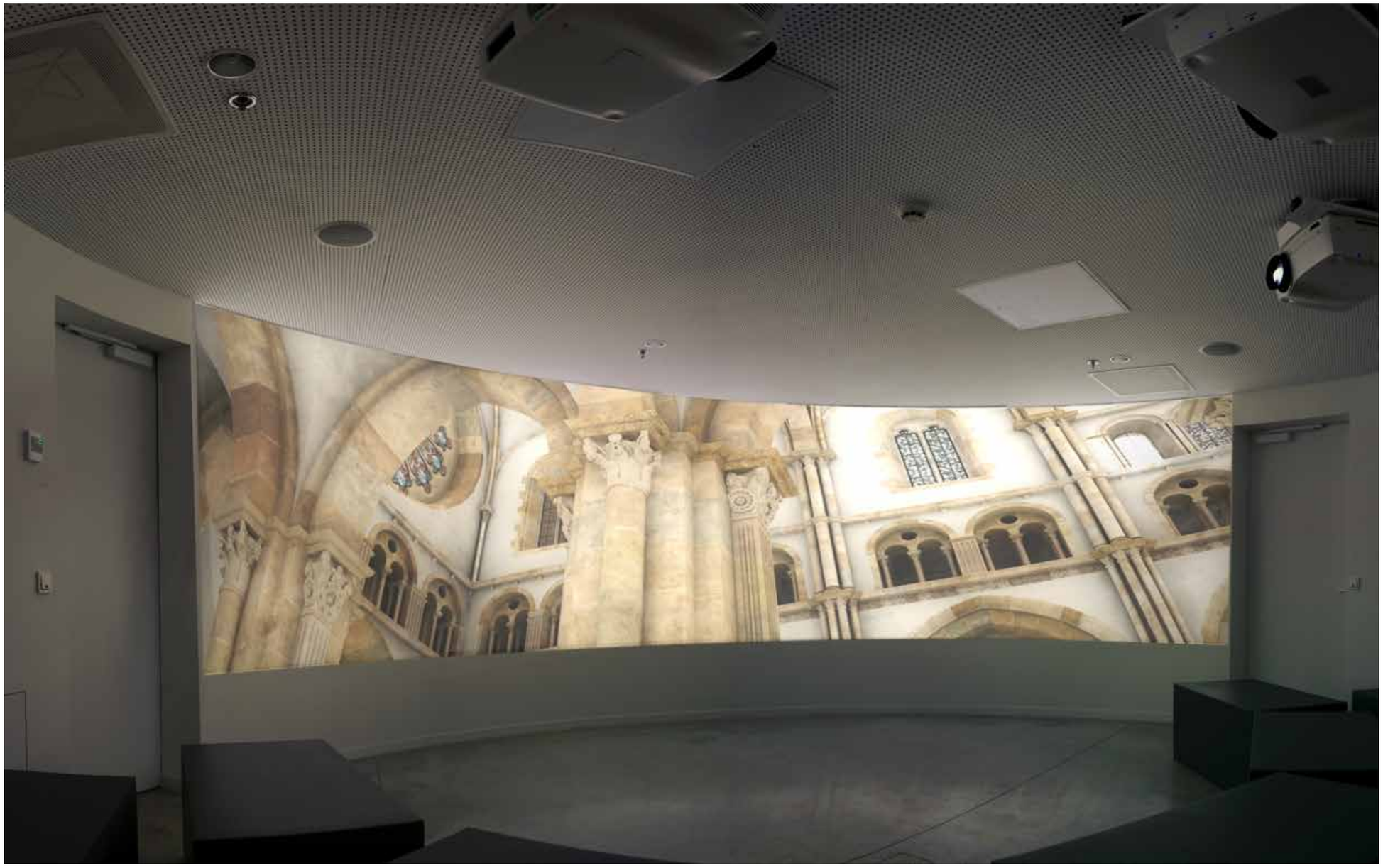




On-situ a conçu le programme multimédia des 3 espaces d'exposition, ce qui implique la définition des objectifs de médiation, le scénario détaillé, les spécifications techniques, l'exploitation...

Ici, extraits du cahier des charges des réserves.

Sur une baie vitrée, 6 dispositifs proposent la découverte interactive des réserves visibles à travers la vitre. Le visiteur peut « ouvrir » des mobiliers de conservation, en extraire des objets et les explorer en détail. L'objet conservé est présenté par sa fiche technique rendue interactive. La lecture de cette fiche (par manipulation tactile) s'accompagne d'animations sur l'objet, qui se révèle ainsi progressivement. Chaque œuvre sélectionnée est représentative de la diversité des objets des réserves. Elle évoque une particularité, prétexte au récit d'une histoire singulière.



Bulle d'immersion du Louvre Lens - Diffusion de *Maior Ecclesia, antichambre du ciel*

Située dans l'espace médiathèque du Centre de Ressources, la bulle immersive propose aux groupes des « séances de découverte » menées par un médiateur. L'espace, un vaste cylindre de 6 mètres de diamètre, fait appel à des programmes et outils multimédia utilisant des projections en haute définition et à grande échelle.

A vocation pédagogique, la bulle immersive livre des clefs de compréhension de l'univers muséal, de ses collections et de ses expositions. Un espace inédit de découverte, qui permet aux publics d'accéder à l'histoire du musée et à celle de ses oeuvres, d'être initié à leurs significations tout comme à leurs secrets de fabrication.

Vue panoramique de l'extérieur du Musée des arts islamiques de Toronto

Aga Kan Trust for Culture

TORONTO - CANADA

Aga Khan Museum

2009 - 2014 _ Conception du programme multimédia, maîtrise d'œuvre

architecte _ Fumihiko Maki
muséographie, scénographie _ studio Adrien Gardère
signalétique, graphisme _ CL design
design lumière _ ACL

L'Aga Khan Museum de Toronto (Canada) est le premier musée nord-américain dédié à l'art et à la culture islamiques. Ce musée, de portée internationale, donne à voir la richesse de l'art islamique. Un héritage artistique, intellectuel, scientifique et religieux. Plus de 1000 pièces, objets et oeuvres d'art témoignent d'une histoire millénaire, couvrant un territoire qui s'étend de la Chine à la péninsule ibérique.

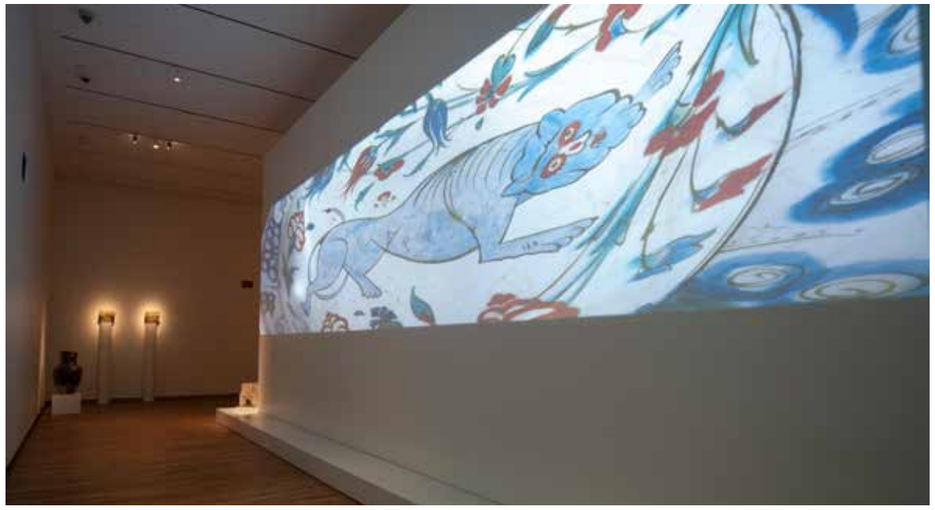
Le programme multimédia accompagne l'observation des oeuvres, oriente et aiguise le regard du visiteur. Les créations numériques révèlent, à travers des détails, des observations minutieuses, la richesse des arts décoratifs arabes. Les motifs, arabesques, figures géométriques, enluminures... démontrent un savoir-faire exceptionnel, mais au-delà évoquent une culture, un univers.

MISSION

Intégré à l'équipe de maîtrise d'œuvre du Studio Adrien Gardère, on-situ a assuré la conception et la réalisation complète du programme multimédia comprenant : des projections très grand format (ex : le tunnel, projection de 32 mètres de long), des systèmes d'analyse des oeuvres très pointus (le shahnameh, dispositif mobile sur tablette, positionné face à un tableau il permet de zoomer dans l'oeuvre pour en observer les détails).

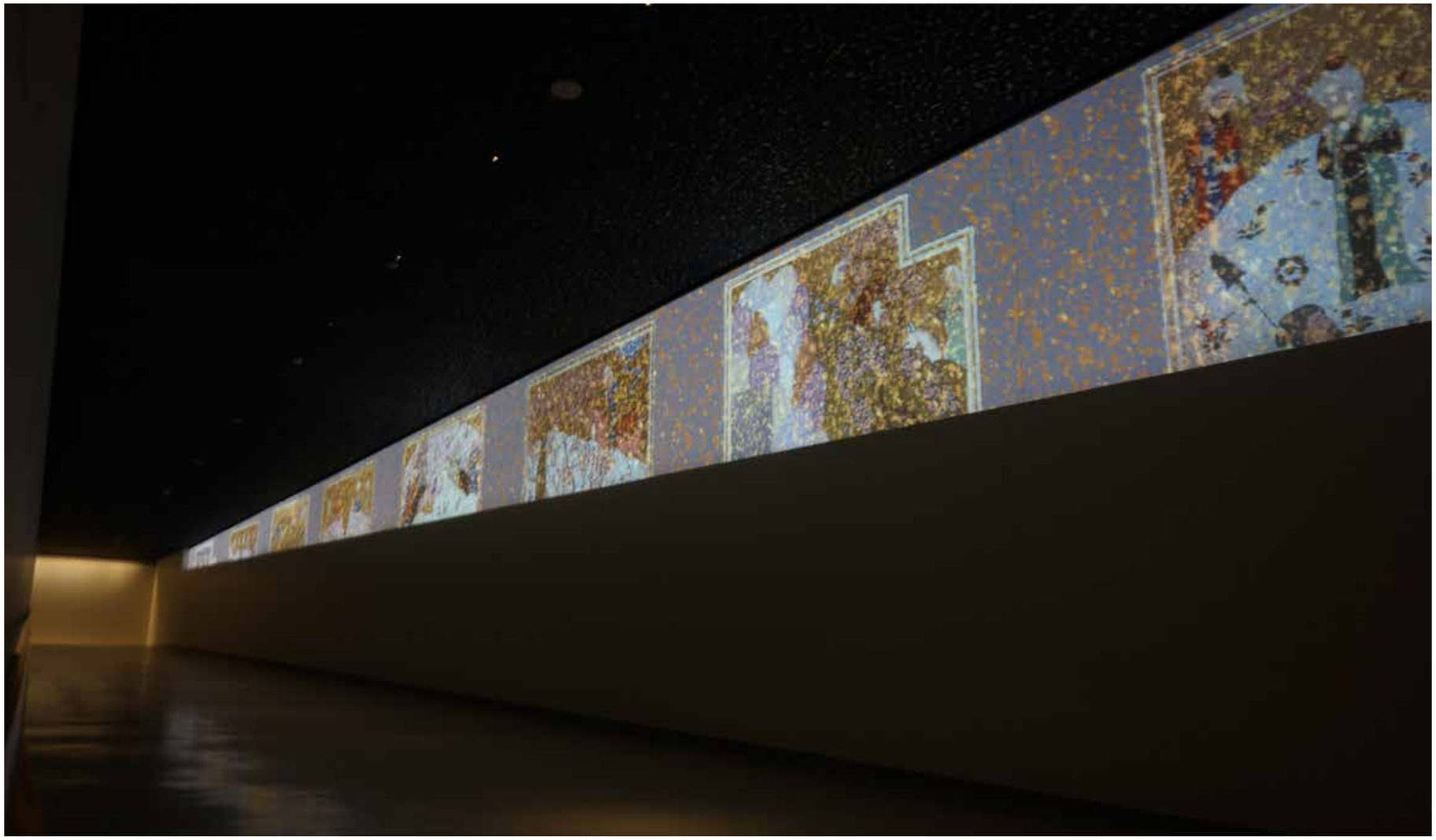
Ce projet a permis à on-situ d'imaginer et de réaliser des créations numériques particulièrement complexes et de s'intégrer à des équipes internationales.

Une carte du monde, peinte sur un mur, est animée par un jeu de projection.
Elle resitue, de façon chronologique et géographique, l'histoire des civilisations musulmanes.



Le coridor

Projection grand format, le corridor met en évidence les éléments récurrents de l'art islamique : motifs floraux, animaux, arabesque, figures géométriques... L'installation aiguise le regard, amène à observer des détails, les impose dans l'espace. Un lien se tisse entre les images projetées et les collections. Le visiteur cherchera naturellement à retrouver ces détails dans les oeuvres originales.



Le tunnel
Une projection très grand format, de 32 mètres de long, se déroule le long d'un couloir reliant l'extérieur (parking...) à l'entrée du musée. Le visiteur semble longer les remparts d'une ville. Des personnages l'observent, des plantes recouvrent les murs... La projection anime et met en scène des manuscrits anciens. Les illustrations, parsemées d'or, se succèdent en un mouvement lent. Elles immergent, au fil du cheminement, dans l'univers visuel des arts de l'islam. Une plongée esthétique et poétique,

LAD / vue 3D _ 2008

Agence France Muséum

PARIS

Louvre à Abu Dhabi

_

2008 _ Concours - Conception de la médiation

_

Equipe _SAG

_

LAD / vue 3D _ 2008

LAD / vue 3D _ 2008

_ Abu Dhabi a pour vocation de devenir le point de rencontre entre différentes cultures : le monde arabe, l'Occident, l'Orient et l'Asie.
Le Louvre Abu Dhabi constitue le pivot de cette ambition, inscrivant le monde arabe dans le XXIème siècle. Il incarne une promesse : celle d'un dialogue des cultures.

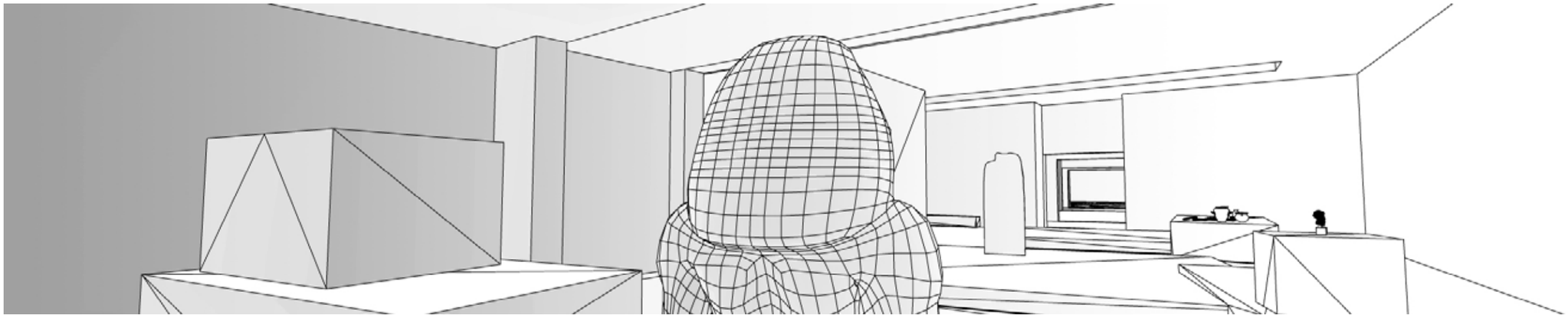
_ Retenue parmi 5 équipes en compétition pour la muséographie, le studio Adrien Gardère a proposé une approche nouvelle, en rupture avec les canons esthétiques de la muséographie internationale. Un projet qui refuse l'idée d'un univers linéaire avec ses hiérarchies ou ses ethnocentrismes.

MISSION

_ Implication dans l'équipe de conception de la médiation

_ Définition du discours, du contenu et de la forme de la médiation, des aménagements et du programme multimédia

_ Réalisation des éléments visuels du concours en simulation de lumière



Fondation Pierre Arnaud

LENS - CRANS - MONTANA

Centre d'art de Lens

_

Depuis 2013 _ Conception et réalisation du programme multimédia

_

comité de pilotage _ Christophe Flubacher, Cäsar Menz et Daniel Salzmann
muséographie, scénographie _ studio Adrien Gardère
graphisme _ Simon Palmieri et Régis Tosetti

Le Centre d'art de Lens a ouvert en 2013. Son pari est ambitieux : créer un centre d'art d'envergure internationale dans le village de Lens (Crans Montana). Un programme d'une grande originalité scientifique et muséographique, présentant des aspects intéressants et inattendus de l'art européen et extra - européen.

Le président de la Fondation a, dès le départ, intégré on-situ à la conception des expositions, donnant ainsi une dimension résolument numérique et contemporaine au projet.

Le rythme est soutenu : deux expositions par an, pensées sur un cycle de cinq ans. L'équipe de muséographie et scénographie constituée autour du Studio Adrien Gardère et d'on-situ a déjà réalisé deux expositions : « Divisionnisme. Couleur maîtrisée ? Couleur éclatée ! » et «surréalisme et arts primitifs, un air de famille».

MISSION

_ Muséographie et scénographie avec le Studio Adrien Gardère.

_ Conception et réalisation des dispositifs multimédias des deux expositions annuelles.

7

Le point n'est qu'un moyen... D'après Un dimanche à l'île de la grande Jatte de G. Seurat. Création électronique interactive.

L'installation interactive échelle 1 immerge le visiteur dans le tableau. En s'approchant de la toile virtuelle, le visiteur zoom dans l'oeuvre. Il se déplace dans la scène, entre dans l'image. L'animation suit les mouvements de son corps.

DIVISIONNISME. COULEUR MAÎTRISÉE ?

COULEUR ÉCLATÉE !

A partir des années 1880, des artistes de toute l'Europe inventent un langage pictural. Adoptant des touches variées, allant du point à la tache, ils juxtaposent des couleurs pures laissant l'œil du spectateur recomposer l'image. L'exposition raconte l'aventure du divisionnisme à travers l'Europe. Une centaine d'oeuvres, présentées en parallèle, mettent en lumière les différentes facettes du mouvement.

La scénographie privilégie les mises en perspective plutôt qu'une évolution chronologique ou géographique. Elle place les oeuvres au premier plan.

Les interventions multimédias d'on-situ accompagnent les objets exposés, les révèlent. Elles invitent à une expérience esthétique et sensorielle.

Une série de quatre films évoque des tableaux, décrypte les gestes et intentions du peintre.

Ici, la veillée. Une oeuvre à part. D'ordinaire Giacometti préfère la lumière extérieure. Ici 5 personnes sont réunies sous une lampe à pétrole. Les 4 femmes saisissent des portions de la pièce de drap blanc, les surélèvent de telle sorte qu'elles suggèrent les montagnes qui enserrent le Val Bregaglia.

Un premier espace est consacré aux nombreux collages réalisés par l'artiste allemande Hannah Höch.

Dans un esprit surréaliste, elle confronte des images découpées dans des revues ethnographiques et d'autres, glanées dans des revues de mode. Les personnages étranges qu'elle recompose interrogent à la fois la question de l'identité et celle des codes esthétiques.

SURRÉALISME ET ART PRIMITIF, UN AIR DE FAMILLE

L'exposition montre comment les surréalistes se sont nourris de la richesse des productions primitives sans jamais tomber dans la reconduction ou l'imitation servile. Masques, objets du quotidien, éléments architecturaux les ont nourris, comme un terreau fertile, leur donnant l'audace de bousculer les normes artistiques de l'époque et de transgresser certains interdits.

L'exposition « Surréalisme et Arts primitifs. Un air de famille », invite les visiteurs à leur emboîter le pas et à découvrir, sur près de 1000 m2 l'étrange parenté qui unit deux mondes en apparence étrangers l'un à l'autre.

La scénographie favorise des jeux de regards, propose de multiples lectures, des rapprochements propres à chacun.

Espace immersif, projection sur 3 faces.

Le second espace invite le visiteur à un voyage dans les oeuvres, selon le principe de l'analogie sur lequel repose l'exposition. Plus ou moins conscientes, évidentes ou discrètes, des réminiscences des oeuvres primitives se retrouvent dans les créations surréalistes. Elles mettent en lumière l'étrange parenté qui unit des oeuvres d'époque et d'origine différentes et soulignent l'universalité des rêves, de l'inconscient et de la poésie, dans une ambiance à la fois mystérieuse et prenante.

Musée d'Elbeuf _ Au fil de l'eau _ 2010

Communauté d'agglomération Rouen – Elbeuf – Austreberthe (CREA)

ELBEUF SUR SEINE

Musée d'Elbeuf

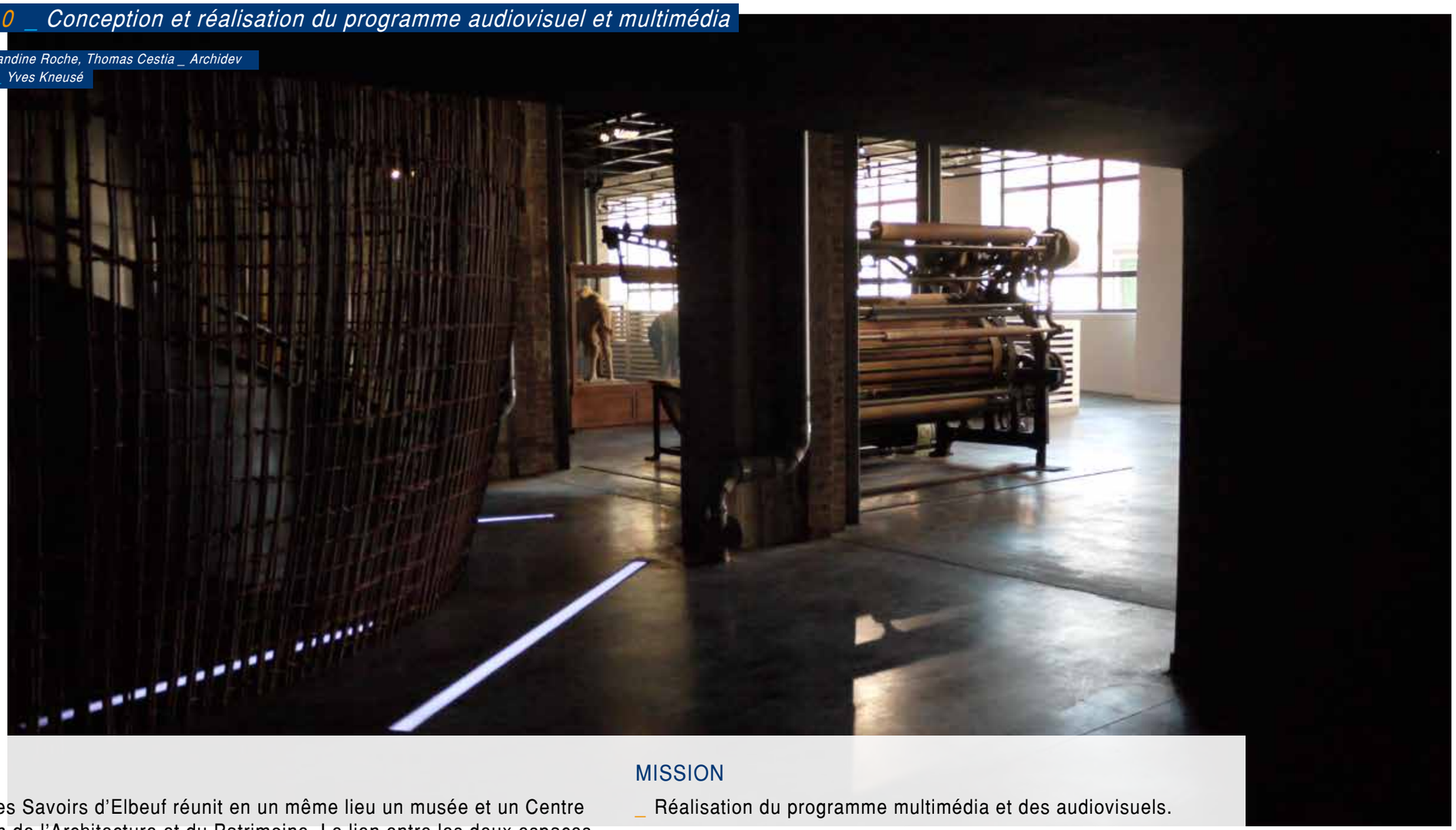
_

2009-2010 _ Conception et réalisation du programme audiovisuel et multimédia

_

Architectes _ Blandine Roche, Thomas Cestia _ Archidev
Muséographe _ Yves Kneusé

_



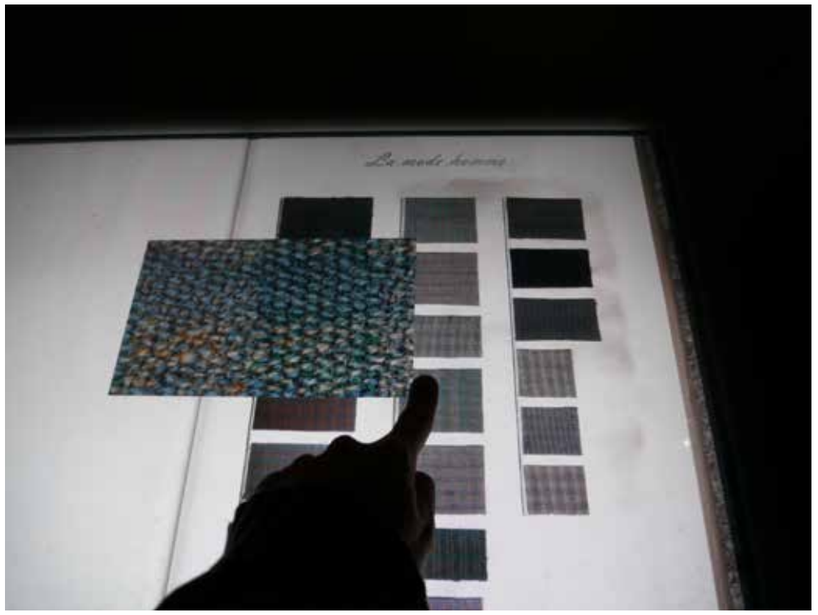
PROJET

La Fabrique des Savoirs d'Elbeuf réunit en un même lieu un musée et un Centre d'Interprétation de l'Architecture et du Patrimoine. Le lien entre les deux espaces est naturel. Le musée s'intéresse au territoire sous toutes ses facettes : son histoire géologique, archéologique, industrielle, son environnement naturel... Le CIAP prolonge le sujet à travers le développement de ce territoire et la façon dont l'homme l'a modelé et investit.

on-situ a réalisé l'ensemble du programme multimédia et des audiovisuels des deux structures

MISSION

_ Réalisation du programme multimédia et des audiovisuels.
_ Définition des contenus, recherche iconographique, storyboard
_ Conception et réalisation technique des installations
_ Réalisation, post-production.
_ Développement logiciel.



Musée d'Elbeuf _ Maison des tissus _ 2010

LA MAISON DES TISSUS

Catalogue interactif retraçant le parcours des tissus produits à Elbeuf.

Le visiteur tourne les pages du registre. En appuyant sur un échantillon, il entre dans le tissu.

Musée d'Elbeuf _ Archéologie _ 2010

PARCOURS D'UNE AMPHORE

Film court, sans commentaire, en images de synthèse.

Le film retrace le parcours d'une amphore de sa production en Espagne à sa découverte à proximité d'Elbeuf.

Musée d'Elbeuf _ Salle des machines _ 2010

LA SALLE DES MACHINES

La salle des machines restitue le process de production du drap. Les machines, fixes, sont animées par un jeu de projection. Des images d'archives replacent l'homme dans ce process. Les machines prennent vie, perçues dans leur environnement d'origines.

Musée d'Elbeuf _ Galerie milieux naturels_ 2010

LES EMPREINTES

Installation interactive. Projection au sol par capture de mouvement.

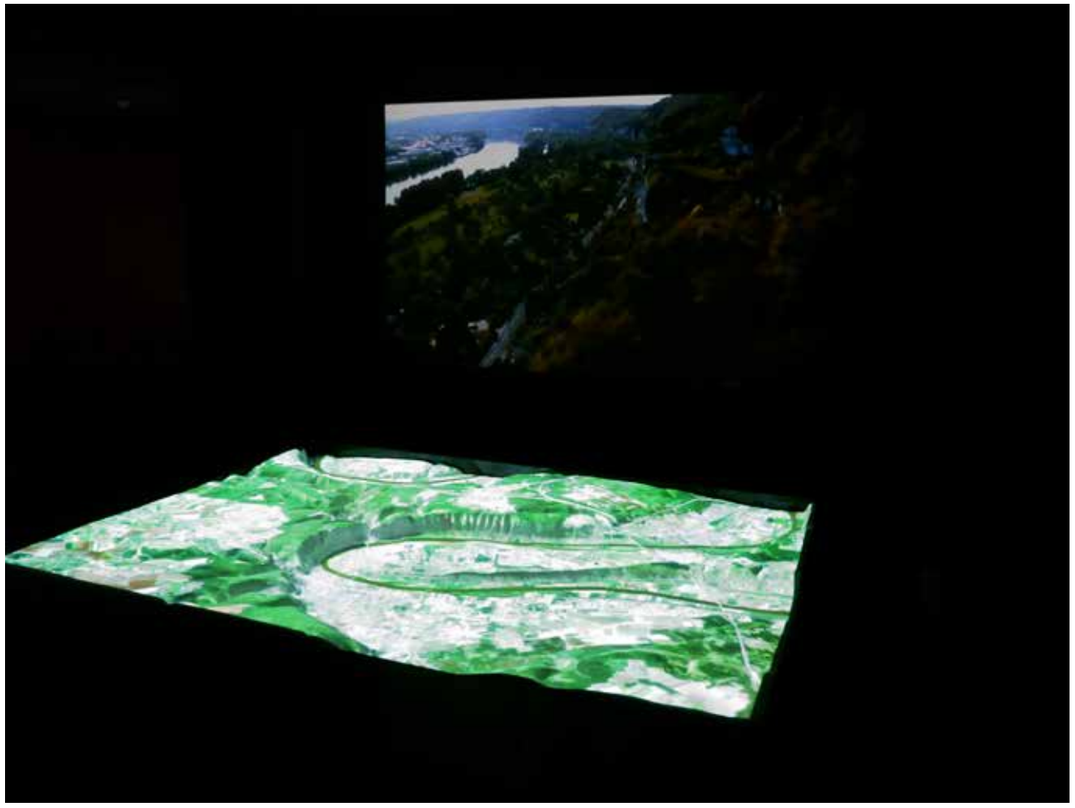
En cheminant dans la galerie, le visiteur laisse l'empreinte des animaux exposés dans les vitrines.

CIAP d'Elbeuf _Blin et Blin, histoire d'une reconversion _ 2010

BLIN ET BLIN, HISTOIRE D'UNE RECONVERSION

Audiovisuel diffusé sur 3 écrans synchronisés évoquant l'histoire du quartier.

Centre d'interprétation de l'architecture et du patrimoine d'Elbeuf _Spectacle maquette_ 2010



Centre d'interprétation de l'architecture et du patrimoine d'Elbeuf _Spectacle maquette_ 2010

LE SPECTACLE MAQUETTE

Double projection sur un écran frontal et une maquette en relief.

L'installation évoque l'évolution du territoire du paléolithique à nos jours.

IBERIAN REMIX

Remix s'inscrit dans l'exposition consacrée à la culture ibérique. Elle évoque, à travers des cartes, l'influence de l'Espagne et du Portugal dans leurs échanges avec le «Nouveau Monde». Les cartes se succèdent, dans une lecture chronologique. Elles expriment un regard, une vision du monde avant et après 1500. Projetées en très grand format, elles immergent les visiteurs dans le récit, l'entraînent dans cette histoire, dans les voyages de part et d'autre de l'océan atlantique.

Kennedy Center for Performing Art

WASHINTON DC, ÉTATS UNIS

*Festival international_*

mars 2015_ Festival Arabesque, installation temporaire
février - mars 2009_ Festival Arabesque, installation temporaire

design _Adrien Gardère
conseil scientifique Arabesque _Danièle Wozny

MISSION

_ Conception (élaboration du discours, conception technique, design avec Adrien Gardère)

_ Recherche iconographique

_ Développement logiciel

_ Création graphique

_ Scénographie

_ Installation

Tous les 2 ans, le Kennedy Center for Performing Arts de Washington organise un festival international consacré à l'une des cultures du monde.Un festival associant performances artistiques, spectacle vivant et expositions.

Intégré à l'équipe du Studio Adrien Gardère, on-situ a réalisé à deux reprises des créations numériques scénographiées. La première, ***Arabesque***, a été conçue pour le Festival sur le monde Arabe et la seconde, ***Remix***, pour le Festival «Suite ibérique» dédié au Portugal et à l'Espagne.

Exploratorium / Kennedy Center Washington DC _ 2009

Exploratorium _ 2009

Diffusion en 2000 x 2000 pixels
Restitution sur un disque de 9 mètres
4 vidéo projecteurs

ARABESQUE

Arabesque ou quand les sciences parlaient arabe. A l'occasion du festival international des arts du monde arabe, on-situ a proposé un voyage inédit dans le moyen-âge. Une installation multimédia, évocation d'un planétarium, retrace par des manuscrits l'âge d'or des sciences arabes. Sur des sièges inclinés, «les yeux au ciel», les visiteurs s'immergent dans cet univers.

Une plongée dans la pensée scientifique arabe, une découverte de l'étonnante beauté des ouvrages médiévaux originaux... Une prise de conscience de la richesse exceptionnelle de ces réalisations, clé de compréhension des peuples et de la culture du monde arabe aujourd'hui.

Quelles sont les deux conditions
imposées par la Suisse à
la République de Genève
pour pouvoir adhérer à la
Confédération suisse en 1815 ?
RÉVÉLER

GENÈVE, SUISSE

GE 200

février - mai 2015_ Dispositif de réalité augmentée

scénographie _Raphaèle Giygi

SIG Canton de Genève

SYNOPSIS

En 2015, la Suisse commémore les 200 ans de l'entrée de Genève dans la Confédération et, de fait, le tracé d'une frontière qui défini les limites sud-ouest de la Suisse actuelle.
L'exposition *Dépasser les bornes* évoque cette frontière, ses implications juridiques, ses particularités et ses «petites histoires singulières».
Le dispositif GE 200, conçu et réalisé par on-situ, s'inscrit dans l'exposition. Il s'organise autour d'un vaste plan au sol (27 m2) dont les bords se prolongent sur les murs. Ce plan est celui du canton de Genève, délimité par des bornes frontières.
L'installation raconte aux visiteurs le territoire d'aujourd'hui à travers différents prismes. 9 thématiques sont proposées (ex : raconter, découverte du canton à travers des cartes de 1754 à 2009 ; habiter, retrace l'évolution de la population de 1820 à 2010)...
Les visiteurs sélectionnent une thématique et se déplacent sur le plan au sol, munis d'une tablette tactile. Des informations géolocalisées, correspondant à la thématique, apparaissent sur l'écran. Elles suivent les déplacements du visiteur sur la carte. Il est possible à tout moment de passer d'une thématique à l'autre.

GE 200 offre ainsi une lecture dynamique du canton de Genève. Le dispositif met en scène des données géographiques et statistiques, les rend naturelles, sensibles.

MISSION

_ Conception
_ Traitement des données
_ Développement logiciel
_ Création graphique
_ Installation

Tryptique / CIAP Saint Laurent du Maroni _ 2014

SAINT-LAURENT DU MARONI, GUYANNE

Camp de la transportation (CIAP)

2014 _ Installations audiovisuelles scénographiées

Scénographie _ Atelier Florence LE GA LL
Commissaires de l'exposition_ M.Bourdeau, M.Pierre

SYNOPSIS

La commune de Saint-Laurent du Maroni est fondée en 1858, suivant une démarche de colonisation du territoire guyannais. 160 000 hectares sont officiellement mis à disposition des aspirants colons, des condamnés aux travaux forcés. Le territoire sera ainsi investi par une main d'oeuvre pénale qui marquera profondément le Maroni.
Le Centre d'interprétation de l'architecture et du patrimoine du Camp de la transportation retrace l'histoire du territoire et de son bagne. L'exposition permanente amène à comprendre la Transportation et ses enjeux de la création à la fermeture du bagne.
On-situ a conçu et réalisé 3 créations audiovisuelles scénographiées : un tryptique retraçant le parcours des bagnards dans une projection sur 3 écrans grand format, une projection cartographique et un film sans son sur les anciens bagnards.

MISSION

_ Conception (écriture des scénarios, définition des dispositifs)
_ Réalisation complète (production, post-production)
_ Installation

Maquette / CIAP Saint-Laurent du Maroni _ 2014

Les vieux blancs /CIAP Saint Laurent du Maroni _ 2014

Saint-Brisson

MAISON DES HOMMES ET DES PAYSAGES

Panoramas

2014 _ Conception et réalisation d'une installation multimédia panoramique

Photographe _ Raphaël Dallaporta

SYNOPSIS

Panoramas dresse un portrait des hommes et des paysages du Morvan. Un portrait esthétique, poétique, qui mêle sans nostalgie images actuelles et images d'archives. Sur des panoramiques des paysages du Morvan aujourd'hui se positionnent des photographies d'hommes, de femmes, d'enfants. Ils se sont trouvés ici, dans ce paysage, un jour... Des vues anodines, quotidiennes.

La projection, grand format et panoramique, encercle le visiteur. Une composition sonore accentue l'immersion dans la scène. Le public sélectionne un lieu, déclenche une séquence. Les panoramas se succèdent lentement, composant des tableaux du Morvan.

MISSION

_ Conception complète de l'installation

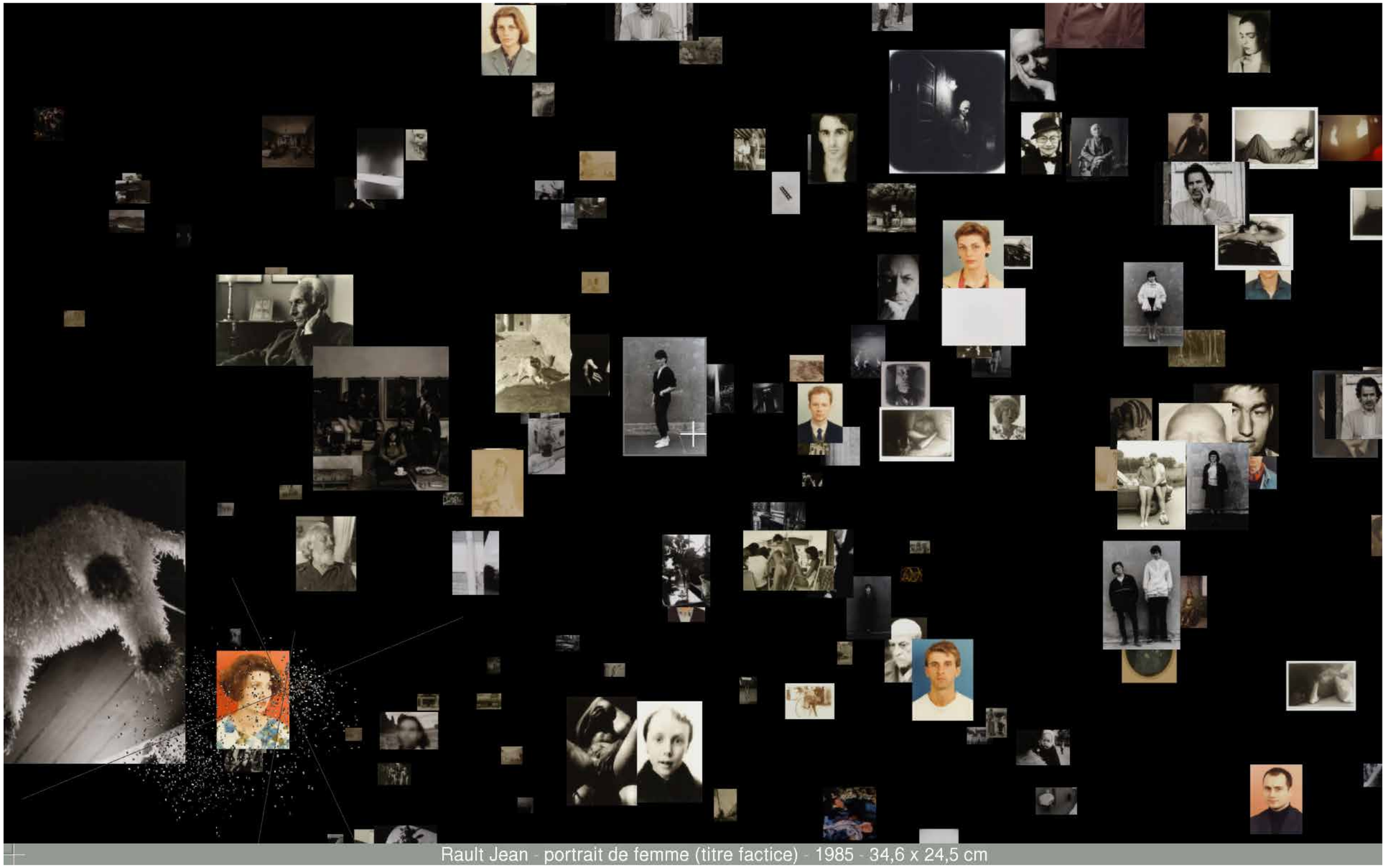
_ Écriture, storyboard

_ Recherche et sélection des images d'archives ; prises de vues

_ Conception et réalisation technique

_ Réalisation, post-production (dont composition sonore).

_ Développement logiciel.



Corpus BLV _ 2010 _ Rencontres photographiques d'Arles

Musée Nicéphore Niépce

CHALON SUR SAÔNE

Corpus BLV

2003 _ Installation permanente

2010 _ Rencontres photographiques d'Arles

Mise en espace d'objets numérisés

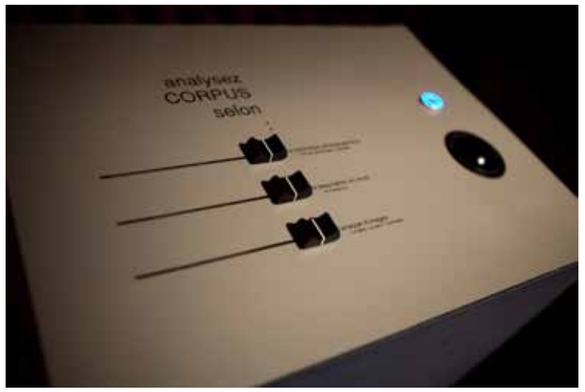
réalisation _F Cheval, S Floriant, J Roger, JM Sanchez

SYNOPSIS

_ Corpus BLV offre une visualisation interactive de la collection photographique de Bernard Lamarche Vadel.
Le système se base sur l'analyse statistique de l'ensemble de la collection, soit plusieurs centaines d'images, à partir de laquelle s'organise la répartition dans l'espace des photographies.

L'installation, imaginée en 2003 fait l'objet de renouvellements permanents. Une nouvelle version a été proposée en 2010 aux Rencontres photographiques d'Arles. L'organisation des images devient modulable à partir de critères sélectionnés par le visiteur : description en mots, analyse d'images, technique photographique.

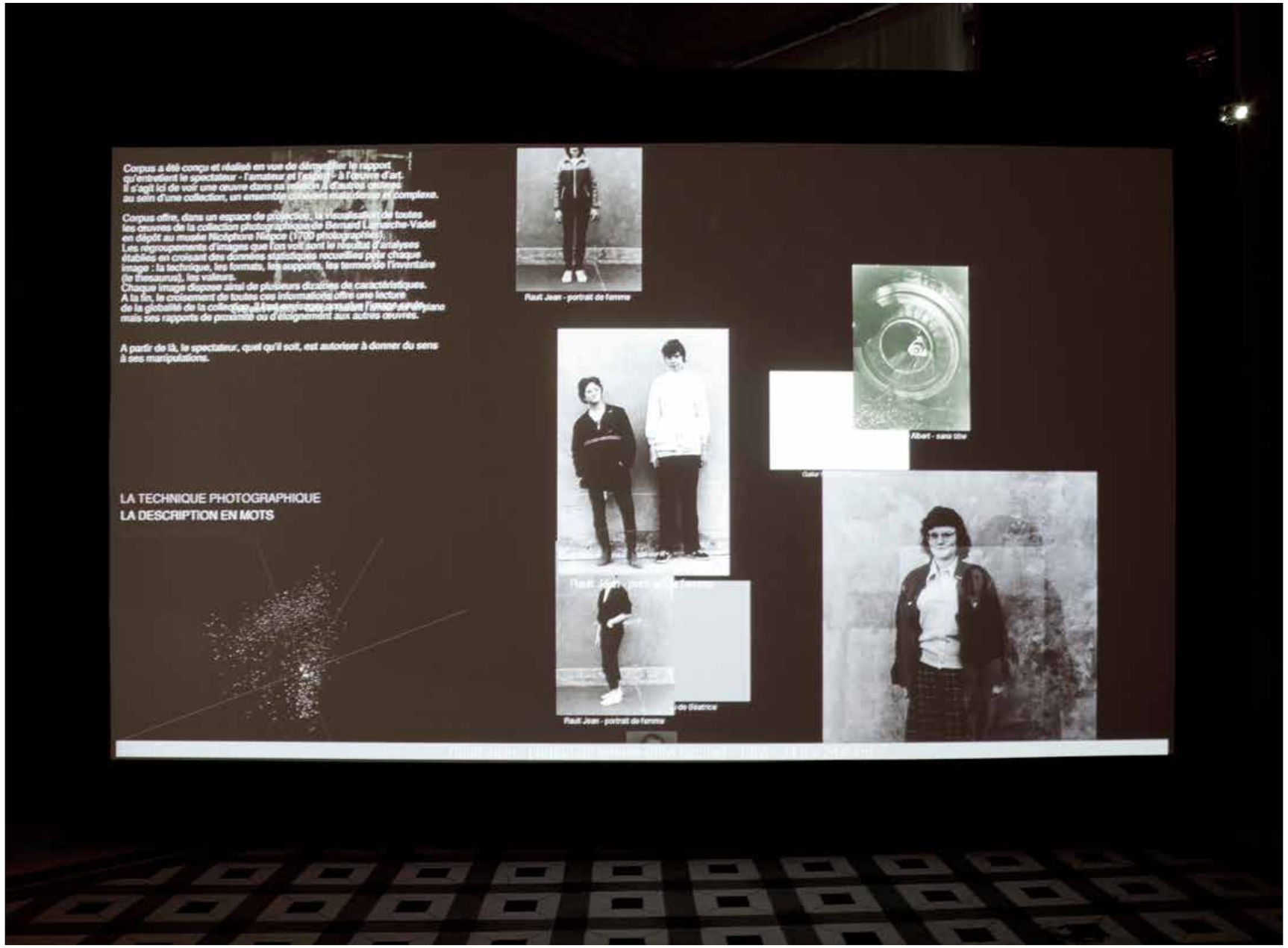
Corpus BLV _ 2010 _ Rencontres photographiques d'Arles _ interface



Corpus BLV _ 2010 _ Rencontres photographiques d'Arles

MISSION

_ Muséographie
_ Elaboration du discours
_ Développement logiciel
_ Création graphique
_ Scénographie
_ Installation
_ Maintenance



Corpus BLV _ Rencontres photographiques d'Arles _ 2011

Musée Nicéphore Niépce

CHALON SUR SAÔNE

A l'œil

2008 _ Musée Nicéphore Niepce _ Installation temporaire
2010 _ Rencontres photographiques d'Arles _ Installation temporaire

Mise en espace d'une collection photographique

conception _F Cheval, E Viellard, J Roger, JM Sanchez
création sonore _B Bernard
graphisme _M Lepetitdidier
voix _C Todeschini

A l'oeil _ 2008

SYNOPSIS

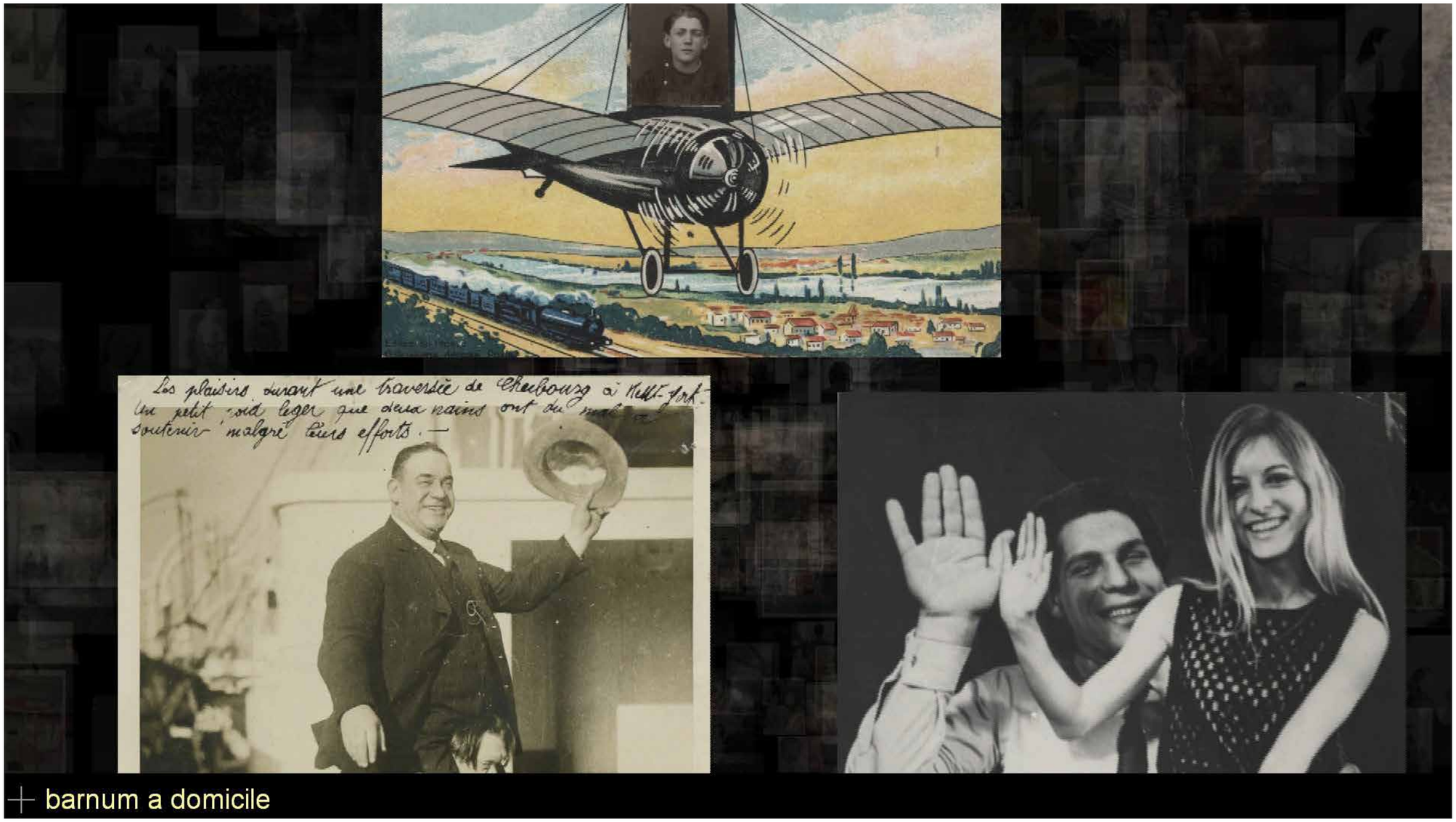
_ Photographies d'amateur ou de professionnels, les images de «A l'oeil» ont en commun d'avoir perdu leur valeur d'usage, leur sens originel. « A l'œil » les replace dans leur contexte, retrace à travers ces vues éparses l'histoire de la photographie.

_ Dans un mouvement continu, les images s'enchaînent, défilent. Sélectionnée par le visiteur, une image se dégage, s'avance, accompagnée du commentaire approprié (environnement esthétique, historique...).

MISSION

_ Muséographie
_ Analyse sémantique
_ Constitution du discours
_ Développement logiciel
_ Création graphique
_ Scénographie

A l'oeil _ 2008



barnum a domicile

A l'oeil / Musée Nicéphore Niepce _ 2008

Musée Nicéphore Niépce

CHALON SUR SAÔNE

Corpus Surfaces en relief

2003 _ Installation permanente
2010 _ Rencontres photographiques d'Arles

Mise en espace interactive d'une collection de photographies stéréoscopiques

réalisation _F Cheval, J Roger, JM Sanchez, K Timby

Autochrome stéréoscopique / Musée Nicéphore Niepce

Surfaces en relief _ Rencontres photographiques d'Arles _ 2010

SYNOPSIS

_ L'installation entraîne le visiteur dans l'univers fascinant des vues en relief, petits théâtres immobiles.

_ La restitution joue sur le double effet de relief, par une projection de vues stéréoscopiques, dans un univers lui-même en trois dimensions.

MISSION

_ Muséographie

_ Elaboration du discours

_ Développement logiciel

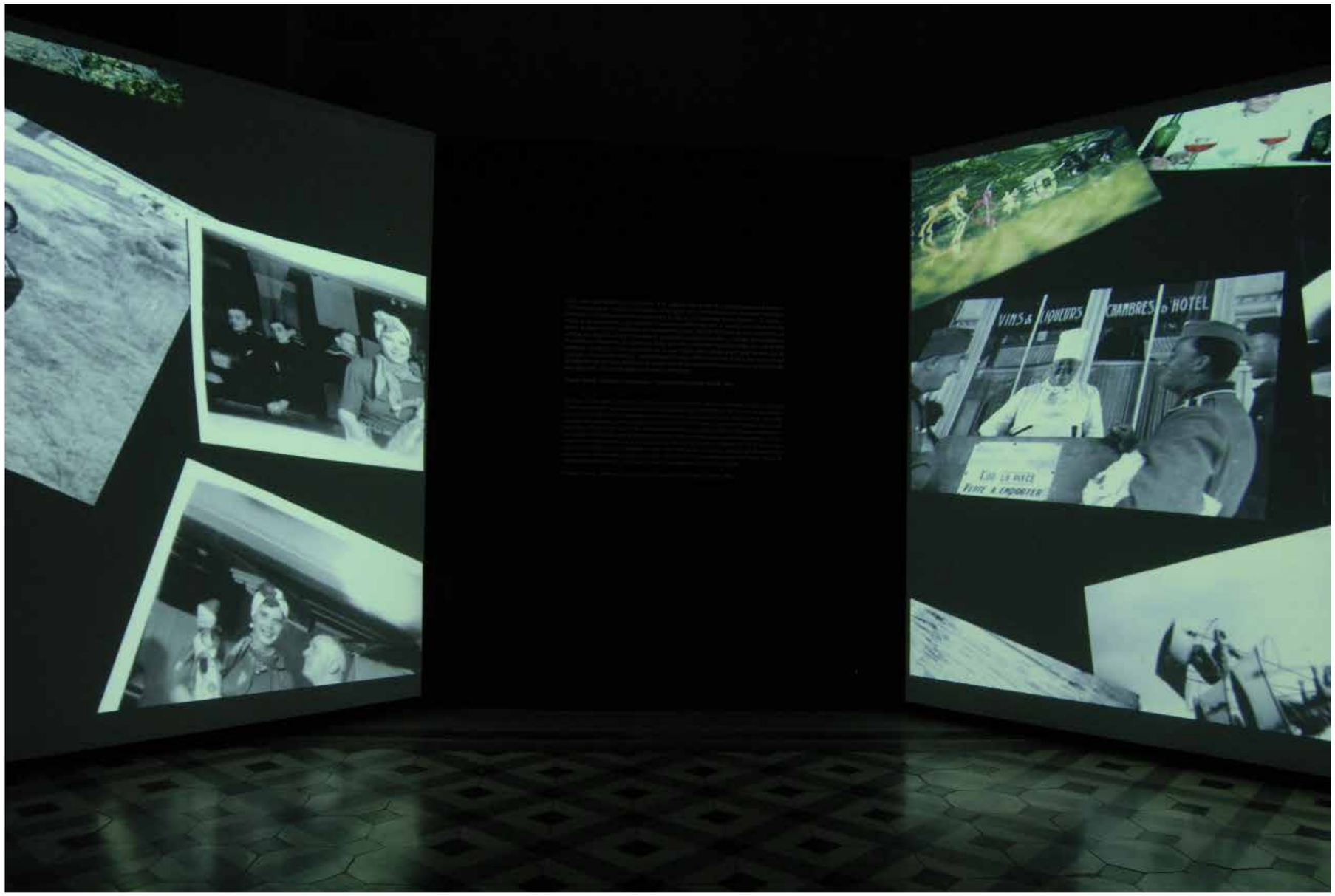
_ Création graphique

_ Scénographie

_ Installation

_ Maintenance

Surfaces en relief _ 2003



Nein Onkel / Musée Nicéphore Niepce _ 2008 / Rencontres photographiques d'Arles _ 2010

L'ardoise

2010 _ Rencontres photographiques d'Arles
Dispositif de réalité augmentée

réalisation _ on-situ
partenariat _ Musée Nicéphore Niepce_ Nicéphore Cité

L'ardoise _ Rencontres photographiques d'Arles _ 2010

L'invention _ Espace consacré à l'invention de la photographie _ Rencontres photographiques d'Arles _ 2010

SYNOPSIS

_ L'ardoise est une réplique digitale, interactive du «point de vue du Gras», la première photographie permanente réalisée par Nicéphore Niépce en 1826 ou 1827 à Saint-Loup-de-Varennes.

_ Le dispositif se rapproche au plus près de l'original, restituant les effets liés aux matériaux de la plaque. Le point de vue offre une image différente selon son inclinaison et la luminosité de la pièce. La «matière» réfléchissante, crée une image mixte où se mêlent la photographie, les lumières de la pièce et la silhouette fantomatique du visiteur.

_ L'ensemble s'appuie sur un dispositif de réalité augmentée, déclinaison du concept ray-on développé par on-situ.

MISSION

_ Conception intégrale du dispositif
_ Elaboration du discours
_ Développement logiciel
_ Production

Verdun 1916 : la grande guerre en relief _ 2006

Verdun 1916 : la grande guerre en relief _ 2006

Photographie stéréoscopique / Musée de Verdun

Conseil Général de la Meuse - Centre National de la Paix

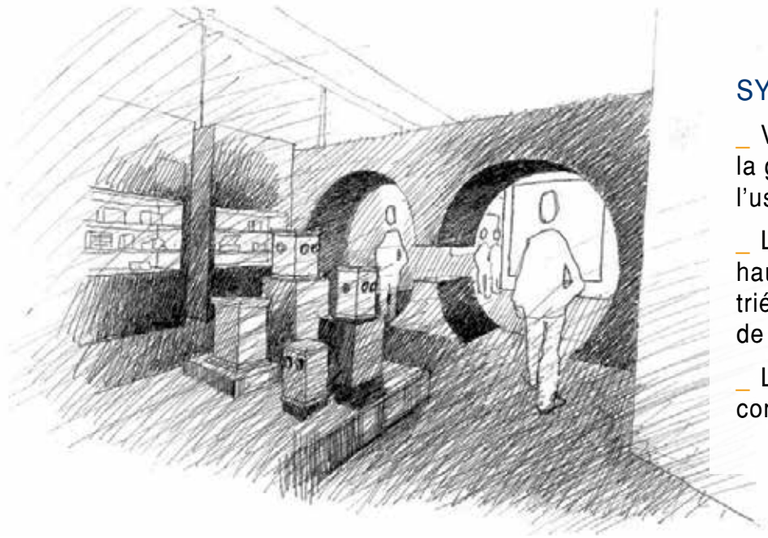
VERDUN

Verdun 1916 : la grande guerre en relief

2006 / 2007 _ Muséographie, conception de l'exposition

scénographie _V Yeghiayan
commissariat _S Floriant, JM Sanchez
graphisme _M Lepetitdidier
création sonore _B Bernard

Verdun 1916 : la grande guerre en relief _ 2006



SYNOPSIS

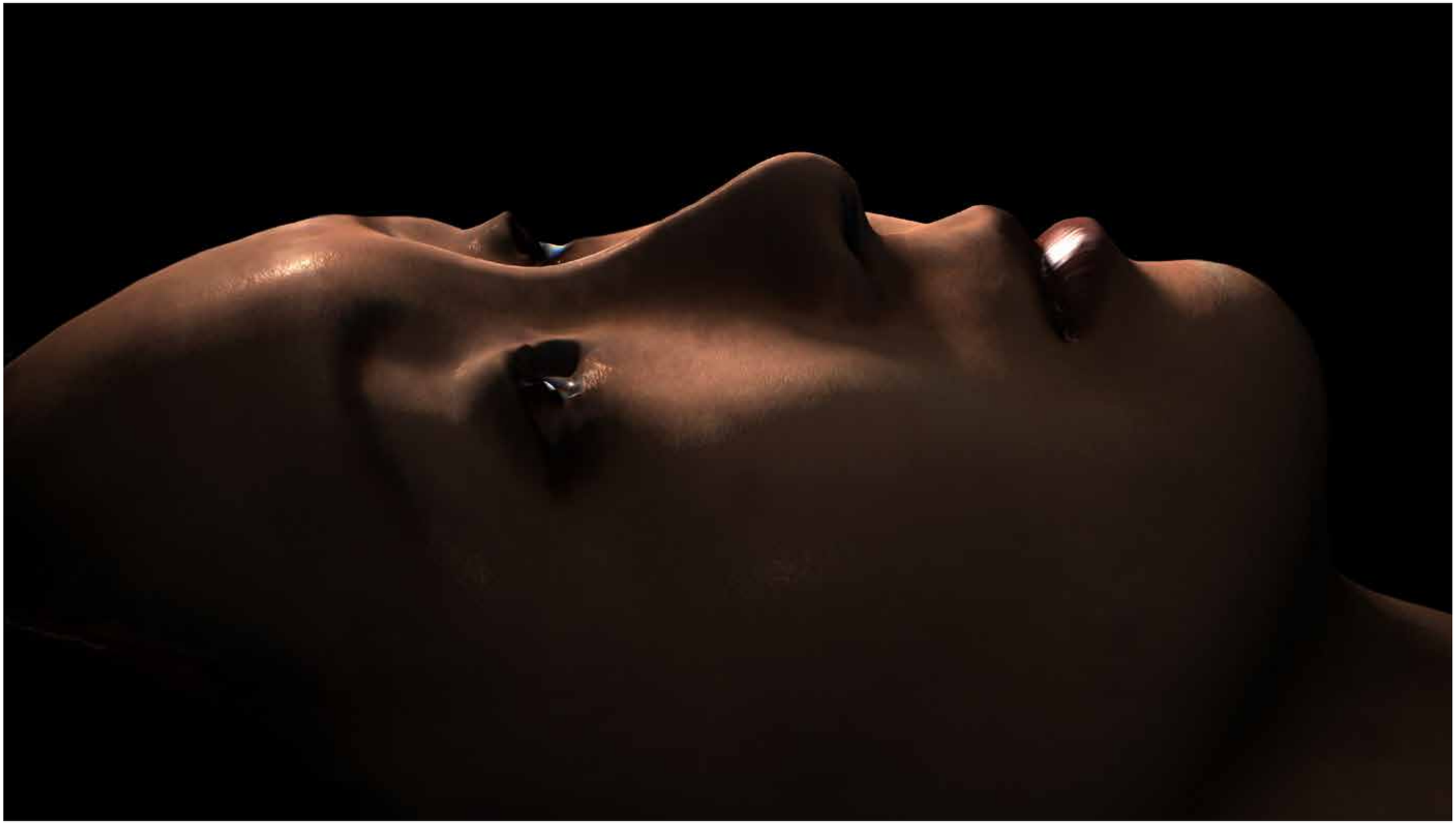
_ Verdun 1916, la grande guerre en relief porte un regard nouveau sur la guerre de 14-18. Une guerre vue à travers la pratique photographique, l'usage de la stéréoscopie.

_ La narration s'appuie sur des dispositifs interactifs et audiovisuels en haute définition. Près de 1500 photographies stéréoscopiques collectées, triées, organisées, numérisées, restaurées sont ici restituées. Les espaces de projection vidéo en relief diffusent ces vues, en très grand format.

_ Les images parlent d'elles-mêmes, directes, vivantes, dans ce parcours conçu et réalisé par on-situ.

MISSION

_ Commissariat
_ Muséographie
_ Scénographie
_ Conception des multimédias
_ Développement logiciel
_ Création graphique
_ Installation
_ Maintenance



Elle / Cité des Sciences et de l'industrie _ 1999

Maison Européenne de la Photographie

PARIS

Digital Diaries

_

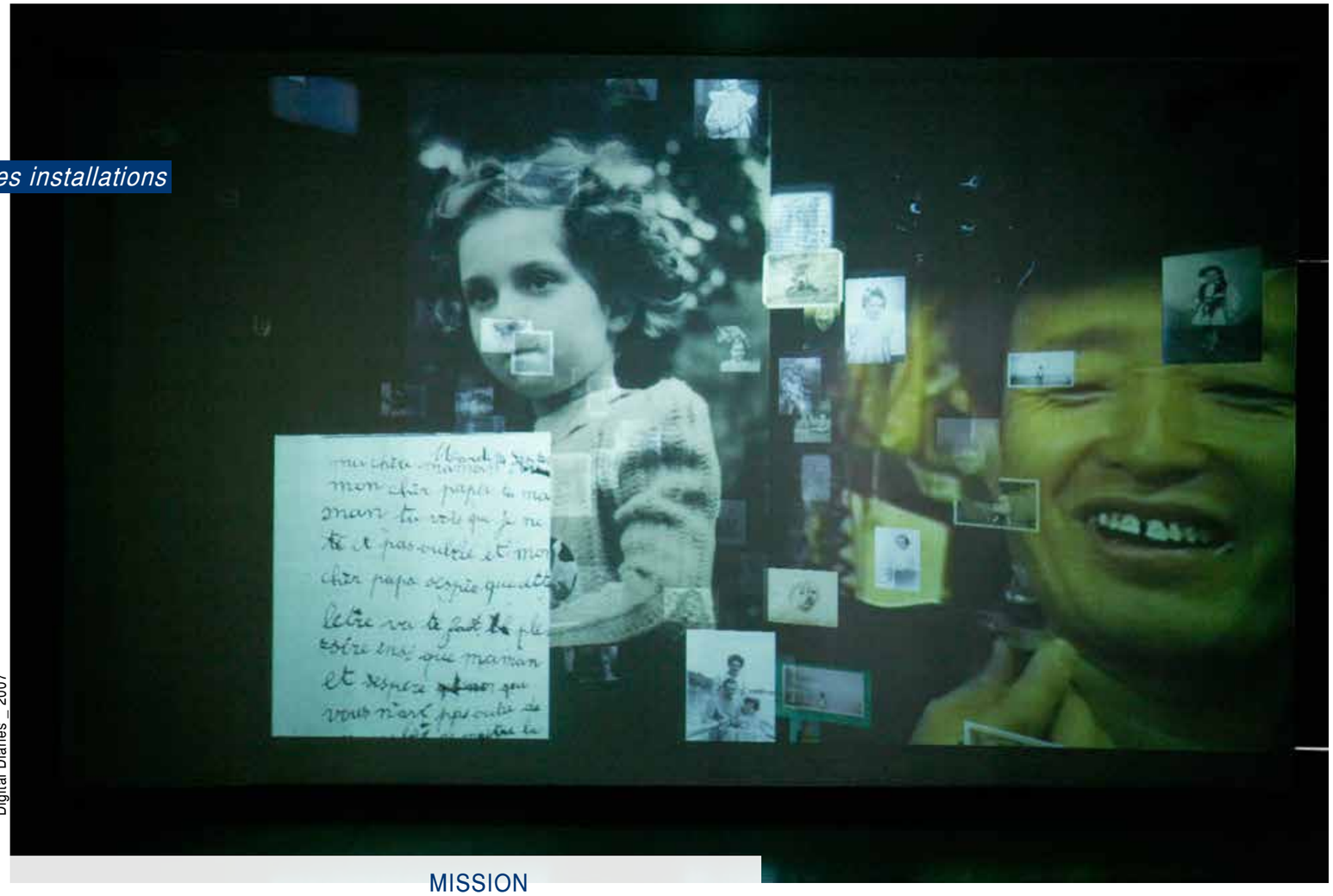
2007_ Conception de l'exposition et des installations

_

direction artistique _C Ikham, L Fler

_

Digital Diaries _ 2007



SYNOPSIS

_ Catherine Ikam et Louis Fléri comptent parmi les premiers artistes à avoir interrogé la relation entre art et nouvelles technologies, dans une collaboration étroite avec on-situ. Une interrogation autour du sens de l'art numérique et de l'émotion transmise par un personnage.

Digital Diaries marque l'aboutissement de cette collaboration à travers une exposition rétrospective.

MISSION

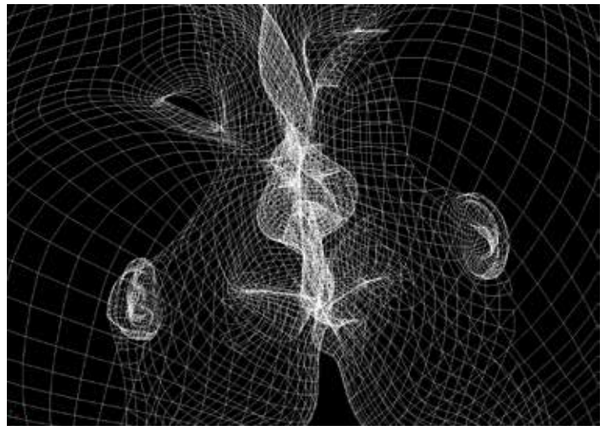
_ Muséographie

_ Scénographie

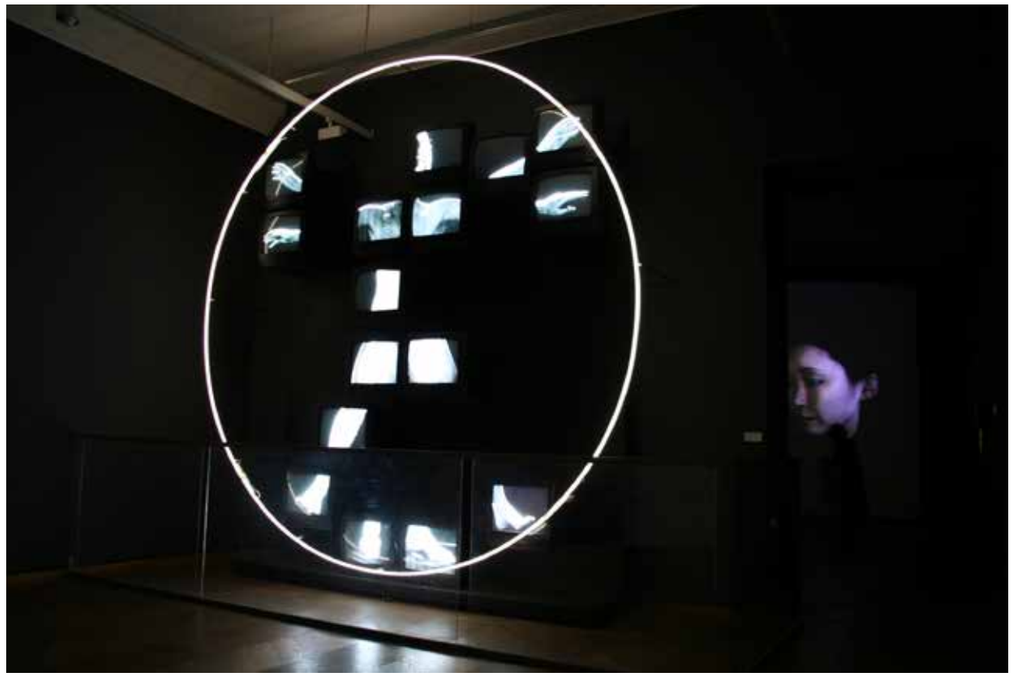
_ Conception et réalisation multimédia

Deep Kiss / Digital Diaries / Maison Européenne de la Photographie _ 2007

Deep Kiss / Digital Diaries _ 2007



Deep Kiss / Digital Diaries _ 2007



Fragments d'un archétype / Digital Diaries _ 2007

Oscar / Digital Diaries _ 2007

Ballade dans les Pyrénées / Sur les traces d'Eugène Trutat / 2011
©Muséum de Toulouse. Géraldine Millo

Capture d'écran _ Le Journal. France 3

Ballade numérique dans Les Pyrénées

Une carte panoramique des Pyrénées propose un cheminement dans les paysages de 1900 et d'aujourd'hui. Le système est interactif. En sélectionnant un lieu, le visiteur déclenche la séquence correspondante.

Des vues des montagnes, des paysages captés par Trutat se confrontent aux paysages contemporains. Un même lieu, deux époques.

Comment ont évolué les paysages ? Quel a été l'impact de l'activité humaine sur cet environnement ? La confrontation des clichés de Trutat aux prises de vues actuelles offrent des éléments de réponse...

Museum d'histoire naturelle

TOULOUSE

Sur les traces d'Eugène Trutat

2011 _ Conception et réalisation de deux installations

SYNOPSIS

_ *Sur les traces d'Eugène Trutat* évoque le parcours du fondateur du Muséum d'Histoire Naturelle de Toulouse. Un homme de science, à la fois photographe, naturaliste et pyrénéiste.

_ Les installations multimédias évoquent, par leur approche, les différentes facettes du personnage. Elles mettent en scène ses photographies, dans une mise en scène spectaculaire et immersive.

_ L'exposition se décline dans une version itinérante, intégrant les créations multimédias.

MISSION

_ Scénario

_ Organisation et traitement des données

_ Conception et réalsiation technique des installations

_ Développement logiciel

_ Installation sur site

Corpus / Sur les traces d'Eugène Trutat / 2011
©Muséum de Toulouse. Géraldine Millo

Les Pyrénées des années 1900

L'installation projette dans l'espace la collection de vues stéréoscopiques d'Eugène Trutat. Des vues des Pyrénées, de paysages. Les images sont diffusées en relief et très grand format, dans une sensation d'immersion.

Le système, collectif et «technologique», évoque la démarche de Trutat : transmettre une connaissance scientifique à travers le plaisir et le spectacle.

Corpus / Sur les traces d'Eugène Trutat / 2011
©Muséum de Toulouse. Géraldine Millo

EPCC Bibracte

MONT BEUVRAY

Site archéologique de Bibracte

2011 _ Conception et réalisation de 3 installations multimédias scénographiées

Scénographe _ Agence Falloci
Graphisme _ Les Pistoleros

PROJET

_ Le musée de Bibracte est consacré à l'Europe celtique dans son ensemble et à Bibracte, oppidum gaulois, en particulier. En 2011, l'établissement repense intégralement la muséographie du niveau 1 de l'exposition permanente, confiée à l'agence Falloci.

_ Le nouveau programme intègre pleinement le multimédia. On-situ réalise dans ce cadre 3 créations spectaculaires, fortement scénographiées.

MISSION

_ Conception et réalisation de 3 installations multimédias scénographiées.
_ Définition des contenus, recherche iconographique, storyboard
_ Conception et réalisation technique des installations
_ Réalisation, post-production, installation sur site.
_ Développement logiciel.

_ VOYAGE EN OPPIDIE

_ Lors de la conquête de la Gaule, César découvre, au fil de ses avancées, des villes fortifiées. Des agglomérations, à la fois centres économiques et politiques, recouvrant une partie de l'Europe actuelle. Des villes aujourd'hui considérées comme les premières agglomérations du Nord des Alpes.

_ César les nommera oppidum et l'on parlera, en archéologie, de civilisation des oppida.

_ *Voyage en Oppidie* révèle l'ampleur du phénomène. Le film survole une partie de l'Europe, s'arrêtant sur les anciens oppida. En France, Allemagne, République Tchèque... plusieurs milliers de kilomètres séparent ces villes d'histoires similaires.

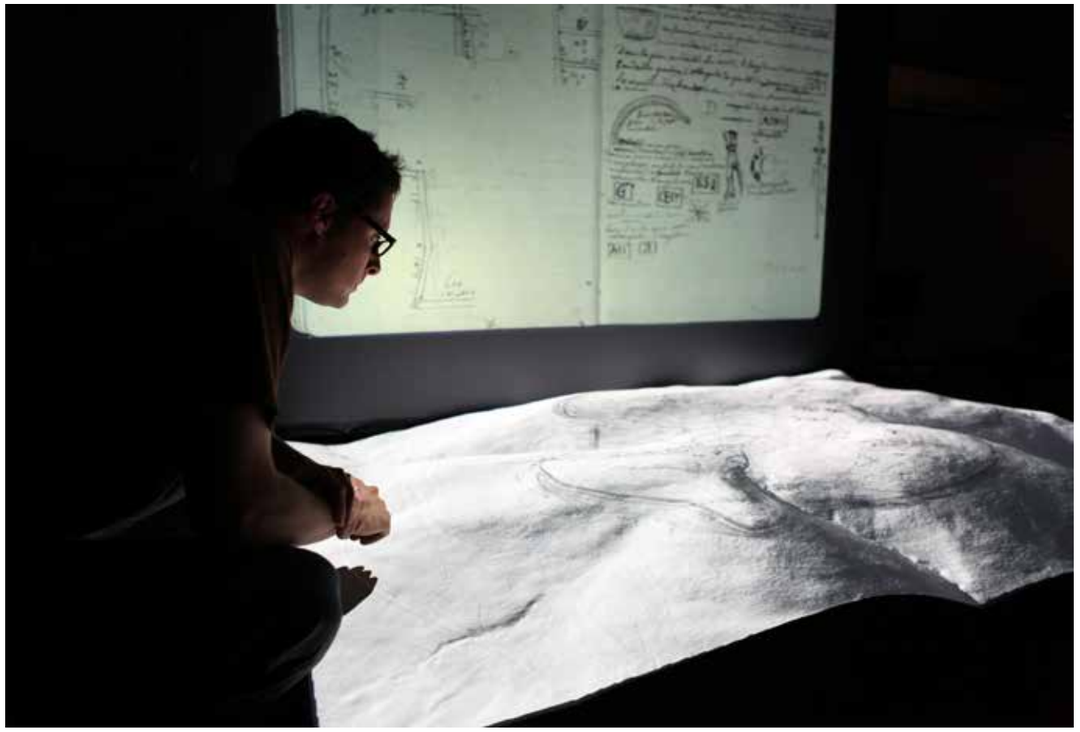
_ L'image superpose le tracé de l'oppidum et le décor actuel (réalisé à partir de photographies sattelites). La narration repose sur ces vues en mouvement, poétiques, sans commentaires sonores.

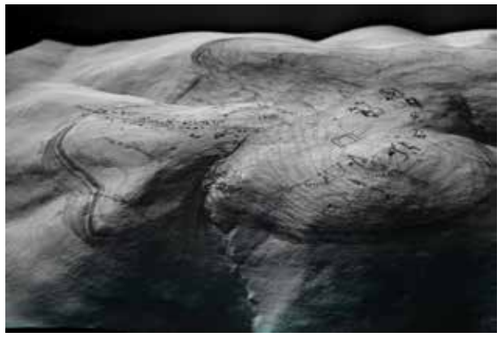
_ EFFECTIF D'UN PEUPLE

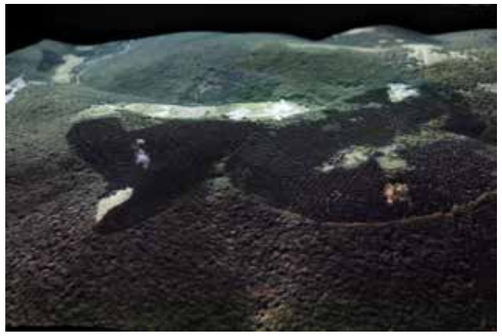
_ *Effectif d'un peuple* dresse un tableau de la population d'un oppidum. A partir d'un dénombrement de l'ensemble des peuples celtiques, le film se rapproche d'une agglomération type et la décrypte dans un regard contemporain.

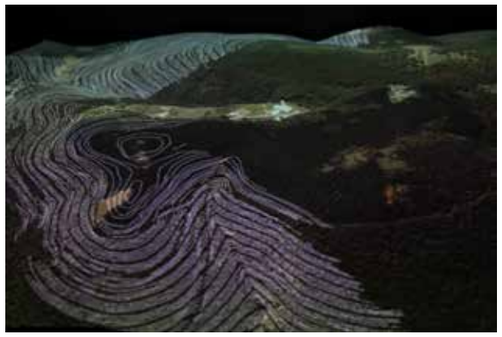
_ Les statistiques parlent. Des graphiques, des courbes, des points livrent un portait humain de l'oppidum. Qui y vit ? Comment s'organise la population ? Quelles sont les différences sociales ? Combien de femmes, d'hommes ? Quel pourcentage d'artisans, de «détenteurs de l'autorité» ?

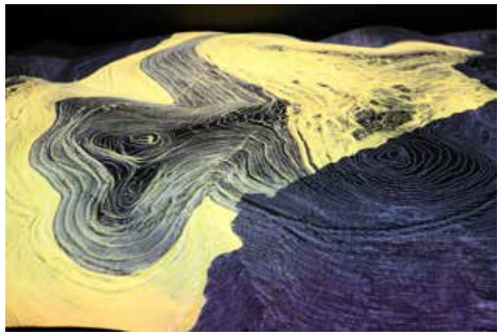
_ Les données défilent, projetées sur 3 grands écrans. Des objets apparaissent, révélateurs d'une classe sociale. Ils rappellent les pièces exposées dans les vitrines de la salle.









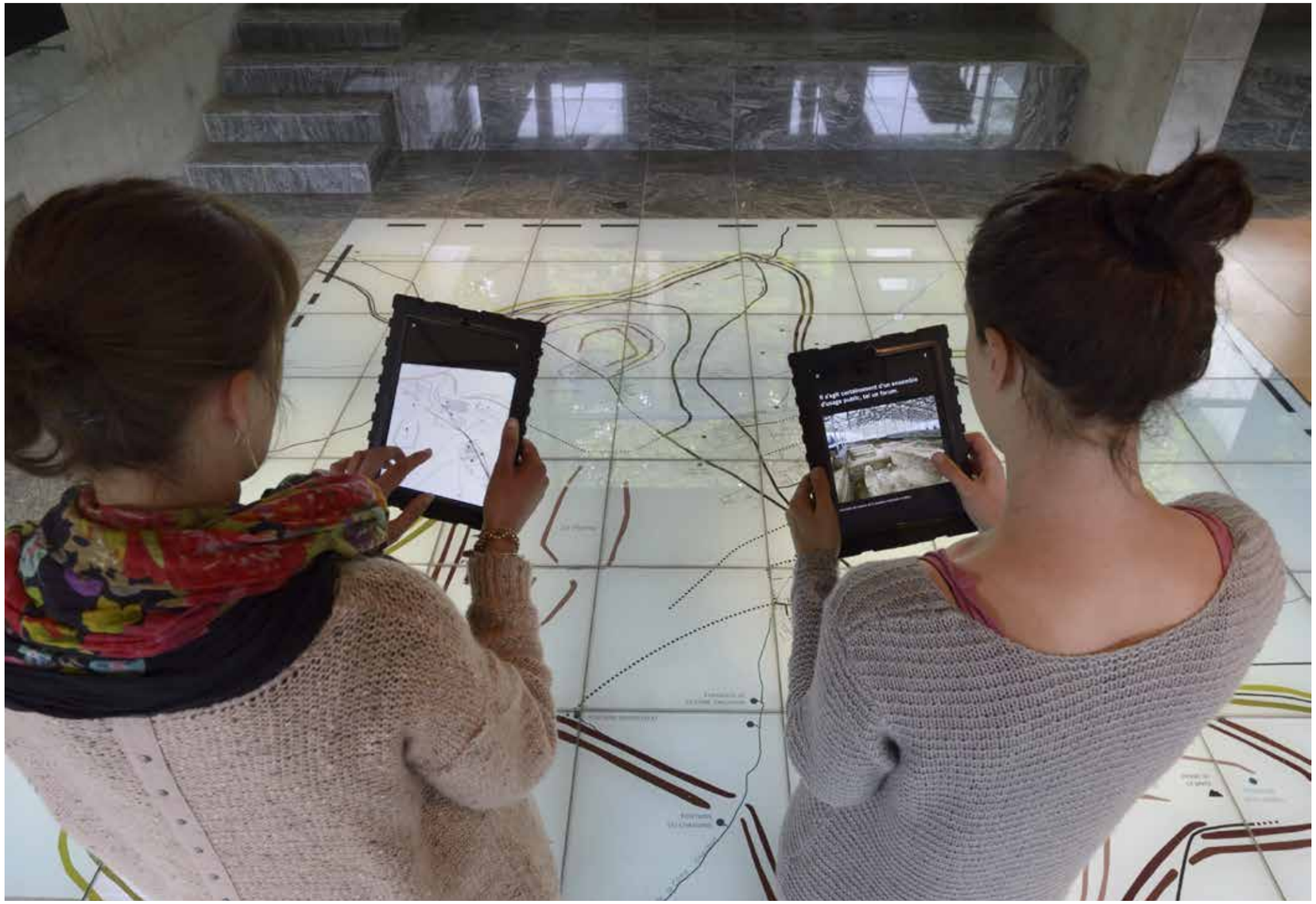


_ AU TEMPS DE BIBRACTE

_ Le spectacle maquette retrace l'histoire du Mont Beuvray à travers son acte fondateur : l'oppidum gaulois. Le film parcourt les siècles, de la colline aujourd'hui boisée d'aujourd'hui à l'oppidum de Bibracte. La ville apparaît, se construit, évolue sur la carte. Les remparts se dessinent, les habitations prennent place.

_ L'installation met en relation un double système de projection.
Une carte blanche, en relief, représente le Mont Beuvray. Une projection l'anime, lui donne vie. L'image épouse le relief.
Une projection frontale évoque l'iconographie liée aux sujets traitées : images scientifiques, relevés d'archéologues, croquis, photographies...

_ Un commentaire sonore accompagne la narration, guide le visiteur dans sa découverte de Bibracte et du Mont Beuvray.



EPCC Bibracte

MONT BEUVRAY

Site archéologique de Bibracte

2013 _ Conception et réalisation de 3 installations multimédias scénographiées

Scénographe _ Agence Falloci
Graphisme _ Les Pistoleros

_ EXPLORER BIBRACTE

_ Au niveau 2, on-situ a imaginé et réalisé un espace complet, entièrement multimédia.

_ L'installation s'organise autour du plan archéologique de l'oppidum de Bibracte, dessiné au sol sur des dalles de verre et d'une projection frontale. Le plan au sol est pensé comme une base de données géolocalisée. C'est un point d'entrée. L'ensemble des données archéologiques et topographiques de Bibracte sont organisées dans l'espace.

_ Le visiteur, muni d'une tablette tactile, se déplace sur le plan au sol

Le Louvre

PARIS

Le chant du monde, l'art de l'Iran Safavide

_

2007 _ Installation temporaire

_

scénario _A Gardère

commissariat _AS melki-Chirvani

SYNOPSIS

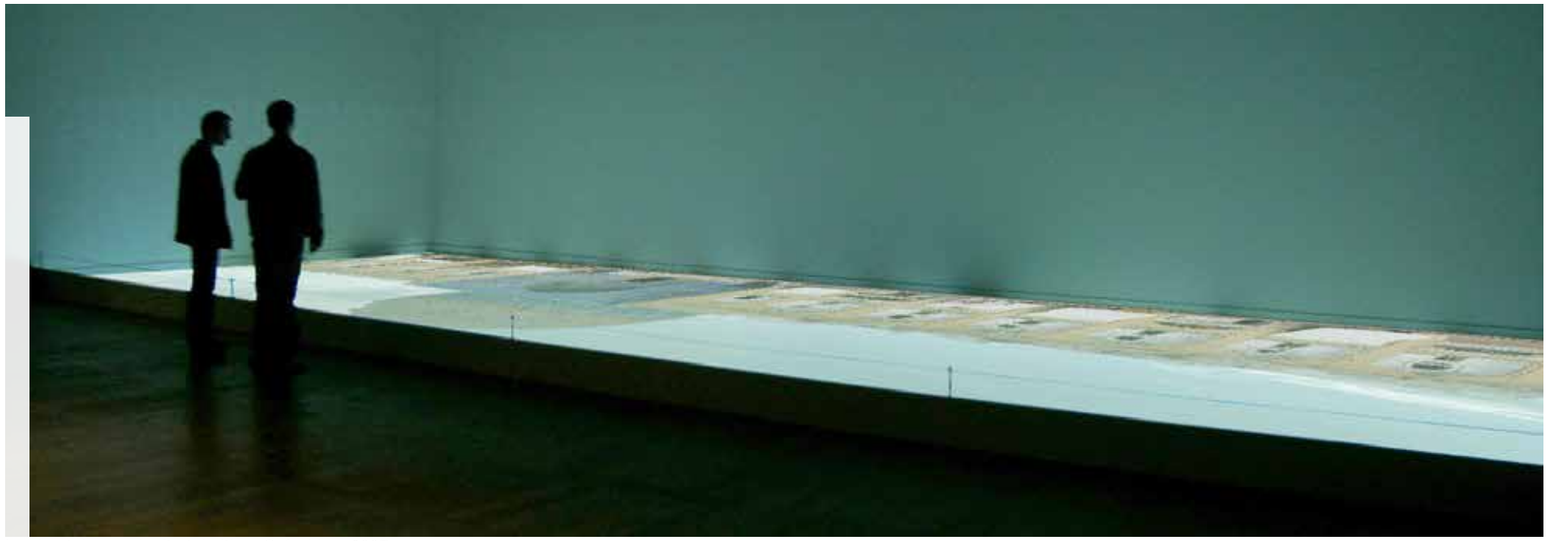
_ Création numérique figurant deux bassins d'eau. Diffusée directement sur le sol, la simulation restitue le reflet majestueux, de deux édifices remarquable : le Pont Khadju et la mosquée Sheikh Lotfollah. Cette illusion produite par des images numériques de haute définition (2800 x 1050 pixels) est projetée en grand format (12 m x 5 m). Le reflet des monuments absents, est animé lentement, au rythme des ondulations de l'eau.

MISSION

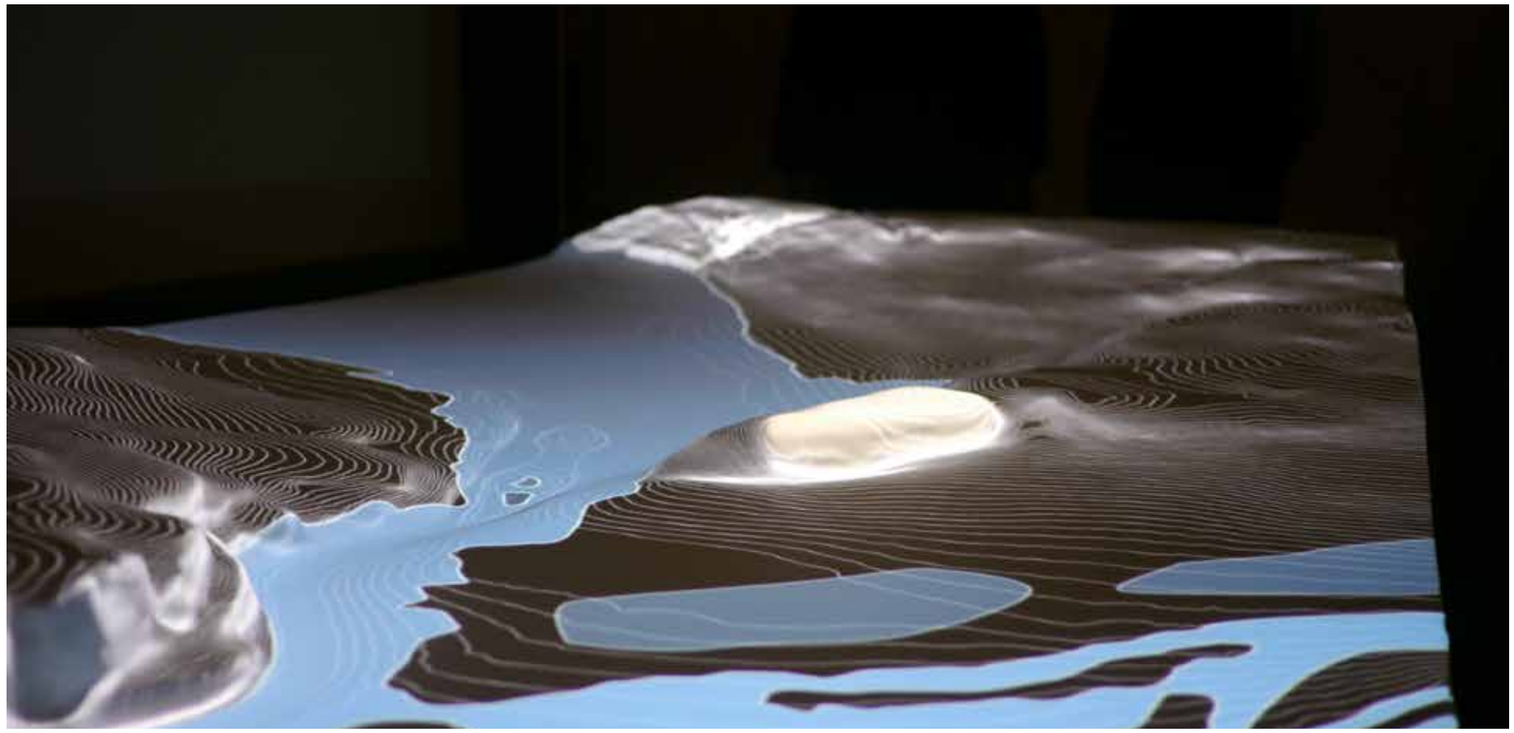
_ Conception scénographique

_ Développement logiciel

_ Création graphique



Le chant du monde, l'art de l'Iran Safavide _ 2007



Maison Tavel
GENÈVE

La Rade

_

2011 _ spectacle Maquette / réalité augmentée _

Scénographe _on-situ / V.Y
République et canton de Genève

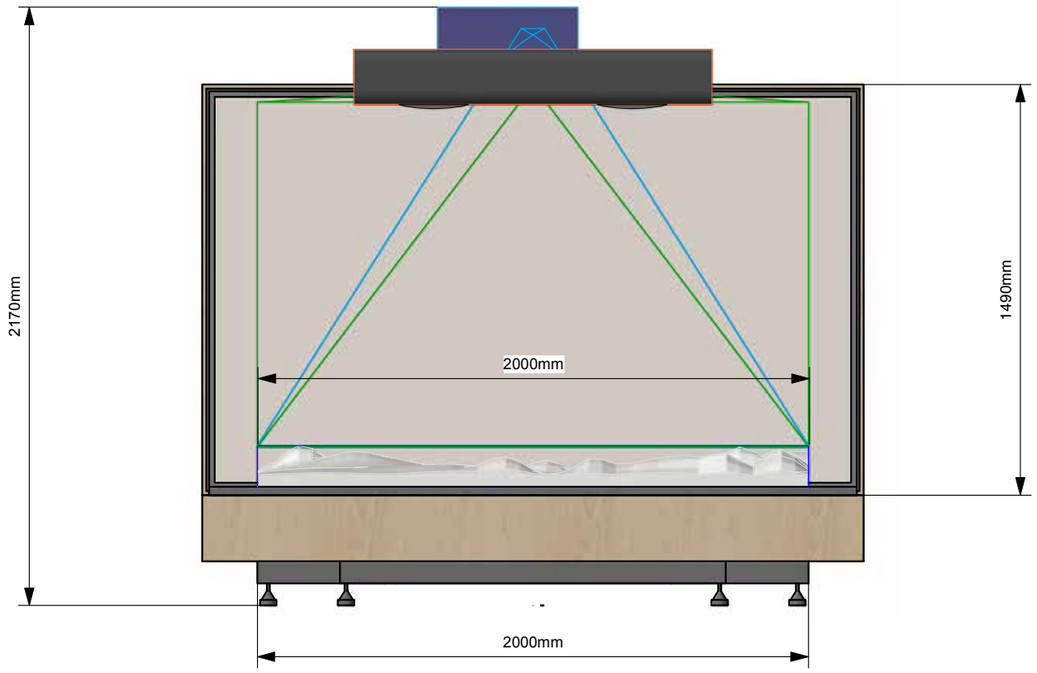
PROJET

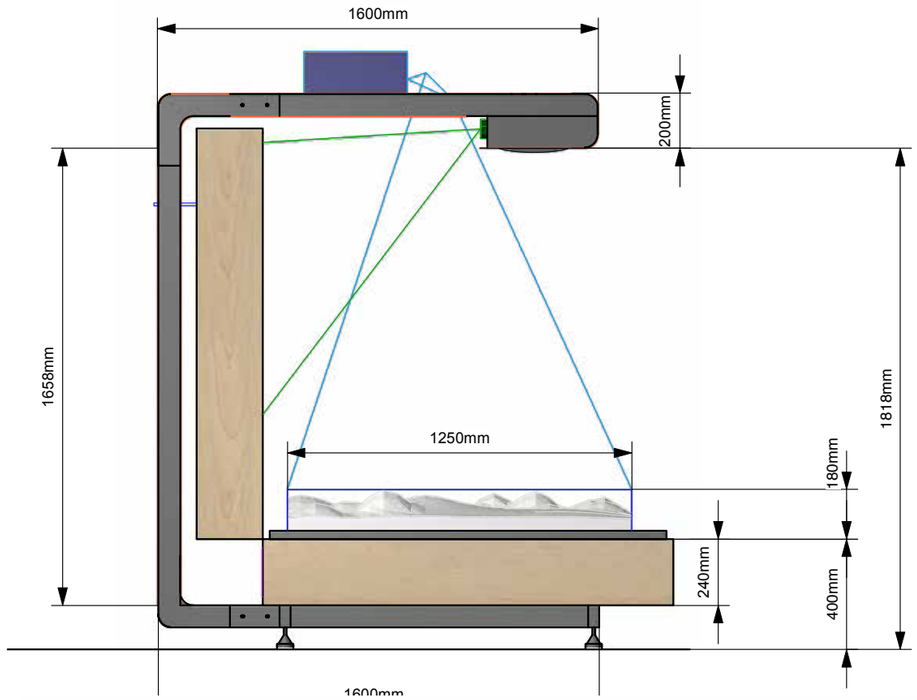
_ Imaginé avec le service de la mobilité et de la mensuration, ce spectacle maquette retrace l'histoire et les différentes formes de la rade de Genève au fil du temps.

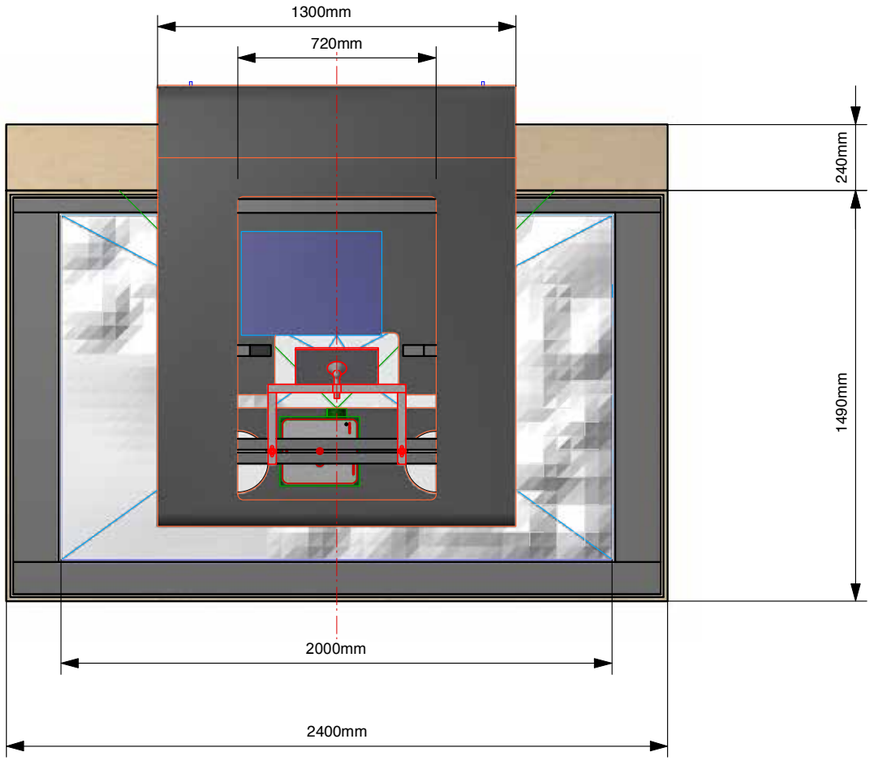
_ Dans une approche sensible et onirique, nous confrontons le fabuleux patrimoine cartographique avec la richesse des relevés du contemporains contenus dans la base SITG (Système d'Information du territoire Genevois).

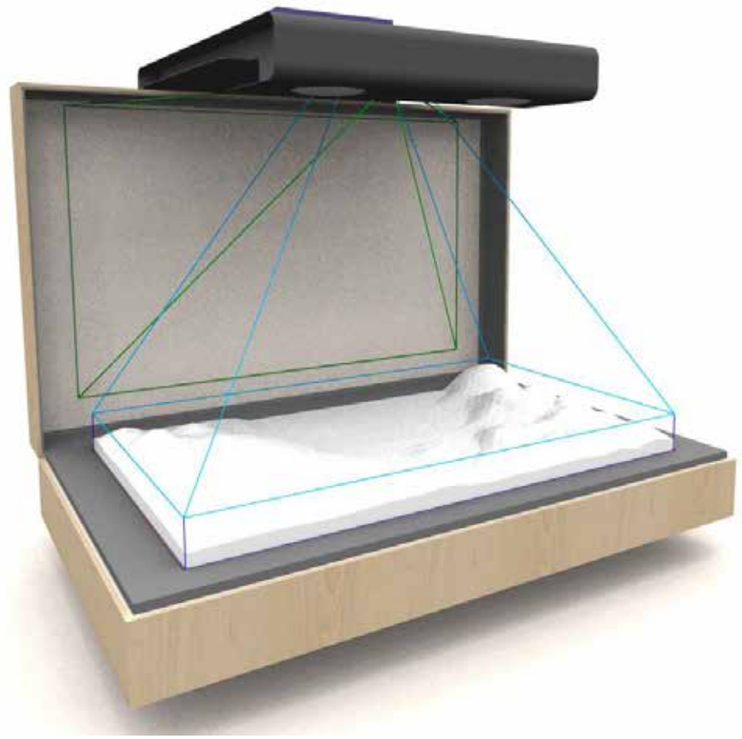
MISSION

_ Conception, design et fabrication du dispositif original
_ Définition des contenus, recherche iconographique, storyboard
_ Réalisation, post-production,
_ Développement logiciel,
_ Installation sur site et maintenance.


2170mm
1490mm
2000mm
2000mm


1600mm
200mm
1658mm
1818mm
1250mm
180mm
240mm
400mm
1600mm


1300mm
720mm
240mm
1490mm
2000mm
2400mm



EANA, Terre des Possibles

2008 _ Conception complète d'un caisson muséographique

co-écriture _G Turkieh (Altomédia), JM Sanchez
scénographie _V Yeghiayan
création sonore _B Bernard
fabrication _La Manufacture

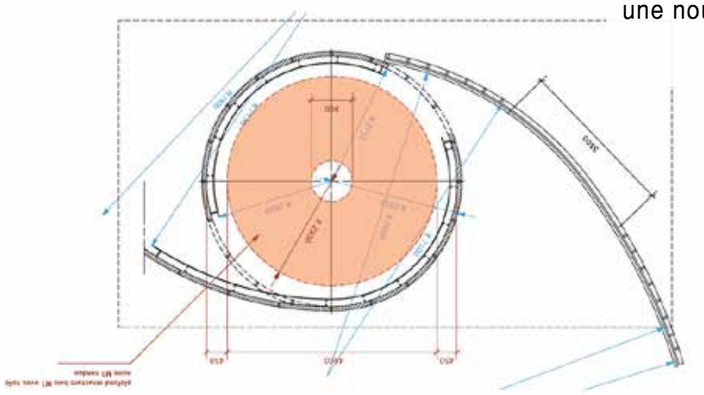
EANA terre des possibles _ 2008

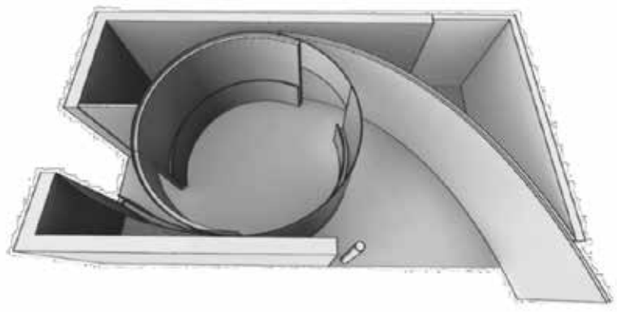
SYNOPSIS

_ La Nature et son aménagement, ses rythmes, ses paysages. En forme de spirale, ce caisson indique le chemin qui mène à son intérieur. L'écran restitue l'idée de mosaïque planétaire. Une mosaïque de situations, d'activités entre régions du globe. Une fresque évoquant la vie, les vies, sur Terre dans une boucle de quelques minutes.
Puis, apparaît l'image des visiteurs eux-mêmes et la mention « vous êtes ici » avant une nouvelle envolée sur les toits d'EANA, sur le monde et sur une nouvelle séquence.

MISSION

_ Muséographie
_ Conception et réalisation (scénographie, multimédia)
_ Programmation informatique
_ Installation
_ Maintenance





EANA terre des possibles _ 2008

SEM Nicéphore Cité

CHALON-SUR-SAONE

L'atelier des images

2007 et 2011 _ Conception et réalisation d'une installation interactive pour enfants

Restitution collective de l'histoire _ Atelier des images _ Nicéphore Cité _ 2003

SYNOPSIS

_ Dans « l'atelier des images », inspiré de l'oeuvre de Warja LAVATER, les enfants réalisent leur propre récit à partir de formes géométriques simples et de contes. Ils sélectionnent les formes, leurs attribuent un rôle et construisent progressivement leur histoire.

_ Ils inventent, imaginent, seul, face à leur écran, puis partagent leur histoire, les amenant progressivement vers une écriture à plusieurs mains.

_ Le conte est ensuite projeté sur un grand écran. L'enfant perdn alors la parole devant le groupe et raconte l'histoire à partir de ses illustrations.

MISSION

_ Réalisation d'installation interactive.

_ Co-concepteur, développement des logiciels et réalisation technique.

Atelier des images _ Nicéphore Cité _ 2011

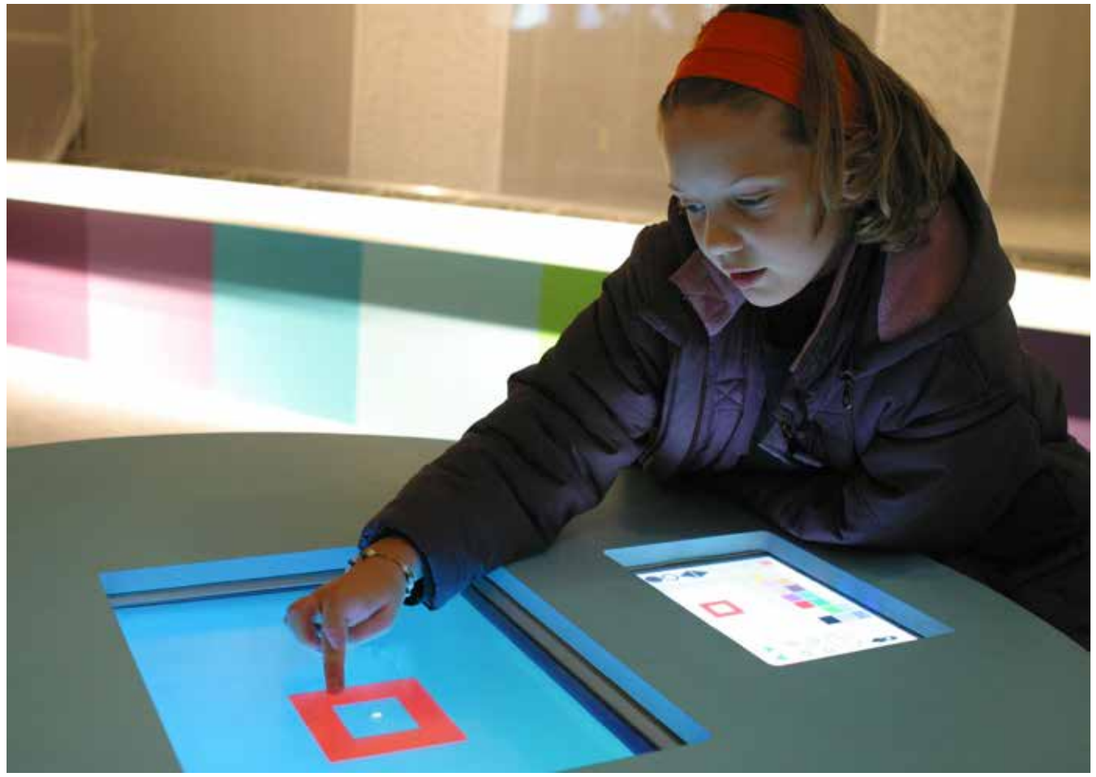


Illustration individuelle de l'histoire _ Atelier des images _ Nicéphore Cité _ 2011

Cité de l'Architecture et du patrimoine

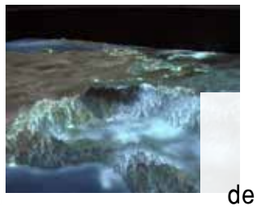
PARIS

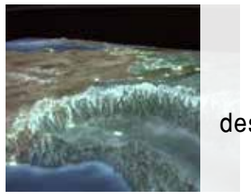
Vauban bâtisseur du Roi Soleil

2007 _ Création multimédia - projection sur maquette, installation temporaire

scénographie _ Y Kneuzé, A Gardère

Le siècle de Louis XIV _ 2007





SYNOPSIS

_ Sur une maquette, carte en relief de l'Europe, se trouve projeté le siècle de Louis XIV. L'évolution des frontières, les zones de conflits, les fortifications, les batailles...

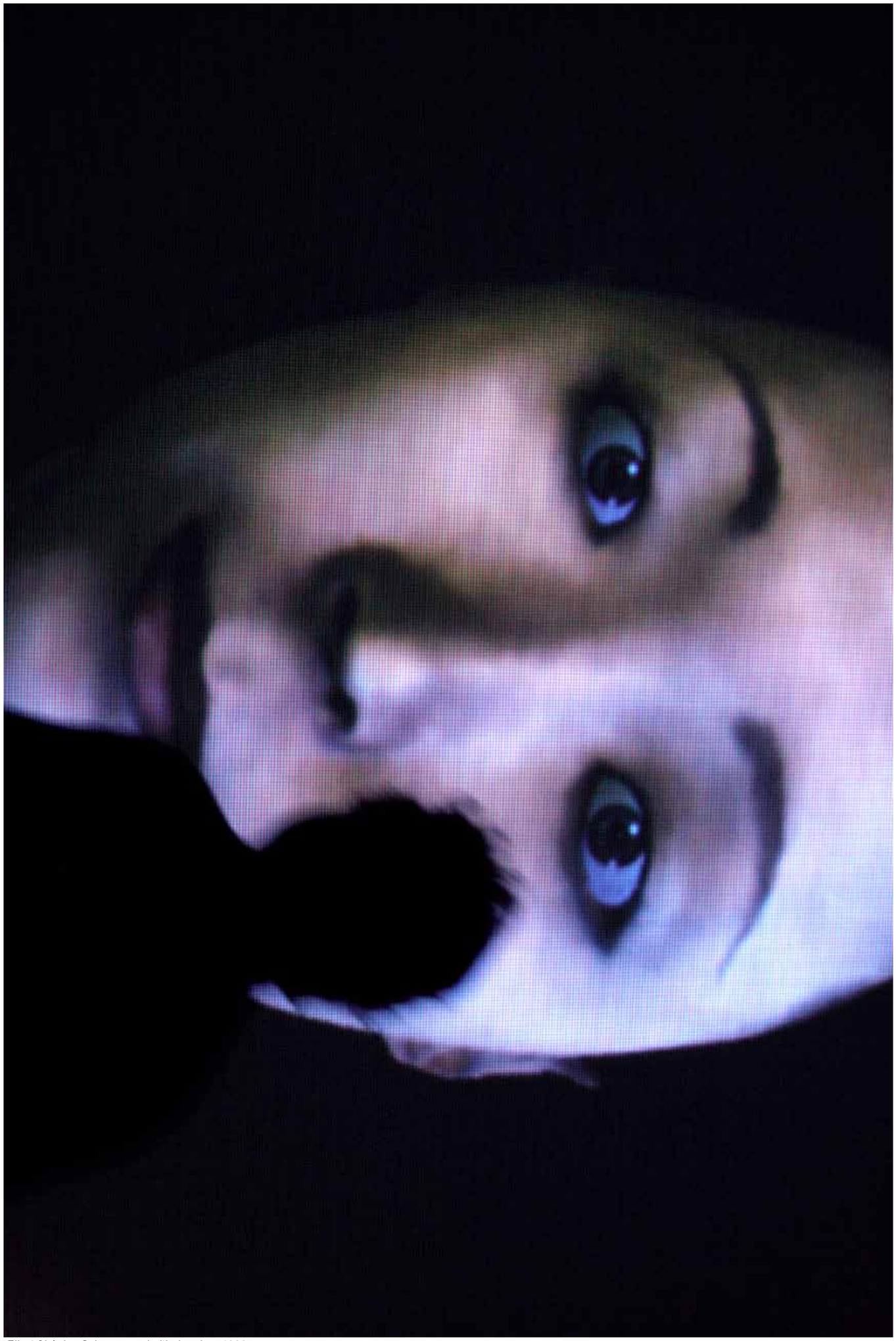
_ L'animation les met en image dans une narration chronologique
La carte semble s'illuminer. Recouverte de nuages, elle va progressivement dessiner les batailles, l'évolution des frontières, l'apparition des villes fortifiées. Les projets de Vauban prennent forme, dans leur contexte géopolitique et historique.

MISSION

_ Conception

_ Création 3D et suivi de fabrication du plan relief

_ Création graphique



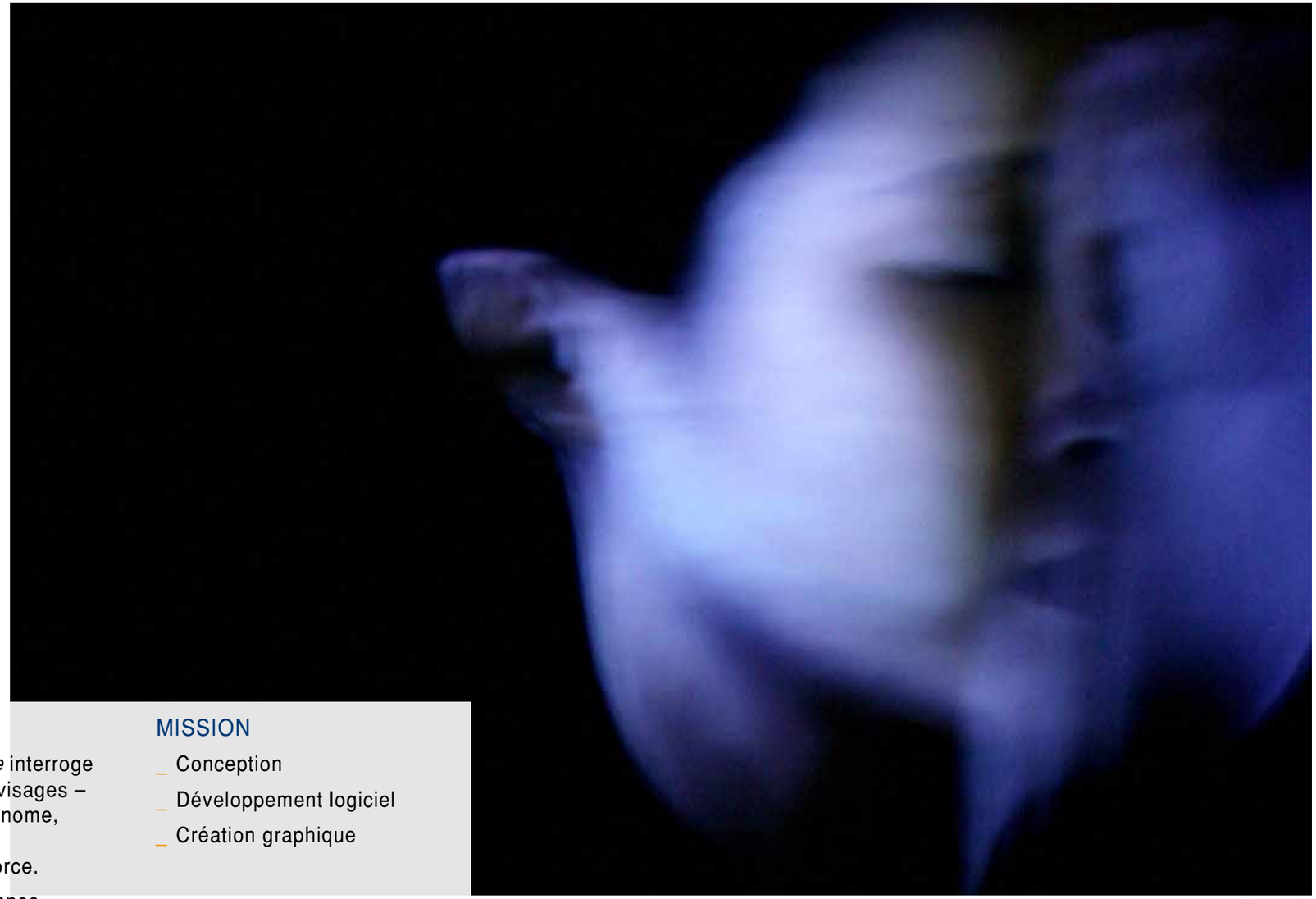
Elle / Cité des Sciences et de l'Industrie _ 1999

PARIS

Elle

1999 _ Installation temporaire, art électronique

direction artistique _K Ikham, L Fleri, J Roger, JM Sanchez



Elle _ 1999

SYNOPSIS

_ Visage numérique doté d'une vie artificielle, *Elle* interroge la relation entre émotion et objet numérique. Des visages – paysages évoluent dans l'espace de manière autonome, puis en relation avec le visiteur.
Une rencontre se met en place, un dialogue s'amorce.

_ *Elle* sera également présentée dans une expérience immersive (CAVE)
à Ars Electronica Center (Linz, Autriche).

MISSION

_ Conception

_ Développement logiciel

_ Création graphique

Fondation RAM

LAUSANNE _ SUISSE

Accidents de l'ombre

_

2008 - 2011_ /Installation art électronique

PROJET

_ L'Antiquité a mis l'ombre à l'origine de l'art et de la science. Accident(s) de l'ombre joue de ces deux dimensions, mêle étroitement «technoscience» et art. L'expérience se substitue à la camera obscura et à son objectif. Elle répète l'origine de la peinture (circonscription de l'ombre), de la photographie (empreinte actinique) et du cinéma (décomposition et projection).

_ L'installation s'organise autour d'un imposant volume dont la seule surface exposée à la lumière est d'un bleu ciel. Interposons-nous dans le faisceau. Le fond devient instantanément vert fluorescent. Notre ombre, projetée sur le fond apparaît, circonscrite par une ligne bleue d'encre et laisse, aléatoirement, une empreinte blanchâtre de notre silhouette.

_ Sortons du faisceau, l'écran redevient bleu. Une masse plastique et translucide flotte comme un nuage.... Elle réunit tous les mouvements effectuées le temps de la capture.

_

_ Comme un ECRAN MAGIQUE, chacun peut :
- 1 dessiner avec son corps en temps réel,
- 2 fixer son ombre inversée,
- 3 obtenir, en différé immédiat, une sculpture (vue en 3D) de la danse effectuée devant le monolithe.

_ MISSION

_ Création originale

_ Développement logiciel

_ Programmation graphique

Accidents de l'ombre _ Prototype _ 2003

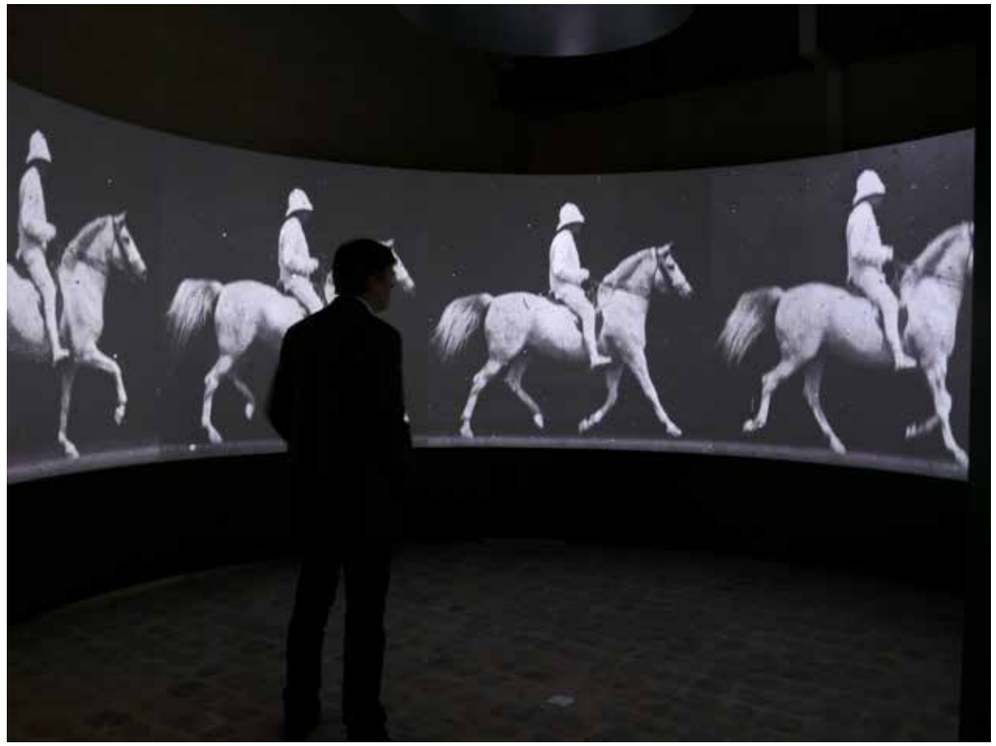
Parade_Musée vivant du chaval — Chantilly_ 2013

MUSÉE VIVANT DU CHEVAL — CHANTILLY

Parade

2013 _ Projection panoramique

réalisation _ Jean Michel Sanchez



Parade_Musée vivant du chaval — Chantilly_ 2013

SYNOPSIS

_ Parade explore en quelques minutes les représentations du cheval dans l'histoire de l'art. Une grande projection panoramique encercle le spectateur, le plonge dans ce carrousel en mouvement. Des peintures rupestres de Lascaux à la décomposition photographique de Eadweard Muybridge, les images défilent. Petit voyage impressionniste dans l'histoire du cheval, vu par l'homme.

MISSION

_ Idée originale, scénario

_ Réalisation complète du film

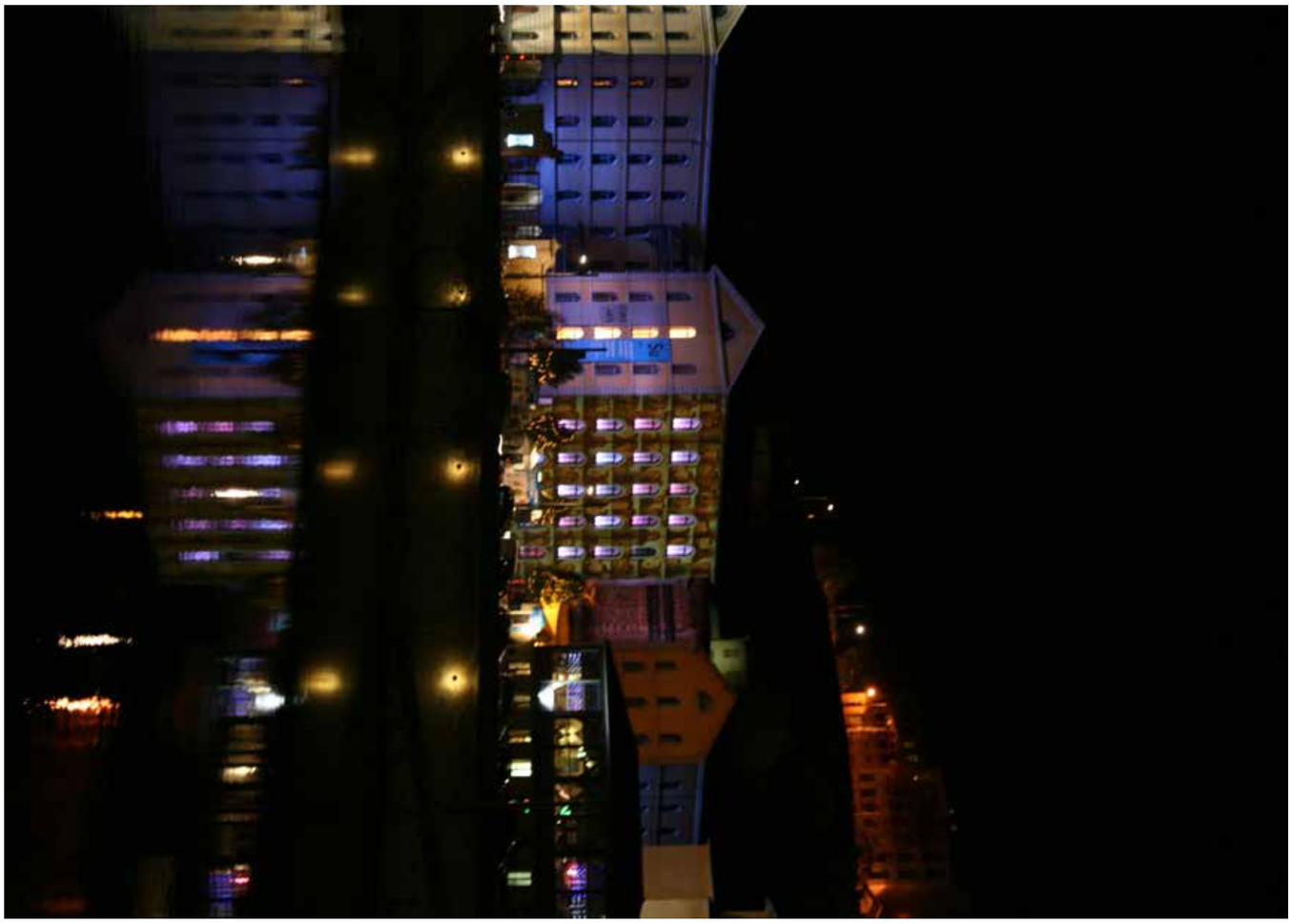
_ Post-production comprenant recherche iconographique

_ Conception et réalisation technique de l'installation, développement logiciel.

Façades / Festival Transat / Lausanne_ 2011

EVENEMENTIEL

Façade / ça tchatche / Les Subsistances / 2008



Façade / ça tchatche / Les Subsistances / 2008

LAUSANNE _ SUISSE_ Fondation RAM ; LYON, les Subsistances

Façade

2008 - 2011_ Performance. Illumination dynamique, projection sur façade

PROJET

_ On-situ imagine avec le Photomaton une intervention à la fois individuelle et collective sur le langage du visage. L'installation reconduit le procédé populaire du photomaton. La photo d'identité, cliché instantané, est détournée de son usage. Le visiteur – acteur « joue » une série d'expressions, apporte son enregistrement à une base de données.

_ Les mosaïques de visages alimentent un cadavre exquis, projeté sur la façade du bâtiment. L'animation joue de l'architecture. Visages et bâti se répondent, en un mouvement permanent.

_ MISSION

_ Création originale à partir d'un dispositif interactif « photomaton »

_ Conception du procédé de restitution sur façade

_ Scénario

_ Programmation graphique

_ Interprétation

_ Mise en scène

Façade / Transat / 2011

Façade / Transat / 2011

LAUSANNE

_ Le Lausanne Transat Festival, festival de la création numérique s'est tenu du 23 au 25 juin 2011 à Lausanne. Objectif : laisser la parole à la création numérique sous toutes ses formes (musique, art électronique, performances...).

_ Proche de l'art électronique, on-situ a proposé deux installations interactives : le *Photomaton* et *Accidents de l'Ombre*.

Façades / Les Subsistances / Lyon _ 2008

CHALON SUR SAÔNE

Le Kiosque

_

2010

_

co production _Nicéphore Cité, Musée Nicéphore Niepce, on-situ

Le kiosque _ Chalon-sur-Saône_ 2010

PROJET

_ L'installation transforme un kiosque à musique en petit théâtre d'images.

_ Sur les différences faces sont diffusées des images photographiques. Elles se révèlent dans un mouvement tournant sur plusieurs faces simultanément, pour nous raconter des histoires simples, anodines ou quotidiennes : des vues d'amateur, des reportages sur la construction séquencée de Chalon-sur-Saône.

MISSION

_ Idée originale

_ Conception et réalisation artistique et technique.

Le kiosque _ Chalon-sur-Saône_ 2010

cColbert_Chine, invitation_ 2010

Comité Colbert

PARIS, PEKIN

cColbert

2009-2010_ Oeuvre interactive en 3D sur internet

MISSION

_ Idée originale

_ Production exécutive, réalisation, post-production

_ Développement logiciel

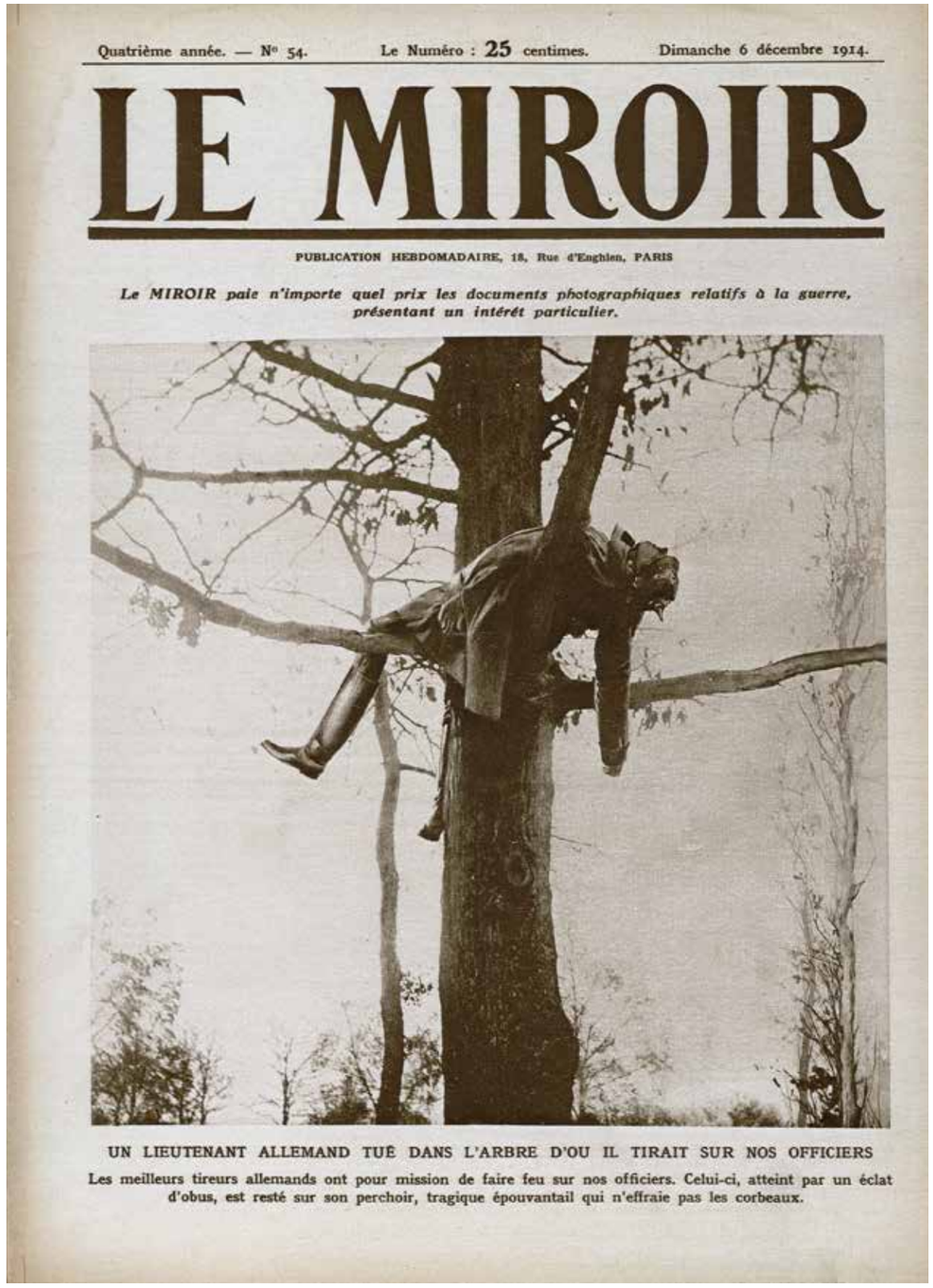
SYNOPSIS

_ cColbert propose une immersion dans les imaginaires croisés des marques françaises.

_ L'installation se pense comme une oeuvre artistique. Elle invite à un voyage.

_ On entre dans cColbert en choisissant un ensemble de mots qui ouvre un univers, des galaxies - d'images, de films et de sons - qui évoquent le luxe français.

_ L'ensemble de l'oeuvre se recompose selon les choix de l'internaute. Chaque visiteur devient créateur, se construit à chaque connexion un nouveau voyage.



Quatrième année. — N° 54. Le Numéro : 25 centimes. Dimanche 6 décembre 1914.

LE MIROIR

PUBLICATION HEBDOMADAIRE, 18, Rue d'Enghien, PARIS

Le MIROIR paie n'importe quel prix les documents photographiques relatifs à la guerre, présentant un intérêt particulier.

UN LIEUTENANT ALLEMAND TUÉ DANS L'ARBRE D'OU IL TIRAIT SUR NOS OFFICIERS

Les meilleurs tireurs allemands ont pour mission de faire feu sur nos officiers. Celui-ci, atteint par un éclat d'obus, est resté sur son perchoir, tragique épouvantail qui n'effraie pas les corbeaux.

Le Miroir. Les numéros sont organisés par date et pays. En sélectionnant un titre d'article «géoréférencé», l'internaute entre dans la revue. Il lit l'article, tourne les pages.

14-18, une guerre photographique

2013_ Revue et collection photographique stéréoscopique en ligne
Partenariats _ Musée Nicéphore Niepce, Nicéphore Cité, on-situ
Réalisé dans le cadre de l'appel à projet «services numériques culturels innovants du ministère de la culture»

SYNOPSIS

La « guerre totale » a provoqué de nouvelles façons d'appréhender l'information : entre propagande et morale, information et spectacle. *14–18, une guerre photographique* s'intéresse aux médias de l'époque, à travers leurs points de vues, leurs idéologies et leurs modes de réception.

Le site internet propose de découvrir deux fonds iconographiques de la Première Guerre mondiale :

_ *Le Miroir, une revue photographique* - 282 numéros de l'hebdomadaire illustré édités entre août 1914 et décembre 1919.

_ Les yeux de la guerre une collection de 680 plaques de verre stéréoscopiques (en relief) réalisées pendant le conflit et diffusées dès 1919.

www. u n e g u e r r e p h o t o g r a p h i q u e . e u est un espace d'exploration interactif, qui rend accessible à tous des documents exceptionnels. En restant au plus près des objets photographiques originaux et de leur mode de réception, le site propose des expériences de consultation qui s'affranchissent des requêtes, laissent place à l'émotion et encouragent la curiosité historique.

MISSION

_ Idée originale

_ Production exécutive, réalisation, post-production

_ Développement logiciel

Loc-at _ Chalon-sur-Saône_ 2010

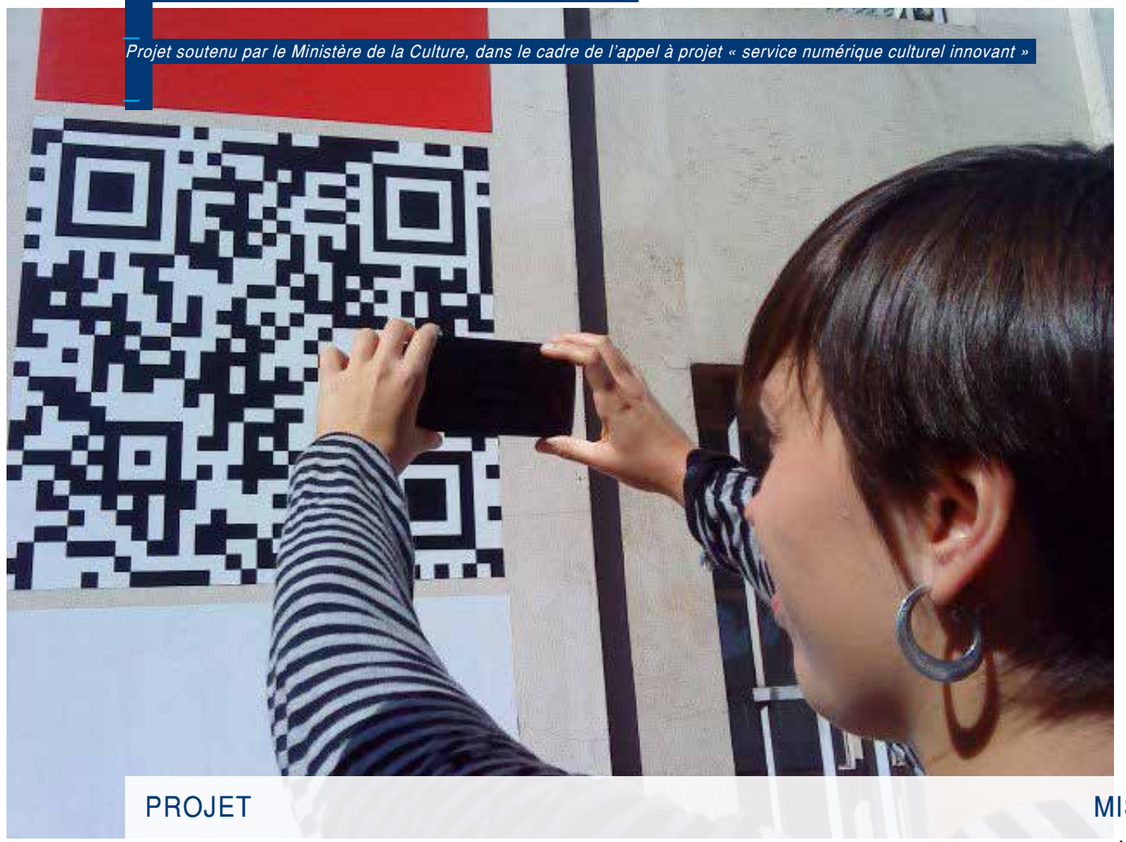
Chalon sur Saône

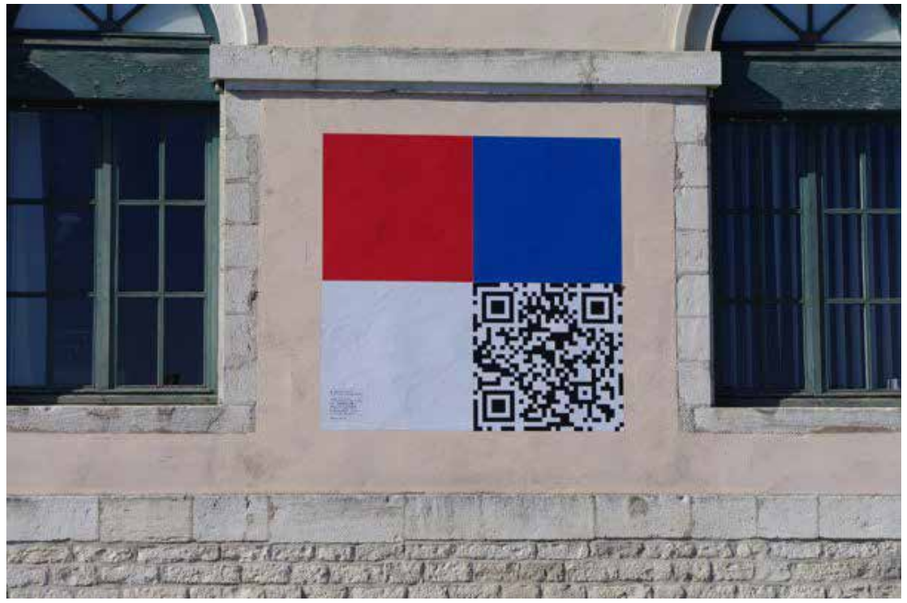
Loc-at

2010 _ Conception et réalisation d'un système expérimental de consultation d'archives photographiques géo-localisées sur smartphone_

co production _Nicéphore Cité, Musée Nicéphore Niepce, on-situ

Projet soutenu par le Ministère de la Culture, dans le cadre de l'appel à projet « service numérique culturel innovant »





Loc-at _ Chalon-sur-Saône_ 2010 / affichage des codes

PROJET

Expérimentation d'un procédé original de consultation photographique géo-localisée sur smartphones.

_ Loc-at crée un lien entre les collections photographiques du musée Niepce, les lieux significatifs de Chalon-sur-Saône et les personnes qui y circulent. En photographiant des flashcodes disséminés dans la ville, le visiteur déclenche un scénario dont les images se confrontent à la réalité d'aujourd'hui.

_ Parcours des bars, du carnaval, de la résistance ou de l'occupation, petites histoires du quotidien ou événements majeurs, les photographies nous parlent, la ville se raconte.

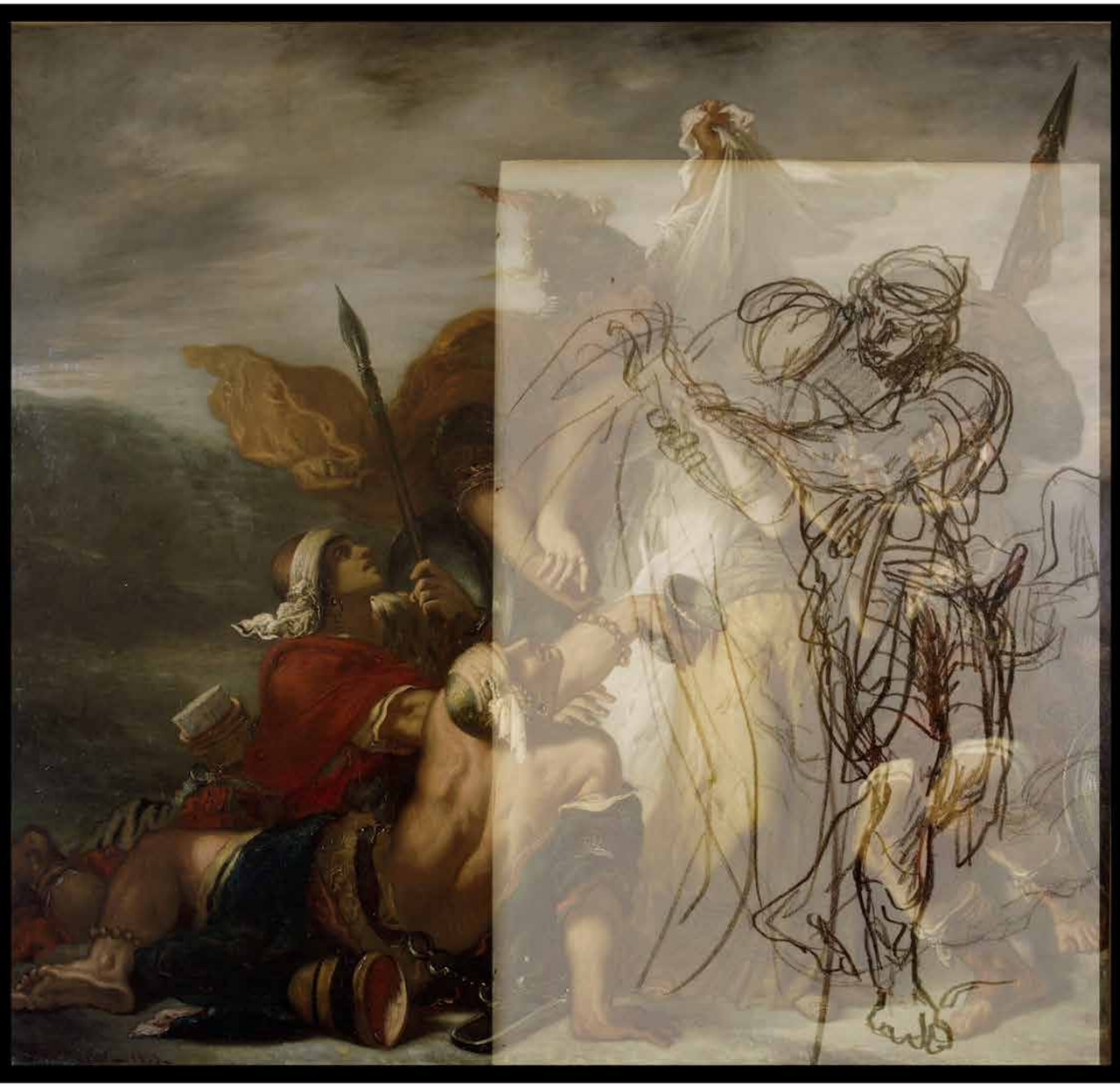
MISSION

_ Idée originale

_ Conception et réalisation du site internet et de l'application iPhone et Androïd

_ Retour d'expérience. Enquête auprès des utilisateurs.

AUDIOVISUELS



La Sulamite dévoilée

2011 _ Documentaire

_réalisation _ Jean-Michel Sanchez
_écriture _ Sophie Barthélémy, Virginie Barthélemy, Sylvia Cointot-Bertin, Matthieu Gilles , Jean-Michel Sanchez
_narrateur _ Claudio Todeschini

SYNOPSIS

_ En 2000, un lot composé de dessins anonymes est vendu sur le marché de l'art. L'acquéreur les attribue à Gustave Moreau. Il parcourt alors ses carnets de jeunesse, mettant à jour plusieurs esquisses préparatoires au *Cantique des Cantiques*, peint par Moreau en 1853.... Les dessins qui viennent de réapparaître et le tableau sont visiblement liés...

_ Le collectionneur cède les huit dessins préparatoires au Musée des beaux-arts de Dijon. L'ensemble sera exposé en 2011 lors d'une exposition sur l'artiste.

_ Moreau a minutieusement préparé son grand tableau. Ses nombreuses esquisses préliminaires nous guident dans l'intimité du geste créateur. Le film révèle ce processus créatif, livre une partie des secrets de la Sulamite...

MISSION

_ Scénario
_ Réalisation complète
_ Co-écriture des textes
_ Création graphique
_ Etude scientifique

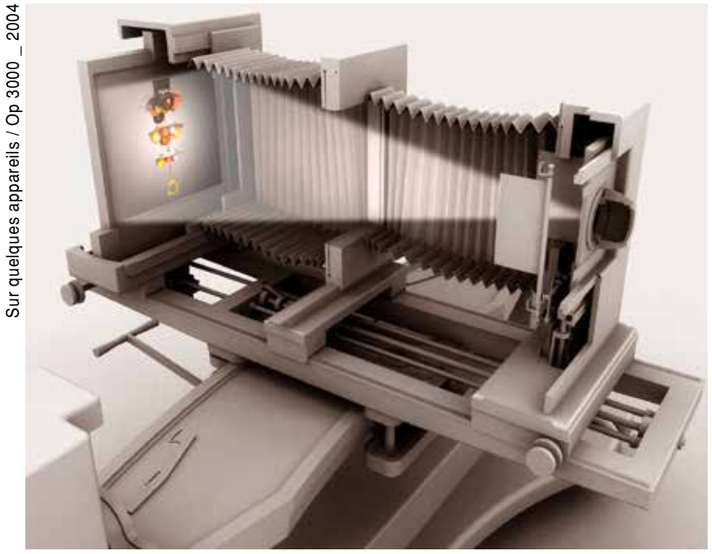
La Sulamite dévoilée _ Musée des Beaux arts de Dijon _ 2011 ; esquisses

La Sulamite dévoilée _ Musée des Beaux arts de Dijon _ 2011; tableau original

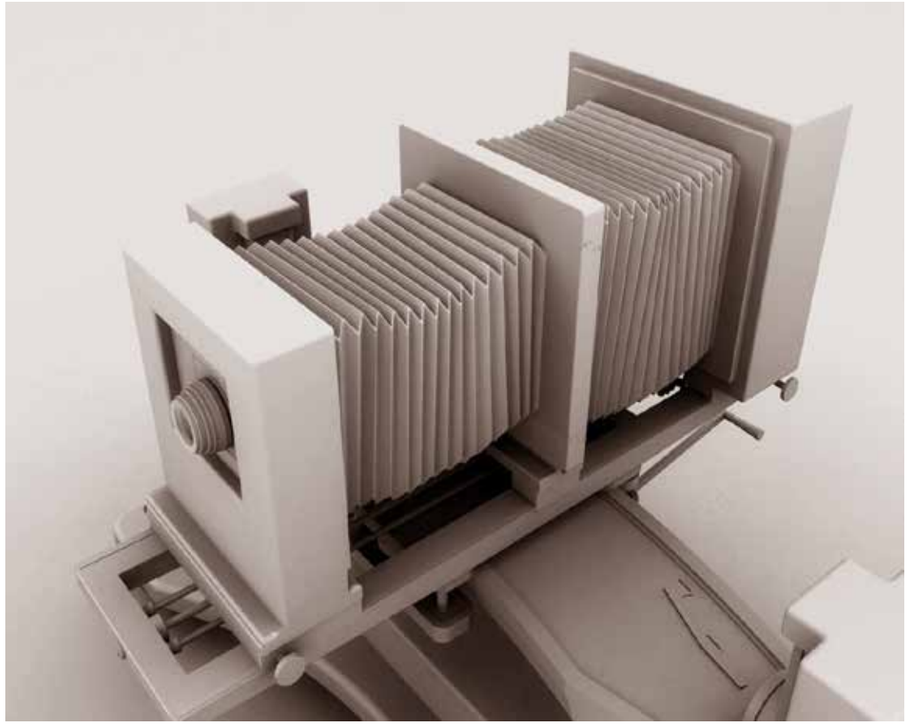
Sensible à la lumière / Film documentaire _ 2004

Sur quelques appareils

2004, 2006 _ Série de films d'animation



Sur quelques appareils / Op 3000 _ 2004



Sur quelques appareils / Op 3000 _ 2004

Sur quelques appareils / Verascope _ 2004

SYNOPSIS

_ *Sur quelques appareils* offre un aperçu des techniques photographiques à travers une série de courts métrages réalisés en images de synthèse.

_ Diffusées en vis-à-vis des appareils réels, ces simulations révèlent
leur fonctionnement complexe ainsi que le lien étroit qui lie la pratique photographique et la technique de prise de vues.

MISSION

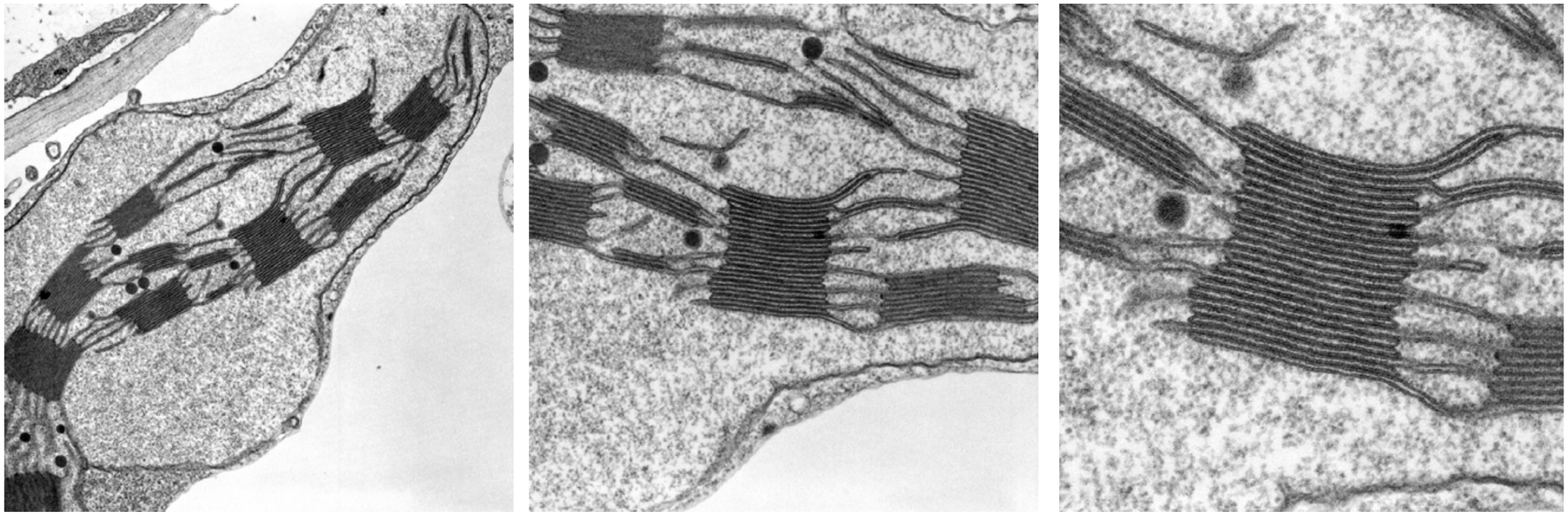
_ Conception

_ Réalisation

_ Création graphique

_ Etude scientifique

Sur quelques appareils / Verascope _ 2004



Reliefs de l'invisible-_ 1997_ ailes de papillon au microscope

Cité des Sciences et de l'Industrie

PARIS

Relief de l'invisible

1997, 1999 _ Réalisation d'une série de 22 films scientifiques

réalisation _PO Levy, G Turkieh (Altomédia), J Roger, JM Sanchez

SYNOPSIS

_ Série documentaire de 22 films.

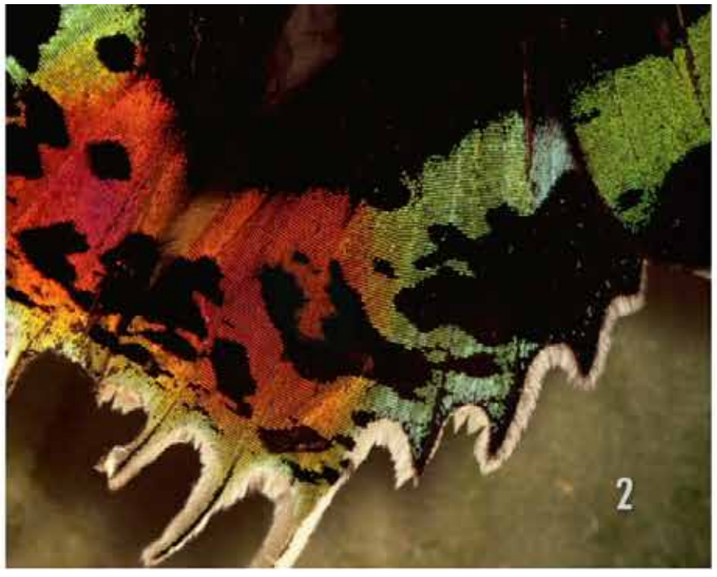
_ Relief de l'invisible explore les secrets microscopiques des structures minérales et du monde vivant. L'exploration immerge, étape par étape, dans une feuille,
une dent, par un travelling continu. De la vision à l'œil nu jusqu'au limite du visible. Diffusion sur de nombreuses chaînes internationales et dans l'exposition permanente de la Cité des Sciences et de l'Industrie.

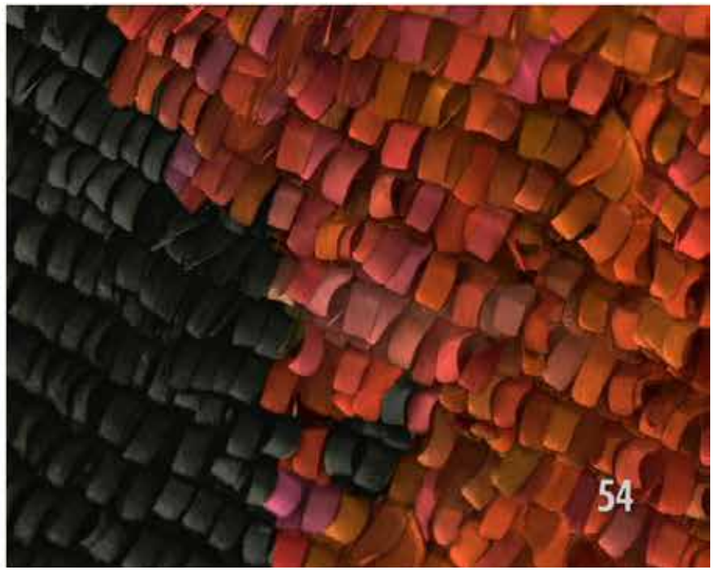
_ Récompensée dans plusieurs festivals dont Imagina.

MISSION

_ Co-réalisation et post-production

_ Développement logiciel





Relief de l'invisible _ 1997

Sensible à la lumière _ 2004

Sensible à la lumière

2005 _ Documentaire – Films du Cinéphore

création sonore _B Bernard
réalisation _JM Sanchez, M Frizot

Sensible à la lumière _ 2004

Sensible à la lumière _ 2004

SYNOPSIS

Documentaire de 45 minutes. Sensible à la lumière raconte deux histoires parallèles, celle de la première photographie et celle d'un homme, Nicéphore Niepce, qui découvre la photo sensibilité et son exploitation technique. Un voyage dans les images et dans l'histoire des photographies, illustré par des restitutions numériques (la capture de la première photographie).

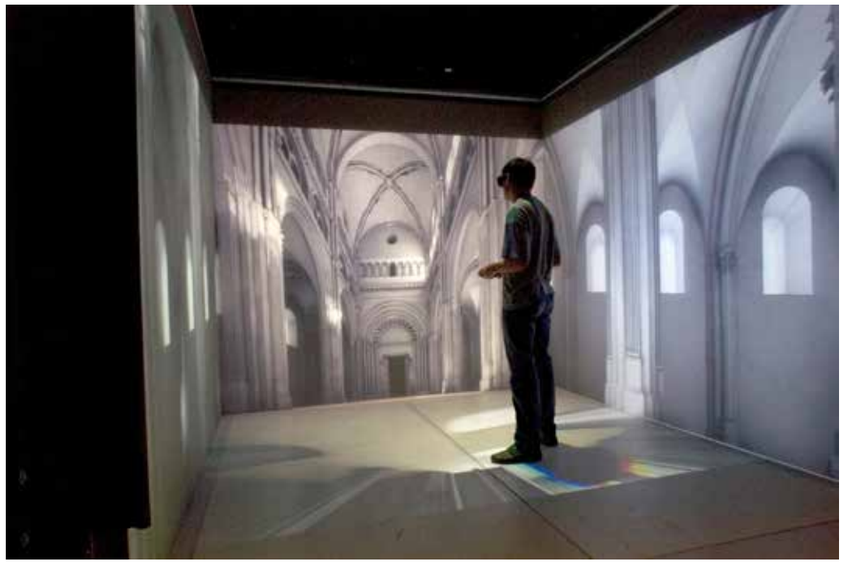
MISSION

_ Production exécutive
_ Réalisation
_ Post production

Sensible à la lumière _ 2004

Bien au dessus des nuages / Cité des Sciences et de l'industrie _ 2004

SOCIETE



ÉQUIPEMENTS DE PRISE DE VUES
Caméra professionnelle HD
Appareil photo reflex Nikon D800 et jeu d'optiques
Tête panoramique motorisée
Banc de reproduction et mat photographique
Divers lumières et machineries

ÉQUIPEMENTS POUR PROTOTYPAGE
Projecteurs vidéo de différentes puissances, écrans (rétro, stéréoscopiques...), structures supports.
Ecrans 4K, écran de projection de 9x2.5m.
Interfaces variées : Laser (LMS200), Leap Motion, Kinect 1, Kinect 2, écrans tactiles, lunettes de réalité virtuelle Oculus Rift, composants X10, tablettes tactiles, etc.

ESPACES
Bureaux (plus de 200 m2)
Plateau technique de 100 m2 dédié au prototypage et à l'expérimentation des installations à l'échelle 1
Ateliers mécanique et électronique
Espace d'immersion panoramique 210 degrés, 5 m de diamètre
Studio de montage vidéo
Salles de travail et de réunion
Salle de revue de projet de 50 places polyvalente avec projection haute résolution relief équipée d'un système de tracking ART (en partenariat avec Nicéphore Cité)
Salle de vidéoconférence (en partenariat avec Nicéphore Cité)
Studio d'enregistrement et de mixage son (en partenariat avec Nicéphore Cité)

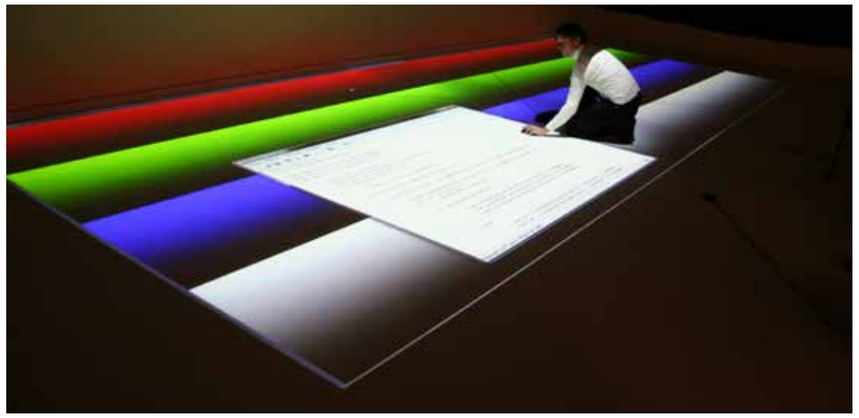
ÉQUIPEMENTS DE TRAVAIL
Serveur 20To sécurisé (sauvegarde incrémentale journalière à distance)
Station de traitement haute performance (bi-processeur 16 coeurs, 64Go RAM, carte graphique Titan, 6 To)
20 stations de travail récentes
Nombreux logiciels commerciaux de production : Autodesk Maya suite, Adobe suite, Rhino 3D, smart3Dcapture d'Acute 3D, Unity 3D Pro + iPad Pro + Android Pro, etc.
Copieur-scanner A3 couleur

_ ON-SITU

Jean-Michel SANCHEZ _ réalisateur et concepteur multimédia
Julien ROGER _ ingénieur arts et métiers – spécialisé réalité virtuelle, augmentée, art électronique
Bruno BERNARD* _ compositeur, concepteur sonore et enseignant
Thierry MOTOT* _ chef opérateur
Anthony CHARMOILLAUX _ ingénieur en informatique
Fabien DURAND _ ingénieur arts et métiers - réalité virtuelle
Erika LAMY _ communication et suivi de projet – médiation culturelle et sociologie
Guillaume NACHTMAN _ infographiste 3D
Alexandre CHAMBRIAT _ développeur informatique
Axel MORALES _ graphiste, designer

*Consultants

Muséographie
Conception et mise en œuvre d'expositions numériques
Production audiovisuelle
Valorisation du patrimoine



*en partenariat avec Nicéphore Cité

on-situ associe un ensemble de compétences en création artistique, scénographique, production graphique, médiation culturelle, ingénierie, recherche et développement.
Tous les membres de l'équipe travaillent de concert.
Le discours, la scénographie, la médiation, les dispositifs multimédias, sont pensés ensemble ; chaque élément considéré comme partie d'un tout.
on-situ conçoit des procédés numériques originaux, produit des expériences visuelles et sensitives utilisant les techniques avancées de la synthèse d'images, la réalité virtuelle et la réalité augmentée.

EQUIPE

EQUIPE CONCEPTION

Jean-Michel SANCHEZ
réalisateur et concepteur multimédia
gérant _ directeur artistique

Participe à la création et à l'activité du laboratoire de recherche sur l'immersion virtuelle de l'Ecole Nationale Supérieure d'Arts et Métiers, avant de créer on-situ.
Activité de création : investit le champ de la création audiovisuelle, explorant la relation entre art et nouvelles technologies. Concepteur et réalisateur, il imagine et développe ses créations (installations art électronique ; films en images de synthèse ; courts et moyens métrages scientifiques).
Innovation technologique : spécialiste des techniques d'infographie avancée : animation, synthèse d'images, trucage, compositing, montage ; enseigne les techniques d'illumination pour la synthèse d'images et le compositing numérique.

Julien ROGER
ingénieur arts et métiers, spécialisé en réalité virtuelle, augmentée et art électronique
gérant _ directeur technique

Participe à l'activité du laboratoire de recherche sur l'immersion virtuelle de l'Ecole Nationale Supérieure d'Arts et Métiers, avant de créer on-situ.
Activité de création : conçoit et réalise des œuvres mêlant art et technologie, explore les nouvelles interfaces homme / machine.
Innovation technologique : spécialisé dans les techniques avancées de l'image numérique : programmation 2D/3D temps réel, synthèse d'images avancée, réalité virtuelle et augmentée, captures analyse et traitement d'images (photo, vidéo, HD, HDRI), conception de chaînes logicielles de production de contenu, prototypage et expérimentation .

Erika LAMY
médiation culturelle et sociologie
chargée de production et contact communication

Formation : maîtrise de médiation culturelle et de communication audiovisuelle, DEA de sociologie.
Expérience : chargée de mission pour la Cité des Sciences et de l'Industrie, la DG Education et Culture de la Commission Européenne, les Pépinières Européennes pour Jeunes Artistes et responsable pédagogique du Mastère spécialisé Technologie, Culture et Patrimoine de l'ENSAM de Cluny.

Prix internationaux
Siggraph 2000 Selection Electronic Theater – Los Angeles - USA
Prix Pixel-INA 2000 1er prix catégorie « science » – Imagina - Monaco
Télé Science 2000 Prix de l'excellence télévisuelle – Montréal - Québec
Entretiens Bichat 1999 Prix des 10 meilleurs films - Paris – France
Faust d'or 1998 Premier prix catégorie « science » - Toulouse – France
Science Award Grand prix MMCA 98 « science » - Tokyo – Japon
Prix Jean Rouch 98 Festival de film du chercheur - CNRS Nancy - France
Prix Pixel-INA 1998 1er prix « meilleure création européenne » -Imagina - Monaco

Anthony CHARMOILLAUX
ingénieur en informatique
en charge de la coordination technique, de la gestion des productions et des installations sur site

Formation : ingénieur en simulation et réalité virtuelle ; instrumentation et informatique de l'image.
Spécialisé dans la gestion des productions. Programme dédié Maya : MEL, API / SDK. Programmation script : PHP, VB... ; Photoshop.

Fabien DURAND
ingénieur arts et métiers - réalité virtuelle
en charge de la création logiciel et de la conception technique des dispositifs

Formation : Ingénieur à double compétence ingénierie mécanique et physique, spécialisé en maquette numérique et imagerie virtuelle.
Etude de la simulation informatique à LINKOPING (Suède).
Maîtrise des logiciels Visual Studio (C / C++), Delphi (Pascal), Latex, Virtools, vvvv, Photoshop, Catia, Solidworks, Mathematica, Matlab.

Alexandre CHAMBRIAT
développeur d'applications multimédias
en charge de l'analyse et du developpement des applications

Formation : Analyste programmeur d'application - ESIG Rouen
Spécialisation jeu vidéo - EDEN GAMES - 10TACLE
Architecture technologies - UNITY - COPENHAGUE
Maîtrise des languages C/C++/C#/Python/Basic.

Guillaume NACHTMAN
en charge de l'infographie 2D et 3D.

Formation : Lead infographiste 2D / 3D ; Formation Professionnelle en dessin d'art.
Track Designer, infographiste 3D / 2D, animation 3D, intégration in game pour plusieurs jeux vidéos. Infographiste 3D pour des projets d'architecture.
Compétences : Modeleur 3D ; Unwrap et textures réalistes ; utilisation de moteur temps réel (Unity, Cry Engine) ; lighting ; tracking et caméra mapping ; character setup - rigging - skinning et animation 3D de personnages.

Axel MORALES
Design espace, interaction, graphisme

Formation : Diplôme de Créateur Industriel de l'Ecole Nationale Supérieure de Design Industriel (ENSCI, niveau master).
Expériences : assistant pour le studio Adrien Gardère et le studio GGSV (Gaëlle Gabillet et Stéphane Villard), designer stagiaire pour le studio United Visual Artists (Londres). Enseignant design paramétrique (ESAA Duperré). Designer indépendant, co-fondateur studio Alphafoxtrot.
Depuis 2014, designer chez on-situ. Etude, scénarisation et conception des dispositifs interactifs, interfaces et aménagements scénographiques ou muséographiques.