

Studio Carlos

Des lieux qu'on traverse,
des publics qui jouent, des
dispositifs qui tiennent.

Références

Les lieux et les marques pour lesquels j’ai conçu, réalisé ou piloté des dispositifs.

LIEUX ET INSTITUTIONS

Cité des Sciences

Grand Palais Immersif

Musée Océanographique de Monaco

Maison Gainsbourg

Paris La Défense Arena

MARQUES

Hermès

Sephora

Lancôme

Dior

Chanel

Hublot

Jaeger-LeCoultre

L’Oréal Groupe

TotalEnergies

PARTENAIRES ET COMMANDITAIRES

Atlas V

Dreamed By Us

Altarea Cogedim

Efficacity

En chiffres

Des dispositifs déjà livrés, à l'épreuve du public.

500 000

visites

OCEAN — NICE

215 000

sauts enregistrés

JUNGLE JUMPS — SAUT HERMÈS 2023

7 mois

d'exploitation, du 6 décembre 2023
au 21 juillet 2024

VIRTUAL GRAFFITI — GRAND PALAIS IMMERSIF

650 m²

de projection à 360°

IMMERSION — MUSÉE OCÉANOGRAPHIQUE DE
MONACO

300 m²

d'aquarium digital

OCEAN — CAP 3000, NICE

Or

Grand Prix Stratégies du Design

ECHO 42

Paris · Dubaï · Tokyo · Shanghai · Bruxelles · Singapour

le même dispositif, monté et démonté d'une ville à l'autre

THE KEYS — HERMÈS

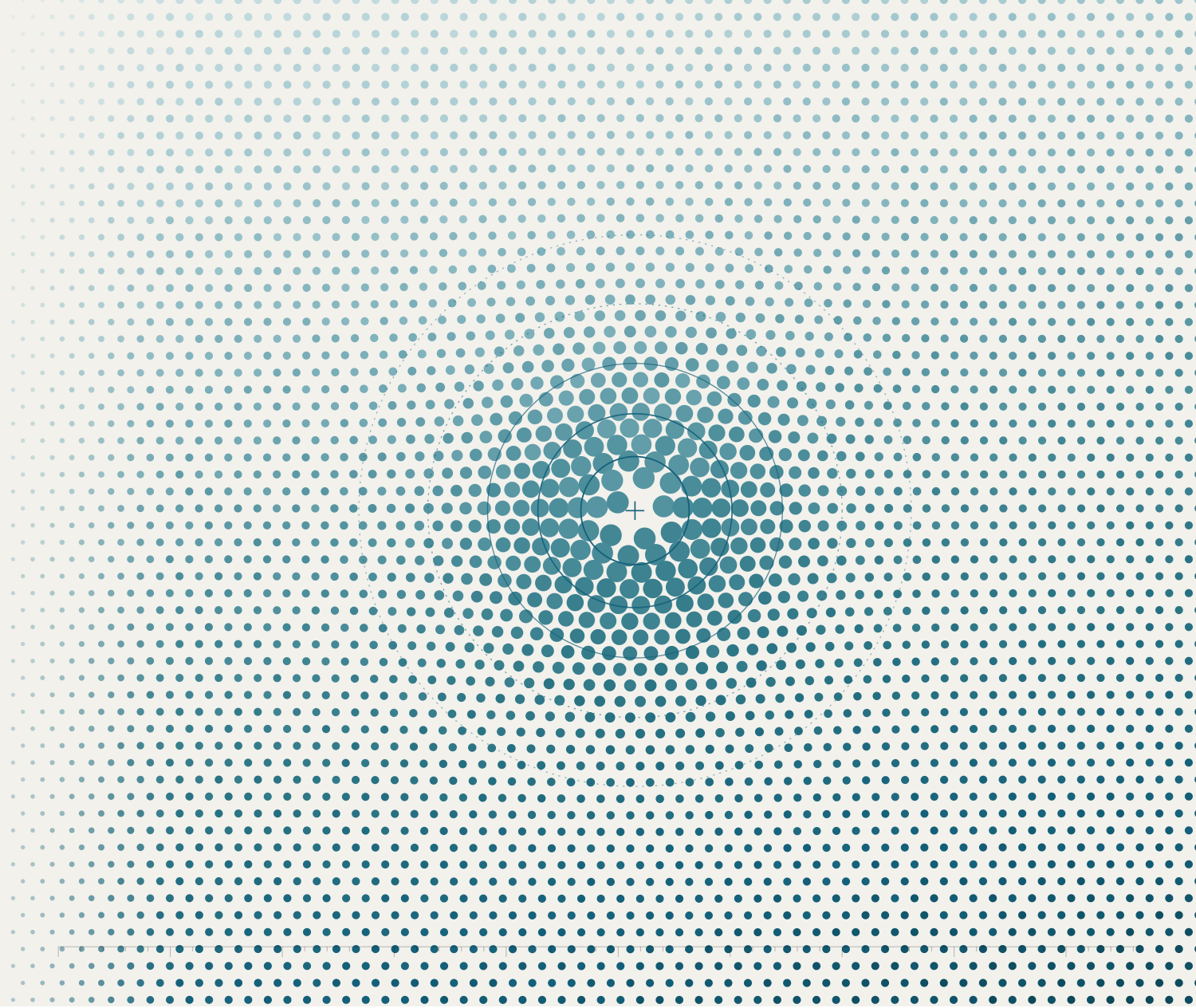
01^{/04}

Le public dessine, la salle s'anime

Le visiteur crée, et sa création rejoint
l'œuvre de tous.

-
- 01 Hermès — Monde des Pégases (Saut Hermès 2022)
 - 02 La Fresque des Jardiniers
 - 03 Virtual Graffiti — Loading (Grand Palais Immersif)

Fig. 01 — Chaque trace rejoint le champ



Hermès — Monde des Pégases (Saut Hermès 2022)

HERMÈS · GRAND PALAIS ÉPHÉMÈRE, PARIS

Un enfant colorie un Pégase sur papier : son dessin s'anime, puis s'envole rejoindre une grande fresque où se retrouvent les dessins de tous.

RÔLE Creative Director & Producer ; Creative Technology (identification de la techno, direction technique)

Pour le Saut Hermès 2022, au Grand Palais Éphémère, le geste proposé aux familles est simple : dessiner. Chaque enfant colorie son Pégase et glisse sa feuille dans une boîte scénographiée. Le dessin y est scanné, s'en extrait comme par magie sur un écran, s'anime, puis s'échappe pour rejoindre une grande fresque immersive où les Pégases du public se croisent. Des formes imprimées en 3D et du mapping effacent la frontière entre le papier et l'image. J'ai mené le projet de A à Z, du brief à la livraison, comme directeur de création et producteur, en assurant aussi la direction technique.

TECHNIQUE

Scanner intégré à la boîte, animation en temps réel (TouchDesigner), mapping sur formes imprimées en 3D, son spatialisé.

★ Projet phare

VOIR LE PROJET studiocarlos.fr/projets/hermes-monde-des-pegases



La Fresque des Jardiniers

CITÉ DES SCIENCES / UNIVERSCIENCE (EXPOSITION « JARDINER ») · CITÉ DES SCIENCES, PARIS

On sème des graines virtuelles et une fresque pousse en temps réel : une œuvre collective pensée pour le jeune public, à la Cité des Sciences.

RÔLE Conception & creative technology (électronique, tracking UWB, développement)

Pour l'exposition « Jardiner » de la Cité des Sciences, « La Fresque des Jardiniers » invite les visiteurs à planter des graines virtuelles avec des « bombes à graines » : les graines grandissent en temps réel et font émerger, ensemble, une fresque commune et poétique. Pensée pour le jeune public, l'interaction est naturelle et un peu magique : on sème, et l'on voit pousser. J'ai conçu et fabriqué toute l'électronique, du système de localisation des bombes à leurs batteries, leur design et leur assemblage, ainsi que toute la partie logicielle.

TECHNIQUE

Localisation des bombes par ultra-large bande (UWB), sans wifi ; position calculée en Python, fresque animée sous Unity.

VOIR LE PROJET studiocarlos.fr/projets/fresque-des-jardiniers ➤



Virtual Graffiti — Loading (Grand Palais Immersif)

ATLAS V / GRAND PALAIS IMMERSIF · GRAND PALAIS IMMERSIF, PARIS

Chaque visiteur compose son tag et le peint lui-même, avec une bombe imprimée en 3D et suivie en temps réel : sans une goutte de peinture.

RÔLE Creative Technologist & Experience Designer

Présentée au Grand Palais Immersif pour Atlas V, dans l'exposition « Loading. L'art urbain à l'ère numérique », l'installation fait de chaque visiteur un graffeur. Sur un écran tactile, il tape son nom et choisit le style d'un artiste : le contour de son tag apparaît sur un grand écran. Avec une bombe de peinture conçue sur-mesure, imprimée en 3D et suivie en temps réel, il choisit ses couleurs et peint lui-même, sans une goutte de peinture ; chacun repart avec son tag. Le dispositif a tourné pendant les sept mois de l'exposition, dans un lieu immersif grand public. J'y étais creative technologist et experience designer.

TECHNIQUE

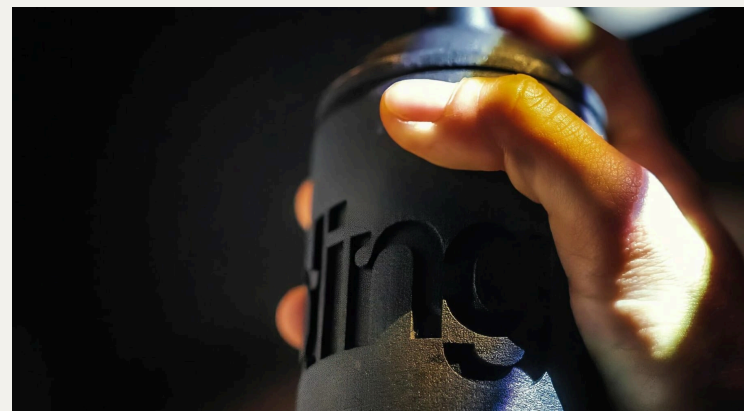
Écran tactile, bombe imprimée en 3D équipée d'un tracker HTC Vive, rendu en temps réel sous Unity, grand écran vidéoprojeté.

★ Projet phare

REPÈRES

Sept mois d'exploitation, du 6 décembre 2023 au 21 juillet 2024.

VOIR LE PROJET studiocarlos.fr/projets/virtual-graffiti ➔



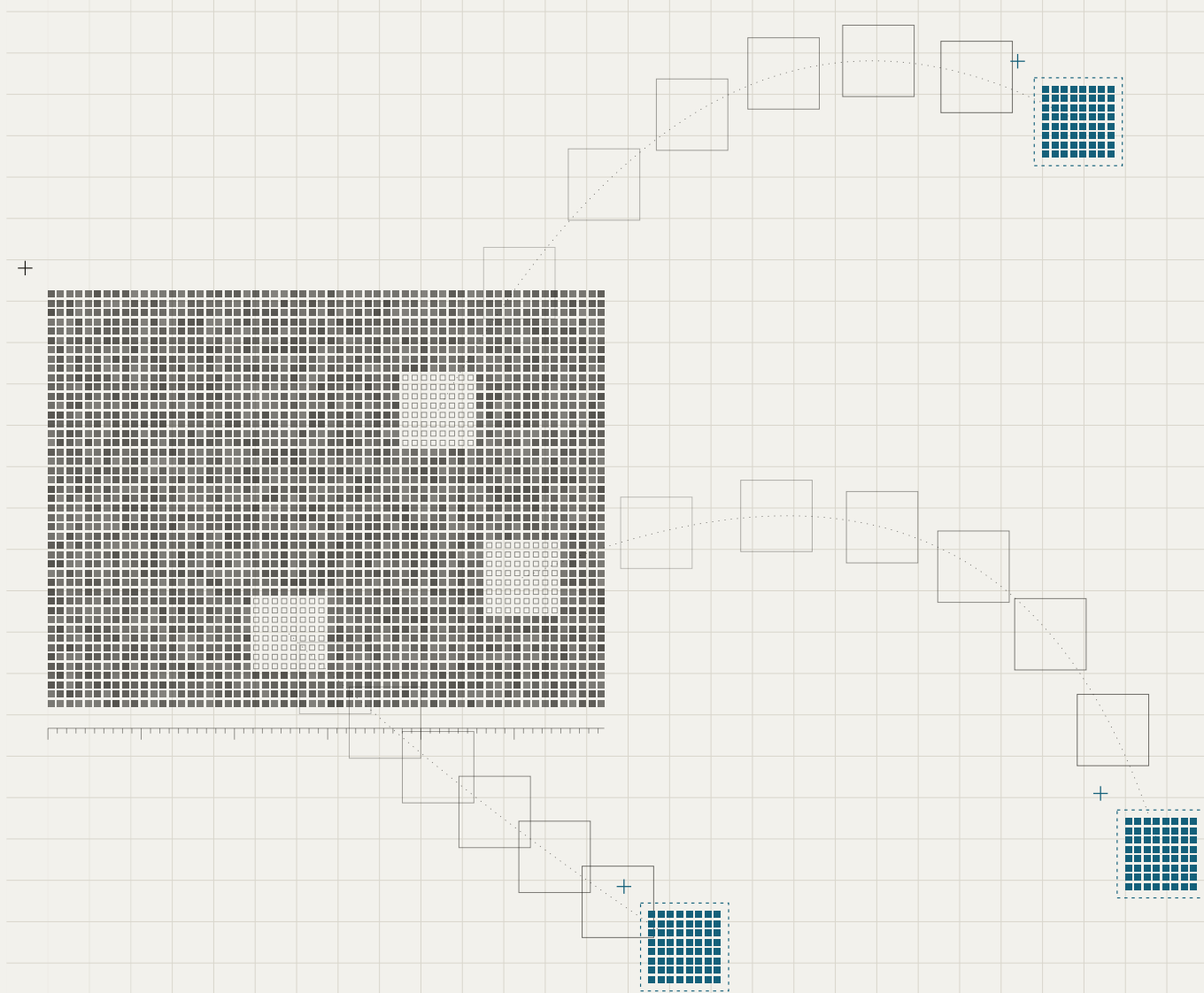
02 /04

Des objets qu'on touche, des parcours qu'on traverse

Du physique, du décor et des gestes
simples, pour tous les âges.

- 04 Hermès — The Keys / Les Clés de la Maison
- 05 Hermès — Jungle Jumps (Saut Hermès 2023)
- 06 COP21 — Maquette interactive
- 07 Maison Gainsbourg — Le Gainsbar

Fig. 02 — Des modules qui voyagent et se réassemblent



Hermès — The Keys / Les Clés de la Maison

HERMÈS · PODIUM HERMÈS, PARIS, PUIS TOURNÉE INTERNATIONALE

Un escape game imaginé pour Hermès : un dispositif physique, avec décor et interactions, fabriqué, installé et exploité dans plusieurs pays.

RÔLE Direction artistique, Lead Creative Technologist, Direction technique, Producteur

« The Keys / Les Clés de la Maison » est un escape game imaginé pour Hermès, présenté au Podium Hermès puis déployé dans plusieurs pays entre 2023 et 2025. J'en ai porté le concept original : une version compacte et modulaire, pensée pour se monter, se démonter et voyager d'un lieu à l'autre. En petit groupe, on y manipule les objets, on les cherche, on résout une énigme inspirée de Samarcande, dans un décor entièrement signé Hermès Maison. Le kit, fabriqué sur-mesure avec des pièces imprimées en 3D, est piloté par un mini PC autonome et démarre d'une simple pression sur un bouton. J'y ai tenu les rôles de directeur artistique, lead creative technologist, directeur technique et producteur.

TECHNIQUE

Objets reconnus par RFID, téléphone détourné, micro-mapping, suivi UWB et Bluetooth, orchestrés par TouchDesigner sur mini PC.

★ Projet phare

REPÈRES

Déployé notamment à Paris, Dubaï, Tokyo, Shanghai, Bruxelles et Singapour.

VOIR LE PROJET studiocarlos.fr/projets/hermes-the-keys ➔



Hermès — Jungle Jumps (Saut Hermès 2023)

HERMÈS · GRAND PALAIS ÉPHÉMÈRE, PARIS (SAUT HERMÈS 2023)

Sauter sur un trampoline fait galoper un cheval virtuel : un geste simple, pour tous les âges, et plus de 215 000 sauts enregistrés.

RÔLE Lead Creative Technologist & Producteur (idée, créativité, concept, look dev, créatech, gestion équipe & client)

« Jungle Jumps » est le jeu conçu pour le Saut Hermès 2023, au Grand Palais Éphémère. Sur des trampolines connectés, les visiteurs font galoper des chevaux virtuels le long d'un parcours illustré : plus le saut est franc, plus la monture avance, portée par un son conçu sur-mesure. Accessible à tous les âges, le jeu transforme l'attente en moment collectif et joyeux. Les capteurs ont été choisis et réglés lors d'une campagne de tests, pour que chaque saut se traduise fidèlement à l'écran. J'ai porté l'idée, le concept et la technique, et piloté l'équipe et la relation client comme lead creative technologist et producteur.

TECHNIQUE

Capteurs LiDAR sous chaque trampoline, qui mesurent la déformation de la toile ; traitement en temps réel (TouchDesigner), jeu sous Unity.

VOIR LE PROJET studiocarlos.fr/projets/hermes-jungle-jump ➔



COP21 — Maquette interactive

EFFICACITY · VILLAGE DES EXPOSANTS, QUAI DE LA LOIRE, PARIS

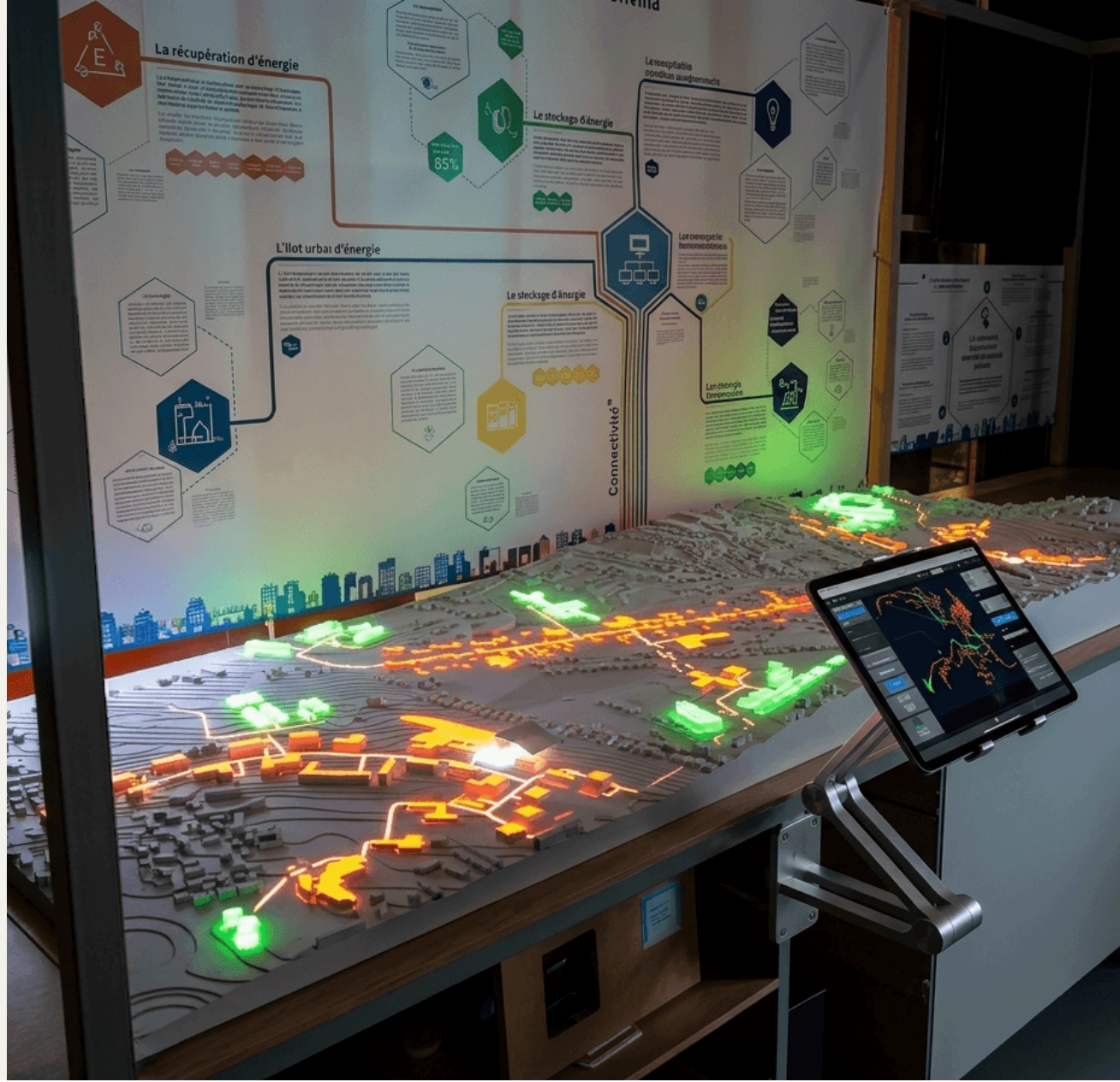
Une maquette de ville augmentée par le mapping et pilotée depuis une tablette : le principe d'une maquette ou d'une carte qui s'anime.

RÔLE Conception scénographie + système de mapping & pilotage

Pendant la COP21, pour Efficacity, une maquette de ville prend vie dans un conteneur ouvert à tous, quai de la Loire, à Paris. À partir de la maquette existante, j'ai conçu la scénographie et le système de mapping : des vidéoprojecteurs placés sous la maquette, un miroir au-dessus pour tenir dans la hauteur du conteneur, et une application sur iPad pour lancer les scénarios, avec un habillage sonore. Différents scénarios de ville durable s'y projetaient, pour rendre concrets et lisibles des enjeux souvent abstraits, en accès libre et gratuit.

TECHNIQUE

Vidéoprojecteurs sous la maquette et miroir de repli, calibrés dans un volume réduit ; scénarios lancés depuis une app iPad.



Maison Gainsbourg — Le Gainsbar

MAISON GAINSBURG · PARIS

Un parcours de visite guidé par le son : de tableau en tableau, archives et objets mènent le visiteur jusqu'au Gainsbar.

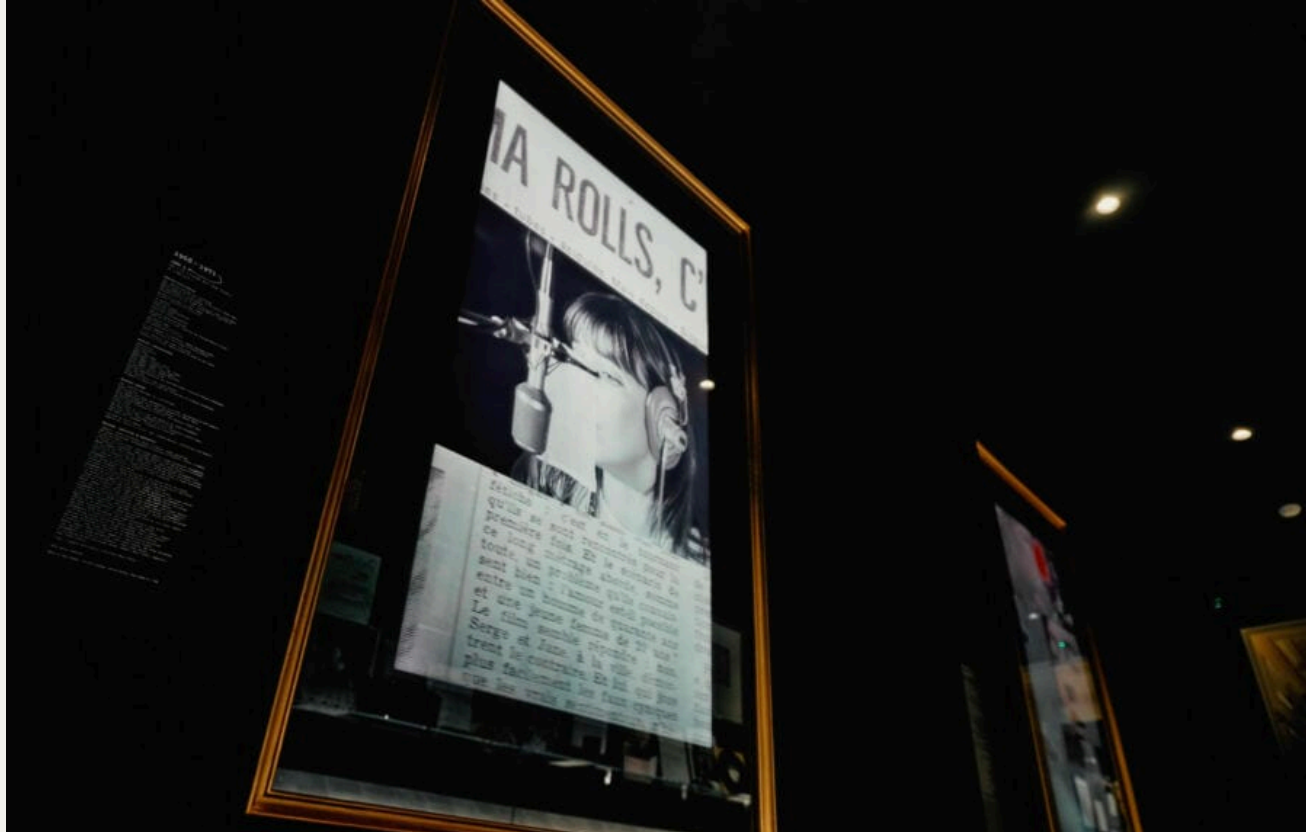
RÔLE Creative Technology (traitement & normalisation des archives, parcours immersif)

À la Maison Gainsbourg, le musée installé dans la demeure historique de l'artiste, « Le Gainsbar » prend la forme d'un corridor qui mène jusqu'au bar. Le visiteur y traverse une suite de tableaux immersifs qui relie, dans l'ordre chronologique, documents d'archives et objets, sous des douches sonores dirigées. J'y ai assuré la creative technology : traitement et normalisation des archives, jusqu'au décodage d'une bande de son piano-enregistreur pour en extraire ses dernières notes.

TECHNIQUE

Archives traitées et normalisées, tableaux synchronisés, diffusion sonore dirigée, tableau par tableau.

VOIR LE PROJET studiocarlos.fr/projets/maison-gainsbourg ➤



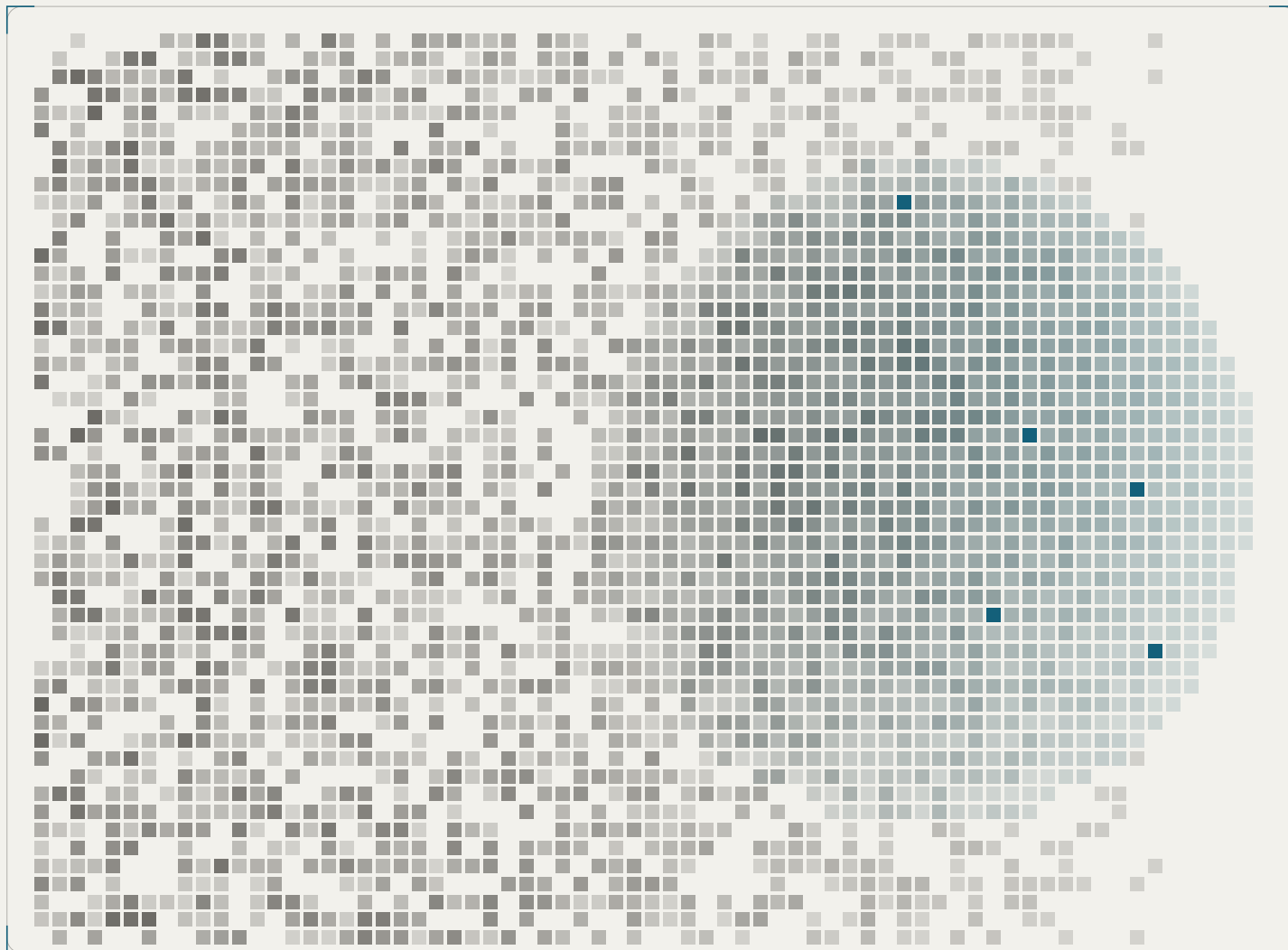
03 /04

Tout part au bon moment, tout reste sur place

Un pilotage qui tient toute la journée, et des images générées sans quitter le lieu.

-
- 08 Echo 42
 - 09 Carlos Computer Club

Fig. 03 — Calculé sur place, dans un système clos



Echo 42

AUTOPRODUIT — COPRODUCTION INDÉPENDANTE · MONTPARNASSE, PARIS

Une fiction sonore, sans écran, que l'on déclenche en marchant : chaque effet part au bon moment, à chaque représentation.

RÔLE Coproducteur · show control, lumière & interactivité

« Echo 42 » est un cinéma pour l'oreille, ouvert au grand public à Montparnasse. Sans aucun écran, le spectateur devient acteur d'une fiction qu'il déclenche en marchant : chaque pas, chaque effleurement révèle une couche du récit. Coproducteur, je me suis occupé du show control, de la lumière et de l'interactivité : capteurs, suivi des visiteurs, éclairage connecté, effets, et une harpe laser sur-mesure, le tout orchestré par un système conçu pour rendre l'expérience autonome.

TECHNIQUE

Un cerveau central automatise son spatialisé, lumières (DMX) et mécanismes ; suivi UWB et capteurs, sur un système maison.

DISTINCTION

Grand Prix Stratégies du Design, Or.

VOIR LE PROJET studiocarlos.fr/projets/echo-42 ➔



Carlos Computer Club

CRÉATION DU STUDIO · STEREOLUX, SCOPITONE, LA ROTONDE, WE ARE FRENCH TOUCH...

Une IA générative 100 % locale : le corps et les mots du public composent l'image en direct, et les images ne quittent jamais le lieu.

RÔLE Création, direction artistique & creative technology

Le Carlos Computer Club est une installation d'art génératif où le public devient co-auteur : un miroir capte les silhouettes et les mouvements, et les mots des visiteurs transforment l'image en direct, en une fresque vivante et sur-mesure. Il se décline de la soirée VJing, où l'image suit le rythme du DJ, à la battle de prompts : à chaque fois, un moment d'émerveillement partagé. Tout le calcul se fait sur place, sur les machines de l'installation, sans dépendre du cloud.

TECHNIQUE

IA générative embarquée (StreamDiffusion, TouchDesigner), modèles open source affinés sur-mesure, calcul entièrement local.

REPÈRES

Calcul 100 % local, sur machines redondantes, sans dépendance au cloud.

VOIR LE PROJET studiocarlos.fr/projets/carlos-computer-club



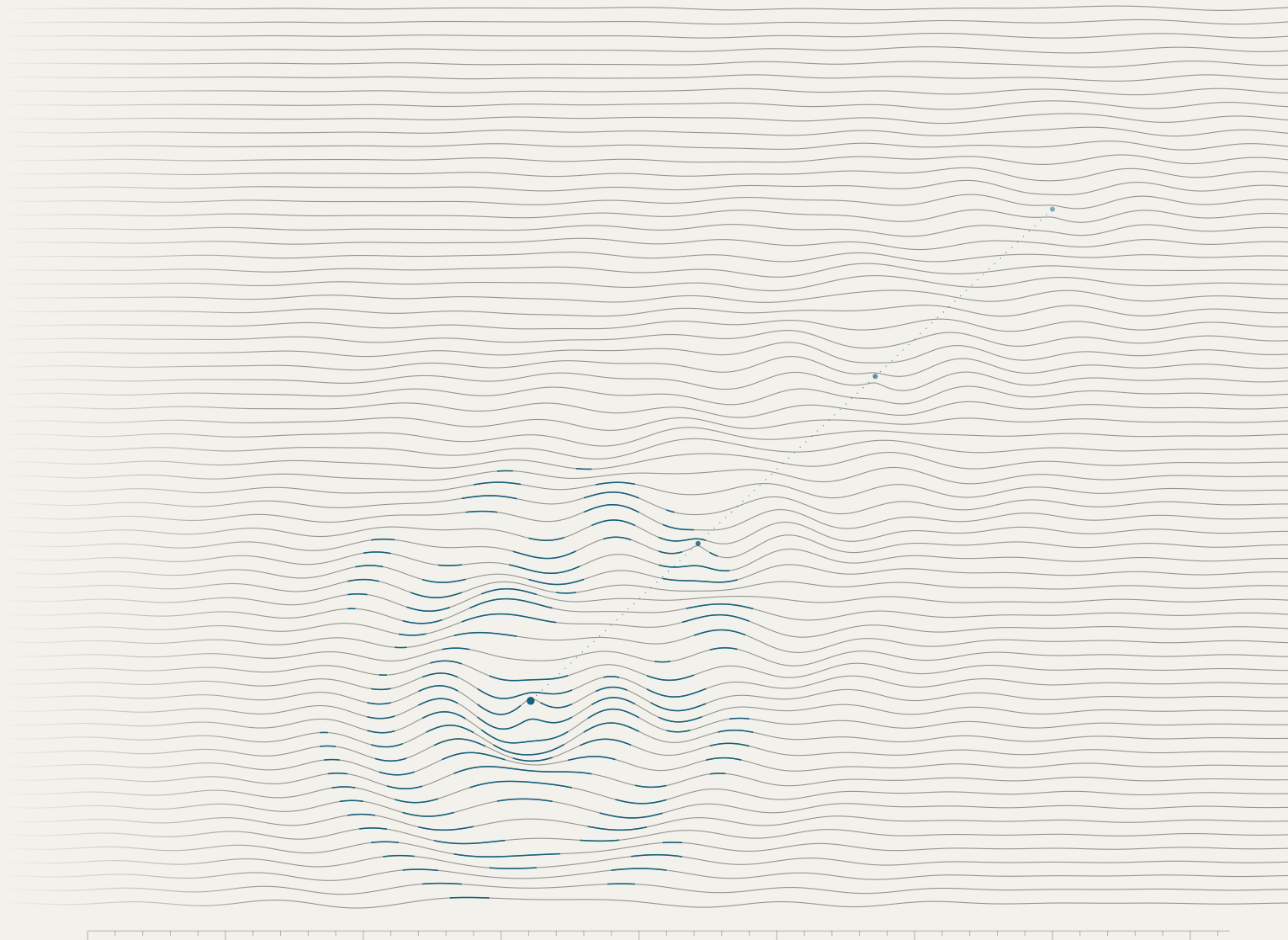
04 /04

Sous la mer, murs et sols vivants

Des mondes sous-marins en temps réel, qui
répondent aux mains et aux pas.

-
- 10 Mycelium — sol génératif interactif
 - 11 Ocean — An Immersive Odyssey
 - 12 Immersion — Oceano Monaco

Fig. 04 — Une surface qui répond aux pas



Mycelium — sol génératif interactif

GALERIE SHERIFF · PARIS

Un sol génératif piloté au LiDAR : chaque pas fait éclore des formes vivantes, qui se dissolvent doucement.

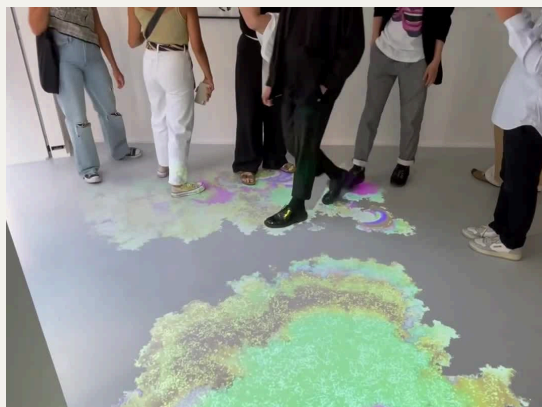
RÔLE Conception & creative technology

« Mycelium » est une installation au sol présentée à la Galerie Sheriff, à Paris. Le sol détecte les pas des visiteurs et fait éclore, à l'endroit du passage, des formes organiques comme des champignons, qui se dissolvent ensuite doucement avec le temps. Chacun laisse une trace mouvante, jamais figée : une œuvre douce et contemplative, qui transforme la marche en geste créateur. J'en ai assuré la conception et la technique.

TECHNIQUE

Un capteur LiDAR détecte les pas ; TouchDesigner génère puis dissout les formes en temps réel.

VOIR LE PROJET studiocarlos.fr/projets/galerie-sheriff ➔



Ocean — An Immersive Odyssey

ALTAREA COGEDIM (PARTENAIRE : INSTITUT OCÉANOGRAPHIQUE DE MONACO) · CAP 3000, NICE

Un aquarium digital de 300 m² pour plonger dans la vie marine : 500 000 visites, de Nice à Taïwan.

RÔLE Creative Technologist

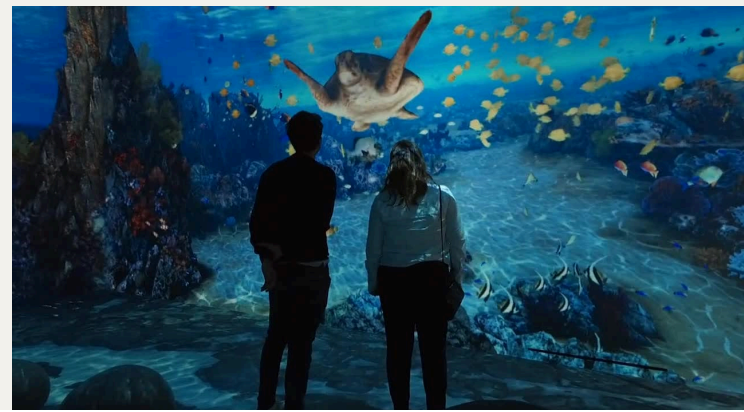
« Ocean, an Immersive Odyssey » est une odyssée sous-marine interactive déployée à Cap 3000, à Nice, pour Altarea Cogedim, avec la caution scientifique de l'Institut Océanographique de Monaco. Mapping monumental, contenus en temps réel et interactions font vivre un monde sous-marin qui sensibilise, sans leçon, à la beauté et à la fragilité des océans. Comme creative technologist, j'y ai géré l'intégration du temps réel. L'expérience a aussi été déployée à distance au musée des enfants de Taïwan.

TECHNIQUE

Video mapping monumental, contenus en temps réel sous Unreal Engine et Unity, interactions du public.

★ Projet phare

VOIR LE PROJET studiocarlos.fr/projets/ocean-immersive-odyssey



Immersion — Oceano Monaco

DREAMED BY US (POUR LE MUSÉE OCÉANOGRAPHIQUE DE MONACO) ·
MONACO

650 m² de projection à 360° pour traverser les pôles, au
Musée Océanographique de Monaco.

RÔLE Lead Creative Technologist (supervision contenu interactif / DA
temps réel)

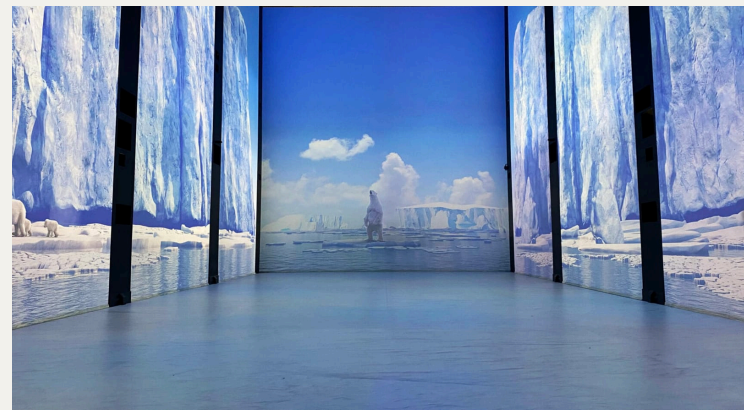
Au Musée Océanographique de Monaco, « Immersion » fait voyager le visiteur de l'Arctique à l'Antarctique, dans une salle entièrement projetée à 360°. Le récit immersif et l'interaction du public font ressentir la beauté et la fragilité de ces mondes. Lead creative technologist, j'ai supervisé le contenu interactif et la direction artistique du temps réel de cette salle, avec un système de suivi du public et une diffusion par media server, aux côtés de Dreamed By Us à la direction artistique et au récit.

TECHNIQUE

Projection à 360° sur toute la salle, fresque interactive en temps réel, suivi du public, diffusion par media server.

★ Projet phare

VOIR LE PROJET studiocarlos.fr/projets/immersion-monaco



Méthode

De l'étude sur place à l'ouverture, chaque étape vise un dispositif qui tourne seul, toute la saison.

01

Étude technique sur place

Relevés, tests sur les machines existantes, plan technique électricité, réseau et audio, chiffrage ferme.

02

Prototypes testés en vrai

Des prototypes essayés par de vrais visiteurs, enfants compris.

03

Tout monté en atelier

Chaque dispositif est monté et testé en atelier avant l'installation.

04

Installation pendant la fermeture

Le chantier se fait pendant la fermeture du lieu.

05

Deux semaines de tests

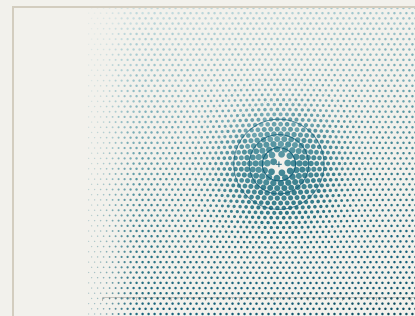
En conditions réelles, avant l'ouverture au public.

06

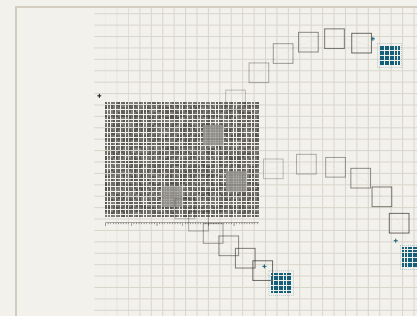
Documentation complète

Remise à la livraison, pour ne dépendre de personne.

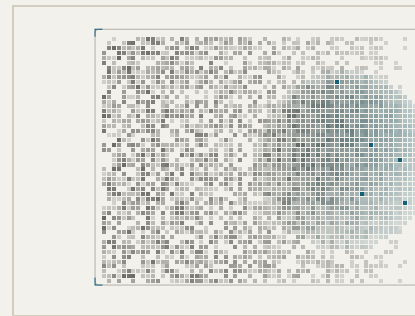
Parlons de votre projet.



01 Le public dessine, la salle s'anime



02 Des objets qu'on touche, des parcours qu'on traverse



03 Tout part au bon moment, tout reste sur place



04 Sous la mer, murs et sols vivants