

# STUDIO CARLOS - Portfolio

Studio Carlos explore la friction poétique entre la rigueur de l'algorithme et l'imprévu du vivant. Nous ne voyons pas la technologie comme une fin, mais comme un milieu : un espace de résonance où l'humain et la machine dialoguent pour co-écrire le réel.

Nous défendons une création souveraine et située, qui ancre le rêve dans la matière et refuse l'abstraction pour privilégier la présence.

Nos œuvres sont des écosystèmes ouverts, des invitations à passer de la contemplation à l'action.



# ECHO 42 (2024)

Expérience Immersive Audio – Grand Prix Stratégies du Design (Or)

- ▶ Echo 42 est une odyssée sonore radicale, un cinéma pour l'oreille où l'imaginaire prend le dessus. Avec un dispositif d'écoute spatialisé, le spectateur devient acteur d'une fiction invisible. En déambulant librement, chaque pas et effleurement déclenche une couche narrative, créant une réalité sonore mouvante et réactive en temps réel. Durant une heure, cette exploration hybride transcende les mécaniques du jeu pour proposer une nouvelle grammaire sensorielle : une narration sans écran où la présence vocale des acteurs sculpte l'espace mental du participant.
- ▶ Sous le capot, une machinerie complexe orchestre cette symphonie interactive. Un « Cerveau Central » pilote l'automatisation totale, synchronisant spatialisation sonore, mécanismes scéniques et lumières, jusqu'à l'apothéose d'une harpe laser, fusionnant prouesse technologique et poésie.



ECHO 42 (2024)

Expérience Audio Immersive – Grand Prix Stratégies du Design (Or)



# CARLOS COMPUTER CLUB (2025)

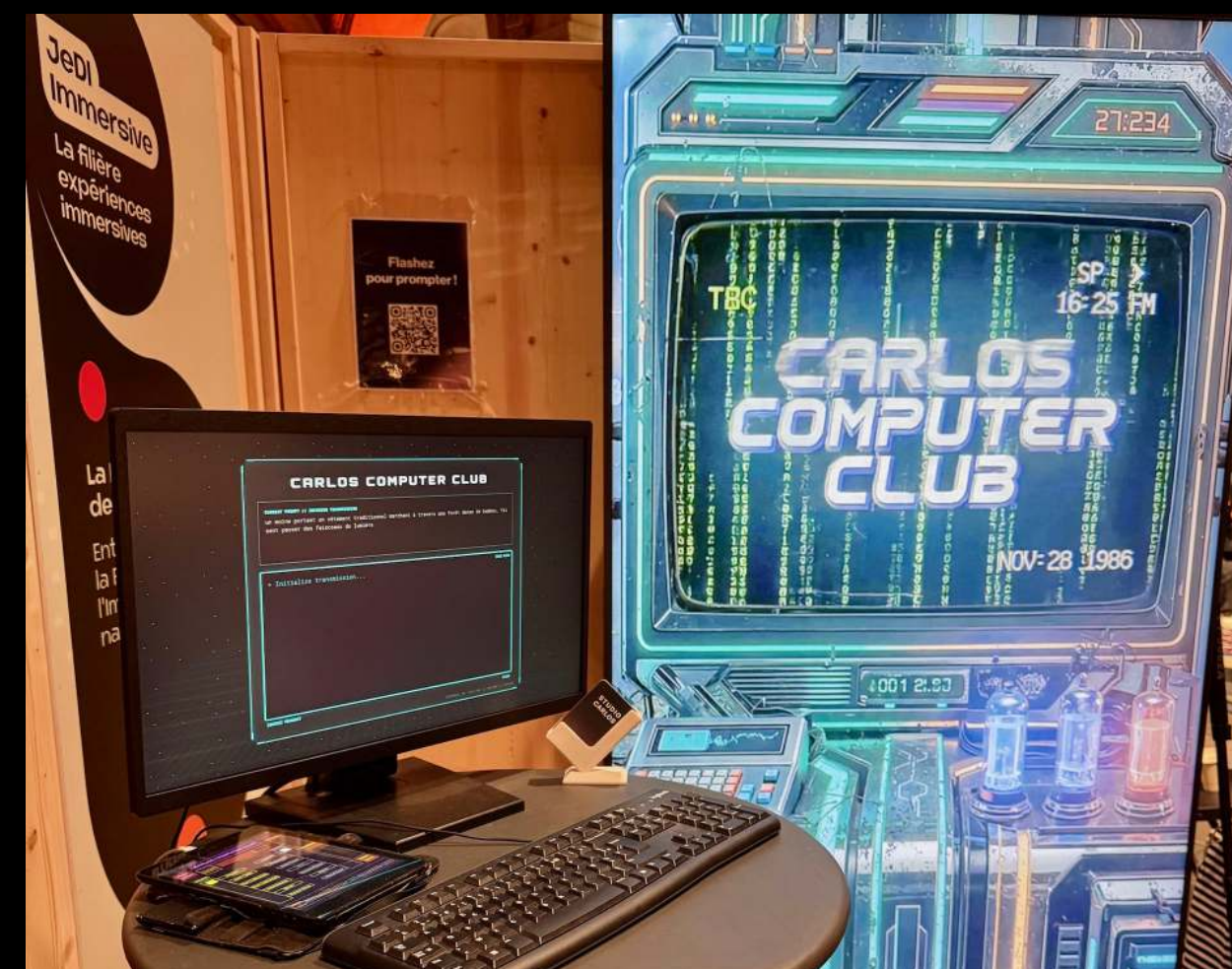
## Installation Interactive & Performance VJing

- ▶ Conçue comme une installation artistique évolutive, le Carlos Computer Club a vocation à investir durablement les lieux de culture numérique. Déjà éprouvée au festival Scopitone, à La Rotonde et lors de l'événement We Are French Touch, l'œuvre s'adapte à chaque espace pour créer une zone autonome de co-création. Le dispositif transforme l'IA en un "miroir magique" vivant où le public est moteur : le mouvement des corps pilote directement la matière visuelle, tandis que les mots du public métamorphosent l'univers graphique en temps réel.
- ▶ Architecture Responsable (Edge AI) : Une prouesse technique souveraine et écologique. L'intégralité du calcul est effectuée localement offline, garantissant la sécurité des données et une fluidité absolue pour une connexion organique immédiate entre le geste et l'image.



# CARLOS COMPUTER CLUB (2025)

## Installation Interactive & Performance VJing



# ARS AUTOMATA (2025)

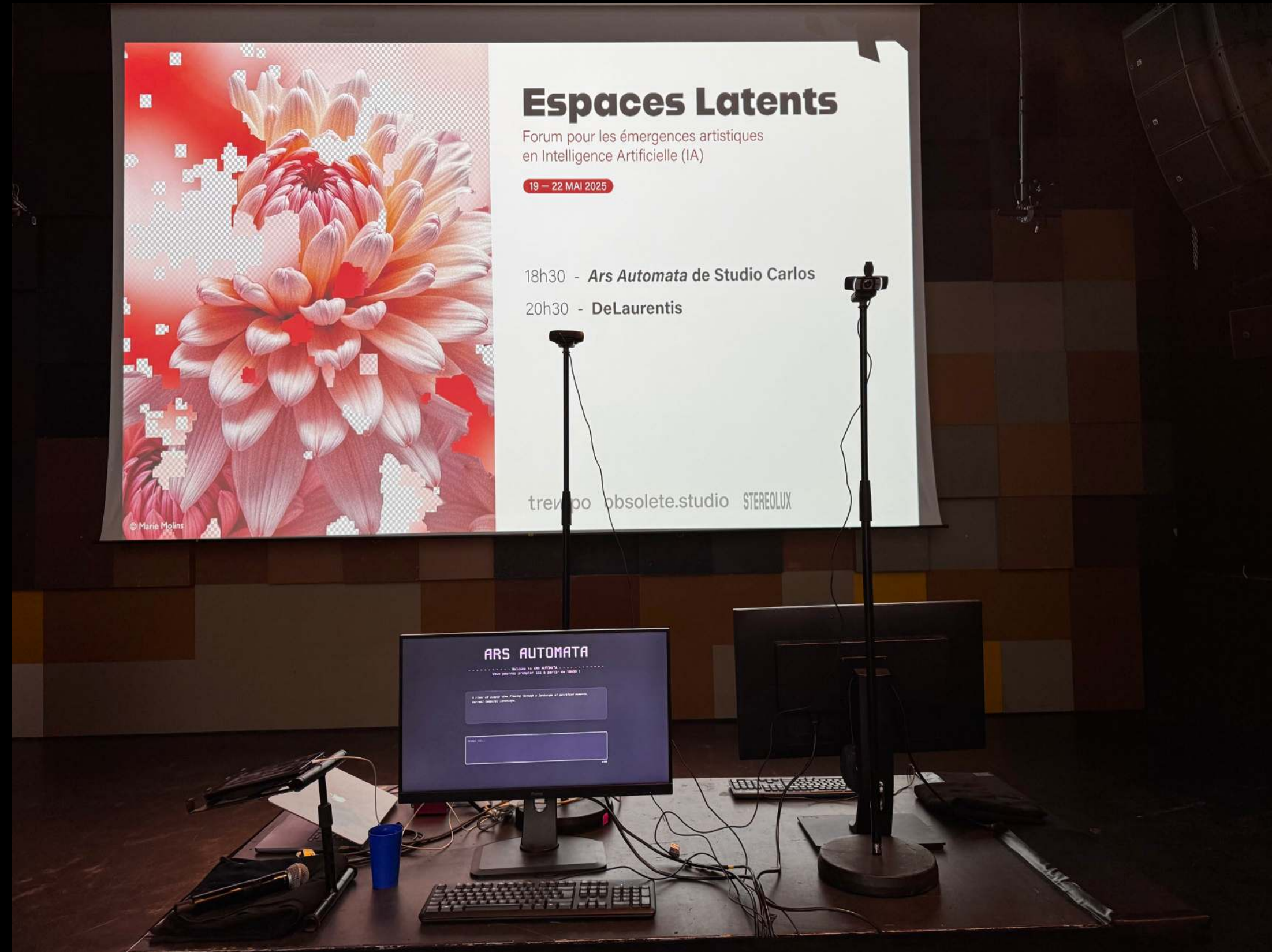
## Performance IA & Battle de prompt temps réel

- ▶ Présenté à guichet fermé au Forum Espaces Latents (Stereolux). Ars Automata est une déclinaison scénique et ludique du Carlos Computer Club. Le Concept : Deux équipes s'affrontent sur scène dans une "Battle de Prompt" arbitrée par un animateur. Chaque équipe doit interpréter un thème imposé en temps réel en utilisant son corps (capté par caméra) et ses mots (prompts).
- ▶ L'Expérience : C'est un format hybride entre le jeu télévisé et la performance artistique numérique. Le public découvre la puissance créative de l'IA générative transformant instantanément les poses et les idées des joueurs en tableaux vivants. Un succès populaire qui démocratise l'usage créatif de l'IA.



# ARS AUTOMATA (2025)

## Performance IA & Miroir Magique



# LA FRESQUE DES JARDINIERS (2025 - 2026)

## Installation Interactive - Cité des Sciences

- ▶ Pour l'exposition "Jardiner". Une fresque numérique collaborative où les visiteurs plantent des graines virtuelles qui grandissent en temps réel pour créer magiquement une oeuvre collective et poétique
- ▶ Challenge Tech : Conception d'un système de tracking 3D Ultra-Large Bande (UWB) embarqué pour localiser les "bombes à graines" dans l'espace avec précision, permettant une interaction naturelle et magique pour le jeune public.



# LA FRESQUE DES JARDINIERS (2025-2026)

Installation Interactive collaborative – Cité des Sciences, Paris



# Signal Festival (Prague 2024) – Speaker & Workshop Leader

- ▶ Au cœur du Signal Festival à Prague, une vision d'une technologie invisible, conçue non pour dominer mais pour libérer le récit, a été dévoilée.
- ▶ Le talk Playful Innovations a exploré comment la complexité technique peut s'effacer pour ouvrir des espaces de narration inédits, où l'outil disparaît au profit de l'émotion pure et de l'histoire partagée.
- ▶ Prolongeant cette réflexion, le workshop Utopia Musical a invité les participants à une expérience de création collective fulgurante. En une journée, une communauté éphémère a donné naissance à une œuvre musicale complète, utilisant l'IA non comme une fin, mais comme un catalyseur de débat et de rêve. Une exploration collective des frontières du sensible, questionnant la place de ces outils surréalistes dans notre quête de sens.



# Signal Festival (Prague 2024) – Speaker & Workshop Leader



# SPECTACULA (2015)

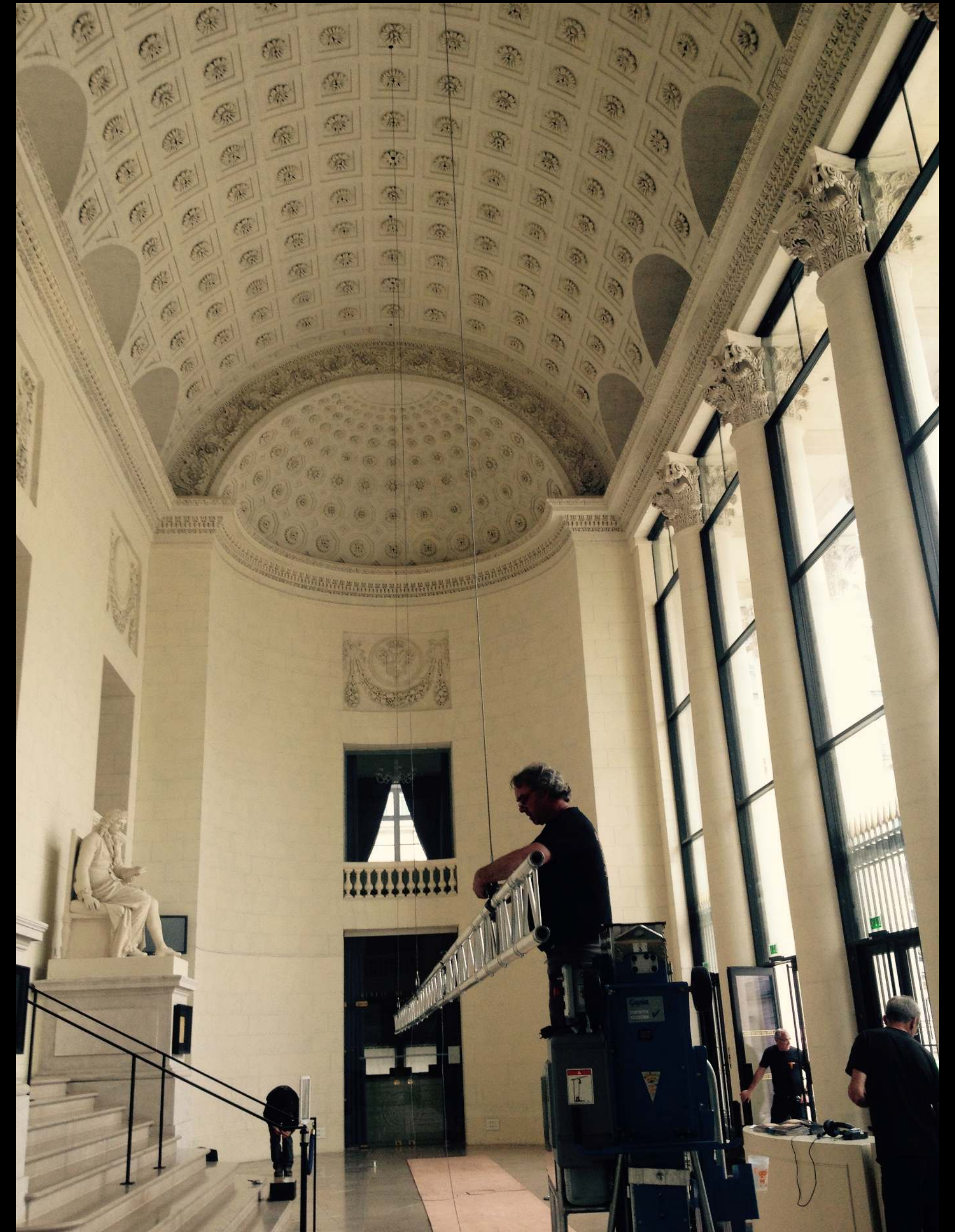
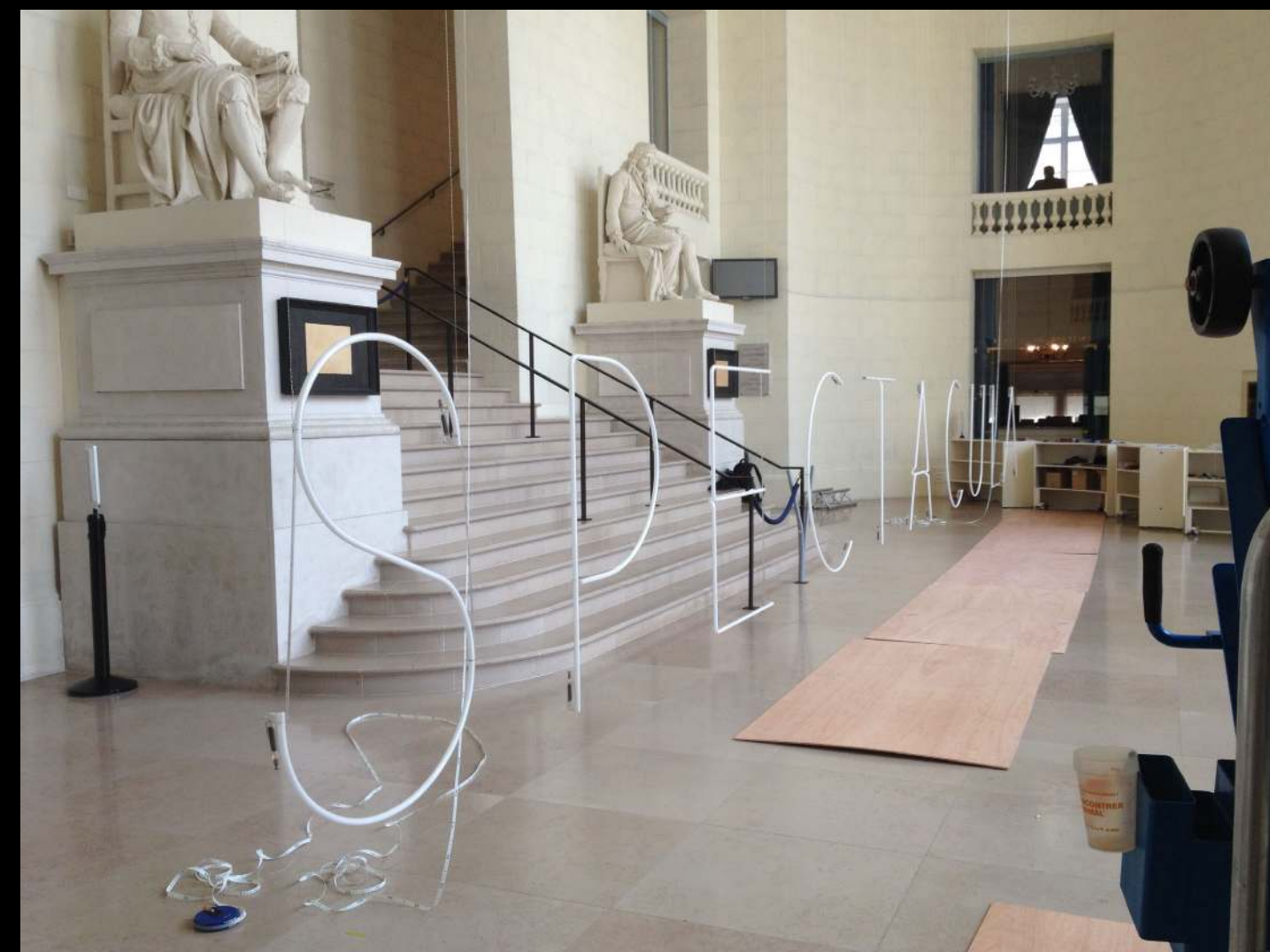
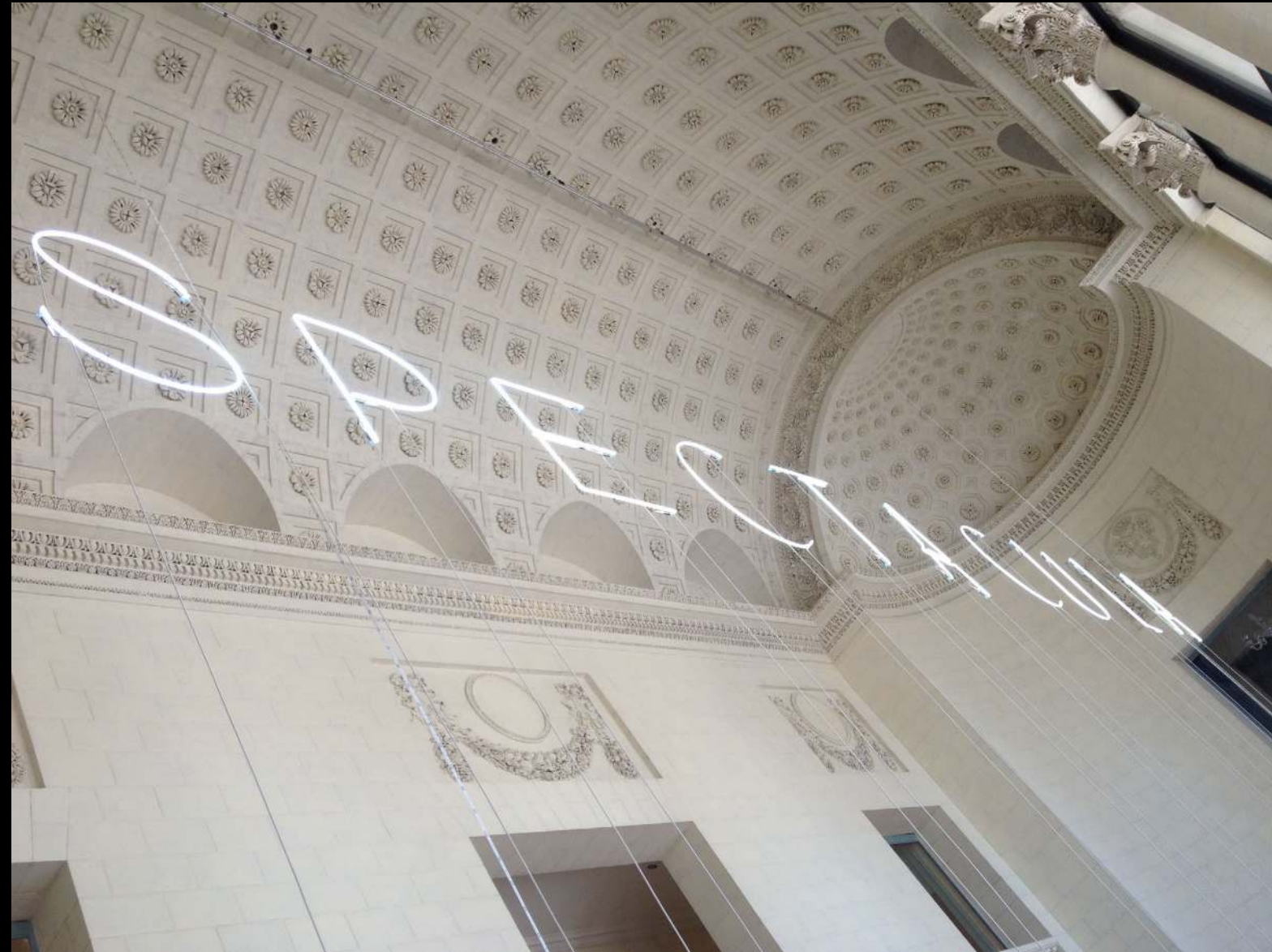
Installation Lumineuse Monumentale Pour Aurélien Bory (Cie 111) / Le Voyage à Nantes / Le Grand T (MiXt)

- ▶ Le Projet : Une installation in-situ jouant sur la persistance rétinienne et la lumière dans l'écrin historique de l'Opéra Graslin. Les sièges de l'opéra s'illuminent et s'éteignent selon des partitions complexes, créant une chorégraphie lumineuse fantomatique qui habite le lieu vide.
- ▶ Mon Rôle (Creative Coding) : Programmation intégrale des séquences lumineuses et du système de contrôle DMX en façade de l'opéra. Ce projet fondateur marque l'ancrage nantais du studio et sa capacité à collaborer avec des artistes majeurs sur des dispositifs techniques exigeants (gestion automatisée de sources lumineuses autonomes).



# SPECTACULA (2015)

Installation Lumineuse Monumentale Pour Aurélien Bory (Cie 111) / Le Voyage à Nantes / Co-produit avec Le Grand T



# VIRTUAL GRAFFITI (2023)

Installation Interactive Grand Public – Grand Palais Immersif

- ▶ Une installation participative invitant les visiteurs du musée à s'exprimer librement sur les murs numériques. Utilisant un moteur Unity temps réel et des bombes de peinture infrarouges modifiées, l'expérience permet de graffer virtuellement sans laisser de trace physique, démocratisant l'art urbain dans un espace institutionnel.
- ▶ Exposition Loading : L'art urbain à l'ère numérique (2023)



