

Le book,
nos références complètes.

Index 1/4

2024

› **Maison des vins de Limoux** ○●

Syndicat des vins AOC de Limoux

› **Château de Bouteville** ○●●

Grand Cognac Agglomération

› **Guyaspace Expérience** ○●●

Centre spatial guyanais, Kourou - Guyane française

› **Airborne Museum** ○●●

Waco, Sainte-Mère-Église

› **Exposition "Cathares"** ○●●

*Couvent des Jacobins et Musée Saint-Raymond,
Toulouse Métropole*

2023

› **Cosmocité** ○●●

Centre des Sciences de Grenoble

› **Maison du Grand Site de France Conca d'Oru** ○●

Patrimonio, Corse

› **Artemis** ○●

Cité de l'espace, Toulouse

› **Maison du Phare** ○●

Phare du Grau du Roi

› **Maison de la Réserve et du Vaccarès** ○●

Réserve naturelle de Camargue et SNPN, Arles

› **Maison du Parc national de la Vanoise** ○

Pralognan-la-Vanoise

› **À la rencontre de Pierre-Georges Latécoère** ○●●

Envol des Pionniers, Toulouse

2022

› **Château de Montrond-les-Bains** ○●●

Mairie de Montrond-les-Bains

› **Maison du Vignoble de Gascogne - Armagnac** ●

Eauze

› **James Webb** ●●

Cité de l'espace, Toulouse

› **Fort de Pradeau** ○●●

Parc national de Port-Cros, Hyères

› **Fermentis Academy** ○●

Marquette-lez-Lille

› **Exposition Momies** ●

Muséum d'Histoire Naturelle de Toulouse

› **Dévoiler Némausus. Jean-Claude Golvin,
un architecte et des archéologues** ○●●

Musée de la Romanité, Nîmes

› **La Lieutenance** ○●

CIAP de la ville de Honfleur

› **Maison des Énergies** ○●

Espace EDF Odyssélec de Cruas-Meyse, EDF

Index 2/4

2021

› **La Loire en histoires** ○●

Château d'Andrézieux-Bouthéon

› **Palais Rova** ○●●

Antananarivo, Madagascar

› **Airborne Museum** ○●

Sainte-Mère-Église

› **CIAP Epona** ○●●

Séchoir de Niort, Communauté des Communes du niortais

› **Mission Alpha** ○ ●

Cité de l'espace, Toulouse

› **Musée des Archevêques** ●

Grand Narbonne

› **Parc des Oiseaux** ○●

Villars-les-Dombes

› **Terres de Graves** ○

Route des vins de Bordeaux en Graves et Sauternes

› **S.O.S Xtinction** ●

Musée des Confluences, Lyon

› **La maison du Castor** ○●●

Syndicat Mixte des Gorges du Gardon, Collias

› **Lac de Paladru** ○

Musée archéologique de Paladru, Communauté d'agglomération du pays voironnais

› **XPerium - Lilliad** ○

Université de Lille

2020

› **Vaisseau Terre** ○●●

Cité de l'espace, Toulouse

› **L'Aventure Géologique** ○●

Département PACA

› **L'Aventure du Train** ○

Andrézieux-Bouthéon

› **Michelin Aventure** ○

Clermont-Ferrand

2019

› **Cité des Petits** ●

Cité de l'espace, Toulouse

› **Aqualis** ○●●

CIAP du Lac du Bourget, Aix-les-Bains

› **Musée Olympique de Lausanne** ○●

Suisse

Index 3/4

2018

- › **Chapelle Saint-Michel d'Aiguilhe** ◦◦
- › **Loirestua** ◦◦
Centre d'Interprétation de l'estuaire de la Loire, Communauté de communes Cœur d'Estuaire, Cordemais
- › **L'Envol des Pionniers** ◦◦
Toulouse

2017

- › **Musée Val d'Histoires** ◦◦
Val d'Isère
- › **Musée de la Résistance et de la Déportation de Nantua** ◦◦◦
- › **Octopus** ◦
Musée des Confluences, Lyon
- › **Évian Expérience** ◦◦
Publier
- › **Carnet de Collection** ◦
Musée des Confluences, Lyon

2016

- › **Astronautes** ◦
Cité de l'espace, Toulouse
- › **Musée de la Gendarmerie et du Cinéma** ◦
Saint-Tropez

2015

- › **Musée d'Art et d'Industrie de Saint-Étienne** ◦◦
- › **Maison des Gorges du Gardon** ◦
Syndicat Mixte des Gorges du Gardon
- › **Réserve naturelle d'Arjuzanx** ◦◦
Syndicat Mixte de Gestion des Milieux Naturels, Morcenx-la-Nouvelle
- › **Musée le Compa** ◦
Conservatoire de l'Agriculture, Chartres
- › **Maison du Parc national des Écrins** ◦
Vallouise

2014

- › **Réserve naturelle du Marais d'Orx** ◦
Syndicat mixte de gestion des milieux naturels, Labennes
- › **Caverne du Pont d'Arc** ◦◦
Grotte Chauvet, Vallon-Pont-d'Arc
- › **Agglomération du Grand Narbonne** ◦
- › **Sur le fil d'Arnal** ◦
Musée Lattara, Lattes
- › **Cathédrale Saint-Pierre** ◦
DRAC, Montpellier
- › **Arles-Rhône 3** ◦
Musée Arles Antique, Arles

Index 4/4

2013

› **Film introductif** ◦

Mucem, Marseille

› **Cirdoc** ◦

Institut Occitan de Cultura

› **Les agronomes** ◦

Mucem, Marseille

› **Confiserie Roy-René** ◦

Aix-en-Provence

› **Centre œnotouristique du Gard Rhodanien** ◦●

*Communauté d'Agglomération du Gard Rhodanien,
Bagnols-sur-Cèze*

› **Naturoptère** ◦

Sérignan-du-Comtat

› **Arches des Cimes** ◦

Parc naturel régional du Queyras, Abriès-Ristolas

› **Grotte Chauvet** ◦

Musée du Quai Branly, Paris

2012

› **CIAP Maison Gothique** ◦

Beaucaire

› **Mémorial Louis Delgrès** ◦

Conseil Général de Guadeloupe, Basse-Terre, Guadeloupe

2010

› **Argileum, Maison de la poterie** ◦

Saint-Jean-de-Fos

2024

Showroom

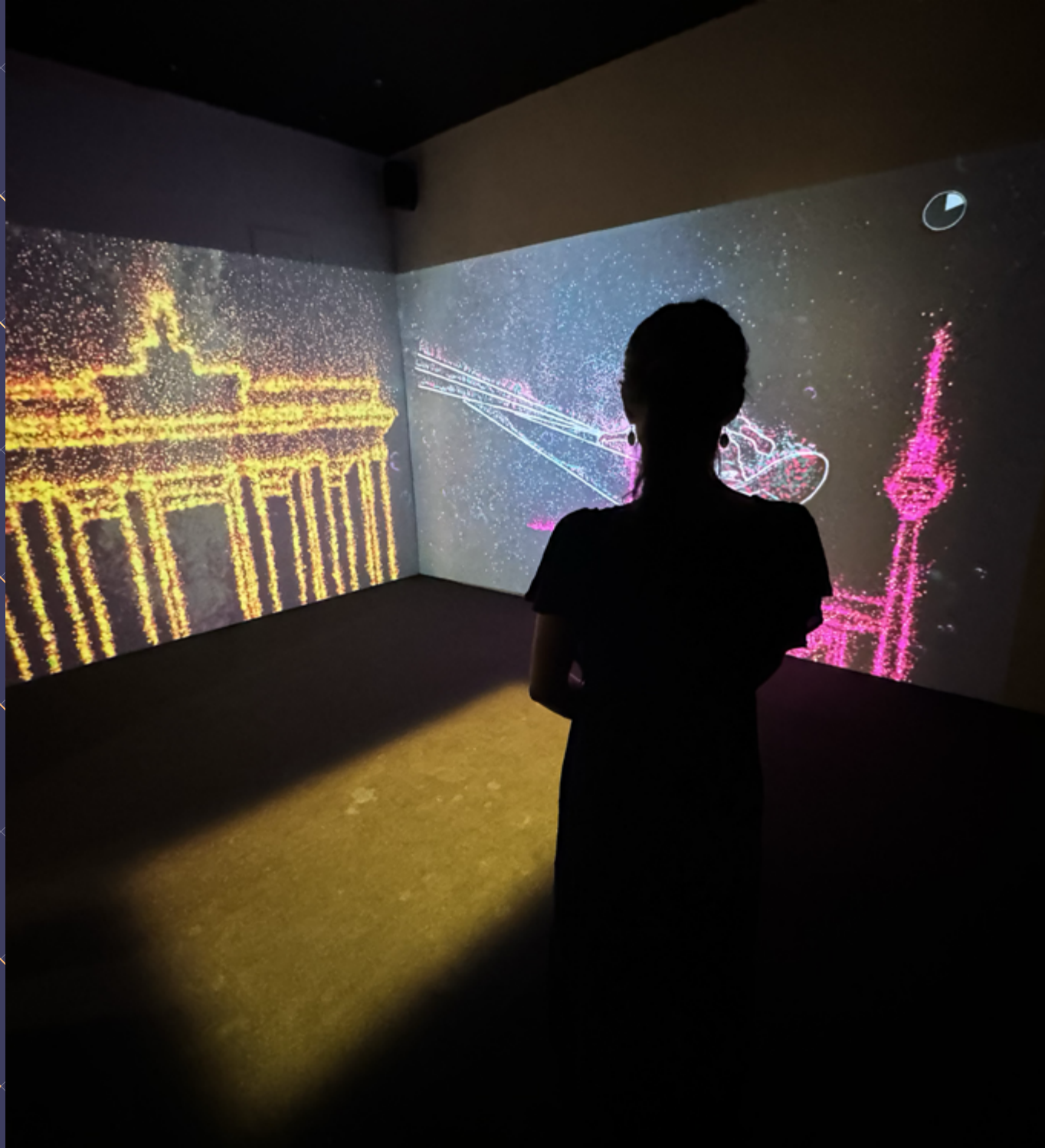
Maison des vins

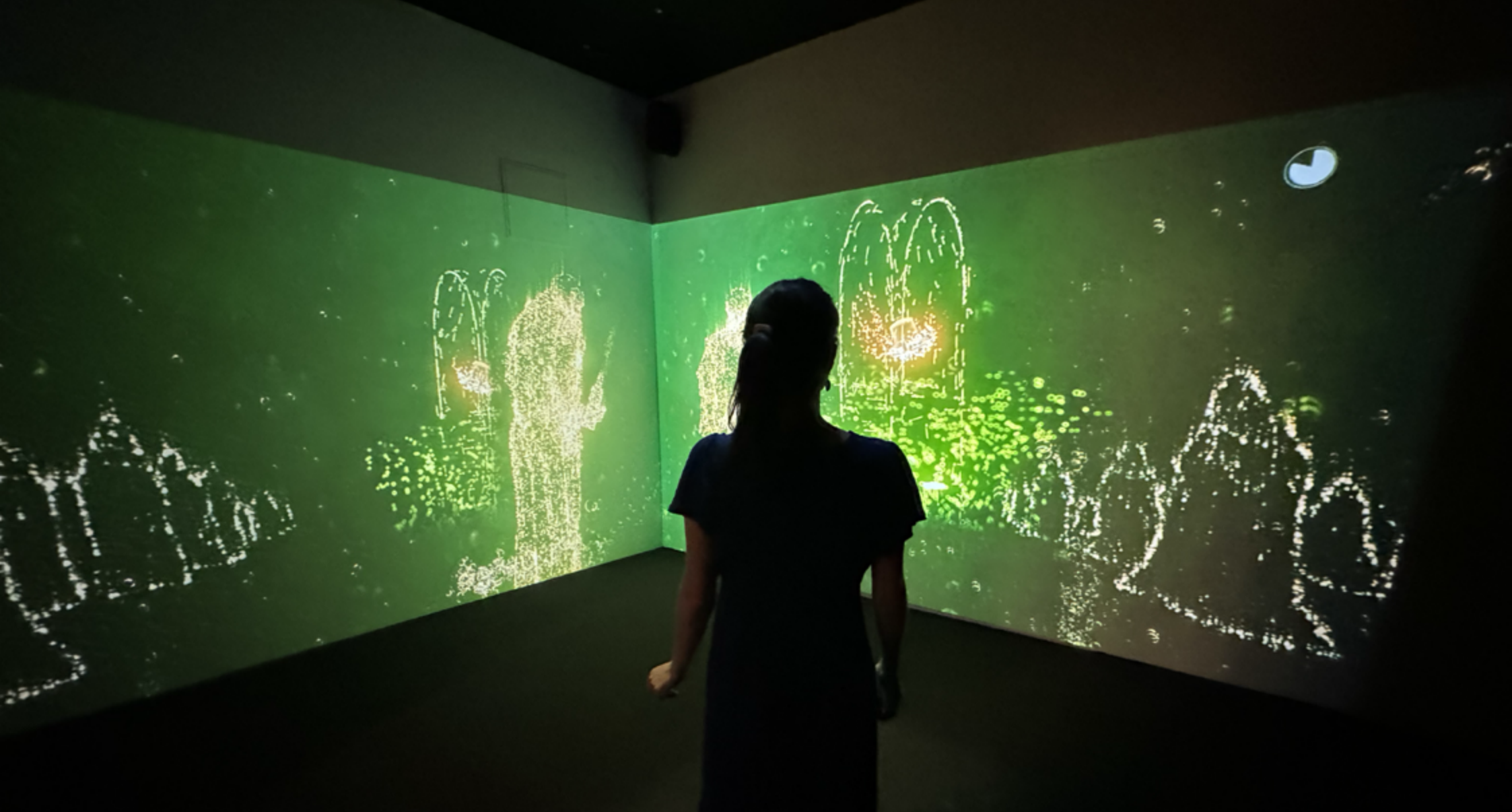
Syndicat de l'AOC de Limoux

Réalisation d'un spectacle immersif et de plusieurs dispositifs multimédias

Audiovisuel

Multimédia





Film immersif 3D

Réalisation d'un film immersif entièrement composé de bulles en 3D. Le film raconte l'histoire de la blanquette et sa consommation partout dans le monde.

Compétences : Modélisation et animation 3D / motion design / sound design / mapping

Implantation : Le film est projeté sur deux murs et le sol de l'espace immersif.

Film immersif 3D

Zoom sur les créations 3D intégrées au film immersif.

Compétences : Modélisation et animation 3D / motion design / sound design / mapping

Implantation : Le film est projeté sur deux murs et le sol de l'espace immersif.



Dispositifs pédagogiques

Compétences : Tournage terrestre et drone / design d'interface / programmation

Implantation : Les dispositifs sont diffusés sur des écrans tactiles.



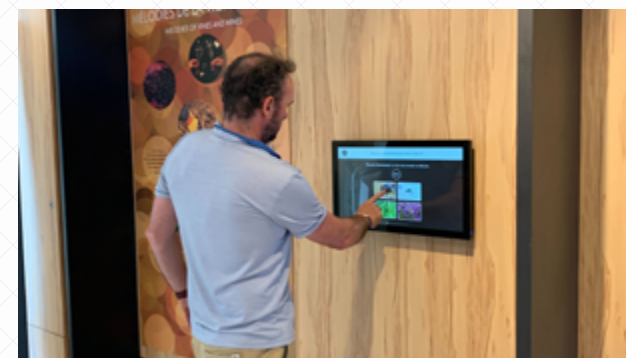
Film introductif

Réalisation d'un film introductif présentant Limoux et ses différents terroirs.



Borne d'interviews

Réalisation de plusieurs interviews présentant les acteurs des terroirs limouxins.



Quiz sonore

Le visiteur découvre les caractéristiques des terroirs au travers de sons emblématiques.

2024

Histoire

Château de Bouteville

Grand Cognac Agglomération

—
Conception d'une série de dispositifs audiovisuels et multimédias retraçant l'histoire du château

Audiovisuel

Multimédia

Audio





Film en mapping : La ronde des illustres

Réalisation d'une animation mappée sur deux murs et intégrée dans les éléments d'une fresque.
L'animation aborde des légendes du château de Bouteville au travers de personnages illustres.

Compétences : Illustration 2D / motion design / mapping / programmation | **Implantation :** Les animations sont projetées sur deux murs décorés.



Maquette blanche

Conception d'un mapping sur une carte en relief qui évoque l'évolution du château au fil des siècles.

Compétences : Illustration 2D / motion design / enregistrement voix off / mapping / programmation

Implantation : L'animation est projetée sur une maquette en relief.

Installation immersive : L'échange

Réalisation d'un dispositif multi-écrans dans lequel les différents contributeurs du château au fil des siècles échangent autour d'une table.

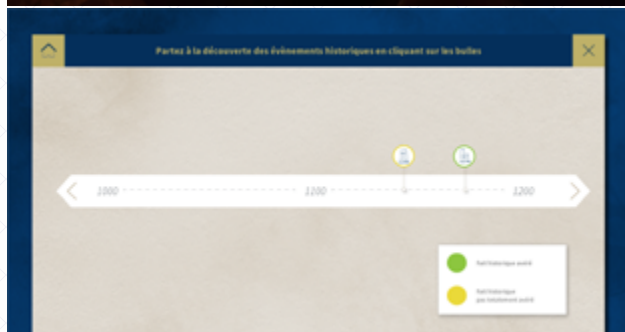
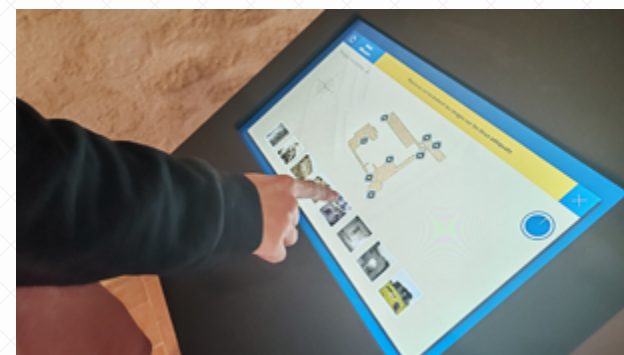
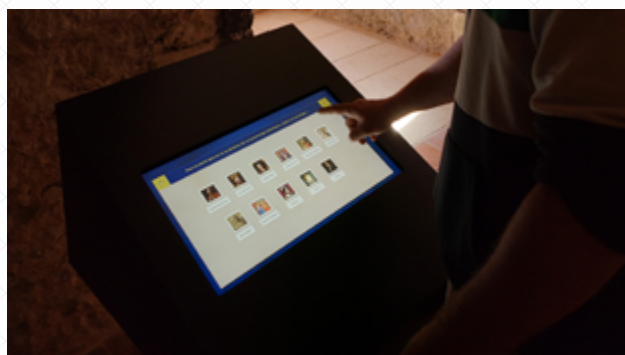
Compétences : Tournage fond vert / keying / montage / post-production / programmation

Implantation : Le dispositif est diffusé sur 4 écrans synchronisés et disposés autour d'une table.



Compétences : Illustrations 2D / design d'interface / programmation

Implantation : Les productions sont intégrées dans les mobiliers de la scénographie, sur écrans tactiles.



Les illustres

Une frise chronologique permet de consulter des événements et des fiches personnages.



Le lapidaire

Application permettant de consulter des informations sur les lapidaires exposés autour de la borne.



Avant / après

Jeu qui permet de découvrir le château avant et après ses différentes phases de rénovations.

2024

Spatial

Environnement

Guyaspace Expérience

Centre spatial guyanais,
Kourou - Guyane française

—
Réalisation des dispositifs audiovisuels et
multimédias du nouvel espace d'exposition
du centre spatial

Audiovisuel

Multimédia

Audio





Immersion au Centre spatial guyanais

Guyaspace Expérience c'est plus d'une trentaine de dispositifs audiovisuels et multimédias qui rythment la scénographie.

Dans le cadre de la rénovation du musée de l'espace, Kaléo a conçu la totalité des dispositifs multimédias et audiovisuels : projections immersives monumentales, mappings interactifs, jeux multijoueurs, conceptions sonores immersives, motions design, interviews, et beaucoup d'autres découvertes sont au rendez-vous !



Film immersif : Spectacle d'un lancement

Au centre de la clairière des lanceurs, cette projection XXL verticale montre la chronologie d'un lancement, de l'arrivée du client satellite à sa mise en orbite.

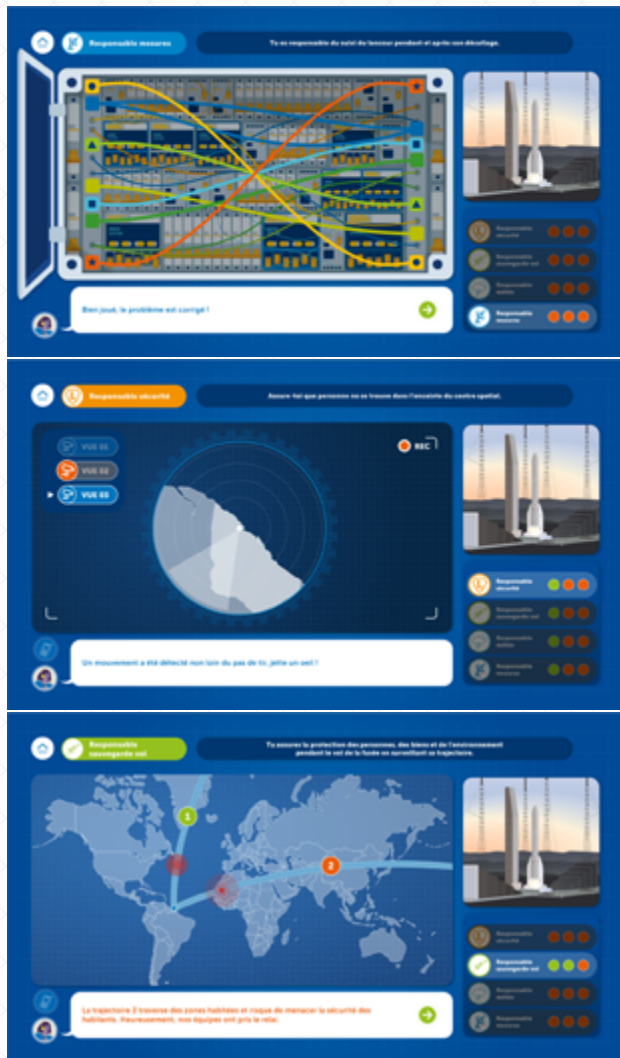
Compétences : Tournage / montage / création sonore en 8:1 / mixage/ post-production / mapping

Implantation : Le film est projeté sur deux surfaces de projection verticales, pour une surface de totale d'environ 8 mètres de haut.

Jeux interactifs

Compétences : Illustrations 2D et 3D / motion design / design d'interface / programmation

Implantation : Les applications sont diffusées sur des écrans tactiles.



Lancement sous contrôle

Dans ce jeu en réseau, jusqu'à 4 joueurs collaborent pour remplir leurs missions avant le décollage.



Infrastructures

Les joueurs peuvent construire leur propre centre spatial, en veillant à respecter certaines contraintes.

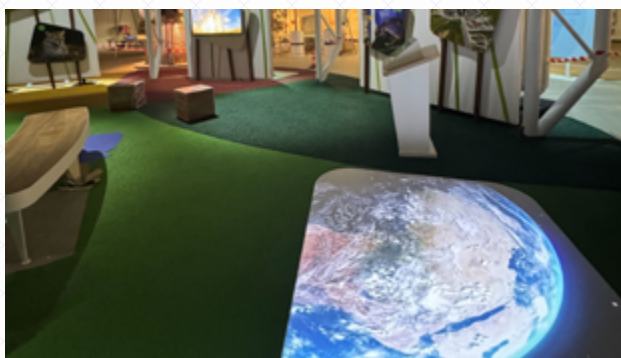


Au service de la Terre

Face à la crue, les participants mobilisent les satellites et réalisent des analyses pour trouver des solutions.

Compétences : Illustration 2D et 3D / motion design / design d'interface / développement / mapping

Implantation : Les dispositifs sont projetés sur différents supports dans la scénographie.



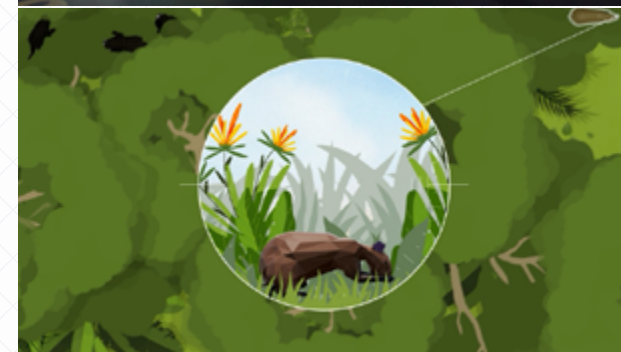
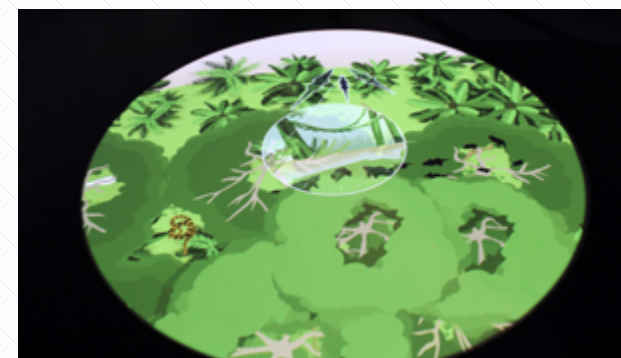
Situation géographique

Grâce à l'écran tactile, le visiteur découvre des images satellites à différentes échelles.



Arpenter l'Univers

Grâce à cette grande projection immersive, les visiteurs sont plongés dans des vues extraordinaires de l'espace.

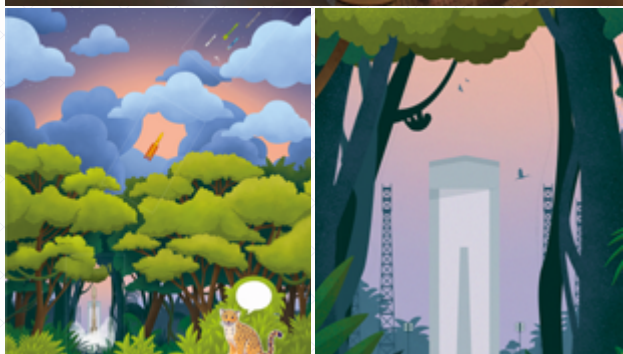


Observer les espèces

Cette projection au sol permet aux spectateurs de découvrir les espèces emblématiques du centre spatial.

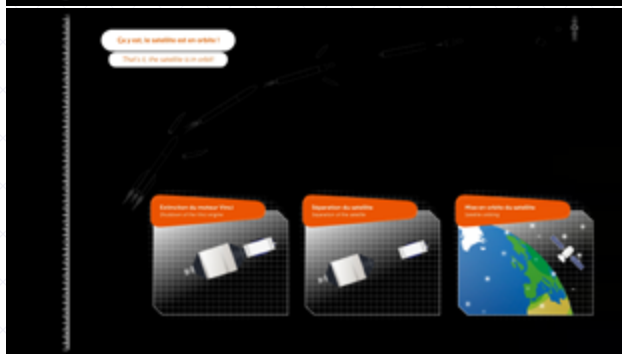
Compétences : Illustration 2D / motion design / design d'interface / programmation

Implantation : Les dispositifs sont intégrés à la scénographie en fonction de leurs caractéristiques.



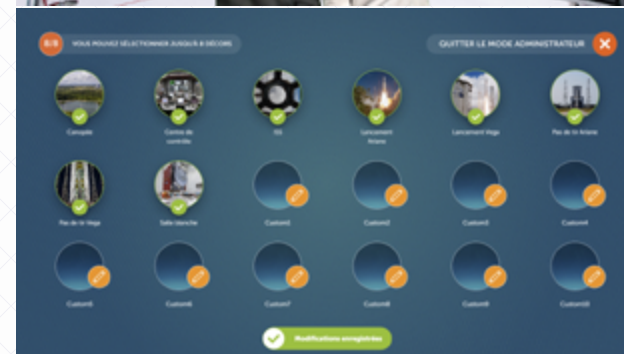
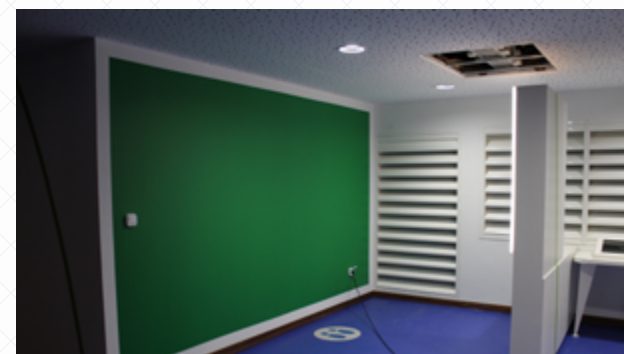
Animation des dessins

En scannant leur dessin, les enfants voient leur fusée s'envoler dans l'espace.



Chronologie d'un lancement

En appuyant sur la fusée, les visiteurs découvrent les différentes étapes du lancement d'une fusée.

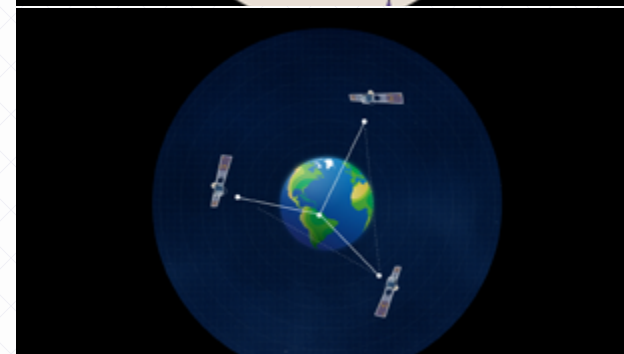
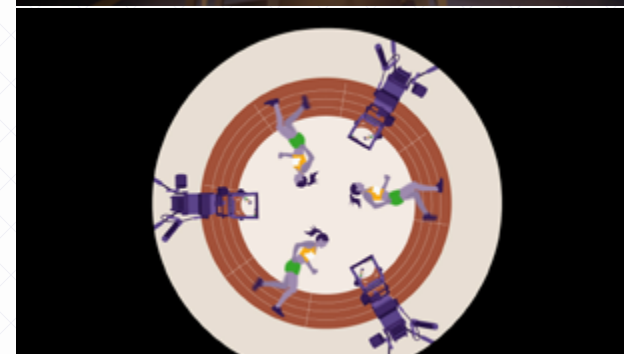


Selfies sur fond vert

Grâce à ce photobooth, les visiteurs peuvent se prendre en photo dans des décors inédits.

Compétences : Illustration 2D / motion design / voix off

Implantation : Les dispositifs sont intégrés à la scénographie en fonction de leurs caractéristiques.



Les débuts du CSG

Ce film en motion design 2D montre l'histoire et la naissance du Centre spatial guyanais.

Que lancent les fusées ?

Dans cette animation en 2D, Thomas Pesquet nous explique à quoi servent les fusées lancées depuis Kourou.

Satellites au quotidien

Série de 7 films en motion design expliquant le rôle que jouent les satellites dans notre vie quotidienne.

Dispositifs sonores

Compétences : Création sonore / voix off / mixage

Implantation : Les dispositifs sont intégrés à la scénographie en fonction de leurs caractéristiques.



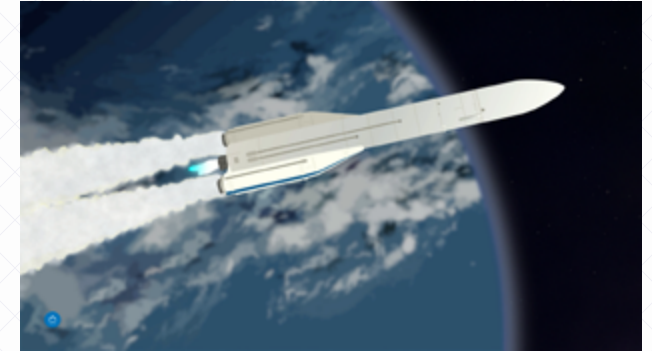
Expropriations

Témoignage sonore d'expropriés, synchronisé avec un show lumière.



Renouer avec le passé

En sélectionnant une fiche, une lecture audio se déclenche.



Mise à poste du satellite

Dans ce jeu, le joueur doit mettre à poste son satellite. Le multimédia est mis en scène avec une bande sonore immersive.

2024

Mémoires

Airborne Museum

Waco, Sainte-Mère-Église

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia

Audio



embarque à bord du planeur « Fighting Falcon » piloté par le lieutenant-colonel Mike Murphy et le Second Lieutenant John M. Butler.
who arrived aboard the Fighting Falcon glider piloted by Lieutenant Colonel Mike Murphy and Second Lieutenant John M. Butler.

Fighting Falcon

Mike MURPHY

John M. BU

Don Forrester PRATT



Film immersif

Réalisation d'un film immersif à partir d'images d'archives animées et de motion design 2D et 3D.

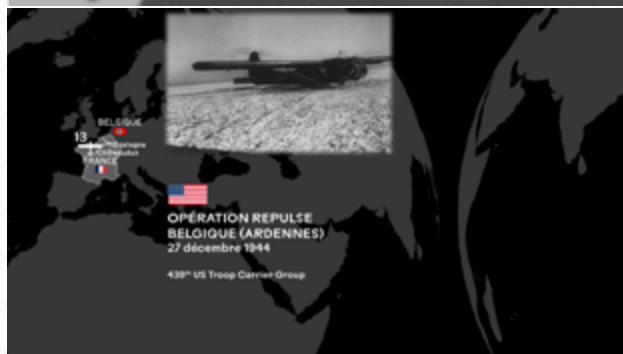
Compétences : Motion design / animation 2D et 3D / recherche iconographique

Implantation : Le film est projeté sur un mur.

Dispositifs projetés

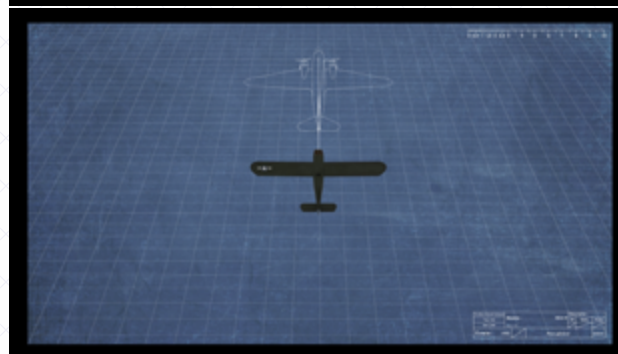
Compétences : Illustration et animation 2D et 3D / motion design / mapping

Implantation : Les films sont projetés sur différentes surfaces dans la scénographie.



Mapping sur carte imprimée

La projection montre les mouvements des troupes lors d'opérations importantes.



Création du Waco

Plusieurs plans techniques se dessinent sur le bureau.



Planeur en 5 morceaux

L'animation est projetée sur des caisses contenant des morceaux de Waco.

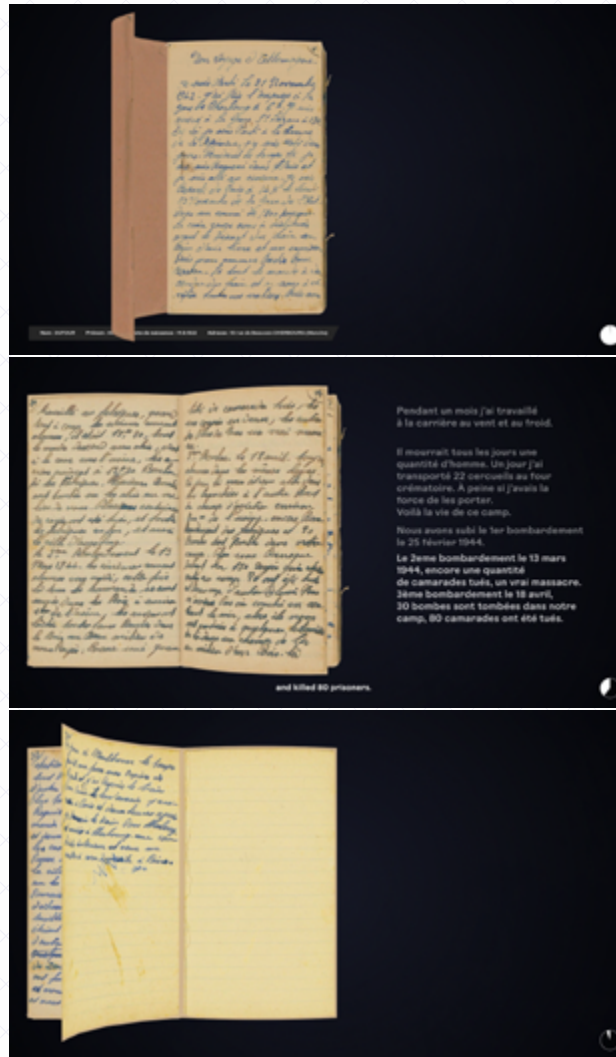
Compétences : Motion design à partir d'images d'archives

Implantation : Les films sont diffusés sur des écrans tactiles.



Film d'archives

Animation de magazines de propagande allemande pendant la Seconde Guerre mondiale.



Témoignage de monsieur Dufour

Lecture du carnet d'un déporté qui nous livre son témoignage.



Journaux français

Diaporama de journaux français du régime de Vichy et mouvements de résistance.

2024

Histoire

”Cathares”, Toulouse dans la croisade

Couvent des Jacobins et
Musée Saint-Raymond,
Toulouse Métropole

—
Conception de dispositifs audiovisuels et
multimédias répartis sur deux espaces
d'exposition

Audiovisuel

Multimédia

Audio



CATHAIRE

Après leur diffusion au XIX^e siècle, le succès des "cathares" médiévaux est resté à l'étape initiale pour des raisons politiques. Au XIX^e siècle, les cathares ont été réinterprétés dans le cadre d'un mouvement nationaliste et antisémite. En 1938, certains leur ont même attribué des liens avec le nazisme, conduisant à la destruction de leur patrimoine matériel et la destruction de leur lieux de culte. Tout d'abord, au XIX^e siècle, les "cathares" étaient un enjeu de prestige nationaliste et idéologique, mais leur histoire d'oppression pour des raisons politiques, sociales et religieuses a été oubliée et leur héritage a été oublié.



L'hérésie sans nom

La diffusion religieuse du Midi de la France n'a pas reçu de dénomination propre au Moyen Âge.

Les « hérétiques » ou sectes n'utilisent jamais le mot « cathare » pour se nommer entre eux. Les registres de l'Inquisition ne le mentionnent pas non plus. On trouve en revanche les expressions « Bona homines » ou « Bona femines » et plus simplement « heretici », « hereticus perfectus » (hérétiques accomplis).

Appuyez pour zoomer

FR OC EN ES



Appuyez pour explorer
Apreja per explorar

Postérité du mot « cathare »
Posteritat del mot « cathare »

Mur d'écran : L'invention du catharisme

Conception d'une application multi-touch sur les origines du mot "Cathare". Le visiteur déclenche du contenu documentaire en interagissant avec les écrans.

Compétences : Illustration 2D / motion design / sound design / design d'interface / programmation

Implantation : L'application est diffusée sur un mur de 6 écrans.

Compétences : Illustration 2D / motion design / programmation

Implantation : Les dispositifs sont projetés ou intégrés dans des écrans tactiles.



La question du catharisme

Deux films en motion design expliquent les concepts du catharisme au fil des siècles.



Résumé de la croisade albigeoise

Dans cette projection, les visiteurs découvrent la chronologie de la croisade contre les albigéens.



Naissance de l'ordre des dominicains

Ce motion design explique le périple de saint Dominique et la naissance de son ordre.

Compétences : Illustration 2D / modélisation 3D / design d'interface / conception print / création sonore / programmation

Implantation : Les productions sont intégrées dans les mobiliers de la scénographie. Le dispositif sonore est intégré dans un espace dédié donc nous avons réalisé les décors muraux.



Les boucliers croisés et méridionaux

En appuyant sur les boutons, le visiteur découvre des informations sur les boucliers.



Le château Narbonnais

Des animations 3D présentent l'évolution au fil des siècles du château Narbonnais aujourd'hui disparu.



Revivre un procès d'inquisition

Dispositif sonore : en entrant dans la pièce, les visiteurs sont au cœur d'un procès d'Inquisition.

2023

Sciences

Environnement

Cosmocité

Centre des Sciences de Grenoble

Réalisation des dispositifs audiovisuels et multimédias sur les thèmes de la Terre et de l'Espace

Audiovisuel

Multimédia

Audio





Centre des sciences

Cosmocité nous invite à explorer l'infini petit et l'infiniment grand, des confins de la Terre à l'immensité de l'Univers.

À travers les deux grands plateaux, plongez à la découverte des phénomènes terrestres et spatiaux grâce aux dispositifs interactifs insolites réalisés par Kaléo : simulateur sismique, projections interactives, casting de planètes...La Terre comme l'Espace n'auront plus de secrets pour vous !

Réalisation de 4 animations projetées sur deux fresques XXL, sur la thématique du changement climatique.

Deux projections sont interactives et réagissent aux gestes des visiteurs, pour déclencher plusieurs scénari possible.

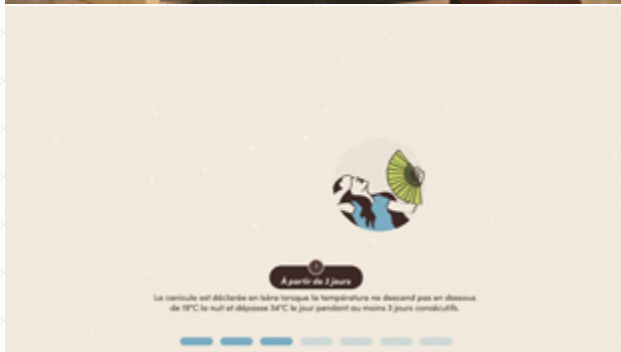
Compétences : Modélisation et animation 3D / illustration 2D / motion design / mapping / programmation | **Implantation :** Les animations sont projetées sur une fresque imprimée.



Dispositifs interactifs de la salle : Terre

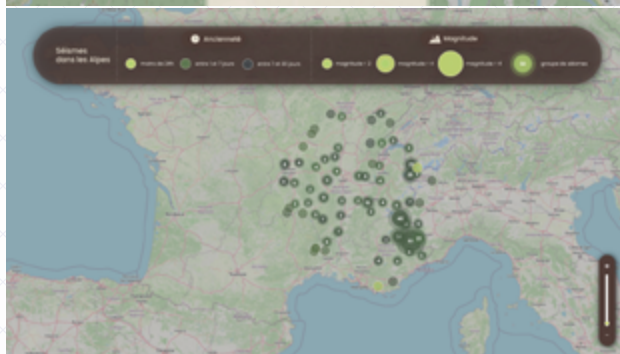
Compétences : Illustration 2D et 3D / modélisation 3D / design d'interface / gamedesign / création sonore / programmation

Implantation : Les applications sont intégrées dans les mobiliers de la scénographie.



Parenthèse échelles

En appuyant sur le bouton du pupitre, une animation se déclenche.



Séismes dans les Alpes

Application permettant aux visiteurs de consulter en direct les séismes survenus dans la région.



Simulateur de séismes

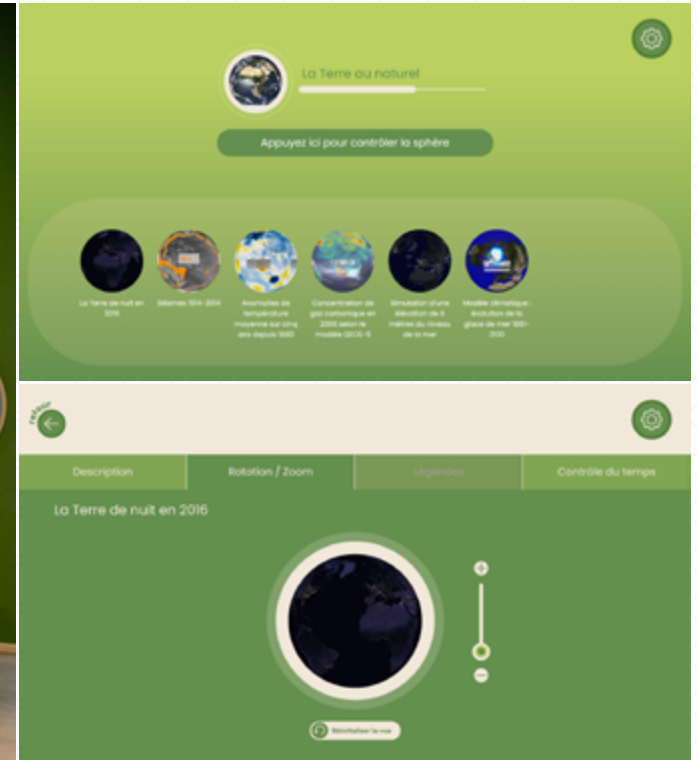
Comme un jackpot, le visiteur tire la manette et un séisme se déclenche au hasard.

Globe interactif

Réalisation d'une sphère terrestre interactive, sur laquelle sont projetées plusieurs vues et données.

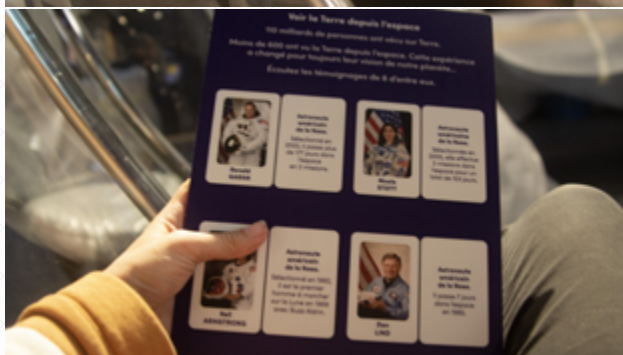
Le visiteur contrôle la projection grâce à une interface tactile : rotation du globe, zoom, choix du scénario...

Compétences : Design d'interface / programmation / installation | **Implantation :** Dispositif complet implanté sur site, en collaboration avec Globocess.



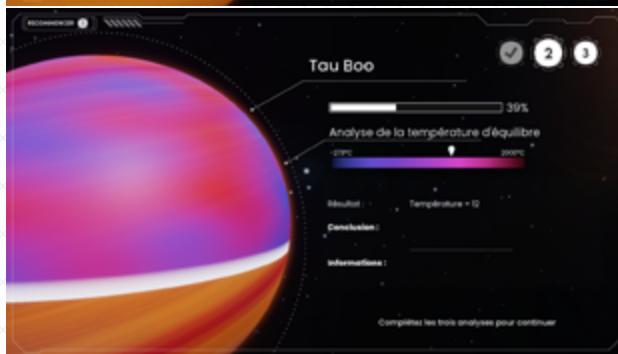
Compétences : Illustration 2D et 3D / modélisation 3D / design d'interface / gamedesign / création sonore / programmation

Implantation : Les applications sont intégrées dans les mobiliers de la scénographie.



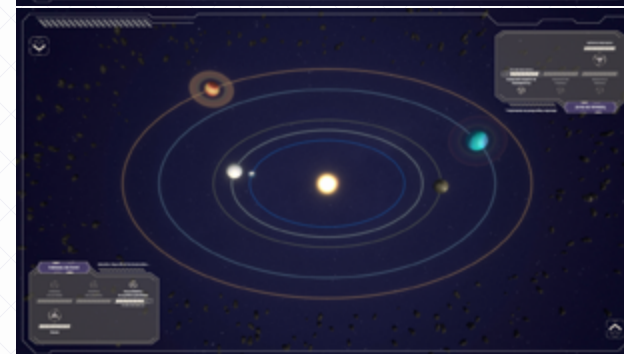
Overview Effect

Des astronautes nous livrent leur témoignage sur l'overview effect (dispositif sonore)



Casting planétaire

À l'aide d'un joystick, le joueur explore l'univers pour trouver des planètes habitables.



Simulateur cosmique

Grâce à ce jeu multi-joueurs, les participants créent leur propre système planétaire.

2023

Territoire

Environnement

Maison du Grand Site de France Conca d'Oru

Patrimoine, Corse

— Réalisation d'une série de dispositifs audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia





PORTRAITS DE FAMILLE

Un territoire d'exception

La Maison du Grand Site de France offre à ses visiteurs une multitude de dispositifs, mettant en valeur le patrimoine naturel et culturel de la région.

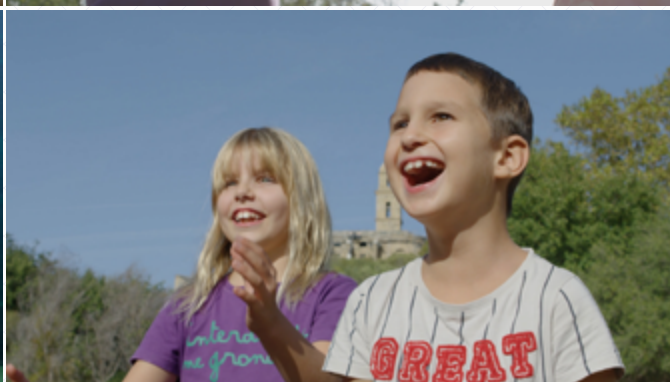
De la géologie aux domaines viticoles, toutes les richesses du territoire sont abordées et mises en valeur par la scénographie. Kaléo a produit les dispositifs audiovisuels et interactifs, allant à la rencontre des acteurs de la région : viticulteurs, sculpteurs, et bien d'autres.

Film immersif

Réalisation d'un film poétique sur le territoire et le domaine de Patrimonio.

Compétences : Tournage terrestre et drone / montage / post-production

Implantation : Le film est projeté dans une salle dédiée, un compte à rebours permet de réguler le flux de visiteurs.



Maquette du territoire

Réalisation d'un mapping sur une maquette en relief du territoire. La projection retrace l'évolution et les richesses du domaine de Patrimoine.

Compétences : Motion design / cartographie / mapping

Implantation : L'animation est projetée et mappée sur la carte en relief.



Dispositifs interactifs ludiques

Conception de plusieurs dispositifs interactifs à visée documentaire et pédagogique.

Compétences : Tournages / illustration 2D / motion design / design d'interface / programmation

Implantation : Les applications sont intégrées dans les mobiliers de la scénographie.



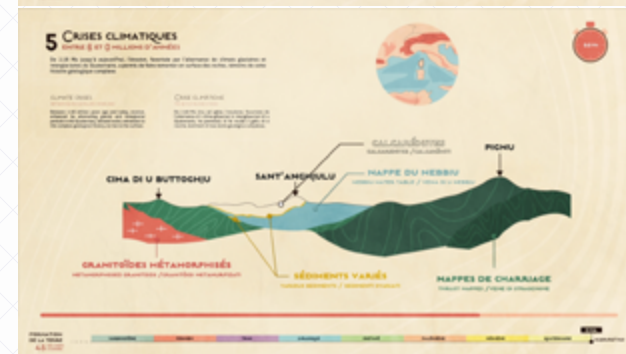
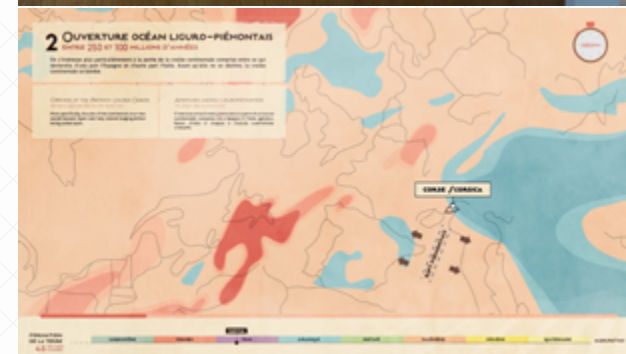
Vini Navigati

Ce film d'animation diffusé dans une loupe, retrace l'histoire des Vins Navigati.



Évolution vinicole

En tournant la manivelle sur la cuve, des interviews de viticulteurs se déclenchent.



Socle géologique

Ces séquences animées déclenchées par des boutons poussoirs expliquent l'évolution géologique de la Corse.

2023

Spatial

Artemis

Cité de l'espace, Toulouse

—
Conception et mise à jour des dispositifs de
la zone Carré de l'Actu

Audiovisuel

Multimédia





Murs interactifs

Conception de plusieurs projections interactives sur les parois de la zone Carré de l'Actu.

Compétences : Motion design / mapping / programmation

Implantation : En appuyant sur les maquettes, le visiteur déclenche des animations projetées au mur.

2023

Territoire

Environnement

Maison du Phare

Phare du Grau du Roi

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia

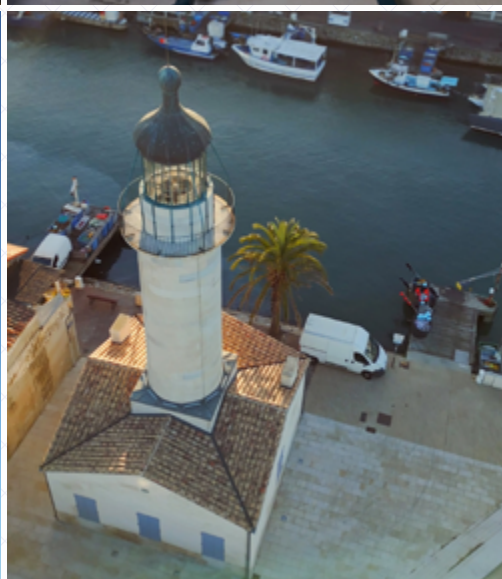
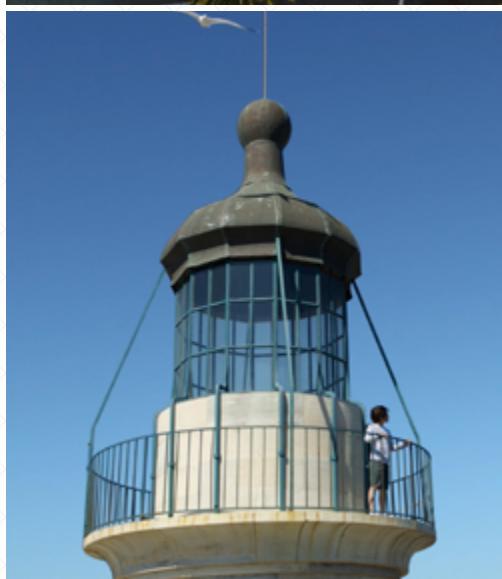
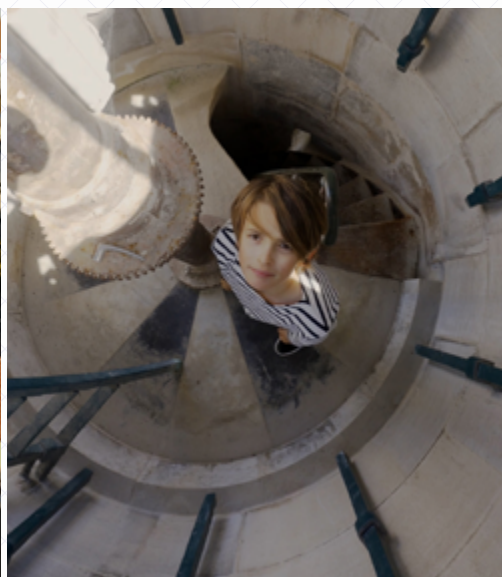
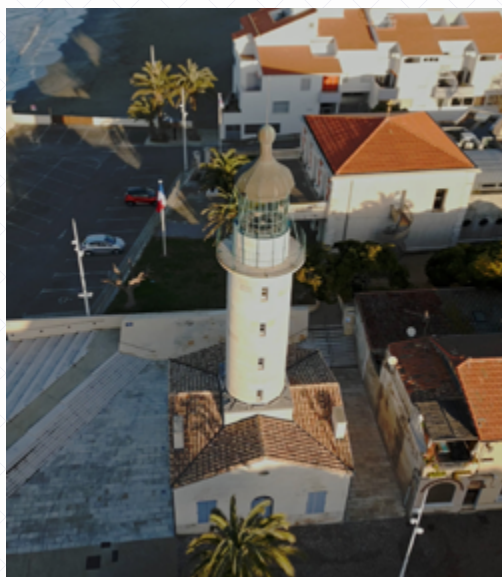


Film grand format : La montée des marches

Conception d'un film introductif sur la découverte du phare.

Compétences : Tournage terrestre et drone / montage / sound design

Implantation : Le film est projeté sur un mur à l'entrée de la maison du Phare.



Film grand format : Sortie en mer

Réalisation d'un dyptique, deux films se répondent et mettent en avant les différentes pêches sur le territoire.

Compétences : Tournage en mer / montage / sound design

Implantation : Les deux films sont projetés sur des murs qui se font face.



Photographies

Réalisation de photographies et de portraits pour la conception de diaporamas.

Compétences : Prises de vues de terrain / portraits / montage

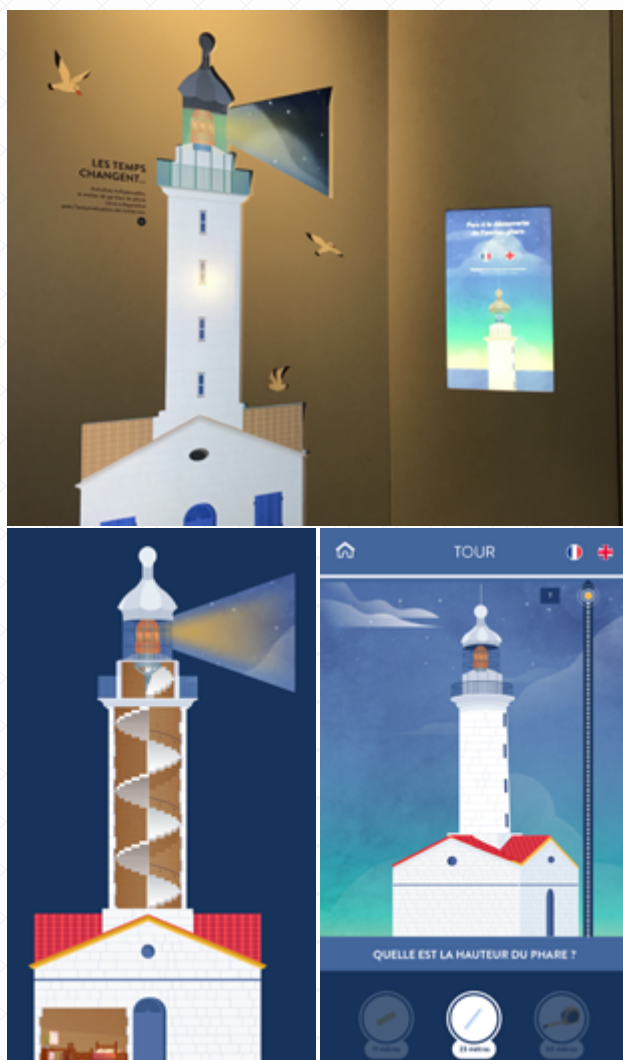
Implantation : Les diaporamas sont implantés dans une mosaïque de photographies.



Dispositifs interactifs ludiques

Compétences : Gameplay / illustration 2D / design d'interface / programmation

Implantation : Les applications sont intégrées dans les mobiliers de la scénographie.



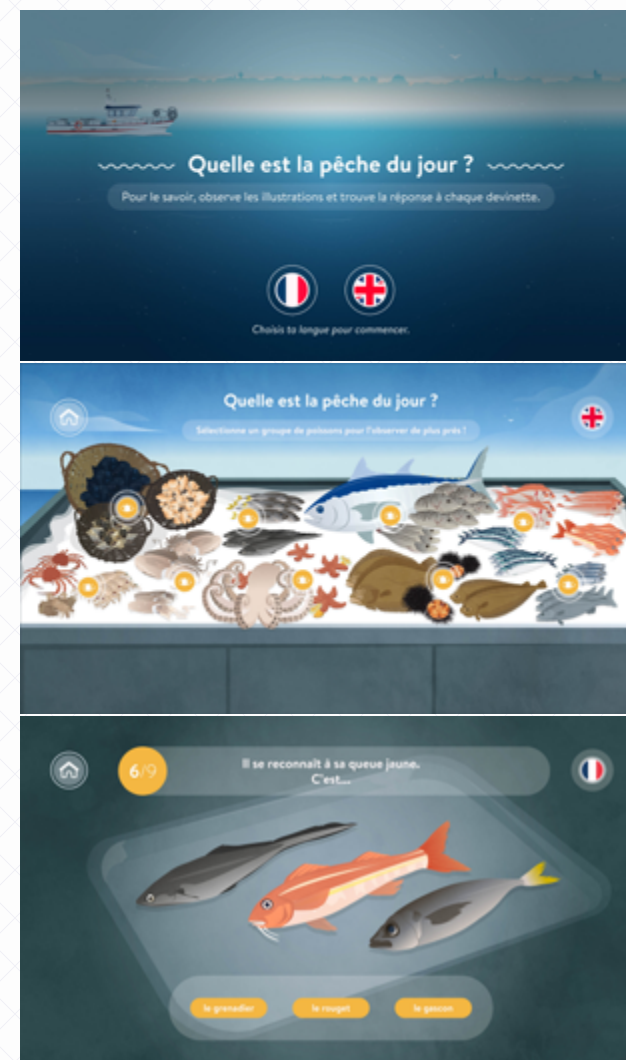
La découverte du phare

Dispositif double écran qui permet de découvrir les caractéristiques et la vie du phare.



Fais le ménage

Le visiteur doit attraper les déchets qui se mêlent aux poissons dans le filet.



La pêche du jour

Les joueurs doivent identifier les espèces pêchées sur un banc de poissonnerie.

2023

Territoire

Environnement

Maison de la Réserve et du Vaccarès

Réserve naturelle de
Camargue et SNPN, Arles

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia

Audio





Film immersif

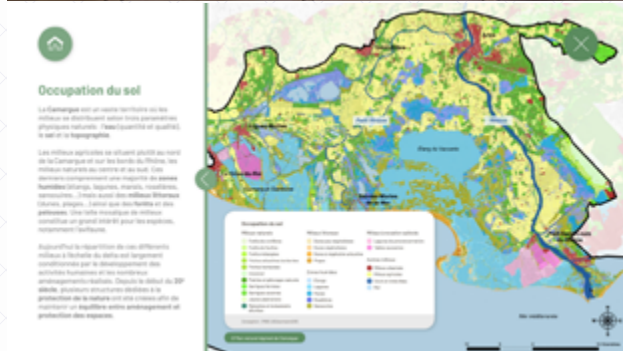
Réalisation d'un film immersif plongeant le visiteur dans les paysages et les sons de la Camargue.

Compétences : Tournage drone et terrestre / montage / sound design

Implantation : Le film est projeté dans un couloir immersif.

Conception de plusieurs dispositifs ludiques à visée pédagogique sur la thématique de l'environnement de la Camargue.

Compétences : Illustration 2D / motion design / design d'interface / programmation | **Implantation :** Les dispositifs sont diffusés sur des écrans tactiles.



Carte du territoire

L'application permet de consulter des cartes du territoire pour en comprendre les caractéristiques.



Le quiz de l'expo

Quiz de fin de parcours, il défie le joueur sur les connaissances acquises dans l'exposition.



La gestion de l'eau en Camargue

Avec Odette la crevette grise, les participants doivent apprendre à gérer l'eau en Camargue.

2023

Territoire

Environnement

Maison du Parc national de la Vanoise

Pralognan-la-Vanoise

—
Conception de dispositifs audiovisuels et
réutilisation du matériel de diffusion

Audiovisuel



Films sur le territoire

Conception de plusieurs dispositifs audiovisuels donnant des clés de compréhension du territoire.

Les productions ont été réalisées en adéquation avec l'ancien matériel de diffusion pour pouvoir le réutiliser.

Compétences : Montage / motion design / design d'interface / programmation / sound design



L'histoire des bouquetins

Film en motion design 2D montrant l'évolution des bouquetins dans le parc national.



Des femmes et des hommes d'exception

Série d'interviews témoignages d'acteurs du territoire.



Diaporama de paysages

Diaporama animés en motion design, montrant l'évolution des paysages au fil des siècles.

2023

Histoire

Sciences

À la rencontre de Pierre-Georges Latécoère

Exposition temporaire
de l'Envol des Pionniers,
Toulouse

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia

Audio

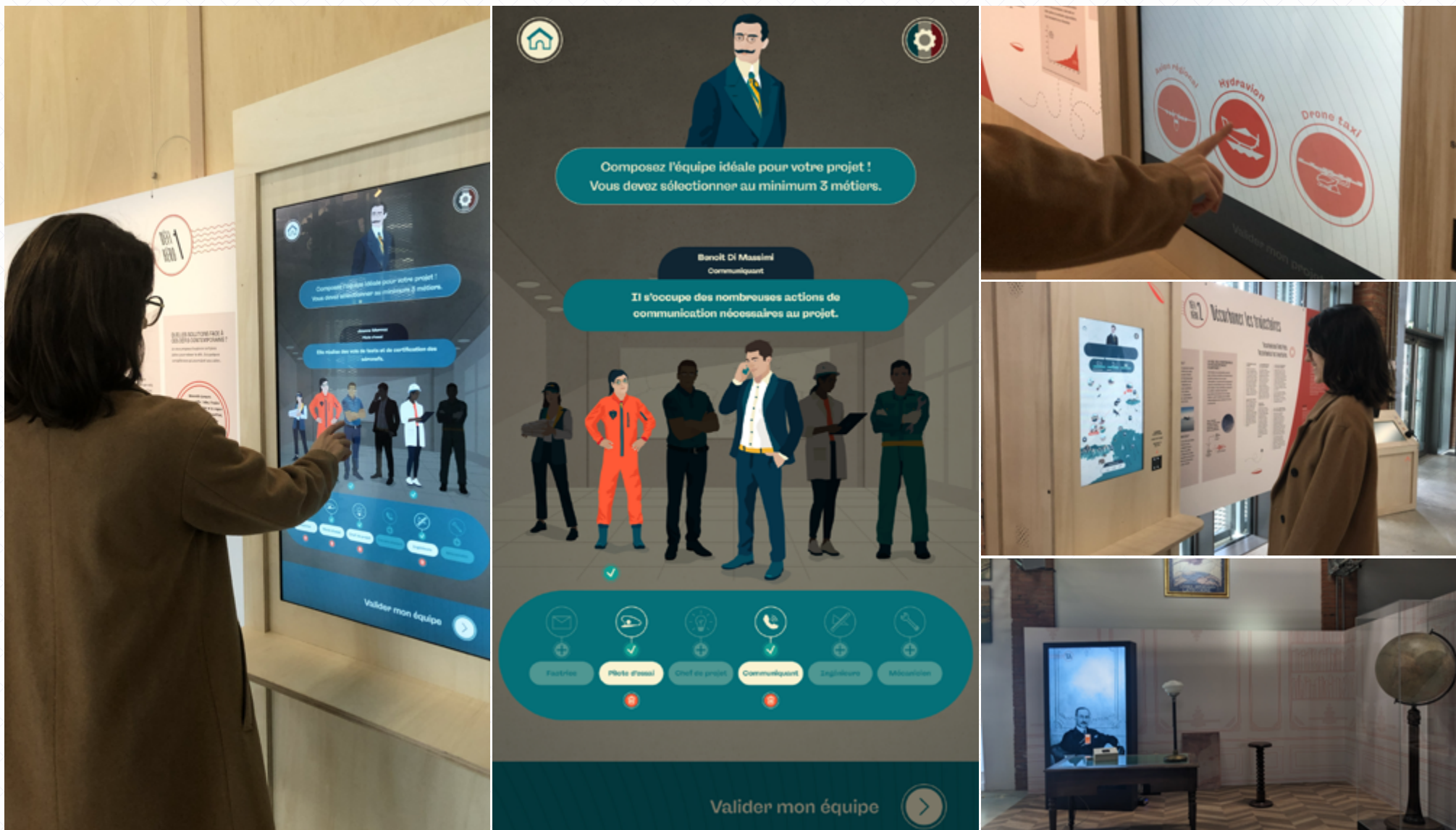


Jeu Défi Aéro

Conception d'un jeu sur 5 bornes réparties dans le parcours d'exposition. Le joueur scanne son ticket à chaque borne et construit progressivement son projet innovant d'aéronef.

Compétences : Illustration 2D / motion design / design d'interface / programmation / tournage fond vert / keying

Implantation : L'application est diffusée sur 5 bornes réparties dans le parcours d'exposition.



Productions documentaires

Compétences : Montage / motion design / sound design

Implantation : Les dispositifs sont diffusés en projection ou sur des écrans.



Les ateliers de fabrication

Film immersif composé d'images d'archives animées et d'un sound design d'ambiance.



Projet Laté 28

Borne de consultation permettant d'accéder à des vidéos documentaires sur le projet Laté 28.



Montages d'archives

Plusieurs films ont été remontés et intégrés dans des écrans de consultation.

2022

Histoire

Château de Montrond-les- Bains

Mairie de Montrond-les-Bains

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia

Audio

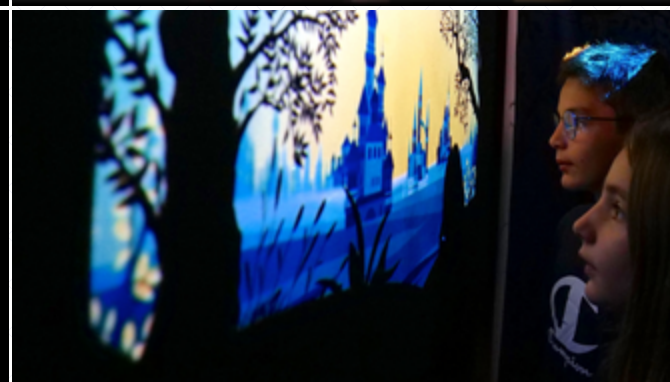


Couloir immersif : Contes du Forez

Réalisation d'un film immersif évoquant 4 légendes du Forez. Le visiteur déambule dans le couloir au fil des projections qui s'illuminent et des voix des personnages (son spatialisé).

Compétences : Illustration 2D / motion design / voix off / sound design / mixage sur site / synchronisation de gobos

Implantation : Le film est projeté dans le couloir sur 4 zones de projections.



Compétences : Illustration 2D / motion design / design d'interface / programmation
Implantation : Les applications sont diffusées sur des écrans intégrés au mobilier.



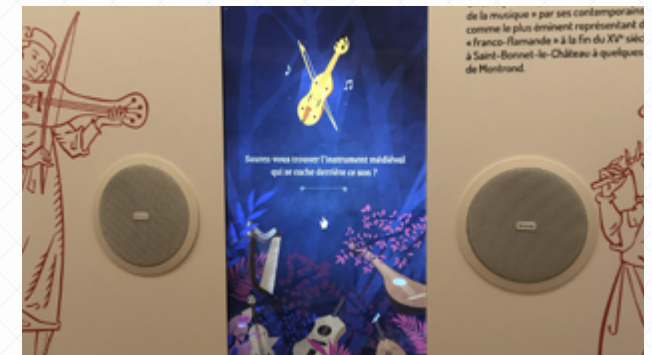
Petit prince malade

Pour soigner le petit prince le joueur doit lui administrer la bonne plante (dispositif RFID).



Au bain Princesse !

Le joueur doit préparer la princesse : débarbouiller, coiffer, maquiller... selon les coutumes.



Mur des sonorités

Des extraits de musique d'époque sont diffusés, le joueur doit deviner de quels instruments il s'agit.

2022

Showroom

Oenologie

Maison du Vignoble de Gascogne - Armagnac

Eauze

—
Conception d'une série de dispositifs
multimédia présentant les vignobles de
Côte de Gascogne, Armagnac et Floc de
Gascogne

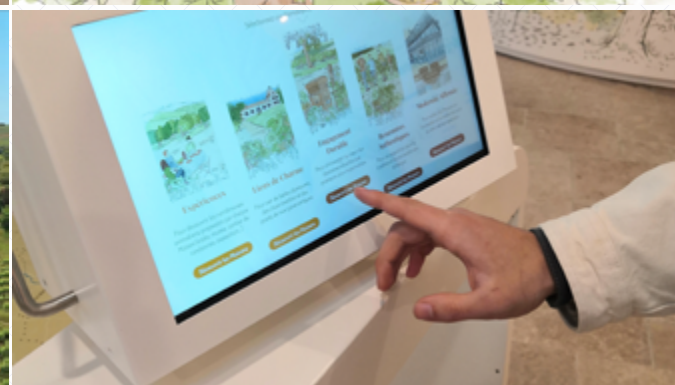
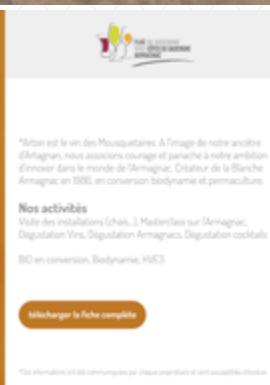
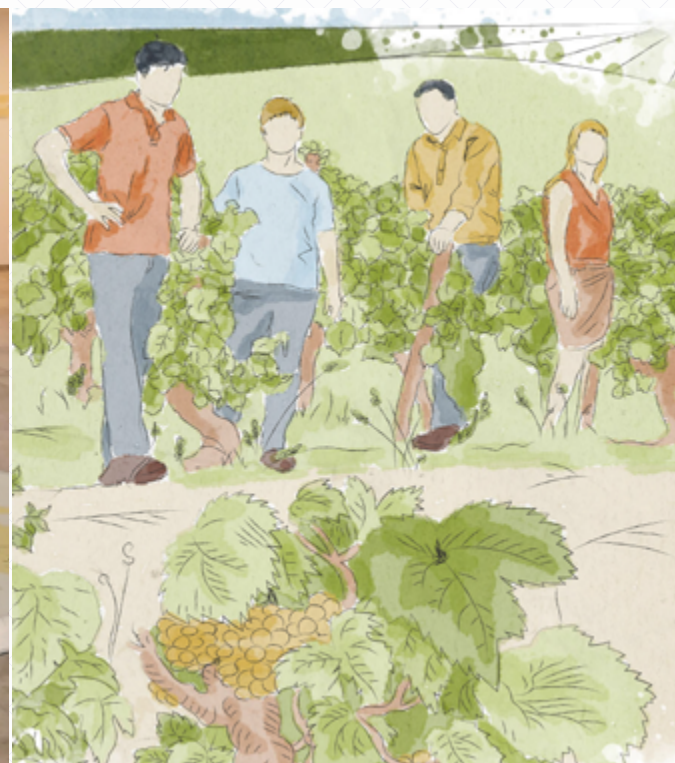
Multimédia



Carte en réalité augmentée

Conception d'une application en AR permettant d'afficher tous les vigneronns du territoire sur la carte imprimée au sol. Le visiteur accède ensuite à toutes les informations pratiques.

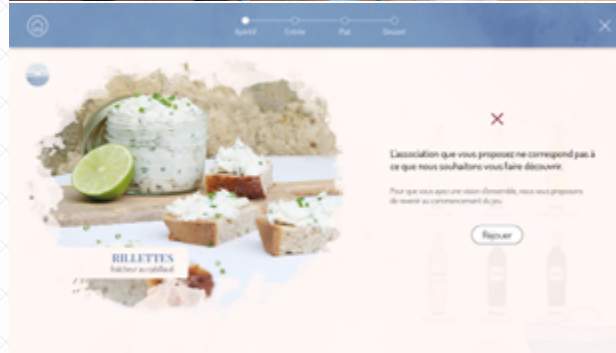
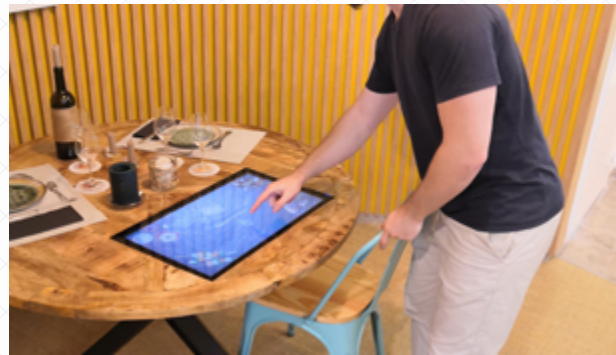
Compétences : Illustration 2D / design d'interface / programmation | **Implantation :** L'application est intégrée à deux bornes tactiles sur pivot.



Dispositifs interactifs

Compétences : Illustration 2D / motion design / design d'interface / programmation

Implantation : Projection ou disponibles sur des écrans intégrés dans les mobilier de l'exposition.



Adopte un Armagnac

À la manière d'une application de rencontre, ce quiz indique au joueur quel Armagnac est fait pour lui.

Côtes de Gascogne

En fonction du menu, le joueur doit associer le bon vin aux mets.

Floc de Gascogne

Le joueur associe des ingrédients pour créer un cocktail sur un mur interactif.

2022

Spatial

James Webb

Cité de l'espace, Toulouse

Conception d'un dispositif de consultation

Multimédia

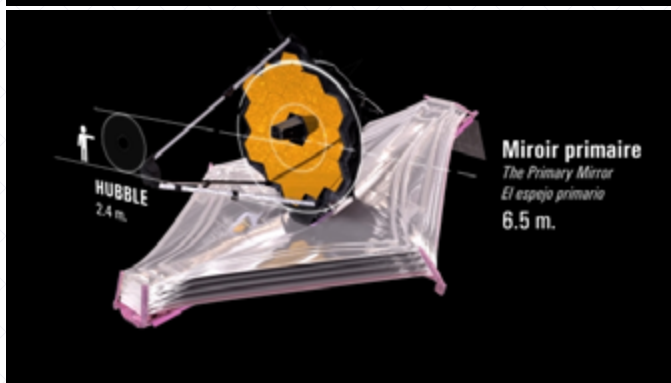
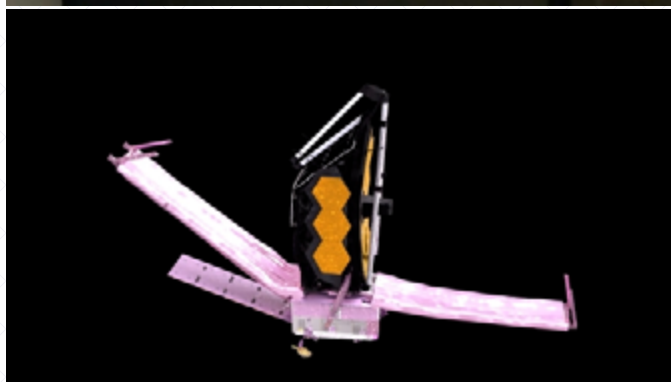
Audio



Maquette tactile et bulles de consultations

La maquette tactile permet de découvrir les outils et le fonctionnement du satellite. Les bulles de consultation permettent d'afficher les photos prises par James Webb via un écran de contrôle.

Compétences : Illustration 2D / motion design / design d'interface / programmation



2022

Territoire

Environnement

Fort de Pradeau, Centre d'interprétation du territoire

Parc national de Port-Cros, Hyères

—
Réalisation d'une série de dispositifs audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia

Audio



Dispositifs audiovisuels et interactifs

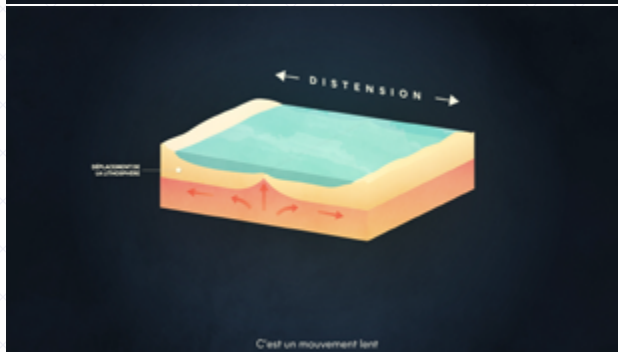
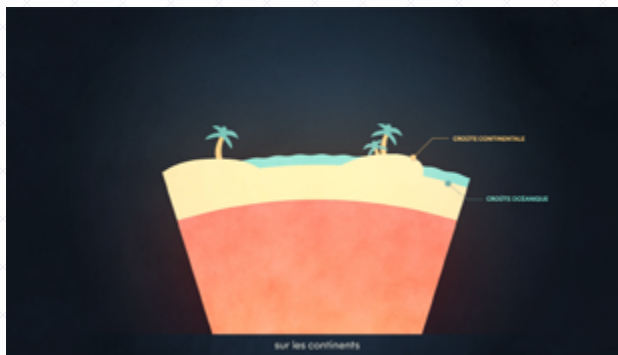
Réalisation de plusieurs dispositifs audiovisuels et interactifs, visant à sensibiliser le public sur la fragilité de l'environnement, plus spécifiquement dans la réserve naturelle du Pradeau.

Compétences : Illustration 2D / motion design / design d'interface / programmation / montage



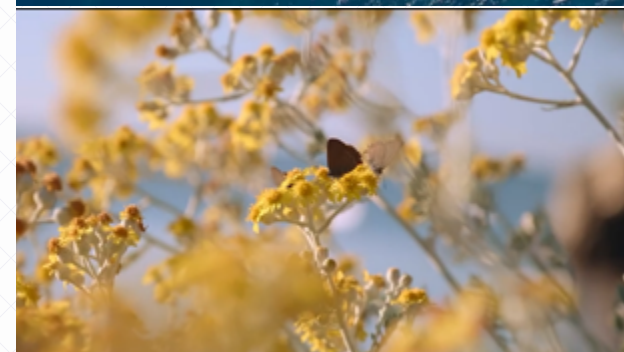
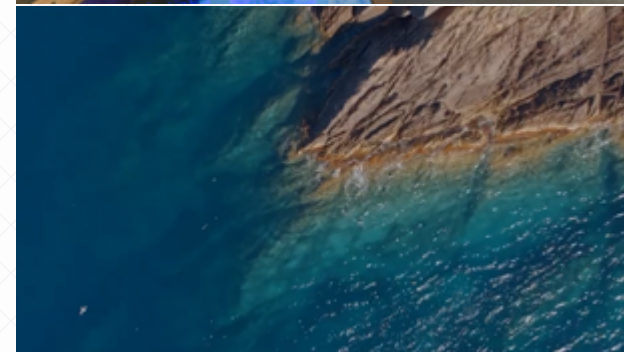
Herbier numérique

Livre numérique permettant de consulter un herbier.



Géologie

Animation 2D expliquant le principe et l'évolution de la géologie en Méditerranée.



Le parc en images

Film en images terrestres et drone du Parc national de Port-Cros.

2022

Showroom

Oenologie

Fermentis Academy

Marquette-lez-Lille

Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia



Dispositifs interactifs

Réalisation de plusieurs dispositifs interactifs mettant en avant le fonctionnement et les valeurs de la marque Fermentis.

Compétences : Illustration 2D / motion design / design d'interface / programmation

Implantation : Les applications sont diffusées sur des écrans intégrés au mobilier ou sont projetées au mur.



Visite virtuelle

L'application permet de visiter une des usines de production des produits Fermentis.



Jeu de la fermentation

Cette narration interactive permet de comprendre comment les produits Fermentis peuvent être utilisés à chaque étape de la vinification/fermentation.



Mur interactif

En touchant le mur, les visiteurs découvrent les différents processus de fabrication des produits.

2022

Histoire

Sciences

Momies, Corps préservés, corps éternels

Exposition temporaire,
Muséum d'Histoire Naturelle
de Toulouse

—
Réalisation de trois dispositifs multimédias

Multimédia



Jeu de carte : Techniques d'investigation des momies

Le joueur doit replacer dans l'ordre chronologique les techniques d'investigation des momies.

Compétences : Design d'interface / illustration 2D / programmation

Implantation : L'application est diffusée dans un écran tactile, intégré au mobilier.

BIOGÉOCHIMIE ISOTOPIQUE

Le jeu consiste à placer les cartes « Techniques d'investigation » dans l'ordre chronologique pour dévoiler les avancées des connaissances.

En cas d'erreur, la carte repartira dans la pioche.

Bien placée, la carte se retournera pour présenter un exemple de momie étudiée.

2020

BIOGÉOCHIMIE ISOTOPIQUE

Les signatures isotopiques de 20 oiseaux momifiés sont comparées avec celles de momies humaines retrouvées dans la même zone géographique.

Les oiseaux de proie témoignent d'une diète géographique plus variée que celle des humains. Ils étaient donc chassés à l'état sauvage. Les ibis ont aussi un régime plus diversifié mais typique des environnements du Nil. Il est impossible de savoir s'ils étaient en semi-liberté ou à l'état sauvage.

PREMIÈRES RADIOLOGIES

Une technique pour déterminer l'origine exacte des momies.

DATATION AU CARBONE 14

Le premier datage au carbone 14 d'une momie humaine.

PALYNOLOGIE

Le pollen des fleurs de lotus est retrouvé dans la momie.

RETRAIT DES AMULETTES

Le premier datage au carbone 14 d'une momie humaine.

1886 **1910** **1975** **2020**

FIN DE PARTIE

BRAVO !

Vous avez habilement joué avec vos connaissances et votre esprit de déduction !

La validation des techniques d'investigation a permis de faire avancer nos connaissances sur les momies anciennes. Mais les scientifiques cherchent des indices. À l'aide d'elles, ils explorent les momies avec un œil pluridisciplinaire et un flair anthropologique. Ces 10 techniques et ces exemples d'indices sont un reflet des multiples recherches réalisées dans le monde.

REJOUER

1886 **1895** **1910** **1949** **1975** **1976** **1982** **2017** **2018** **2020**

TECHNIQUES D'INVESTIGATION DES MOMIES
RÉVÉLEZ LA FRISE CHRONOLOGIQUE

TECHNIQUES OF INVESTIGATION OF THE MUMMIES
REVEAL THE TIMELINE

1886 **1910** **1975** **1976** **2020**

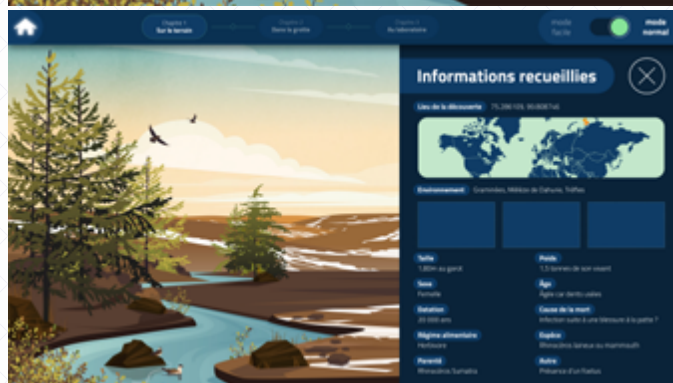
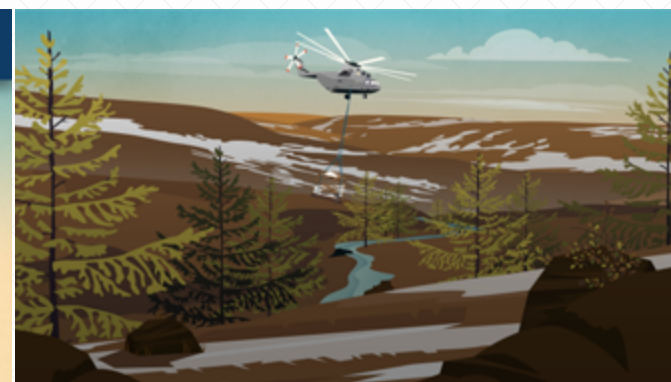
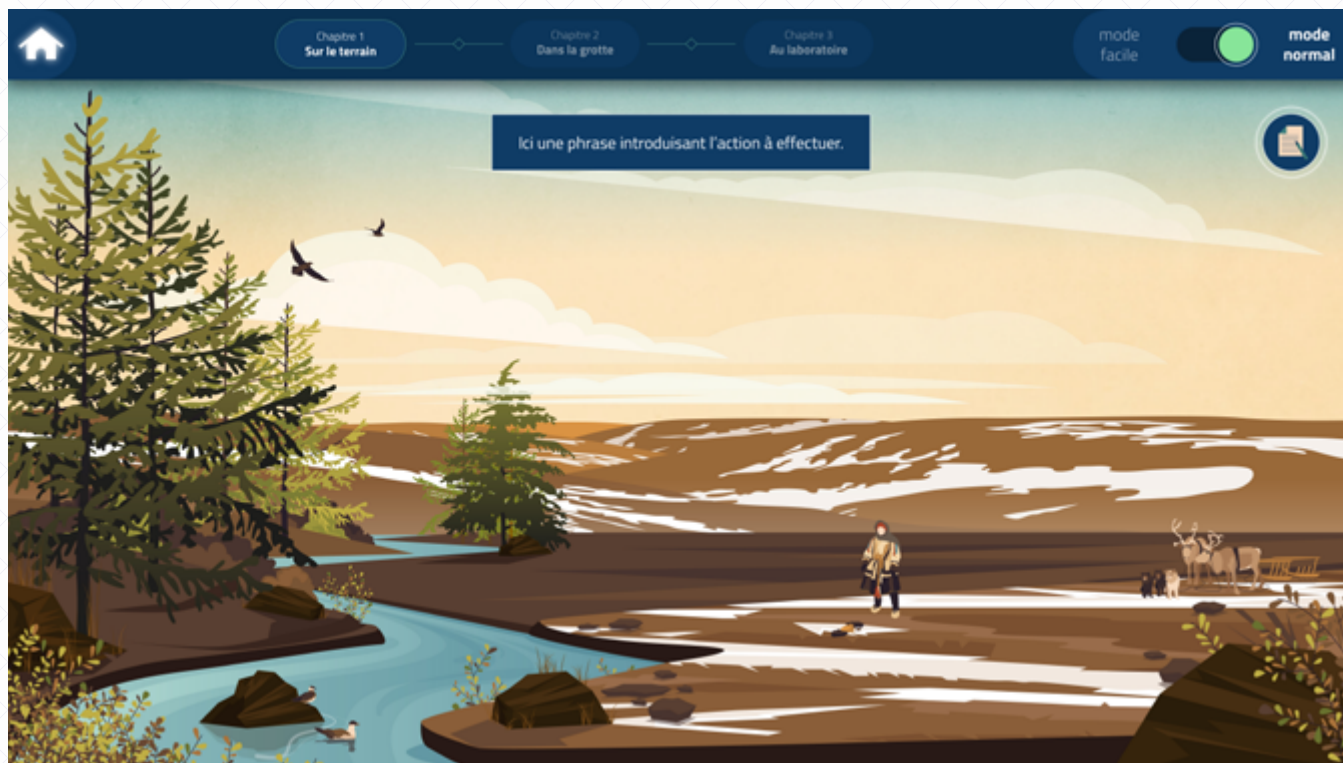
VOIR LE TUTORIEL **JOUER**

Narration interactive : Menez l'enquête scientifique !

Le joueur est amené à interagir avec le décor et les outils pour mener l'enquête : découvrir, analyser et conserver une momie.

Compétences : Design d'interface / illustration 2D / programmation

Implantation : L'application est diffusée dans un écran tactile, intégré au mobilier.

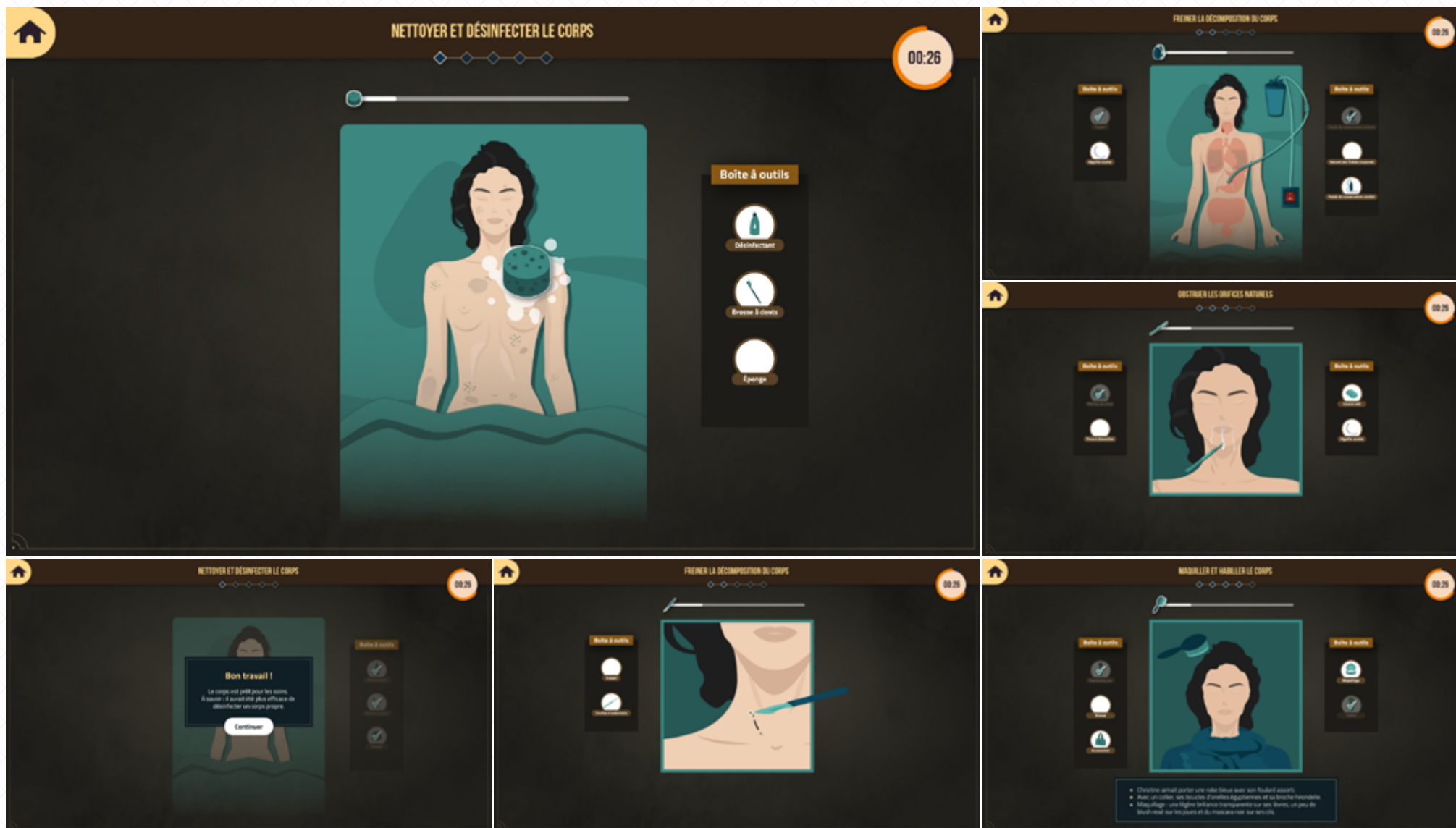


Jeu pédagogique : Dans la peau d'un thanatopracteur

Le joueur doit choisir les bons outils à chaque étape pour prendre soin du corps de la défunte.

Compétences : Design d'interface / illustration 2D / programmation

Implantation : L'application est diffusée dans un écran tactile, intégré au mobilier.



2022

Arts

Histoire

Dévoiler Némausys. Jean- Claude Golvin, un architecte et des archéologues

Exposition temporaire,
Musée de la Romanité, Nîmes

—
Réalisation d'un dispositif pédagogique
double-écran

Audiovisuel

Multimédia

Audio



Exploration d'une illustration de Golvin

Grâce à ce dispositif, le visiteur découvre les étapes de conception de la Grande vue de l'amphithéâtre en construction de Golvin.

L'écran tactile permet de naviguer entre plusieurs entrées afin de consulter : une interview de l'artiste, de courts films en motion design, une galerie d'images etc. Pour finaliser l'expérience il est proposé de "plonger" dans une illustration grâce à des zooms illustrés et sonores.

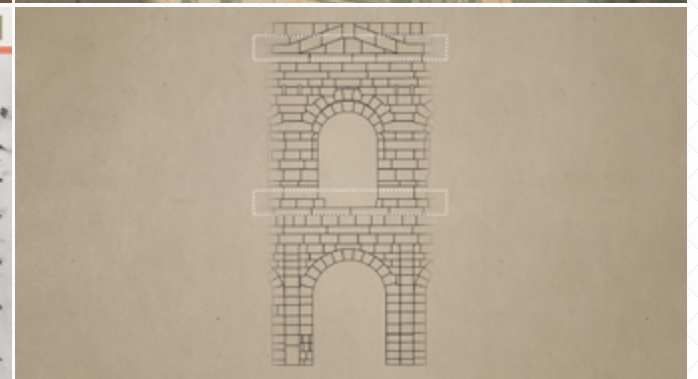
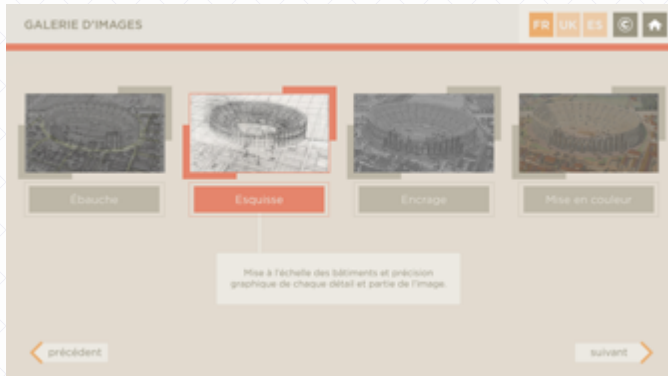


L'application : navigation interactive

L'interface est structurée selon les 4 étapes de conception de l'artiste. Le visiteur parcourt le contenu documentaire : motion design, galeries d'images, illustration interactive.

Compétences : Design d'interface / programmation / motion design / illustration 2D

Implantation : Dispositif double écran : l'écran tactile permet de contrôler le contenu projeté.



Interview de Jean-Claude Golvin

Réalisation d'un film documentaire de 6 minutes destiné à comprendre le processus de création de Jean-Claude Golvin, de la recherche à l'oeuvre finale.

Compétences : Tournage / montage / mixage / motion design

Implantation : Interview diffusée dans l'application double-écran.



2022

Territoire

La Lieutenance

CIAP de la ville de Honfleur,
Mairie de Honfleur

Réalisation d'une série de dispositifs audiovisuels

Audiovisuel

Audio





HONFLEUR, VILLE D'ART

Son cadre naturel, ses reflets changeants, son caractère préservé... Honfleur attire dès la première moitié du XIX^e siècle des artistes venus y chercher de nouveaux sujets pour leur peinture. Destinataires-Républicains, peintres de formation classique et romantiques vont ainsi peu à peu peupler Honfleur, créant bientôt la place à une génération qui portera elle-même l'impressionnisme et consacrera durablement le succès de la ville auprès de différents courants artistiques.

HONFLEUR, A TOWN OF ART

With its natural setting, ever-changing reflections and well-protected character, Honfleur has had a long tradition. Honfleur attracts artists seeking new subjects to paint. Artists and photographers, classically trained and Romantic painters, all gradually made Honfleur increasingly popular, soon making way for a generation which would itself give the impetus to Impressionism and ensure the lasting success of the town with a variety of different artistic movements.



XIX^e - XX^e SIÈCLES

Le XIX^e siècle est celui de la révélation de Honfleur comme motif pictural pour des dizaines de peintres.

In the nineteenth century Honfleur became a popular motif for dozens of painters.

Le XIX^e siècle est aussi le moment de multiples honfleurais tels que Eugène Delacroix, Eugène Boudin ou encore Louis-Alexandre Delbecq.

The nineteenth century also saw the Honfleur of many artists such as Eugène Delacroix, Eugène Boudin and Louis-Alexandre Delbecq.



LA PÊCHE HONFLEURAISE, UN PATRIMOINE IMMATÉRIEL

FISHING AT HONFLEUR, AN INTANGIBLE HERITAGE

Le territoire honfleurais

Le CIAP de Honfleur met en valeur l'estuaire de la Seine : son histoire, son évolution, ses richesses.

Kaléo a réalisé une série de dispositifs audiovisuels valorisant ce patrimoine à la fois naturel, culturel et touristique, sous la forme : d'interviews, de motions designs, de projections immersives, de récits et d'ambiances sonores...



Film immersif : L'histoire du port de Honfleur

Dans ce dispositif, le port d'Honfleur nous raconte son histoire, des vikings en passant par la guerre de 100 ans, la découverte des nouveaux mondes, et jusqu'à nos jours.

Compétences : Motion design / illustration 2D / cartographie / voix off / mapping

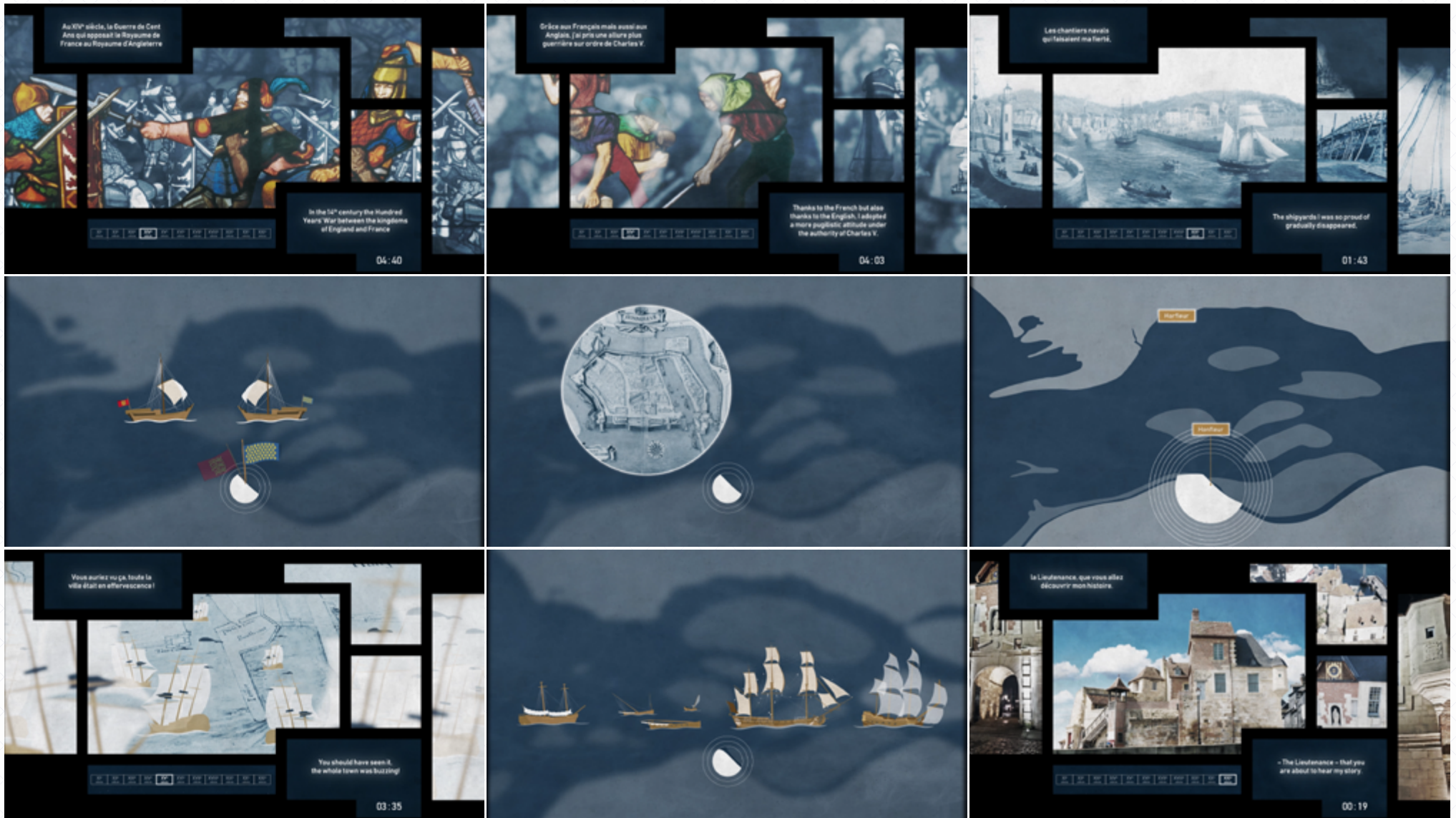
Implantation : Double projection sur des blocs de différentes profondeurs et une carte en relief.

Film immersif : L'histoire du port de Honfleur

Le film mêle l'animation d'images d'archives et le motion design. Les deux projections, se complètent et s'enrichissent au profit d'un récit unique.

Compétences : Motion design / illustration 2D / cartographie / voix off / mapping

Implantation : Double projection sur des blocs de différentes profondeurs et une carte en relief.



Compétences : Illustration 2D / cartographie / motion design / montage

Implantation : Les films sont diffusés sur des écrans.



L'estuaire de la Seine

Montage à partir d'images d'archives, cartes et schémas en motion design illustrants le fonctionnement de l'estuaire de la Seine.



Le tourisme honfleurais

Ce motion design réalisé à partir d'images d'archives découpées retrace l'évolution du tourisme honfleurais.



L'histoire de la traite négrière

Basé sur des illustrations et des images d'archives, cette animation explique la place d'Honfleur dans la traite négrière.

Compétences : Tournage extérieur / tournage fond vert / keying / étalonnage / mixage / montage

Implantation : Le film est diffusé sur un écran, la projection est diffusée en taille réelle sur un mur enduit.



et la crevette grise aussi pour des bateaux qui sont un peu moins importants.
and also brown shrimp with smaller boats.



Maintenant, ça a évolué, on a de plus grosses unités, du matériel plus conséquent.
Nowadays things have evolved. We have bigger units, better material.

La pêche honfleuraise

Un patron pêcheur honfleurais nous livre son histoire familiale et son expérience de la pêche.



Binot Paulmier

Binot Paulmier, explorateur du XVI^e siècle qui accosta au Brésil nous raconte son périlleux périple.



2022

Showroom

Sciences

Maison des Énergies

Espace EDF Odysselec de Cruas-Meysses, EDF

— Réalisation d'une série de dispositifs audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia



Films : Présentation de la marque

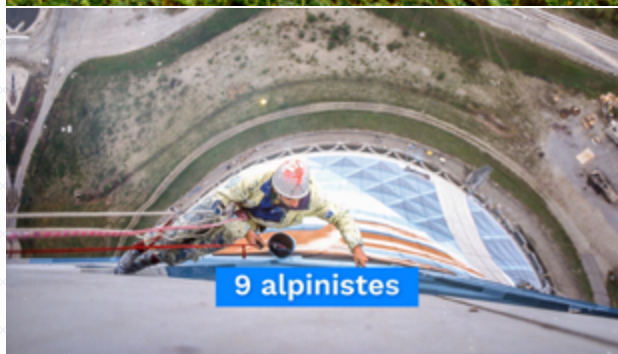
Compétences : Illustration 2D / montage à partir d'images d'archives / motion design

Implantation : Les films sont diffusés sur des écrans ou projetés dans la scénographie.



Introduction

Film introductif projeté à l'entrée de l'exposition pour accueillir le visiteur.



Espace Verseau

Film monté à partir d'images d'archives pour présenter l'histoire de la fresque du Verseau.



Territoire

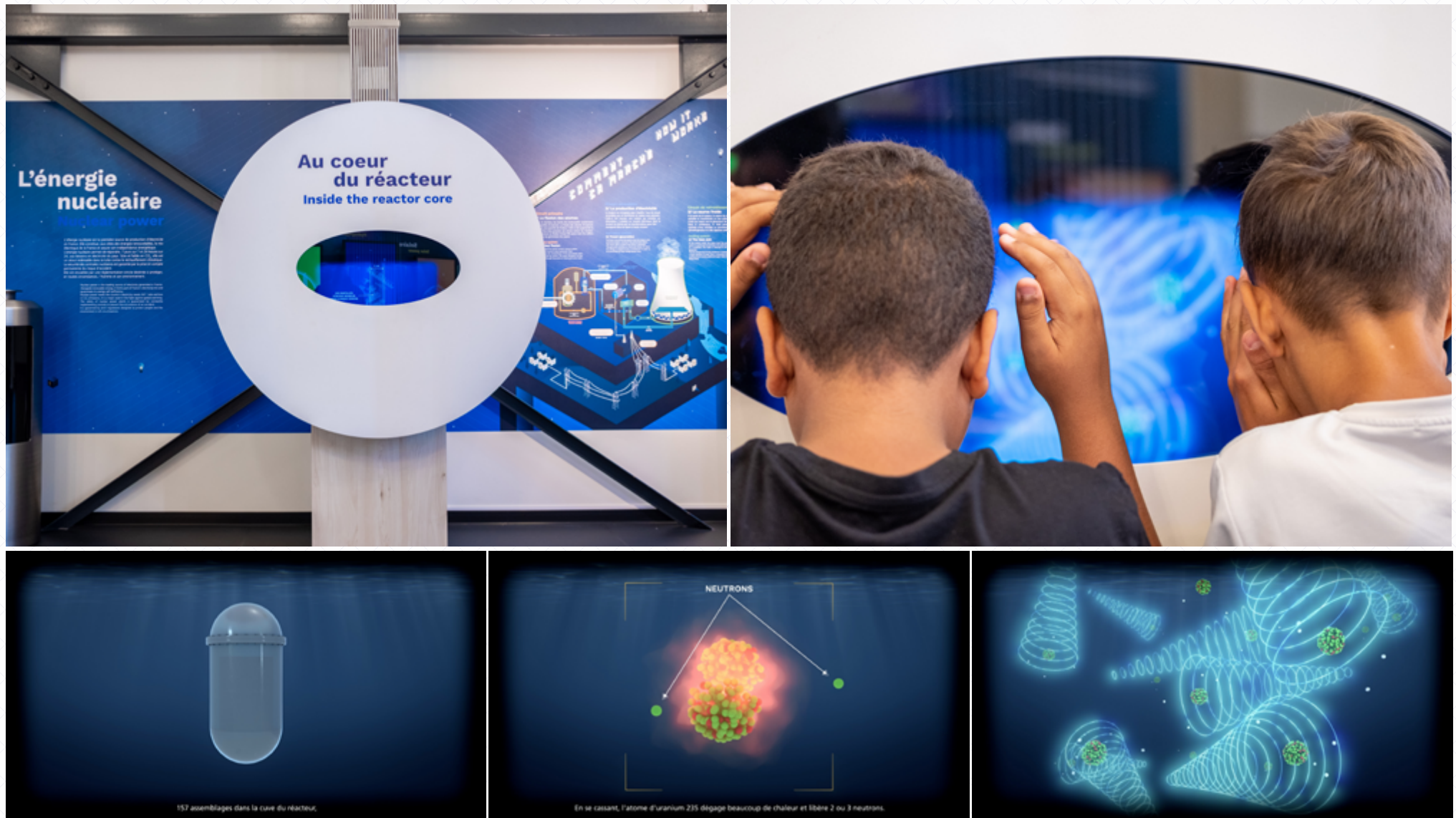
Série de films sur les projets EDF, projetés au mur et déclenchés par des objets avec puces RFID.

Théâtre optique : Neutroniks

Intégré dans le mobilier à la manière d'un hologramme, ce film entièrement réalisé en 3D, explique le fonctionnement de la fission nucléaire.

Compétences : Modélisation et animation 3D / motion design / post-production / montage

Implantation : Le film est diffusé dans le mobilier sous la forme d'un théâtre optique.

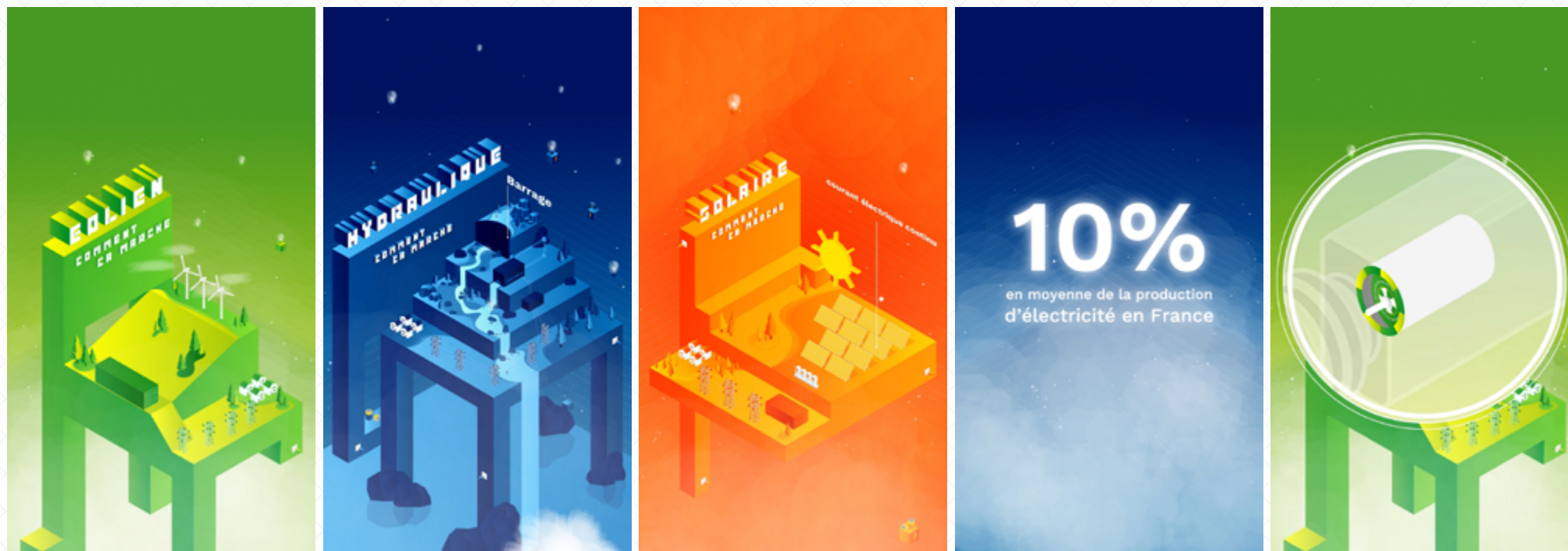


Film d'animation

Réalisation de trois films pédagogiques en isométrie expliquant le fonctionnement des énergies hydraulique, solaire et éolienne.

Compétences : Illustration 2D / motion design / voix off / mixage

Implantation : Les films sont diffusés sur des écrans verticaux.



2021

Histoire

La Loire en histoires

Château d'Andrézieux- Bouthéon

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia





Film immersif : Navigation

Les visiteurs prennent place dans une ramberte et entament la descente de la Loire avec leur guide.

Compétences : Modélisation et animation 3D / tournage fond vert / keying / montage

Implantation : Projection à 360°, personnage grandeur nature en hologramme et son spatialisé rendent le dispositif extrêmement immersif.

Compétences : Illustration 2D / cartographie / motion design / modélisation 3D / mapping

Implantation : Les films sont diffusés sur des écrans ou projetés dans la scénographie.



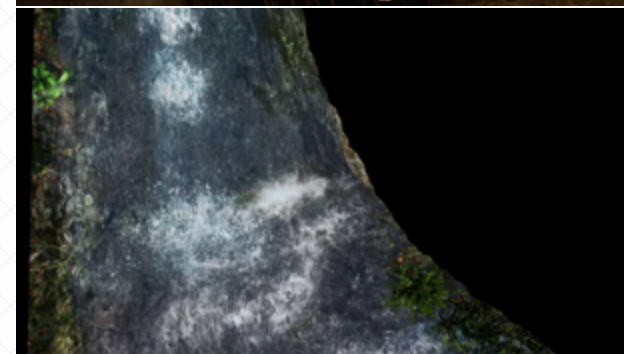
L'histoire du château

Le visiteur fait défiler le temps grâce à la manivelle et voit le château évoluer au fil des siècles.



Maquette du territoire

Grâce à cette projection sur une carte en relief, le visiteur remonte le temps et découvre l'évolution du territoire.



Calade

Alors qu'on marche sur l'eau grâce à cette projection au sol, le marinier invite à poursuivre la visite.

2021

Histoire

Palais Rova

Antananarivo, Madagascar

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia

Audio





Film immersif

Réalisation d'un film immersif monumental retraçant l'histoire de la guerre franco-malgache.

Les décors sont réalisés en 3D et les silhouettes sont tournées sur fond vert.

Compétences : Modélisation et animation 3D / tournage fond vert / keying / montage / post-production / voix off

Implantation : Le film est projeté sur 6 écrans et synchronisé avec l'éclairage des costumes.

Film immersif

Réalisation d'un film immersif monumental retraçant l'histoire de la guerre franco-malgache.

Les décors sont réalisés en 3D et les silhouettes sont tournées sur fond vert.

Compétences : Modélisation et animation 3D / tournage fond vert / keying / montage / post-production / voix off

Implantation : Le film est projeté sur 6 écrans et synchronisé avec l'éclairage des costumes.

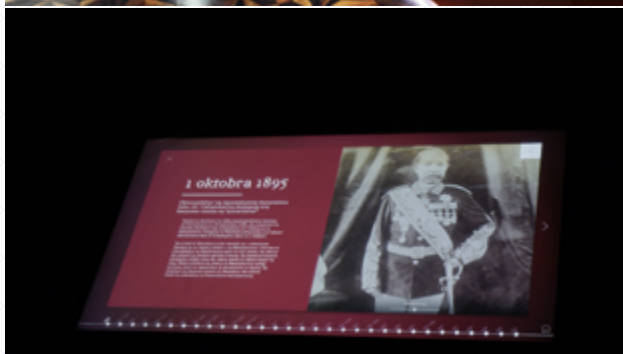


Dispositifs historiques

Réalisation de plusieurs dispositifs audiovisuels et interactifs sur l'histoire de Madagascar.

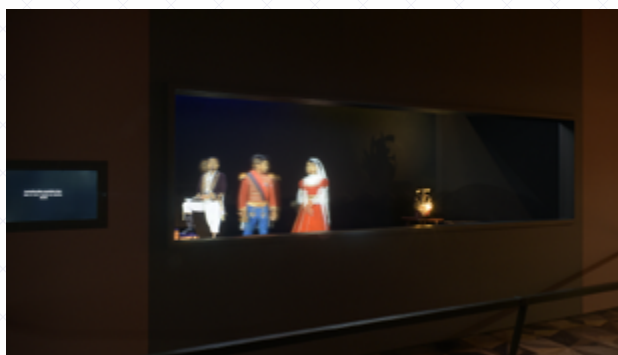
Compétences : Cartographie / design d'interface / programmation / tournage fond vert / keying / montage / motion design

Implantation : Les films et applications sont intégrés à la scénographie d'exposition (écrans tactiles, projection, etc.).



Bornes tactiles : Royaumes et chronologie

Les deux bornes permettent de consulter du contenu documentaire sur l'histoire des royaumes.



Théâtre optique

Film diffusé dans un théâtre optique / hologramme à taille humaine. Les personnages évoluent dans un décor réel.

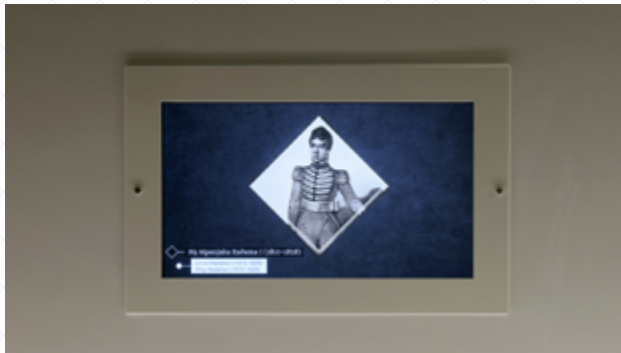


Naissance de l'Île

Ce film diffusé sur 4 surfaces de projection, raconte la naissance de l'île de Madagascar.

Compétences : Motion design à partir d'images d'archives / montage

Implantation : Les films sont diffusés sur des écrans ou projetés dans la scénographie.



Rois et Reines de Madagascar

Série de 6 films en motion design présentant l'histoire des rois et des reines de Madagascar.



Exil de la Reine

Film mêlant motion design et films d'archives sur l'exil de la reine.



Mosaïque

Dans ce film réalisé à partir de photographies, le visiteur découvre les paysages de Madagascar.

2021

Mémoires

Airborne Museum

Sainte-Mère-Église

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia





Rencontre avec les soldats américains

Le parcours scénographique du Airborne Museum permet au visiteur de s'immerger au coeur de l'histoire des soldats américains pendant la Seconde Guerre mondiale.

Des objets de collection sont mêlés aux dispositifs audiovisuels pour proposer une expérience immersive au visiteur. Kaléo a réalisé l'ensemble des audiovisuels dont plusieurs dispositifs immersifs (film 360°, projections sur parachute, simulateur de saut, théâtre optique).



Film historique grand format

Ce film de plus de 8 mètres, entièrement réalisé en images d'archives découpées et animées retrace l'histoire de la mission Overlord.

Compétences : Motion design / conception sonore / voix off / post-production

Implantation : Le film est projeté sur une grande surface de type cyclo.

Dispositifs projetés

Réalisation de plusieurs dispositifs immersif projetés dans la scénographie d'exposition.

Compétences : Montage / motion design / illustration 2D | **Implantation :** Les films sont projetés sur différentes surfaces : hologramme, parachute, simulateur de saut...



Salle de briefing

On se prépare au débriefing en prévision du débarquement en s'installant dans ce théâtre optique à taille réelle.



Pathfinders

Motion design à partir d'images d'archives, projeté dans un parachute.



Simulateur de saut

Un film en 3D réaliste accompagne l'expérience des visiteurs dans le simulateur de saut en parachute.

Ces films associés aux objets en vitrine mettent à l'honneur les témoignages des soldats.

Compétences : Montage / motion design à partir d'images d'archives

Implantation : Les films sont diffusés sur des écrans.



2021

Territoire

Patrimoine

CIAP Épona

Séchoir de Niort,
Communauté des
Communes du niortais

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia

Audio





Promenade dans le niortais

Le Séchoir de Niort met en valeur le patrimoine culturel, historique et naturel de la ville de Niort et ses alentours.

Kaléo a conçu une série de dispositifs adaptés au public familial du Séchoir : films en motion design, jeux sur table tactile, consultation de contenus en réalité augmentée, manipes interactives. Une façon ludique de découvrir les richesses de la région.

Film immersif : Épona

Épona est un film immersif et poétique évoquant la légende d'Épona, déesse romaine des chevaux.

Compétences : Tournage en extérieur avec chevaux / montage / post-production / mixage

Implantation : Le film est projeté sur une grande surface incurvée de type cyclo.



Plusieurs dispositifs sont travaillés sous forme de cartographie pour découvrir le territoire.

Compétences : Cartographie 2D / graphisme / design d'interface / programmation AR / modélisation 3D



Carte du territoire

Le visiteur se muni de la tablette et scanne les pictogrammes sur la table pour déclencher le contenu. Cette application utilise la technologie de la réalité augmentée.

Carte tactile

Toucher la maquette permet de déclencher la lecture de reconstitution 3D.

Jeux interactifs

Compétences : Illustration 2D / design d'interface / graphisme / motion design / programmation

Implantation : Les jeux sont répartis dans la scénographie et diffusés sur des écrans tactiles ou projections.



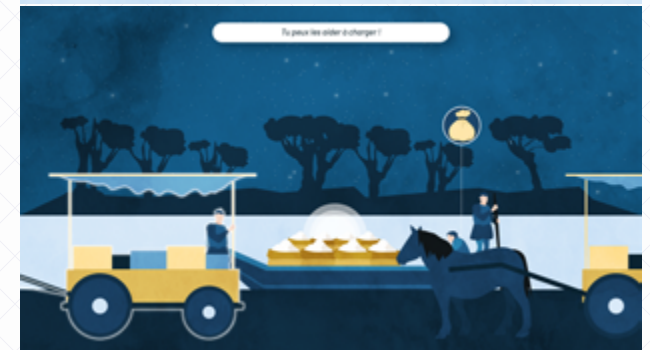
Gestion de l'eau

En s'aidant des manivelles, le joueur doit gérer la ressource en eau du Marais Poitevin.



Jeu de l'Oie des mutuelles

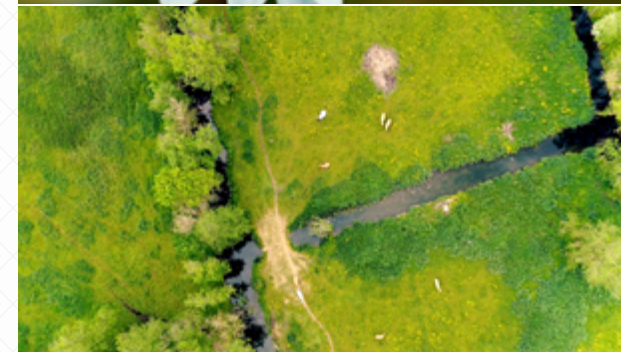
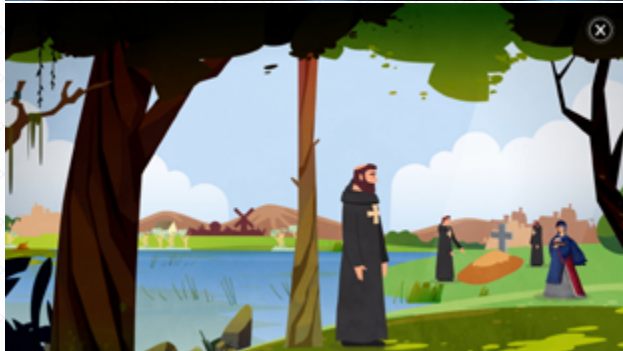
Ce jeu mutli-joueurs reprend les codes du jeu de l'Oie, adapté à la thématique des mutuelles.



Jeu du Commerce

Ce jeu prend la forme d'une narration interactive : le joueur interagit pour avancer dans l'histoire.

Compétences : Tournages terrestre et drone / illustration 2D / motion design / montage / voix off
Implantation : Les films sont diffusés sur des écrans ou projetés dans la scénographie.



Personnages historiques

Série de films en motion design 2D présentant plusieurs personnages historiques et légendaires.

Portraits

Série d'interviews présentant différents acteurs du territoire niortais.

Marais Poitevin

Dispositif mêlant des vues du territoire et une ambiance sonore.

2021

Spatial

Mission Alpha

Cité de l'espace, Toulouse

—
Réalisation des dispositifs audiovisuels et multimédias pour le Carré de l'Actu

Audiovisuel

Multimédia





Suivi en direct des missions spatiales

La Cité de l'espace a créé la zone Carré de l'actu, permettant aux visiteurs de suivre en direct les missions spatiales en cours. L'espace a été ouvert à l'occasion de la mission Alpha et est actualisé au fil des missions.

Des dispositifs de suivi en live ont été conçus, ainsi que plusieurs bornes de consultations (vidéos, interviews) munies d'un backoffice pour simplifier les mises à jour.

Kaléo a pris en charge l'actualisation en 2022 et 2023 des contenus pour les missions Cosmic Kiss et Minerva.



Mur d'écran live

Le mur d'écran permet de visionner du contenu en direct relatif à la mission en cours. Le contenu est personnalisable grâce à un backoffice accessible sur un PC en régie.

Compétences : Design d'interface / programmation / backoffice | **Implantation :** Les 4 écrans du haut sont connectés à un backoffice.

Contenu audiovisuel

Compétences : Montage / post-production / design d'interface / programmation

Implantation : Les films sont diffusés sur des écrans, parfois dans des interfaces de consultation.



Replay

Interface de consultation de vidéos connectée à un backoffice permettant de gérer les contenus.



Films thématiques

Montages de films et d'interviews diffusés sur des écrans.



Totem de Thomas Pesquet

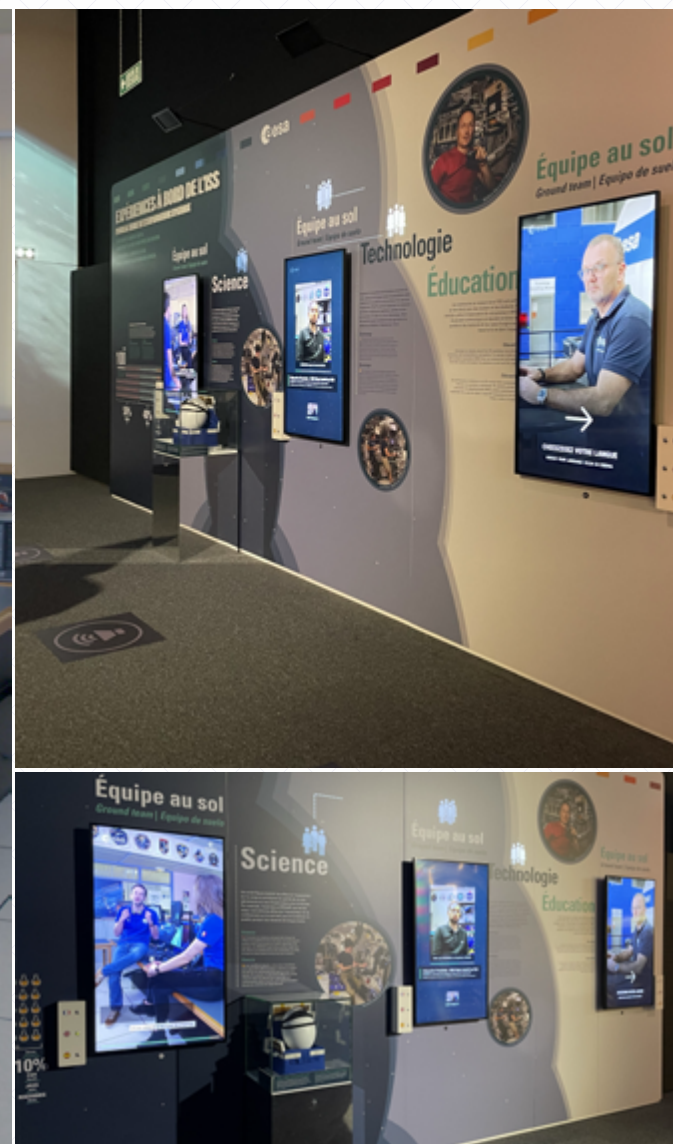
À l'entrée de la zone, Thomas Pesquet apparaît en taille réelle pour accueillir les visiteurs.

Interviews : Équipe au sol

Réalisation d'interviews de l'équipe au sol.

Compétences : Tournage / montage / post-production / programmation

Implantation : Les interviews sont diffusées sur des écrans verticaux et déclenchées par des capteurs de présence.



2021

Histoire

Musée des Archevêques

Grand Narbonne

— Conception d'un feuillet numérique

Multimédia



Feuilletoire numérique

L'application permet de feuilleter le Pontifical de Pierre de la Jugie.

Des mini jeux sont disponibles afin d'enrichir l'expérience et apporter des informations complémentaires.

Compétences : Graphisme / design d'interface / programmation | **Implantation :** Application intégrée dans une table tactile.



2021

Environnement

Parc des Oiseaux

Villars-les-Dombes

—
Conception de dispositifs interactifs immersifs, intégrés dans une scénographie post-apocalyptique

Audiovisuel

Multimédia

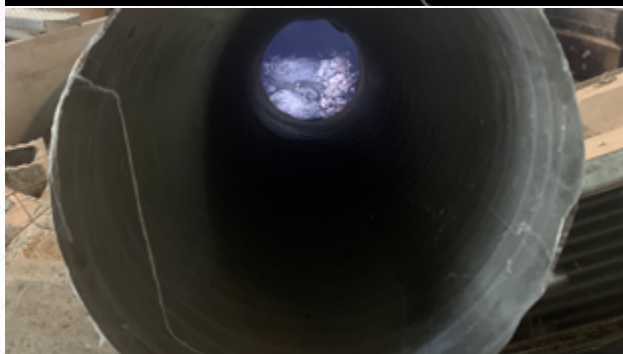


Dispositifs audiovisuels interactifs

Réalisation de plusieurs dispositifs interactifs à but pédagogique.

Compétences : Modélisation 3D / illustration 2D / motion design / montage / programmation

Implantation : Les dispositifs sont intégrés de manière immersive dans la scénographie.



Projection d'animaux en 3D

Les animaux projetés sont modélisés en 3D pour un rendu réaliste et immersif.



Interviews et fausses émissions

Les narrateurs incarnent des journalistes, intervenant pour donner l'alerte.



Réalité augmentée

Une vue AR permet de voir apparaître des oiseaux modélisés en 3D dans le décor de la scénographie.

2021

Gastronomie

Terres de Graves

Route des vins de Bordeaux
en Graves et Sauternes

—
Réalisation d'un film promotionnel

Audiovisuel



Film promotionnel

Réalisation d'un film multi-écran permettant de découvrir le territoire et la viticulture des Terres de Graves

Compétences : Tournage / montage / illustration 2D / motion design/ post-production

Implantation : Le film est diffusé sur l'aire des Terres de Graves sur 4 écrans synchronisés.



2021

Sciences

Environnement

S.O.S Xtinction

Exposition itinérante,
Musée des Confluences, Lyon

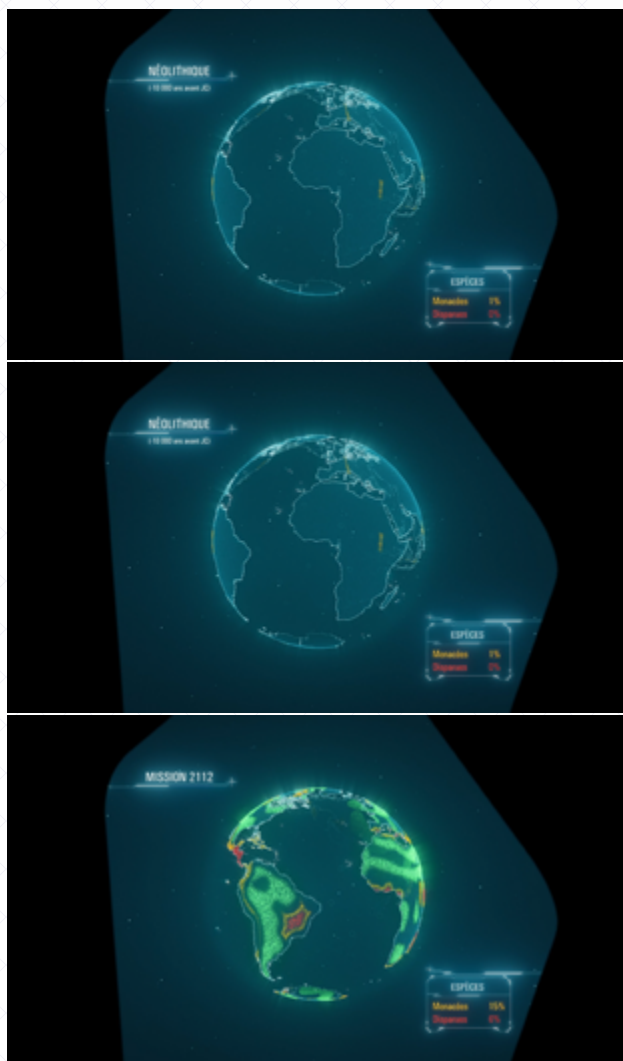
—
Réalisation de dispositifs multimédias

Multimédia



Les dispositifs interactifs servent de support aux ateliers sur la thématique des espèces menacées.

Compétences : Illustration 2D / modélisation 2D / programmation | **Implantation :** Les dispositifs sont diffusés sur des écrans d'ordinateur.



Visualisation des espèces

Dispositifs de visualisation des espèces en voie de disparition au fil des siècles.



Quiz des espèces

Programmation d'un quiz accessible sur des ordinateurs. Le jeu se déroule en reprenant les codes d'un escape game.



2021

Environnement

La maison du Castor

Syndicat Mixte des Gorges
du Gardon, Collias

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia

Audio





Un cadre d'exception

La maison du Castor est située au bord de la rivière et dispose d'un parcours muséographique extérieur. C'est dans ce cadre naturel que les visiteurs peuvent découvrir l'univers du castor.

Des dispositifs pédagogiques à destination d'un public familial permettent d'en savoir plus sur le castor : son habitat, son environnement, etc.

Film immersif : Kinocastor

Ce film immersif plonge le visiteur dans la peau d'un castor.

Compétences : Tournage terrestre et subaquatique / montage / post-production

Implantation : Film diffusé sur une projection incurvée de type cyclo.



Projection : Où vit le castor ?

Animation 2D projetée au fond d'une maquette grand format de grotte.

Compétences : Illustration 2D / motion design / voix off / montage

Implantation : Film projeté sur une maquette de grotte.



Jeux interactifs

Compétences : Illustration 2D / motion design / programmation

Implantation : Les applications sont intégrées à des écrans tactiles.



Continuité écologique

Le joueur doit aider le poisson à traverser la rivière pour pouvoir se reproduire en évitant les obstacles.



À toi de jouer

Dans ce paysage interactif, le joueur doit appuyer à certains endroits pour déclencher des animations.



Le castor outillé

Le joueur doit poser les bons outils (munis de puces RFID) correspondant aux parties du castor.

Compétences : Illustration 2D / motion design / tournage / montage / mixage

Implantation : Les films sont diffusés dans des écrans intégrés au mobilier.



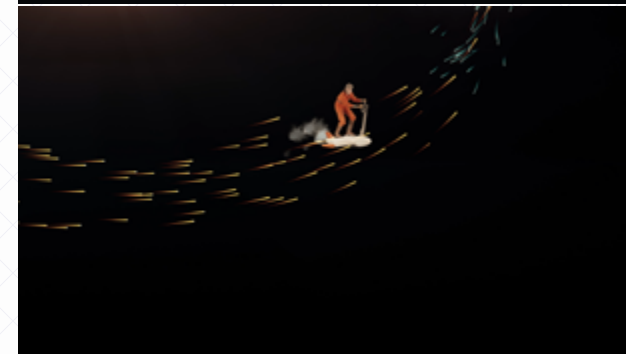
Les astuces du père castor

Grace à ces films en motion design, les jeunes visiteurs découvrent des astuces simples pour prendre soin de l'environnement.



Terrier castor

Ce film documentaire part à la rencontre des castors pour découvrir la manière dont ils vivent.



Le cycle de l'eau

Ce film en hologramme diffusé dans un théâtre optique, explique le cycle de l'eau.

2021

Histoire

Archéologie

Lac de Paladru

Musée archéologique de
Paladru, Communauté
d'agglomération du pays
voironnais

—
Réalisation d'un film sensible sur le lac

Audiovisuel

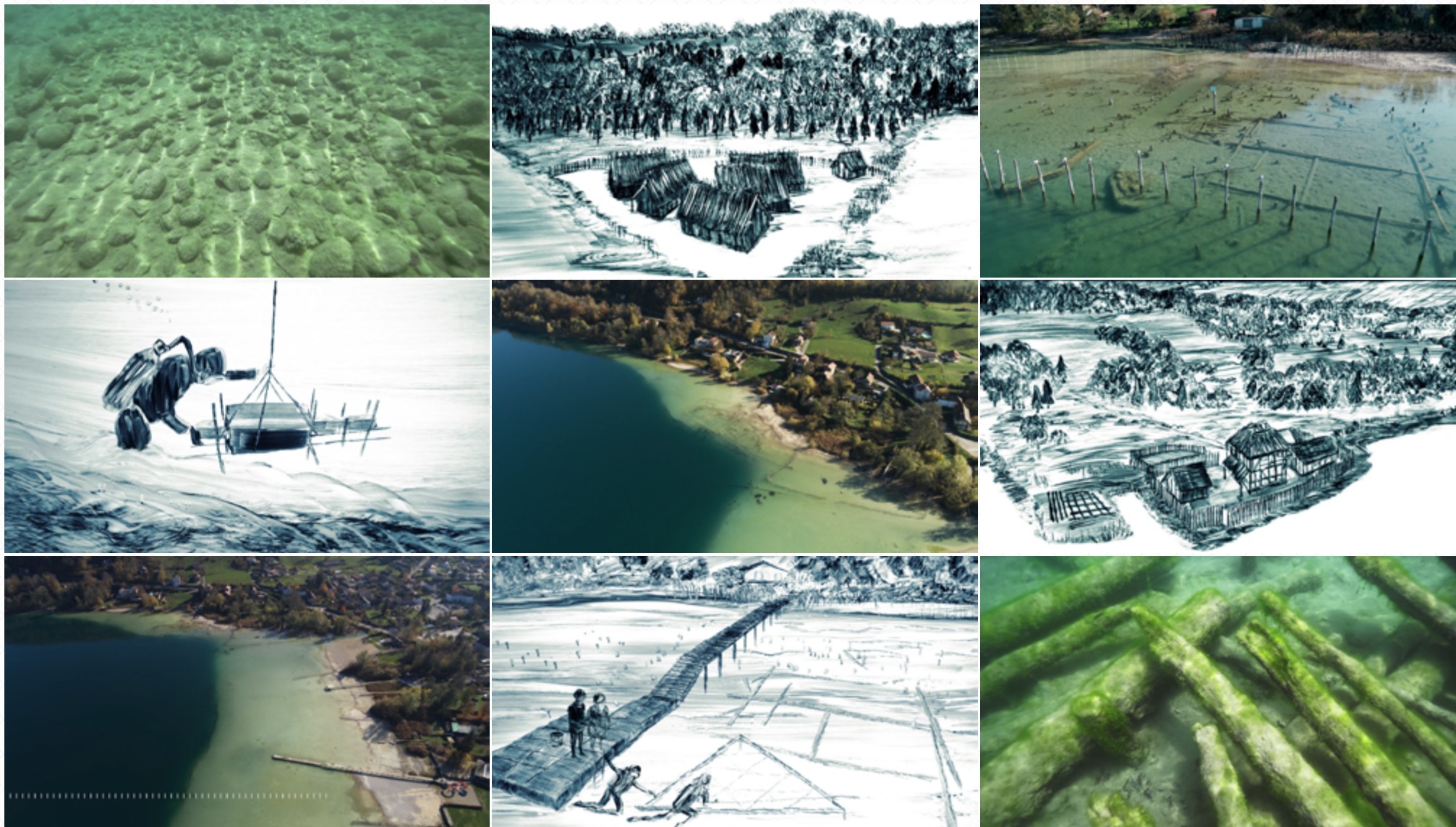


Film poétique

Dans ce film poétique et contemplatif, le lac nous raconte son histoire, depuis les premiers hommes qui ont occupés ses abords, aux fouilles archéologiques réalisées aujourd'hui. Le film alterne entre des prises de vues et des scènes de vie du passé, peintes sur du verre, qui viennent se superposer aux images du présent.

Compétences : Illustration 2D / peinture sur verre / tournage / montage / motion design / post-production

Implantation : Le film est diffusé dans l'espace d'exposition du lac.



2021

Sciences

XPerium Lilliad

Salon, Université de Lille

—
Conception des stands d'exposition et
d'éléments de communication print et
digitale autour de l'événement

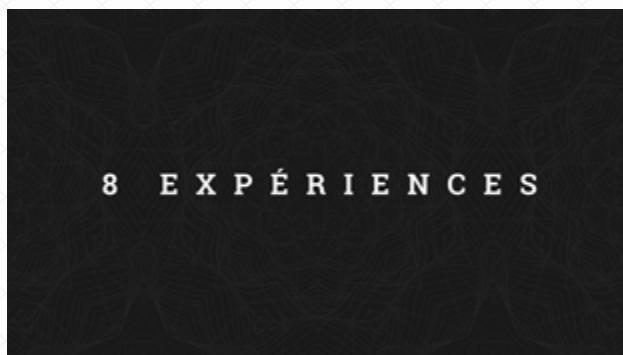
Audiovisuel

Print



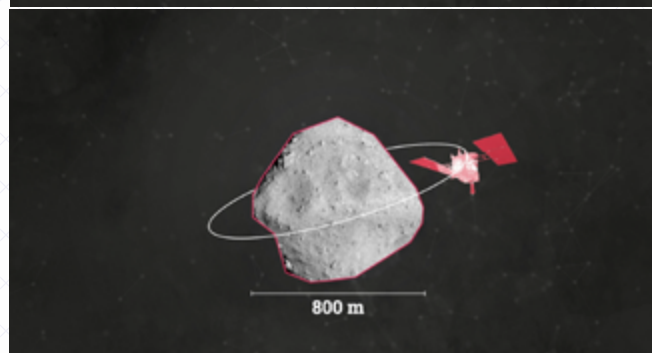
Réalisation de plusieurs films en motion design.

Compétences : Illustration 2D / motion design / graphisme / montage / voix off / mixage | **Implantation :** Les films sont répartis sur les stands et diffusés en ligne.



Teaser

Le teaser est diffusé en ligne pour la communication de l'événement.



Notions clés

Chaque film met en image un sujet de recherche des chercheurs. Ces animations sont diffusées sur les stands associés.



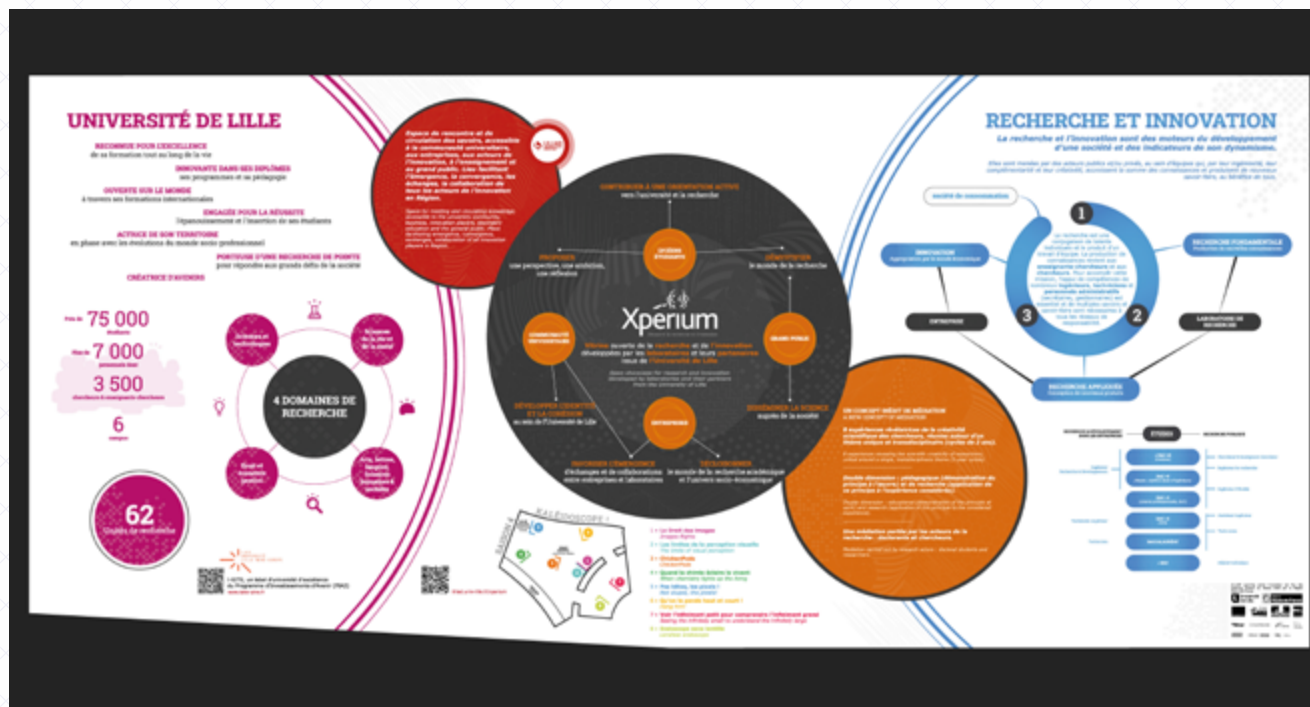
Conception de plusieurs supports de communication imprimés.

Compétences : Graphisme / mise en page / gestion de l'impression | **Implantation :** Les objets de communication sont imprimés et fixés dans la scénographie.



Stands

Conception graphique et impression des stands.



Fresque XXL et vitrophanie

Conception de deux fresques grand format : une vitrophanie et une impression XXL.

2020

Sciences

Spatial

Vaisseau Terre

Exposition itinérante,
Cité de l'espace, Toulouse

Conception des dispositifs audiovisuels et multimédias pour l'exposition itinérante

Audiovisuel

Multimédia

Audio





Voyage à bord du Vaisseau Terre

Vaisseau Terre est une exposition itinérante familiale de la Cité de l'Espace. Mobiliers comme dispositifs ont été éco-conçus en tenant compte de cette contrainte : facilité de déplacement, de transports, de montage/démontage etc.

Son objectif est de sensibiliser le visiteur à l'extraordinaire de la Terre et montrer les enjeux du changement climatique. Pourquoi vouloir explorer les systèmes planétaires lointains, alors qu'il nous reste encore tant de choses à découvrir sur Terre ?

Dispositifs interactifs

Les dispositifs interactifs ont été conçus pour être ludiques et pédagogiques. Ils donnent des clés de compréhension rapides sur des sujets complexes.

Compétences : Gameplay / graphisme 2D / motion-design / développement / sound design

Implantation : Les dispositifs sont intégrés dans les écrans de la scénographie.



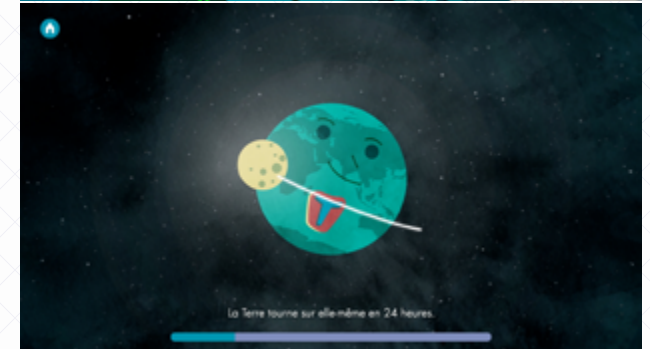
Quiz du vivant

Ce quiz multi-joueurs interrogeant les mystères du vivant.



Poste de vigilance

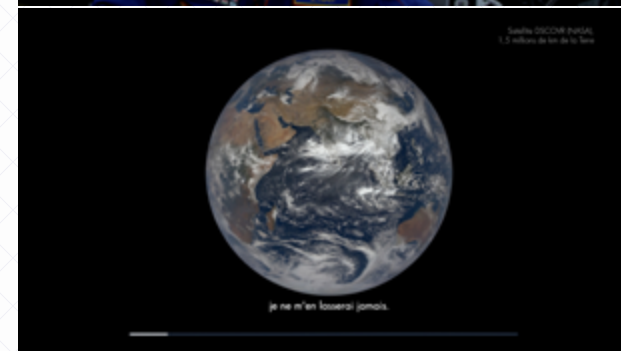
Dans ce dispositif multi-écran : le joueur doit réagir face à des catastrophes naturelles en utilisant les satellites.



Lune complice

Le visiteur passe sa main pour faire apparaître ou disparaître la Lune, et voir les impacts sur la Terre.

Compétences : Illustration 2D / motion design / montage / programmation
Implantation : Les films sont diffusés dans des écrans intégrés au mobilier.



Super yeux

Ce film d'animation présente les caractéristiques et le rôle des satellites.

Les pieds sur Terre

Cette série de films d'animation sur le dérèglement climatique explique les gestes éco-responsables.

Terre

Dans ce film visible en position allongé, Gerst nous livre, depuis l'espace, son témoignage de l'overview effect.

2020

Sciences

Environnement

L'Aventure Géologique

Département PACA

—
Conception de dispositifs immersifs in-situ
intégrés sur des parcours de randonnée,
réalisation d'éléments de communication

Audiovisuel

Multimédia





À la découverte des Alpes du Sud

L'Aventure Géologique met en lumière des sites géologiques remarquables des Alpes du Sud. Au moyen de jumelles métalliques disposées sur des parcours de randonnées, les marcheurs peuvent découvrir les sites il y a plusieurs millions d'années grâce à la réalité augmentée.

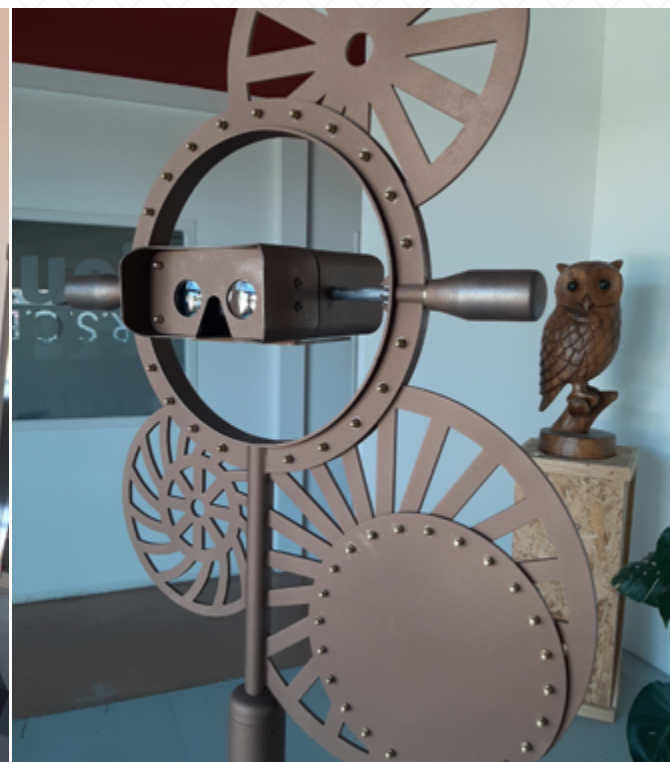
Kaléo a également produit plusieurs supports de communication : films pédagogiques, photographies, etc.

Mobilier - La voyageuse

La voyageuse est une structure métallique permettant d'insérer son téléphone pour profiter de l'expérience en réalité virtuelle sur les lieux phares des randonnées.

Compétences : Conception et fabrication du mobilier

Implantation : Les voyageuses sont installées sur les lieux emblématiques des randonnées.



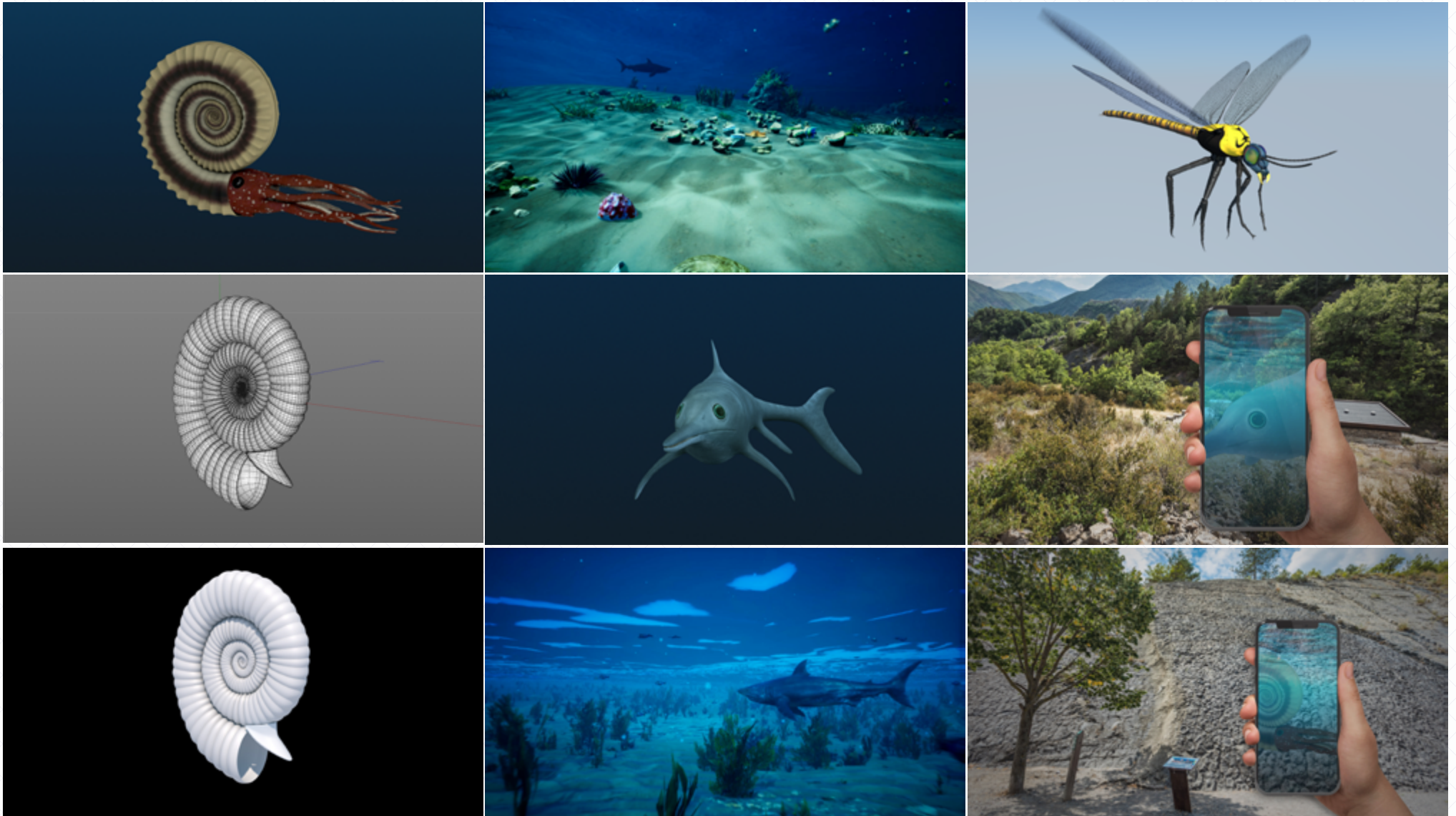
Expérience AR/VR

L'expérience en réalité augmentée permet de voir les lieux tels qu'ils étaient il y a plusieurs millions d'années.

Les espèces et les environnements sont modélisés en 3D.

Compétences : Modélisation 3D / animation 3D / effets spéciaux et post-production / programmation AR - VR

Implantation : L'application en réalité augmentée est disponible sur téléphone et doit être activée pendant une randonnée.

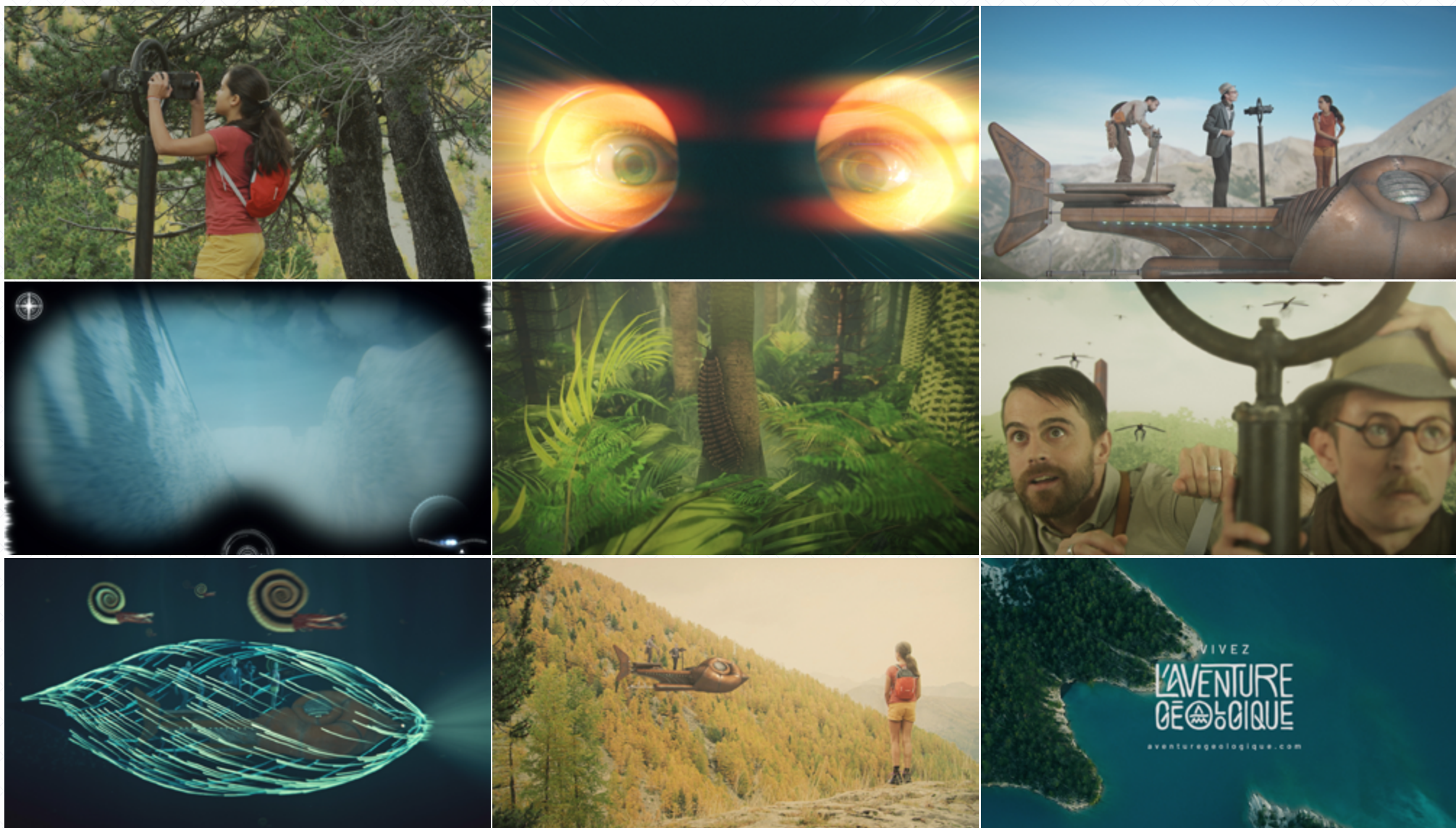


Film promotionnel

Kaléo réalise le film promotionnel de l'Aventure Géologique qui met en scène de manière décalée 2 géologues à bord de leur machine à remonter le temps. Mêlant tournage et reconstitution 3D, le film traverse les sites incontournables des Alpes de Hautes-Provence et d'Italie à différentes périodes.

Compétences : Tournage sur fond vert / keying / modélisation 3D / post-production / effets spéciaux / montage

Implantation : Le film est diffusé en ligne pour communiquer autour de l'événement.

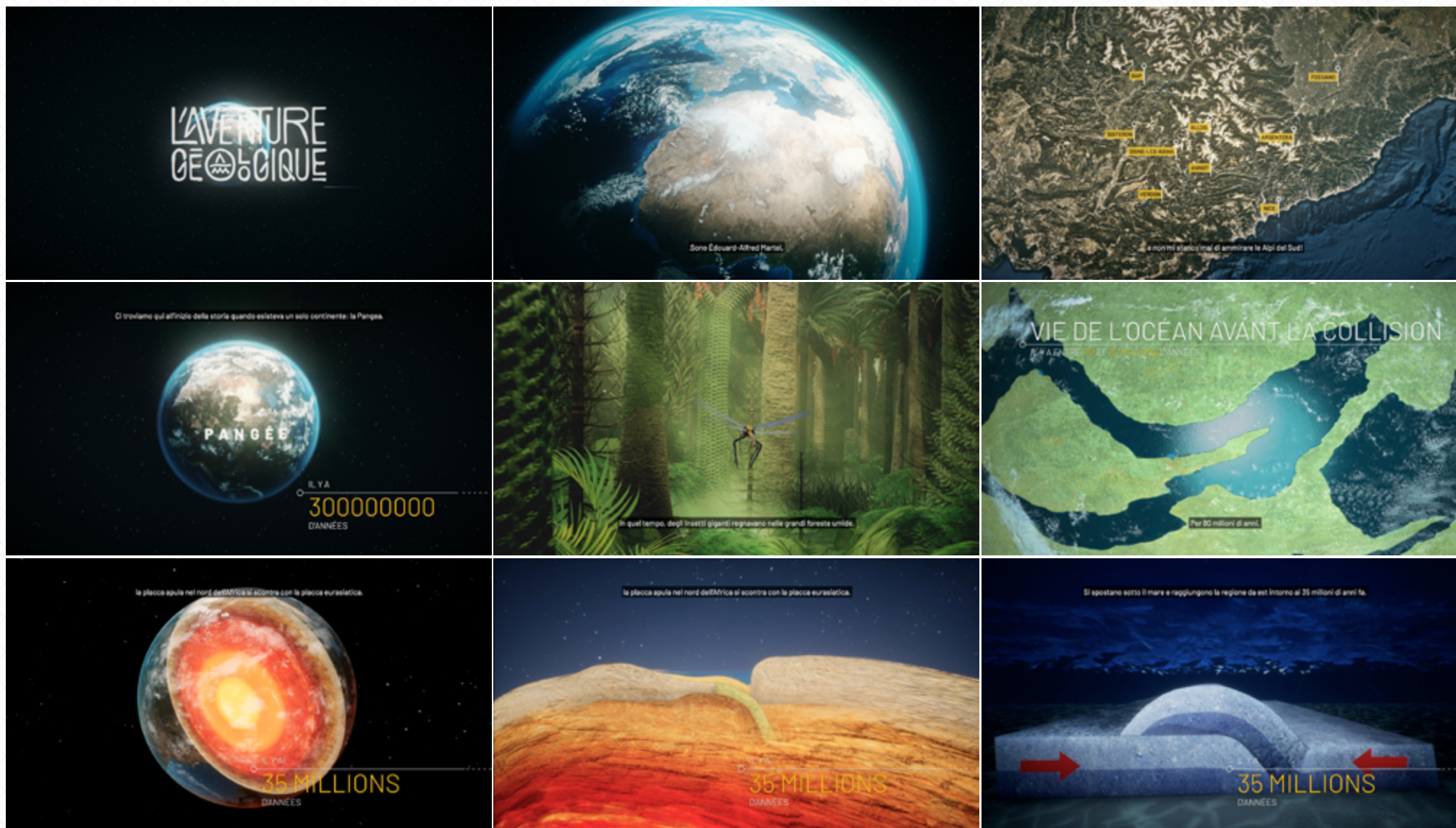


Film pédagogique

Réalisation d'un film pédagogique expliquant la formation géologique des alpes.

Compétences : Modélisation 3D / animation 2D - 3D / montage / sound design

Implantation : Le film est diffusé en ligne.

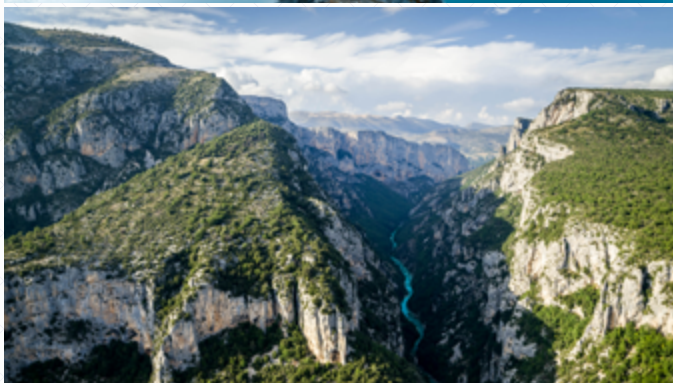


Photographies promotionnelles

Réalisation d'une série de photographies dans les lieux phares de l'Aventure Géologique.

Compétences : Prise de vue terrestre et drone / retouche photo

Implantation : Les photos sont utilisées comme support de communication.



2020

Histoire

Sciences techniques

L'Aventure du Train

Andrézieux-Bouthéon

—
Réalisation d'un film immersif grand format
pour une expérience audiovisuelle en 3
séquences

Audiovisuel



Immersif à taille humaine

L'Aventure du Train propose un parcours d'exposition singulier, au coeur d'une ancienne gare. Les projections XXL donnent à l'expérience un caractère spectaculaire accentué par un parti pris réaliste.

Le film est composé de 3 séquences, diffusées dans deux espaces de projection. Le visiteur entre d'abord dans un hall de gare. Les projections s'étendent sur 23 mètres de long. Ensuite, le visiteur prend place dans un petit train, qui démarre et s'arrête au milieu d'un tunnel, dans lequel est diffusé sur les deux parois la deuxième séquence du film. Enfin, le visiteur revient dans le hall de gare pour la séquence finale.



Le film immersif

Le film immersif retrace l'histoire du train en plaçant Andrèzieux au coeur de la narration. Les personnages sont intégrés dans les décors modélisés en 3D.

Compétences : Tournage fond vert humains et chevaux / keying / modélisation 3D / post-production

Implantation : Le film est diffusé dans deux espaces : un ancien hall de gare et un tunnel.



Le tournage

Les comédiens et chevaux ont été filmés sur un fond vert XXL.

Compétences : Casting / reconstitution de costumes d'époques / maquillage / régie technique / script / direction d'acteurs / keying

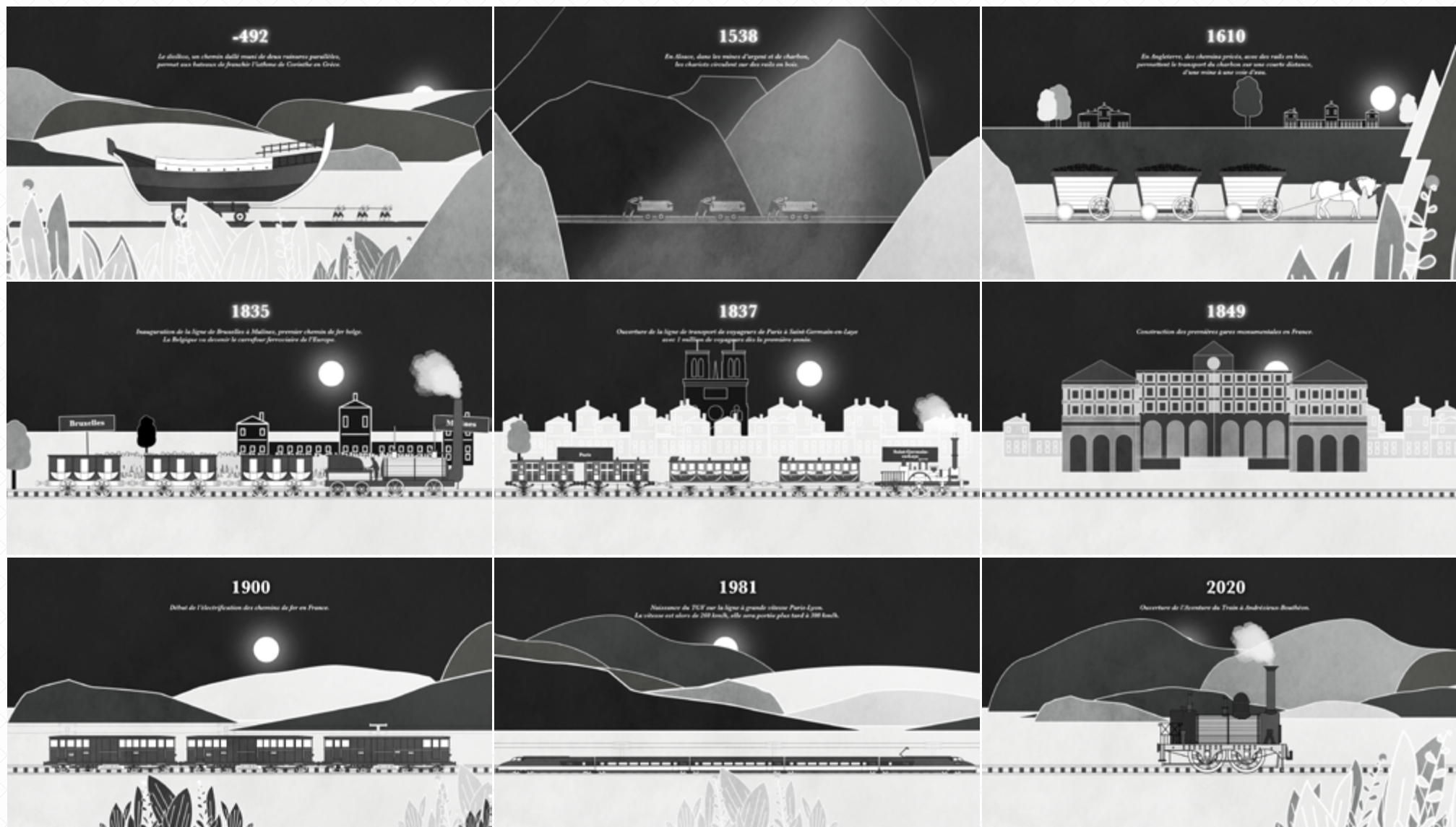


Film d'animation

Dans le hall d'accueil, l'histoire du train est retracée de manière chronologique. Le visiteur actionne une manivelle pour faire défiler le film.

Compétences : Illustration 2D / motion design

Implantation : Le film est diffusé sur un écran actionné par une manivelle.



2021

Showroom

Sports

Michelin Aventure

Clermont-Ferrand

—
Conception des séquences audiovisuelles
pour un simulateur de course

Audiovisuel



Simulateur de course

Intégré dans le showroom Michelin, le simulateur est composé d'une voiture et d'un écran incurvé, sur lequel est diffusé le film en vue embarquée (vue subjective) d'une course automobile.

Compétences : Montage / sound design



2019

Spatial

Cité des Petits

Cité de l'espace, Toulouse

—
Conception des dispositifs multimédias pour l'espace dédiés aux enfants à la Cité de l'espace

Multimédia





Espaces interactifs jeune public

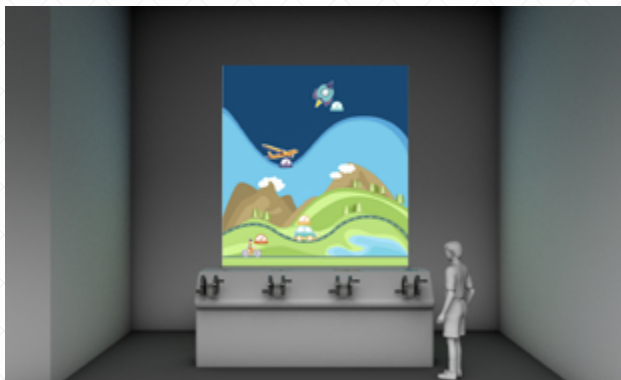
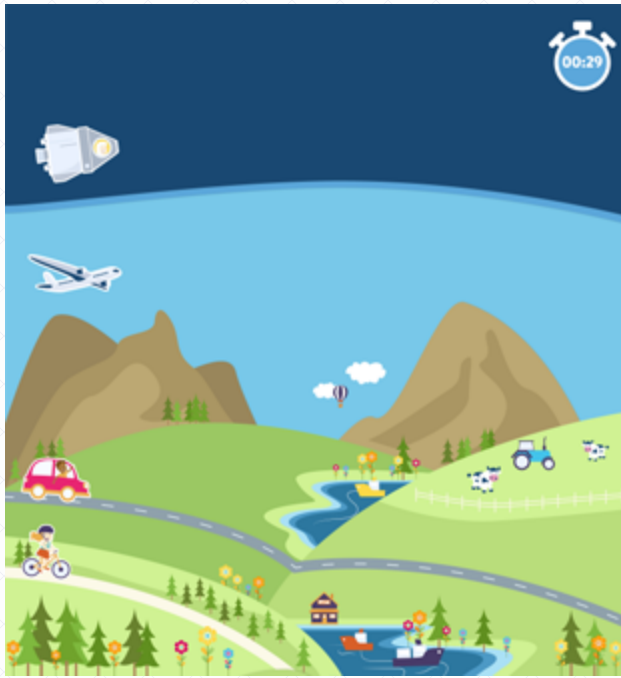
À l'occasion de l'ouverture de la Cité des Petits à la Cité de l'espace, Kaléo a pris en charge la conception de plusieurs manipes interactives. Les dispositifs invitent les jeunes visiteurs à découvrir la thématique de l'espace et ses particularités.

Parmi les dispositifs mis en place, deux manipes sensibilisent le visiteur aux rapports d'échelle, de distance et de vitesse. Le graphisme et le gameplay adaptés aux plus petits permettent une expérience ludique et attractive.

Manipes interactives

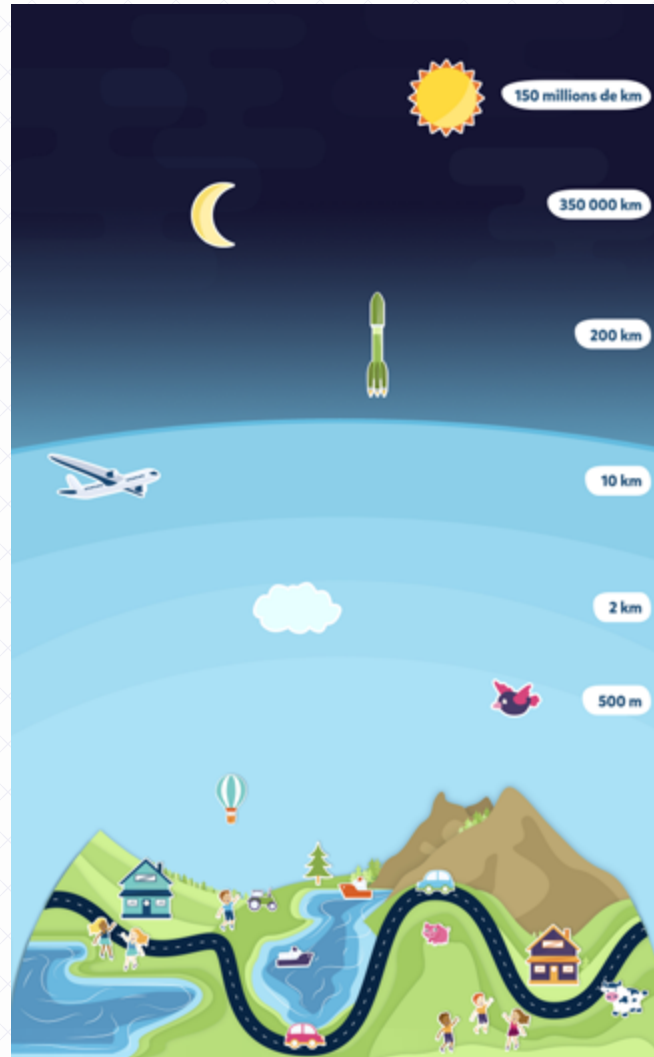
Les deux dispositifs permettent aux jeunes joueurs de découvrir les rapports d'échelle et de vitesse.

Compétences : Illustration 2D / motion design / sound design / design d'interface / programmation | **Implantation :** Les dispositifs s'actionnent grâce à des manivelles.



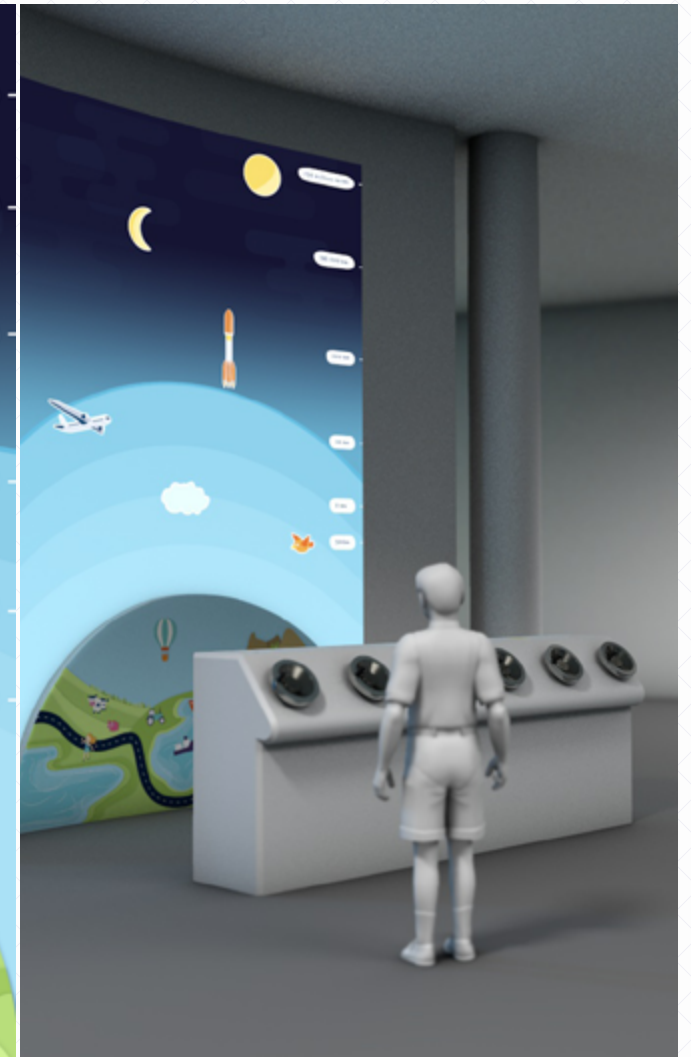
Jeu de vitesse

Chaque véhicule a une vitesse qui lui est propre !
Les joueurs tournent la manivelle pour avancer.



Jeu du ciel

Les joueurs doivent positionner les objets à la bonne altitude dans un temps imparti.

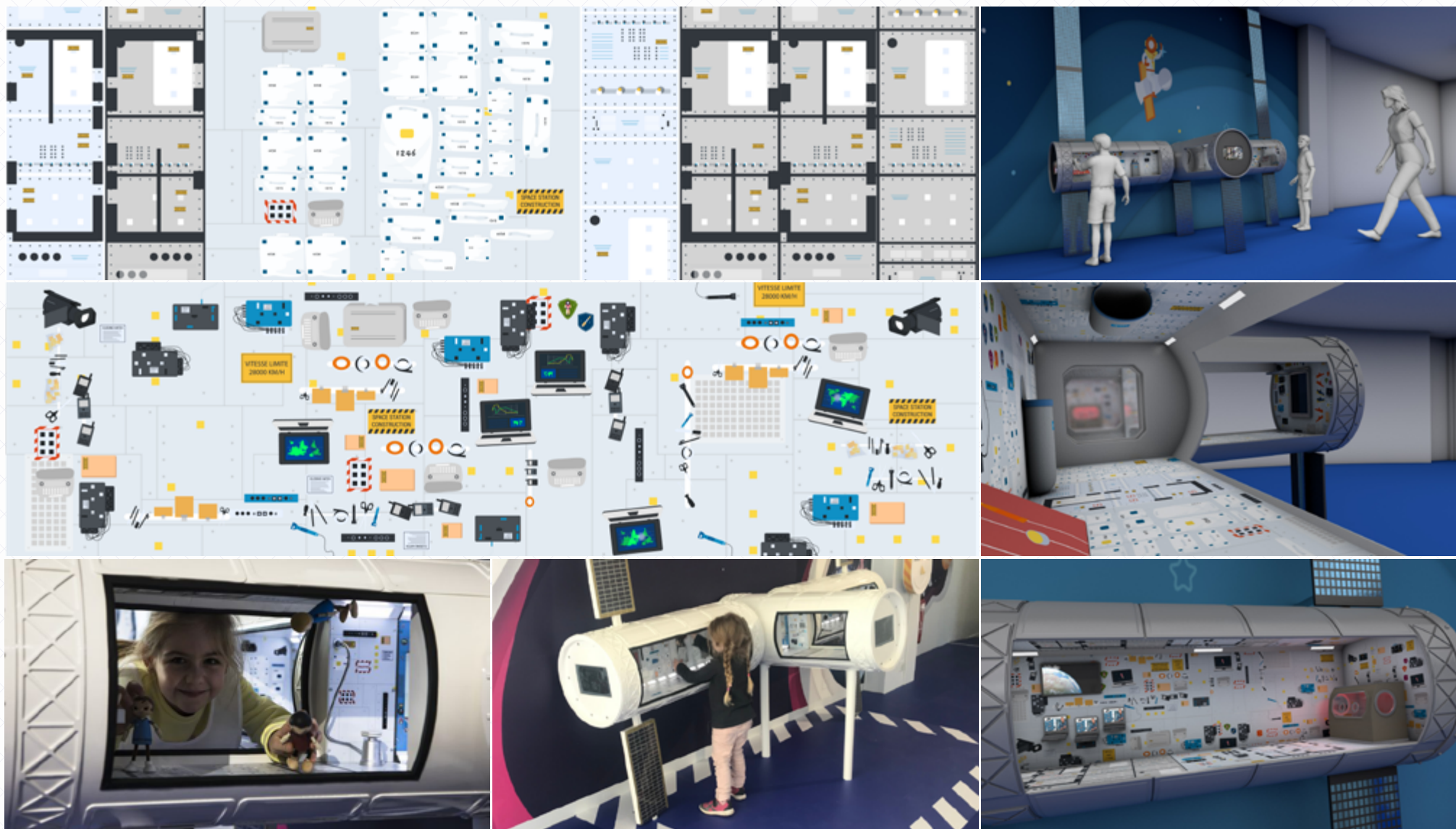


Maquette

Kaléo a conçu les décors et les modélisations 3D de la maquette de l'ISS.

Compétences : Illustration 2D / modélisation 3D / coordination avec le lot maquette (Lythos)

Implantation : Les décors sont imprimés dans la maquette de l'ISS.



2019

Territoire

Environnement

Aqualis

CIAP du Lac du Bourget,
Aix-les-Bains

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia

Audio





Plonger dans les profondeurs du lac

Avec Aqualis, on plonge dans les profondeurs du lac du Bourget en se laissant porter par nos sens et notre imaginaire.

La diversité des dispositifs conçus par Kaléo : film immersif 4D, jeux, mapping, contes sonores et animations graphiques permettent de connaître les écosystèmes sur le bout des doigts !



Film immersif

Ce film contemplatif en 4D plonge le visiteur dans l'atmosphère du lac, mêlant images spectaculaire, ambiance sonore, effets de lumière et vibrations.

Compétences : Tournage drone, terrestre et subaquatique / montage / sound design et composition sonore / post-production

Implantation : Le film est diffusé en 8K sur 18 écrans dans une salle immersive avec sièges vibrants, gobos synchronisés et effets de vent.

Dispositifs interactifs

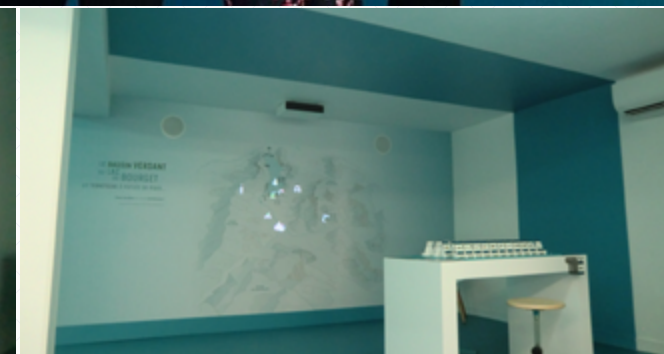
Réalisation de deux dispositifs interactifs : un jeu de gestion et un mur tactile.

Compétences : Illustration 2D / design d'interface / motion design / programmation | **Implantation :** Le jeu est diffusé sur une table tactile, le mur interactif est projeté.



Tour de contrôle

Dans ce jeu de gestion, le joueur doit judicieusement répartir les ressources en eau.



Mur interactif & tactile (touchwall)

Mur tactile permettant au visiteur de découvrir les spécificités du territoire et les alentours du Lac du Bourget.

Compétences : Illustration 2D / motion design / montage

Implantation : Les films sont diffusés sur des écrans.



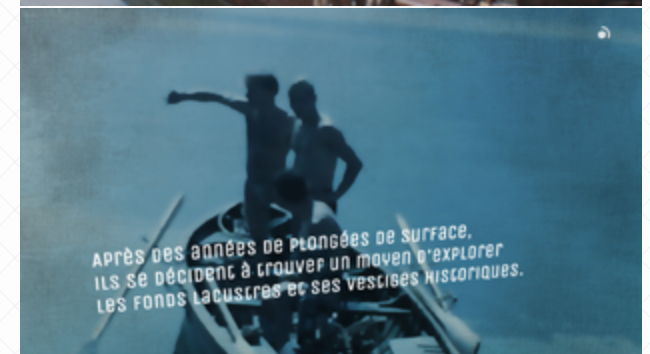
6 sens

Ce film en motion design qui explique les 6 sens que possède le poisson.



Habitat

Cette animation présente l'habitat des poissons en fonction des espèces.



Film d'archives

Remontage à partir de vidéos d'archives sur la première plongée du lac.

2019

Histoire

Sports

Musée Olympique de Lausanne

Suisse

Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia



Films immersifs

Réalisation de deux films projetés en grand format.

Compétences : Motion design à partir d'images d'archives / tournage fond vert / keying / montage | **Implantation :** Les films sont projetés sur de grandes surfaces de projection.



Décor immersif

Remontage à partir d'images d'archives.



Spirit

Film immersif reprenant les valeurs de l'esprit sportif, articulé autour de silhouettes de sportifs animées.

Projections et mapping

Conception de plusieurs dispositifs d'ambiance en mapping.

Compétences : Motion design / conception 2D - 3D / montage / mapping

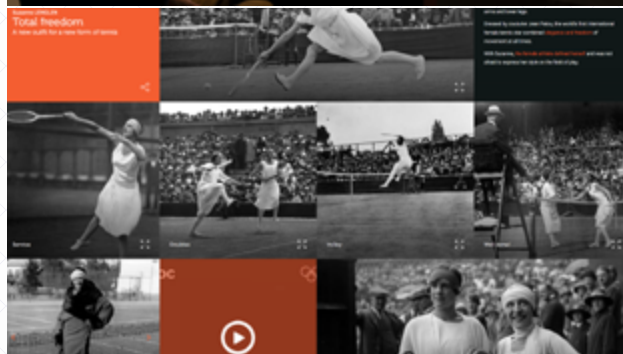
Implantation : Les graphismes sont projetés au sol, sur des murs ou au plafond.



Dispositifs interactifs

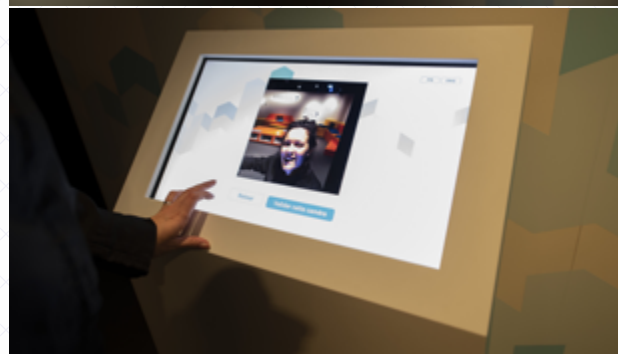
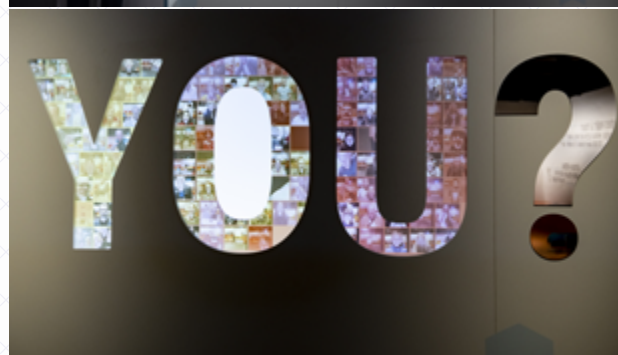
Compétences : Illustration 2D / design d'interface / programmation

Implantation : Les applications sont diffusées sur des écrans tactiles.



Changer Makers

Application web permettant d'accéder à du contenu documentaire et des archives.



Be part of it

Dispositif interactif permettant au visiteur de se prendre en photo et d'apparaître sur une mosaïque.



Fair Play

Narration interactive témoignant de l'importance du fair-play dans le sport.

Réalisation de plusieurs films en motion design sur la thématique du sport.

Compétences : Motion design / illustration 2D / sound design | **Implantation :** Les films sont diffusés sur des écrans ou projetés.



Train your brain

Film expliquant l'impact du sport sur le cerveau.



Tricheurs

Film en motion dans un style papier découpé, mettant en scène plusieurs anecdotes de triche dans le sport.

2018

Patrimoine

Chapelle Saint-Michel d'Aiguilhe

—
Réalisation de dispositifs 360° diffusés dans un espace d'exposition en bas du rocher, accessible à tous les publics

Audiovisuel

Multimédia





Saint-Michel d'Aiguilhe, une chapelle perchée sur son rocher

La chapelle Saint-Michel d'Aiguilhe se trouve au sommet d'un rocher. Elle n'est, de ce fait, pas accessible à tous les publics. Pour que les personnes en incapacité de monter puissent découvrir la chapelle, un espace dédié a été conçu au pied du rocher. Des dispositifs immersif 360° permettent de découvrir l'architecture et l'intérieur de la chapelle.

La visite virtuelle offre la possibilité de visiter la chapelle aux personnes incapables de monter les marches menant au sommet.

Compétences : Photo 360° / design d'interface / programmation

Implantation : L'application est diffusée sur un écran, un joystick permet de naviguer.

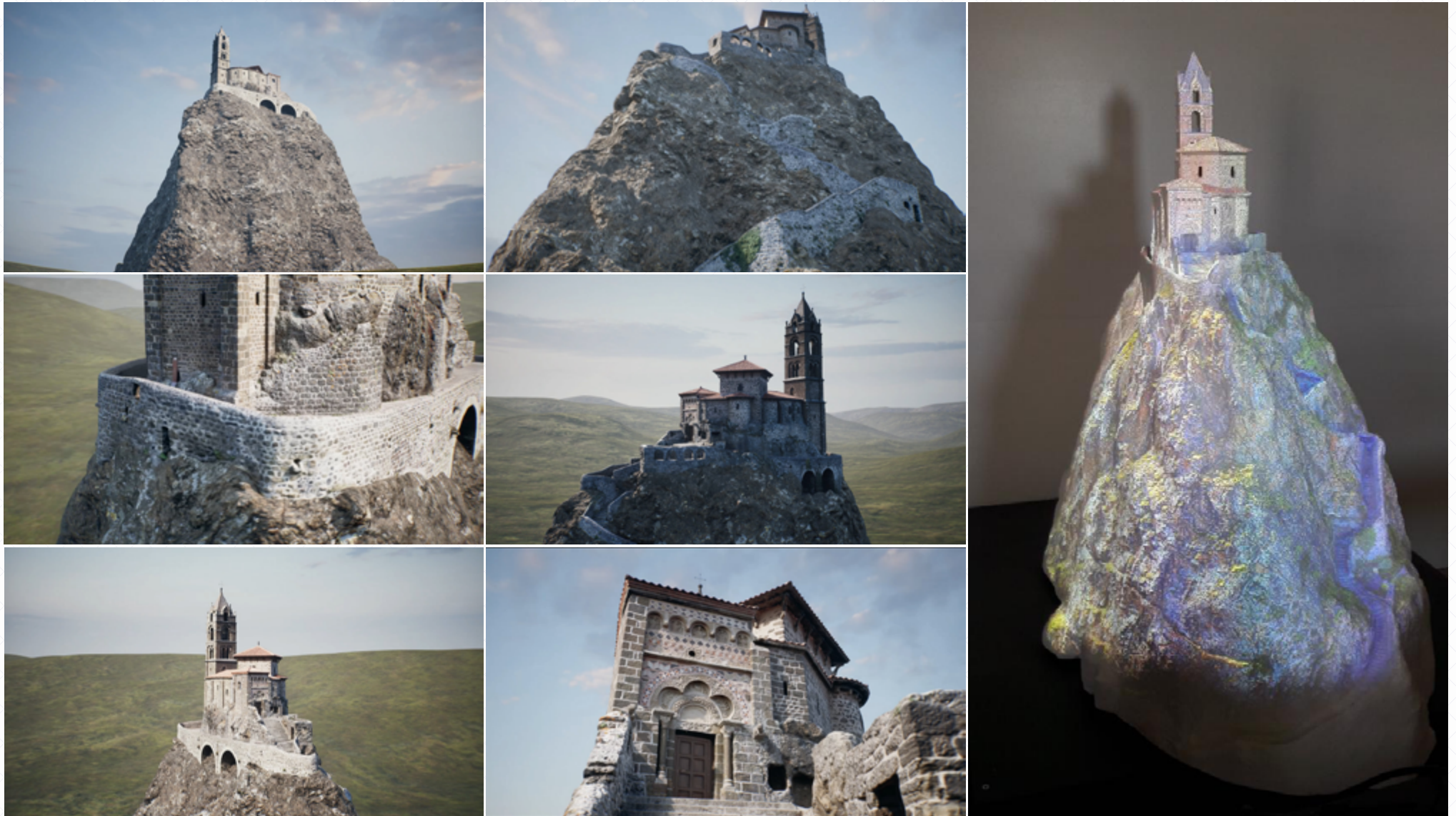


Film 3D et mapping

Le visiteur découvre la chapelle à travers un film 3D. La caméra tourne autour de la chapelle pour montrer toutes ses particularités.

Une maquette mappée accompagne le film et tourne lentement, de manière synchronisée pour montrer les différentes facettes du rocher.

Compétences : Photogrammétrie / modélisation 3D / montage / mapping | **Implantation :** Film projeté au mur et projection mappée sur la maquette en relief.



2018

Territoire

Environnement

Loirestua

Centre d'Interprétation
de l'estuaire de la Loire,
Communauté de communes
Coeur d'Estuaire, Cordemais

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia

Audio



Jeu d'exploration 3D - Naufrage

Le visiteur explore les fonds marins à l'aide d'un joystick, à la recherche d'une épave.

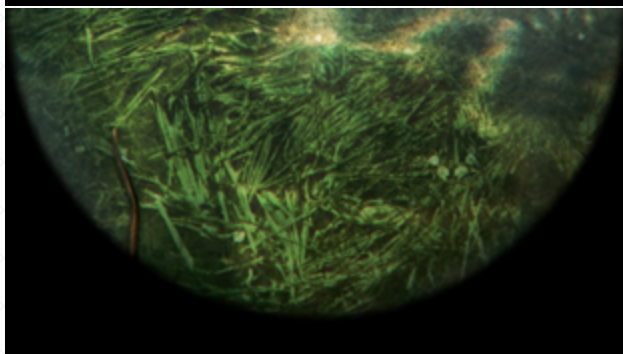
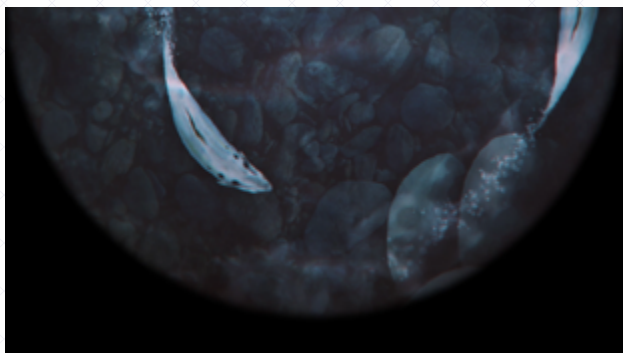
Compétences : Modélisation 3D / graphisme / design d'interface / programmation

Implantation : La vue d'exploration est projetée au mur et une carte est diffusée sur la table.



Compétences : Modélisation 3D / tournage extérieur et fond vert / keying / motion design / montage

Implantation : Les dispositifs sont soit projetés soit diffusés sur des écrans.



Migration des poissons

Film 3D montrant des espèces piscicoles, diffusé comme ambiance visuelle au sol.



Commerce du sel

Réalisation d'un film en images réelles incrustées dans un motion design sur le commerce du sel.



Bateau papier

Réalisation d'un film dans lequel on suit un bateau qui sillonne le territoire.

2018

Histoire

Sciences techniques

L'Envol des Pionniers

Exposition permanente,
Toulouse

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia

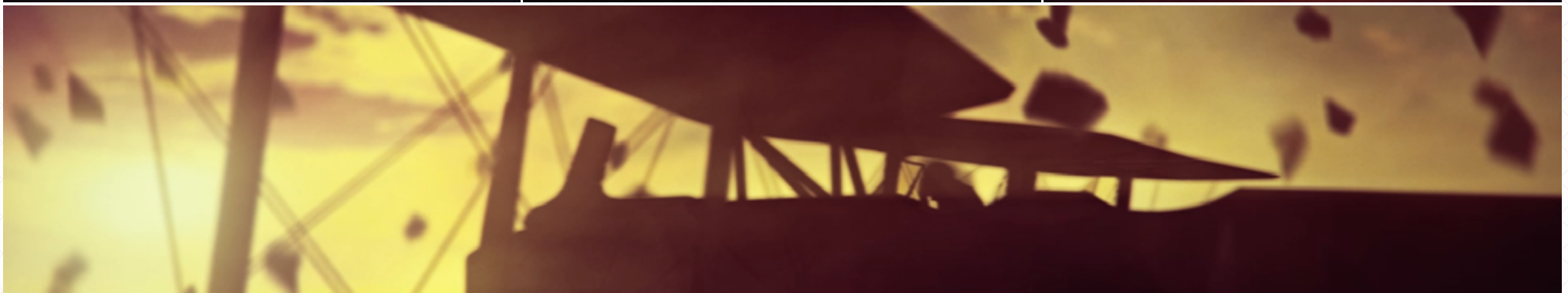


Film 3D - Désert

Réalisation d'un film en silhouette et décor 3D sur l'histoire de Saint-Exupéry et l'aéropostale.

Compétences : Modélisation 3D / motion design / tournage fond vert / keying / montage / voix off / mixage

Implantation : Le film est projeté sur le mur et au dessus d'une table de bureau.



Film immersif - Mermoz

Réalisation d'un film immersif sur l'histoire de Mermoz et la traversée de l'Atlantique Sud.

Compétences : Modélisation 3D / motion design / tournage extérieur et fond vert / keying / montage / sound design / mixage

Implantation : Le film est projeté sur une paroi courbe de type cyclo.



Dispositifs interactifs

Conception de plusieurs dispositifs interactifs ludiques sur la thématique de l'aéropostale.

Compétences : Illustration 2D / motion design / design d'interface / programmation | **Implantation :** Les applications sont diffusées dans des écrans tactiles.



Table tactile

Conception d'une table tactile multi-entrées permettant de consulter du contenu documentaire.



Jeu de l'oie

Adaptation du jeu de l'oie à la thématique de l'aéropostale.



Quiz : Fabriquer - Réparer

Le joueur doit réparer son avion pendant un vol.

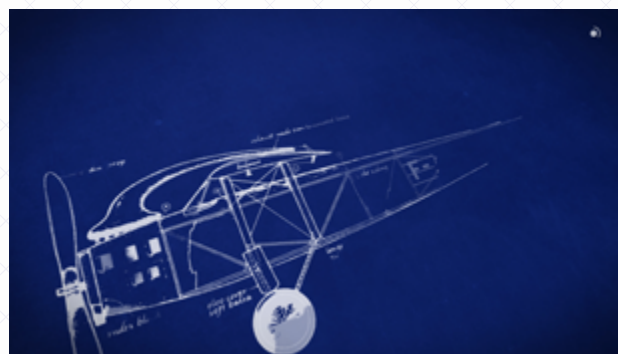
Conception de plusieurs films pédagogiques et documentaires.

Compétences : Illustration 2D / motion design / tournage / montage / post-production | **Implantation :** Les films sont diffusés sur des écrans.



La grande visite

Dans ce film en motion design, le visiteur découvre les différentes phases d'entretien d'un avion.



Bureau d'étude

Ce film mêlant croquis technique et images d'archives présente les différents avions et hydravions Latécoère.



Interviews Air France

Dans cette série d'interviews, d'anciens pilotes Air France nous livrent leur témoignage.

2017

Territoire

Musée Val d'Histoires

Val d'Isère

Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia



Réalisation de plusieurs films d'archives et d'une application interactive en AR permettant de se prendre en photo et d'envoyer une carte postale.

Compétences : Motion design à partir d'images d'archives / design d'interface / programmation | **Implantation :** Les productions sont diffusées sur des écrans.



2017

Mémoires

Musée de la Résistance et de la Déportation de Nantua

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia

Audioguides



Film immersif - Cockpit

Conception d'un film 3D intégré dans le simulateur de vol. Le spectateur s'installe à la place du pilote.

Compétences : Modélisation 3D / animation 3D / motion design / post-production

Implantation : Le film est diffusé dans des écrans simulant le pare-brise du cockpit.

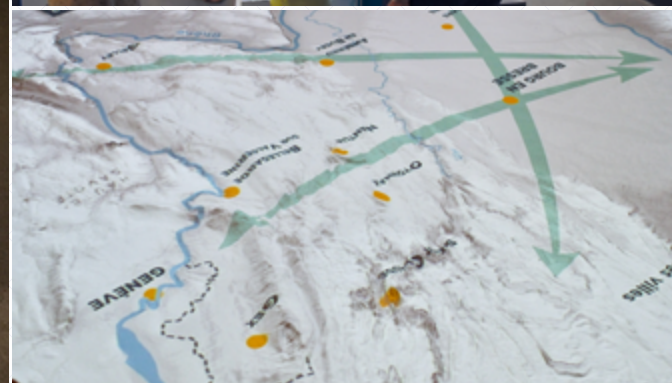


Mapping sur maquette en relief

Le mapping permet de visualiser les déplacements de manière géographique sur le territoire.

Compétences : Cartographie 2D / motion design / mapping

Implantation : Le film est projeté et mappé sur une maquette en relief du territoire.



Films pédagogiques

Conception de plusieurs films en motion design 2D / 3D.

Compétences : Illustration 2D - 3D / modélisation 3D / motion design | **Implantation :** Les films sont diffusés sur des écrans.



Focus technique

Grâce à ces films en 3D, le visiteur peut observer en détails des objets présentés en vitrine à côté de l'écran.



Résistance

Film sur l'organisation des réseaux de la résistance.



La libération de l'Ain

Ce film qui mêle cartographie et images d'archives, explique les grandes étapes de la libération de l'Ain.

2017

Mythes & légendes

Octopus

Musée des Confluences, Lyon

—
Production et mise en scène d'un espace immersif, expérience 4D et séquences audiovisuelles

Audiovisuel

Audio



The background image shows a dimly lit room, likely a museum or exhibition space. Two small, square screens are mounted on a wall, displaying vibrant images of octopuses. The left screen shows a close-up of an octopus's tentacles, while the right screen shows a close-up of an octopus's face with a large, prominent eye. The room is otherwise dark, with some faint outlines of equipment and a desk visible in the foreground.

Expérience immersive 4D

L'Octopus 2 est une expérience en 4D qui accueille un jeune public dans un décor de base sous-marine échouée. Sous la forme d'une aventure scientifique, les visiteurs explorent plusieurs mythologies et espèces disparues.

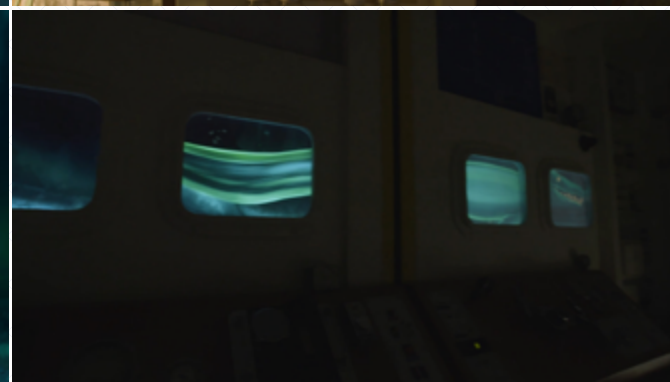
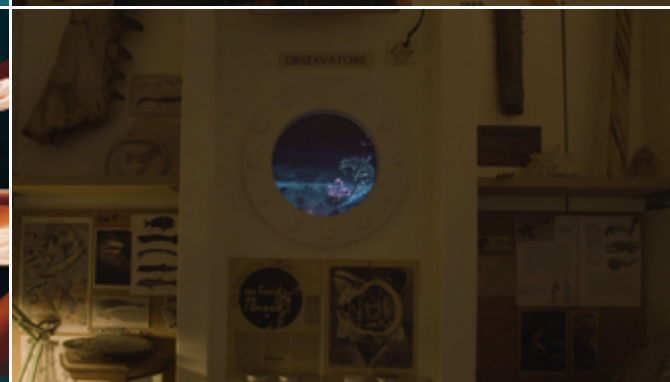
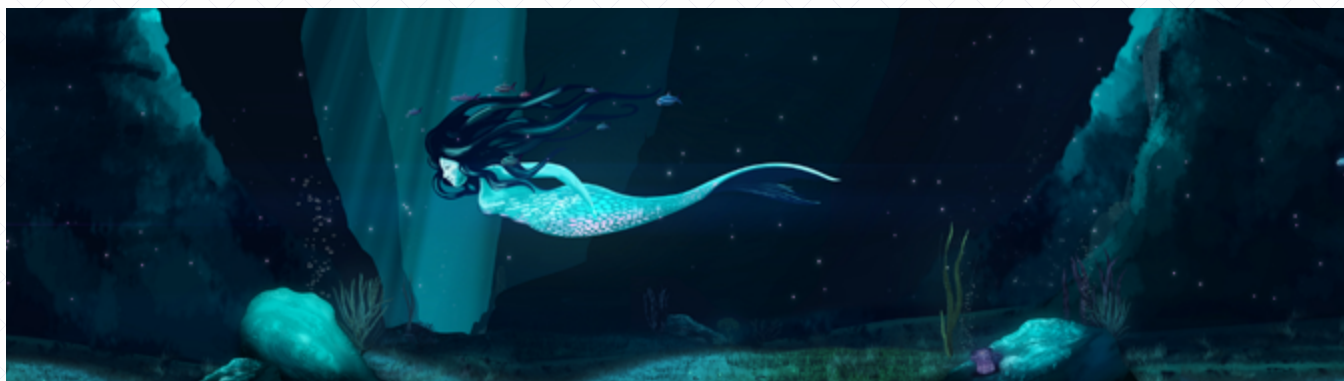
Alors que d'étranges créatures marines font leur apparition à travers les hublots, les participants s'organisent en petits groupes pour analyser et observer les indices laissés par l'ancien équipage.

Film immersif 4D

Le film est conçu intégralement en motion design 2D à partir d'illustrations réalisées par nos soins.

Compétences : Illustration 2D / motion design / sound design / montage

Implantation : Le film est diffusé sur les 6 écrans répartis dans le simulateur.



2017

Showroom

Sciences & techniques

Évian Expérience

Publier

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia



Évian, une histoire de marque

La marque Évian est emblématique, avec une identité forte qui a marqué les esprits. Les visiteurs découvrent dans cet espace scénographié l'histoire de la marque.

Kaléo a produit l'ensemble des dispositifs interactifs et audiovisuels de l'exposition. Les formes sont variées : film 360°, mur tactile, mapping, maquette interactive, film historique.



Film immersif 360°

Ce film grand format plonge le visiteur dans l'historique visuel de l'image de la marque Évian.

Compétences : Motion design à partir d'images d'archives / montage / sound design

Implantation : Le film est diffusé sur une grande surface de projection en cyclo.

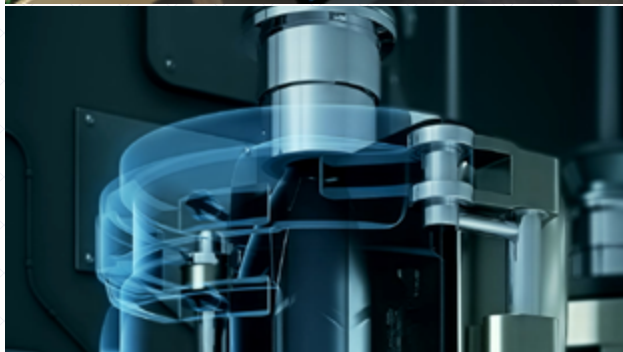


Manipes audiovisuelles interactives

Conception de plusieurs dispositifs interactifs expliquant les process de fabrication, les usines, les études.

Compétences : Illustration 2D / modélisation 3D / motion design 2D - 3D / mapping

Implantation : Les films sont intégrés dans la scénographie : mobilier, projections, mappings.



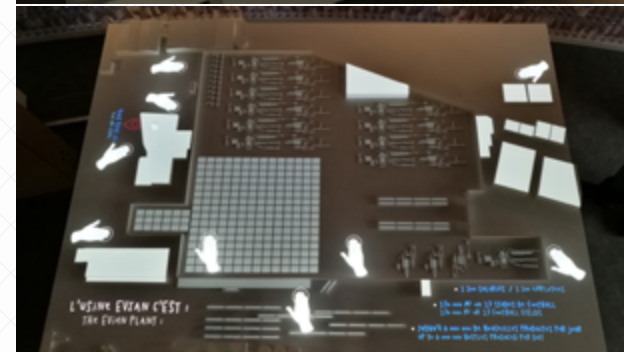
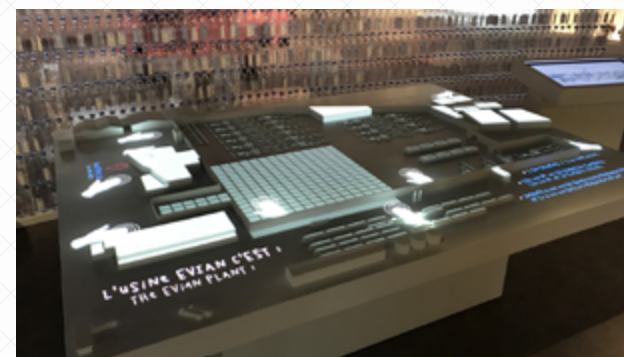
Embouteillage 3D

Découvrir les principes de l'usine d'embouteillage d'Évian grâce à une reconstitution 3D.



Eau & Corps

Film déclenché par détecteur de présence, indiquant le pourcentage d'eau dans le corps.



Maquette de l'usine

Projection tactile d'éléments animés sur une maquette de l'usine en relief.

Réalisation de plusieurs films permettant de retracer l'histoire de la marque Évian.

Compétences : Illustration 2D / motion design / sound design / montage | **Implantation :** Les films sont diffusés sur des écrans intégrés au mobilier.



Buvette Cachat

Film en motion design sur l'histoire de l'eau Évian.



Miracle de la nature

Tournage et montage d'un film sur la nature.



Contrôle qualité

Film expliquant le processus de contrôle qualité dans les usines Évian.

2017

Histoire

Patrimoine

Carnet de Collection

Exposition temporaire,
Musée des Confluences, Lyon

— Conception d'une borne de consultation

Multimédia

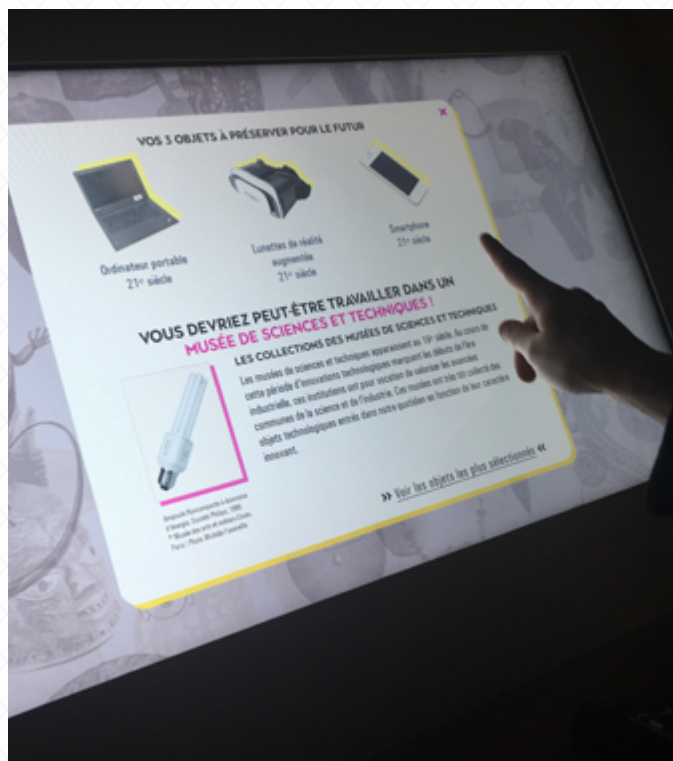


Borne de consultation

L'application permet de consulter les collections du musée et d'isoler certains objets pour créer sa propre collection.

Compétences : Design d'interface / graphisme / programmation

Implantation : L'application est diffusée sur un écran tactile.



2016

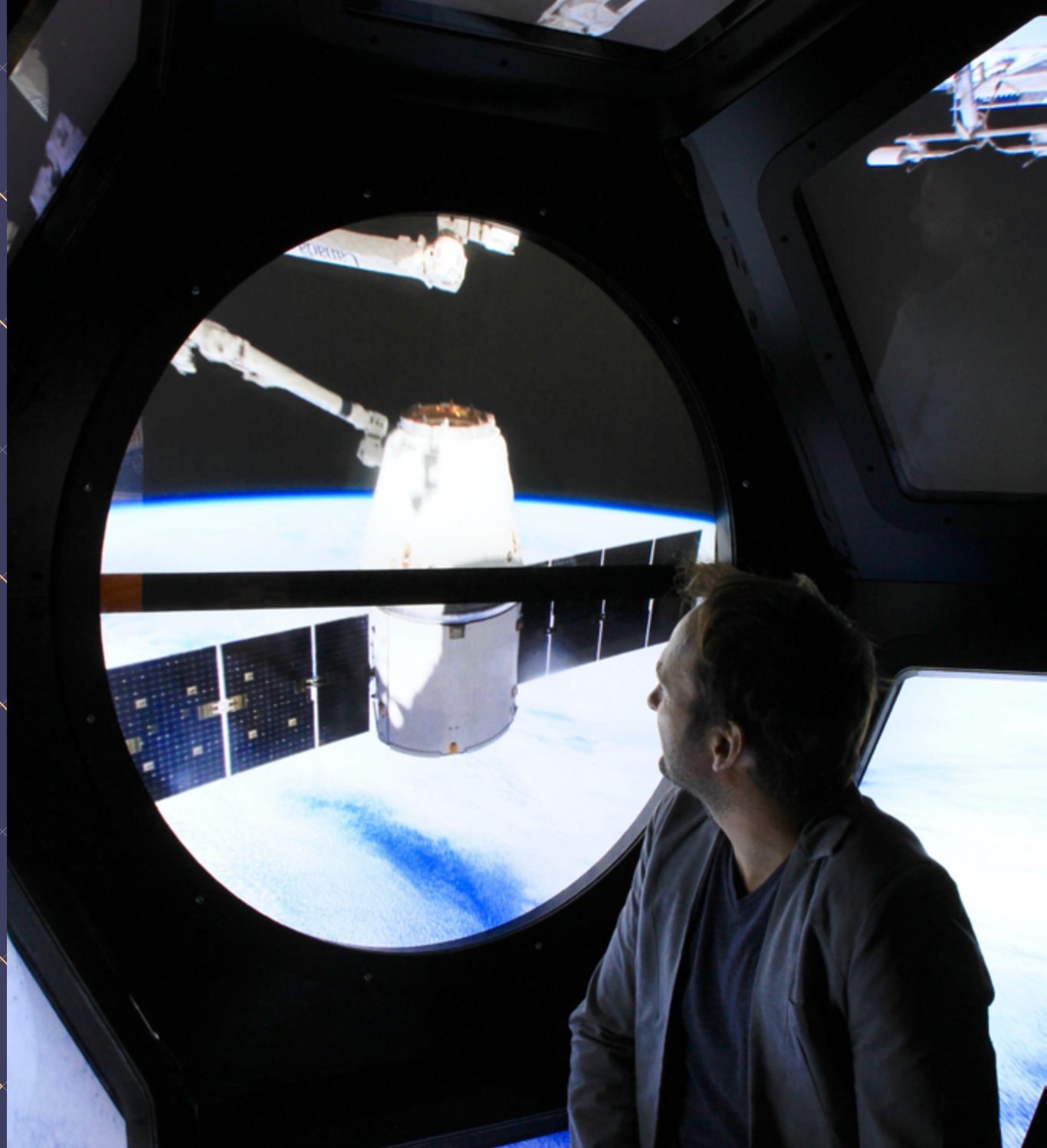
Spatial

Astronautes

Cité de l'espace, Toulouse

—
Conception de dispositifs immersifs
témoignant de la vie des astronautes

Audiovisuel





Film immersif

Film spectaculaire immersif multi-écran, simulant la vue de la Cupola dans l'ISS.

Compétences : Tournage / montage / post-production / voix off

Implantation : Le film est diffusé sur plusieurs écrans, intégrés dans le mobilier pour simuler la Cupola.

2016

Arts & Patrimoine

Musée de la Gendarmerie et du Cinéma

Saint-Tropez

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels

Audiovisuel



Film immersif - Simulation de route

La projection grand format simule la route parcourue par les voitures.

Dans chaque voiture, un film est intégré à la place du pare-brise, créant ainsi des espaces de visionnages intimes.

Compétences : Montage / tournage / post-production | **Implantation :** Les films sont intégrés de manière immersive dans la scénographie.



Films

Réalisation de plusieurs films à partir d'images d'archives ou de tournages.

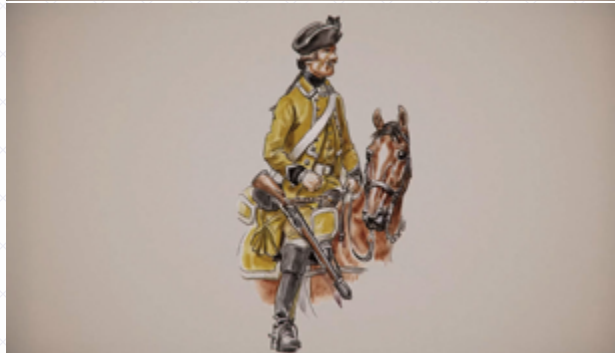
Compétences : Motion design à partir d'images d'archives / tournage / montage / post-production

Implantation : Les films sont intégrés de manière immersive dans la scénographie.



Montée des marches

Les photographes s'attourent et prennent des photos au passage des visiteurs.



Vestiaire

Diaporama animé d'illustrations sur les tenues des gendarmes.



Miroir Brigitte Bardot

Les images d'archives s'accumulent à l'écran qui est intégré dans le miroir d'une loge.

2015

Histoire

Sciences & industries

Musée d'Art et d'Industrie de Saint-Étienne


Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia

Audio





Saint-Étienne pendant la Première Guerre mondiale

Avec une approche graphique forte, inspirée du constructivisme, les dispositifs abordent les thématiques associées à la guerre 14-18 et les mutations économiques et sociales qu'elle a engendrée.

Kaléo a produit une série de dispositifs sur des supports variés : immersifs, mapping, montages graphiques, interactifs, tactiles. Le visiteur est plongé dans une atmosphère singulière, tant par l'aspect immersif (projections, ambiances sonores) que par la mise à disposition de documents d'archives.



Film immersif

Le film immersif plonge le visiteur dans l'atmosphère de la guerre 14-18.

Compétences : Motion design à partir d'images d'archives / montage / sound design

Implantation : Le film est projeté sur deux murs d'angle.

Borne de consultation

La borne interactive permet de consulter des lettres de soldats.

Compétences : Design d'interface / graphisme / programmation

Implantation : L'application est diffusée sur un écran tactile.



2015

Environnement

Maison des Gorges du Gardon

Syndicat Mixte des Gorges
du Gardon

—
Réalisation d'une série de films
pédagogiques et documentaires

Audiovisuel



Compétences : Illustration 2D / motion design / sound design

Implantation : Les films sont diffusés sur des écrans.



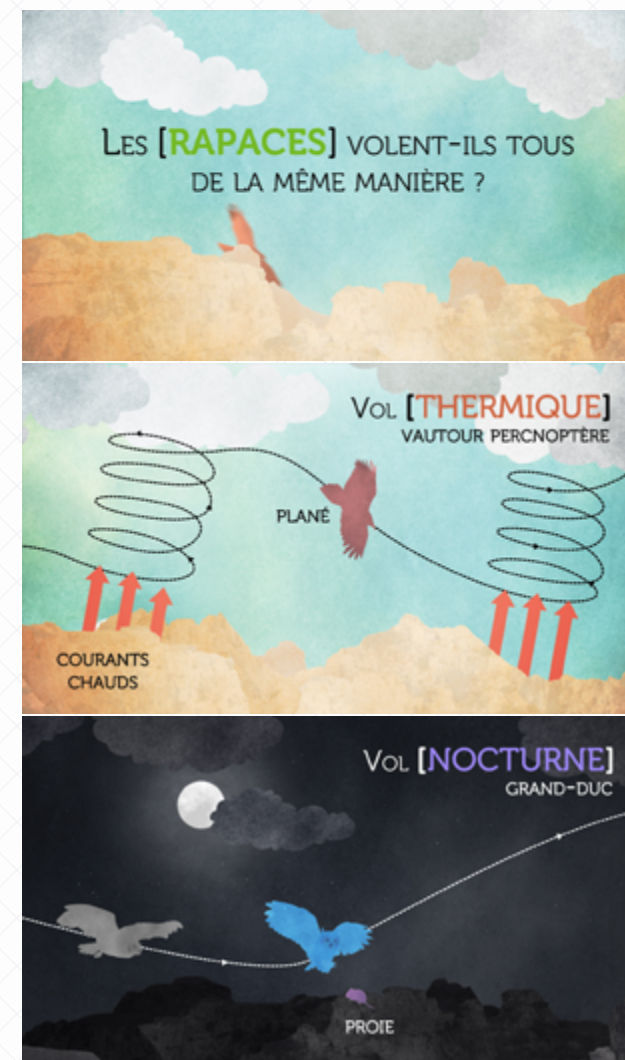
La garrigue dans tous ses états

Dans ce film pédagogique, le visiteur découvre les différents types de garrigues.



Géologie

Cette animation présente les étapes de la formation géologique des Gorges du Gardon.



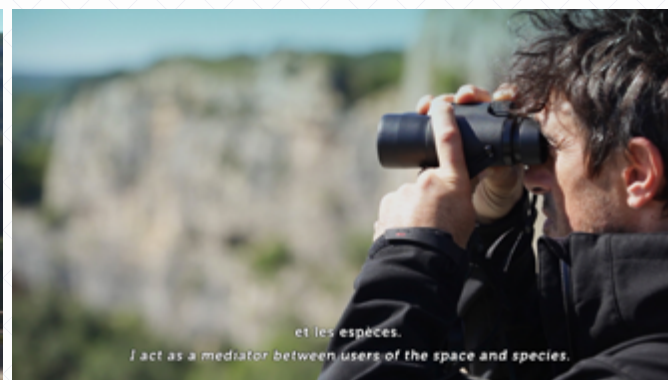
Rapaces

Ce film pédagogique en motion design explique les différentes manières de voler en fonction des espèces de rapaces.

Réalisation d'un film documentaire sur les agents du Syndicat Mixte des Gorges du Gardon

Compétences : Tournage / montage / post-production

Implantation : Le film est diffusé sur un écran.



2015

Environnement

Réserve naturelle d'Arjuzanx

Syndicat Mixte de Gestion
des Milieux Naturels,
Morcenz-la-Nouvelle

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

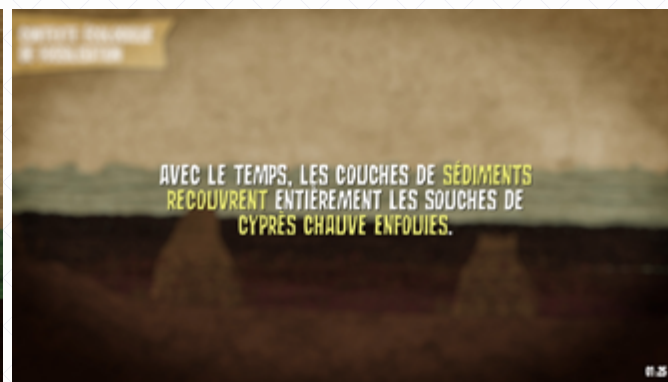
Multimédia



Réalisation d'une série de films en motion design sur la thématique de la bioécologie.

Compétences : Illustration 2D / motion design

Implantation : Les films sont diffusés sur des écrans.

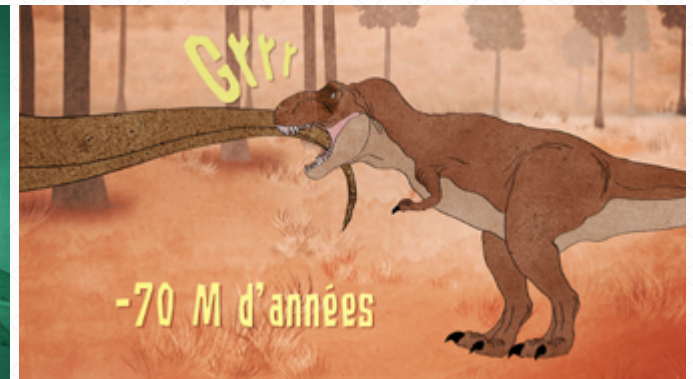


Jeu interactif

Réalisation d'un jeu type glisser/déposer sur la thématique des milieux marins et terrestres.

Compétences : Illustration 2D / design d'interface / programmation

Implantation : Le jeu est diffusé sur un écran tactile.



2015

Patrimoine

Musée le Compa

Conservatoire de
l'Agriculture, Chartres

—
Réalisation de films pédagogiques

Audiovisuel



Compétences : Illustration 2D / motion design / stop-motion / sound design

Implantation : Les films sont diffusés sur des écrans.



Colères paysannes

Ce film en motion design 2D présente la chronologie des révoltes paysannes depuis le XVIII^e siècle.



Le temps qu'il fait

Ce film réalisé sur le principe de papier découpé, explique l'impact que la météo a eu sur l'agriculture au siècle dernier.



Enfance à la campagne

Dans ce film réalisé en stop motion, une grand-mère raconte à son petit-fils son enfance à la campagne.

Film d'animation - Remue-ménage au village

Réalisation d'un film en motion design alliant des décors illustrés en 2D et des comédiens incrustés.

Compétences : Illustration 2D / tournage fond vert / keying / post-production / sound design

Implantation : Le film est diffusé sur un écran.



2015

Environnement

Maison du Parc national des Écrins

Vallouise

— Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels pédagogiques

Audiovisuel

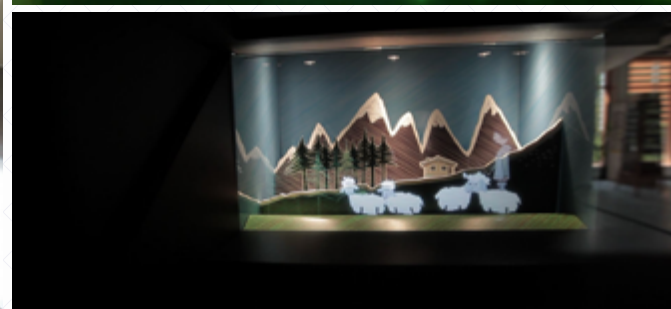


Théâtres optiques

Réalisation de deux théâtres optiques mettant en scène la thématique du climat en altitude.

Compétences : Illustrator 2D / tournage fond vert / montage / motion design / sound design / conception théâtre optique

Implantation : Les films sont diffusés dans des théâtres optiques - installation avec effet d'hologrammes.



Le pays du grand écart

Dans ce théâtre optique, le personnage prend vie à la manière d'un hologramme et explique le fonctionnement climatique de la région du Parc des Écrins sur un ton léger et didactique.

La vie de l'alpage

Ce théâtre optique en illustration 2D permet de découvrir la vie de l'alpage.

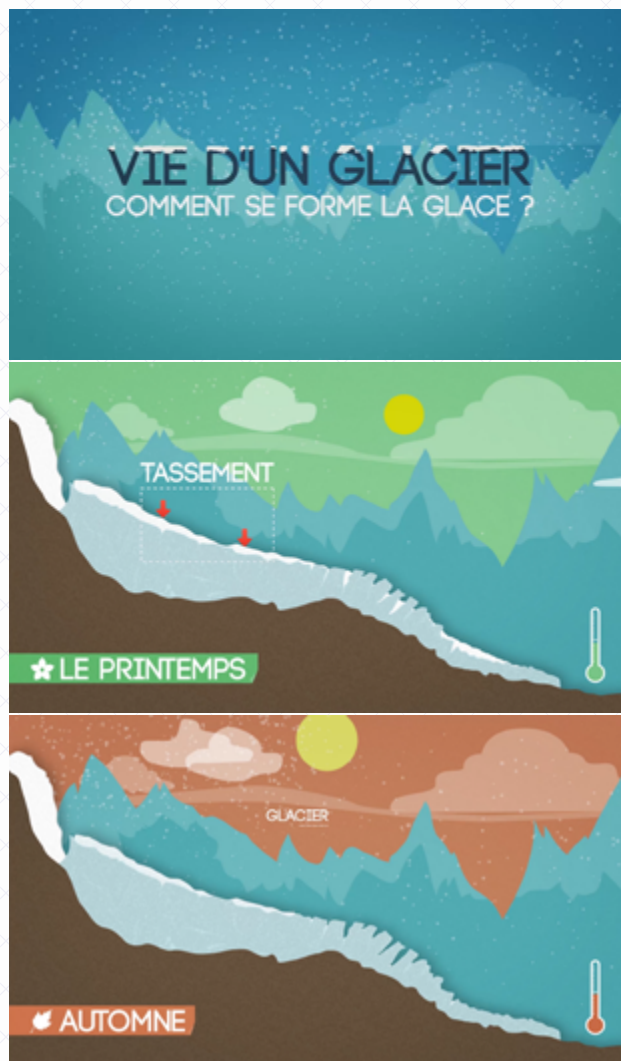
Réalisation de plusieurs dispositifs en motion design 2D pour aborder de manière pédagogique et ludique la thématique du climat.

Compétences : Illustration 2D / motion design / sound design | **Implantation :** Les films sont diffusés sur des écrans.



Refuges

Ce film de type papier découpé présente la vie d'un gardien et explique le fonctionnement d'un refuge en haute montagne.



Vie d'un glacier

Film pédagogique expliquant la formation d'un glacier.



Phénologie

Ces 4 films expliquent comment la phénologie permet de suivre les changements climatiques dans les Alpes.

2014

Environnement

Réserve naturelle du Maraix d'Orx

Syndicat mixte de gestion
des milieux naturels,
Labennes

—
Réalisation d'un film documentaire

Audiovisuel



Réalisation d'un film en images tournées et motion design.

Compétences : Tournage / post-production / montage / motion design



2014

Histoire

Caverne du Pont d'Arc

Grotte Chauvet,
Vallon-Pont-d'Arc

—
Réalisation d'un film immersif et d'interviews

Audiovisuel

Multimédia



Film immersif 3D

Réalisation d'un film de reconstitution historique mêlant tournage et modélisations 3D.

Compétences : Modélisation et animation 3D / tournage / montage / post-production / reconstitution historique

Implantation : Le film est diffusé dans une salle avant d'entrer dans la grotte.

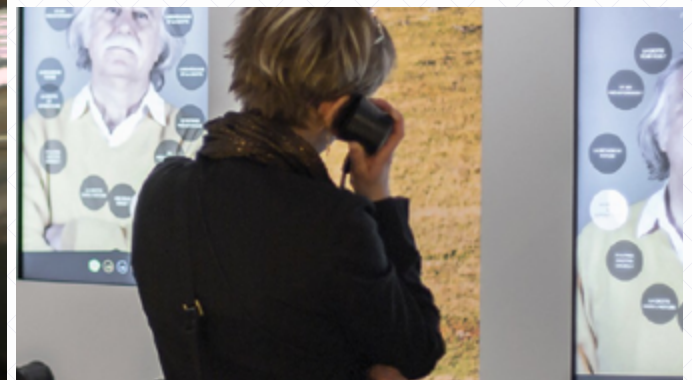


Interviews

Réalisation d'une série d'interviews d'historiens, scientifiques et archéologues.

Compétences : Tournage / montage / post-production

Implantation : Les interviews sont diffusées dans des bornes de consultation avec mono-écouteurs.



2014

Territoire

Agglomération du Grand Narbonne

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels promotionnels

Audiovisuel



Film promotionnel

Kaléo a pris en charge la réalisation de plusieurs supports de communication : web-série, pub TV, application sur site, site internet, documentaires, réseaux sociaux. Les supports de communication sont diffusés en ligne, à la télé, en format billboard et sur France 3.

Compétences : Tournage / montage / post-production / graphisme



2014

Histoire & patrimoine

Sur le fil d'Arnal

Musée Lattara, Lattes

—
Réalisation d'un film documentaire

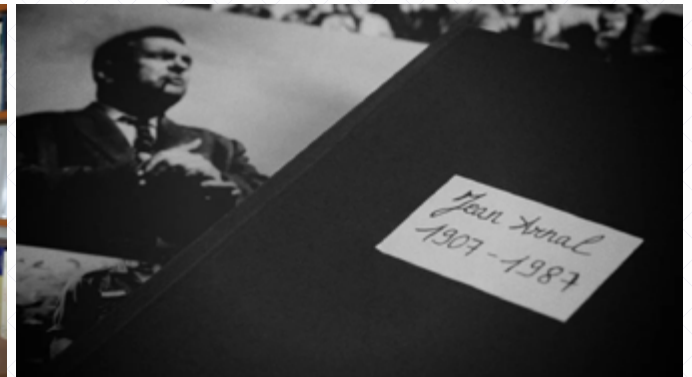
Audiovisuel



Film documentaire

Ce film retrace l'histoire de Jean Arnal, médecin et archéologue, dont les travaux eurent un retentissement à l'échelle nationale et européenne. Le film retrace le parcours d'Arnal et convoque des chercheurs contemporains qui témoignent de la richesse de ses recherches.

Compétences : Tournage / montage / création sonore et sound design / post-production / illustrations 2D / interviews



2014

Histoire & patrimoine

Cathédrale Saint-Pierre

DRAC, Montpellier

—
Réalisation d'un film documentaire

Audiovisuel



Film documentaire

Réalisation d'un film de 13 minutes sur les travaux de restauration de la Cathédrale Saint-Pierre et sur son histoire à travers les siècles et les conflits religieux. Le film joue avec plusieurs traitements stylistiques, des prises de vue spectaculaires et interviews de spécialistes.

Compétences : Tournage / montage / création sonore et sound design / post-production



2011 - 2014

Histoire & archéologie

Arles-Rhône 3

Musée Arles Antique, Arles

—
Réalisation d'une série documentaire

Audiovisuel



An underwater scene with a greenish tint. In the foreground, a diver's helmet and a metal tool, possibly a diver's lamp or a specialized instrument, are visible. The background shows a textured surface, likely a rock or part of an archaeological site.

Épave Arles-Rhône 3

Kaléo a produit une série web-documentaire pour le Musée Départemental Arles Antique et a défini les stratégies médias pour le chantier archéologique Arles-Rhône 3. Kaléo a filmé les étapes du chantier archéologique, de la fouille à l'installation au musée, de 2011 à 2013. Le tournage a nécessité la mobilisation de moyens importants, tels que des cadresurs plongeurs classe B.

Diffusés sur internet sous la forme d'un web-documentaire de 6 épisodes, les films participent à la valorisation du patrimoine, tant auprès du grand public que des cibles spécialisées. Le documentaire est relayé par des chaînes de télévision (M6, TF1, France 3, etc.) et des magazines (National Geographic).

Série web-documentaire

Réalisation d'un web-documentaire en plusieurs épisodes, suivant le chantier archéologique Arles-Rhône 3, des étapes de fouilles à l'installation au musée, de 2011 à 2013.

Compétences : Tournage terrestre et subaquatique / montage / post-production

Implantation : Les épisodes sont diffusés en ligne et sur site.



2013

Histoire & patrimoine

Film introductif

Mucem, Marseille

—
Réalisation d'un film introductif

Audiovisuel



Film documentaire

Réalisation d'un film introductif présentant les thèmes abordés dans le musée à travers les grands sites de la Méditerranée. Dans ce film contemplatif, sélectionné dans plusieurs festivals, la narration repose sur le caractère immersif et spectaculaire des prises de vue.

Compétences : Tournage / montage / post-production / création sonore et sound design



2013

Culture & patrimoine

Cirdoc

Institut Occitan de Cultura

—
Réalisation d'une série en motion design

Audiovisuel





Films d'animation servant de vidéo-guides

Dans le cadre du projet eAnem, Kaléo a réalisé une série de vidéo-guides sur le patrimoine occitan. L'enjeu des vidéos est de proposer un contenu culturel de façon créative et attractive.

Les vidéos sont diffusées dans une application pour smartphone et sur internet (site du programme FEDER et web TV Occitane Oc'tèle). Destinées au grand public, elles abordent chaque thème de façon simple. Ce traitement légèrement décalé et humoristique facilite la compréhension et renforce l'intérêt du spectateur.

Vidéo-guides - Série de films d'animation

Réalisation d'une série de 45 films d'animation en motion design 2D sur la thématique du CIRDOC.

Les animations suivent un style en papier découpé, mais chaque épisode suit sa propre ligne colorimétrique.

Compétences : Illustration 2D / motion design / post-production / voix off

Implantation : Les films sont diffusés en tant que vidéo-guides sur smartphone et sur internet.



se comprennent en fait assez aisément.



Rattaché dès cette année à la France



Observons de plus près les coutumes.



à la vielle à roue, au violon, ou à la voix,



à figures avec des formations, déplacements, mouvements,



au son de la cornemuse auvergnate,



et *quilhas*, telle la borne de Bélesta, mais également de châteaux



en pleine négociation. Les frontières s'apprêtent à bouger :



la citadelle tombe et rejoint l'escarcelle française.

2013

Histoire

Les agronomes

Mucem, Marseille

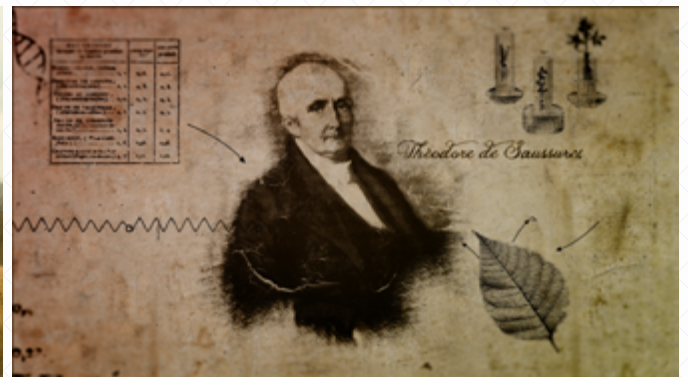
—
Réalisation d'un film documentaire

Audiovisuel



Film documentaire

Réalisation d'un film documentaire sur les inventions des agronomes en Méditerranée depuis l'Antiquité.
Le film est réalisé à partir d'images tournées et d'iconographies variées : picturales, textuelles, archives, etc.
Compétences : Montage / motion design / post-production



2013

Patrimoine

Confiserie Roy René

Aix-en-Provence

—
Réalisation d'un film en motion design

Audiovisuel



Films documentaires

Réalisation de plusieurs films portant sur l'histoire du calisson et le processus de fabrication des produits phares de la Confiserie du Roy René : nougats, calissons, etc.

Compétences : Illustration 2D / motion design / montage



2013

Oenologie

Centre oenotouristique du Gard Rhodanien

Communauté
d'Agglomération du Gard
Rhodanien, Bagnols-sur-Cèze

—
Réalisation d'une série de dispositifs
audiovisuels et multimédias

Audiovisuel

Multimédia



Réalisation de deux films et deux diaporamas présentant le travail des vignerons, le métier de viticulteur et les accords mets et vins.

Compétences : Tournage / montage / illustration 2D / interface multimédia



2013

Environnement

Naturoptère

Sérignan-du-Comtat

—
Réalisation d'un film d'animation
documentaire

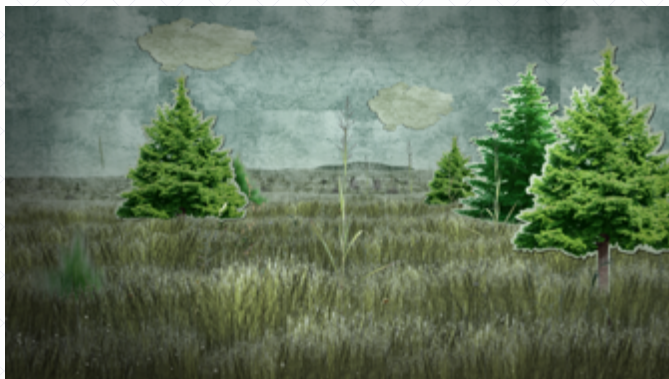
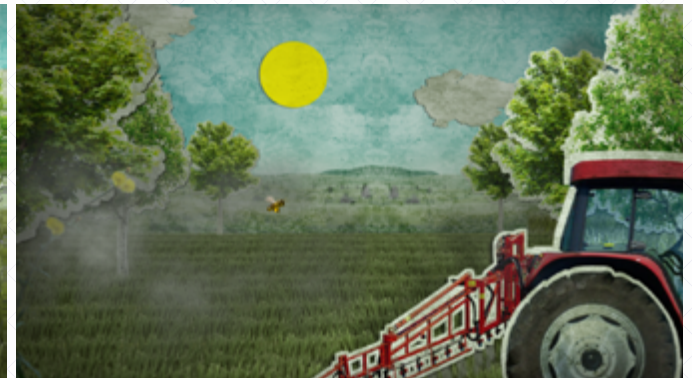
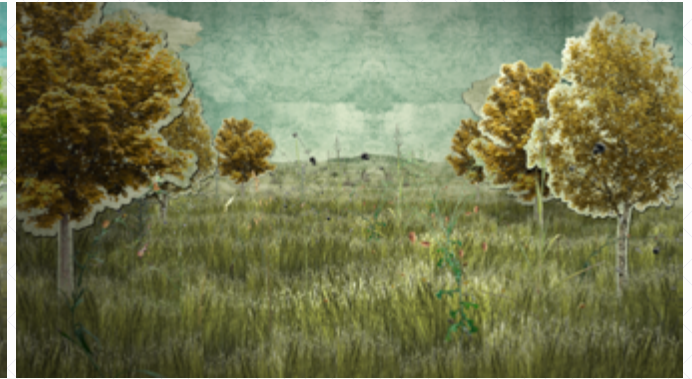
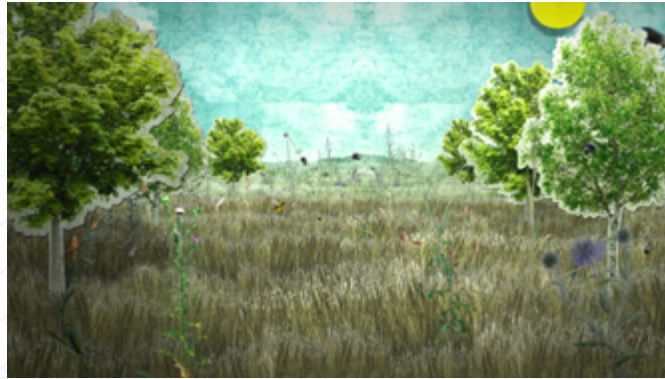
Audiovisuel



Film d'animation

Conception d'un film d'animation sur la disparition des insectes. Le film est réalisé en motion design à partir d'illustrations découpées.

Compétences : Illustration 2D / motion design / montage



2013

Environnement

Arches des Cimes

Parc naturel régional du
Queyras, Abriès-Ristolas

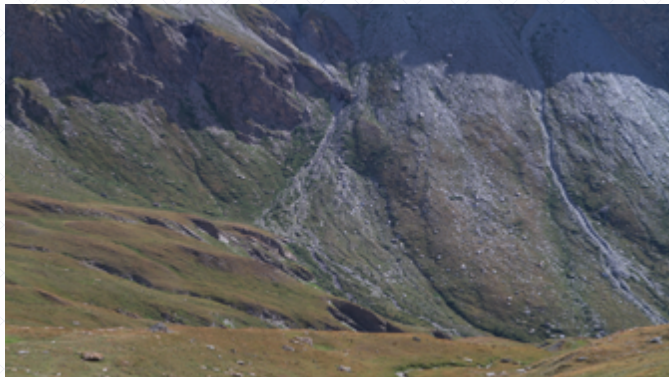
—
Réalisation d'un film documentaire

Audiovisuel



Réalisation d'un film documentaire contemplatif sur les richesses du parc naturel du Queyras.

Compétences : Tournage / montage / post-production



2013

Histoire

Grotte Chauvet

Musée du Quai Branly, Paris

—
Réalisation d'un film documentaire

Audiovisuel



Film réalisé à partir d'images d'archives

Réalisation du film "Chasses sacrées" évoquant les représentations laissées en Ardèche par les artistes chasseurs-cueilleurs sur les parois de la Grotte Chauvet-Pont d'Arc, il y a 36 000 ans.

Compétences : Motion design à partir d'images d'archives / montage



2012 - 2015

Histoire

Maison Gothique, CIAP

Beaucaire

—
Réalisation d'un film d'animation sur
l'évolution du plan urbain de la Cité
Beaucaire

Audiovisuel



Conception d'illustrations dans un style aquarellé, pour retracer l'histoire et l'évolution de la Cité Beaucaire.

Compétences : Illustration 2D / motion design / montage



2012

Histoire

Mémorial Louis Delgrès

Conseil Général de
Guadeloupe, Basse-Terre,
Guadeloupe

—
Réalisation d'un film

Audiovisuel



Film : Le Nègre Vulcain

Réalisation d'un film immersif sur la guerre de Guadeloupe et la répression de la révolte des esclaves.

Compétences : Tournage / montage / post-production



2010

Arts & patrimoine

Argileum, Maison de la poterie

Saint-Jean-de-Fos

—
Conception d'un théâtre optique

Audiovisuel



Théâtre optique

Les personnages prennent vie dans un théâtre optique à la manière d'un hologramme.

Compétences : Tournage fond vert / montage / post-production

Implantation : Le film est diffusé en projection dans le théâtre optique.

