

DRÔLE DE TRAME
RÉFÉRENCES

drôle
de
trame

66, rue de Paris, 93100 Montreuil www.droledetrame.fr
SAS au capital de 45 000 € Siret 511 323 362 00018 / APE 59 11 A

QUI SOMMES-NOUS ?

Drôle de Trame est une société de production audiovisuelle indépendante au service des **musées** et des **institutions culturelles et scientifiques**.

Depuis 2009, nous concevons et réalisons des **installations audiovisuelles** et des **expériences interactives** qui racontent le patrimoine, les cultures et les enjeux de notre temps, en France et à l'international.

Notre catalogue compte aujourd'hui plus d'**une centaine de réalisations in situ pour des expositions** permanentes et temporaires, mais également une trentaine de **documentaires pour la télévision et le cinéma**, et une dizaine de productions en ligne (séries, web-documentaires…).

NOTRE APPROCHE

Chaque projet muséographique se construit dans un **dialogue** constant avec la maîtrise d'ouvrage et les équipes de conception.
Nous proposons des **solutions créatives et sur-mesure** qui trouvent leur juste place dans l'espace, au service du contenu à transmettre et d'une expérience sensible accessible à tous.

NOS COMPÉTENCES

Conception
- écriture : scénarios, commentaires, dialogues
- UX design adaptation de chartes graphiques, arborescences
- story-boards
- recherches iconographiques et sonores
- casting comédiens

Production audiovisuelle
- recherche de financements
- organisation du workflow
- gestion d'équipes, organisation de tournages
- gestion de la post production

Multimédia
- développement d'applications responsive design
- parcours connecté
- réalité augmentée
- compagnons de visite
- expérience VR
- génération d'images en temps réel
- tests utilisateurs

Tournage
- tournage plateau avec ou sans fond vert
- tournage extérieur, France et étranger
- tournage documentaire et fiction

Motion design / animation
- création graphique
- animation 2D et 3D
- animation image / image,
- rotoscopie
- multiplans
- pâte à modeler

Post production
- montage, conformation, étalonnage
- enregistrement et mixage son
- création sonore, composition musicale
- restauration sonore

Livraison /Installation
- assistance à l'installation
- programmation, étalonnage et mixage sur site

Le mur des noms, Mémorial de Schirmeck

Projection immersive interactive, programmes multimédia

2026

maître d'ouvrage
Région Grand Est

maître d'œuvre
Benoit Zeimett
Scènografià, Depli design studio

budget
89 000 €

dispositifs
multimédia
installation spectaculaire

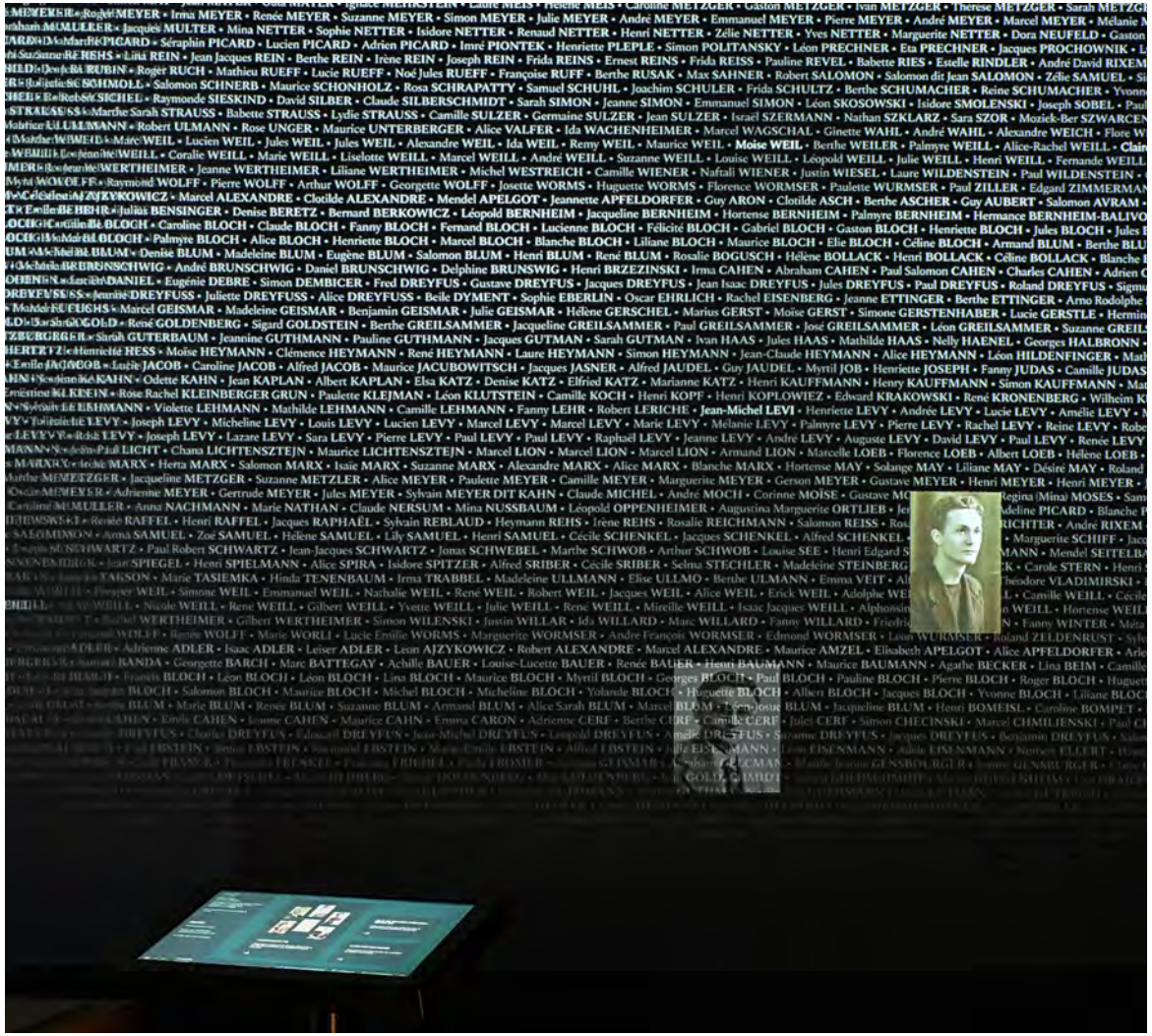


Ce monument mémoriel immersif recense les victimes alsaciennes et mosellanes de la Seconde Guerre mondiale. Entièrement numérique, l'installation invite les visiteurs au recueillement.

Projetés sur trois murs, 44 759 noms défilent lentement du bas vers le haut. Des photos surgissent aléatoirement et se superposent aux noms.

Le mur des noms, Mémorial de Schirmeck

Projection immersive interactive, programmes multimédia







Plusieurs dispositifs multimédias invitent les visiteurs à choisir une personne et à consulter son parcours de vie et des photos. Le programme est relié à une base de données en ligne, appelée à s'enrichir au gré des avancées de la recherche scientifique et des apports des descendants.

Le Pavillon de l'eau, Paris
multimédia, création sonore

2026

maître d'ouvrage
Eau de Paris

maître d'œuvre
Sylvie Coutant et Anne Levacher

budget
48 000 €

dispositifs
multimédia
création sonore
interviews
projection



D'où vient l'eau qui coule au robinet ? Les écoliers parisiens de 6 à 12 ans mènent l'enquête pour découvrir ses usages, le parcours qui la rend potable et comment la préserver face au dérèglement climatique.

Les enfants explorent le parcours entièrement pensé à hauteur d'enfant pour récolter des indices. Ils se rassemblent autour de la grande table tactile afin de partager leurs réponses.

Le Pavillon de l’eau, Paris
multimédia, création sonore



Le parcours sonore invite à écouter les voix de celles et ceux qui font circuler l’eau dans Paris, ainsi que des objets du patrimoine qui prennent la parole.



L’expérience de la table tactile est entièrement conçue et pensée pour l’usage d’une visite animée par l’équipe de médiateurs d’Eau de Paris. L’outil numérique est au service d’une médiation humaine.

Océanopolis, métamorphose, Brest
spectacles immersifs, création sonore

2026

maître d'ouvrage
Brest Métropole

réalisation
Expositif
Pascal Payeur

budget
270 000 €

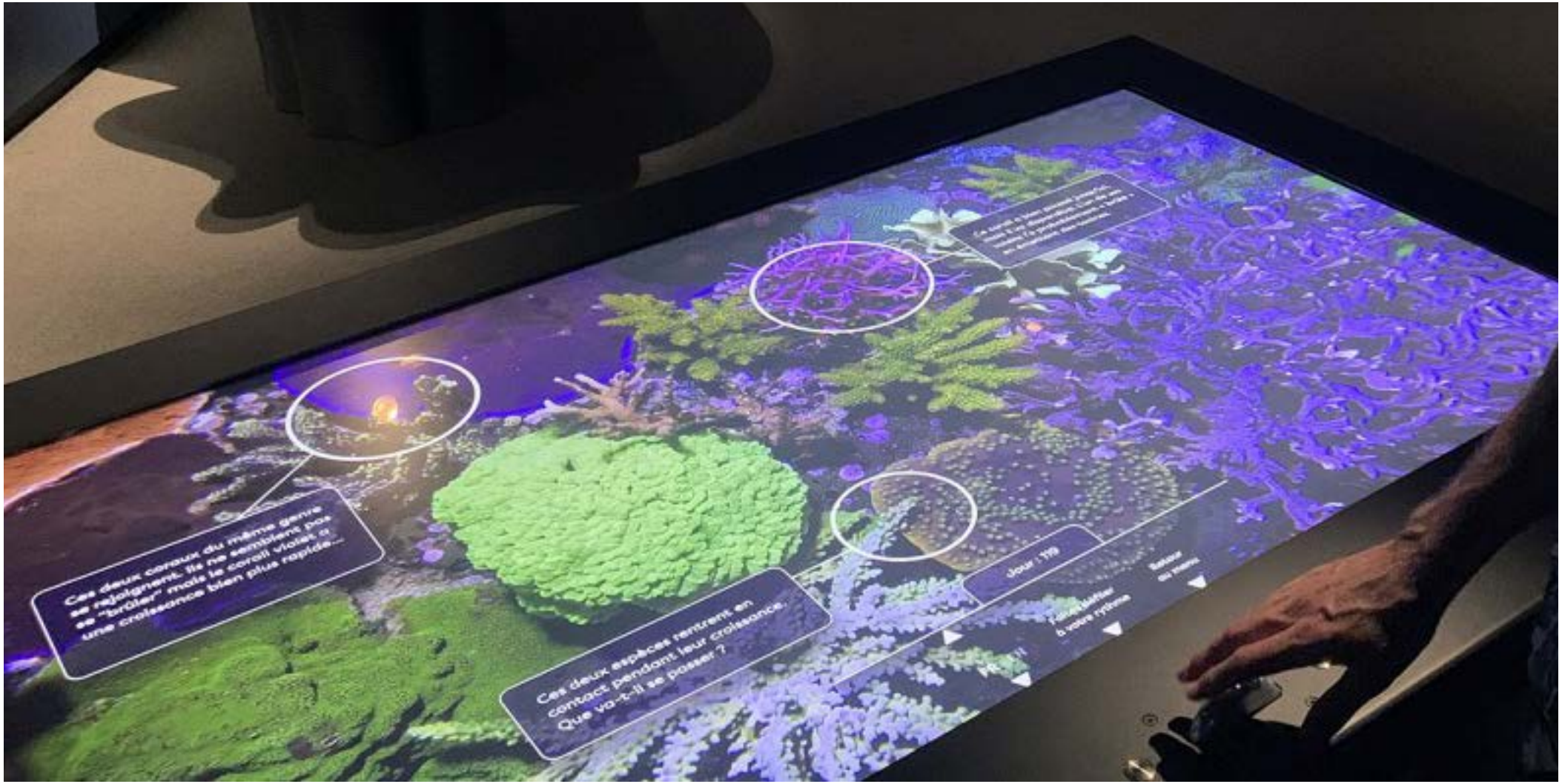
dispositifs
Multimédia
Projection immersive
Motion design
Création sonore



À l'occasion de la refonte complète du parcours d'Océanopolis, l'équipe a partagé avec nous ses connaissances des milieux marins et les prises de vues tournées dans les bassins et en milieux naturels. Grâce à cette matière inédite, nous avons pu réaliser plusieurs dispositifs qui enrichissent la découverte des aquariums et la compréhension du vivant .

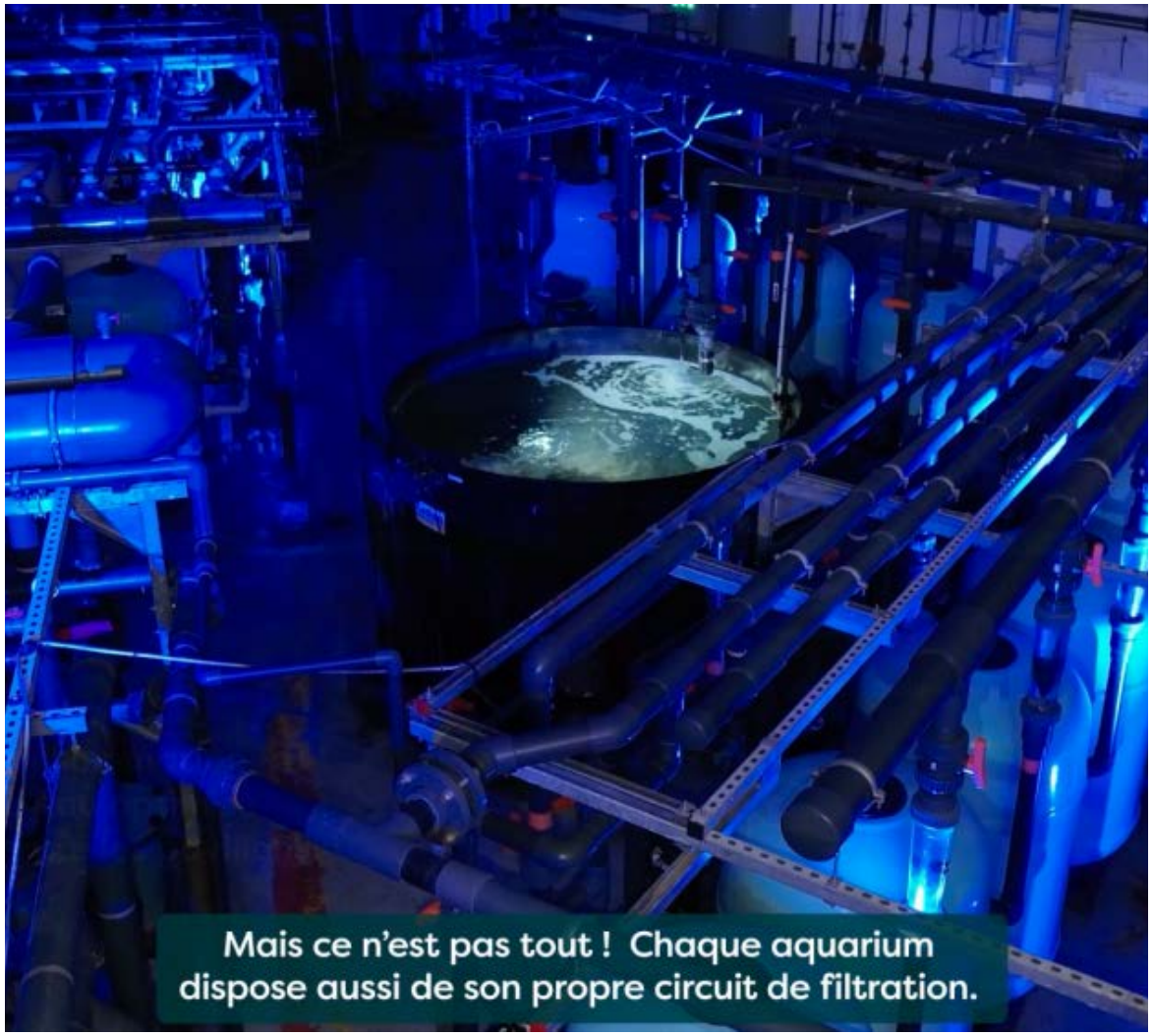
Un spectacle immersif et poétique, réalisé par Charles Carcopino, raconte comment les microorganismes marins ensemencent les mers tropicales par nuit de pleine lune. Une vie foisonnante, multiforme et colorée se déploie sur plusieurs écrans réfléchissants.

Océanopolis, métamorphose, Brest
multimédia

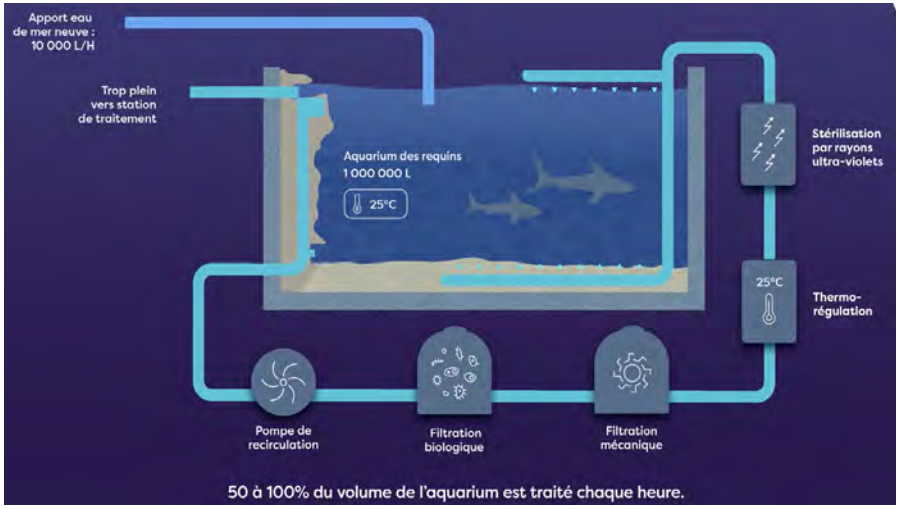


Ce dispositif interactif actionné par une manivelle permet d'admirer comment «poussent» les coraux et de découvrir les conditions nécessaires à leur survie. Il s'appuie sur le time-lapse d'une culture de coraux en aquarium, filmé durant deux ans par les équipes d'Océanopolis.

Océanopolis, métamorphose, Brest
animation







Le travail d'animation guide les visiteurs dans les bonnes pratiques à adopter pour la visite et lève le voile sur les coulisses d'Océanopolis en expliquant le parcours de l'eau de mer dans les aquariums depuis son pompage jusqu'à son retour en mer.

Cité de la Gastronomie, Dijon. Exposition «Révolution dans l'assiette»

spectacle immersif, accessibilité LSF et déficients visuels

2026

maître d'ouvrage
Cité internationale de la gastronomie et du vin de Dijon

réalisation
Sylvie Coutant
Anne Levacher

budget
128 000 €

dispositifs
Spectacle immersif
Motion design
Animation
Documentaire
Multimedia



Pensée dès sa conception comme une expérience accessible pour tous, l'exposition retrace les évolutions de notre façon de manger à travers l'histoire dans une scénographie pop et ludique.
Du paléolithique aux repas spatiaux, assiettes mises en scène, expériences immersives et interviews de chef·fes dévoilent ce qui inspire l'innovation culinaire.

Une projection immersive ludique introduit la visite en déployant un dialogue entre deux comédiens, un sourd et une entendante, sur les inventions culinaires qui ont connu un succès planétaire.

Cité de la Gastronomie, Dijon. Exposition «Révolution dans l'assiette»

audiovisuels LSF

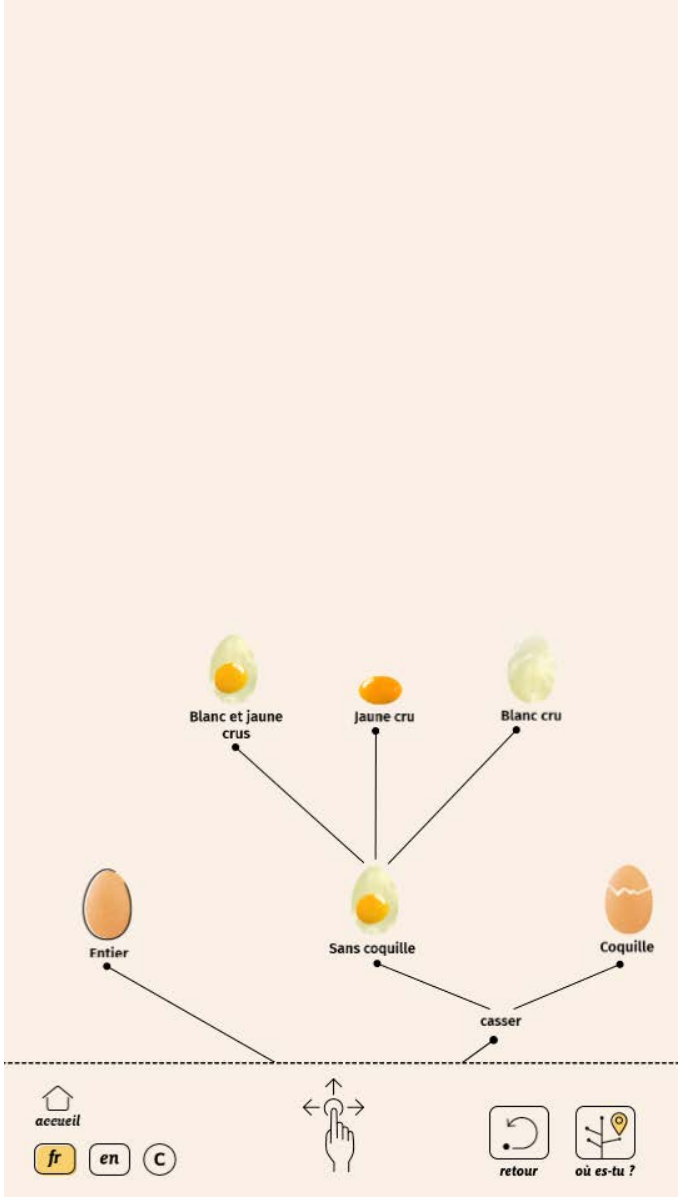


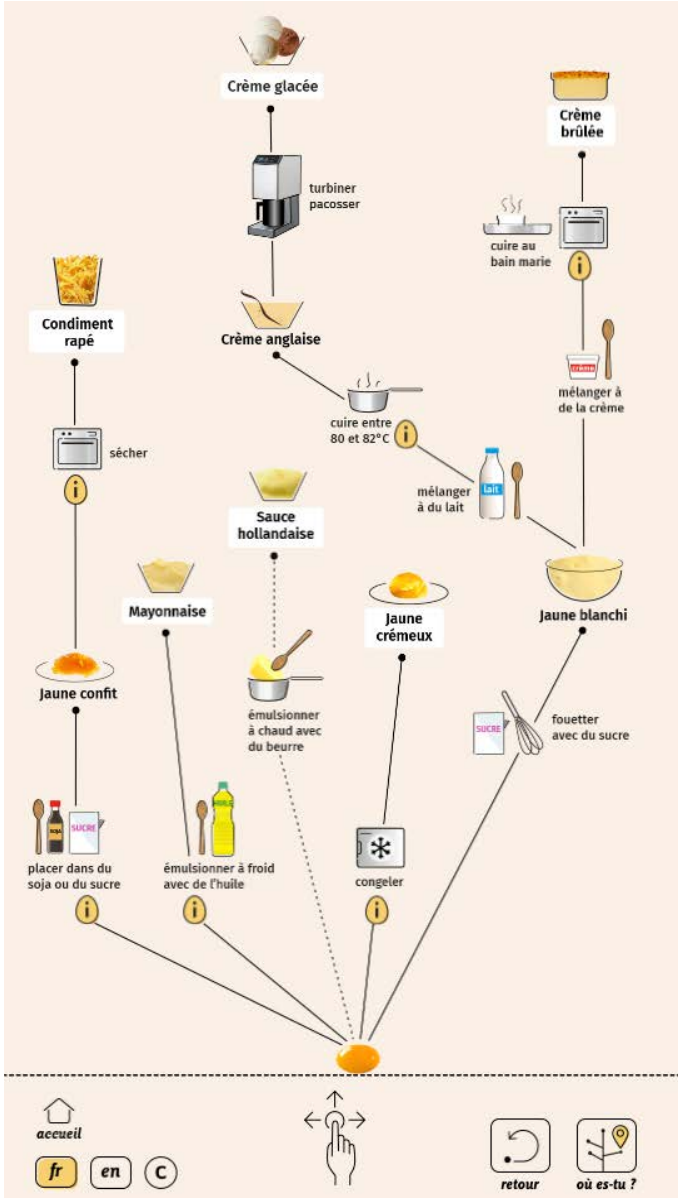




L'ensemble des contenus est disponible en LSF et en audiodescription. Une réflexion sur l'accessibilité a profondément nourri la conception des dispositifs.

Cité de la Gastronomie, Dijon. Exposition «Révolution dans l'assiette»
multimédia





L'arbre de l'innovation de l'œuf est une expérience tactile qui permet d'explorer toutes les possibilités culinaires de cet aliment aux multiples propriétés.



Musée Guimet, exposition «Silla : trésors royaux de Corée»
spectacles immersifs, animation, motion design

2026

maître d'ouvrage
Musée National des Arts Asiatiques - Guimet

réalisation
Scenografia
Nicolas Groult
Valentina Dodi

budget
49 000 €

dispositifs
Motion design
Animation
Spectacles immersifs



Le musée Guimet présente, pour la première fois en Europe, une exposition sur le royaume du Silla (57 av J.-C- 935 après J.-C), l'une des civilisations les plus brillantes de l'Asie de l'Est.
Cette exposition met en lumière un royaume où, durant près d'un millénaire, art, spiritualité et pouvoir se sont conjugués pour façonner une culture d'une remarquable richesse.

Dès l'entrée, les origines mythiques du Silla se racontent dans un spectacle immersif. Sur les murs de la salle d'introduction, 2 grandes projections dialoguent entre elles et déploient un récit tout en animation.

Musée Guimet, exposition «Silla : trésors royaux de Corée»

spectacles immersifs, animation, motion design





À la fin de l'exposition, un dernier dispositif immersif invite à la méditation. Dans une reconstitution de la grotte de Seokguram (patrimoine mondial de l'Unesco), une projection sur tulle transparent, accompagnée d'une bande sonore et de jeux de lumière synchronisés, donne vie à la figure du Bouddha.

Réserve naturelle des aiguilles rouges, Chamonix
spectacles immersifs, création sonore

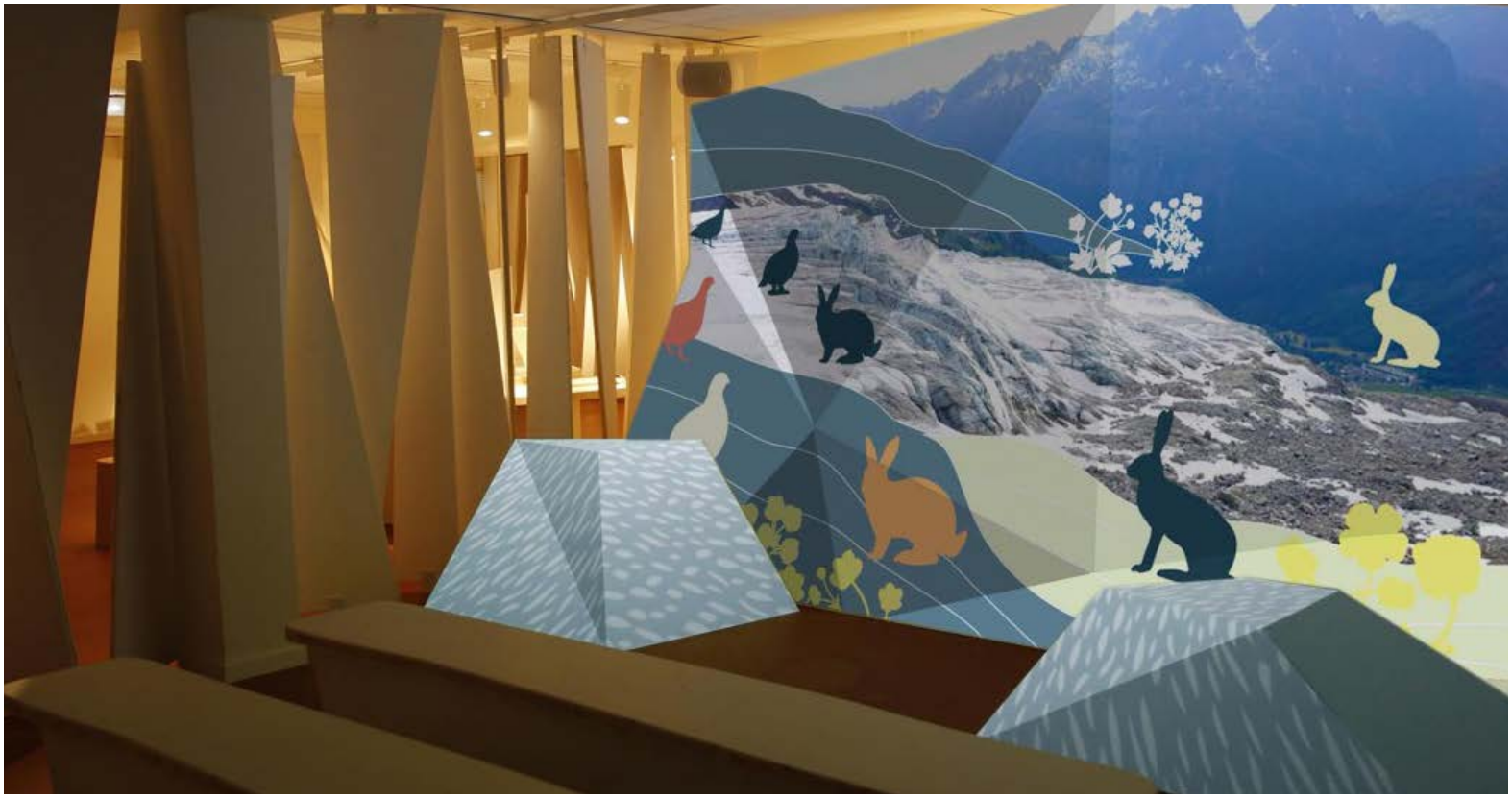
2026

maître d'ouvrage
Communauté de communes
Vallée de Chamonix

scénographe
Le Muséophone
Pierre-Vincent Fortunier

budget
38 000 €

dispositifs
Spectacles immersifs
Animation
Création sonore



Vivre en montagne n'est pas toujours facile ! Déployé sur plusieurs surfaces de projection, ce spectacle raconte comment les différentes espèces animales et végétales se sont adaptées aux contraintes géologiques, climatiques et environnementales.

Mêlant images filmées et motion design, il retrace l'incroyable histoire du Mont-Blanc, dévoile la stratégie de camouflage du lagopède ou du chamois, et met en lumière l'interdépendance entre toutes les espèces qui partagent ce territoire. Une création électroacoustique, inspirée par la montagne et les éléments qui la façonnent, accompagne les visiteurs dans une plongée vertigineuse à travers le temps.

L'Orée, Cervières
spectacle multi-écrans, vidéo mapping et interviews

2025

maître d'ouvrage
Loire Forez Agglomération

maître d'œuvre
Guliver Design

réalisation
Christophe Dentin
Virginie Adoutte

budget
80 000 €

dispositifs
mapping vidéo maquette relief
film multi-écrans
interviews
bornes multimédia



Le projet de L'Orée a un double ancrage : le redéploiement du Musée des Grenadières, dédié à la broderie au fil d'or, et la création d'un CIAP du Pays d'art et d'histoire du Forez. Ce nouvel espace propose une expérience de visite sensible, immersive et contemporaine, mêlant innovation numérique et valorisation des savoir-faire.

Les dispositifs audiovisuels conçus pour L'Orée mettent en lumière les gestes rares de la broderie d'art, la richesse des paysages foréziens, ainsi que l'architecture vernaculaire du territoire.
Tutoriels, témoignages, vidéomapping et expériences interactives tissent un récit vivant entre patrimoine immatériel, ressources naturelles et engagement humain.

L'Orée, Cervières
interviews



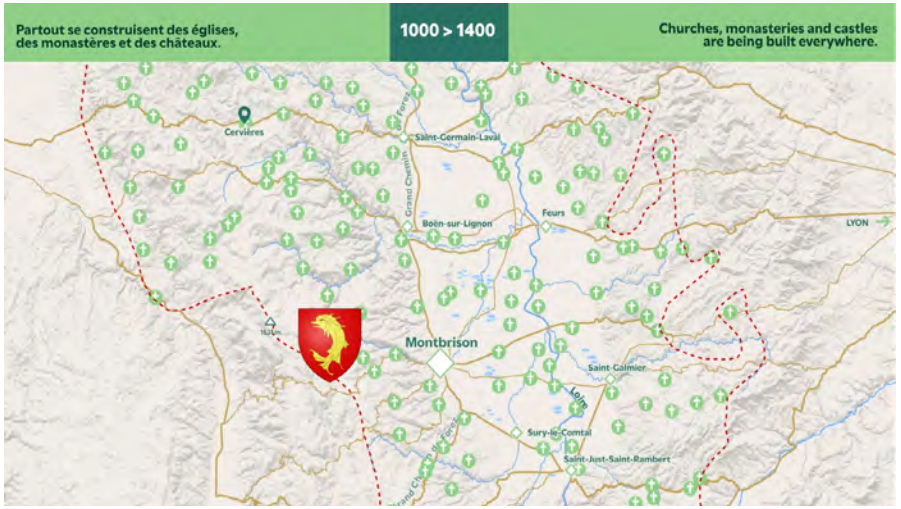


Pour ce projet, nous avons mené les interviews avec les brodeuses de manière informelle, ce qui a permis de transmettre une parole vivante et passionnée, favorisant la révélation d'anecdotes sensibles et la collecte d'archives personnelles inédites.
Ces éléments enrichissent les témoignages, leur conférant force et singularité
https://vimeo.com/1131353569?fl=pl&fe=sh



L'Orée, Cervières
vidéo mapping sur maquette en relief







Dans ce programme projeté sur une maquette en relief, le vocabulaire cartographique s'anime pour raconter l'histoire du Forez, depuis l'époque gallo-romaine jusqu'à aujourd'hui.

Galerie des trésors alpins, Bourg-d'Oisans

spectacle immersif, création sonore et montages documentaires

2025

maître d'ouvrage
Commune de Bourg d'Oisans

maître d'œuvre
Sophie Couëlle

Assistant à la maîtrise d'ouvrage
Michel Kouklia, Ubiscène

réalisation
Corinne Planchais

budget
290 000 €

dispositifs
spectacle immersif
création sonore
montage d'archives



Installé dans un bâtiment entièrement repensé, le nouveau musée de Bourg d'Oisans offre aux visiteurs une expérience inédite, au cœur du massif de l'Oisans. Dès l'escalier d'accès les sons de la nature sont omniprésents.

Au premier étage, la mise en scène réinvente le diorama traditionnel : les animaux naturalisés participent au grand spectacle immersif que nous avons réalisé. Les images du vidéomapping ont été composées à partir des aquarelles et huiles de l'artiste et auteur de bande dessinée Jean-Marc Rochette.

Le Quadrilatère, Beauvais
vidéo mapping carte relief

2025

maître d'ouvrage
ville de Beauvais

maître d'œuvre
Agence NC Nathalie Crinière

réalisation
Virginie Adoutte,
Edoardo Cecchin
Christophe Dentin
Camille Le Bris

budget
171 300 €

dispositifs
projection sur maquette
films d'animation
motion design
créations sonores

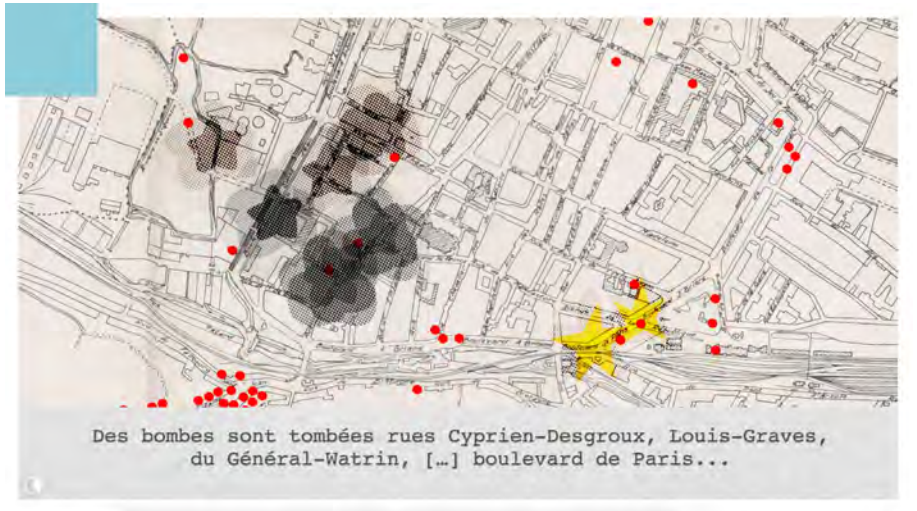


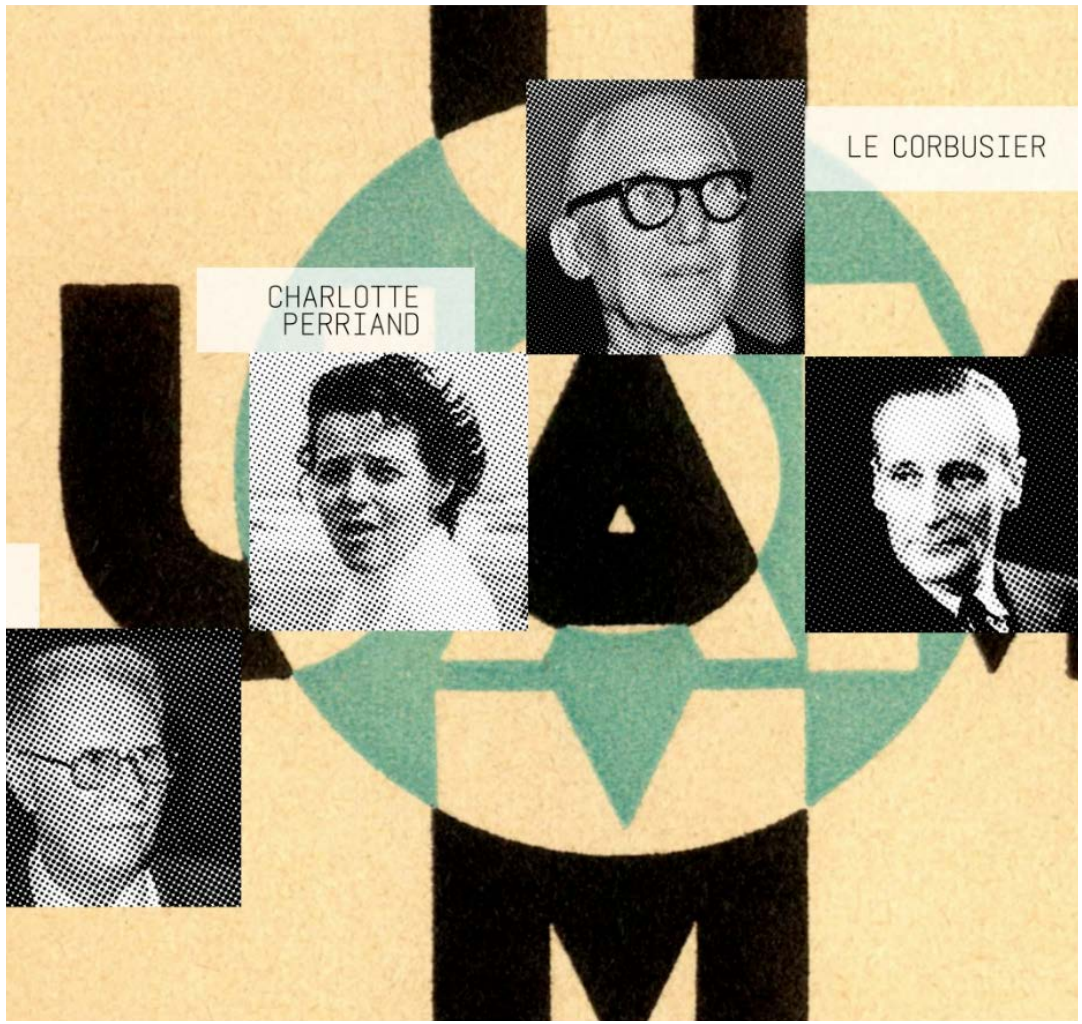
Appelé « Quadrilatère de Beauvais », cette ancienne Galerie nationale de la tapisserie a pour ambition de devenir un site culturel majeur en embrassant de nombreuses thématiques : le patrimoine, l'histoire, l'art...

Cette projection sur carte relief retrace l'histoire de Beauvais et mêle infographie animée et documents iconographiques.

Le Quadrilatère, Beauvais
documentaires motion design







Une collection de documentaires réalisés en motion design à partir d'iconographies très diverses, raconte les grandes périodes historiques de Beauvais.
«André Hermant» : **https://vimeo.com/1119047245/bbd38d2663?fl=pl&fe=sh**

Le Quadrilatère, Beauvais
animation







Trois films d'animation déconstruisent avec légèreté et humour certains clichés attachés à la ville.
«Jeanne Hachette» : **https://vimeo.com/1119046035/4ff653c6fe?fl=pl&fe=sh**

Dans la crypte, où subsistent les fondations d'un édifice antique, la projection d'un film d'animation offre une vision sensible de la vie au cœur du forum gallo-romain : **https://vimeo.com/1119049436/384085c487?fl=pl&fe=sh**

Mamlouks, exposition temporaire, Louvre Paris et Louvre Abu Dhabi
projections immersives

2025

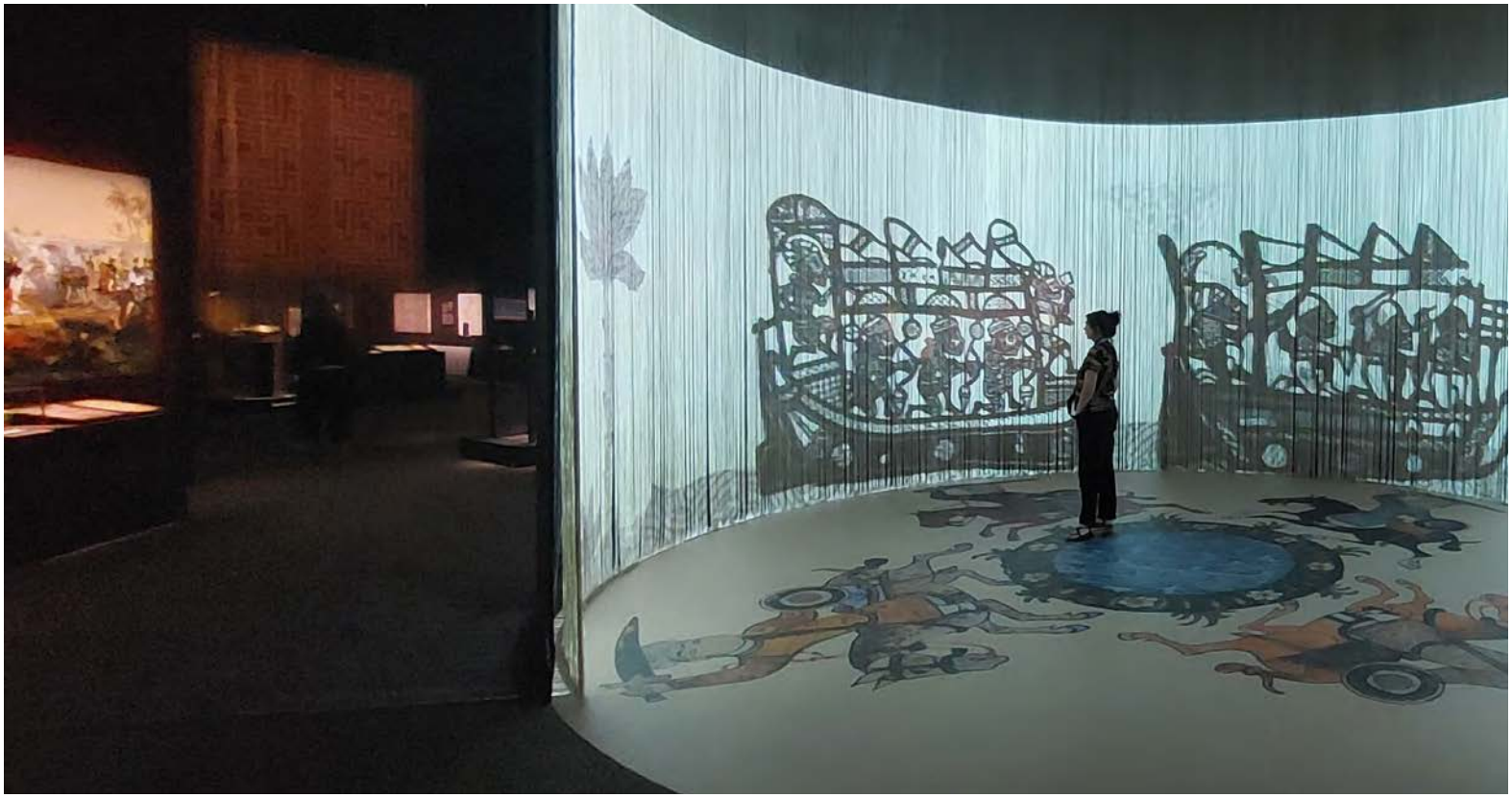
maître d'ouvrage
France Museum
Louvre Abu Dhabi
Musée du Louvre

maître d'œuvre
BGC Studio

réalisation
Paco Abelleira
Christophe Dentin
Jean-Damien Charrière
Camille Le Bris

budget
170 000 €

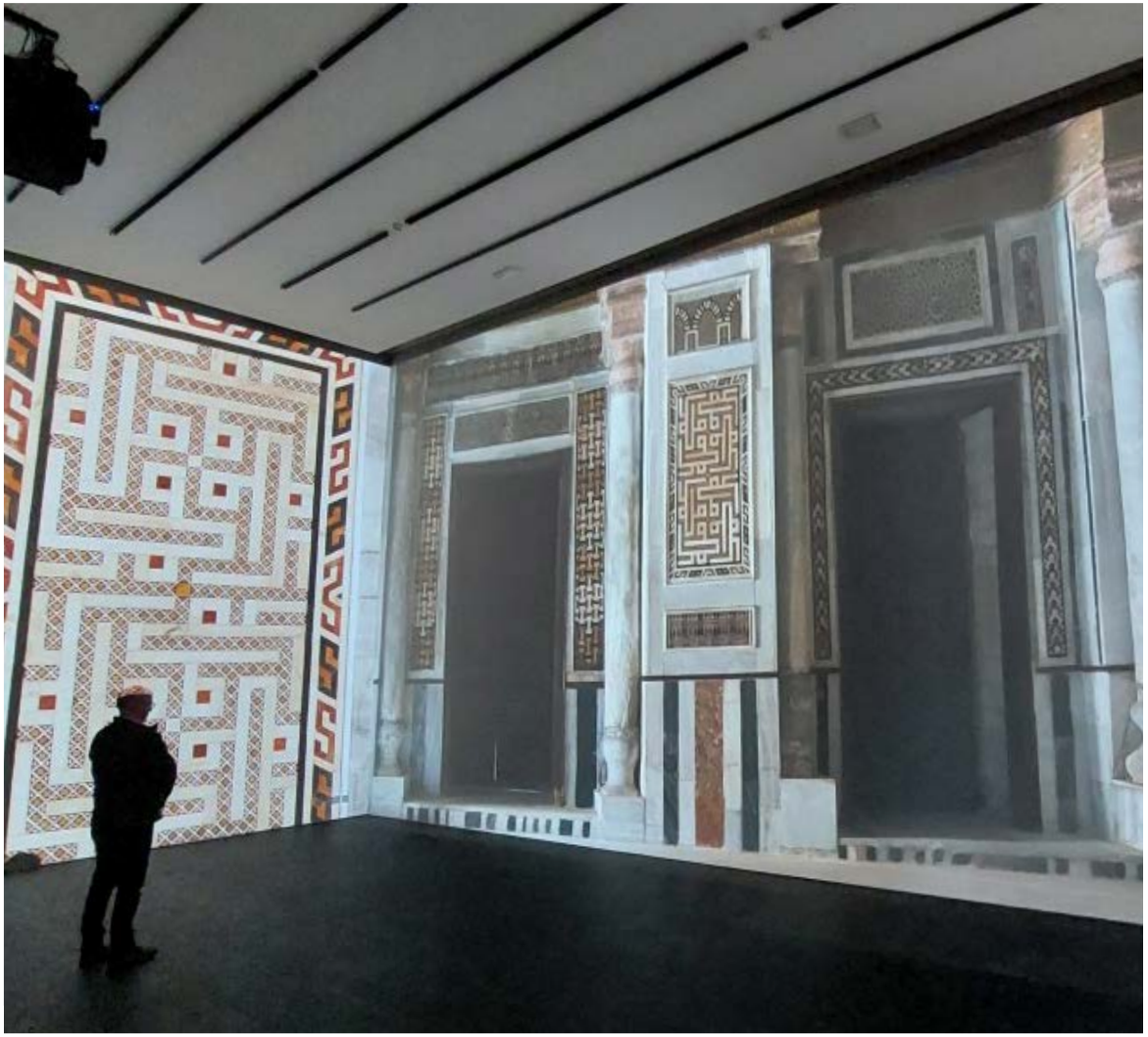
dispositifs
projections immersives



Esclaves militaires d'origine turque et caucasienne, les Mamlouks ont construit leur légende sur leur puissance guerrière. Ils ont également marqué l'histoire du Moyen-Orient par leur raffinement artistique dans l'architecture et les arts décoratifs.
À travers trois dispositifs d'envergure, nous invitons le visiteur à une plongée dans la fascinante et riche histoire de cette culture.

Dès l'entrée, le visiteur découvre un théâtre d'ombres projetées. Ce dispositif poétique donne vie aux enluminures et marionnettes mamloukes et raconte l'histoire de ces esclaves devenus guerriers et conquérants.

Mamlouks, exposition temporaire, Louvre Paris et Louvre Abu Dhabi
projections immersives







Dans la séquence dédiée à l'architecture, une projection immersive monumentale invite le visiteur à contempler la magnificence du mausolée Qalawun au Caire comme s'il y était. Le film est composé de lents mouvements dans des photos qui reconstituent au plus proche le somptueux monument.

Mamlouks, exposition temporaire, Louvre Paris et Louvre Abu Dhabi
multimédia







Ce dispositif ludique aborde un sujet complexe à travers des mécaniques de jeu universelles. Grâce au déroulé intuitif de la partie, le joueur assimile progressivement des notions complexes en décryptant des iconographies, développant ainsi un regard expert sur les collections présentées.
Bande démo : **https://vimeo.com/1119482356/adfcaaa83e?fl=pl&fe=sh**

Mamlouks, exposition temporaire, Louvre Paris et Louvre Abu Dhabi

cartographie, multimédia multi-joueurs







Conçu avec les conservateurs, ce dispositif cartographique multilingue invite à explorer les collections. Trois écrans tactiles, pensés comme des cartels numériques, donnent accès à des contenus enrichis et retracent les déplacements géographiques des objets.
Bande démo : **https://vimeo.com/1119495401/0db348c943?share=copy**

La Coursive, Fougères
multimédia

2025

maître d'ouvrage
ville de Fougères

maître d'œuvre
Projectiles, WA75

réalisation
Corinne Planchais
Edoardo Cecchin

budget
200 000 €

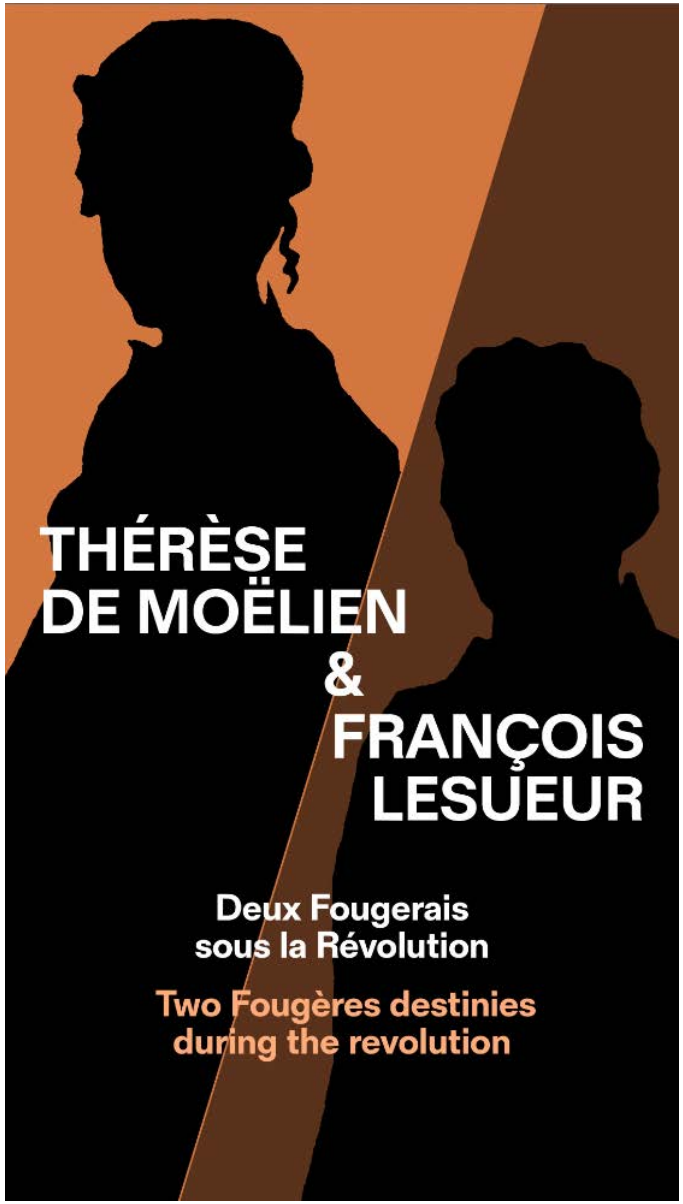
dispositifs
8 films d'animation
11 films d'archives
4 multimédia

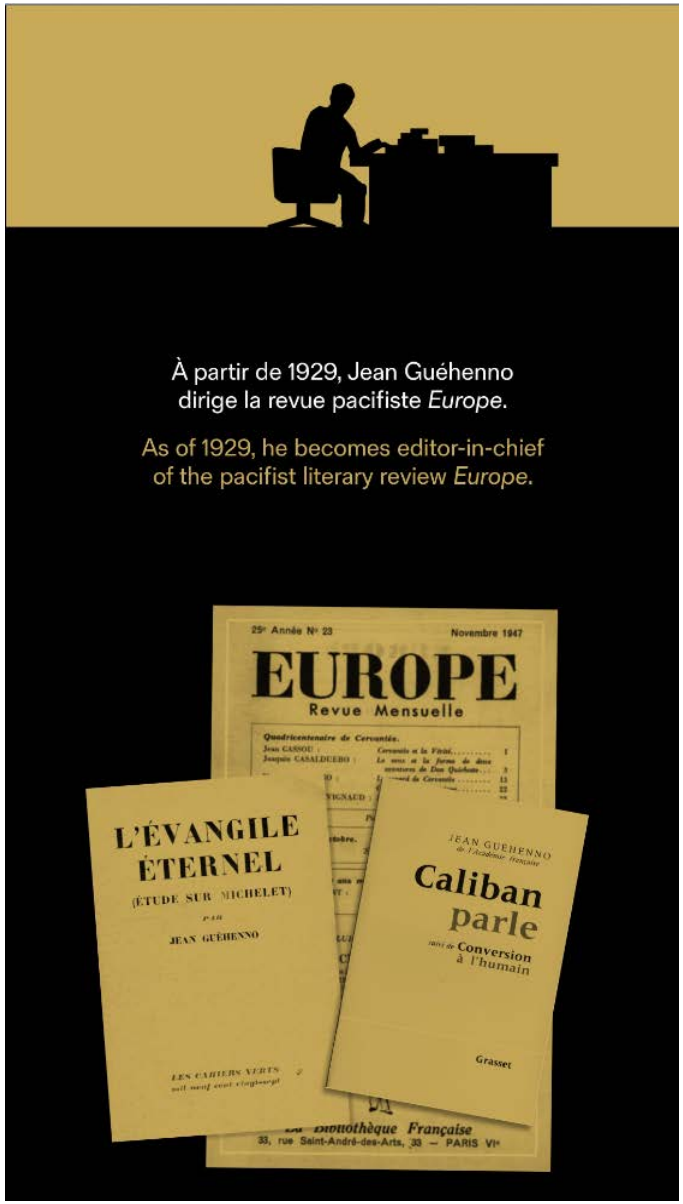


La Coursive propose un parcours chrono-thématique sur le patrimoine fougerais, explorant architecture, industrie et mémoire sociale.
Nous avons créé une collection de programmes variés qui mêle histoire ancienne et histoire sociale récente, accessible à tous les publics.

De grandes tables tactiles favorisent une expérience partagée. Cette table 65" est consultable par 3 personnes en simultané. Chacun a son propre tableau de bord et peut consulter le contenu de son choix : cartes interactives, témoignages vidéo, catalogues d'objets. Le mode «jeune public» propose un quizz collaboratif.

La Coursive, Fougères
animation





Huit dispositifs réalisés en animation racontent les personnages célèbres qui ont jalonné l'histoire de Fougères. L'animation mêle animation en «ombre chinoise» avec un parti pris graphique affirmé et une grande variété de documents d'archives.



La Coursive, Fougères
montages d’archives, cartographie







Différents dispositifs explorent l’histoire de la ville, à l’aide de cartes, de photographies et de documents d’archives.

La petite galerie Cézanne, La Manufacture d'Aix-en-Provence
projection immersive et bande son

2025

maître d'ouvrage
ville d'Aix-en-Provence
La Manufacture

maître d'œuvre
Sylvie Coutant
Anne Levacher

réalisation
Corinne Planchais

budget
21 000 €

dispositifs
spectacle audiovisuel immersif et bande son



À L'occasion de l'année Cezanne 2025, une exposition sur mesure, totalement participative et conçue pour être visitée à hauteur d'enfant, est proposée au jeune public.

Formes, couleurs, composition : autant de notions abordées par des jeux, des manipulations et des expériences. Nous avons réalisé une projection immersive, ainsi que des récits audio autour d'anecdotes sur la vie et la personnalité de Cezanne.

Le château des ducs de Wurtemberg, Montbéliard
conception et réalisation

2025

maître d'ouvrage
château de Montbéliard

maître d'œuvre
Designer Unit / Drôle de Trame

réalisation
Corinne Planchais
Camille Le Bris
Jean-Damien Charrière

budget
579 700 €

dispositifs
15 fictions historiques
6 documentaires motion design
Création sonore
3 bornes multimédia
1 théâtre optique
1 application PMR



Le nouveau parcours historique du château de Montbéliard est à la fois historique et merveilleux, savant et accessible, contemporain et patrimonial.
Mené en conception-réalisation, ce projet nous a permis d'intervenir dès la phase de concours et de développer une approche globale, alliant écriture de fiction historique, design graphique, et expérience visiteur à l'échelle de tout le parcours.

L'enjeu principal était d'inscrire notre réalisation dans un esprit résolument contemporain, tout en faisant preuve d'une grande rigueur dans l'approche historique. Dans les dispositifs de fiction, les personnages en costumes d'époque évoluent dans des décors contemporains volontairement stylisés.

Aperçu du parcours :
https://vimeo.com/1154629895?fl=pl&fe=sh

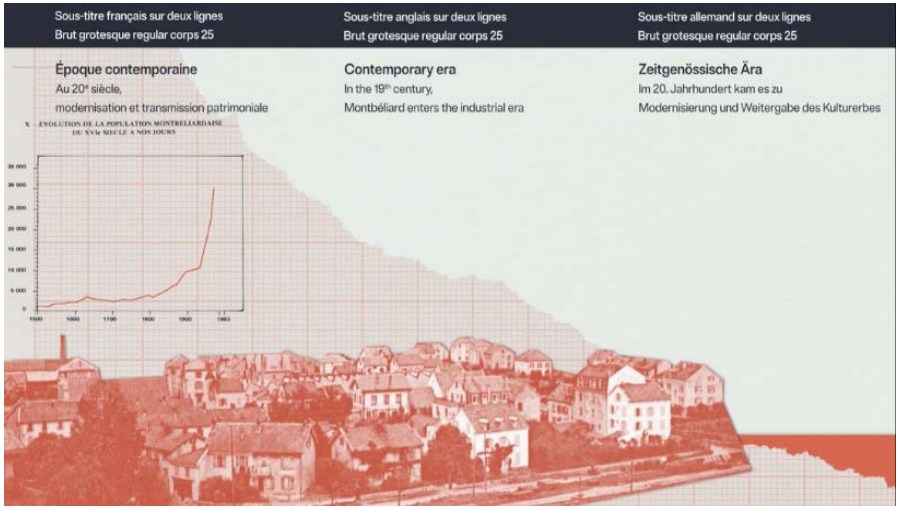
Le château des ducs de Wurtemberg, Montbéliard
fictions historiques



Les quinze scènes de fiction évoquent les personnages du château aux différentes époques de son occupation. Ici, les visiteurs rencontrent les domestiques qui échangent...
Lien : **https://vimeo.com/1044705696/d0521aca8f?fl=pl&fe=sh**

Le château des ducs de Wurtemberg, Montbéliard
mapping vidéo sur maquette relief







Cette double projection mêle des matériaux iconographiques hétérogènes : vue satellites, archives photographiques, plans, cartes et autres documents issus des collections du château, assemblés suivant une direction artistique rigoureuse, associée à la scénographie.

Le château des ducs de Wurtemberg, Montbéliard
documentaires historiques en motion design







Ce travail en collaboration étroite avec le scénographe et la graphiste de l'exposition assure une cohérence esthétique de l'ensemble des dispositifs, tout en respectant la créativité de chacun des réalisateurs.

Église Saint-Martin, Nohant-Vic
documentaires et créations sonores

2025

maître d'ouvrage
Communauté de communes de la Châtre – Sainte-Sévère

maître d'œuvre
Guliver Design

réalisation
Virginie Adoutte

budget
70 000 €

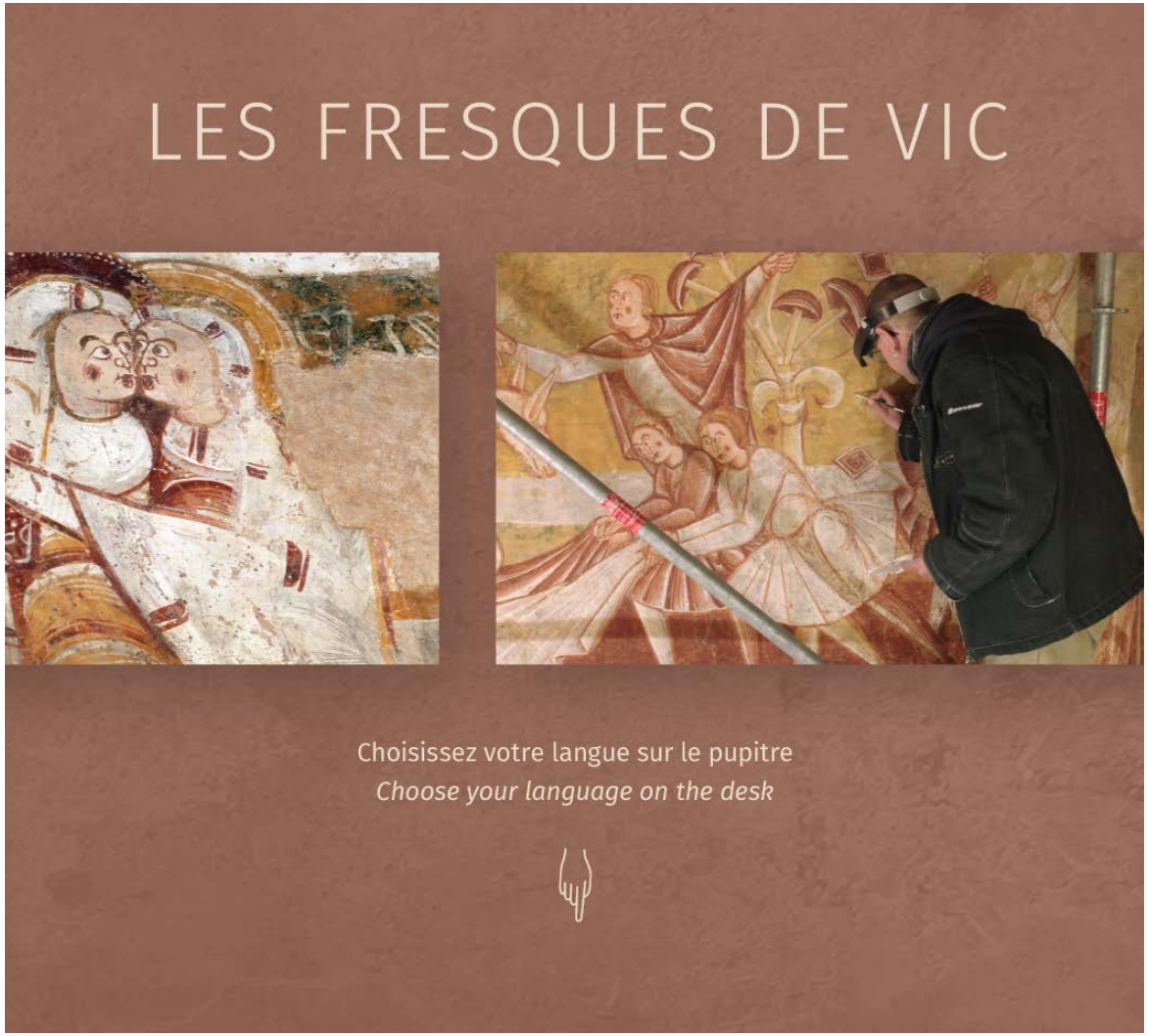
dispositifs
3D
documentaires
multimédia
bandes sonores



Au cœur du pays de George Sand, dans le village de Nohant-Vic, l'église Saint-Martin abrite un véritable trésor : des fresques du 12e siècle dans un état de conservation remarquable.
Dans le cadre de la rénovation de ces fresques et de la construction d'un espace de médiation attenant, Drôle de Trame a réalisé l'ensemble des dispositifs audiovisuels.

Une borne multimédia pilote un projecteur lumière permettant de repérer les scènes de la fresque de la nef et de les décrypter.

Église Saint-Martin, Nohant-Vic
documentaires et interviews







Une vingtaine de bandes son associées à un projecteur lumière font découvrir les fresques du chœur. Des films constitués d'images d'archives, de motion design, de 3D et d'interviews retracent l'histoire étonnante de ces fresques, de leur découverte jusqu'aux récentes restaurations.

Espace muséal Berthe Morisot, Bougival
projection immersive et borne interactive

2025

maître d'ouvrage
ville de Bougival

maître d'œuvre
Cros et Patras

réalisation
Jean-Damien Charrière

budget
80 000 €

dispositifs
documentaire
motion design
multimedia
projection immersive
création sonore



Berthe Morisot a noué des liens étroits avec Bougival, où elle a peint une quarantaine de ses œuvres. Sa maison a fait l'objet d'une réhabilitation complète pour accueillir un espace muséal.

Les audiovisuels et multimédias s'insèrent de manière très créative dans la scénographie, jouant avec les objets et le mobilier de la maison.

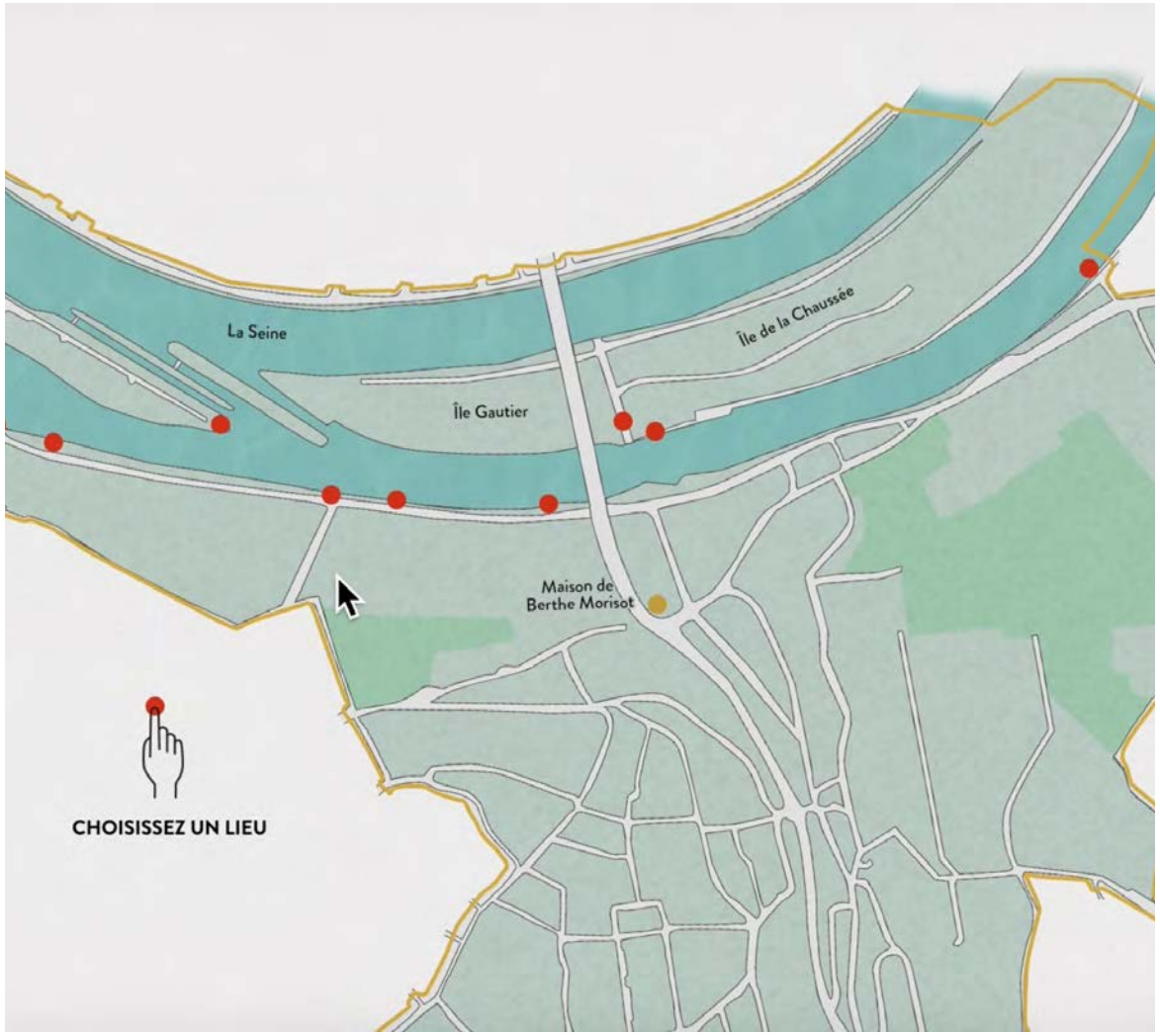
Espace muséal Berthe Morisot, Bougival
multimédia : analyse des œuvres

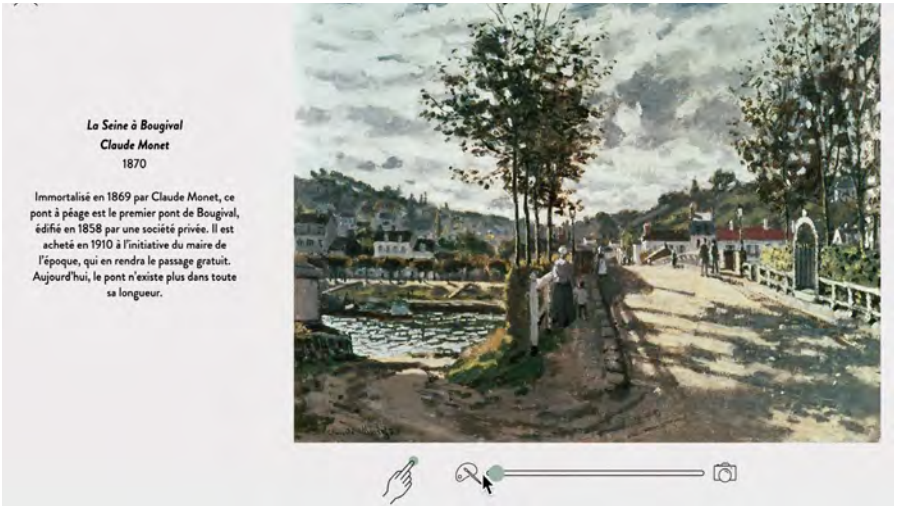


Les multimédias accompagnent le public dans la découverte des œuvres de Berthe Morisot et donnent des clefs pour comprendre sa palette, sa touche, ses couleurs, ses modèles, son univers.
https://vimeo.com/1119339431/f85afe5427?fl=pl&fe=sh



Espace muséal Berthe Morisot, Bougival
multimédia







«Bougival, d'hier et d'aujourd'hui» **https://vimeo.com/1119339581/b201ae8689?fl=pl&fe=sh**

Espace muséal Berthe Morisot, Bougival
documentaire, motion design



Le parcours se termine par un film documentaire composé d'images tournées à Bougival et de motion design. Cette projection illustre de manière sensible l'importance qu'a eue la vallée de la Seine dans l'histoire de la peinture, de la naissance de l'impressionnisme au fauvisme.
https://vimeo.com/876397885?fl=pl&fe=sh

La cité des océanautes, Brest
parcours immersif et bornes interactives

2025

maître d'ouvrage
Océanopolis

maître d'œuvre
Pascal Payeur, Expositif

réalisation
Corinne Planchais
Robin Gaussé
David Marchand

budget
72 700 €

dispositifs
motion design
multimédia
installation immersive
réalité augmentée



Conçu pour les enfants de 6 à 12 ans, le nouvel espace de visite d'Océanopolis invite les enfants à découvrir et à comprendre la riche biodiversité des océans.
Drôle de Trame, en équipe avec MGDesign, Anabole et Cent Millions de Pixels, a réalisé des dispositifs qui invitent à s'émerveiller, observer, écouter, imaginer, toucher …

Un écran rotatif permet d'observer de plus près la reconstitution d'une laisse de mer. Grâce aux petits films qu'ils peuvent déclencher, les enfants percent les secrets de cet écosystème unique.

La cité des océanautes, Brest
installation interactive





Les Mystér'yeux » : installation interactive composée de 13 vidéos montrant les regards d'animaux marins. En touchant l'écran, l'enfant déclenche un zoom arrière fulgurant qui révèle l'espèce à laquelle appartiennent ces yeux mystérieux.

La cité des océanautes, Brest
borne tactile, multimédia







« Et si on s'associait ? » : en touchant deux animaux marins l'enfant découvre les duos qui vivent en symbiose.

Épidémies, musée des Confluences, Lyon
conception et réalisation de l'audiovisuel du parcours

2024

maître d'ouvrage
Musée des Confluences

maître d'œuvre
Le Muséophone

réalisation
Corinne Planchais

budget
66 987 €

dispositifs
interview
films de montage
films en motion design

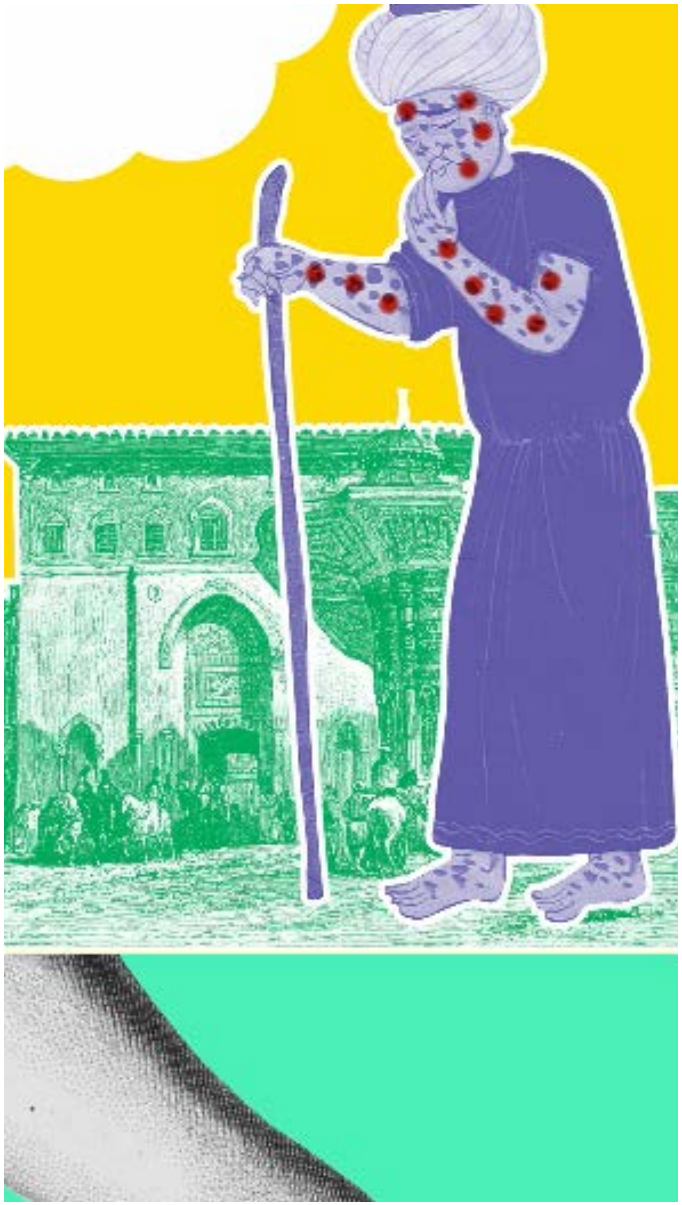


Conçue comme une enquête historique, l'exposition revient sur les épidémies qui ont bouleversé la vie sur tous les continents.
L'enjeu scénographique était de traiter une thématique exigeante sans angoisser le public, l'épidémie de Covid étant encore dans toutes les mémoires.

Drôle de trame a réalisé les audiovisuels qui ponctuent le parcours, en adoptant la direction artistique générale très colorée de l'exposition.

Épidémies, musée des Confluences, Lyon

films d'animation - diffusion sur 2 écrans en mode portrait à 90°





Trois films d'animation prolongent l'enquête en abordant la découverte du vaccin contre la variole, la découverte du bacille de la peste et l'origine de l'épidémie de sida.

https://vimeo.com/1031227263/d3e47a911d?fl=pl&fe=sh



Épidémies, musée des Confluences, Lyon
documentaire d'archives et interview





Des documents d'archives mêlés au témoignage inédit de l'historien Frédéric Vagneron retracent le développement la fin de la Première guerre mondiale de ce qu'on a appelé la grippe espagnole.
https://vimeo.com/1046849339/999d96a589?fl=pl&fe=sh

Les Cités des Vins et des Climats de Bourgogne, Chablis et Mâcon
dispositifs audiovisuels et parcours connecté

2023

maître d'ouvrage
Bureau Interprofessionnel des Vins de Bourgogne

maître d'œuvre
Ateliers Adeline Rispal

réalisation
Corinne Planchais
Camille Le Bris
Virginie Adoutte
Edoardo Cecchin

budget
450 000 €

dispositifs
1 projection sur maquette
2 spectacles multi-écrans LED
12 films d'animation
8 interviews
Création sonore spatialisée



Les Cités de Chablis et de Mâcon offrent une immersion inédite dans la culture viticole.Grâce à un bracelet connecté, chaque visiteur interagit avec les dispositifs, construit son propre parcours et découvre, en fin de visite, une création visuelle personnalisée.
La notion de strate guide la conception des dispositifs, et assure leur cohérence avec la scénographie.

Le temps de la Terre et le temps des hommes, est un spectacle audiovisuel panoramique qui introduit la visite. Mêlant dessin au trait et images réelles tournées en 8K, il raconte l'histoire géologique du territoire, puis celle du vignoble.

Les Cités des Vins et des Climats de Bourgogne, Chablis et Mâcon

interviews, spectacle multi-écrans leds, parcours connecté







Conçu pour un dispositif multi-écran et intégré à la scénographie en strates, le montage des 4 films «gestes de la vigne» joue avec les formats : tantôt éclaté, tantôt immersif. Il donne à voir, en gros plans comme en plans larges, la précision des gestes des vignerons au fil des saisons.
Les séquences sont déclenchées avec le bracelet connecté des visiteurs.
https://vimeo.com/835814184?fl=pl&fe=sh

Les Cités des Vins et des Climats de Bourgogne, Chablis et Mâcon
audiovisuels







Projections sur maquette relief de 9m x 2,5m., documentaires tournés sur le terrain et films d'animation décryptent la spécificité des étapes de vinfiication en Bourgogne : toutes nos réalisations sont le fruit d'une étroite collaboration avec le Bureau Interprofessionnel des vins de Bourgogne.

150 d’aventure industrielle, Cuivrerie de Cerdon
projection, documentaire

2022

maître d’ouvrage
Département de l’Ain

maître d’œuvre
MasKarade

réalisation
Philippe Lassale

budget
156 000 €

dispositifs
projection
réalité augmentée
documentaire



La cuivrerie de Cerdon, témoin de 150 d’aventure industrielle internationale et classée Monument Historique, renaît pour offrir une immersion dans les secrets de ses ateliers.
La scénographie de MasKarade redonne vie aux lieux et à ses extraordinaires machines qui ont fourni les plus grandes cuisines françaises.

Drôle de Trame a réalisé une double projection immersive, un dispositif de réalité augmentée et une dizaine de films montrant le fonctionnement des machines et les étapes de fabrication.

https://vimeo.com/766890285?fl=pl&fe=sh

150 d’aventure industrielle, Cerdon
projection et documentaire







Les images de nos tournages plongent le visiteur dans l’atelier et font résonner la présence des ouvriers au travail.
Elles révèlent avec sensibilité la précision des gestes et la beauté des matières.

150 d’aventure industrielle, Cerdon
réalité augmentée





Grâce à des lunettes de réalité augmentée, le public voit les ouvriers au travail superposées à l’atelier réel, donnant l’illusion que les artisans sont présents et à l’œuvre sous leurs yeux.
https://vimeo.com/1047066693/7495c48ba2?fl=pl&fe=sh

Gaston Chaissac, Château de Biron
documentaire en projection immersive

2025

maître d'ouvrage
Conseil départemental de Dordogne

réalisation
Jean-Damien Charrière

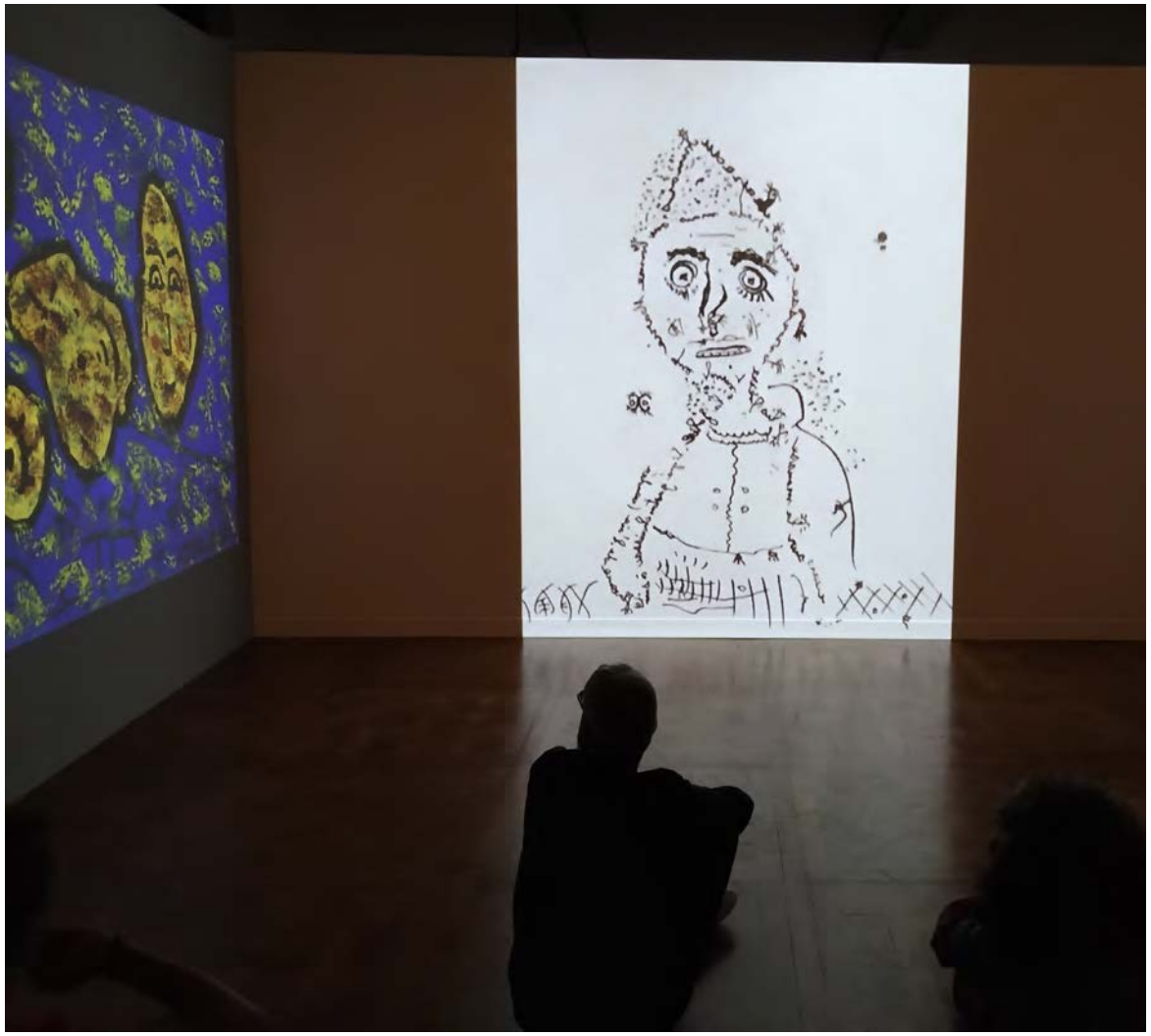
dispositifs
Spectacle immersif
Animation
Création sonore



Dans cette exposition sur le peintre Gaston Chaissac, reconnu aujourd'hui comme un artiste majeur du 20e siècle, Drôle de Trame présente une installation immersive spectaculaire.

Dans une salle dédiée, un cube, mappé de projections sur ses faces intérieures et extérieures, offre une plongée dans l'œuvre de l'artiste.

Gaston Chaissac, Château de Biron
documentaire en projection immersive







Autour du cube, le public contemple plus de 150 œuvres, dessins, peintures et sculptures, animées et projetées. A l'intérieur du cube, un film, constitué d'animations d'archives et projeté sur les 3 faces invite à entrer dans la vie de cet artiste libre et inclassable.
Aperçu du spectacle : **https://vimeo.com/1092419169?share=copy**

.

Musée archéologique, oppidum d'Ensérune
projections sur maquette, film d'animation, multimédia

2022

maître d'ouvrage
Centre des monuments nationaux

maître d'œuvre
Fakestorybird
Marion Lyonnais
Joël Tanguy

réalisation
Edoardo Cecchin
Aurélia Duflot-Hadji-Lazaro
Corinne Planchais
Maud Sertour avec Les Fées Spéciales

budget
184 000 €

dispositifs
Animation
Multimédia
Projection sur maquette
Création sonore

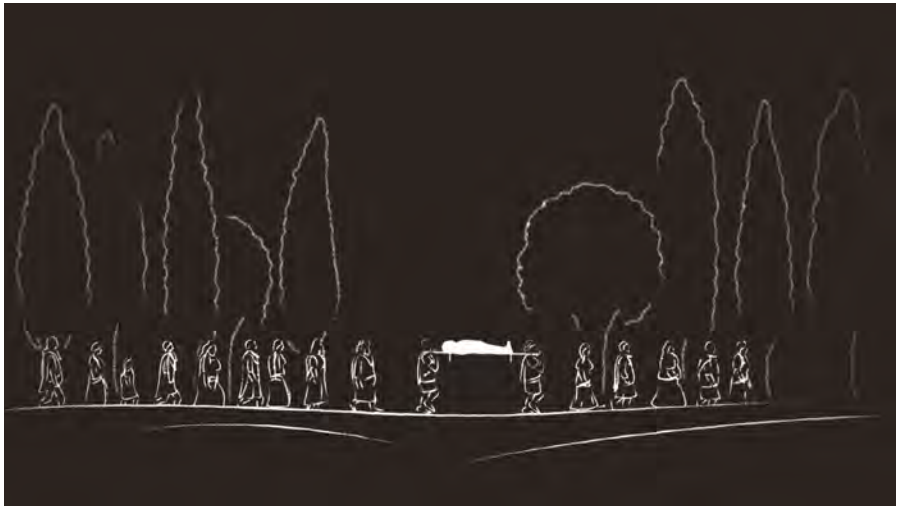


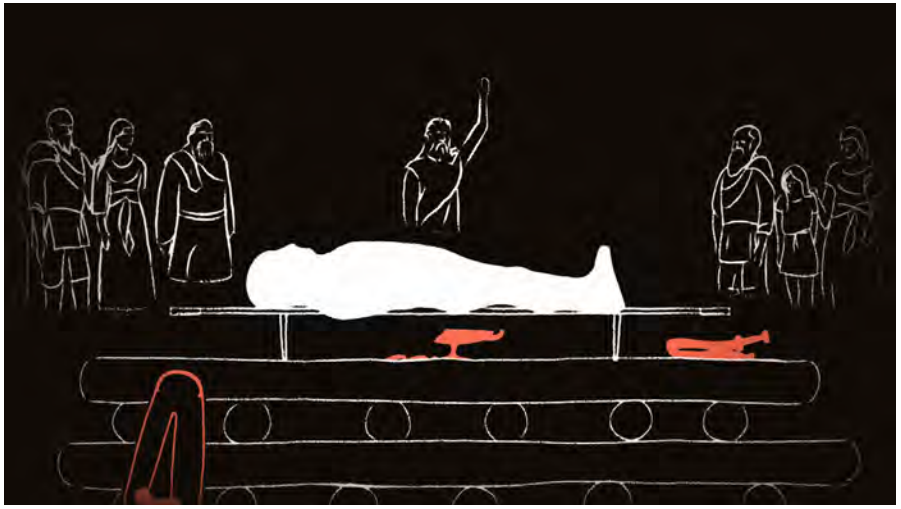
Le musée de l'oppidum d'Ensérune accueille la riche collection archéologique découverte sur le site. Elle témoigne des échanges nombreux et fructueux entre les différentes civilisations du pourtour méditerranéen depuis l'âge de fer, puis de la romanisation de cette place-forte gauloise.

Une cartographie évoque les échanges commerciaux dans le pourtour méditerranéen. Le traitement monochrome apporte une cohérence graphique aux objets, et permet de différencier les différentes civilisations.

Musée archéologique, oppidum d'Ensérune
animation projetée







Un film d'animation, au trait blanc sur fond noir, est projeté à proximité d'une vitrine contenant des objets archéologiques. Le film raconte, sur un mode poétique, un rite d'inhumation gaulois. Certains éléments, colorés en vermillon, renvoient aux objets exposés dans la vitrine.
Lien de visionnage : **https://vimeo.com/751264268/d874b38450?fl=pl&fe=sh**

Musée archéologique, oppidum d'Ensérune
bornes multimédia





Quatre programmes multimédia sont situés en regard de monnaies exposées. Les visiteur peut zoomer sur ces monnaies, en découvrir les dessins et inscriptions, et les comparer à d'autres pièces de la même civilisation, découvertes sur d'autres sites, en Espagne ou dans le Sud de la France.



Château de Javarzay, Chef-Boutonne
multimédias et documentaire

2022

maître d'ouvrage
Commune de Chef-Boutonne

maître d'œuvre
Nuud – Matthias Delattre

réalisation
Camille Le Bris
Robin Gaussé
Martial Brard

budget
62 000 €

dispositifs
Multimédias
Documentaire
Spectacle immersif
Modélisation 3D



Au sein d'une scénographie qui plonge dans une atmosphère 19e siècle, nous avons réalisé une collection de programmes audiovisuels et multimédia pour découvrir le monde étonnant des coiffes régionales.

Château de Javarzay, Chef-Boutonne
documentaire

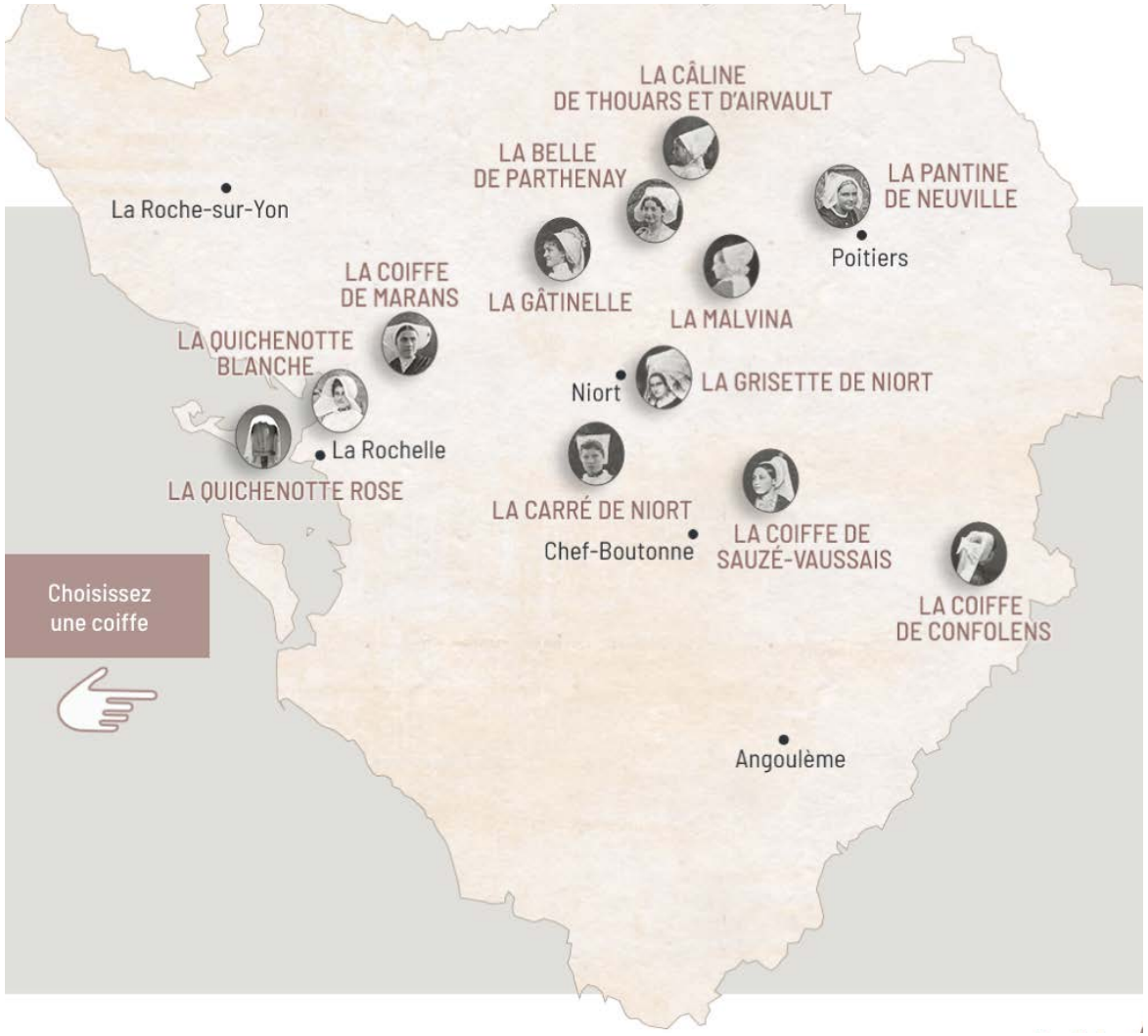






Un film documentaire sur la restauration de coiffes révèle la technicité du travail des lingères aux doigts de fées.

Château de Javarzay, Chef-Boutonne
multimédia



Plusieurs bornes multimédia permettent d'explorer la collection des coiffes et d'expliquer leurs usages dans la vie rurale.





Le « Coiffomaton » propose au visiteur de se mettre en scène avec une coiffe, et offre la possibilité d'envoyer par email ce souvenir virtuel.

l’hôtel de la Chancellerie d’Orléans, Paris
projection immersive

2025

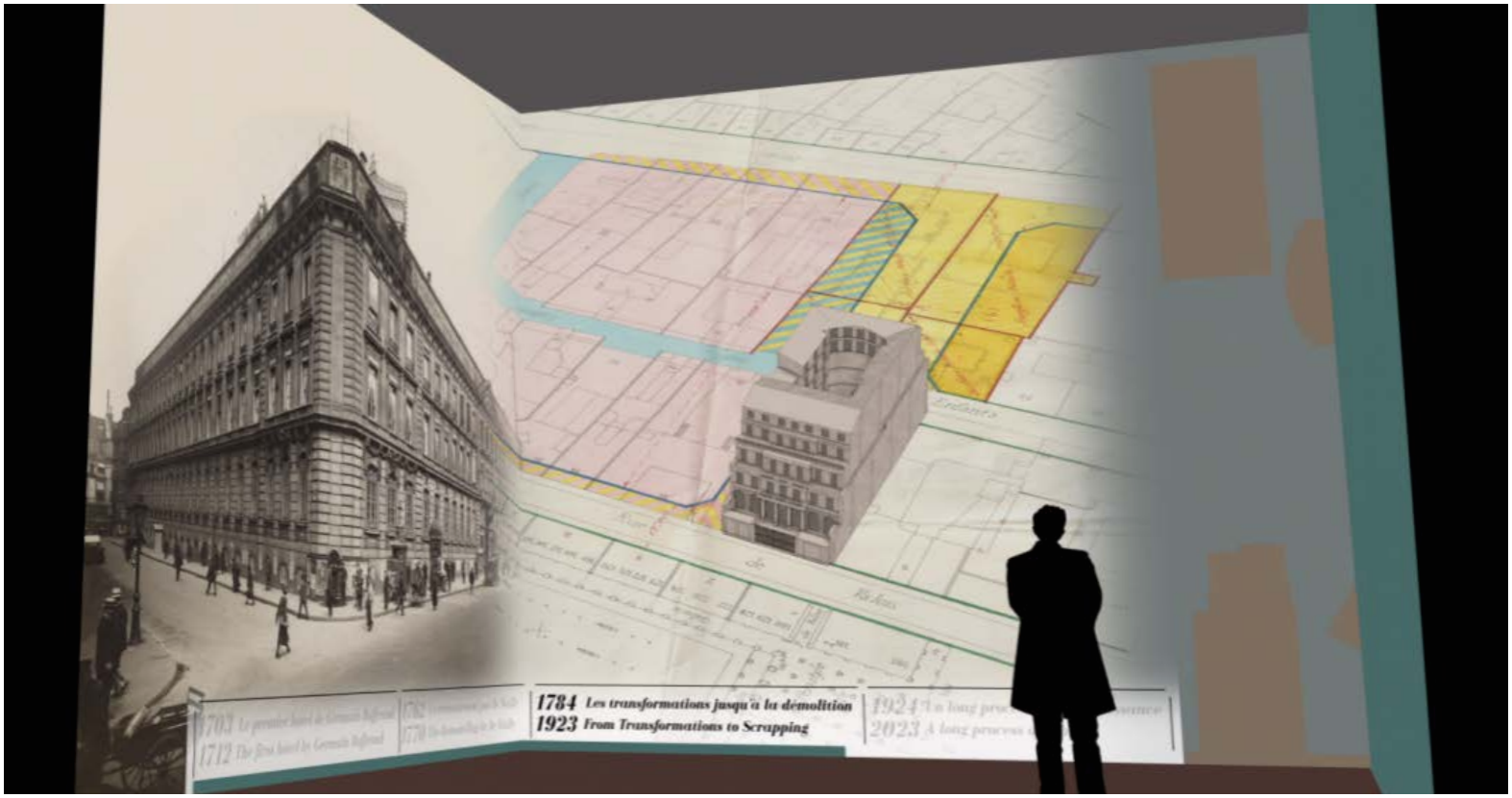
maître d’ouvrage
OPPIC

maître d’œuvre
BGC studio

réalisation
Jean-Damien Charrière
Virignie Adoutte

budget
37 000 €

dispositifs
Projection spectaculaire
3D



L’hôtel de la Chancellerie d’Orléans fut, au 18e siècle, l’un des plus beaux hôtels particuliers de Paris. Ses décors remarquables étaient signalés dans les guides de voyage et suscitaient l’émerveillement des visiteurs. Au terme d’une longue polémique, la Banque de France obtint l’autorisation de démolir l’hôtel en 1923, à condition de remonter un jour l’intégralité des décors dans de nouveaux locaux….

Chaque pièce de la Chancellerie d’Orléans a ainsi retrouvé, en 2021, une nouvelle splendeur dans l’hôtel de Rohan.
Drôle de Trame a réalisé la projection spectaculaire qui introduit la visite.

l’hôtel de la Chancellerie d’Orléans, Paris
projection spectaculaire







Le film est projeté sur deux grands murs dans la salle dédiée à la médiation. Mêlant prises de vues documentaires et restitution 3D, il raconte l’extraordinaire travail de restauration entrepris pour redonner vie aux fastueux décors de l’hôtel de la Chancellerie d’Orléans.
https://vimeo.com/622387930/5581dbf9bc?fl=pl&fe=sh

Pressoria, Aÿ-Champagne
conception et réalisation de l'audiovisuel du parcours

2021

maître d'ouvrage
Cté de communes de la grande vallée de la Marne

maître d'œuvre
Atelier Philéas
Casson Mann

réalisation
Corinne Planchais

budget
670 000 €

dispositifs
animation
création sonore
documentaire
installation spectaculaire
multimédia

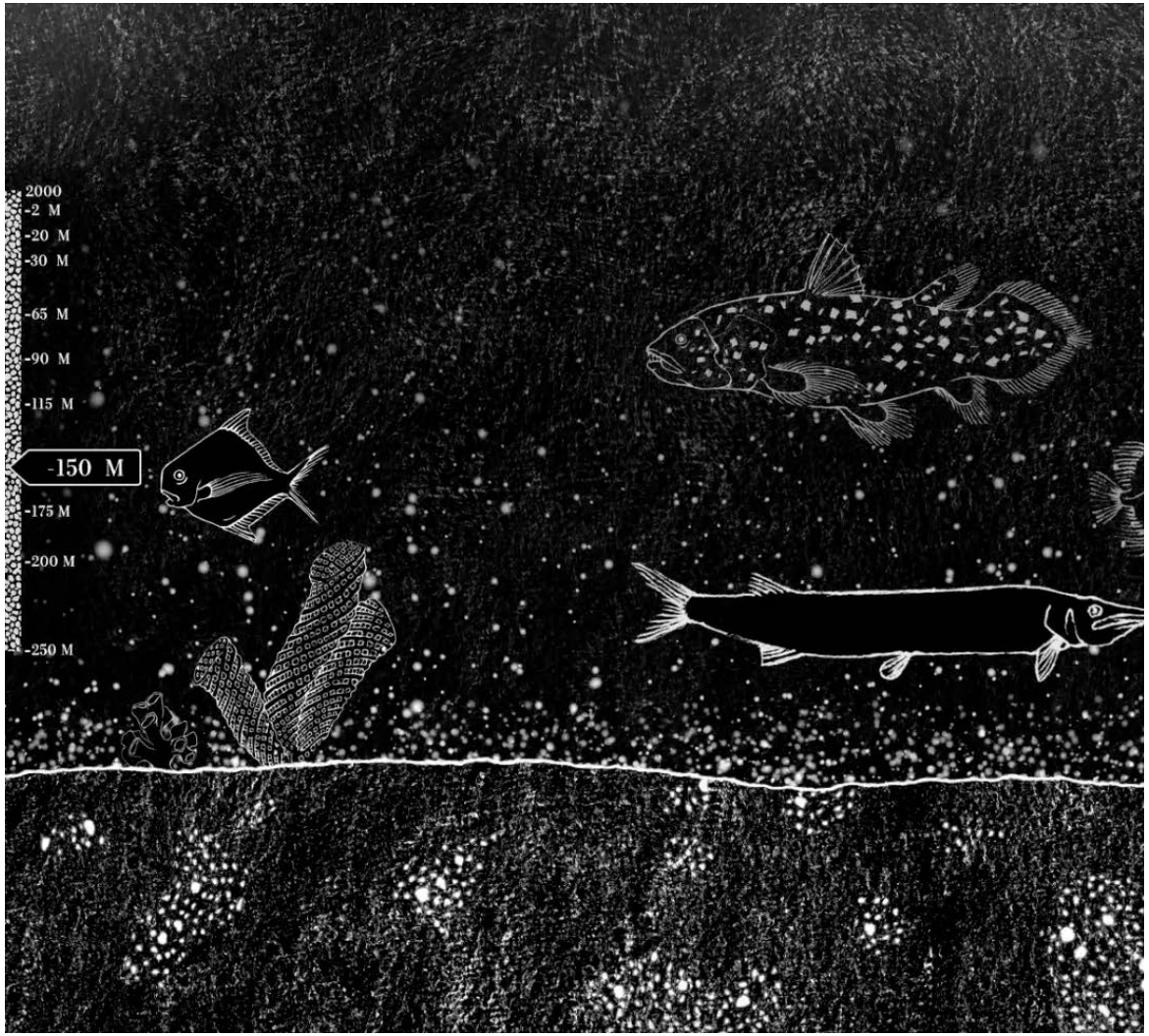


Situé à Aÿ-Champagne, Pressoria est un centre d'interprétation dédié à la découverte des vins de Champagne. L'essentiel de la médiation repose sur des dispositifs numériques qui associent expériences esthétiques, sensorielles et interactives.

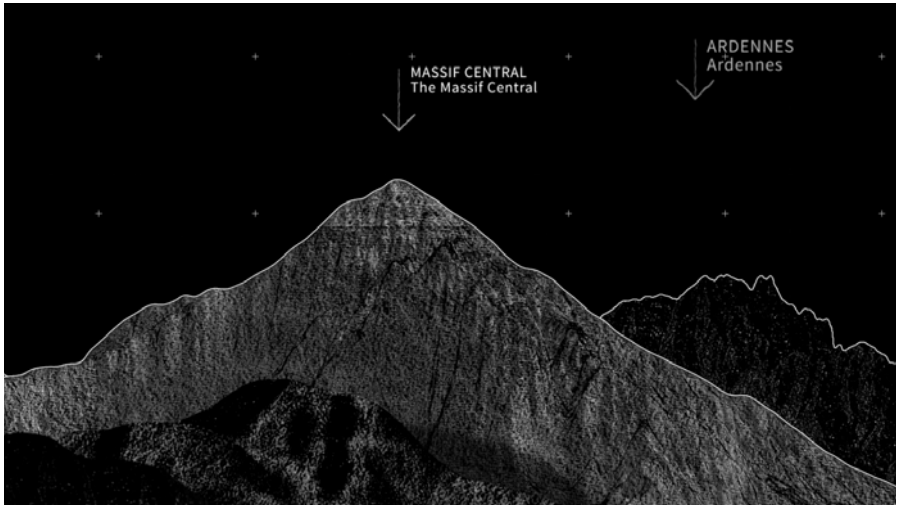
Concluant la visite, ce spectacle immersif à 360° propose une approche à la fois contemplative et scientifique de l'effervescence du champagne. Il combine prises de vues réelles réalisées à 500 images par seconde et reconstitutions en 3D d'expérimentations scientifiques.

Aperçu du parcours :
https://vimeo.com/1031205916/

Pressoria, Aÿ-Champagne
animation, projection immersive







Le parcours commence avec un film d'animation au trait blanc, projeté sur un mur noir. Le défi était de réaliser un film sans aucun commentaire pour raconter une histoire géologique relativement complexe. L'animation mêle travail en 2D et 3D, les deux techniques adoptant le même rendu, qui explore un univers de textures et de matières tout en noir et blanc.
https://vimeo.com/616871944/afbcd4a8ff?fl=pl&fe=sh

Pressoria, Aÿ-Champagne
interviews, projection immersive



Nous avons réalisé une dizaine de portraits pour inviter le public à découvrir les différents métiers de la vigne : vigneron bien sûr, mais également chef de cave, tonnelier, verrier... Ces portraits sont accessibles via une « play list » et sont diffusés sur trois grands écrans.
Le tonnelier : **https://vimeo.com/1026962493/1e21ca2582?fl=pl&fe=sh**

Pressoria, Aÿ-Champagne
interviews, projection immersive



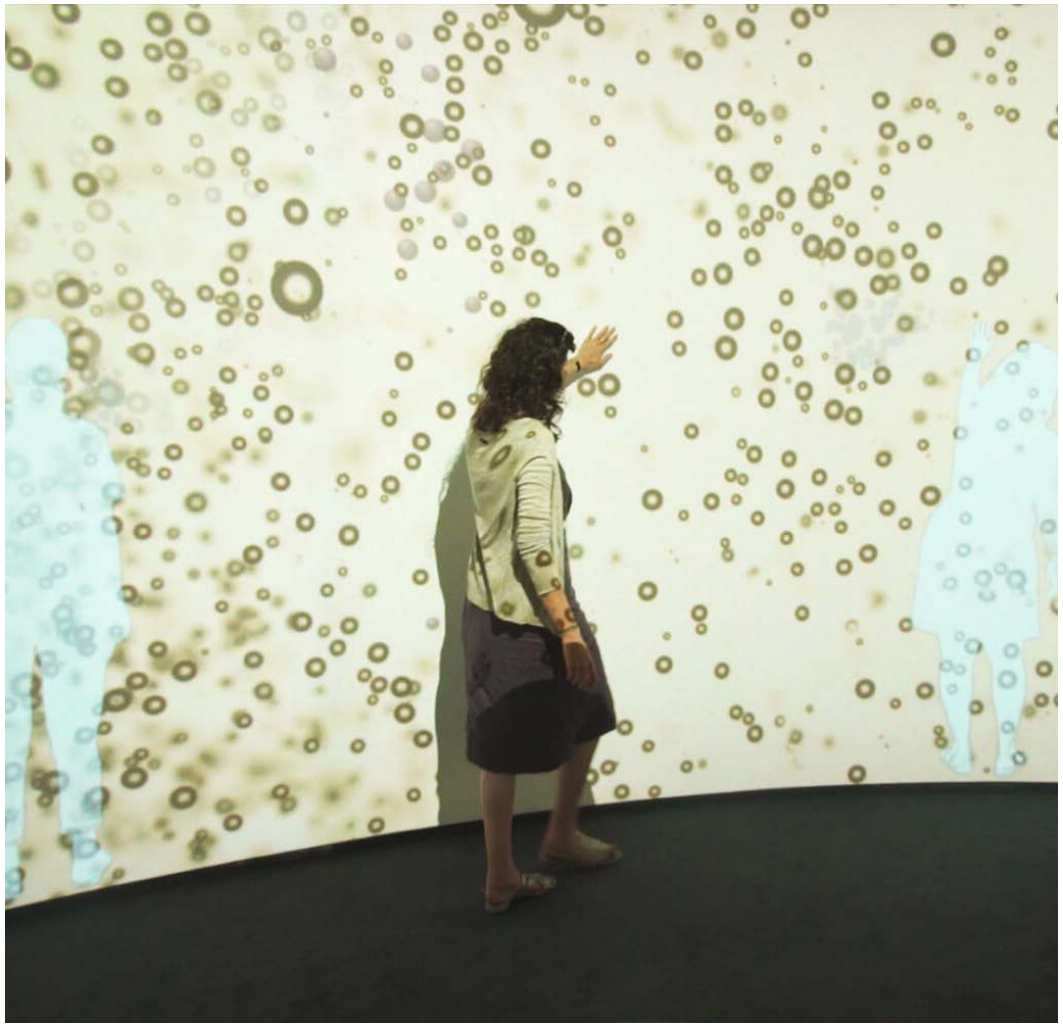


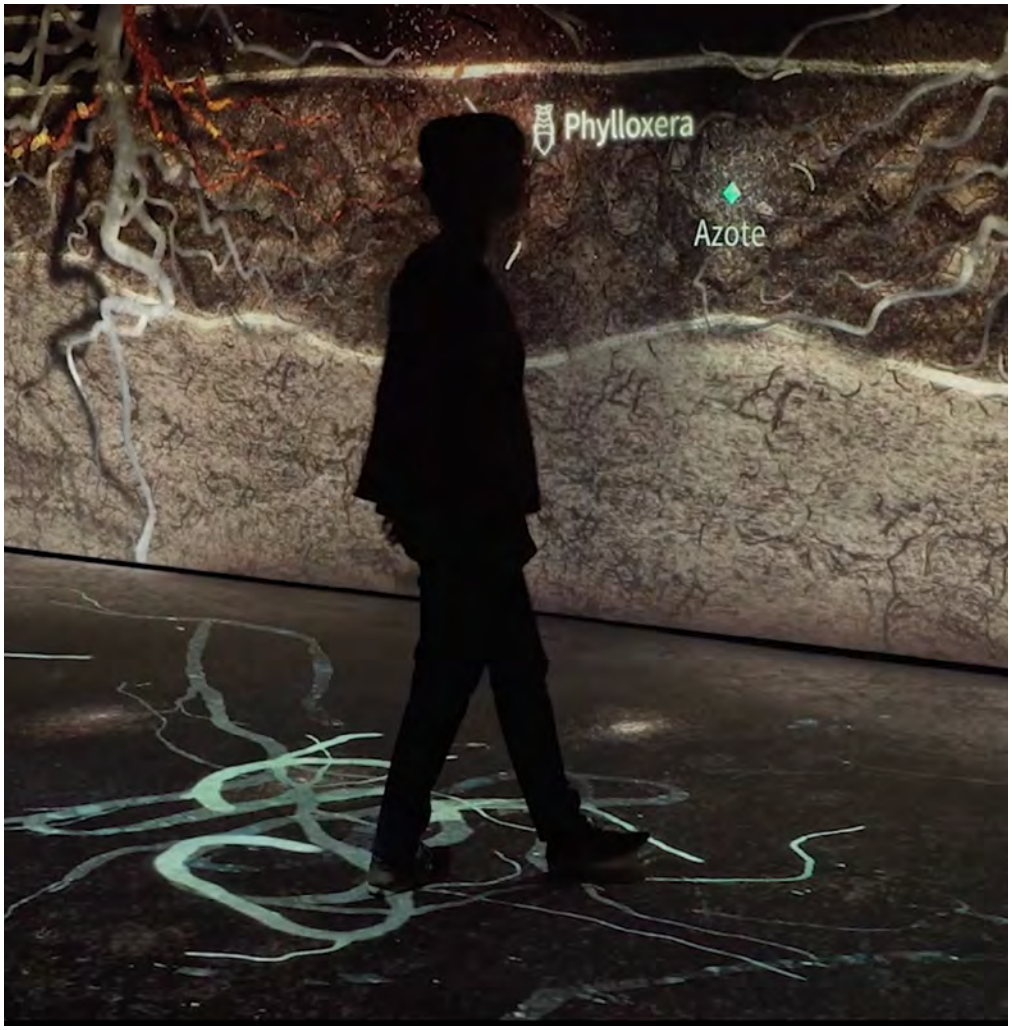






Pressoria, Aÿ-Champagne
immersion et détection de mouvements





Projections au mur ou au sol avec détection de présence générant des images en temps réel : le visiteur est suivi par un réseau racinaire, fait éclater des bulles ou en produit par ses mouvements. La corporalité du visiteur est pleinement engagée.

Sur la piste des Sioux, musée des Confluences, Lyon
conception et réalisation de l'audiovisuel du parcours

2021

maître d'ouvrage
musée des Confluences

maître d'œuvre
Atelier Maciej Fiszer

réalisation
Corinne Planchais

budget
82 000 €

dispositifs
animation
création sonore
documentaire
installations spectaculaires



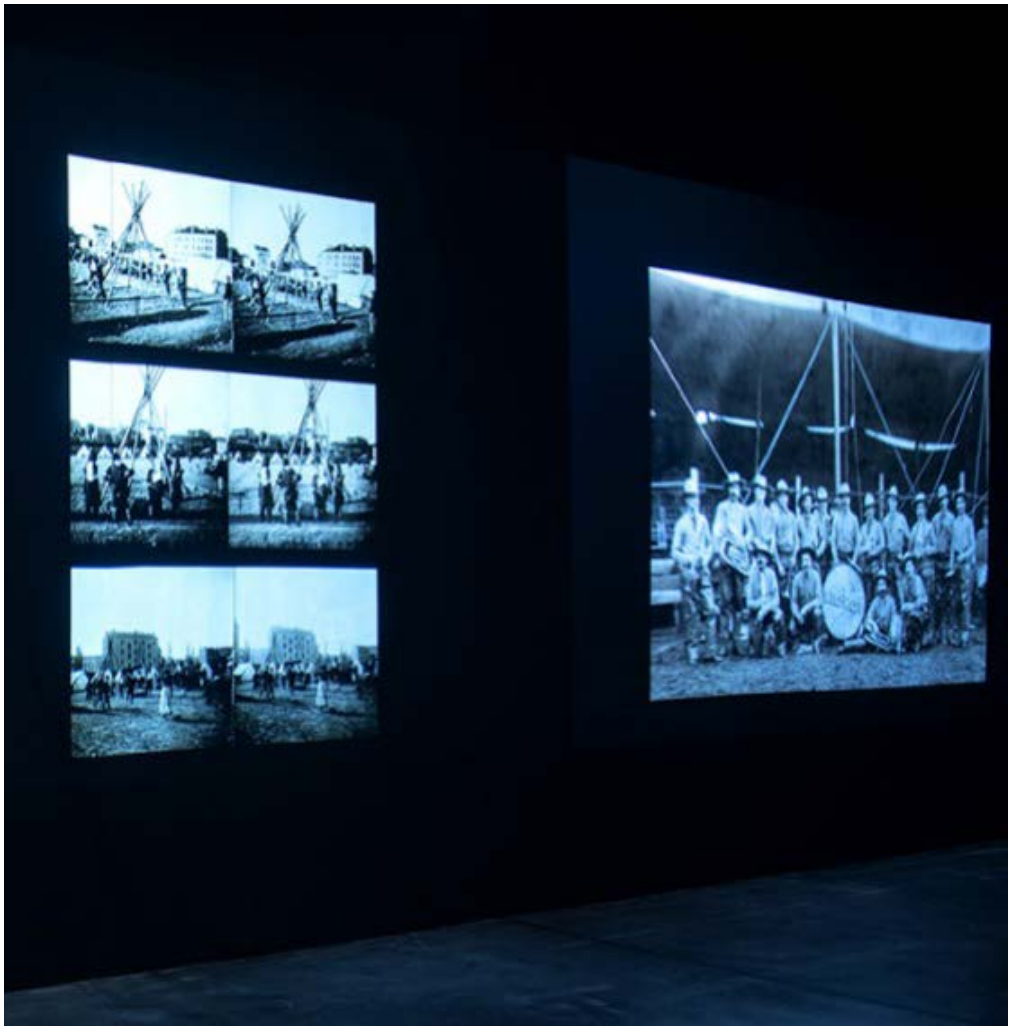
Avec pour trame les tournées de Buffalo Bill, l'exposition offre un nouveau regard sur l'image stéréotypée des Indiens perpétuée par le cinéma, les peintures, les spectacles et la publicité.
Drôle de Trame réalise l'ensemble des audiovisuels de cette exposition, dont le parcours expose de précieuses pièces et de rares images d'archives.

À l'entrée de l'exposition, un grand diorama présente une image archétypale de l'Indien : un Teepee et des bisons. Nous avons tourné les deux silhouettes qui devisent à l'intérieur de la tente.

Sur la piste des Sioux, musée des Confluences, Lyon
films et interview



Une double projection sur des écrans translucides, disposés de part et d'autre de la salle, présente un montage du *Wild West Show* de Buffalo Bill.



Installation et démontage su spectacle, portraits de groupe, un montage multi-écrans fait revivre quelques épisodes d'une tournée du *Wild West Show* en Europe.

Sur la piste des Sioux, musée des Confluences, Lyon
triple projection



La visite se conclue par une projection cinématographique. Dans la salle de cinéma reconstituée, un montage d'extraits de westerns est diffusé sur trois écrans. Il explore l'image de l'Indien dans l'histoire du cinéma américain, à travers des films emblématiques comme *La chevauchée fantastique, Little big man, Jeremiah Johnson* ou encore *Un homme nommé Cheval*.

Dragon et phénix, Louvre Abu Dhabi

conception et réalisation de l'audiovisuel du parcours

2021

maître d'ouvrage
Louvre Abu Dhabi
France Muséums

maître d'œuvre
BGC studio

réalisation
Camille Le Bris
Virginie Adoutte

budget
158 000 €

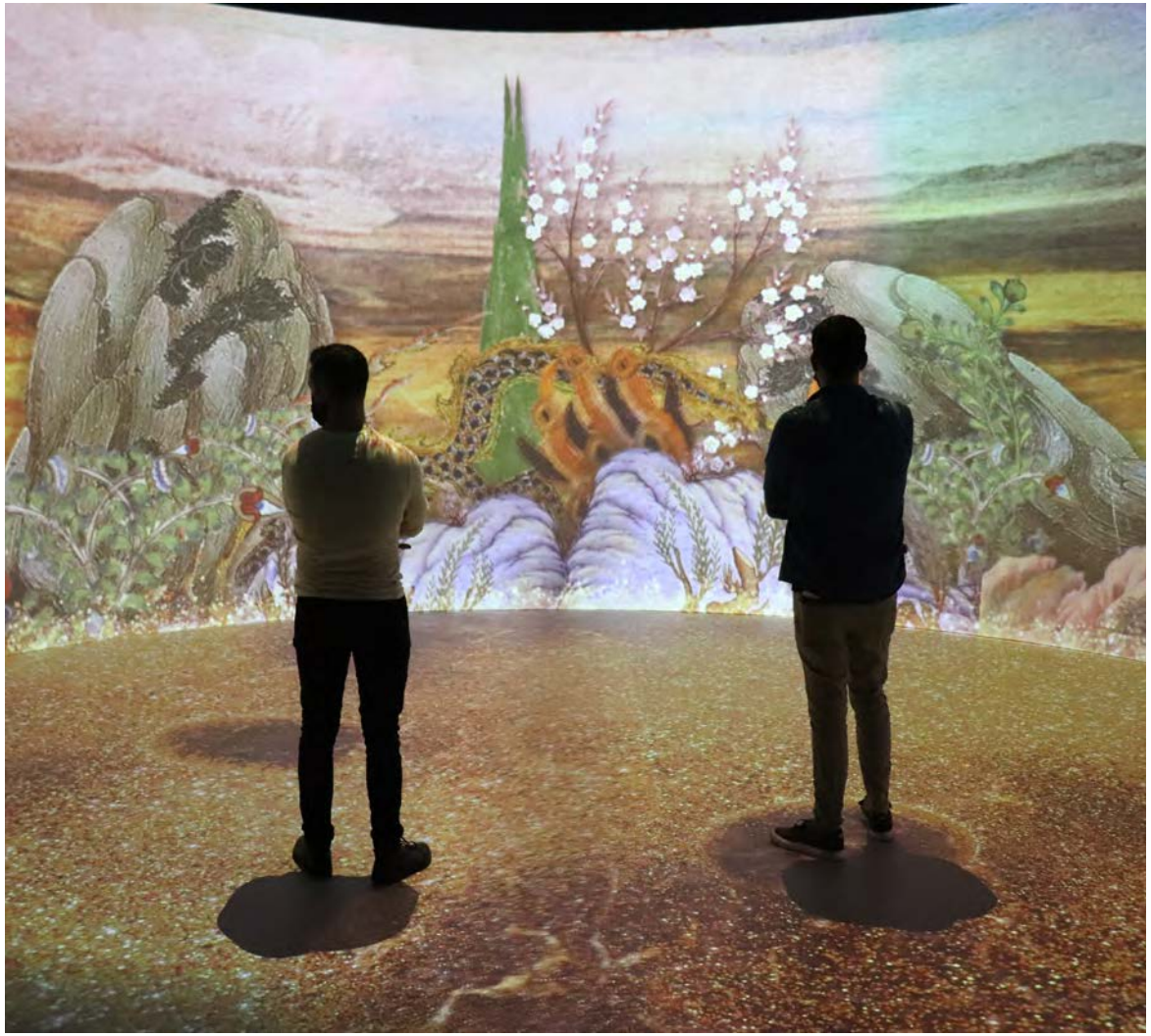
dispositifs
projection immersive et interactive 180°
création sonore
documentaire sur double écran



L'exposition temporaire *Dragon et Phénix* raconte des siècles d'échanges entre les mondes chinois et islamiques.

Drôle de Trame a conçu et réalisé deux installations audiovisuelles, un documentaire, et a créé l'ambiance sonore pour cette exposition.

Dragon et phénix, Louvre Abu Dhabi
projection immersive et interactive 180°

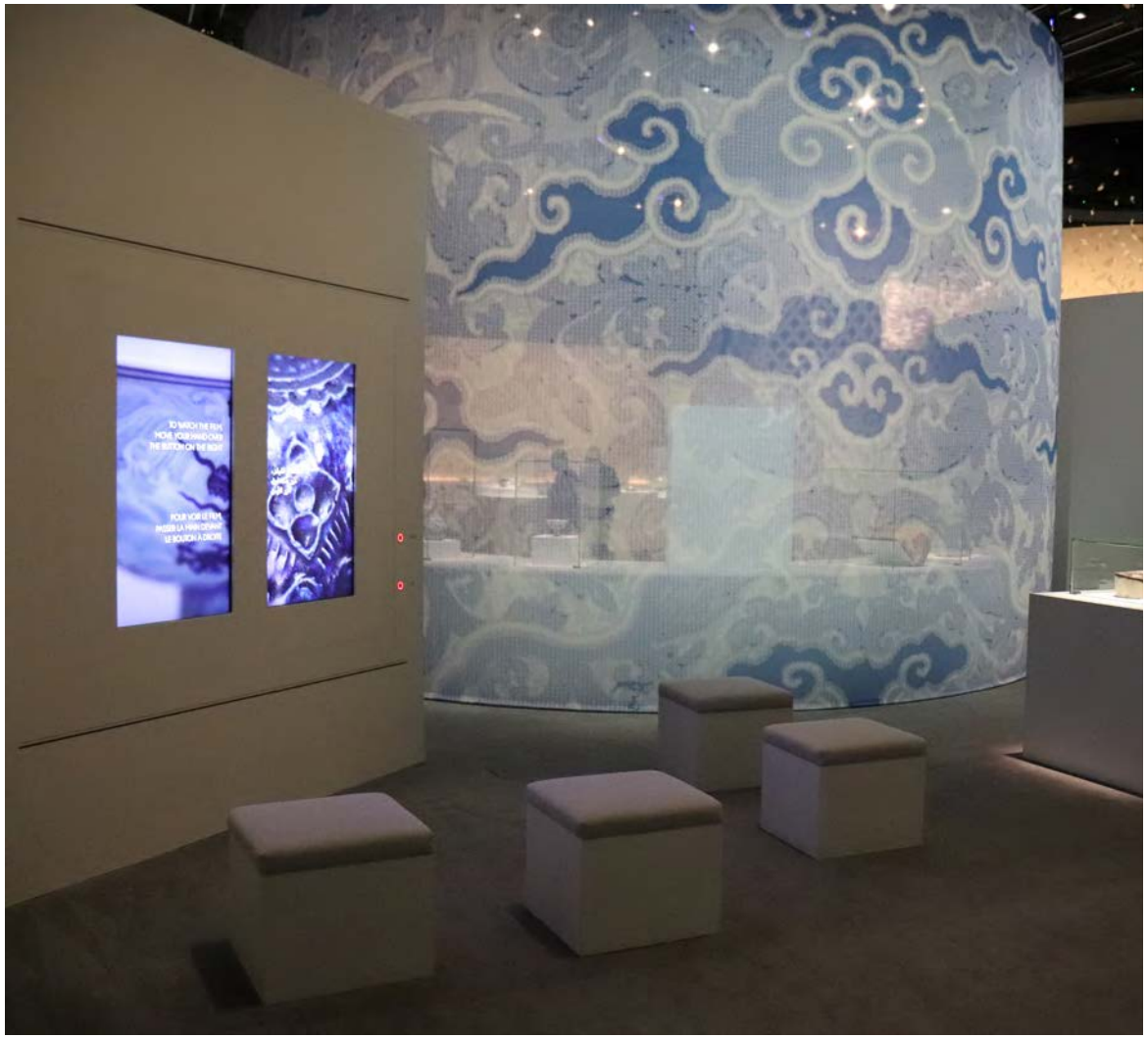






L'installation immersive et interactive *Bestiaire* propose aux visiteurs une expérience contemplative. Des caméras captent les mouvements des visiteurs et génèrent des images en temps réel. Trois tableaux floraux se succèdent : la poussière d'or, l'eau et les nuages.
Lien de visionnage : **https://vimeo.com/622290166?fl=pl&fe=sh**

Dragon et phénix, Louvre Abu Dhabi
documentaire







Céramique, documentaire diffusé sur deux grands écrans verticaux, détaille avec élégance les plus belles pièces de céramiques et d'argenterie présentées dans l'exposition.
Lien de visionnage : **https://vimeo.com/728183839?fl=pl&fe=sh**

Centre National du costume et de la Scène, Moulins
interviews de professionnels du spectacle vivant

2023

maître d'ouvrage
Centre National du costume et de la Scène

maître d'œuvre
Atelier Adeline Rispal

réalisation
Virginie Adoutte
Aurélia Duflot Hadji-Lazzaro

budget
60 000 €

dispositifs
interviews
spectacle immersif
montages d'archives



Le CNCS est un musée consacré au patrimoine matériel des théâtres. Il abrite une collection unique au monde composée de 10 000 costumes de scène provenant de la Bibliothèque nationale de France, de la Comédie-Française et de l'Opéra national de Paris.

Nous avons réalisé l'ensemble des programmes audiovisuels et multimédia qui jalonnent le parcours, ainsi qu'un sepctacle immersif et des montages d'archives.

Centre National du costume et de la Scène, Moulins
projection immersive







Située au début de l'exposition, une projection immersive donne la parole à des scénographes de générations et d'esthétiques différentes tels que Yannis Kokkos, Robert Carsen, Chantal Thomas, Eric Soyer ou Louise Sari qui partagent leurs visions du métier.
Lien visionnage : **https://vimeo.com/1026962207/faa29f8aea?fl=pl&fe=sh**

Centre National de la scène et du costume, Moulins
film documentaire sur la conservation préventive







Drôle de Trame a réalisé plusieurs documentaires courts et montages d'archives sur les coulisses de la scénographie d'un spectacle, diffusés dans l'espace conçu comme un atelier de travail et de création.
Lien visionnage : **https://vimeo.com/771076933/5c29cd429d?fl=pl&fe=sh**

Léonard de Vinci, peintre et architecte, le Clos Lucé, Amboise

projection immsersive 360° et programmes multimédia

2021

maître d'ouvrage
SAS d'exploitation SB

maître d'œuvre
Anne Carles, Arc-en-Scène

réalisation
Corinne Planchais

budget
60 000 €

dispositifs
projection immersive multimedia

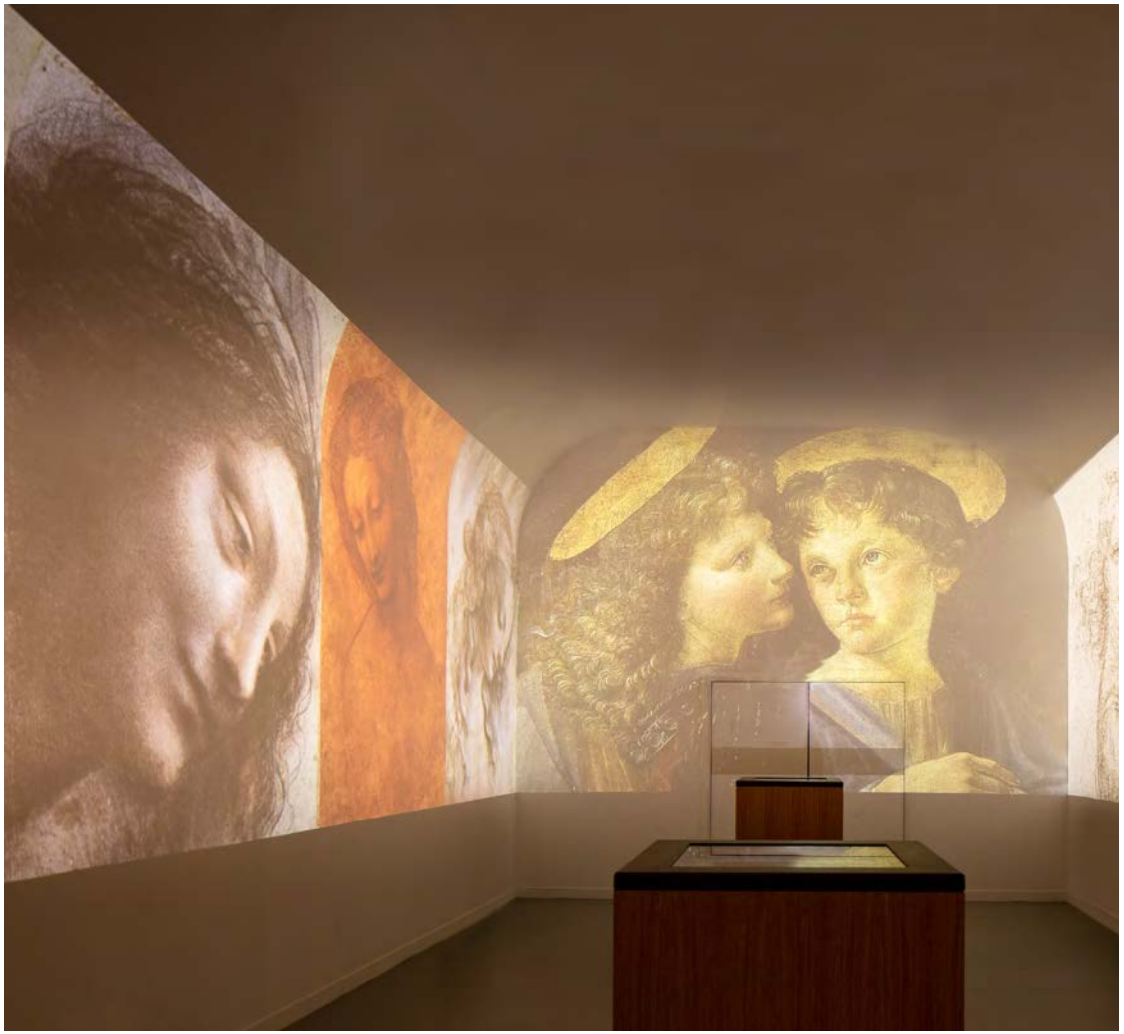


Dans une ancienne filature textile du 19e siècle repensée par l'Atelier d'architecture Chaix & Morel, un parcours scénographié par Arc-en-Scène déploie sur 500 m2 un regard neuf sur Léonard de Vinci.

Drôle de Trame signe le spectacle phare de la visite : une relecture monumentale de l'œuvre picturale de Léonard de Vinci., ainsi que les programmes interactifs.

Léonard de Vinci, peintre et architecte, le Clos Lucé, Amboise

spectacle immersif 360° - 13 vidéoprojecteurs dans une salle de 15m de long







Projeté sur les murs et le plafond de la salle, le spectacle est construit en différentes séquences : sourires, musée idéal, Cène, visages, mains, drapés... Pour chaque séquence, nous avons mis en relation les nombreux dessins et esquisses réalisés par Léonard de Vinci, et les œuvres terminées, pour faire comprendre sans commentaire le cheminement créatif du peintre.

La citadelle souterraine, Verdun
dispositifs audiovisuels pour la mémoire

2021

maître d'ouvrage
Communauté d'Agglomération du Grand Verdun

maître d'œuvre
MasKarade - Audrey Ténaillon

réalisation
Corinne Planchais
Virginie Adoutte

budget
55 000 €

dispositifs
3 multimedias



Lieu de mémoire incontournable de la Première Guerre mondiale, la Citadelle de Verdun, avec ses 7 km de galeries, fait l'objet d'un nouveau parcours de visite.

Drôle de Trame réalise les 3 multimédias interactifs qui concluent la visite.

La citadelle souterraine, Verdun
bande dessinée interactive









Ce multimédia embarque le public dans une bande dessinée interactive ludique. A travers 4 missions, il découvre la vie quotidienne des soldats dans la Citadelle en 1916, point de départ et lieu de réconfort des troupes.
Aperçu d'une consultation : **https://vimeo.com/524309214?fl=pl&fe=sh**

Maison du patrimoine, Ollioules

2020

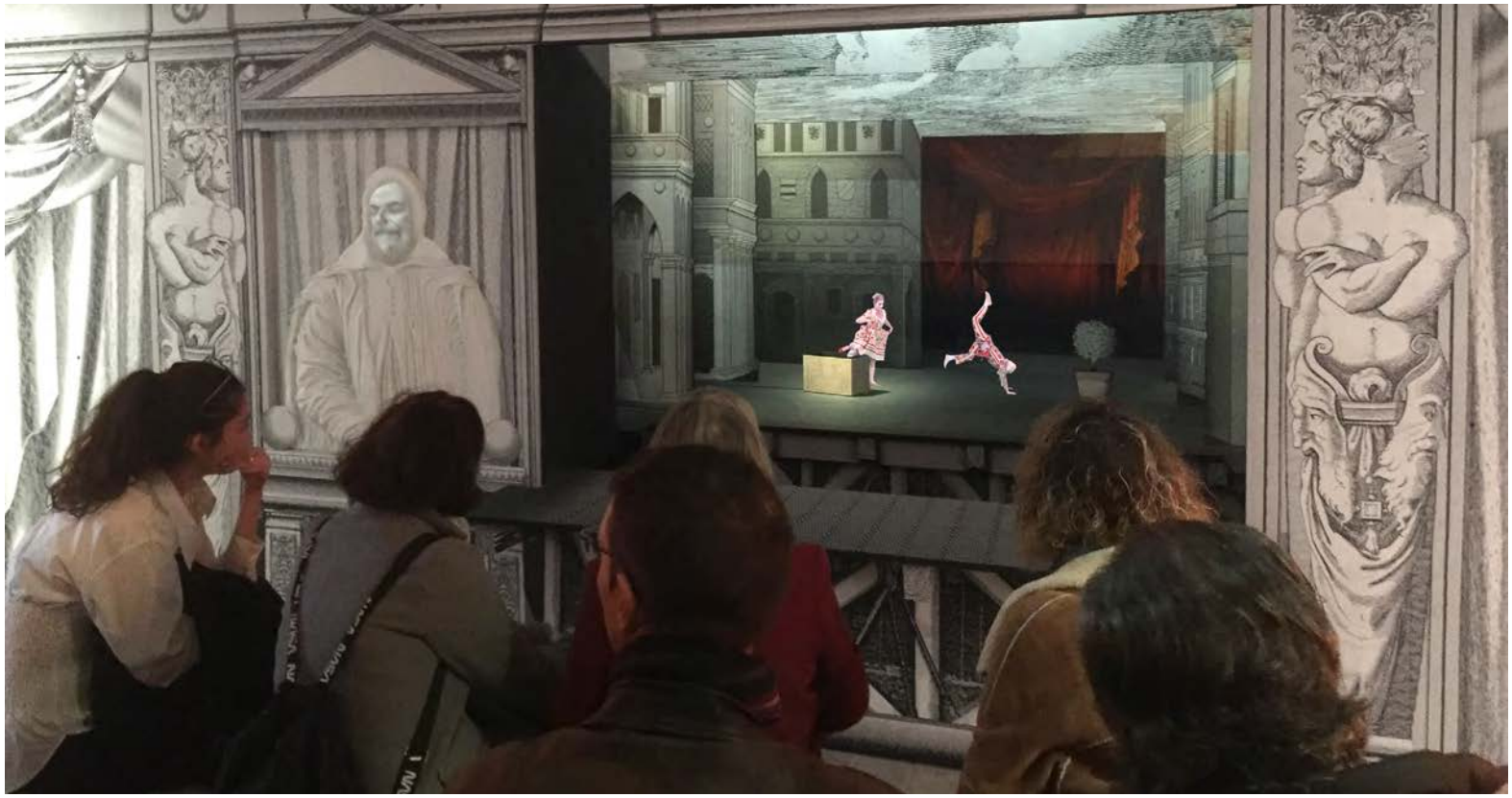
maître d'ouvrage
Toulon Provence Métropole

maître d'œuvre
Arc-en-Scène, Anne Carles

réalisation
Camille Le Bris
Corinne Planchais

budget
334 000 €

dispositifs
théâtre optique
programmes interactifs
spectacles immersifs
compagnon de visite



À Ollioules, la Maison du Patrimoine propose une expérience de visite immersive et interactive où chaque dispositif participe à la mise en récit du lieu. Pensé comme un voyage sensible et ludique dans l'histoire, le parcours mêle spectacle vivant et innovations numériques.

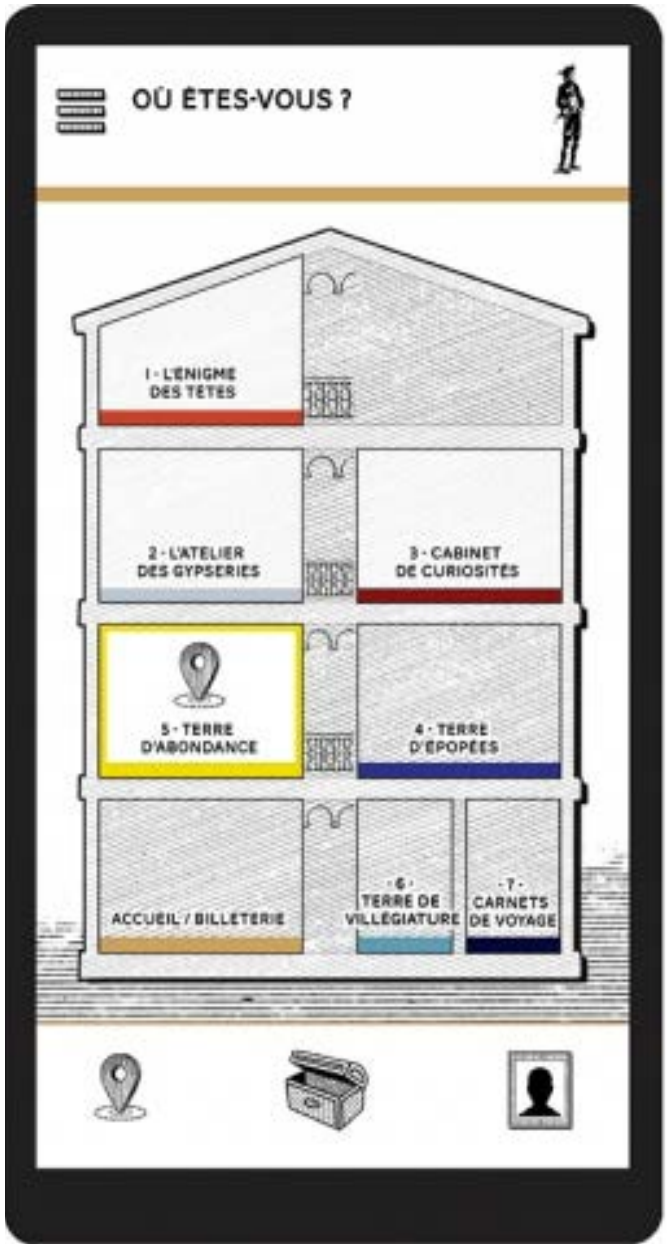
Théâtre optique, compagnon de visite, bornes interactives et projections audiovisuelles dialoguent entre eux pour capter l'attention, stimuler l'imaginaire et valoriser un patrimoine exceptionnel. Grâce au motion design, à la réalité augmentée, aux NFC et à l'implication d'artistes de la commedia dell'arte, archives et décors prennent vie et invitent le visiteur à devenir acteur de sa découverte.

Maison du patrimoine, Ollioules
théâtre optique



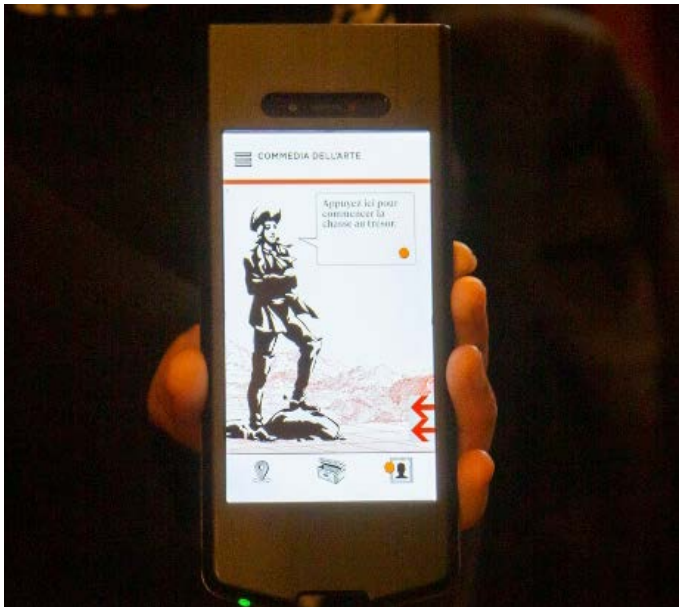
Le théâtre optique associe décor et personnages virtuels qui déambulent et interagissent avec l'espace réel, créant un effet magique d'émerveillement. Écrite dans les codes de lacommedia dell'arte, la scène raconte l'histoire du propriétaire de la maison. Le projet a été mené en collaboration avec une troupe de commedia dell' arte, filmée en studio.
Lien de visionnage : **https://vimeo.com/760355484/08934f3b9c?share=copy&fl=sv&fe=ci**

Maison du patrimoine, Ollioules
compagnon de visite





Portée par la voix de Gaspard de Besse,un bandit de grand chemin bien connu dans la région, la visite se transforme en chasse au trésor.
Grâce aux badges NFC et à la réalité augmentée, le récit audio capte l'attention, enrichit l'imaginaire et ouvre l'accès à des contenus.



Mémorial des déportations, Marseille
documentaire historique

2019

maître d'ouvrage
Musée d'histoire de Marseille
Ville de Marseille

maître d'œuvre
Virginie Adoutte

réalisation
Marjolaine Normier

dispositifs
projection d'un documentaire



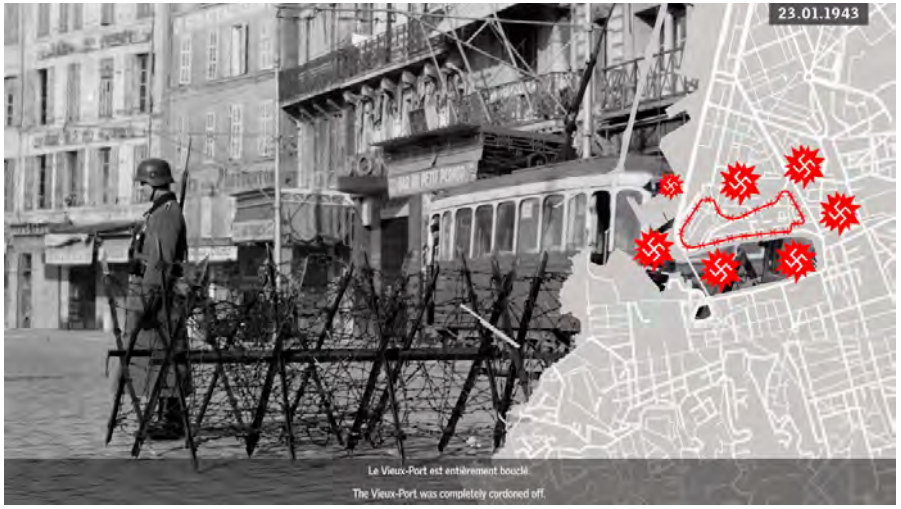
Projeté au sein du Mémorial des déportations entièrement rénové, le film produit par Drôle de Trame présente l'histoire des rafles massives et des déportations à Marseille, suivies de l'expulsion totale d'un quartier et de sa destruction en 1943.

À travers le récit jour par jour de ces conséquences dramatiques, le film révèle les rouages d'une «collaboration exemplaire» entre les nazis et le régime de Vichy. Un épisode de l'histoire française dont l'importance et l'impact sont peu connus.

Mémorial des déportations, Marseille
projection d'un documentaire







Le film est constitué d'interviews d'historiens et de nombreuses images d'archives, il s'appuie également sur des cartes animées permettant de comprendre pas à pas l'organisation et le déroulement des rafles, des déportations qui ont suivies, puis de suivre les opérations d'évacuation et le dynamitage du Vieux-Port.
Lien de visionnage : **https://vimeo.com/562808023?fl=pl&fe=sh**

Museum d’histoire Naturelle, Bordeaux
projection de film

2019

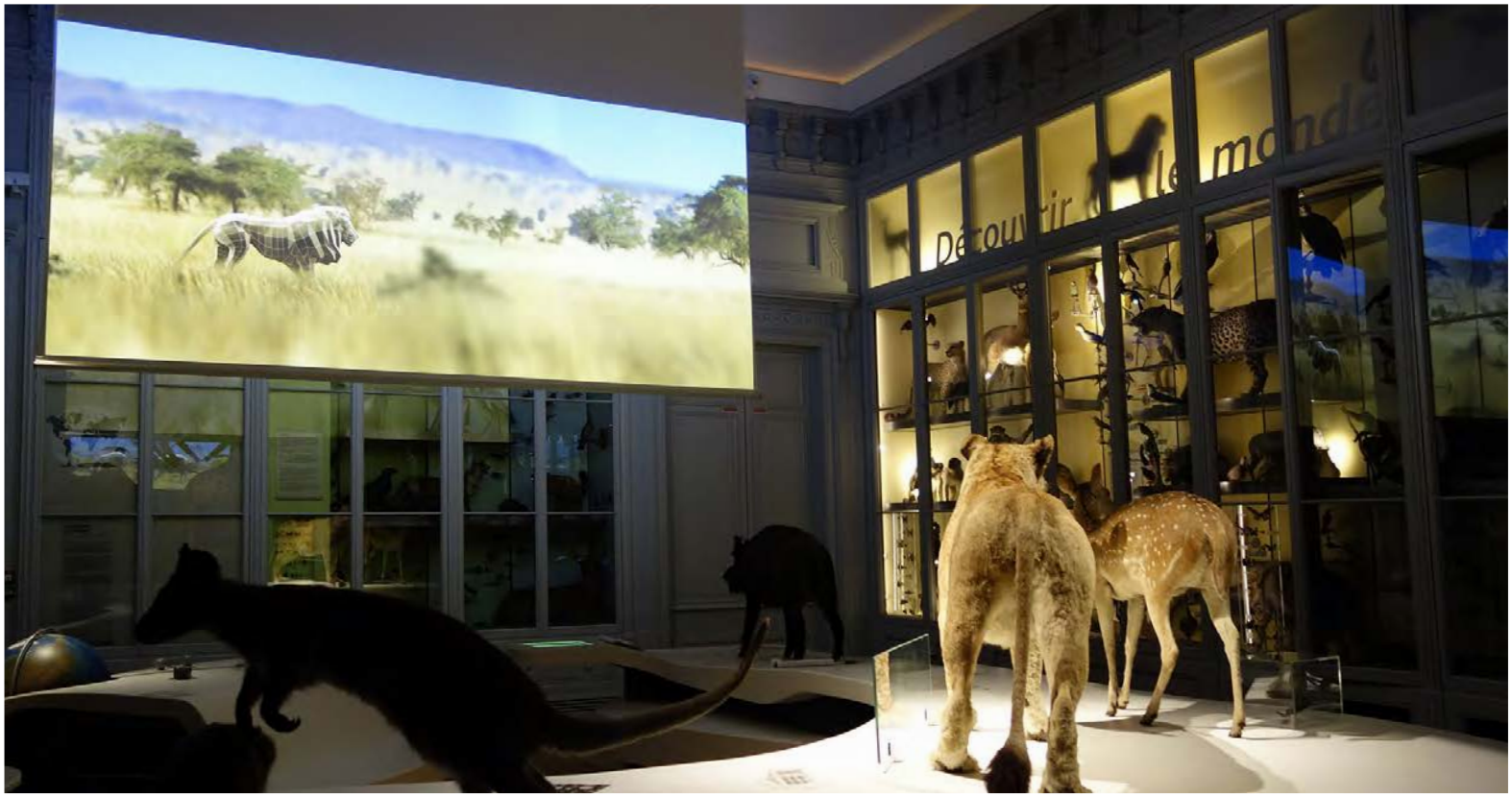
maître d’ouvrage
Bordeaux Métropole

maître d’œuvre
Achim Von Meier – Die Werft

réalisation
Corinne Planchais

budget
124 450€

dispositifs
Animation en 3D
Création sonore
Installation spectaculaire

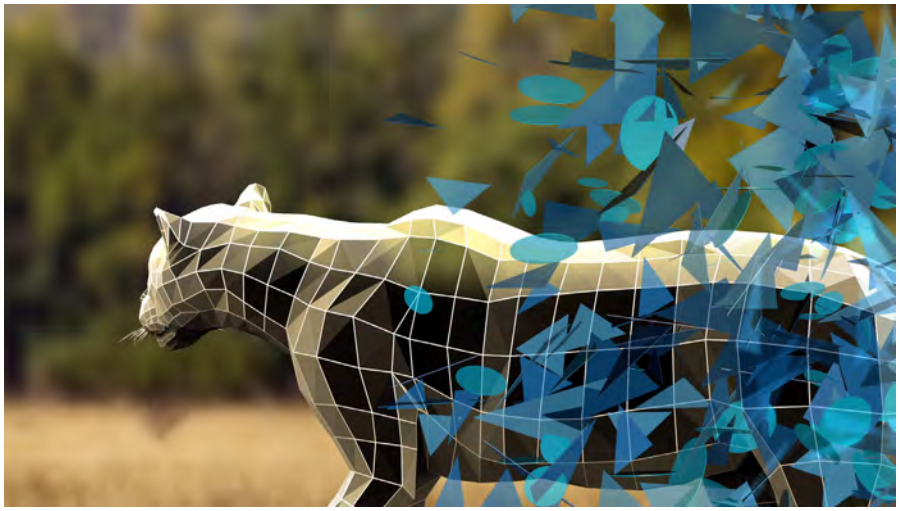


Après 10 ans de fermeture, les Bordelais retrouvent leurs animaux fétiches : éléphant, baleine, girafe, rhinocéros et des milliers d’autres espèces naturalisées, dans une scénographie renouvelée.

Drôle de Trame a réalisé le spectacle multimédia de la grande salle au 2ème étage.
Vidéo, son et jeux de lumières donnent vie aux spécimens exposés dans les vitrines restaurées.

Museum d’histoire Naturelle, Bordeaux
film en animation 3D







Le film fait la part belle à des animations 3D créatives au parti-pris affirmé, clin d’œil à la sculpture de Xavier Veilhan exposée place Stalingrad à Bordeaux : les animaux deviennent des créatures facettées archétypales, qui s’aventurent dans des paysages réels.

Loirestua, Cordemais
multimédias historiques et scientifiques

2019

maître d'ouvrage
Terre d'Estuaire

maître d'œuvre
Achim von Meier - Die Werft

réalisation
Camille Le Bris
Sophie Chauvin
Corinne Planchais
Aurélia Duflot Hadji-Lazaro

budget
218 500 €

dispositifs
création sonore
audiovisuels
multimédia
manette interactive

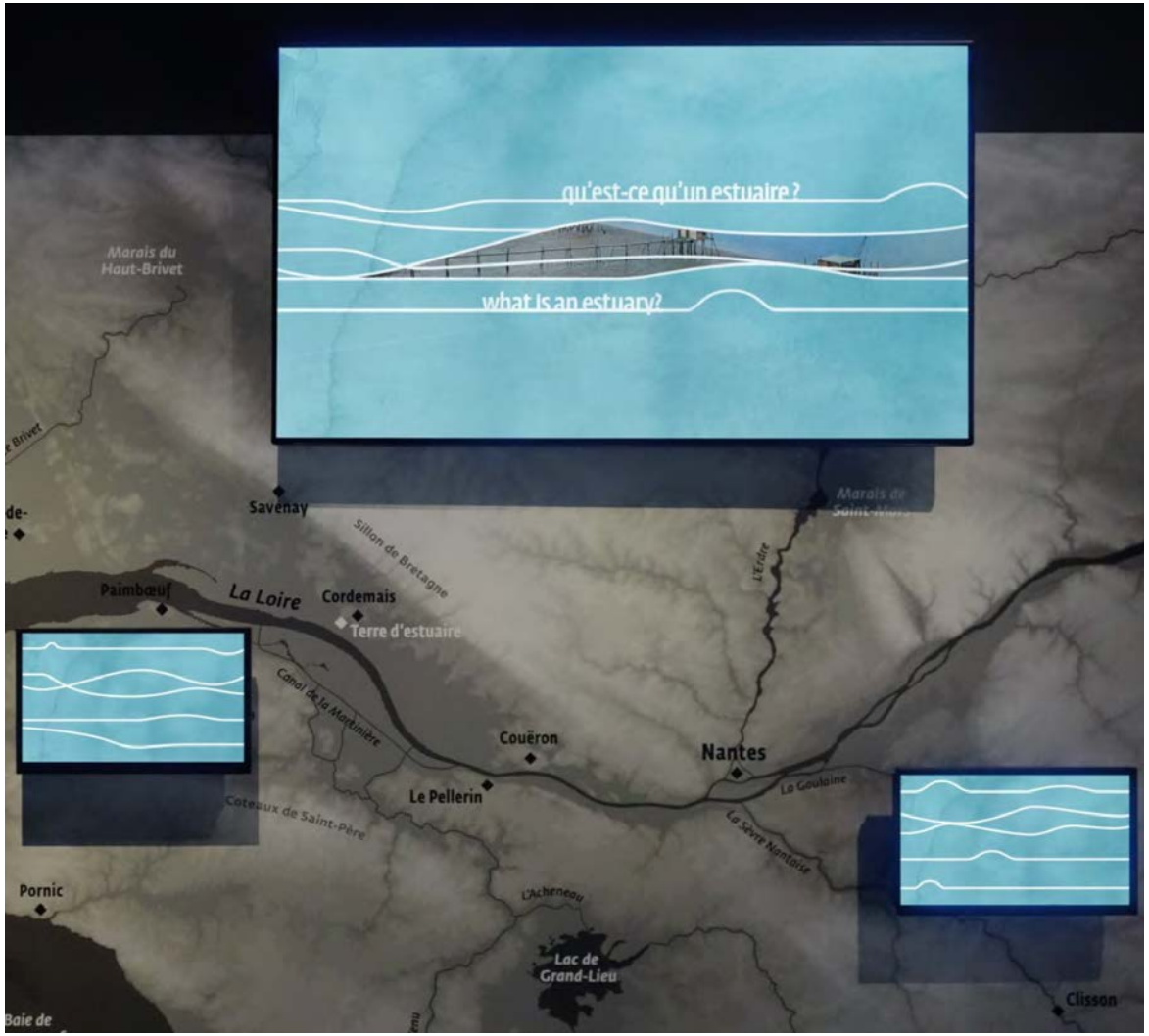


Le parcours propose une déouverte de l'estuaire de la Loire, entre nature, industrie et mémoire portuaire.
Drôle de Trame a développé un ensemble de programmes audiovisuels et multimédias aux typologies variées (films en motion design, cartographies, dispositifs ludiques et interactifs).

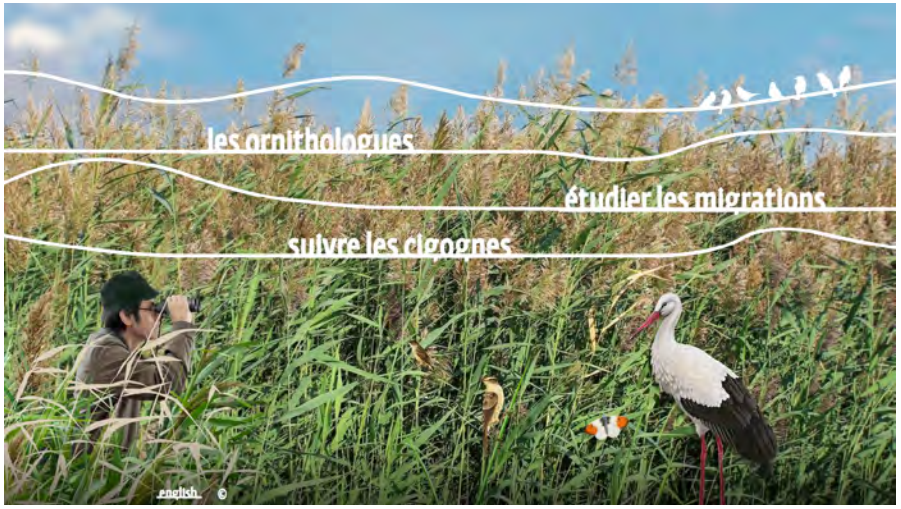
L'enjeu principal : faire dialoguer ces formats multiples entre eux et avec les lieux afin de garantir la cohérence et la continuité de l'expérience de visite.

Aperçu du parcours :
https://vimeo.com/420214032?fl=pl&fe=sh

Terre d’Estuaire, Cordemais
collection de programmes dans l’esprit des lieux



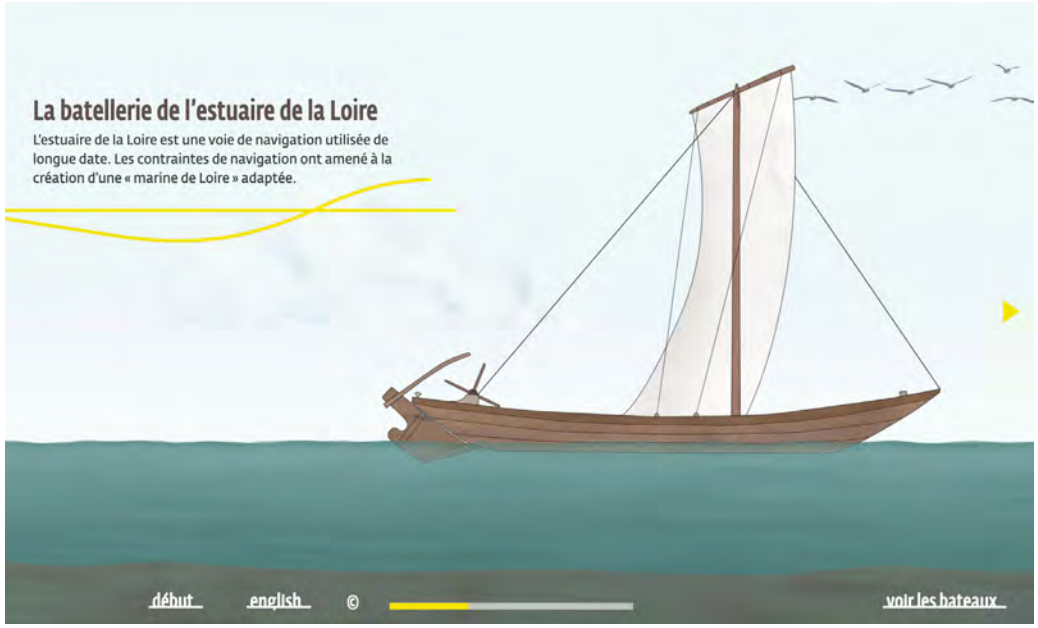


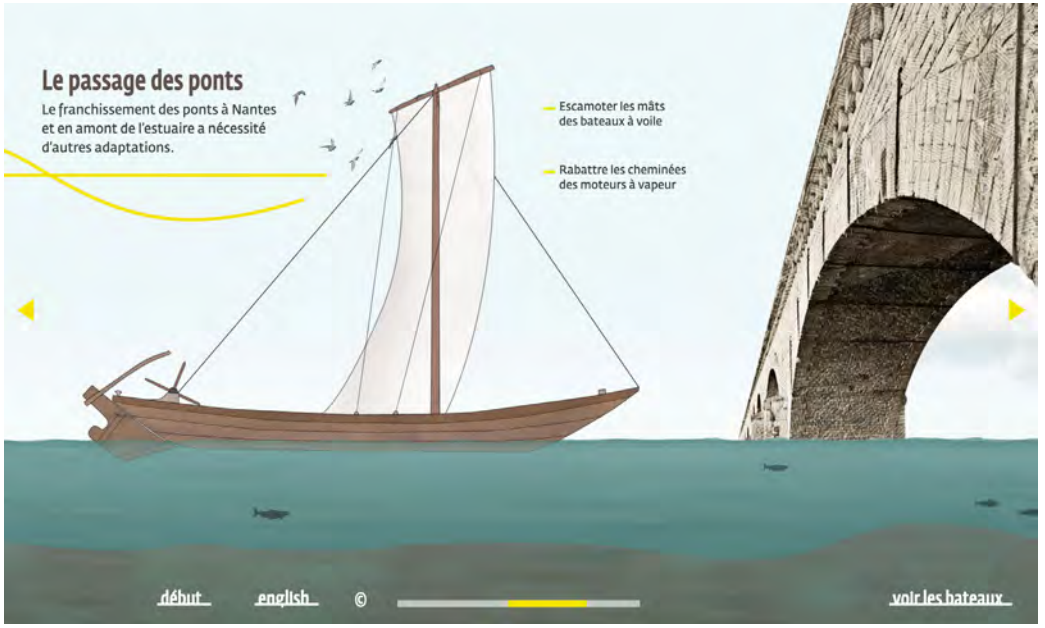


L’habillage graphique prolonge la scénographie imaginée par Die Werft : chaque écran, chaque boucle d’attente évoque le mouvement du fleuve, ses courants et ses méandres, pour faire ressentir la continuité du voyage le long de la Loire.

Terre d’Estuaire, Cordemais
multimédia







Un dispositif de «scrolly-telling» où le visiteur fait défiler le contenu à son rythme. Les effets de parallaxe créent une impression de profondeur et renforcent l’immersion dans l’univers des bateaux. Une barre de progression guide la navigation tout au long de l’expérience.

Feu, Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris
animation, motion design

2018

maître d'ouvrage
Universcience

maître d'œuvre
Expositif.fr
Pascal Payeur

réalisation
Camille Le Bris

budget
55 000 €

dispositifs
2 installations spectaculaires animation multi-écrans

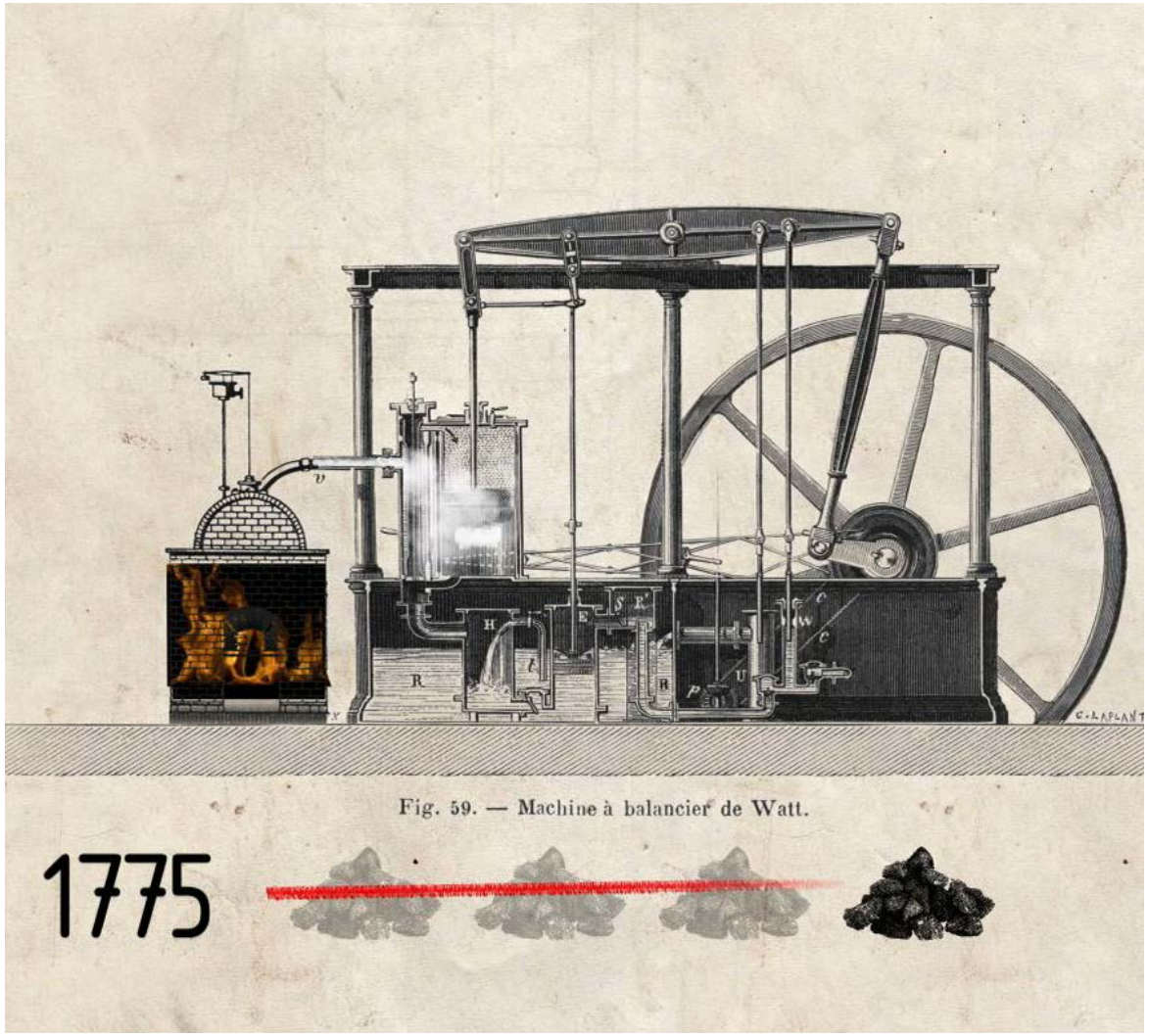


Deux installations audiovisuelles spectaculaires visent à rendre tangible la puissance du feu et son impact historique et contemporain.

Dans ***Les apports du feu,*** grâce à une approche graphique de lignes colorées et un texte minimaliste, le récit transmet sans voix off des concepts complexes uniquement par l'image et l'ambiance sonore.

Lien de visionnage :
https://vimeo.com/320507546?share=copy&fl=sv&fe=ci

Feu, Cité des Sciences et de l'Industrie, Paris
animation, motion design







Le choix du feu combine archives fixes, dessins détourés et animations multi-plans. La narration est vivante et immersive.
Lien de visionnage : **https://vimeo.com/263907435?fl=pl&fe=sh**

Mai 68, musée d'Histoire de Marseille
documentaires et témoignages

2018

maître d'ouvrage
Musée d'Histoire de Marseille

maître d'œuvre
Ville de Marseille

réalisation
Virginie Adoutte

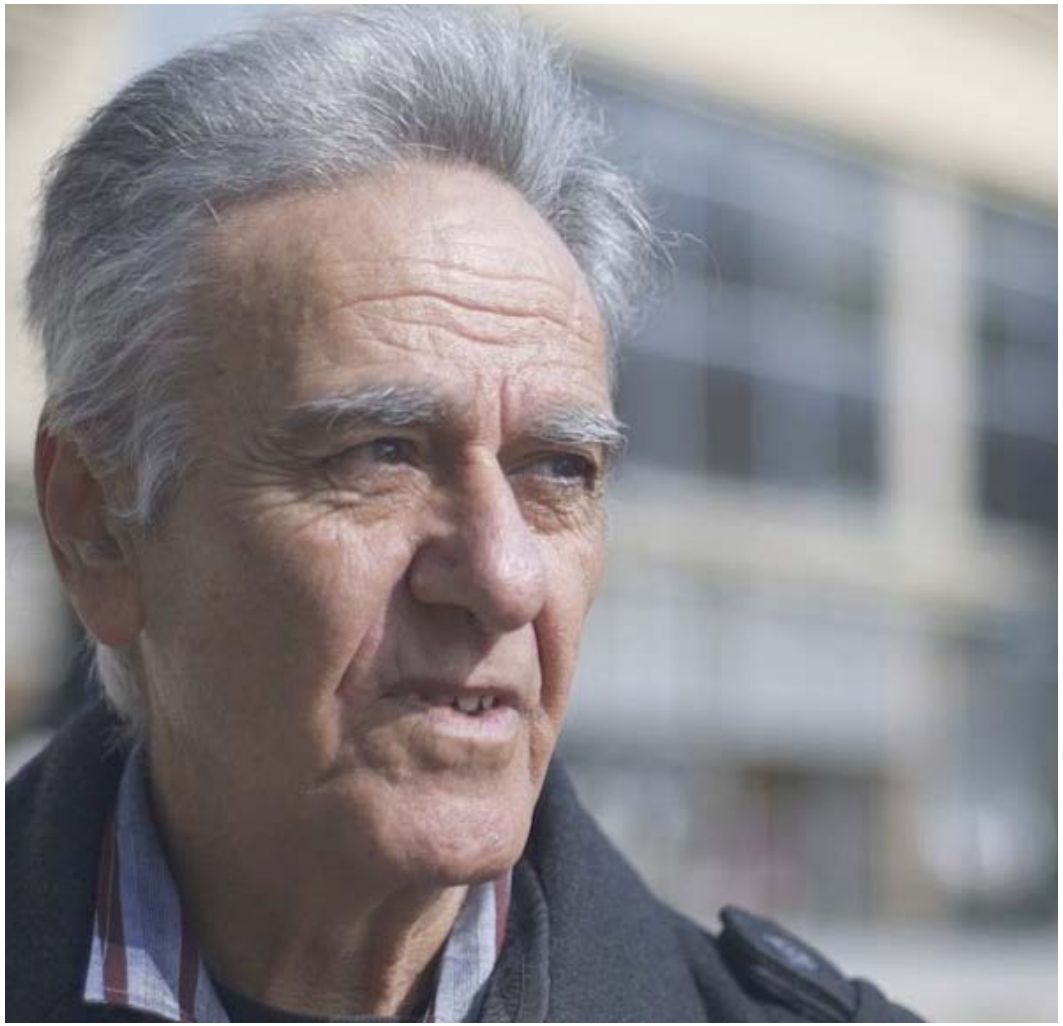
budget
22 000 €

dispositifs
création sonore documentaire



Cette exposition temporaire est consacrée aux événements de mai 68 à Marseille. De nombreux films documentaires et montages d'archives jalonnent le parcours.

Mai 68, musée d'Histoire de Marseille
témoignages





L'un des films documentaires est consacré à 4 témoins majeurs de mai 68 à Marseille. Ils sont interviewés sur les lieux de leur combat (usine, fac…). Leurs récits sont tissés d'images d'archives : journaux de l'époque, affiches, photos retrouvés avec les personnages pendant les manifestations.
Lien de visionnage : **https://vimeo.com/267230558**

Vision impressionniste, château d'Auvers-sur-Oise
installations immersives

2017

maître d'ouvrage
SEM Château Auvers-sur-Oise

maître d'œuvre
Ysabel Sequeira
Oméo Architecture

réalisation
Camille Le Bris
Jean-Damien Charrière
Corinne Planchais
Virginie Adoutte

budget
360 000 €

dispositifs
projections immersives
mapping
animation
création sonore



Le nouveau parcours du château d'Auvers-sur-Oise retrace, de la naissance aux héritiers, l'histoire de l'Impressionnisme. Le parti-pris scénographique est celui d'une visite immersive dans la peinture, à travers des installations audiovisuelles.

Drôle de Trame a conçu et réalisé l'ensemble des dispositifs qui jalonnent le parcours.

Vision impressionniste, château d'Auvers-sur-Oise
projection immersive

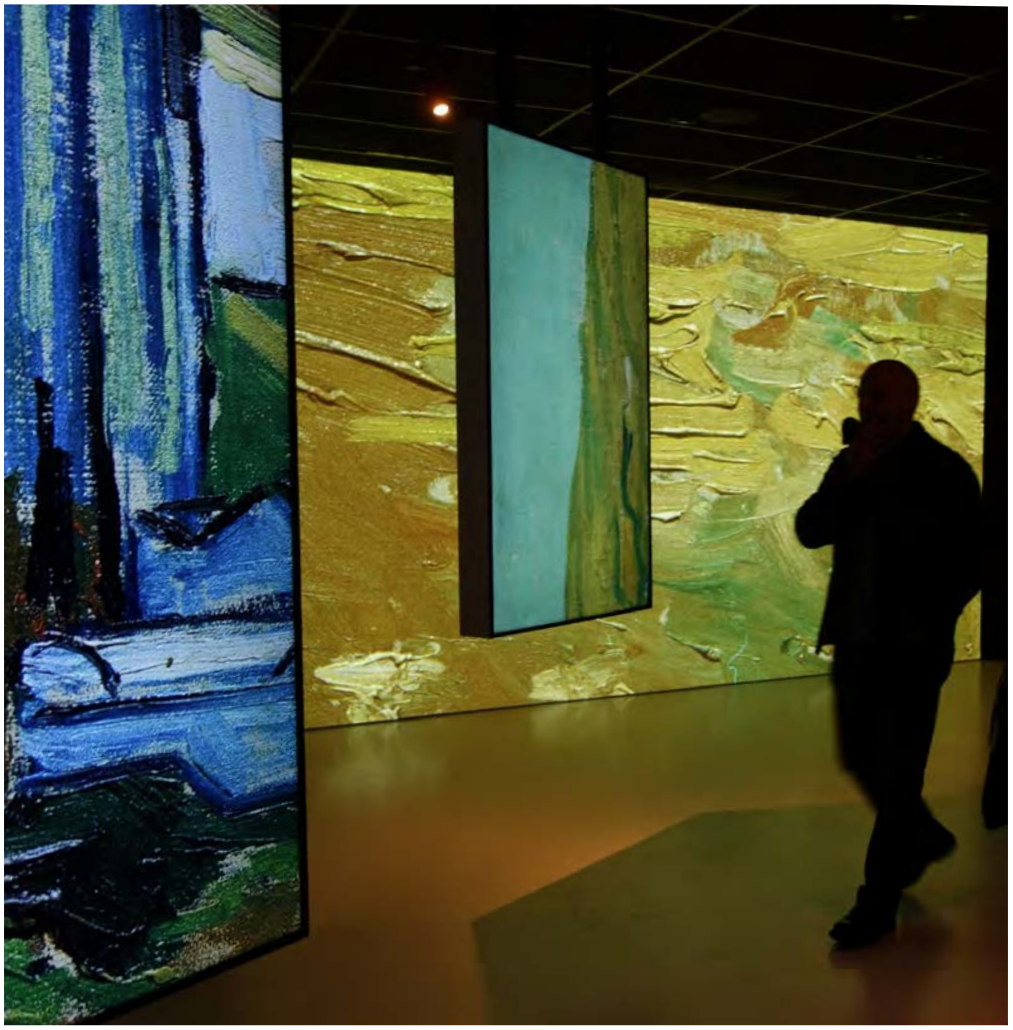


La nouvelle scénographie invente un véritable musée numérique immergeant le visiteur au cœur d'une histoire visuelle et sensorielle de la peinture. Dans cette salle, une projection multi-écrans raconte les derniers jours de Van Gogh à Auvers, à travers ses peintures et sa correspondance. Un travail d'animation image par image évoque la touche de l'artiste en mouvement.

Vision impressionniste, château d'Auvers-sur-Oise
spectacle multi-écrans



Dans cette salle aux écrans suspendus, un dialogue se déploie entre les œuvres de Van Gogh et celles de Gauguin, autour de thématiques similaires.



Les scans en très haute défintion magnifient les textures et les oeuvres, qui se révèlent sous un nouvel angle auprès du visiteur.

Ouvrage de la Ferté, La Ferté-sur-Chiers
dispositifs audiovisuels et multimédia du parcours

2016

maître d'ouvrage
Com. de Com. des Portes du Luxembourg

maître d'œuvre
MasKarade, Audrey Ténaillon

réalisation
Christine Tournadre

budget
84 000 €

dispositifs
fiction animée
installation



L'ouvrage de la Ferté, dernière défense à l'Ouest de la ligne Maginot, conserve la mémoire les 107 soldats français sacrifiés en mai 1940. L'association qui conserve et défend cette mémoire a été activement associée au projet.

Drôle de Trame a réalisé un film d'animation qui évoque la bataille, vue du côté de chacun des protagonistes, ainsi que des interviews des membres de l'association, historiens et bénévoles. Enfin, une borne interactive mémorielle permet de retrouve le nom et les portraits des soldats décédés.

Extrait : **https://vimeo.com/128607324?fl=pl&fe=sh**

Ouvrage de la Ferté, La Ferté-sur-Chiers
film d'animation





Le film d'animation, réalisé en collaboration avec le Studio Train-Train, mêle séquences réalisées en animation traditionnelle et images d'archives, pour composer un portrait saisissant de deux jeunes soldats, un Français et un Allemand, dans une guerre qu'ils n'ont pas choisie.

