

CURRICULUM VITAE

Colin Bouvry
81 RUE SADI CARNOT
93170 BAGNOLET

06 78 12 96 60
colin.bouvry@gmail.com
www.colinbouvry.com

Offre : Ingénieur en audiovisuel et multimédia
Développeur en systèmes images et sons
Installateur d'équipements audiovisuels

Objectif :
Mettre à profit mes compétences techniques pour des projets de recherche et développement, d'ingénierie, d'installation interactive, de muséographie, de jeux vidéo et de scénographie numérique.

Biographie

Colin est spécialisé dans le développement de systèmes interactifs et de solutions logicielles et matérielles pour donner vie à vos idées créatives ou à vos besoins.

Code créatif, Muséographie, Ingénierie en recherche et création, Développement, Installation, Audiovisuel, Multimédia, Electronique, Logiciel embarqué, Jeu vidéo, Vidéo multi-écran, Mapping vidéo, Scénographie numérique, Application, et Art numérique composent ses travaux.

Formé dans un cursus technique dans l'électronique puis l'ingénierie image et son, Colin a cultivé son intérêt pour le mélange entre l'art et la technologie.

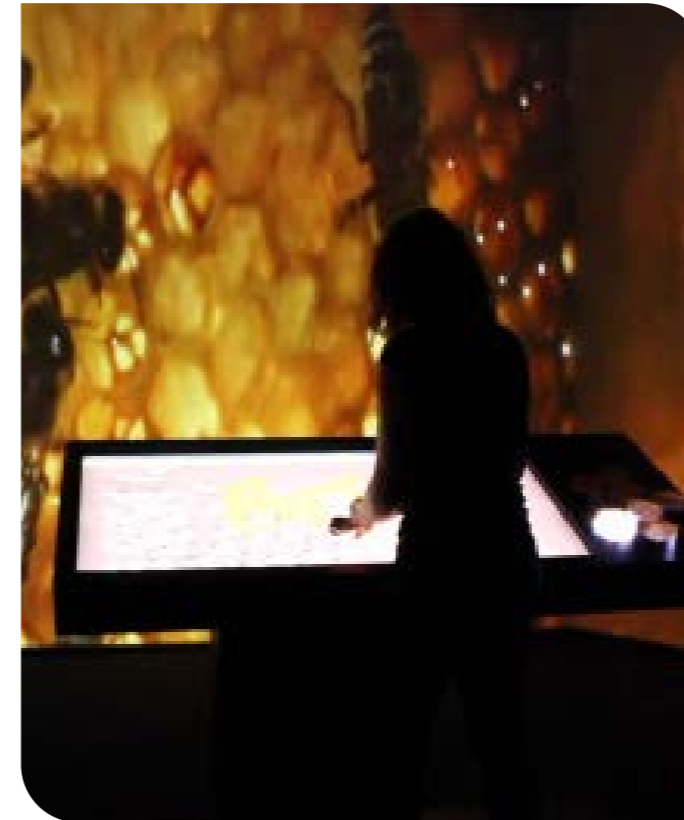
Il développe un intérêt pour les solutions Unreal Engine, Pixi.js, Three.js, lib-Cinder, openFrameworks, touchDesigner, arduino, raspberry pi... pour des projets créatifs tout public.

Il commence sa carrière professionnelle dans la galerie d'art numérique Numeriscausa à Paris, et travaille aujourd'hui avec : l'EnsadLab en Ingénierie Recherche et Création, le centre des Monuments Nationaux, Playplay, Younidev, la galerie Laserquest, Fred Sapey-Triomphe, Devocite, Mosquito, Museomix, Master films, Master Image Programme, Biggerband, soixante circuits...

Il aime offrir au public, un accès, à la connaissance, à l'information culturelle et pédagogique en utilisant des moyens techniques et artistiques tout en favorisant des outils performants et collaboratifs.

Portfolio

1.



2.



3.



4.



5.

1. "Vis comme une abeille" muséographie

4. "MyTouchGallery" exposition de Chagall à Malevitch au grimaldiforum

6.

2. "Maquette numérique" Conciergerie

5. "Introduction art contemporain" Dispositif 3D Unreal Engine

7.



3. PingPongScreen Fred Sapey-Triomphe

6. Virtual Time Break : jeu event
7. Table d'orientation centre Eurocommercial

1. "Vis comme une abeille" Une expérience interactive et immersive pour tout comprendre de la vie des abeilles. Une table tactile de grand format contrôle des projections dans une salle immersive. La salle dispose d'un triple écran faisant face à la table. Le premier contact avec l'application est contrôlé par des objets tangibles qui représentent les différentes étapes de la vie d'une abeille ouvrière. Quand un de ces objets est mis en place dans le réceptacle à droite de l'écran, il contrôle l'interface principale de la table. Celle-ci présente les différents chapitres d'un documentaire de 1 à 4 minutes décrivant la période choisie de la vie de l'abeille ainsi que son rôle dans la ruche. Une touche sur un de ces chapitres lance le film sur le triple écran.

Technos : PLayer Vidéo VLC, warping, C++, FMOD, ARTET, RFID, OpenGL...

2. "Maquette numérique" conciergerie. Suivez le parcours d'une prisonnière du monument dans son procès face à ses juges, depuis son arrestation jusqu'à son exécution grâce à une maquette animée installée dans le monument. Un écran tactile permet de visualiser ce parcours, chaque action effectuée est alors illuminée sur une maquette réelle et permet à chacun de se rendre compte du fonctionnement quotidien de la prison et du tribunal pendant la Révolution.

Technos : C++, player video HAP, Warping, OpenGL

3. PingPongScreen Fred Sapey-Triomphe

Conception et programmation d'une installation interactive son et lumière.

La zone devant l'écran à LEDs est découpée en plusieurs zones interagissant avec une composition sonore d'Etienne Brunet. Le public peut aussi interagir avec un Moteur de boids et différents effets diffusés sur le mur de LED en balle de PingPong

Technos : C++, LED, KINECT

4. "MyTouchGallery" exposition de Chagall à Malevitch au grimaldiforu le Grimaldi Forum a proposé aux visiteurs de l'exposition « De Chagall à Malévitch, la révolution des avant-gardes », de devenir, l'espace d'un instant, commissaire d'exposition en s'appropriant les œuvres de l'avant-garde russe grâce à un dispositif numérique innovant.

Technos : C++, OpenGL

5. "Introduction art contemporain" Dispositif 3D Unreal Engine

Ce dispositif spectaculaire scénarisé sert d'introduction au parcours sur l'art contemporain. C'est une frise chronologique destinée à resituer les artistes de la collection dans leurs époques et courants artistiques. L'époque sera mise en situation à travers les faits, les courants, les personnalités politiques et culturelles des années 60 à 90

Technos : Unreal Engine, C++, OpenGL,

6. Virtual Time Break : jeu event

We are Tennis par BNP Paribas a offert une expérience de tennis virtuel à ses clients VIP.

Le Virtual T-Break est ainsi né : une table de "tennis" héritière du jeu "Pong", où les raquettes étaient tout simplement remplacées... par les mains des joueurs grâce à la technologie Leap Motion ! Les balles ont valsé au rythme des gestes des joueurs, libres de donner à celles-ci l'effet, la puissance et la direction qu'ils souhaitaient d'un simple revers de main. Une fois la partie terminée, les adversaires avaient la possibilité d'échanger automatiquement leurs contacts professionnels (Linkedin ou Twitter) s'ils le souhaitaient. Pour cela, ils étaient invités à apposer virtuellement leur signature sur la table, toujours grâce aux devices Leap Motion

Technos : C++, CINDER, Opengl, Gisl, Node.js

7. Table d'orientation centre Eurocommercial

Logiciel permettant de s'orienter dans les magasins EuroCommercial. Plusieurs façon de rechercher les magasins ou services en lien avec une cartographie.

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

2022 :

- Développeur d'un système sonore RFID sur RPI pour la Bibliothèque de Dijon
- Développeur d'un simulateur 3D sous Unreal Engine pour la fête des lumières de Lyon
- Développeur Prendre vies, une installation en GLSL avec de la vie artificielle exposé au festival Accés à Pau.
- Développeur firmware robotique sur ESP32 et développeur de logiciel de géolocalisation par caméra et LEDs Infrarouges.
- Maîtrise d'œuvre multimédia pour panneaux leds pour le château d'angers CMN.

2021 : Développeur créatif pour la startup playplay, outils de montage vidéo simplifiés Animation et dev en typescript et pixi.js avec un flux de travail très rigoureux en équipe.

- Développeur de calmos.xyz site de son pour se relaxer en html et javascript
- Gestion d'une chaîne de streaming vidéo franco-québécoise pour la nuit des idées. Zoom et streaming video entre Art et métier, Concordia et Centre Pompidou. Diffusion en webRTC

- Développeur du logiciel Zilhouette Un logiciel de captation et de reconstruction 3D temps réel pour l'interaction. Zilhouette est un logiciel d'interaction multi-caméra 3D capable de gérer un nombre théoriquement illimité de flux 3D. Zilhouette a été conçu comme étant un outil générique et modulaire permettant de combiner des flux de profondeur d'image ou de nuage de points, de faciliter la calibration ainsi que les réglages et de générer un rendu volumétrique optimisé pour des interactions en temps réel.

2020 : Développeur : « Introduction à l'art contemporain » Roller coaster en 3D présentant des œuvres d'art contemporain. Technologies : Unreal Engine, C++

- R&D : « Niform 2020 ». Installation vidéo interactive de Samuel Bianchini. Développement d'un logiciel gérant une dizaine de caméra 3D. Technologies : C++, Openframeworks, Ubuntu, ROS. Exposition au centre Pompidou.

- Développeur : Art Tease présente « Dear », des artistes Sun Yuan et Peng Yu. Technologies : C++, webRTC

- Développeur : Recycling corner pour Nespresso. Affichage dynamique (OMX player) connecté à une balance sur raspberry pi. Centaines d'emplaires. Technologies : C++, OpenGL, Kikad, PCB, Linux

- Développeur/conseil : Mission Energie – ESCAPE GAME à la fondation GoodPlanet

- Développeur Plugin photoshop LAYERS EXPORT permettant de faciliter et de programmer l'export d'assets avec un fichier ML et JSON.

2019 :

Développeur mapping vidéo « Dessine moi une collection » salle immersive pour une expérience créative collective Il permet l'élaboration d'un paysage ou d'une ville idéale. Musée d'art de Toulon

R&D : Object connecté et géolocalisation avec Bluetooth et HTML5.

R&D : Développement logiciel RFID/NFC pour Reflective Interaction d'Ensad Lab (laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs – Université PSL)

R&D : Système de géolocalisation pour la robotique avec POZYX et ROS Reflective Interaction d'EnsadLab (laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs – Université PSL)

- Développeur expérience interactive "Fofolle fada" à base de dessin animé en javascript avec le framework PIXI.js

2018 :

- Développeur application C++ : Kinect à SUPER U sur les produits controversés

- Développeur/installateur : Application imprimerie, calligraphie, gravure à la bibliothèque humaniste. Dev C++ Libcinder.

- Développeur, « Vis comme une abeille » Musée des papillons à Saint Quentin (Picardie)

- Captation vidéo : « Discontrol Party ». Dispositif festif interactif conçu et réalisé sous la direction de Samuel Bianchini (EnsadLab).

- dev C++ Openframeworks : face mesh avec reconnaissance faciale, détection émotion, face tracking, NDI..

- dev javascript Node.js Kurento/Gstreamer transmission vidéo webRTC vers Mobilizing.

- blob detection avec caméra IP, streaming video FFmpeg

2017 : R&D : : « Fauteuil handicapé ». Fauteuil à roulettes robotisé et fauteuil roulant. Développement du système de localisation et mapping (Slam). Projet conçu et prototypé dans le cadre de l'axe de recherche "Behavioral Objects" de l'équipe Reflective Interaction d'Ensad Lab (laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs – Université PSL)

- Développeur/ concepteur, électronique : Pierre Domestiquée. Cet oeuvre de Julie Brugier est le fruit d'une collaboration avec le Musée de Minéralogie de l'école des Mines à Paris et l'ENSAD LAB. Oeuvre qui cherche à sublimer les qualités physiques et esthétiques des pierres dans le cadre du projet QUARTZ de l'école des mines.

- Développeur : : « Compteur vidéo SAFT ». C'est un projet de lecteur vidéo haute performance d'affiche dynamique avec un compteur visuel simulant le nombre de batterie présent dans les avions. Salon du BOURGET stand SAFT pour MIP Master Image.

- Développeur table tactile d'orientation C++ OpenGL pour centre commerciaux.

2016 : Développeur/ installateur : CMN Maquette numérique La conciergerie Suivez le parcours d'une prisonnière du monument dans son procès face à ses juges, depuis son arrestation jusqu'à son exécution grâce à une maquette animée installée dans le monument.

- Développeur/ concepteur, BMS Vidéos sur 4 écrans tactile. Par touché sur chaque écran cela déclenche une vidéo d'information expliquant la recherche clinique menée en oncologie.

- Technicien projection, « Les souvenirs de la ville » Installation urbaine de Jérémie Dru et Johan Bioley . Videoprojection anamorphique, dans le cadre de la Nuit Blanche 2016.

- Concepteur / Développeur, Carmila, jeu interactif visant à mettre en valeur l'offre de Carmila.

- Développeur, « 7 Reece Mews Experience » Exposition Francis Bacon à Monaco

- Développeur, « Vis comme une abeille » La maison de la nature, parc Gallamé Loon Plage

- Développeur, « Pimp My Period Room » mappage vidéo au Musée des Arts Décoratifs de Paris

- Installateur/motiondesigner salon ItPartners Toshiba

- Développeur, animateur lumière pour table tactile avec connexion appli HTML5

2015 : Développeur, « TEXEL » avec interaction LIDAR pour le Forum vie Mobiles et l'ENSAD

- Conception, « PRINTNOIZ » à la friche La Belle de Mai avec mappage vidéo interactif

- Développeur, « My Touch Gallery » à Monaco partie projections sur écran en courbe

- Développeur « Virtual T-Break » est une table de « tennis » héritière du jeu « Pong » au WTA

- Développeur Quizz interactif « ACEcalibur » pour Coupe Davis au stade Pierre Mauroy

2014 : Développeur Pingpongscreen interactif de Fred Sapey-Triomphe au Vendôme luxury art

- Développeur installation artistique Hyperwar avec Openframeworks sur linux

- Développeur jeux QUIZ + Openframeworks leds + capteur + actionneur, final coupe DAVIS

- Développeur jeux vidéo Kinect Roland Garros + lumière, commande porte et serveur score

- Développeur table tactile FAKE (FIAC) grand palais en démonstration au salon Marketing et PDV

Développeur et utilisateur du logiciel de vidéo mappage pour clip musical A2H

Toshiba : Salon Itpartners 2014 : motion design, installations photos, vidéos et lumières C++

Développeur vitrine interactive pour le lancement de la Xbox XOne à l'hôtel ô PARIS

Développeur Openni + opengl + Box2d "pluie de cadeaux" pour Belgique

Développeur table tactile d'orientation C++ opengl pour centre commerciaux EUROCommercial

Toshiba : Salon Itpartners 2014 : motion design, installations photos, vidéos et lumières C++

SPIM Installation lumière Fred Sappey Triomphe pour le festival MEPIC

2012 : BUZZ Installation visuelle et sonore au Nuit Blanche PARIS

Installateur d'éclairage à leds à la galerie des oiseaux au musée d'histoire naturelle de Paris.

Entreprise Toshiba : - installation salons It-partners, MEDPI, EQUIP'HOTEL, INGRAM et swap.

- Développeur Vjing synchronisé multiécrans

- Développeur lecteur photos tactile

- Développeur du logiciel media mover pour tablette android et PC

- Développeur d'un carousel 3d tactile avec lecteur vidéo relief

- Développeur d'un logiciel de synchronisation vidéo pour Mur vidéo synchronisé

2011 : Entreprise soixantecircuits :

- Intégrateur web dus site internet www.infnitelove.eu

- Montage électronique arduino et wave shield

- Développeur d'une installation interactive pour des sacs à main DIOR .

Programmation C++, 3d, rendu, shaders GLSL, librairie CINDER.

Freelance : Développeur JAVA d'un jeux vidéo sur smartphone Android.

Freelance : Développeur d'une installation interactive de l'artiste Séverin krön.

2008/09 : MBDA - Simulateur MILAN : Développeur d'un simulateur d'entraînement en réalité augm.

(15 mois) - Simulateur ERYX : Spécification technique de besoin logiciel.

Conception logicielle. Plan de test logiciel. Développement du logiciel de simulation

2007 : Entreprise NUMERISCAUSA : Développeur et installateur d'une borne interactive par caméra pour l'exposition "Convergence naturelle" à la Villette.

2007 : STAGE : Entreprise NUMERISCAUSA

(6 mois)

COMPÉTENCES INFORMATIQUES

Logiciels :

- TOUCH DESIGNER, PURE-DATA, ILLUSTRATOR : Connaissances
- UNREAL ENGINE, AFTER EFFECT, 3DSMAX, PHOTOSHOP, RESOLUME, GIT : Pratiques

Programmation :

- ASSEMBLEUR, UML, SQL, VHDL : Connaissances
- C, C++, GLSL, typescript, javascript, WORDPRESS : Pratiques
- THREE.js, PIXI.js, OPENCV, OPENGL, LIBCINDER, QT, SDL, OPENFRAMEWORKS, ROS : Frameworks / API

Environnements : WINDOWS, MAC, LINUX, ANDROID

FORMATIONS

2007 : Master 2 Audiovisuel & Multimédia parcours Ingénierie des Systèmes Images et Sons à DREAM à Valenciennes

2005 : Maîtrise IUP GEII option électronique et image à Dijon

2003 : DUT GEII option Électronique à Belfort

DIVERS

Permis B

AUTRES ACTIVITES

Culturelles :

Visite d'expositions, festivals, spectacles vivants et voyages

Sportives :

Planche à voile, course à pied, musculation

Associatives :

Participation à de nombreux projets artlab