

MEDIA-FX

P A U L A H A D

CONCEPTEUR, PRODUCTEUR ET RÉALISATEUR EN MUSÉOGRAPHIE

MEDIA-FX

PAUL AHAD

CONCEPTEUR, PRODUCTEUR ET RÉALISATEUR EN MUSÉOGRAPHIE

6016, ST-ANDRÉ, MONTRÉAL, QC, H2S 2K4, CANADA T: (514) 867-1937 F: (514) 287-1357 E: pahad@mediafx.qc.ca

Les activités de MEDIA-FX gravitent dans le domaine du multimédia, de la muséographie et du spectacle. Les conceptions et réalisations auxquels nous sommes appelés à coopérer font appel à la technologie de pointe autant aux niveaux artistiques, électroniques, informatiques que scientifiques. MEDIA-FX est née de la volonté de ceindre l'art et la technologie, pour développer des projets où tous les éléments sont façonnés, de la conception à la réalisation. La scénarisation, la scénographie, les éclairages, l'image de synthèse, l'animatronique, l'analyse et le traitement numérique sonore et graphique, la direction technique ainsi que le tournage et le montage de film et de vidéo font tous partie de notre sphère d'activité.

Sur le niveau technique, MEDIA-FX se spécialise aussi dans le développement de logiciels de contrôle interactifs spécifiques pour la diffusion de documents ainsi que dans le contrôle et la synchronisation d'événements dans des contextes de spectacles et d'installations muséographiques.

HISTORIQUE DE L'ENTREPRISE

Fondée en 1989 par Paul Ahad, Media-FX a développé, conçu et réalisé des projets sur quatre continents, collaborant souvent avec des firmes locales ou internationales. La récurrence de nos clients dans les projets à notre actif témoigne de la satisfaction pour nos produits et services.

PAUL AHAD - DIRECTEUR ARTISTIQUE, CONCEPTEUR ET INTÉGRATEUR EN MUSÉOGRAPHIQUE

Paul Ahad est directeur des médias et des technologies pour Media-FX Inc. Formé à l'école des Beaux-Arts de l'université d'Ottawa, il n'a jamais cessé d'investiguer et d'expérimenter les nouvelles technologies afin de créer des produits construits d'un amalgame d'art, d'électronique, d'informatique, d'animatronique et d'ingénierie. Depuis plus de trente ans, sa quête a pour but l'intégration des technologies et de la réalité virtuelle dans diverses formes d'art telles que la photographie, le film, les arts de la scène, le multimédia, le son et la muséographie.

Depuis plus de vingt, les compagnies de production ont recours aux compétences et à la créativité de Paul Ahad pour le développement de présentations multimédia, d'effets spéciaux et d'expositions interactives utilisant des technologies de pointe, défiant à chaque fois les niveaux d'interactivité et de sensibilité humaine.

Paul Ahad est également le fondateur de Media-FX. Selon les projets, il a agi en tant que concepteur, producteur, réalisateur ou programmeur. Il a également assuré des postes de production, réalisation, direction technique et coordination lors de présentations muséographiques, théâtrales, corporatives et artistiques dans divers pays; aux États-Unis, en Asie, en Europe et en Océanie.

RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT ACTUELS

- MFX WarpController:** Une collection de logiciels pour le contrôle, la synchronisation, la fusion (blending) et la déformation (warping) de projections vidéo.
- MFX Composer:** Une collection de logiciels serveur/clients pour effectuer du 3D-Mapping multicouches.
- MFX Sahara :** Écran de sable. Tout clip vidéo (format AVI) qui est fourni au système fait sortir l'image du sable en image continue.
- MFX Whisper :** Système permettant de simuler le souffle d'une personne qui parle derrière un voile. Le voile bouge comme s'il était propulsé par le souffle de la voix.
- MFX Prophecy :** Système permettant de projeter une image sur une fine couche de brume sans pour autant augmenter le niveau d'humidité dans l'environnement où il est installé.
- MFX Oracle :** Système interactif par reconnaissance vocale et des 3.

CLIENTÈLE MAJEURE

Canada

Biosphère de Montréal, Montréal
Cathédrale de Moncton
Centre des sciences de Montréal, Montréal
Citadelle de Halifax
Cité Multimédia, Montréal
Commission de la capitale nationale, Ottawa
Jardin botanique de Montréal, Montréal
Les 7 doigts de la main, Montréal
LG2 Communications, Québec
Maison Louis St-Laurent, Québec
Musée de la civilisation, Québec
Musée de la nature et des sciences de Sherbrooke
Royal 22e Régiment, Québec
Site historique de la poudrière de Windsor, Windsor
Université McGill, Montréal
Village historique de Val-Jalbert
Ville de Dorval
Zoo Sauvage de St-Félicien

Europe

AEP, Porto, Portugal
Centre des sciences de Parentville, Brussels, Belgique
Chamäleon Theatre, Berlin, Allemagne
Circle of Eleven, Berlin, Allemagne
Cité de l'espace, Toulouse, France
Domaine de la Grande Vignolle, Saumur, France
Europarque Visionarium, Porto, Portugal
La tour de Pouilly, Pouilly-sur-Loire, France
Madeira Botanical Gardens, Madeira, Portugal
Mairie de Saint-Andelain, France
Musée des sciences et de la culture de Macao

Antilles

Arlington House Museum, Speightstown, Barbade
Barbados National Trust, Wildey, Barbade
Nidhe Israël Museum, Bridgetown, Barbade

États-Unis

Eon Reality, Californie
International Institute of Boston, Boston
Mount Independence State Historic Site, Vermont
Prudential Center Skywalk, Boston
State of Vermont, Montpelier

PARTENAIRES MAJEURS

Groupe DES	depuis 1992	Merlicht	depuis 2001
Idées au cube	depuis 1992	TKNL	depuis 2018

SPÉCIALITÉS

- Conception, réalisation et intégration d'interactifs et d'effets visuels faisant appel à des technologies diverses dans des contextes muséologiques.
- Gestion et supervision de projets
- Programmation informatique 3D et audiovisuelle, traitement numérique audio et vidéo
- Plans et modélisations Autocad 3D et SketchUp
- Conception et fabrication de prototypes, d'éléments mécaniques et d'interfaces électroniques et informatiques.
- Automation de systèmes pneumatiques et électromécaniques.

PROJETS DIVERS

« Frissons d'Halloween », Jardin botanique de Montréal, 2022

Conseiller multimédia.

« Planétarium de Saint-Félicien », Saint-Félicien, QC, 2022

Concepteur multimédia.

« Jardin de l'étrange », Jardin botanique de Montréal, 2021-2022

Conception, développement et mise en service d'effets multisensoriels.

« Domaine de la Grande Vignolle », Saumur, France, 2020

Conception, développement et mise en service d'un environnement immersif dans les grottes du domaine viticole.

« Trou de la fée », Desbiens, QC, 2019

Programmation et mise en service de l'espace immersif par projection en « mapping ».

« Jardin de Chine », Jardin botanique de Montréal, QC, 2019

Conception, développement et mise en service de diverses bornes interactives..

« Cathédrale Notre-Dame-de-l'Assomption », Moncton, NB, 2015-2019

Étude de faisabilité, évaluation et production dans transformation de la cathédrale en parcours muséal immersif.

« Citadelle d'Halifax », Halifax, NS, 2018

Développement et mise en service d'un système de projection « 3D-mapping » à multi-clients sur une maquette du de la Citadelle d'Halifax et de 5 postes interactifs permettant d'explorer sur son histoire.

« Belvédère de Saint-Andelain », Saint-Andelain, France, 2015-2017

Conception, développement et mise en service d'un système de captation interactive par une caméra PTZ 4K. À l'aide d'une borne interactive installée au rez-de-chaussée, les visiteurs contrôlent le point de vue d'une caméra installée au sommet du belvédère. La borne fournit également des informations pertinentes à la région ciblée.

« Montréal 360/365 », Biosphère de Montréal, QC, 2015-2017

Développement et mise en service d'une projection panoramique de la région de Montréal en 12 projecteurs sur un écran circulaire. Le système fusionne la captation de huit caméras 4K installées sur la tour de Levis, située sur l'île Sainte-Hélène.

« Façonner l'avenir », Biosphère de Montréal, QC, 2014-2015

Développement et mise en service d'un spectacle immersif (22 projecteurs) et ambiophonique (24 haut-parleurs). Le système intègre des effets d'éclairages, de neige, de vent et de bruine.

« La mini-centrale », Village historique de Val-Jalbert, Chambord, QC, 2014-2015

Développement et mise en service de diverses expositions interactives thématiques.

H14, Site historique maritime de Pointe-au-père, Pointe-au-père, QC, 2013-2014

Développement et mise en service de diverses expositions interactives sur les thèmes de la vie et des technologies à l'époque du « Empress of Ireland ».

« Traces », Les 7 doigts de la main, Montréal, Qc, 2005-2014

Production et programmation de divers clips vidéo clips pour un spectacle de danse acrobatique.

« Du coeur à l'ouvrage, l'épopée de Val-Jalbert », Village historique de Val-Jalbert, Chambord, QC, 2012-2013

Développement et mise en service d'un spectacle immersif (13 projecteurs) et ambiophonique (24 haut-parleurs). Le système intègre des écrans d'eau et des effets d'éclairages, de neige, de vent, de pluie et de bruine.

Légion de Saint-Lambert, Saint-Lambert, QC, 2013

Développement et mise en service d'une exposition interactive.

« Digital River », 18th World Congress on Information Technology, Palais des congrès, Montréal, QC, 2012

Conception, réalisation et mise en service d'une installation interactive où les visiteurs inter-réagissent avec les 4 saisons du Canada sur un canevas de 100' x 25' projetées au sol de la salle principale.

« Expo sports », Musée de la nature et des sciences de Sherbrooke, Sherbrooke, QC, 2012

Développement et mise en service d'un système de captation vidéo permettant aux visiteurs de tenter de dupliquer la dextérité de divers athlètes.

« Du cœur à l'ouvrage, le moulin 3D », Village historique de Val-Jalbert, Chambord, QC, 2011-2012

Développement et mise en service de 2 systèmes de projection « 3D-mapping » à multi-clients sur 2 maquettes du moulin.

« More than Two Words », President Calvin Coolidge Memorial Museum, Plymouth, Vermont, USA, 2010-2012

Conception, production et réalisation clé-en-main de l'exposition permanente relatant la vie personnelle et professionnelle de Calvin Coolidge, 30^{ième} président américain.

« Il était une fois... Terrebonne », Terrebonne, Qc, 2011

Animations vidéo et réalisation de bornes interactives.

« Terra muttantes », Musée de la nature et des sciences de Sherbrooke, Sherbrooke, Qc, 2009-2010

Conception, programmation et automatisation du spectacle multi-écrans en haute-définition géré par le *Motion Tracking* de 36 visiteurs autour d'une table interactive. Production des effets multi-sensoriels (neige, vent, pluie, tremblements de terre, odeurs, éclairages).

La tour de Pouilly, Pouilly-sur-Loire, France, 2009-2010

Automatisation d'un spectacle multi-écrans en haute-définition sur la production vinicole du Pouilly-Fumé et réalisation des effets multi-sensoriels (vent, pluie, odeurs, éclairages).

« Murmures... Amour et frissons à la Poudrière », Parc historique de la Poudrière de Windsor, Windsor, Qc, 2010
Automatisation d'un spectacle multi-écrans en haute-définition sur l'historique morbide de la production de poudre noire à la Poudrière de Windsor et production des effets multi-sensoriels (explosions, vent, chaleur, pluie, odeurs, éclairages).

« Fouilles 100% publiques », Musée de l'archéologie de Melochville, Pointe-du-Buisson, Qc, 2010
Montage vidéo et programmation audiovisuelle.

Communauté des communes de Pouilly-sur-Loire, Pouilly-sur-Loire, France, 2008-2009
Conception d'un système automatisé de captation et de transmission d'images HD en temps réel dans un vignoble à Pouilly-sur-Loire afin de visualiser l'évolution d'un cep de vigne sur 4 saisons.

Maison de l'arbre du Jardin botanique de Montréal, Qc, 2008
Réalisation de bornes interactives.

Musée du Royal 22^e Régiment, Québec, Qc, 2007-2008
Conception et programmation d'une maquette tactile (FTIR) à grande échelle du futur musée à la Citadelle de Québec.. (FTIR: *Frustrated Total Internal Reflection*; repérage par infra-rouges)

« My Life », Circle of Eleven, Berlin, Allemagne, 2008
Production de divers clips vidéo pour un spectacle de danse acrobatique. Tourné et monté à Berlin.

« Imagine! », Centre des sciences de Montréal, Montréal, 2005-2007
Conception, programmation et installation de diverses installations interactives et des effets spéciaux.
Arlington House, Speightstown, Barbade, 2007
Conception, production et réalisation des installations interactives et des effets spéciaux.

Nidhe Israel Museum, Bridgetown, Barbade, 2006-2007
Conception, production et réalisation des installations interactives et des effets spéciaux.

Caesar Twins – One in Two, Berlin, Allemagne, 2005-2006
Conception, production et réalisation d'effets spéciaux et de logiciels de traitement vidéo.

Toit vert de l'arrondissement Côte-des-Neiges, Notre-Dame-de-Grâce de Montréal, Qc, 2005
Réalisation de bornes interactives.

Prudential Center Skywalk, Boston, Massachusetts, U.S.A., 2004-2005
Production, réalisation et installation de diverses installations interactives et d'un spectacle multi-sensoriel.

Nidhe Israel Museum, Bridgetown, Barbades, 2004
Conception et réalisation du dispositif *Reader of Tombstones*.

Biosphère, Montréal, Qc, 2003-2004
Conception et réalisation d'une exposition interactive nommée «Brain Shaker » utilisant captation, transformation 3D et chromakey synchronisé avec une animation 3D utilisant DirectX9 et Direct3D.

Europarque Visionarium, Santa-Maria-Da-Feira, Portugal, 2004
Étude de faisabilité pour la mise à niveau d'expositions scientifiques et d'un spectacle à grand déploiement pour le centre des sciences.

Jardin botanique de Madère, Madeira, Portugal, 2004
Étude de faisabilité pour l'implantation d'un spectacle à grand déploiement et d'expositions interactives pour le futur centre des visiteurs du Jardin botanique de Madère.

Site historique du Banc-de-Pêche de Paspébiac, Paspébiac, Qc, 2003-2004

Production, conception et réalisation du spectacle multimédia à haute définition « Gestes et mémoires » sur l'histoire des pêches en Gaspésie.

Boréalium, St-Félicien, Qc, Canada, 2002-2003

Direction artistique, programmation et conception des systèmes animatroniques, des effets de pluie, de neige, de vent et d'arômes du spectacle intérieur en haute-définition.

Quebec All-Dressed, Trois-Rivières, Qc, 2002-2003

Production et réalisation audiovisuel de diverses installations interactives.

« Parole de peau », Musée de la civilisation, Québec, 2002

Conception et réalisation d'un environnement sonore en 7.1 et d'unités de « murmure tactile ».

« Zzzz », Centre des sciences de Montréal, 2002

Conception et réalisation d'une installation interactive utilisant captation et chromakey.

Centre des sciences de Parentville, Belgique, 2002

Conception et réalisation de bornes informatiques expliquant les concepts de captation, de numérisation et de traitement des données.

Maison Louis-St-Laurent, Québec, 2000-2001

Conception et réalisation des installations multimédia.

Cité Multimédia, Montréal, Qc, 2001

Conseiller pour l'implantation de bornes d'orientation à écran tactile pour les six phases de la Cité du Multimédia.

« Dreams of Freedom », Boston, Massachusetts, USA, 1999-2000

Chargé du développement et de la conception du spectacle d'introduction multi sensoriel et de 22 installations interactifs, audiovisuels et électromécaniques.

Cité de l'espace, Toulouse, France, 2000.

Conception et programmation de simulateurs de vol spatial.

Office du tourisme de Tournai, Tournai, Belgique, 1998-1999

Concept d'une production multimédia de 20 minutes, entièrement automatisée, basée sur l'histoire de la ville de Tournai en Belgique. Rédaction des cahiers des charges.

Site historique de Mount-Independence, Vermont, USA, 1998-1999

Production de bornes interactives et d'une sculpture de grand-format animée par des projections holo-vidéographiques.

Musée d'histoire de Macao, Lisbonne, Portugal, 1997-1999

Conception et réalisation d'une variété installations interactives, audiovisuelles et électromécaniques.

Centre des sciences d'Europarque – Visionarium, Porto, Portugal, 1997-1998

Réalisation de 63 installations interactives, audiovisuelles et électromécaniques. Production multimédia de « Terre Incognita », un spectacle multi-écrans de 20 minutes agrémenté d'une scénographie animée.

Centre de l'image d'Europarque , Porto, Portugal, 1997-1998

Production de trois études servant à concevoir un centre d'amusement thématique basé entièrement sur les technologies de l'image. Visite et analyse de 84 parcs thématiques en Europe, Amérique du nord, Asie et Océanie.

RÉFÉRENCES

Village historique de Val-Jalbert

Charles Desbiens
Coordonnateur ventes, marketing
95, rue St-Georges, Chambord, QC, G0W 1G0
Téléphone : 418-952-3539
Email: cdesbiens@valjalbert.com

Biosphère de Montréal

Éric Vachon
Gestionnaire des opérations
160, Chemin du Tour de l'isle
Montréal, QC H3C 4G8
Tel: (514) 496-8281
Email: eric.vachon3@canada.ca

Musée de la nature et des sciences de Sherbrooke

Michelle Bélanger
Directrice générale
225, rue Frontenac, Sherbrooke, QC, J1H 1K1
Téléphone : 819-564-3200 poste 227
Email: guylaine.ruest@naturesciences.qc.ca

Parc historique de la Poudrière de Windsor

Luc Paradis
Directeur général
342, rue Saint-Georges, Windsor, QC, J1S 2Z5
Téléphone : 819-845-5284
Email: poudriere@villewindsor.qc.ca

Boréalium, Zoo sauvage de St-Félicien

Louis Bouchard
Directeur technique
2230, boul. du Jardin,
St-Félicien, Qc, G8K 2P8
Tel: (800) 667-5687
Email: louis.bouchard@zoosauvage.org

Nidhe Israel Museum

Markelle Spooner
Property Manager
Barbados Synagogue Historic District
Bridgetown, Barbados
Tel: (246) 426-2421
Email: property@synagoguehistoricdistrict.com

The Barbados National Trust

Denise Sandiford
Wildey House
Wildey, Barbados
Tel: (246) 426-2421
Email: assistantgmnatrust@caribsurf.com

Vermont Division for Historic Preservation

Tracy Martin
Historic Sites Operations Chief
National Life Building, 6th Floor
Montpelier, Vermont 05620-1201
Tel: (802) 828-3051
Email: Tracy.Martin@vermont.gov

Mairie de Saint-Andelain

Patrick Coulbois
Maire de Saint-Andelain
5 rue saint Edmond, Le Bourg
58150 Saint-Andelain, France
Tel: +33.3.86.39.12.79
Email: mairie.st-andelain@wanadoo.fr

Visionarium - Centro de Ciência do Europarque

António Pascoal
Director of Operations
4520 Santa-Maria da Feira, Portugal
Tel: (351) 256.370.628
Email: apascoal@aeportugal.com



« Domaine de la Grande Vignolle »
Saumur, France, 2020



« Citadelle d'Halifax »
Halifax, NS, 2018



« Belvédère de Saint-Andelain »
Saint-Andelain, France, 2015-2017



« Montréal 360/365 »
Biosphère de Montréal, Montréal, 2016



« Montréal 360/365 »
Biosphère de Montréal, Montréal, 2015



« Digital River »

WCIT 2012, Interactive motion-tracking environment, Montreal, 2011



More than Two Words

President Calvin Coolidge Memorial Museum, Plymouth VT, USA, 2011



Terra Mutantes, spectacle multi-sensoriel avec Motion-Tracking
Musée de la nature et des sciences de Sherbrooke, 2010



Murmures, spectacle multi-sensoriel
Parc historique de la Poudrière de Windsor, 2010



La tour de Pouilly
Pouilly-sur-Loire, France, 2009



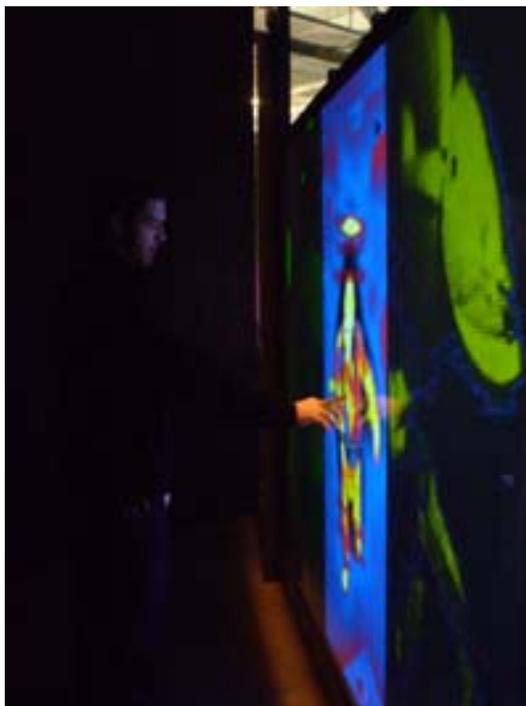
My Life
Circle of Eleven, Berlin, Allemagne, 2008



Musée du Royal 22^e Régiment
Maquette tactile FTIR 2' x 15' model
résolution 800 x 3000
Quebec, Canada, 2008



Centre des sciences de Montréal
Écran de bruite
Montréal, Canada, 2007



Centre des sciences de Montréal
Écran tactile 8' x 11'
Montréal, Canada, 2007



Centre des sciences de Montréal
Interactif vidéo et électromécanique; sonde cerveau.
Montréal, Canada, 2007



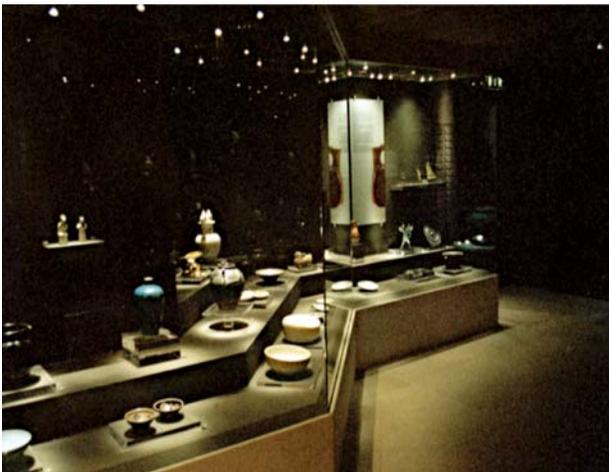
Arlington House
Théâtre "Field Memories"
Speightstown, Barbados, 2007



Nidhe Israel Museum
Double Production HD
Bridgetown, Barbade, 2007



Dreams of Freedom, spectacle avec décors animés
Boston, Massachusetts, U.S.A., 2000



Macao Science and Culture Centre
Lisboa, Portugal, 2000



Mount Independence State Historic Site
Orwell, Vermont, USA, 1999



Terra Incognita, spectacle avec décors animés
Europarque Science Center, Santa-Maria-da-Feira, Portugal, 1998