

nokinomo

créateur d'expériences interactives

Nous concevons et réalisons des installations interactives de la plus simple à la plus étrange pour dynamiser les espaces et offrir aux visiteurs des expériences nouvelles, surprenantes, poétiques.

Nos installations sont pérennes, événementielles ou itinérantes.

Terrains d'intervention

- Espaces de vente : boutiques, centres commerciaux, ...
- Espaces d'exposition : musées, showroom, façades, vitrines, ...
- Espaces de vie : hall d'entrée, terrasses, jardins, ...

50, rue du Faubourg du Temple
75011 Paris

www.nokinomo.com
bonjour@nokinomo.com

Compétences

Nous couvrons toute la chaîne de production :
**CONSEIL, CONCEPTION, DESIGN,
IDENTIFICATION DE SOLUTIONS
TECHNIQUES, ÉTUDES DE FAISABILITÉ,
PROTOTYPAGE, RÉALISATION,
INSTALLATION, SUIVI ET MAINTENANCE.**

Récompenses

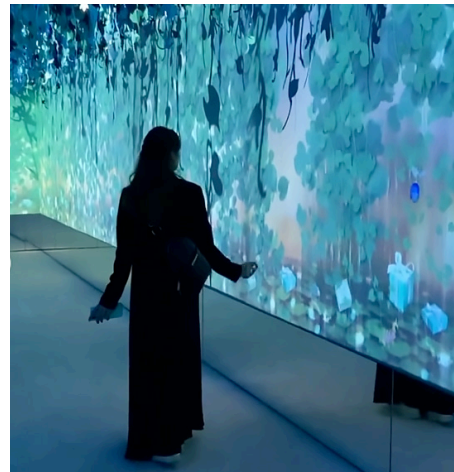
- Lauréat du 7e Concours du Ministère de la Recherche
- Prix de l'originalité aux Tourism@ Awards
- Label Observateur du Design 2010 et 2014
- Prix de la meilleure start-up aux European RFID awards
- Lauréat de l'appel à projet INNOV'UP PROTO 2016



Exposition Vision & Virtuosity, salle *Tiffany Blooming*

Lieu Saatchi Gallery, Londres
M. d'ouvrage Tiffany & Co
Exposition Vision & Virtuosity

Durée Temporaire
Collaboration Agence NC (scénographie), La Méduse (conception et AV),
DHA Designs (lumière)
Mission Co-conception, développement



Déambulation interactive, Saatchi Gallery, Londres.

Dans cette salle à l'atmosphère féerique, quatre bagues de fiançailles de la collection Tiffany sont présentées chacune dans un écrin majestueux.

Sur les murs, reprenant le dessin des végétaux de papier habillant le plafond, le feuillage se balance avec douceur.

Les visiteurs, tout en déambulant dans la salle, créent des ouvertures dans le végétal et révèlent le paysage au loin ainsi que des surprises dissimulées derrière le feuillage.

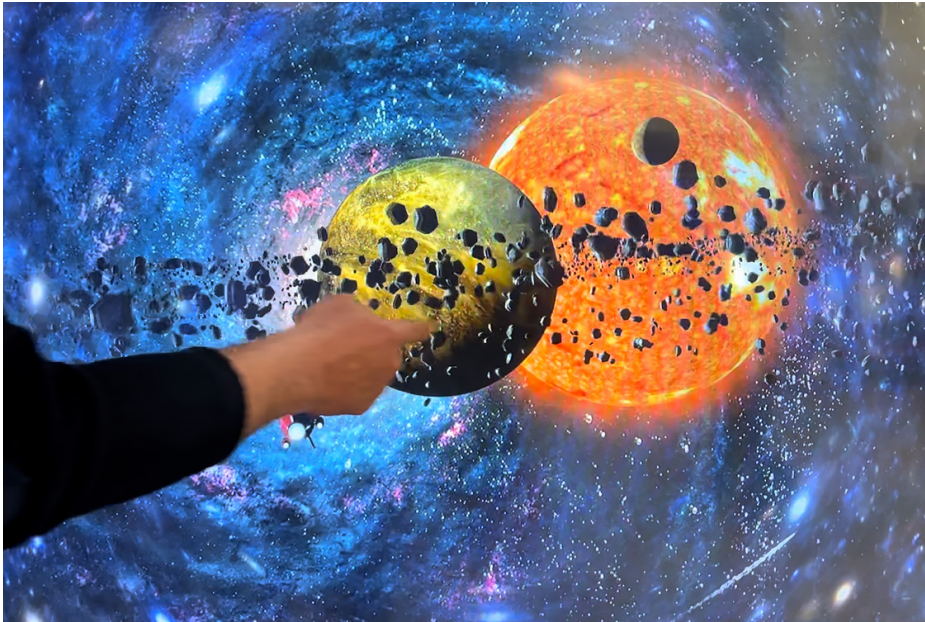




Voyage interstellaire - Ecole Voltaire, Puteaux

Lieu Levallois-Perret
M. d'ouvrage Mairie de Puteaux
Durée Pérenne

Collaboration Dattoo (co-conception)
Mission Co-conception, développement & direction de projet

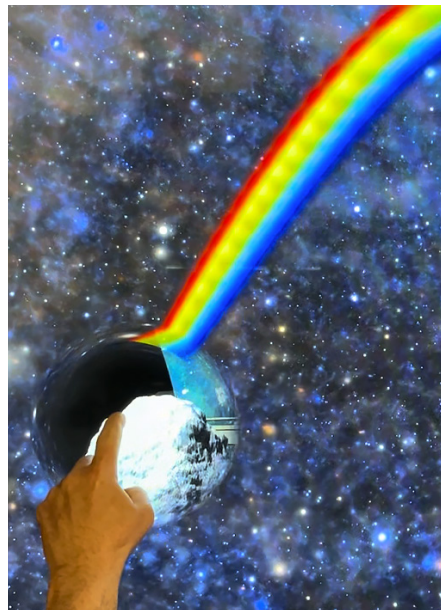


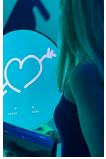
Découvrir avec la main un monde invisible.

Inspirée du célèbre conte philosophique Micromégas de Voltaire, cette installation interactive et ludique transporte les enfants dans un voyage sensoriel et imaginaire à travers l'espace et la découverte.

Conçue et réalisée par Dattoo et Nokinomo à la demande de la mairie de Puteaux, elle prend place dans le couloir d'accès à la cantine de l'école Voltaire.

Les enfants interagissent en posant simplement leur main sur le mur. Chaque contact révèle un monde où prennent vie des planètes, des arcs-en-ciel et des mondes invisibles qui s'illuminent sous leurs yeux.





Exposition Vision & Virtuosity, salle *Tiffany Love*

Lieu	Saatchi Gallery, Londres	Durée	Temporaire
M. d'ouvrage	Tiffany & Co	Collaboration	Agence NC (scénographie), La Méduse (conception et AV), DHA Designs (lumière)
Exposition	Vision & Virtuosity	Mission	Co-conception, développement

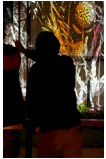


Tiffany Love, Saatchi Gallery, Londres.

Les visiteurs sont invités à exprimer leur amour pour Tiffany sur les écrans tactiles.

Leur dessin ou mots d'amour sortent comme par magie de l'écran pour cheminer sur la surface ondulante des murs bleutés et disparaître dans une danse de ronds dans l'eau.





Herbier interactif dans le jardin de l'évêché à Amiens

Lieu Amiens
M. d'ouvrage Ville d'Amiens
Durée Temporaire

Collaboration Spectre Lab (conception + visuel), VLS (production technique)
Mission Co-conception et réalisation du dispositif interactif et ludique



Co-conception et réalisation de l'herbier interactif.

Dans le cadre du spectacle Chroma, l'expérience intimiste du studio Spectre Lab, présenté sur la façade de la cathédrale d'Amiens, une expérience intimiste, onirique et interactive est proposée aux visiteurs.

Au pied de la cathédrale, dans le jardin de l'évêché, une expérience tout à fait unique prend place : un herbier interactif met en scène la flore du Moyen Âge, projetée magnifiquement sur la façade du bâtiment.

Un décor composé d'un cadre monumental offre aux visiteurs la possibilité de donner vie aux plantes de cet herbier en effectuant des gestes à l'intérieur du cadre. Ils peuvent ainsi animer, révéler et colorer les végétaux, plongeant ainsi dans une expérience immersive qui évoque la beauté de la nature médiévale.





Déambulation interactive, Galerie Dior

Lieu Paris, avenue Montaigne
M. d'ouvrage Dior
Durée Pérenne

Collaboration Agence NC (scénographie), La Méduse (visuel), ACL (lumière)
Mission Développement



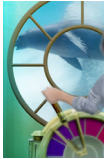
Mise en scène des robes sensibles aux déambulations des visiteurs.

L'hôtel particulier situé sur l'avenue Montaigne abrite La Galerie Dior, une prestigieuse vitrine dédiée à l'exposition des créations de Christian Dior et de ses six successeurs.

Dans l'une de ses galeries, sur le tulle placé devant les robes, des motifs lumineux sont projetés. Ils soulignent habilement certains détails des créations présentées.

L'expérience du visiteur est conçue de manière à interagir avec ces sublimes créations. Les déplacements du visiteur ont un impact direct sur l'éclairage des robes, la diffusion de contenus sur les écrans en arrière-plan, ainsi que sur les projections réalisées sur le tulle. Lorsqu'un visiteur se tient devant l'une de ces robes, le motif projeté sur le voile commence à disparaître progressivement, laissant place à une mise en lumière du modèle lui-même. Les détails de la robe sont également mis en valeur sur les écrans verticaux, offrant ainsi une expérience immersive et captivante pour chaque visiteur.





Exploration interactive des fonds marins

Lieu Ecole Parmentier à Puteaux
M. d'ouvrage Mairie de Puteaux
Durée Pérenne

Collaboration Dattoo (co-conception), Archée Architectes (Architecte intérieur), Set.Up (Fabrication du transmetteur d'ordre)
Mission Co-conception, électronique, développement, graphisme



L'enfant en manipulant le transmetteur explore les fonds marins..

L'installation invite au voyage et à l'exploration.

A l'intérieur du phare, l'enfant s'installe aux commandes en actionnant la manette du transmetteur et ainsi admire les vidéos des fonds marins qui s'affichent dans le hublot devant lui.

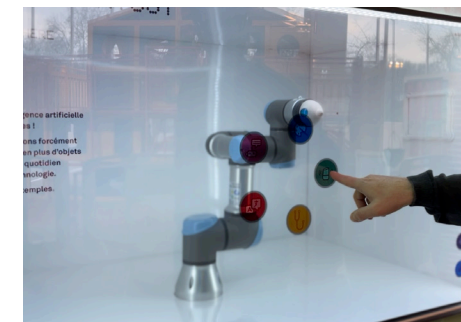
Selon la position de la manette, l'enfant peut ralentir, stopper ou accélérer la lecture des images et changer d'univers. Il voyage ainsi des mers froides, aux mers chaudes et découvre, à travers le hublot, la faune qui peuple les fonds marins.





Myro, le robot extra ludique et intelligent

Lieu	Le Vaisseau, Strasbourg	Durée	Pérenne
M. d'ouvrage	Collectivité Européenne d'Alsace	Collaboration	Le Vaisseau (contenus), V8 designer (scénographie)
Exposition	La Fabrique de l'IA	Mission	Conception, développement, programmation du robot, graphisme

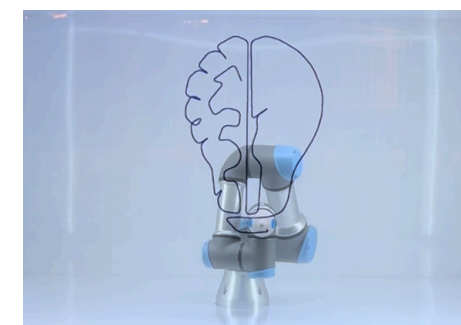
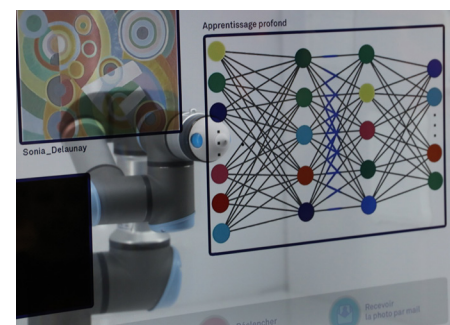


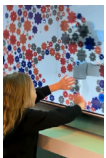
Myro, le robot doté d'une IA propose diverses activités pédagogiques et ludiques pour les enfants.

Le Vaisseau, centre des savoirs situé à Strasbourg, présente « La Fabrique », une exposition permanente autour de l'intelligence artificielle & humaine.

Au cœur de cette expérience se trouve Myro, un robot curieux et sensible, doué d'intelligence artificielle, qui interagit avec le public grâce à son écran tactile transparent.

Ce robot, doté d'une IA avancée, offre une multitude d'activités interactives ludiques, créatives et éducatives. Parmi elles, des jeux classiques tels que le morpion et le Puissance 4, la création de portraits des visiteurs en utilisant un transfert de style neuronal, des marionnettes dynamiques, des dessins réalisés par le robot sur l'écran transparent, une animation interactive d'engrenages.

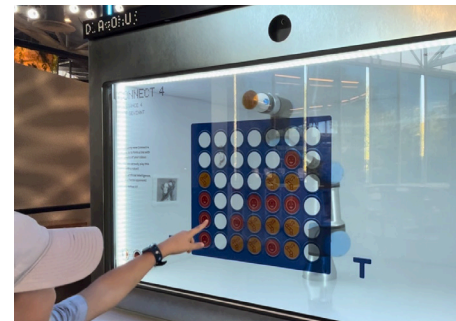




Myro, le robot extra ludique et intelligent

Lieu Le Vaisseau, Strasbourg
M. d'ouvrage Collectivité Européenne d'Alsace
Exposition La Fabrique de l'IA

Durée Pérenne
Collaboration Le Vaisseau (contenus), V8 designer (scénographie)
Mission Conception, développement, programmation du robot, graphisme

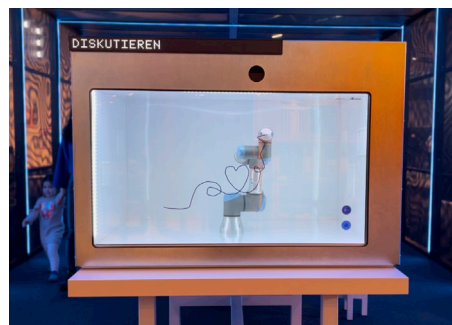
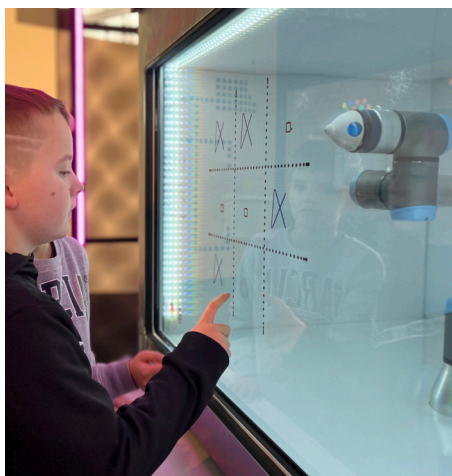


Myro, le robot doté d'une IA propose diverses activités pédagogiques et ludiques pour les enfants.

Le Vaisseau, centre des savoirs situé à Strasbourg, présente « La Fabrique », une exposition permanente autour de l'intelligence artificielle & humaine.

Au cœur de cette expérience se trouve Myro, un robot curieux et sensible, doué d'intelligence artificielle, qui interagit avec le public grâce à son écran tactile transparent.

Ce robot, doté d'une IA avancée, offre une multitude d'activités interactives ludiques, créatives et éducatives. Parmi elles, des jeux classiques tels que le morpion et le Puissance 4, la création de portraits des visiteurs en utilisant un transfert de style neuronal, des marionnettes dynamiques, des dessins réalisés par le robot sur l'écran transparent, une animation interactive d'engrenages.





Parcours ludique - La Maison de La vache qui rit

Lieu Lons-le-Saunier
M. d'ouvrage Groupe Bel

Surface 2200 m²
Collaboration 5•5 Design Studio (scénographie), Atelier Zou (architectes), Audrey Prudhomme (graphisme)
Mission Conception des dispositifs interactifs et ludiques



Parcours ludique et interactif pour la Maison de La Vache qui rit à Lons-Le-Saunier.

A la demande d'une refonte complète du musée, en collaboration avec le studio de Design 5.5, le projet propose, dans les différentes pièces de La Maison de La vache qui rit, une multitude d'expériences de visites (contemplative, immersive, participative, instructive, poétique, ludique) dans des postures diverses (assis, debout, allongé, posé) :

Globe terrestre intelligent : des zones tactiles sur le globe affichent des informations sur un écran déporté / Vitrines interactives équipées d'écran tactiles transparents / Afficheur mécanique pour diffuser des informations en temps réel / Salle de contrôle avec pupitres interactifs / Livre interactif / Miroir surprise qui enrichit votre reflet de détails amusants / Applications de dessin / Coffres interactifs ...

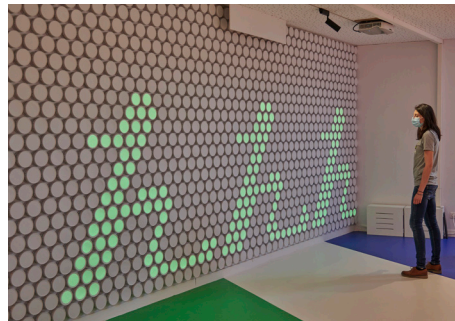
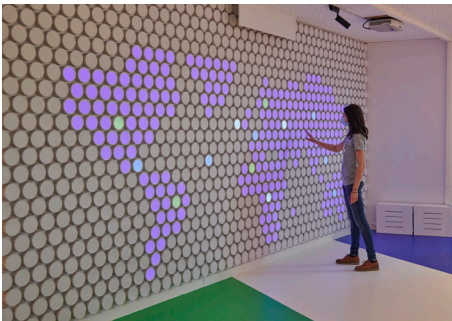




Interactivités ludiques - La Maison de La vache qui rit

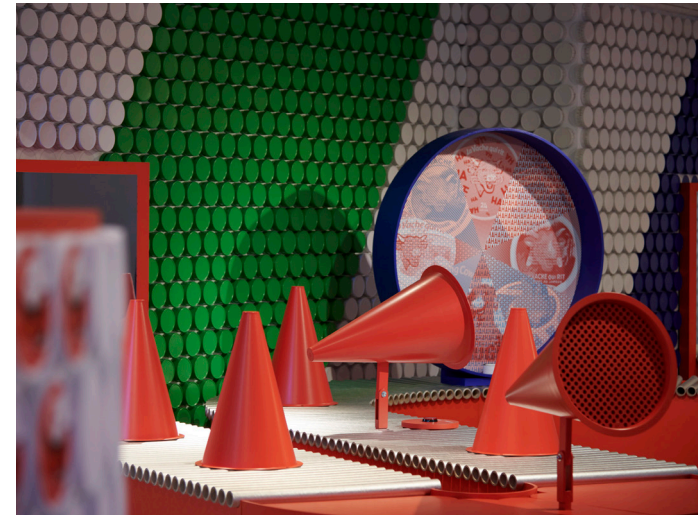
Lieu Lons-le-Saunier, France
 M. d'ouvrage La Maison de La vache qui rit
 Durée Temporaire

Collaboration 5•5 Design Studio (scénographie et graphisme)
 Mission Expériences interactives, conception et réalisation



Mappemonde interactive pour découvrir les rires du monde.

A l'occasion des 100 ans de la vache qui rit, les 5.5 Design imaginent une fabrique à rire pour préparer le grand goûter d'anniversaire de la célèbre vache.



Photobooth pour créer son portrait souvenir et apparaître sur le mur aux côtés des amis de la Vache qui rit.

Cônes audio pour enregistrer son rire et entendre ceux des autres.



De nombreuses surprises accueillent les visiteurs dont une mappemonde interactive pour découvrir les rires du monde, des cônes audio pour enregistrer son rire et entendre ceux des autres, un photobooth pour créer son portrait souvenir et apparaître sur le mur aux côtés des amis de la Vache qui rit.



Simulateur de vol d'oiseau

Lieu	Ecole du Vent, Ardèche	Collaboration	Datoo (modélisation du paysage de Saint Clément), Paul Viala et E. Allissy (fabrication du simulateur)
M. d'ouvrage	Communauté de communes Val'Eyrieux	Mission	Développement logiciel pour simulateur de vol, firmware centrale inertielle et contrôle camera sous Unreal Engine
Durée	Pérenne		



Simulateur de vol sensoriel.

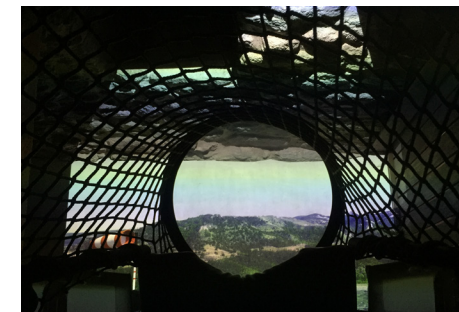
Le simulateur de vol offre une expérience exceptionnelle, permettant aux visiteurs d'explorer la région depuis le ciel tout en se glissant dans la peau d'un oiseau en plein vol. Cette expérience, avant tout onirique et sensorielle, est à la fois divertissante et éducative, offrant une perspective aérienne unique sur la région tout en se basant sur des principes scientifiques solides.

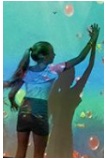
L'« oiseau » qui permet de piloter le dispositif recrée de manière précise les conditions physiques liées au vol, incluant la gravité, la résistance de l'air, l'aérodynamisme.

Les ailes peuvent être orientées indépendamment dans plusieurs directions, permettant ainsi au visiteur de comprendre de manière intuitive les mouvements exécutés par les oiseaux pour décoller, planer, piquer. En battant des bras, le visiteur peut s'élever en altitude. Les ailes ont un poids adapté pour être manipulées facilement par un jeune public (dès 6 ans).

Le visiteur a la possibilité d'explorer la région dans toutes les directions et à différentes allures, couvrant un rayon d'environ 20 kilomètres. Les points remarquables des environs sont automatiquement reconnus et identifiés.

Environnement 3D temps réel.

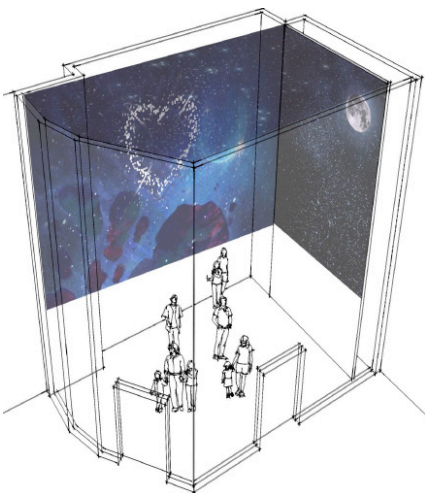
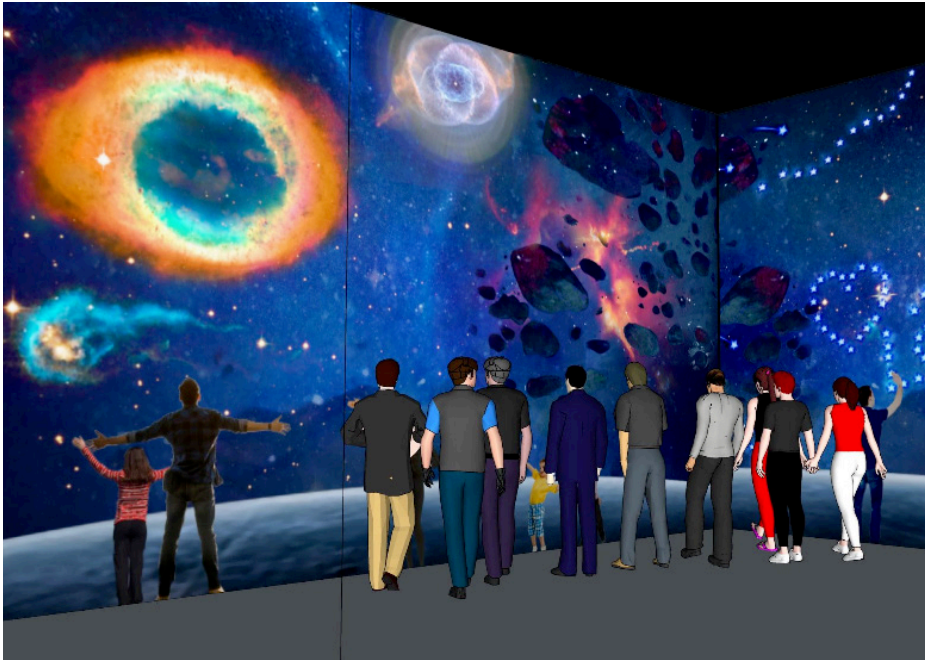




Parcours ludique - Centre commercial Ametzondo

Lieu Centre Cial Ametzondo, Bayonne
M. d'ouvrage Ikea Centre

Collaboration Dattoo (co-conception)
Mission Co-conception d'un parcours multimedia interactif



Conception d'un parcours ludique et poétique constitué de cinq installations interactives et/ou immersives.

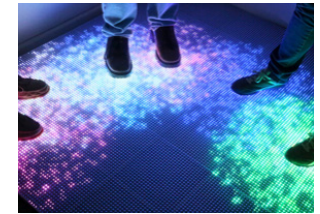
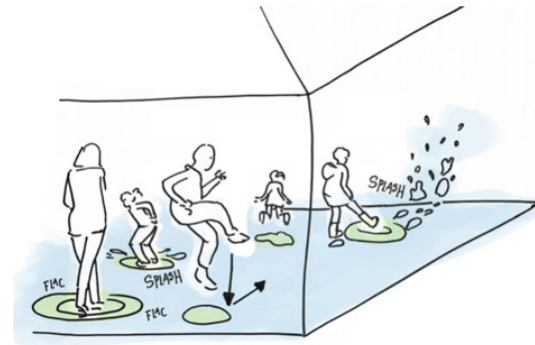
Xperience Lab : un espace immersif de projections interactives avec détection de gestes et à programmations multiples.

Sauter dans les flaques : projection au sol interactive et sonore.

Salon « Autour du feu » : activité contemplative et participative autour d'un faux feu.

Aquarium interactif avec jeu en duo.

Myro, assistant rigolo : cobot intelligent derrière un écran transparent et tactile propose des activités ludiques.





Affichage mécanique, boutique Sephora

Lieu Milan, Italie
M. d'ouvrage Sephora
Durée Pérenne

Collaboration Dato (co-conception)
Réalisation Switchup
Mission Conception

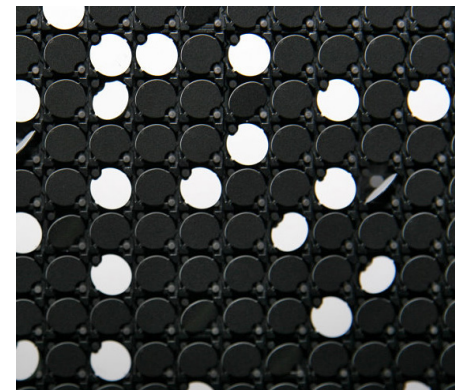
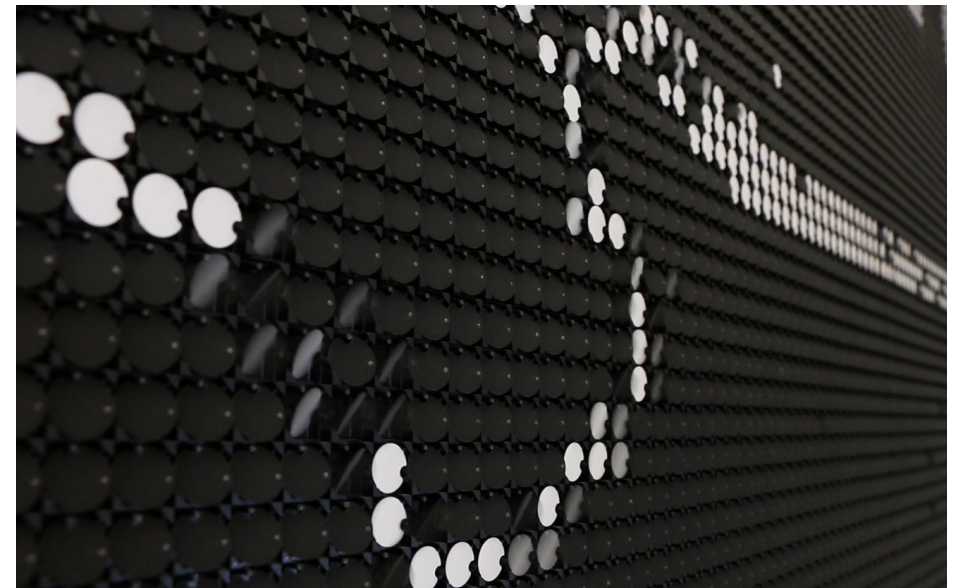
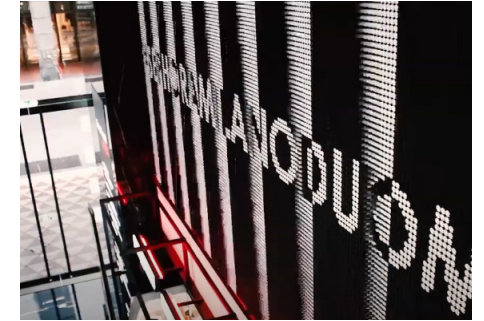


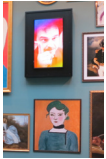
Installation mécanique spectaculaire

À l'entrée du concept store Sephora de Milan, les clients sont accueillis par un impressionnant mur de Flip-Dots, créant une expérience visuelle et sonore captivante.

Le résultat, observable depuis l'extérieur du magasin, est véritablement spectaculaire.

Chaque animation génère de délicats sons métalliques qui captivent instantanément l'attention des clients, ajoutant une dimension sensorielle fascinante à cette expérience visuelle unique.





Photomaton ludique - Centre commercial So Ouest

Lieu Levallois-Perret
M. d'ouvrage Unibail-Rodamco
Durée Pérenne

Collaboration Dattoo (co-conception)
Mission Conception, développement, direction de projet



Borne selfie ludique et diffusion géante sur le mur de portrait.

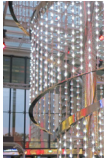
Dans le centre commercial So Ouest, une galerie de portraits s'étend sur un mur impressionnant de 16 mètres de hauteur. Cette galerie présente un mélange éclectique d'art du XIXe siècle, de photographies des années 1950 et trois grands écrans digitaux.

L'un des écrans vient afficher les portraits créés via la borne interactive.

Cette dernière invite les visiteurs du centre à se faire prendre en photo et à jouer avec des jeux de filtre.

L'utilisateur peut ensuite publier son portrait sur le grand écran de la galerie des cadres et, s'il le souhaite, le recevoir par mail.





Ruban lumineux - So Ouest

Lieu Levallois-Perret
M. d'ouvrage Unibail-Rodamco
Durée Pérenne

Collaboration Lenoir Métallerie, Lenoir Eclairage, Lenoir Services (conception et réalisation de la structure)
Mission Conception électronique, développement



Animations lumineuses sur le lustre monumental.

Dans l'atrium du commercial So Ouest à Levallois est suspendu un ruban lumineux monumental de 6,40 m de hauteur intégrant quelques 2000 LED.

Chacune de ses LED, pilotables individuellement, permet une multitude d'animations lumineuses : des citations célèbres défilent le long du ruban, les bulles de champagne pétillent, le ruban scintille de mille feux...





Galerie végétale dynamique et lumineuse - So Ouest

Lieu Levallois-Perret
M. d'ouvrage Unibail-Rodamco
Durée Pérenne

Collaboration Saguez & Partners (scénographie), Dattoo (Etude), Sacré Bonus(impression), Ferme de Gally (végétaux)
Mission Etude, développement & direction de projet



Panneaux de bois lumineux.

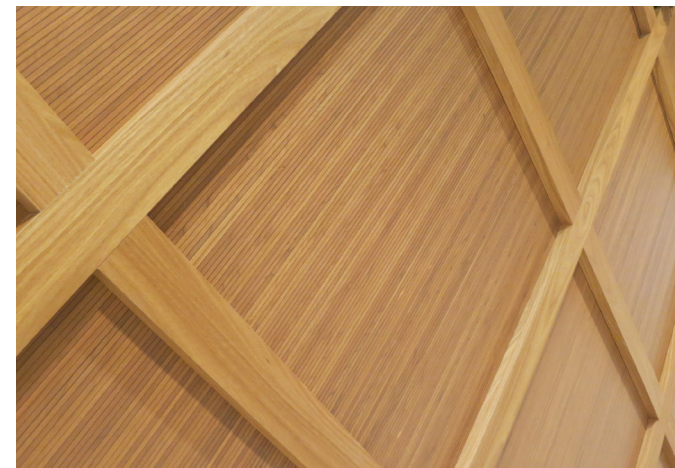
Dans le centre commercial, So Ouest à Levallois, la galerie végétale surprend le visiteur en toute subtilité.

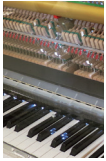
Derrière un calepinage, motif récurrent du centre commercial, un ensemble de panneaux de bois surmontés de plantes vertes habillent la galerie.

L'ensemble dégage une atmosphère raffinée.

Des capteurs détectent votre présence afin de vous offrir un spectacle discret et surprenant. Des motifs végétaux lumineux se dessinent alors et semblent pousser à travers la structure des panneaux de bois.

Le bois porte ainsi une empreinte lumineuse, d'abord discrètement puis de façon plus intense avant de s'évanouir en laissant dans son sillage un léger parfum de figuier.





Pianos mécaniques lumineux - So Ouest

Lieu Levallois-Perret Collaboration Dattoo (co-conception, développement), Orythie (modification piano et intégration)
 M. d'ouvrage Unibail-Rodamco Mission Conception, développement, direction de projet
 Durée Pérenne



Les deux pianos mécaniques et lumineux jouent ensemble.

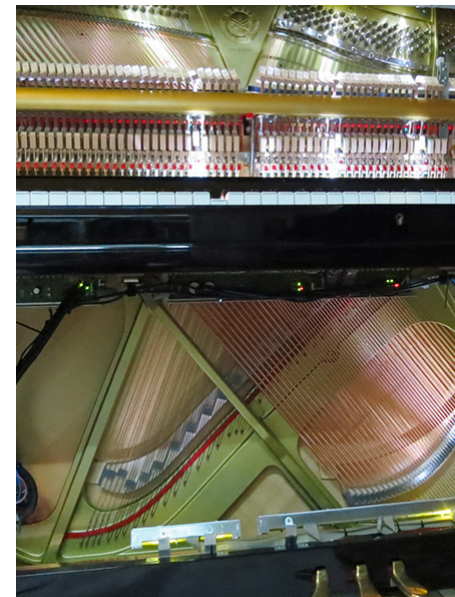
Dans la galerie de musique du nouveau centre commercial So Ouest à Levallois sont installés 2 pianos mécaniques qui offrent aux visiteurs un jeu à 4 mains non seulement musical mais aussi lumineux.

Les façades des pianos transparentes permettent d'apprécier les jeux de lumières créés par la musique qui se joue.

La musique s'accompagne ainsi d'une chorégraphie lumineuse qui rend compte de l'intensité du jeu.

Forte, la lumière est intense, piano, la lumière diffusée est plus discrète.

L'expérience musicale se révèle visuelle.





Aquarium géant interactif - So Ouest

Lieu Levallois-Perret
M. d'ouvrage Unibail-Rodamco
Durée Pérenne

Collaboration Dattoo (co-conception, développement), Maa (développement créatif), Patrice Mugnier (créature 3D), Ultram (Intégration AV)
Mission Conception, étude, direction de projet



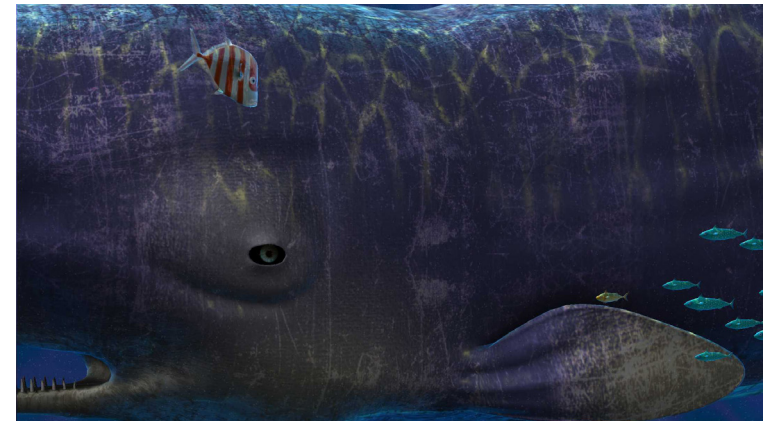
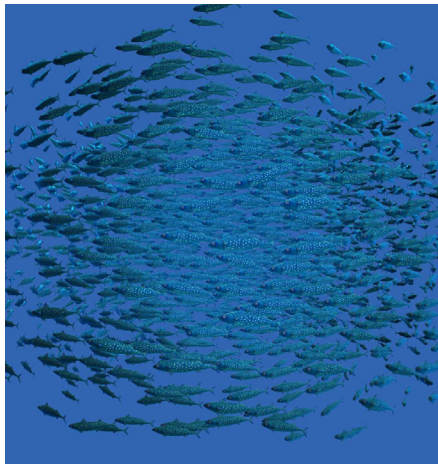
Aquarium interactif géant derrière un calepinage élégant.

Dans le centre commercial So Ouest à Levallois, venez plonger dans la grande bleue !

Au sous sol, dans la galerie marine, vous croiserez le regard malicieux d'un immense cétacé, la nage souple, nonchalante et néanmoins musclée d'un requin, la danse frétilante et mouvementée de centaines de petits poissons...

Il est probable que le cétacé vous fasse de l'oeil, qu'un banc de poissons tournoyant se forme rien qu'en vous approchant de l'aquarium. Ne paniquez pas !

Cet aquarium géant vous en met non seulement plein la vue avec ses créatures marines mais en plus interagit avec vous..





Aquarium immersif interactif - Grand Var

Lieu Toulon
M. d'ouvrage Centre commercial Grand Var
Durée Pérenne

Collaboration Dattoo, Mâa Berriet, Natalia Leschi (Conception & réalisation)
Mission Co-conception, réalisation



Le visiteur interagit avec les créatures ou sa silhouette.

Dans l'espace enfant du centre commercial Grand Var, un univers aquatique habité de poissons aux belles parures colorées est vidéo projeté sur un mur de 6 m de large sur 2,5 m de haut.

Différents niveaux d'interactions sont proposés. Les enfants peuvent caresser des dauphins, jouer avec des bulles, poursuivre des petits poissons ou écouter une histoire. Chaque espèce a un comportement particulier. Les thons révèlent leurs arêtes, le requin ouvre sa gueule, le dauphin se pare d'une robe couleur arc-en-ciel et pousse de petits cris et d'autres surprises.

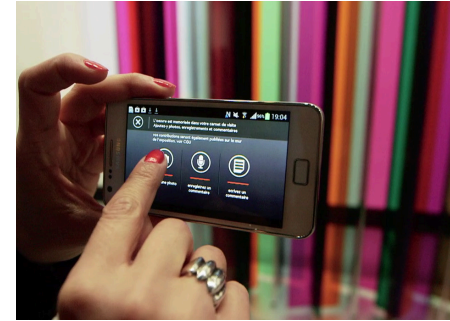




Mur des contributions, exposition au Grand Palais

Lieu Grand Palais, Paris
M. d'ouvrage Réunion des Musées Nationaux
Exposition Dynamo

Collaboration Orange Vallée (design d'expérience, pilotage et réalisation du projet), Attoma (design)
Mission Etude et développement, design d'interface du mur



Le mur des contributions.

Le Grand Palais invite le visiteur à sillonner l'expo Dynamo, smartphone à la main. Orange et la RMN ont conçu et réalisé une expérience de visite basée sur les technologies numériques. L'application mobile invite le visiteur à exprimer sa perception de l'oeuvre à travers des photos, commentaires audio et/ou écrits et ce en passant son smartphone sur la pastille NFC située sur le cartel.

En fin de parcours, un grand mur numérique affiche en temps réel les contributions des visiteurs, les statistiques (nombre de visiteurs, nombre de contributions, contributions par type de média et palmarès des oeuvres ayant suscité le plus de contributions) et un journal lumineux sur lequel défilent les tweets liés à l'expo.





Curiothèque interactive aux Studios Harcourt

Lieu Paris
M. d'ouvrage Studios Harcourt
Durée Pérenne

Collaboration Artchy, Dato (conception)
Mission Conception, développement et installation des dispositifs interactifs et ludiques



Les installations interactives de la curiothèque rendent l'exploration ludique et captivante.

Harcourt, le studio de photographie mythique situé dans le 16^e arrondissement de Paris, propose à ses visiteurs une expérience exceptionnelle à travers une curiothèque interactive et unique. Cette curiothèque permet de découvrir une sélection d'objets emblématiques de la collection Harcourt d'une manière des plus captivantes.

Le mobilier, exploratoire et inédit, réagit à la présence des visiteurs :

- les écrans transparents accueillant la collection s'éclairent à leur approche.
- les pochettes de disque révèlent leur contenu musical lorsque le visiteur pose la main dessus.
- Un ruban de soie signé Harcourt se déroule mécaniquement, éclairé de temps en temps par une petite lampe qui vient souligner la signature brodée.
- un oillon mystérieux révèle aux curieux son contenu vidéo un peu coquin.

Cette curiothèque interactive crée une expérience immersive et surprenante, invitant les visiteurs à explorer l'héritage fascinant de Harcourt d'une manière inédite et mémorable.





Parcours sportif immersif

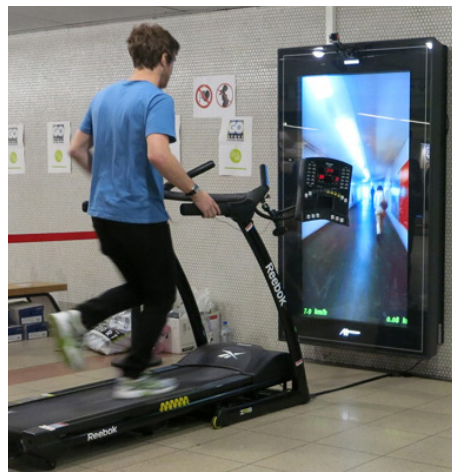
Lieu Métro Gare de Lyon, Paris
M. d'ouvrage Go Sport
Durée Temporaire

Collaboration Publicis (agence), Prodigious (production)
Mission Conception électronique, développement



Tapis de course connectés.

Dans les couloirs de la station Gare Lyon, une installation immersive, ludique et sportive invite les voyageurs à relever un défi sportif afin de gagner des tenues de sport. Deux tapis de course sont connectés à des écrans numériques et proposent trois parcours possibles (1 km en 5 min, 2,6 km en 10 min et 3,5 km en 15 min). Le but est de rejoindre l'un des trois magasins GoSport de la capitale sans quitter son tapis.

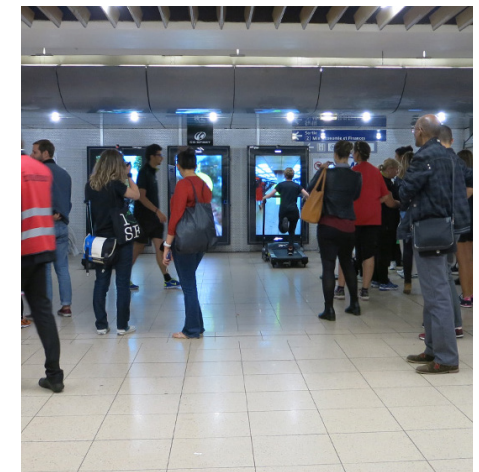


L'événement a rencontré un vif succès : 300 participants en une journée ont parcouru plus de 150 km.



Le parcours sélectionné, le tapis se met lentement en route et le paysage défile sur l'écran. En bas de l'écran, un indicateur indique la vitesse et la distance parcourue.

Les participants qui tiennent les objectifs se voient offrir une paire de running ou une tenue pour la course.

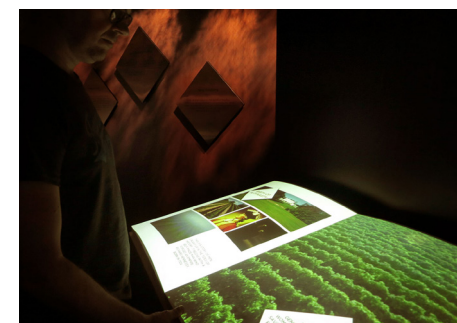
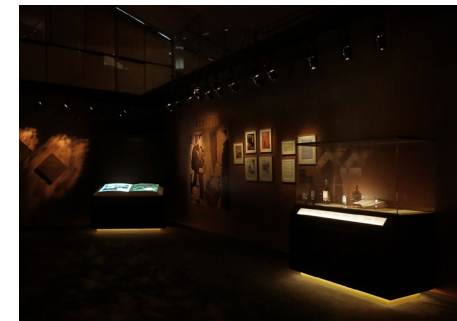




Découvertes interactives des savoir-faire d'Hennessy

Lieu New York
M. d'ouvrage Hennessy
Durée Temporaire

Collaboration Agence NC (scénographie), La Méduse (AV), Anamorphée (graphisme), Austerlitz&Blaise(lumière)
Mission Développement et réalisation



Timeline interactive.

5 écrans forment comme un anneau lumineux autour d'un globe terrestre. Les dates emblématiques de la maison de cognac Hennessy défilent sur les écrans. Le visiteur, en pointant du doigt une date sur l'écran, découvre le contenu qui lui est associé.

Livre interactif géant.

De façon totalement intuitive et ludique, les visiteurs feuilletent le livre interactif géant afin de découvrir les vidéos de présentation de la marque.



Vitrines lumineuses animées

Lieu Paris
M. d'ouvrage Lacoste
Durée Temporaire

Collaboration Dattoo (co-conception et réalisation)
Mission Co-conception et réalisation



Art cinétique dans les vitrines.

Les quatre vitrines placées en enfilade offrent un spectacle cinétique. La superposition des trames en mouvement propose, par un jeu de transparence, l'effet d'une œuvre mouvante.

Art cinétique dans les vitrines.

Quatre vitrines lumineuses présentent de façon originale le produit et attirent l'attention des visiteurs.

De grands triangles dynamiques, constitués de fils élastiques de couleur et placés à l'avant et à l'arrière de la vitrine, s'entremêlent dans un mouvement lent créant ainsi une trame changeante et hypnotisante..





Carte mentale interactive, exposition Pratt

Lieu Musée des Confluences, Lyon
M. d'ouvrage Musée des Confluences
Durée Temporaire

Collaboration Tiphaine Massari (direction artistique et conception graphique), Gilles Mugnier (scénographie), La Méduse (conception et production audiovisuelle), Gelatic (Lumière)
Mission Co-conception et production audiovisuelle



L'exposition est organisée autour de 6 territoires explorés dans les albums d'Hugo Pratt du Grand Nord au Grand Océan.



Carte mentale interactive.

Placée au cœur de l'exposition, une table de 3 mètres de diamètre présente une carte interactive vidéo-projetée. Elle permet aux visiteurs de retracer les différents voyages de Pratt aux quatre coins du monde et de faire apparaître les personnages qui en ont été inspirés.



Projection interactive.

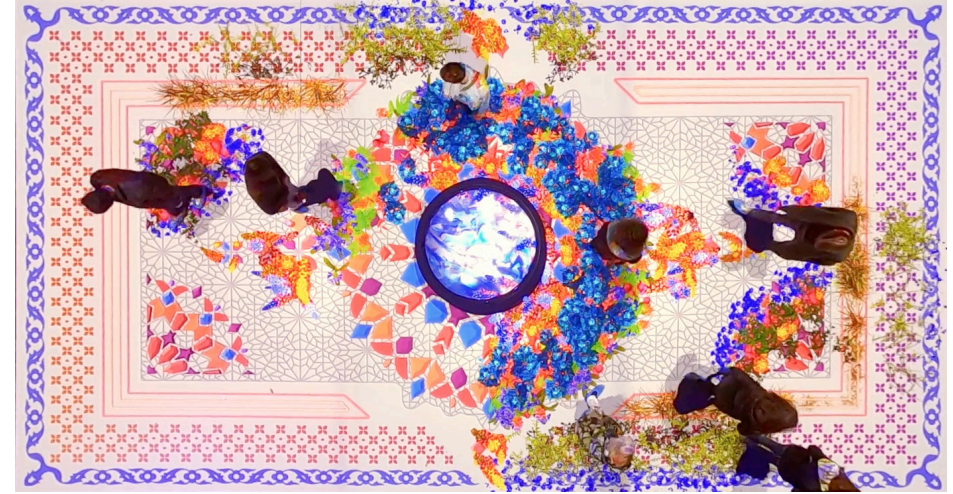
L'exposition Hugo Pratt, lignes d'horizons, autour de l'œuvre du créateur de Corto Maltese. Dans un univers en noir et blanc, imaginé par la graphiste Tiphaine Massari et le scénographe Gilles Mugnier, le visiteur déambule, en totale immersion, dans un décor de cases de bandes dessinées géantes.



Oeuvre d'art interactive et multisensorielle

Lieu Kiosque des Champs Élysées, Paris
M. d'ouvrage Auditoire Paris
Durée Temporaire

Collaboration Ghada Al Khater & Bonjour Lab (artiste, développement et son), Lagoon Studio, Florian Coppiier (3D Design), Fosphor AV)
Mission Développement, détection de présence



Dans le cadre de l'année de la culture France-Qatar, l'artiste qatarienne Ghada Al Khater en collaboration avec Bonjour Lab réalise une oeuvre d'art digitale, interactive et multisensorielle.



«Jardin de Lumière», oeuvre visuelle, sonore et olfactive.

Dans le cadre de l'année de la culture France-Qatar, l'artiste qatarienne Ghada Al Khater en collaboration avec Bonjour Lab réalise une oeuvre d'art digitale, interactive et multisensorielle.



«Jardin de Lumière» propose une ré-intéprétation du tapis persan. Alors que le visiteur déambule dans l'oeuvre visuelle, sonore et olfactive, le tapis de lumière prend vie et fait apparaitre faune et flore du Qatar.



Table d'éveil aquatique

Lieu Angers
M. d'ouvrage IMÉ La Chalouère
Durée Pérenne

Collaboration Nicolas Paysage (paysagisme),
Espace deau (conception, réalisation)
Mission Co-conception



Les six petits tubes en acrylique présents sur le plateau activent des jeux d'eau.

Pour cinq d'entre eux, de l'eau déborde en permanence comme une petite fontaine, du sixième souffle de l'air.

Lorsque l'enfant pose un capuchon ou bien la main à plat sur ces petits tubes, un jet d'eau est actionné, le vortex se remplit et déborde, des bulles d'air s'agitent dans la colonne d'eau..



Table d'éveil aquatique, tout en corian rouge.

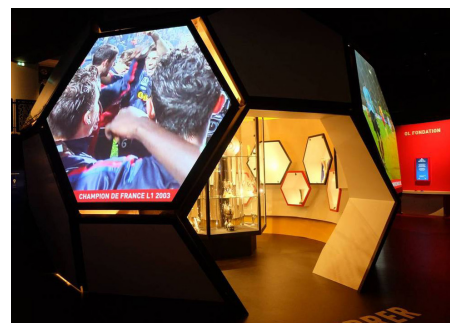
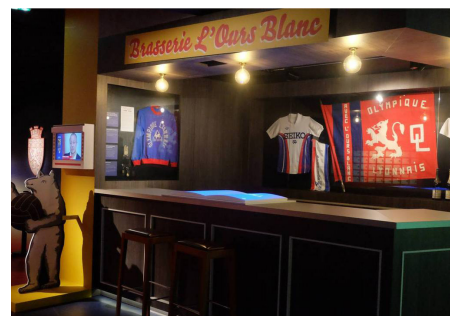
Les jeux d'eau s'animent de façon continue et offrent aux enfants, même sans manipulation, un spectacle visuel et auditif.



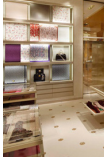
Musée de l'Olympique Lyonnais

Lieu Lyon
M. d'ouvrage OL Le Musée
Durée Pérenne

Collaboration Agence NC (scénographie), La Méduse (AV), c-album(graphisme), Gelatic (création lumière)
Mission Développement et réalisation des interactifs



Les dispositifs interactifs ont été spécialement imaginés pour ce lieu. Les visiteurs peuvent exprimer leur talent de footballeur sur le jeu des cibles, se mettre dans la peau d'un commentateur de match dans la cabine d'enregistrement, faire un match de pong-foot, feuilleter un journal des anecdotes interactif, mettre à l'épreuve ses connaissances sur l'OL, ...



Mobiliers mobiles, boutique Vuitton, Londres

Lieu Flagship, Londres
M. d'ouvrage Louis Vuitton
Durée Pérenne

Collaboration Schmit Tradition (agenceur), Peter Marino (scénographe)
Mission Etude et réalisation



Présentoir de foulard dynamique et lumineux.

Dans un autre espace, les foulards, exposés tels des œuvres d'art, se déplacent parmi des panneaux colorés. Les mouvements de lumière répondent harmonieusement aux mouvements des foulards créant ainsi une infinité de combinaisons différentes.

Bag bar dynamique.

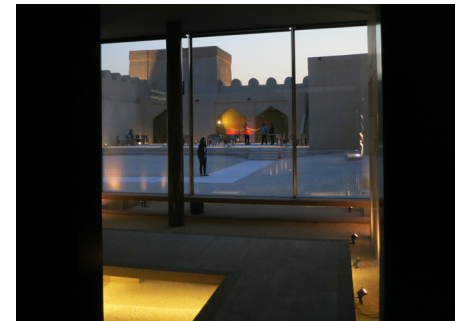
Un grand ensemble mural, constitué de niches et de panneaux gravés du célèbre monogramme, accueille les sacs. Les panneaux, éclairés par de subtiles variations lumineuses, semblent prendre vie tandis que les niches se déplacent doucement formant ainsi une douce chorégraphie.



Exploration interactive des sabres royaux

Lieu Le fort de Riffa, Bahreïn
M. d'ouvrage Ministère de la culture du Bahreïn
Durée Pérenne

Collaboration La Méduse (scénographie, AV), Tiphaine Massari (graphisme), Gelatic (lumière), PAD (architecture)
Mission Développement des interactifs



Les dispositifs interactifs ont été spécialement imaginés pour ce lieu. Les visiteurs peuvent exprimer leur talent de footballeur sur le jeu des cibles, se mettre dans la peau d'un commentateur de match dans la cabine d'enregistrement, faire un match de pong-foot, feuilleter un journal des anecdotes interactif, mettre à l'épreuve ses connaissances sur l'OL, ...



Livre interactif géant

Lieu Magasin Harrods, Londres
M. d'ouvrage Dior
Durée Temporaire

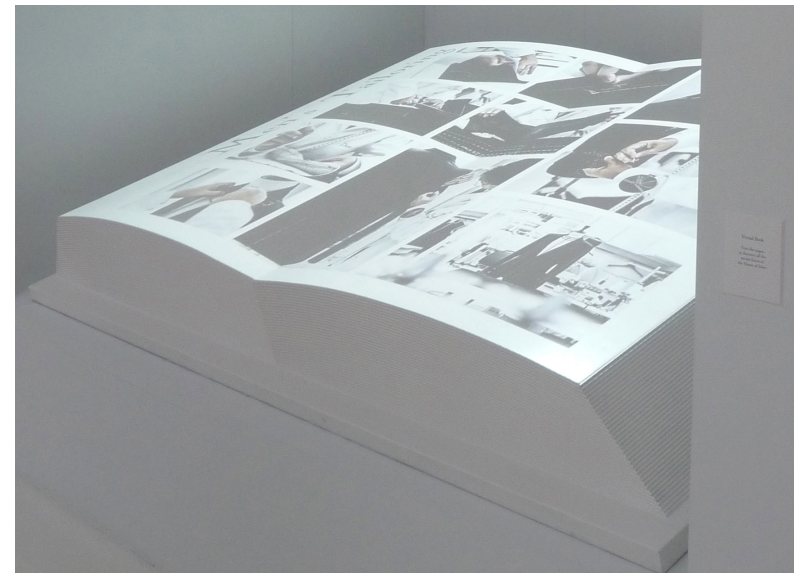
Collaboration Agence NC (scénographie), La Méduse (AV), Anamorphée (graphisme)
Mission Développement et installation des dispositifs interactifs et ludiques



Les installations interactives de la curiothèque rendent l'exploration ludique et captivante.

La maison Dior se met à l'heure anglaise et investit les vitrines du grand magasin londonien Harrods avec une mise en scène inédite de ses créations (parfums, robes, sacs, ...).

A l'intérieur de l'espace d'exposition de l'univers Dior, un livre immaculé de 2 m 50 d'envergure invite les visiteurs à feuilleter son contenu constitué de photos et de vidéos full HD.

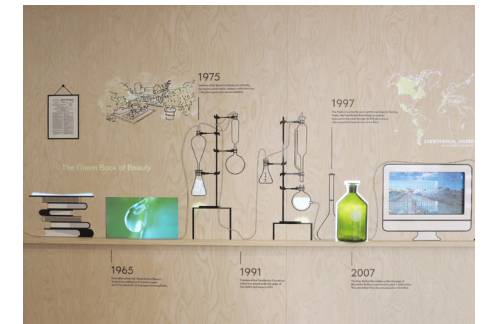




Mur de marque magique

Lieu Champs Élysées, Paris
M. d'ouvrage Yves Rocher
Durée Pérenne

Collaboration Workshop (agence)
Mission Développement, installation



Frise narrative, dynamique et interactive.

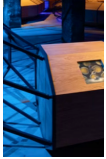
Le long d'un couloir, une large frise raconte l'histoire d'Yves Rocher et le parcours de la plante au produit.

Sur cette frise qui intègre des éléments de décor réels - flacons de verre - et des dessins sérigraphiés, sont projetés des animations lumineuses qui viennent enrichir les illustrations. L'effet produit est surprenant et invite à l'exploration.

Les illustrations semblent prendre vie comme par magie.

Le visiteur peut, en posant la main à certains endroits, interagir avec le mur et générer ainsi des animations lumineuses, mettre en lumière un élément du décor.





Parcours interactif, Maison Martell à Cognac

Lieu Cognac
M. d'ouvrage Martell
Durée Pérenne

Collaboration Agence NC (scénographie), La Méduse (AV), Austerlitz&Blaise(lumière), Jean-Marc Simonnet (musique), Edoardo Cecchin (motion designer)
Mission Expériences interactives



Une expérience interactive et immersive à Cognac, sur son site historique de Gâtébourse.



Cocktail à la carte : les visiteurs sont invités à découvrir les cocktails Martell, à cliquer sur les ingrédients et imprimer la recette.



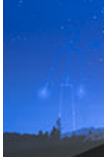
Roue de la fortune : si la réponse est correct, une image correspondant à la réponse apparait en projection sur la vitre transparente.



Un survol du vignoble à 360° dans un espace circulaire spectaculaire et immersif.



Les visiteurs peuvent composer, en appuyant sur les pastilles lumineuses, une mélodie avec les sons du processus d'élaboration du cognac Martell.



Exposition Météorites

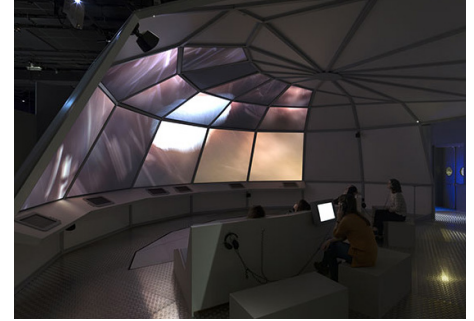
Lieu Musée Paris
M. d'ouvrage Muséum national d'Histoire naturelle
Durée Temporaire

Collaboration La Fabrique Créative (scénographie), Ame en Science (muséographie), Gelatic (lumière), PAD (architecture)
Mission Développement des interactifs



© photo Daniel Osso

En collaboration avec l'agence de scénographie La fabrique créative, participation à la maîtrise d'oeuvre muséographique dans le cadre du montage de l'exposition temporaire Météorites pour la partie conception des manips et des outils multimédias originaux.



© photo Daniel Osso

Pluie d'étoiles filantes augmentée et sensible au mouvement des visiteurs, théâtres optiques, ...



© photo Daniel Osso



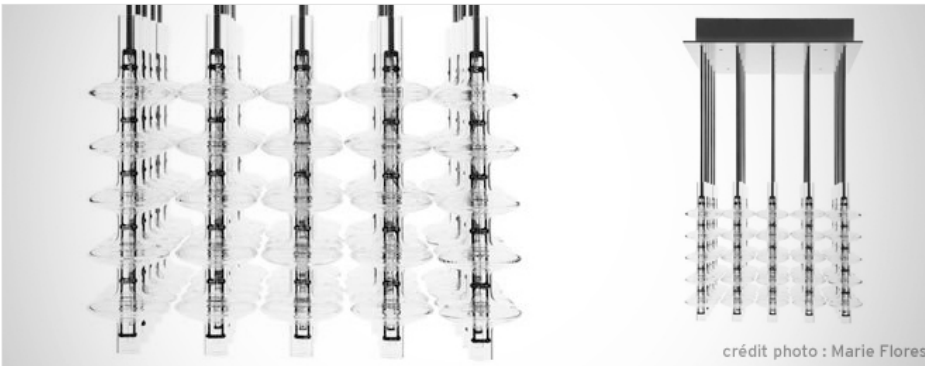
Carte Blanche du VIA

Lieu Paris
M. d'ouvrage Jean-Louis Frechin, Nodesign

Collaboration Jean-Louis Frechin (designer), Uros Petrevski (designer)
Mission Etudes techniques, développement

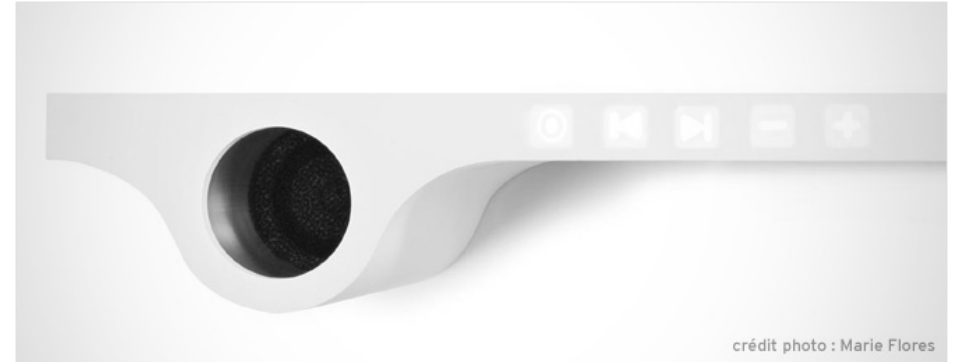


Wapix est un dispositif de diffusion de flux photographique communicant.



crédit photo : Marie Flores

Wanelight est une suspension lumineuse dont chaque led est pilotable individuellement, ce qui permet de dessiner toutes sortes de compositions lumineuses dans l'espace via une télécommande.



crédit photo : Marie Flores

Waz est une étagère. C'est aussi un dispositif de diffusion audio connecté.



crédit photo : Marie Flores

WaSnake est un objet bavard connecté aux réseaux.