

nokinomo

créateur d'expériences interactives

**Conception & réalisations
d'expériences interactives sur-mesure**
(MUSÉES, BOUTIQUES, ESPACES DE VIE, OBJETS INTELLIGENTS, ETC.)

www.nokinomo.com

Nous concevons et réalisons des espaces interactifs mêlant poésie, design et technologie.

Nous collaborons avec des musées, marques, agences et artistes, en France comme à l'étranger.

Nos installations sont pérennes, événementielles ou itinérantes.

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

ILS NOUS FONT CONFIANCE / LUXE, BEAUTÉ & RETAIL



DIOR

TIFFANY & Co.



PRADA



Hennessy

L'ORÉAL



SEPHORA

YVES SAINT LAURENT

LANCÔME
PARIS



ILS NOUS FONT CONFIANCE / INSTITUTIONS CULTURELLES, MUSÉES & COLLECTIVITÉS



leVaisseau



musée des
confluences



rmh
Grandpalais



Doué
en
anjou
Un territoire  Une dynamique



ILS NOUS FONT CONFIANCE / MARQUES & RETAIL





Espaces interactifs - Tour Mohammed VI, Rabat

Lieu	Tour Mohammed VI Rabat, Maroc	Durée	Permanente
M. d'ouvrage	O'Tower	Scénographie	Agence Nathalie Crinière
Date	2026	Collaboration	La Méduse (AV), Gélatic (lumière)
		Mission	Co-conception et développement

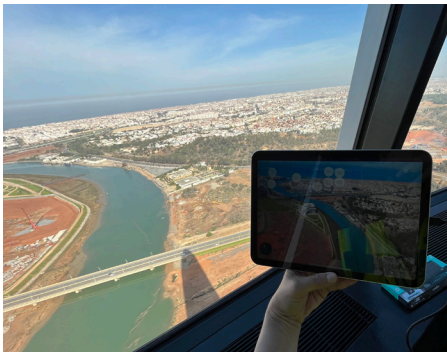


L'observatoire de la Tour Mohammed VI.

Dominant Rabat et Salé, l'observatoire offre une vue panoramique spectaculaire et une expérience immersive sur plus de dix mètres de hauteur.

Des dispositifs interactifs permettent d'explorer le ciel et le patrimoine astronomique : *Le ciel parle arabe*, *Le ciel de Rabat selon les saisons*, *Le ciel d'aujourd'hui* et *Le Livre des étoiles fixes*, un grand livre numérique inspiré de l'œuvre d'Al-Sûfi.

Une application en réalité augmentée complète l'expérience en révélant, dans le paysage, des points d'intérêt accompagnés de vidéos et d'images.



Grâce à une tablette, les visiteurs explorent le panorama à travers l'application en réalité augmentée, révélant les points d'intérêt, images et vidéos intégrés au paysage.

Des animations laser tracent les constellations sur le grand mur étoilé de l'observatoire.

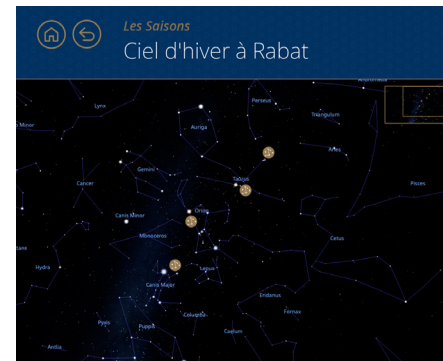
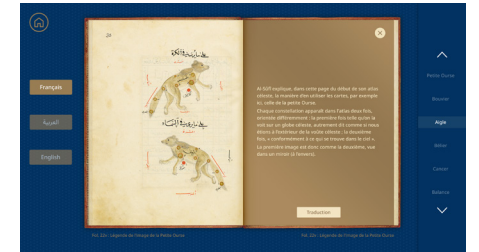


Application Cartographie

En mode veille, une animation subtile des cartes attire le regard et invite les visiteurs à explorer les archives cartographiques de Rabat et de Salé.

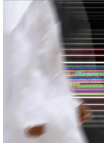


Interface utilisateur du Livre des étoiles fixes



Interface du Ciel à Rabat selon les saisons, vue temps réel

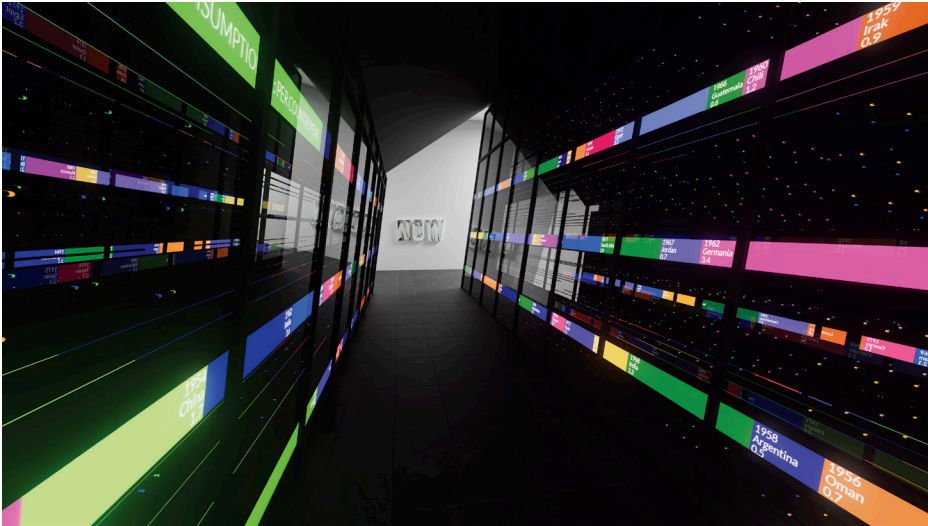




Espace immersif et génératif - BGM, Riyad

Lieu Black Gold Museum
KAPSARC, Riyad Arabie Saoudite
M. d'ouvrage Ministère de la culture saoudien
Date 2026

Durée Permanente
Collaboration La Méduse (conception, muséographie, DA), Absel (lumière), Reno (design sonore)
Mission Co-conception et développement



Ci dessus, apparition dynamique et interactive de données sur la production de pétrole par pays, par an.

L'installation NOW se compose d'une série de séquences visuelles et sonores, chacune présentant des données spécifiques, avec pour fil conducteur le pétrole et l'énergie. Leur forme esthétique varie d'une séquence à l'autre. L'arrivée du visiteur dans le couloir de 10m déclenche l'animation de ces données, qui évoluent à mesure qu'il progresse dans le couloir selon un scénario spécifique à la thématique (production de pétrole brut, consommation de kérosène, etc.)



Poèmes générés par une IA à partir de mots extraits de rapport sur le pétrole. Les poèmes générés suivent le visiteur.

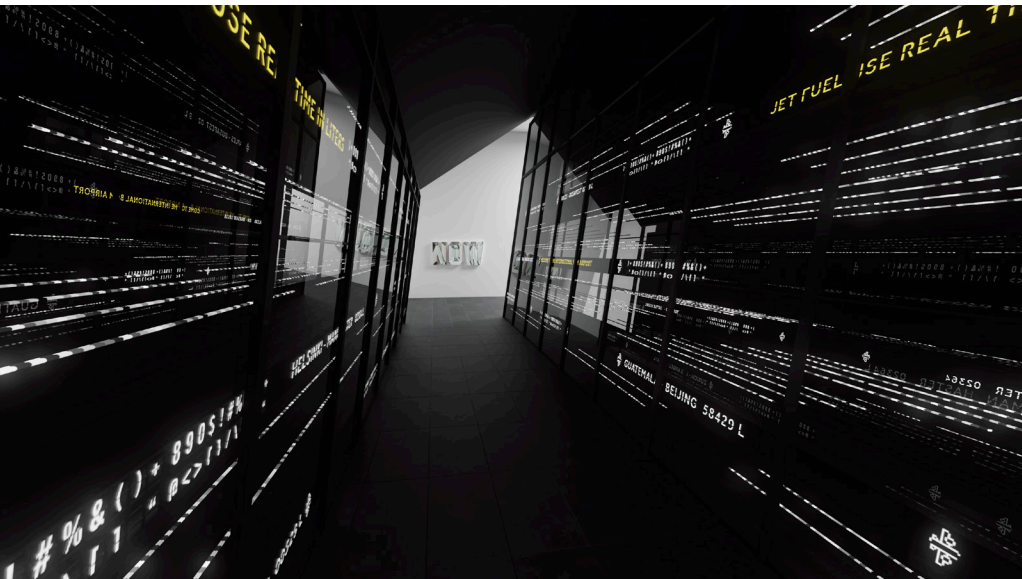


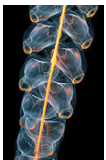
RIGHTWALL
ENTRY



ENTRY
LEFTWALL

Scénario mur droit et mur gauche de la séquence Poème

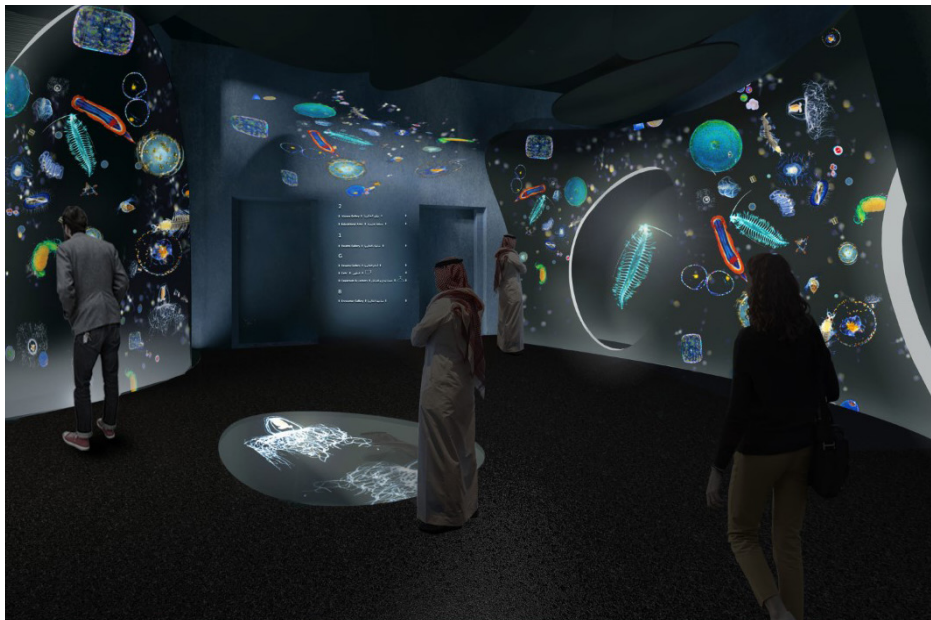




Espace immersif - BGM, Riyad

Lieu Black Gold Museum
KAPSARC, Riyad Arabie Saoudite
M. d'ouvrage Ministère de la culture saoudien
Date 2026

Durée Permanente
Collaboration La Méduse (conception, muséographie, DA), Reno (design sonore)
Créatures 3D Riverman
Mission Co-conception et développement de l'univers 3D temps réel



Maquette du projet représentant l'espace d'interaction

Cette œuvre sonore, immersive et interactive invite le visiteur à une exploration sensible de l'univers du plancton.

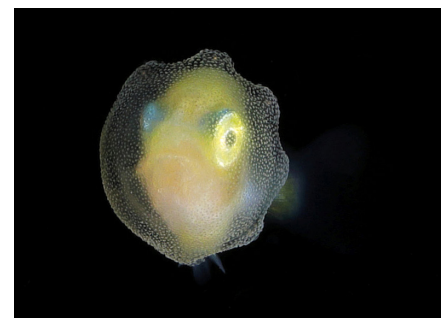
Dès son entrée dans l'espace scénographié – dont les formes rappellent de grandes écailles – le public est plongé dans une projection monumentale où s'animent en temps réel des organismes microscopiques. Ces micro-organismes réagissent aux mouvements et à la présence des visiteurs, créant une expérience en constante évolution.

Sur les parois-écailles se déploie une projection vidéo dévoilant la richesse et la diversité du plancton. La densité des masses d'eau et le comportement des particules projetées varient en fonction des déplacements du public, tandis qu'un environnement sonore immersif renforce cette sensation de présence au cœur du vivant.

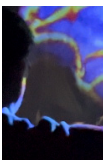
Une ouverture dans le sol évoque une trouée vers les profondeurs marines, laisse apparaître ponctuellement un plancton agrandi à une échelle monumentale. Sur les parois, des percées, dévoilent devant le visiteur des micro-organismes agrandis, offrant une expérience à la fois scientifique, poétique et sensorielle.



Maquette prototype pour test



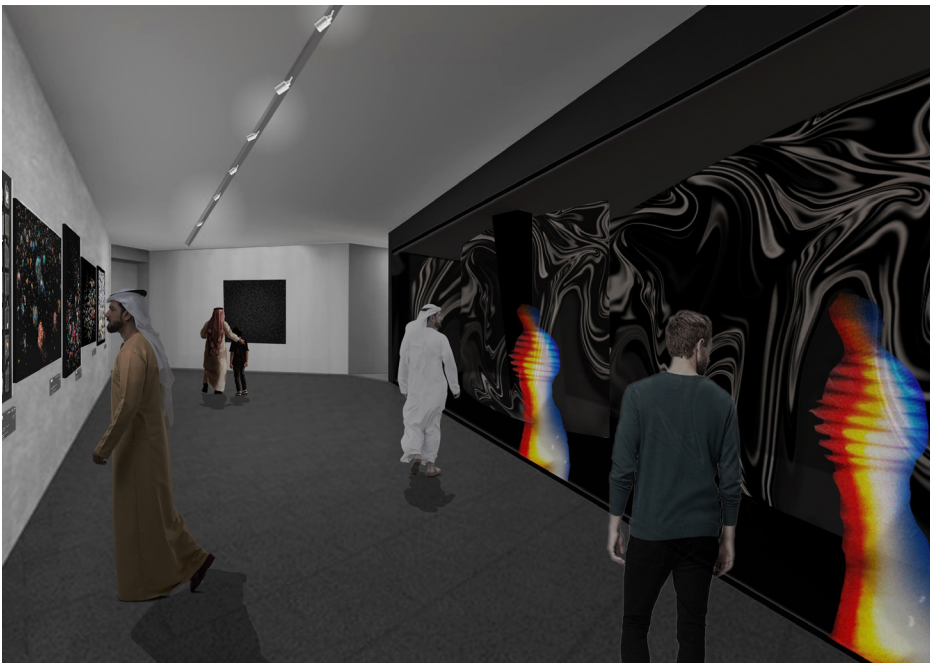
Maquette prototype pour test



Projection interactive *We Are Oil* - BGM, Riyad

Lieu Black Gold Museum
KAPSARC, Riyadh Arabie Saoudite
M. d'ouvrage Ministère de la culture saoudien
Date 2026

Durée Permanente
Collaboration La Méduse (muséographie, DA),
RC Audiovisuel (AV), Reno (design sonore)
Mission Co-conception et développement

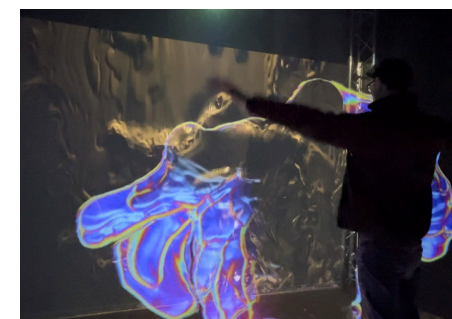
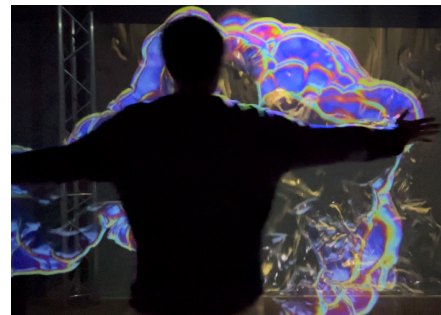


Ci dessus, maquette du projet représentant l'espace d'interaction

Cette installation interactive occupe la totalité d'un mur, transformé en surface sensible et réactive.

Face à ce mur, un voile de tulle translucide crée une profondeur de champ entre le visiteur et la projection.

Lorsqu'il se déplace le long du tulle, le visiteur découvre sur le mur du fond l'écoulement lent, dense et visqueux de nappes de pétrole. Au fil de sa marche, sa silhouette s'imprime dans cette matière mouvante, comme absorbée par la fluidité sombre de la projection.



Prototype pour test

Sur le tulle, en avant-plan, se dessine alors le contour iridescent de la silhouette du visiteur : une lueur changeante qui évoque les reflets de l'essence sur le bitume.

Cette trace lumineuse agit comme une empreinte symbolique - la fusion de l'humain et du pétrole, métaphore de notre dépendance intime et paradoxale à cette matière fossile.

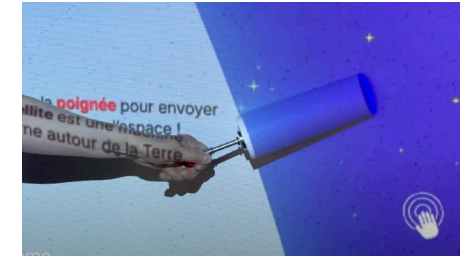
We Are Oil



Mur interactif - Airbus, Bourget

Lieu Musée de l'Air et de l'Espace au Bourget
M. d'ouvrage Airbus
Date 2025

Durée Permanente
Collaboration Âme en Sciences (conception, muséographie), Epatant (conception, DA), Mytics (Agencement), Elecom (AV)
Mission Développement technique et créatif

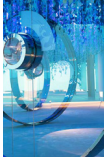


Dans le cadre du renouvellement de l'espace Planète Pilote du Musée de l'Air et de l'Espace, le studio épatant et l'agence Âme en science ont conçu une installation interactive et immersive destinée aux enfants.

Cette fresque animée associe objets tangibles, projections interactives, animations lumineuses et scénarios dynamiques pour éveiller leur curiosité et transmettre des connaissances sur les avions, hélicoptères et satellites développés par Airbus.

Nokinomo a accompagné épatant dans l'approfondissement du concept, le développement technique et créatif du dispositif : conception interactive, développement logiciel, mapping vidéo, animation lumière, captation et réalisation des contenus audiovisuels.

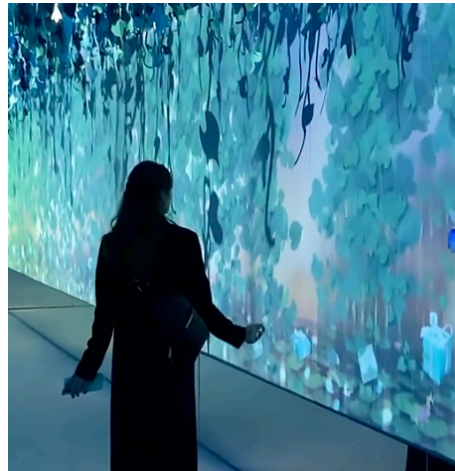




Exposition Vision & Virtuosity - Tiffany&Co, Londres

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, captation de mouvement, rendu temps réel,
développement



Déambulation interactive, Saatchi Gallery, Londres.

Dans cette salle à l'atmosphère féérique, quatre bagues de fiançailles issues de la collection Tiffany sont présentées dans de majestueux écrans lumineux.

Sur les murs, en écho aux végétaux de papier qui habillent physiquement 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 lointain ainsi que des surprises dissimulées derrière le feuillage.





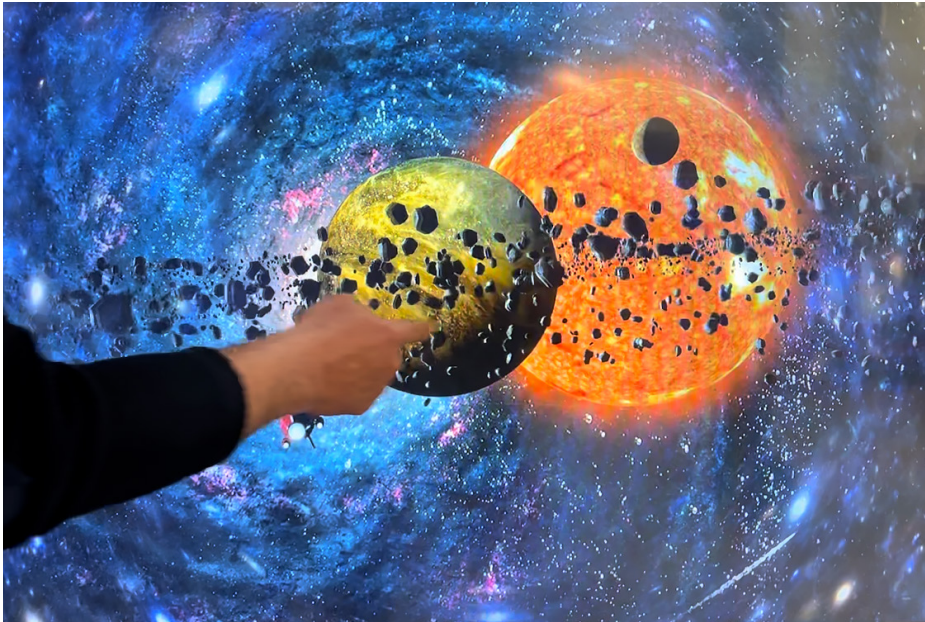
Installation interactive - Ecole Voltaire, Puteaux

Lieu
M. d'ouvrage
Durée

Levallois-Perret
Mairie de Puteaux
Pérenne

Collaboration
Mission

Datoo (co-conception)
Co-conception, développement & direction de projet

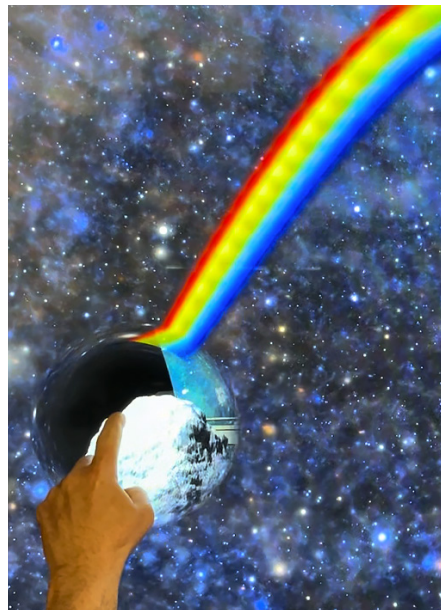


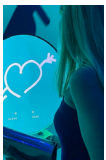
Découvrir avec la main un monde invisible.

Inspirée du 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 Datoo 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 - Tiffany&Co, Shanghai

Lieu Shanghai, China
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

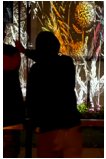


Tiffany Love, Shanghai

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 - Cathédrale d'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 jardin de l'évêché derrière la cathédrale d'Amiens.

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, paris

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

Collaboration Agence NC (scénographie), La Méduse (visuel), ACL (lumière)
Mission Captation de mouvement, développement



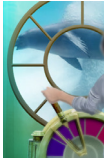
Mise en scène des robes sensibles aux déambulations des visiteurs.

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.

À 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.

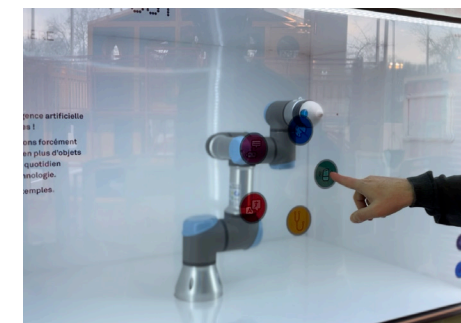
Selon la position de la manette, l'enfant peut ralentir, stopper ou accélérer la lecture des images et changer d'univers. Il voyage ainsi des mers froides, aux mers chaudes et découvre, à travers le hubot, la faune qui peuple les fonds marins.





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
Date	2021		



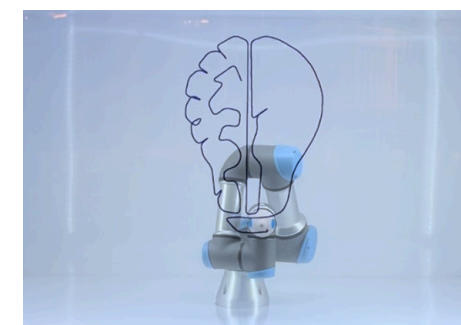
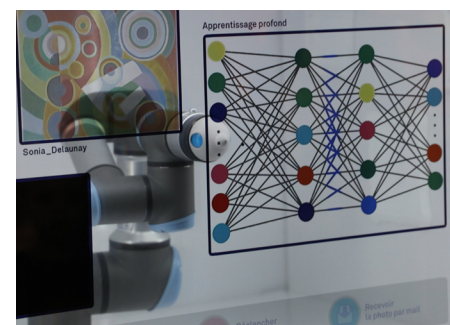
Myro, le robot doté d'une IA propose diverses activités pédagogiques et ludiques pour les enfants.

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.





Conception du parcours interactif, IKEA Centres (1/2)

Lieu Caen
M. d'ouvrage IKEA Centres

Collaboration Dato (co-conception)
Mission Conception du parcours dans les allées du centre

5 Caillou Robot photographe

On va chez le photographe pour se faire tirer le portrait, mais il est bien rigolo ce photographe, un robot pas très doué !



6 Caillou Simon lumineux

Un caillou purement ludique, un moment de jeu, simple et addictif. Le caillou se fait de lumière et de son pour proposer une variation grand format du jeu Simon.



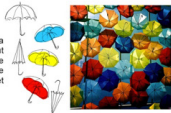
7 Caillou Musical

Dans la ville où il pleut, il y a des pianos pour ceux qui savent jouer, dans celle où il ne pleut pas, il y a un piano pour ceux qui ne savent pas jouer.



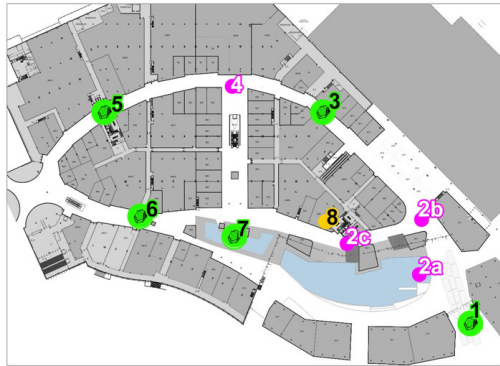
4 Le plafond aux parapluies

Ailleurs, le parapluie protège de la pluie, ici, dans la ville où il ne pleut pas, il devient un accessoire architectural qui vient jouer avec le bâtiment, le soleil, les visiteurs et la météo.



3 Caillou Se défouler

Un caillou pour se défouler, on peut taper dessus ! Des punching ball, des sacs de frappe de toutes sortes sont intégrés comme des excroissances sur un caillou et offrent des interactions sonores lorsque les visiteurs les frappent.



2b L'étang fantastique

Le bestiaire dans les herbes
Les herbes hautes bougent doucement et supportent un bestiaire robotisé composé d'une dizaine de créatures. Chaque créature a sa vie propre et réagit avec les visiteurs/spectateurs.



2a L'étang fantastique

Les herbes un peu trop hautes
Des herbes autour du lac, côté entrée, accompagnée de bulles, sons, fumée et autres éléments.

En lien avec l'installation 2b

1 Caillou Laisser sa trace

Installation FlipDot interactive autonome.
Le visiteur laisse sa trace, son empreinte, un peu de lui-même.



8 Toilettes Jungle

De la végétation pousse dans les miroirs quand on s'y reflète. Un tableau de bord mystérieux composé de boutons, manettes, potentiomètres, sliders invite le visiteur à l'interaction.



2c L'étang fantastique

Les périscoopes
Une série de périscoopes invite les visiteurs à explorer le fond du lac et la vie qui y réigne. Des surprises au bout du périscope !



Proposition d'un parcours interactif, ludique et décalé.

Le centre est conçu comme une ville avec ses différents quartiers et ses magasins différenciés qui s'apparentent à des bâtiments.

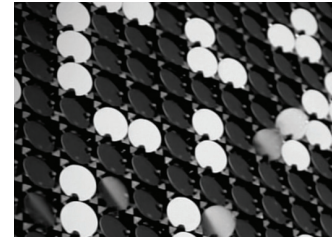
Dans cette "ville" où il ne pleut pas, nous proposons des dispositifs surprenants, inhabituels et sympathiques, légèrement impertinents. Ils ont la présence d'un gros caillou, comme un objet naturel, un ovni dans cette ville toute minérale.

Des expériences uniques que le visiteur ne peut vivre ailleurs.

Un caillou tel un monolithe noir permet au visiteur de laisser sa trace, un étang fantastique avec des bestioles fascinantes et des périscoopes d'observations, un caillou à frapper qui produit des interactions sonores amusantes, une sculpture architecturale composée de parapluies animées, un robot photographe assez maladroit, un caillou lumineux et sonore, un piano qui permet au néophyte d'improviser de la musique toujours mélodieuse ...

Caillou Laisser sa trace

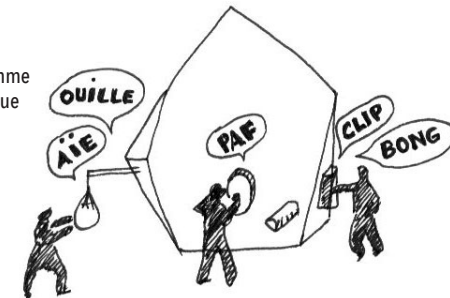
Installation FlipDot interactive autonome.
Le visiteur laisse sa trace, son empreinte, un peu de lui-même.



Caillou Se défouler

Un caillou pour se défouler ; on peut taper dessus !

Des punching ball, des sacs de frappe de toutes sortes sont intégrés comme des excroissances sur un caillou et offrent des interactions sonores lorsque les visiteurs les frappent.





Conception du parcours interactif, IKEA Centres (2/2)

Lieu Caen
M. d'ouvrage IKEA Centres

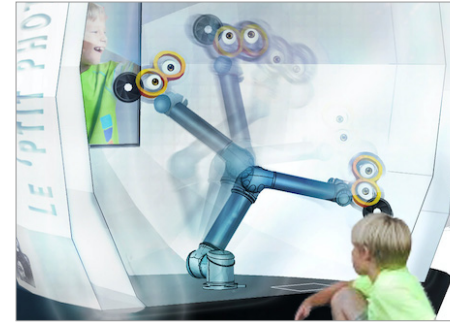
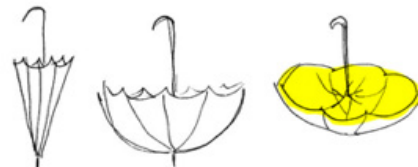
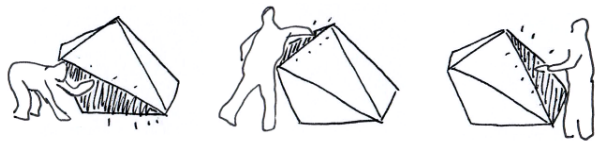
Collaboration Datto (co-conception)
Mission Conception du parcours dans les allées du centre



Caillou Simon lumineux

Un caillou purement ludique, un moment de jeu, simple et addictif.

Le caillou se fait de lumière et de son pour proposer une variation grand format du jeu Simon.



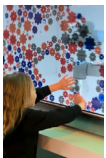
Caillou Robot photographe

On va chez le photographe pour se faire tirer le portrait, mais il est bien rigolo ce photographe, un robot pas très doué !



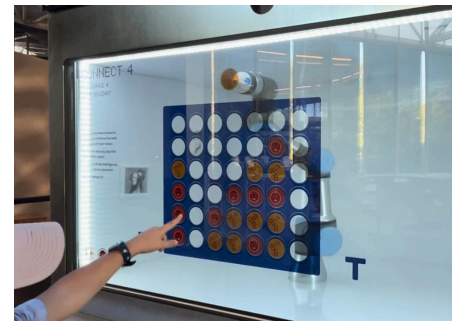
Une sculpture architecturale composée de parapluies animées

Ailleurs, le parapluie protège de la pluie, ici, dans la ville où il ne pleut pas, il devient un accessoire architectural qui vient jouer avec le bâtiment, le soleil, les visiteurs et la météo.



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
Date	2021		



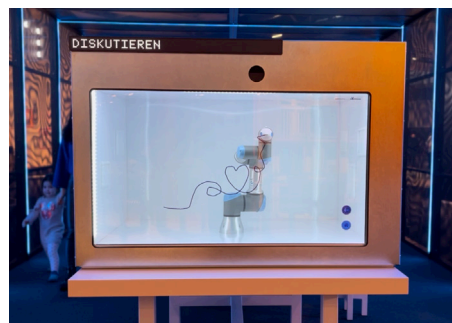
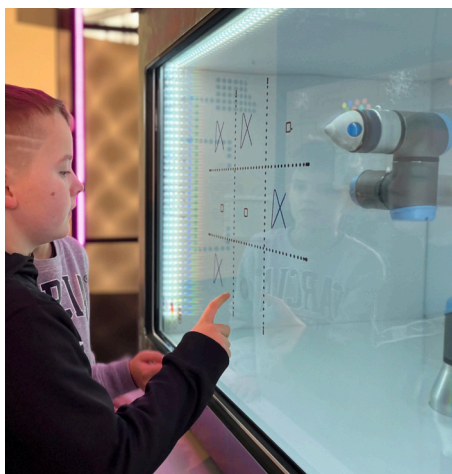
Myro, le robot doté d'une IA propose diverses activités pédagogiques et ludiques pour les enfants.

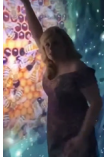
Le Vaisseau, centre des savoirs situé à Strasbourg, présente « La Fabrique », une exposition permanente autour de l'intelligence artificielle & humaine.

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.





Tunnel immersif interactif - Fondation Prince Albert II

Lieu Monte-Carlo
M. d'ouvrage La Maison de La vache qui rit
Durée Temporaire

Conception & Réalisation Spectre Lab (scénographie et graphisme)
Son Start-Rec
Mission Captation du toucher sur le tulle et développement



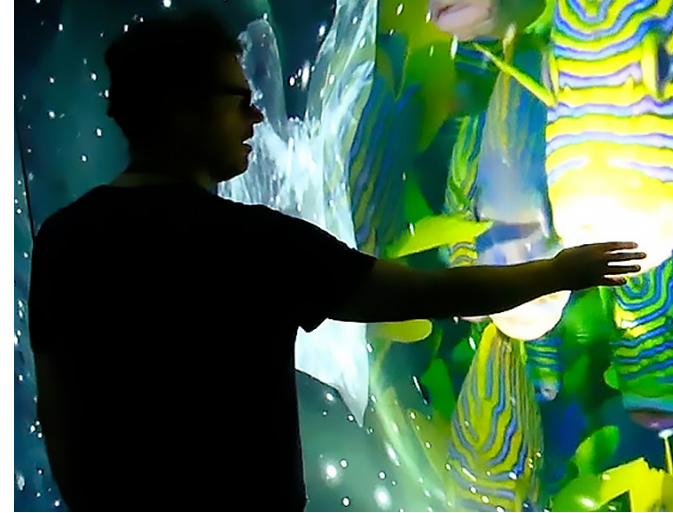
La Fondation Prince Albert II organise chaque année un gala pour financer la protection de l'environnement.

Ils voulaient que le passage vers la salle de gala soit lui-même un moment fort - pas juste un couloir.

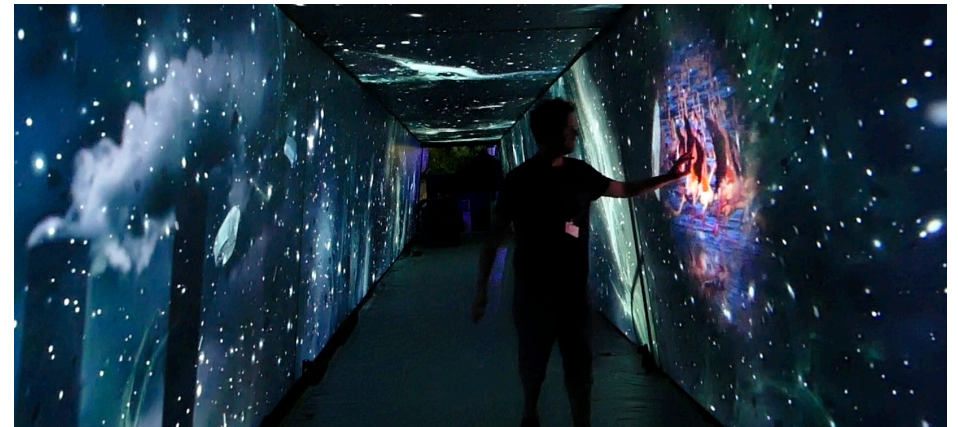
On a créé un tunnel immersif où les murs sont envahis de pollution : sacs plastiques, déchets qui dérivent... Et quand vous approchez la main de la surface, la pollution disparaît et une nature vierge surgit - des poissons multicolores, des méduses, des flamants roses.

En 30 secondes de traversée, les convives vivaient physiquement le message de la soirée.

C'est ce qu'on appelle une expérience narrative : l'espace raconte quelque chose, et le visiteur en est l'acteur.



En touchant le tulle, le visiteur fait disparaître la pollution ; un banc de poissons multicolores surgit.





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 ...

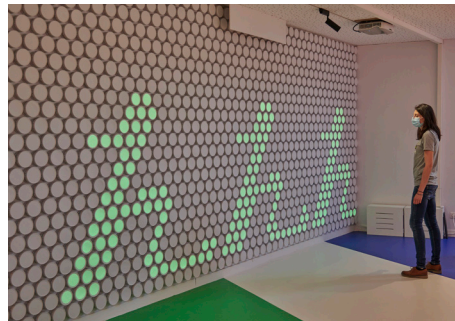
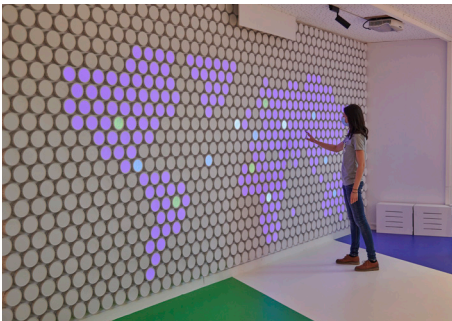




Interactivités ludiques - La Maison de La vache qui rit

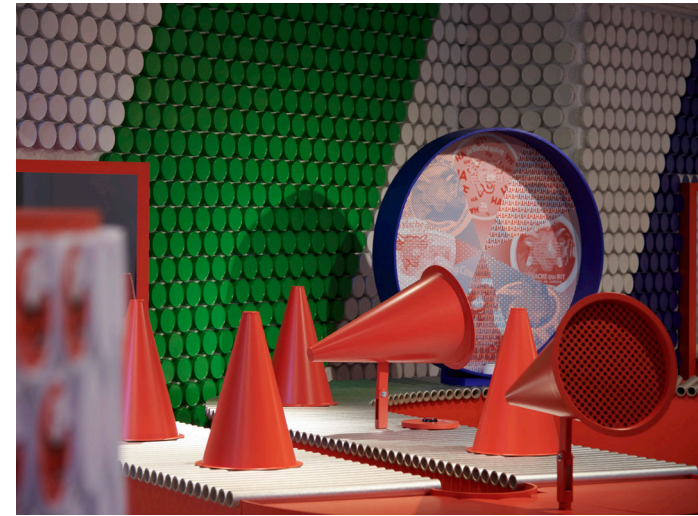
Lieu Lons-le-Saunier, France
 M. d'ouvrage La Maison de La vache qui rit
 Durée Temporaire

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.



Oeuvre d'art interactive et multisensorielle, Paris

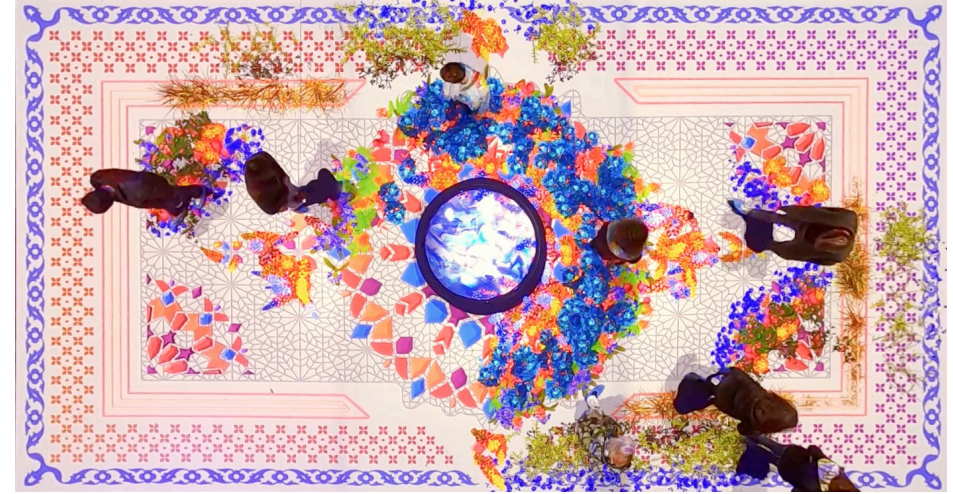
Lieu Kiosque des Champs Élysées, Paris
M. d'ouvrage Auditoire Paris
Durée Temporaire

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



«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.



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-interprétation du tapis persan. Alors que le visiteur déambule dans l'oeuvre visuelle, sonore et olfactive, le tapis de lumière prend vie et fait apparaître faune et flore du Qatar.



Simulateur de vol d'oiseau - Ardèche

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.

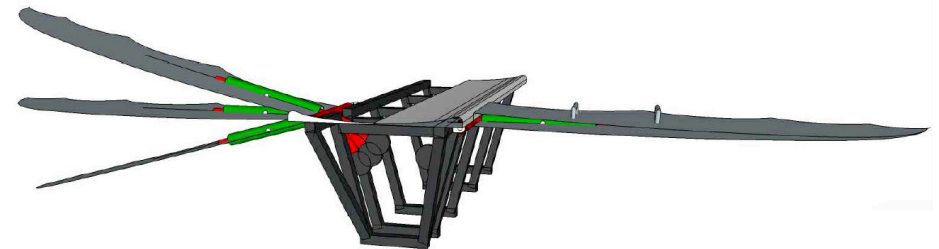
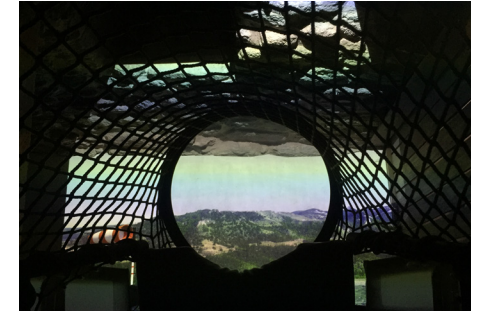
Le simulateur de vol offre une expérience exceptionnelle, permettant aux visiteurs d'explorer la région depuis le ciel tout en se glissant dans la peau d'un oiseau en plein vol. Cette expérience, avant tout onirique et sensorielle, est à la fois divertissante et éducative, offrant une perspective aérienne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





Affichage mécanique - Sephora, Milan

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

Collaboration Dato (co-conception)
Réalisation Switchup
Mission Conception

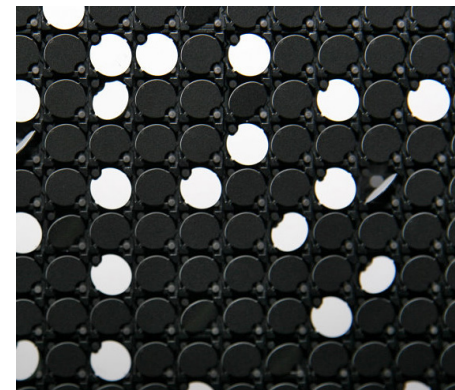
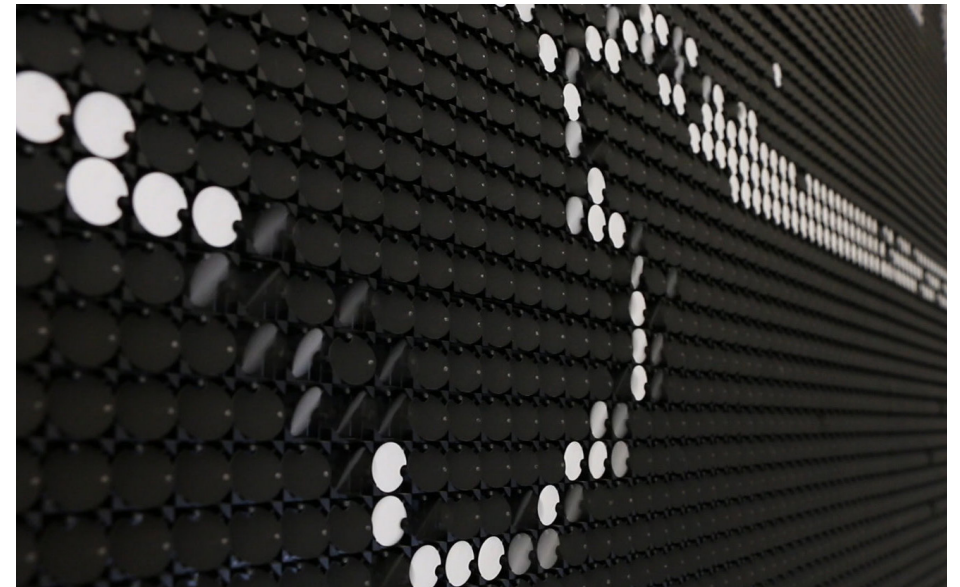
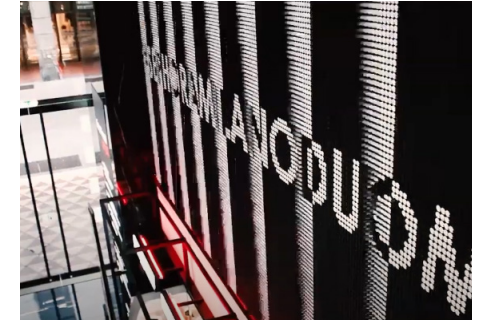


Installation mécanique spectaculaire

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.





Oeuvre *Megapixel* - Konrad Loder, St Etienne

Lieu	Ecole Télécom, Saint Etienne	Artiste	Konrad Loder
M. d'ouvrage	Konrad Loder	Mission	Captation et développement
Durée	Pérenne		



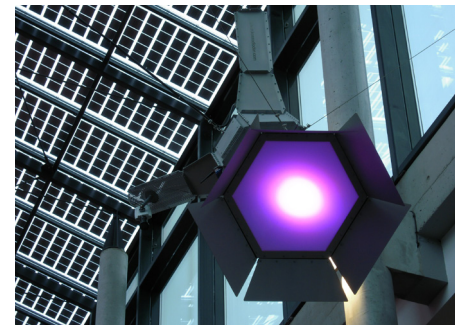
Le satellite capte et restitue la couleur captée

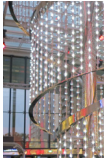
Dans le hall de l'école Télécom Saint-Etienne, une sculpture suspendue – telle un satellite – filme en continu les allées et venues des passants.

De l'image captée, un seul pixel est extrait : le central.

Sa couleur pilote un hexagone translucide sur la sculpture, qui se teinte en temps réel selon les variations analysées.

Cette information est ensuite transmise à la façade extérieure du bâtiment, où trois grands écrans rouge, vert et bleu décomposent et restituent, en direct, la couleur vivante de l'espace intérieur.





Ruban lumineux - So Ouest

Lieu
M. d'ouvrage
Durée

Levallois-Perret
Unibail-Rodamco
Pérenne

Collaboration
Mission

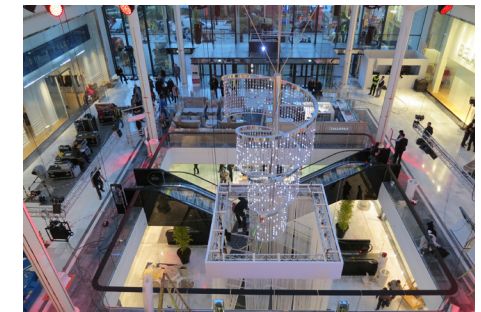
Lenoir Métallerie, Lenoir Eclairage, Lenoir Services (conception et réalisation de la structure)
Conception électronique, développement



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...

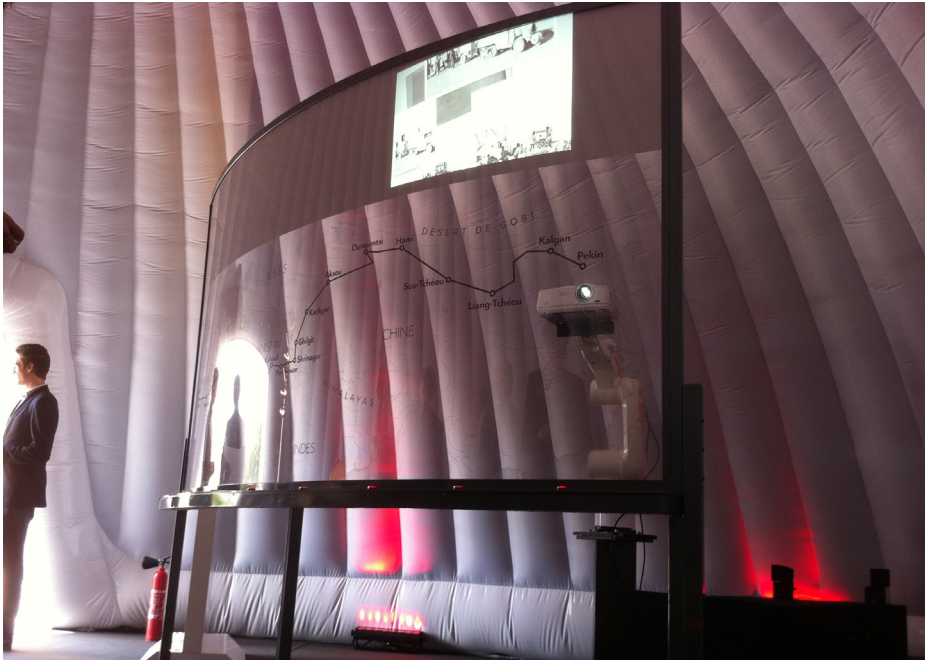




Expo itinérante *La Croisière Jaune - Citroën*

Lieu Paris, Berlin, Moscou
M. d'ouvrage Citroën
Expo Itinérante

Collaboration Dominique Playoust (Commissaire d'exposition), Interdits de nuit (Agence événementielle)
Mission Conception, développement, réalisation



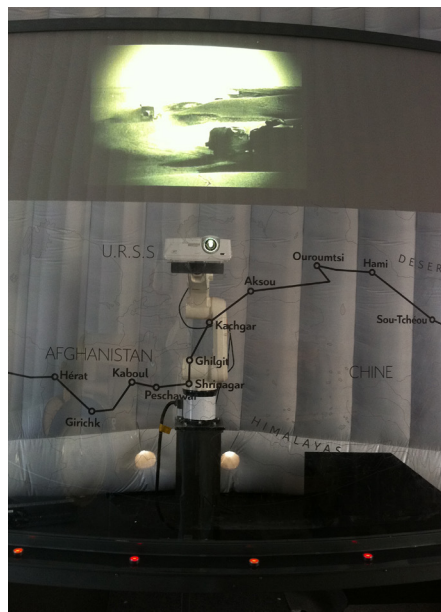
Le robot Kuka vous accompagne dans la découverte des vidéos.

À l'occasion du 80e anniversaire de la Croisière Jaune – l'expédition mythique reliant Beyrouth à Pékin – Citroën ouvre les portes du CITROËN CREATIVE TOUR, exposition itinérante (Paris, Berlin, Moscou) mêlant héritage automobile et regard vers le futur.

Ci- contre et au dessus

Un robot industriel se mue en narrateur d'un ballet mécanique et organique, entraînant le visiteur dans un voyage interactif au cœur de la Croisière Jaune.

En actionnant l'un des boutons disposés le long du parcours sérigraphié, le visiteur convie le robot à sa chorégraphie – et déclenche la projection, dans son sillage, d'archives inédites de l'expédition.



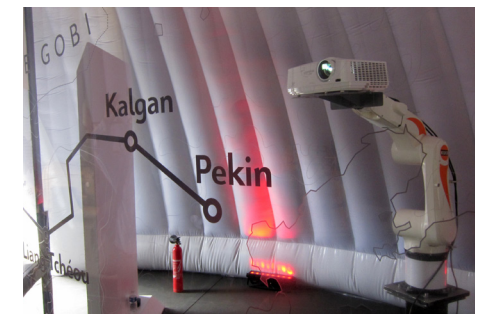
Ci- dessus, La digit Table

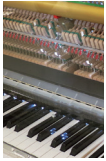
Le plateau imprimé de la table prend vie à travers l'objectif d'une tablette : chaque élément reconnu déclenche une séquence audiovisuelle reliant l'héritage de la Croisière Jaune aux innovations d'aujourd'hui.



Ci- contre, WRC Sound

Sans toucher le véhicule, le visiteur est immergé dans le grondement du moteur de la DS3 WRC – comme depuis l'habitacle d'une vraie voiture de rallye.





Pianos mécaniques lumineux - So Ouest

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

Collaboration Datto (co-conception, développement), Orythie (modification piano et intégration)
Mission Conception, développement, direction de projet



Les deux pianos mécaniques et lumineux jouent ensemble.

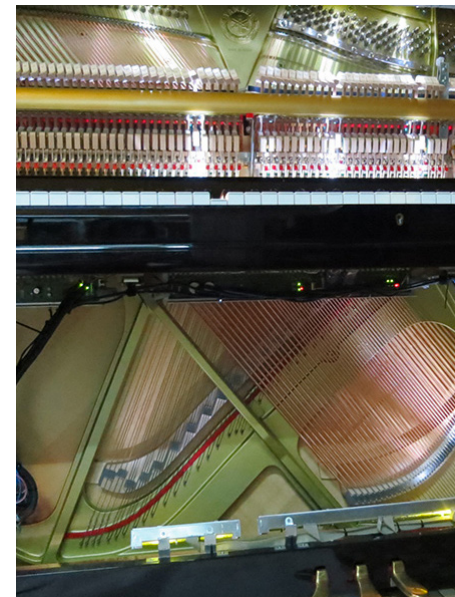
Dans la galerie de musique du nouveau centre commercial So Ouest à Levallois sont installés 2 pianos mécaniques qui offrent aux visiteurs un jeu à 4 mains non seulement musical mais aussi lumineux.

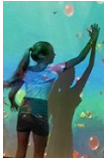
Les façades des pianos transparentes permettent d'apprécier les jeux de lumières créés par la musique qui se joue.

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.

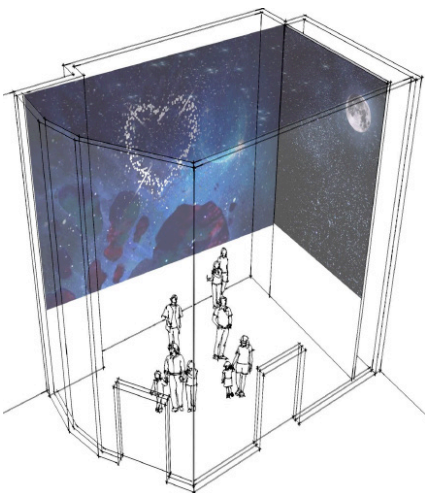
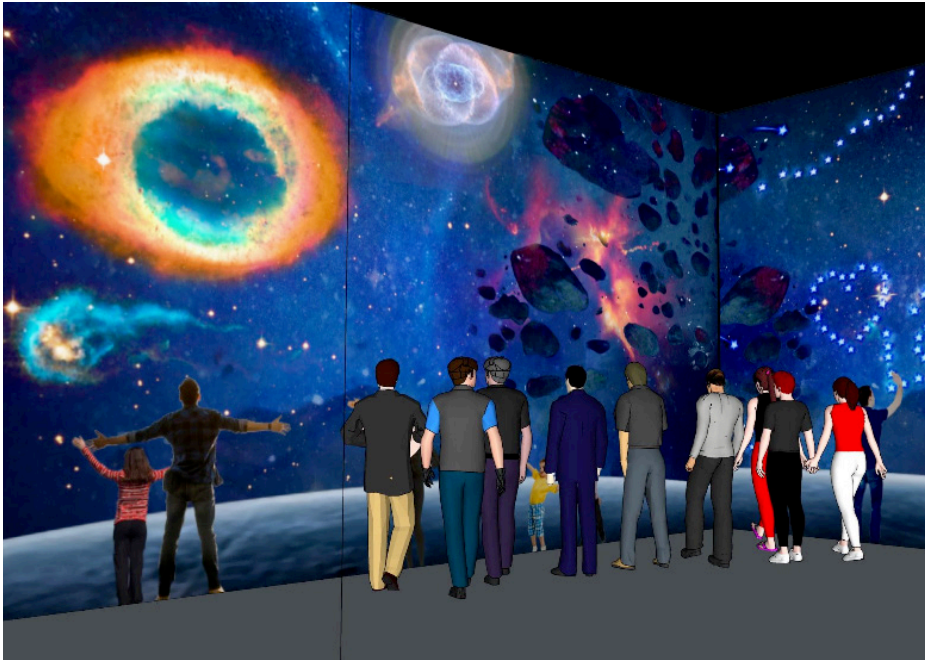




Parcours ludique - Centre commercial Ametzondo

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.

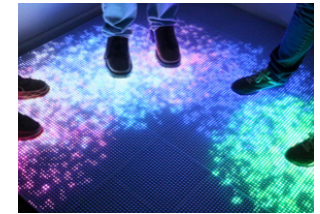
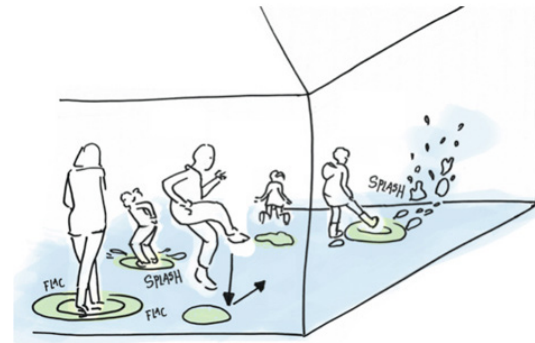
Xperience Lab : un espace immersif de projections interactives avec détection de gestes et à programmations multiples.

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.





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



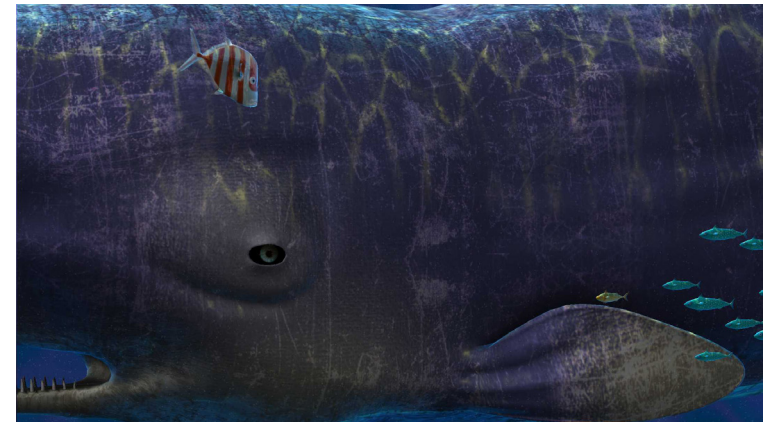
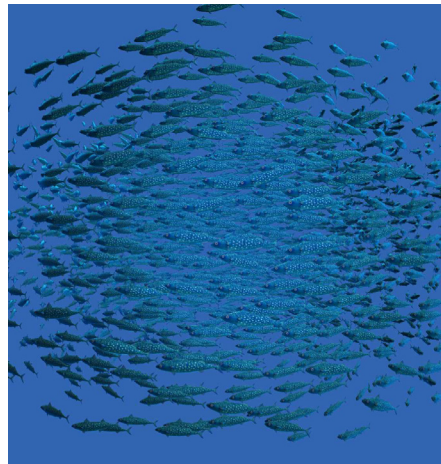
Aquarium interactif géant derrière un calepinage élégant.

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..





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.

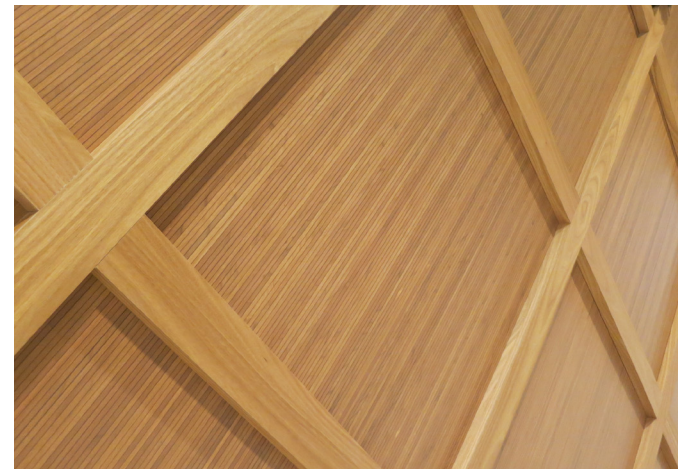
Dans le centre commercial, So Ouest à Levallois, la galerie végétale surprend le visiteur en toute subtilité.

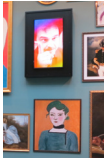
Derrière un calepinage, motif récurrent du centre commercial, un ensemble de panneaux de bois surmontés de plantes vertes habillent la galerie.

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.





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.





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 et 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.

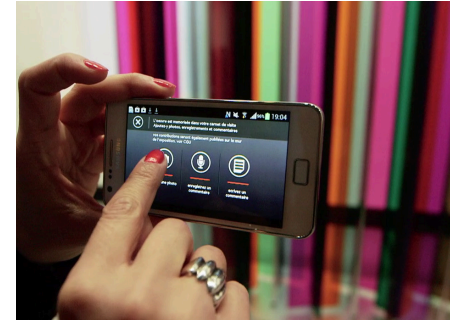




Mur des contributions - Grand Palais, Paris

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 - Studios Harcourt, Paris

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.

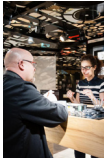
Harcourt, le studio de photographie mythique situé dans le 16^e arrondissement de Paris, propose à ses visiteurs une expérience exceptionnelle à travers une curiothèque interactive et unique. Cette curiothèque permet de découvrir une sélection d'objets emblématiques de la collection Harcourt d'une manière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





Installations interactives - Tag Heuer, Kuala Lumpur

Lieu Kuala Lumpur, Malaisie
 M. d'ouvrage Tag Heuer
 Exposition Itinérante

Collaboration Atelier Lum (scénographie)
 Mission Conception et développement des interactifs



La Maison Tag Heuer

« La Maison », exposition itinérante de TAG Heuer, est une version mobile du musée TAG Heuer 360 de La Chaux-de-Fonds. Inaugurée à Kuala Lumpur, elle parcourt l'Asie - Shanghai, Pékin, Hong Kong, Séoul - avant de rejoindre les États-Unis.

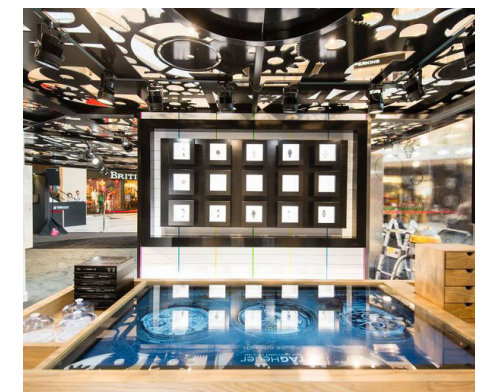
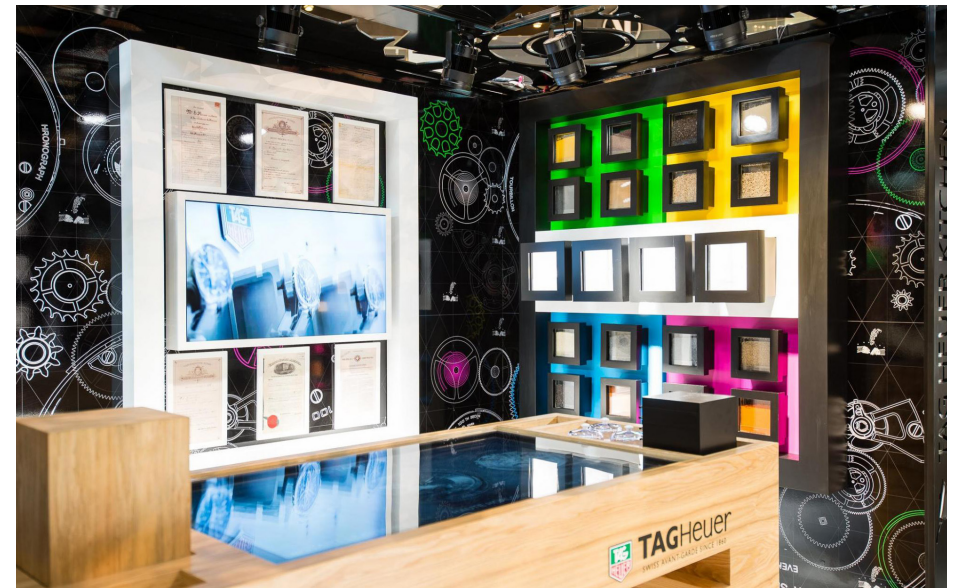
Conçue par l'Atelier Lum, cette structure modulaire de 100 m² plonge les visiteurs dans l'univers de la marque à travers quatre espaces distincts.

Nous avons conçu et développé les différents interactifs de l'exposition :

La Cuisine - Une table tactile permet de composer sa propre montre TAG Heuer : calibre, bracelet, cadran. La pièce assemblée s'illumine alors dans la niche où elle est physiquement exposée, créant un dialogue entre virtuel et réel.

Le Bureau de Jack Heuer - Fidèlement reconstitué, il permet d'explorer l'histoire familiale via un écran tactile : membres fondateurs, catalogues historiques, croquis d'époque et dessins inédits.

La Galerie de portraits - Les portraits des fondateurs et ambassadeurs de la marque habillent le mur. Via un écran tactile, les visiteurs sont invités à intégrer cette galerie : prise de vue guidée, choix d'un filtre, publication parmi les icônes de la maison.





Parcours sportif immersif - Go Sport, Paris

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

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

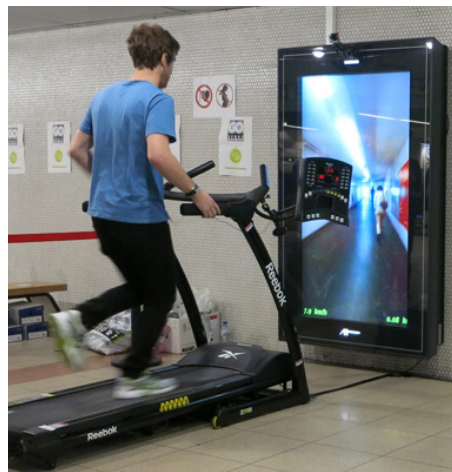


Tapis de course connectés.

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.



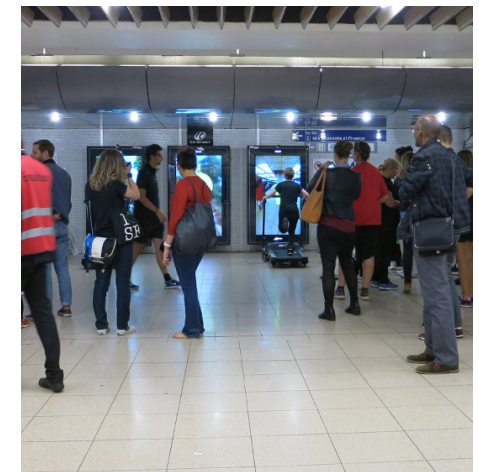
L'événement a rencontré un vif succès : 300 participants en une journée ont parcouru plus de 150 km.



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.

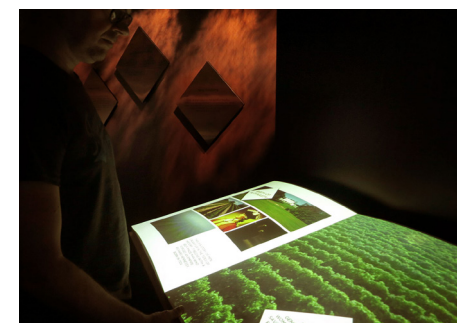
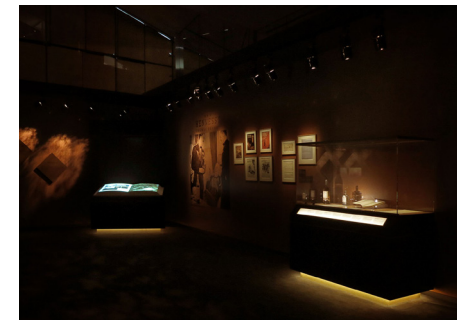




Découvertes interactives - Hennessy, New York

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 - Lacoste

Lieu Paris
M. d'ouvrage Lacoste
Durée Temporaire

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



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.



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.



Table d'éveil aquatique - IME Angers

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

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



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.

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..





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.



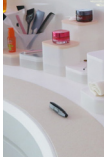
Carte mentale interactive.

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.

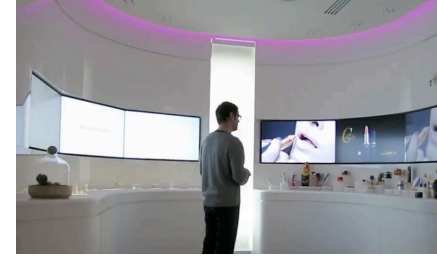
L'exposition Hugo Pratt, lignes d'horizons, autour de l'œuvre du créateur de Corto Maltese. Dans un univers en noir et blanc, imaginé par la graphiste Tiphaine Massari et le scénographe Gilles Mugnier, le visiteur déambule, en totale immersion, dans un décor de cases de bandes dessinées géantes.



Présentoirs interactifs - L'Oréal, Paris Levallois

Lieu Levallois
M. d'ouvrage L'Oréal

Durée Permanente
Collaboration Raymond
Mission Développement technique et créatif



Le premier présentoir interactif propose au visiteur d'accéder aux contenus vidéos liés aux produits exposés. Il lui suffit de poser le produit qui l'intéresse sur le sous main pour lancer la vidéo de présentation.

Le deuxième présentoir présente sur le plateau en corian des cubes transparents gravés chacun d'une thématique et placés dans des encoches dédiés. Le visiteur choisit le cube / le sujet qui l'intéresse et vient le placer sur le support central afin de lancer la vidéo dédiée.

Nokinomo a accompagné l'Oréal sur l'approfondissement du concept, le développement technique et créatif du dispositif : conception interactive, développement logiciel, animation lumière, détection.

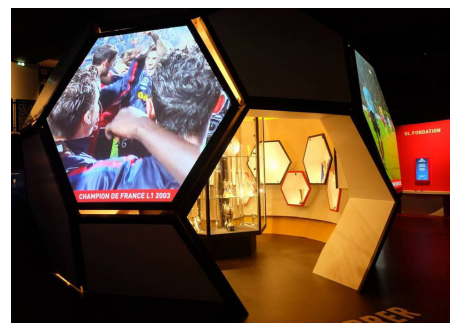
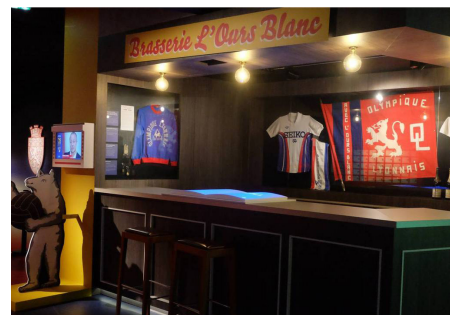




Musée de l'Olympique Lyonnais

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



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.

Présentoir de foulard dynamique et lumineux.

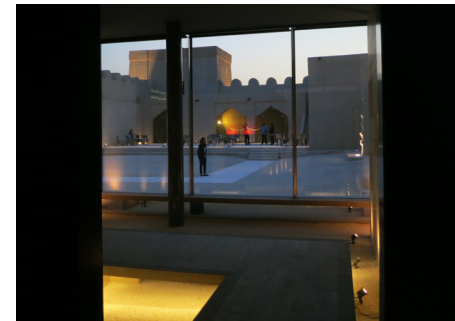
Dans un autre espace, les foulards, exposés tels des œuvres d'art, se déplacent parmi des panneaux colorés.
Les mouvements de lumière répondent harmonieusement aux mouvements des foulards créant ainsi une infinité de combinaisons différentes.



Exploration interactive des sabres royaux - Bahreïn

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



L'installation propose au visiteur de sélectionner, via une interface composée de 5 écrans, le sabre dont il souhaite une visualisation en très haute définition.

La rétroprojection de plus de 2,5 mètres de long présente le sabre choisi. Il est alors possible de découvrir des détails très fins sur ces sabres historiques.

La navigation, originale, simple et ludique, est totalement intuitive.



Livre interactif géant - Dior, Londres

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

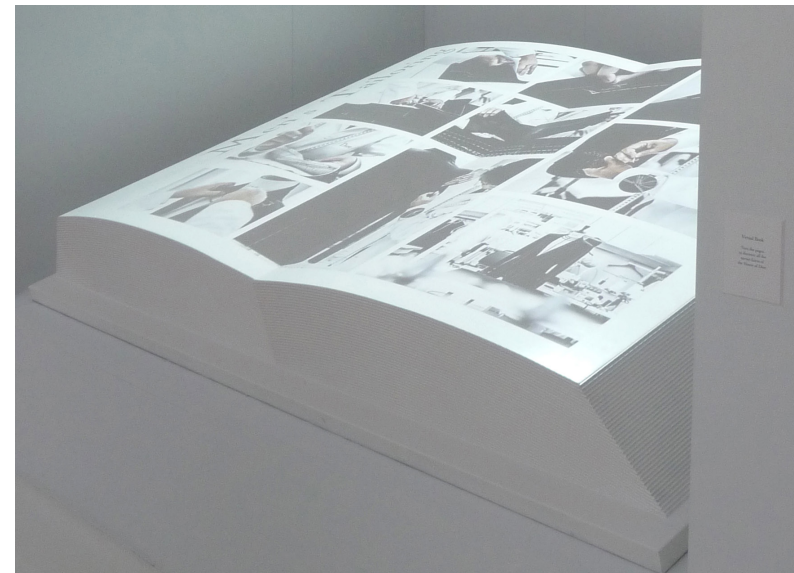
Collaboration Agence NC (scénographie), La Méduse (AV), Anamorphée (graphisme)
Mission Développement et installation des dispositifs interactifs et ludiques



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 2m50 d'envergure invite les visiteurs à feuilleter son contenu constitué de photos et de vidéos full HD.

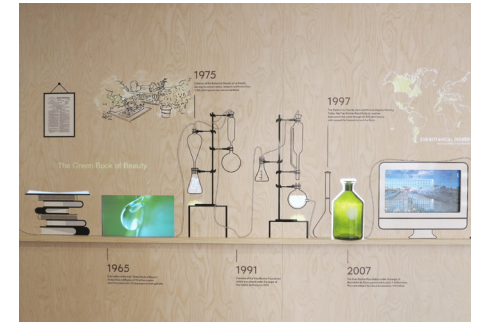




Mur de marque magique - Yves Rocher, Paris

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

Collaboration Workshop (agence)
Mission Coconception et 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.

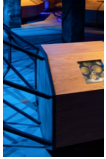
Sur cette frise qui intègre des éléments de décor réels - flacons de verre - et des dessins sérigraphiés, sont projetés des animations lumineuses qui viennent enrichir les illustrations.

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, 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 Conception et développement des 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.



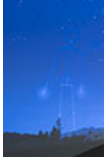
Roue de la fortune : si la réponse est correct, une image correspondant à la réponse apparait en projection sur la vitre transparente.



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 - MNHN, Paris

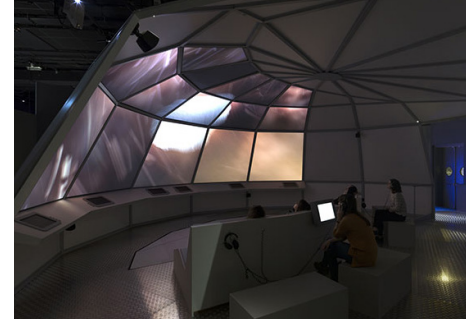
Lieu Musée Paris
M. d'ouvrage Muséum national d'Histoire naturelle
Durée Temporaire

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



© 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



Installation interactive - Peugeot, Paris

Lieu Champs Élysées, Paris
M. d'ouvrage Peugeot Avenue
Durée Temporaire

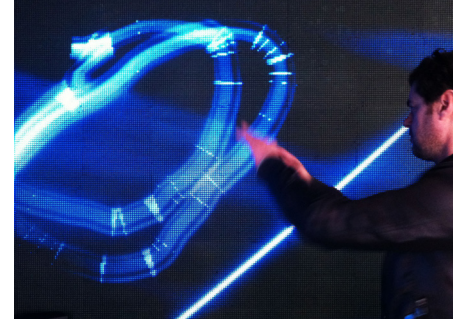
Collaboration Raymond Interactive (scénographie)
Mission Conception et développement de l'installation interactive



En avant-première du lancement commercial de la Peugeot 208, la boutique Peugeot Avenue des Champs-Élysées transforme son showroom en scène d'exposition dédiée au nouveau modèle.

Fil conducteur de la campagne : Let your body drive – et si votre corps prenait le volant ?

Pour incarner cette idée, Nokinomo conçoit, pour Raymond Interactive, une installation de light painting interactive. Face à un mur de LEDs de 35 m², les visiteurs dessinent dans l'air avec leurs mains et voient leurs gestes se transformer en formes lumineuses – le corps comme outil de création, en écho direct au message de la marque.



*Le corps
comme outil de création*





Futsal interactif - Insport, Montpellier

Lieu Montpellier
M. d'ouvrage Insport
Durée Pérenne

Mission Conception, captation, développement, installation



Insport, spécialiste des centres de sport indoor, souhaitait transformer son terrain de foot en salle en une véritable expérience de stade professionnel.

Nokinomo a conçu une mise en scène sonore immersive qui s'active dès l'entrée des joueurs sur le terrain

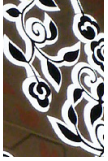
Chaque action de jeu est soulignée en temps réel : des commentateurs virtuels narrent l'événement, annoncent le score et suivent son évolution, tandis que des ambiances de foule réagissent à chaque temps fort.

Les joueurs peuvent même choisir leur club de supporters – et jouer sous leurs couleurs sonores.



Jouer avec l'ambiance sonore de son club de supporter préféré est grisant !





Bannière interactive - Van Cleef & Arpels, Milan

Lieu Boutique Van Cleef à Milan
M. d'ouvrage Van Cleef & Arpels
Durée Temporaire

Collaboration La Fabrique Créative (scénographie), Ame en Science (muséographie), Gelatic (lumière), PAD (architecture)
Mission Développement de la bannière lumineuse



A l'occasion de l'ouverture de la boutique Van Cleef & Arpels à Milan, Nokinomo a imaginé, conçu et réalisé une bannière interactive monumentale de 7 m de haut

Installée au cœur de la boutique, cette œuvre inédite fait le lien entre le rez-de-chaussée et le premier étage complétant parfaitement l'ambiance merveilleuse qui se dégage de l'ensemble du décor.

Les éléments luminescents de cette bannière interactive semblent s'imprimer sur l'immense toile, apparaissant et disparaissant au gré des déplacements des visiteurs

Les fleurs poussent, les tiges s'allongent, les papillons virevoltent, sous la direction d'une facétieuse fée clochette. La lumière vient s'incruster dans la matière textile, modifiant en permanence la perception que l'on peut en avoir, la faisant évoluer au gré des événements, révélant une nature cachée et poétique.

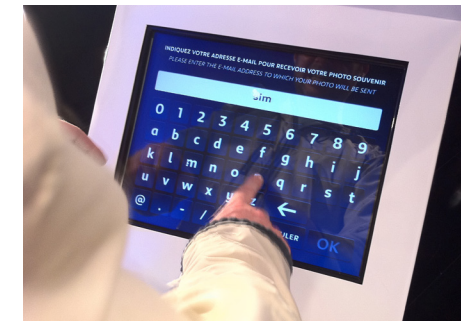




Installation interactive - Peugeot, Paris

Lieu Champs Elysées, Paris
M. d'ouvrage Peugeot Avenue
Durée Temporaire

Collaboration Raymond Interactive (scénographie)
Mission Conception et développement de l'installation interactive



Pour l'été, la boutique Peugeot Avenue des Champs-Élysées réinvente le concours d'élégance à l'ère numérique avec Allure 2.0.

La scénographie s'articule autour de quatre modèles d'exception – 402 Bé Coach décapotable, 402 Darl'Mat, EX1 et 308 CC – mis en résonance avec des pièces de designers (maroquinerie, bottier...) et des objets de la boutique.

Au cœur du dispositif imaginé par Nokinomo pour Raymond Interactive : un studio photo grandeur nature.

Le visiteur choisit sur une borne tactile l'un des quatre décors du showroom, prend la pose sur fond bleu, et voit sa silhouette s'incruster en temps réel dans la scène choisie.

Il peut ensuite envoyer sa photo en carte postale numérique et la partager sur la page Facebook de Peugeot – pour tenter de remporter un voyage.





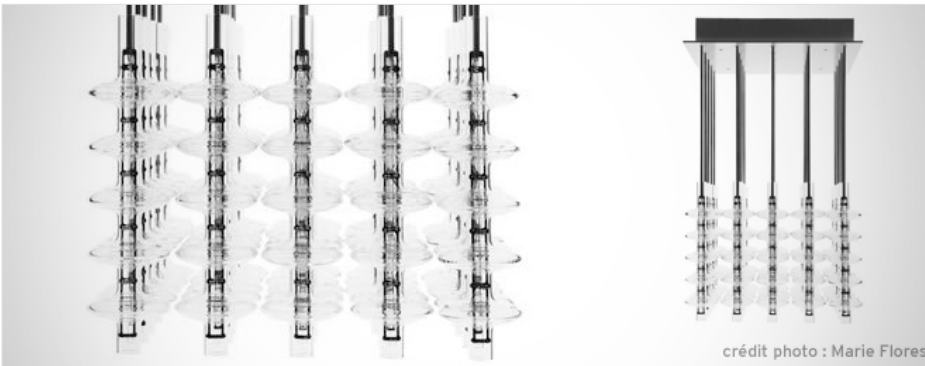
Carte Blanche du VIA - Jean-Louis Frechin

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

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

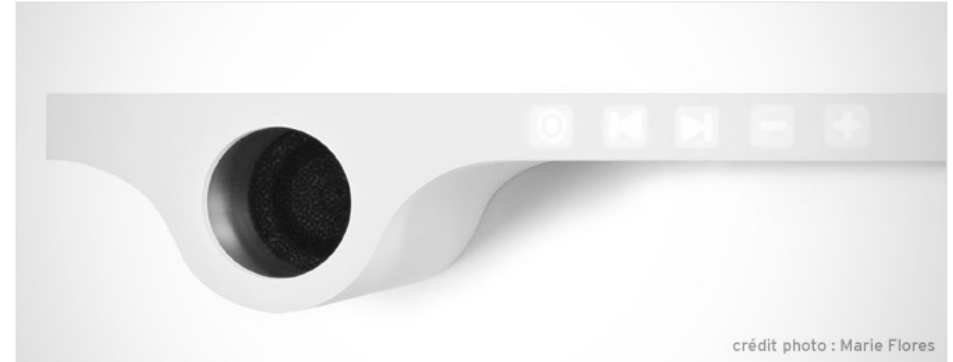


Wapix est un dispositif de diffusion de flux photographique communicant.



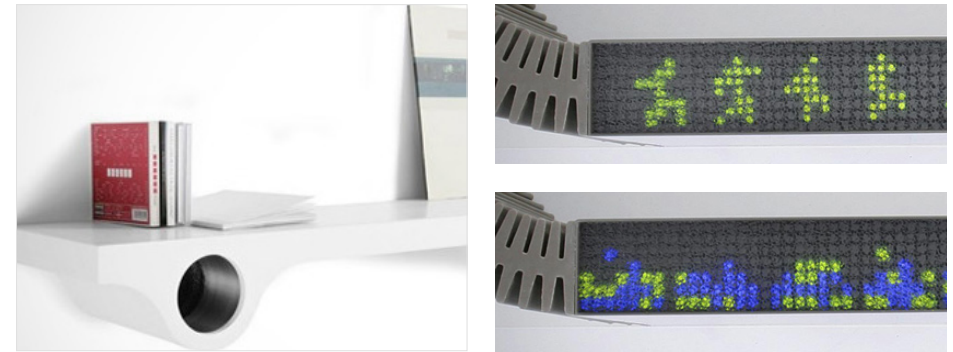
crédit photo : Marie Flores

Wanetlight 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.