

to

19/20

Mosquito

19/20

Mos



**CRÉATEUR NUMÉRIQUE
POUR LES LIEUX DE CULTURE**

2020

Références

Akadem-Multimédia
Aquarium Tropical - Palais de la Porte Dorée
Art + Université + Culture
Arte
Association française d'action artistique (AFAA)
Atheum, Centre culturel de l'Université de Bourgogne
École nationale des Ponts et Chaussées
Établissement Public de Maîtrise d'Ouvrage des Travaux Culturels (Émoc)
Cathédrale Notre Dame de Paris
Céleste productions
Centre d'Ethnologie Française
Centre d'Études Supérieures de la Renaissance
Centre de recherche du château de Versailles
Centre de recherche et de restauration des musées de France (C2RMF)
Centre dramatique national de Montreuil
Centre Pompidou
Centre régional des Arts du Cirque
Château de Blérancourt
Château de Portes
Château des Beaux de Provence
CIDJ
Cité de la musique
Cité de l'architecture et du patrimoine
Cité de l'Économie et de la Monnaie
Conseil National de l'information Statistique
Cortex Cultureemploi
Culturespaces
Curiosphère
Direction des musées de France
École Boule
École Camondo
EcoSita
EDF
Etablissement public du musée et du domaine national de Versailles
Festival de Saint-Denis
France 5
France télévision
French Regional American Museum Exchange (FRAME)
Galerie nationale du Jeu de Paume
Galeries nationales du Grand Palais
Grand Palais des Champs Elysées
INSEE
Institut du monde arabe
La brèche
La Fémis
Les abattoirs
MAC/VAL
Maison de la culture du Japon à Paris
Ministère de la Jeunesse et des Solidarités actives
Ministère de l'Économie, des Finances et de l'Industrie
Ministère de l'Écologie et du Développement durable
Ministère des Affaires étrangères
Musée d'Orsay
Musée d'art et d'histoire du Judaïsme
Musée d'art moderne et contemporain de Strasbourg
Musée de la maison Bonaparte
Musée de l'Orangerie
Musée des Antiquités nationales
Musée des Arts décoratifs - Paris
Musée des arts d'Afrique et d'Océanie
Musée du château de Malmaison
Musée du Louvre
Musée du Luxembourg
Musée Granet, Aix-en-Provence
Musée Guimet
Musée Gustave-Moreau
Musée Jacquemart-André
Musée Magnin, Dijon
Musée national de céramique, Sèvres
Musée national de la Coopération Franco-américaine
Musée national de la Porcelaine-Adrien Dubouché
Musée national de la Préhistoire, Les Eyzies-de-Tayac
Musée national de la Renaissance
Musée national des Arts et Traditions populaires
Musée national du château de Bois-Préau
Musée national du château de Fontainebleau
Musée national du château de Pau
Musée national du Moyen Age, thermes & hôtel de Cluny
Musée national Eugène Delacroix
Musée national Message Biblique Marc Chagall, Nice
Musée national Picasso - Paris
Musée national Picasso « La Guerre et la Paix », Vallauris
Musée Nissim de Camondo - Paris
Musées de la ville de Rouen
Musées de l'Île d'Aix
Musées du château de Compiègne
Musées national des deux victoires
Musées nationaux du XXe siècle des Alpes-Maritimes
Muséum national d'Histoire Naturelle
Orchestre symphonique de Bretagne
Parismusées
Pocket Lyrique
Réunion des musées nationaux
Rencontres Internationales de la Photographie, Arles
Salle Playel
Scène nationale de Cherbourg-Octeville
Secrétariat d'État aux Sports
Théâtre de la Madeleine
Théâtre national de Dijon Bourgogne
The Cleveland museum of art
Union des Chambres de Commerce et d'Industrie Françaises à l'Étranger (UCCIFE)
Ville de Pau

Depuis 18 ans, Mosquito est un atelier de création de design interactif qui mène des recherches autour de la conception de nouveaux outils numériques dans le but de créer de nouvelles écritures pour la médiation culturelle. Ce travail se caractérise à chaque fois par une véritable démarche d'auteur.

Initié par des projets soutenus depuis plusieurs années par le fond « dispositif culturel innovant » du ministère de la Culture, ce travail passe par la création d'outils destinés à favoriser les processus d'engagement des publics vers le contenu. Nous cherchons des stratégies pour créer une boucle d'interaction vertueuse entre l'espace, le visiteur, le dispositif numérique et le contenu. Chaque projet propose une réponse différente. Nous considérons que les dispositifs audiovisuels et multimédias pour les musées doivent mettre en valeur les contenus, stimuler la curiosité, susciter le désir d'apprendre, et demeurer en retrait, presque invisible.



Emmanuel Rouillier, fondateur de l'atelier Mosquito.

Une installation interactive réussie ne s'explique pas, le visiteur se l'approprie naturellement.

La mise en place d'une trame narrative ou d'un scénario associé à une grammaire visuelle adaptée et à une technologie peu intrusive crée les conditions nécessaires à la transformation de la simple visite en une véritable expérience immersive.

Le design interactif, le développement informatique, la réalisation audiovisuelle, l'animation 3D, sont des métiers très techniques et très différents, mais qui pourtant restent une histoire d'artistes et de créateurs. C'est une grande aventure où chacun travaille de façon millimétrée. Il s'agit à la fois de mettre en valeur ces talents aux profils différents et de respecter les partitions de chacun. Dès lors, la communication, les échanges et la relation de confiance entre toutes ces personnes sont les éléments indispensables à la réussite d'un dispositif ou d'un film.

La production, comme la post-production des programmes conçus et réalisés par l'atelier tient toujours compte de leur cadre de diffusion et, selon que nous produisons pour le web, la télévision, un grand écran dans une exposition ou des dispositifs interactifs, nous pensons toujours au public, à sa soif de connaissance et à son plaisir de la découverte.

Nous disposons, de moyens intégrés qui nous permettent d'être souples et réactifs, d'équipes de créatifs reconnus, de techniciens compétents et de prestataires fiables et qui ont fait la preuve de leur efficacité sur des champs aussi divers que le design d'interaction, le développement web, les applications mobiles, le documentaire, le montage d'archives, l'animation, le tournage en immersion.

« A Costume Adventure » une exposition interactive au Musée des enfants

Louvre Abu Dhabi

Le thème de l'exposition « A Costume Adventure » est la représentation du costume par les artistes à différentes époques et dans différentes cultures.

La médiation de l'exposition est « gamifiée » grâce à la résolution d'une série de missions axées sur la découverte des œuvres. Les jeux sont construits pour forcer le regard des enfants en suscitant des allers et retours entre les écrans et les œuvres. La résolution de chacune de ces missions est un objectif à court terme alors que la résolution de l'ensemble crée un objectif à long terme formant le dénouement de l'exposition aventure.





Le fil rouge de cette aventure est la présence d'un personnage de type « avatar » ou poupée virtuelle, qui est une représentation symbolique de l'enfant projetée à l'intérieur des œuvres. L'enfant est identifié par chaque dispositif grâce à un lecteur et un code barre imprimé sur un bracelet en papier.

Le personnage accompagne l'enfant et se transforme au fil de la visite pour devenir un marqueur de progression, figurant la courbe d'apprentissage. Il va permettre de personnaliser le discours (langue, âge, genre) pour favoriser le processus d'engagement.







Chaque mission résolue permet à l'enfant de collecter des costumes et des accessoires pour sa poupée virtuelle. La fin de la visite permet à l'enfant de valider ses choix et de créer un souvenir de visite à partager. Le personnage, les costumes et les accessoires collectés sont réunis dans une « Paper doll » que le système va générer et envoyer par email.

« Nous sommes le musée le plus fréquenté du monde arabe avec déjà 2 millions de visiteurs venus découvrir huit expositions internationales. La dernière exposition de notre musée des enfants, ouverte en juillet, a reçu en quelques mois plus de 60.000 élèves », se félicite Manuel Rabaté, le directeur du Louvre Abu Dhabi.

La dernière étape se fait à la maison, avec du papier et des ciseaux, l'enfant retrouve tous les éléments découverts lors de la visite du musée, il va se fabriquer un petit jouet pour se réapproprier les contenus.





Scénographie numérique au MAT

Parcours « Paysage »

Musée d'Art de Toulon

Mosquito en groupement avec l'agence de scénographie MAW et l'agence d'architecture Duchier + Pietra a conçu le parcours multimédia du musée d'Art de Toulon. Une dizaine de dispositifs de médiations numériques ponctuent un parcours qui illustre le thème du paysage.

« Invente ton œuvre » salle immersive pour une expérience créative collective

Ce dispositif est la conclusion du parcours sur le paysage. C'est un espace immersif qui va proposer au visiteur un atelier créatif, participatif. Il permet l'élaboration d'un paysage ou d'une ville idéale.



Au centre de l'espace une table tactile de 55" permet au public de fouiller dans de multiples bibliothèques d'objets graphiques et de les composer pour former une ville ou un paysage imaginaire. Ce paysage est projeté en temps réel sur un écran semi-circulaire à 180° de 6 m de circonférence par 3 m de haut

La bibliothèque de média intègre toutes sortes de typologies d'objets (des arbres, des maisons, des immeubles, des bateaux, des nuages, des animaux, des personnages, etc. Ils sont rangés par famille dans des tiroirs numériques. Ils sont tous extraits des œuvres du musée. Ils sont de tous les styles et de toutes époques. Le dispositif propose aux visiteurs et aux habitants de Toulon de remixer les œuvres du musée pour fabriquer une nouvelle vision de leur ville et de leur paysage. L'espace est en mouvement perpétuel. Les visiteurs recomposent en permanence la fresque numérique.





Une grande table tactile de 55" est placée au centre de chacune des deux salles « Paysage ». Elles permettent au public de découvrir un corpus constitué des tableaux de la salle, de tableaux non accrochés mais faisant partie de la collection du musée de Toulon et d'œuvres issues de collections d'autres musées. L'interface principale est soit une carte de la région de Toulon (de Marseille à St Tropez), soit une carte de la Méditerranée. Couplée à un système d'intervalle chronologique les cartes permettent l'affichage de POIs (point d'intérêt) qui signale des contenus (image et notice). La carte est « zoomable ». La chronologie est organisée par date de naissance / date de mort des artistes.







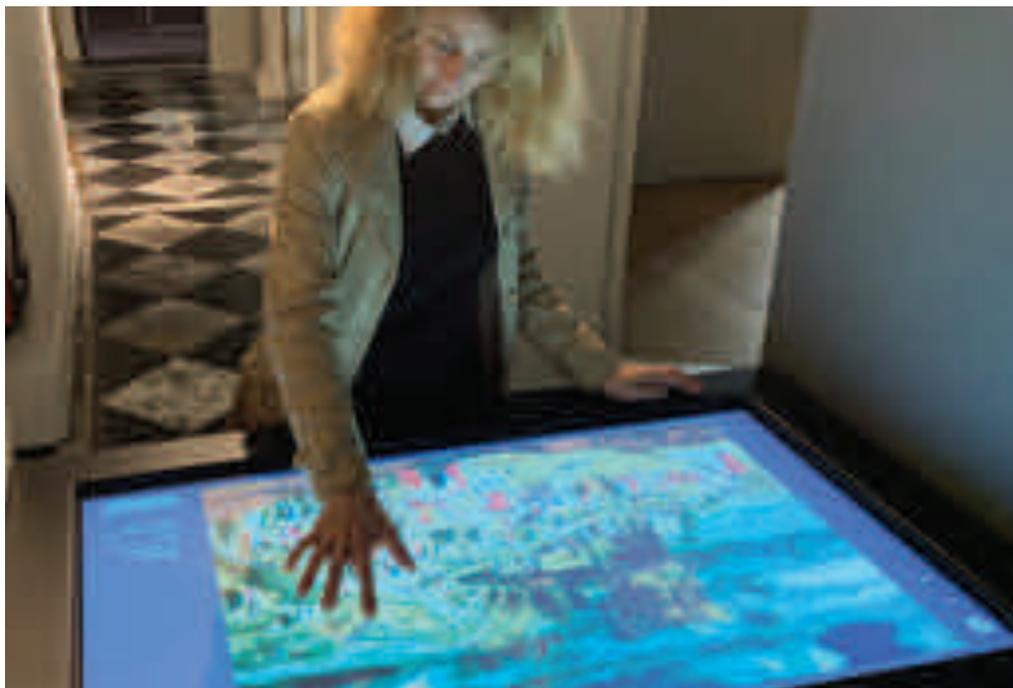


Table tactile « Henri Bles » et cartels numériques d'interprétation du trésor d'Hugo d'Oignies

Musée des Arts anciens du Namurois (MAAN) Belgique

La proposition consiste à créer une offre de médiation originale qui donne les éléments d'interprétations principales des œuvres du peintre paysagiste du XVI^e siècle Henri Bles.

Henri Bles, est un peintre d'histoire d'origine mosane, né à Bouvignes vers 1500 et mort vers 1555. Son œuvre constitue un maillon important entre les maniéristes anversois, Brueghel l'Ancien et les paysagistes de la fin du XVI^e siècle.

L'écran d'accueil permet de choisir une des œuvres de la salle. Le scénario, très narratif, permet l'exploration de l'œuvres tout en synchronisant un texte d'interprétation linéaire et structuré, dont la lecture déclenche des séries d'animations, zoom avant/arrière, « panotage », mise en avant d'éléments, ajout de textes, de flèches, de schéma et tout ce qui permet au public d'accéder à une compréhension globale de l'œuvre et du travail de son artiste.



Le trésor d'Hugo d'Oignies est un ensemble de chefs-d'œuvre d'orfèvrerie créé au XIII^e siècle par l'atelier d'Hugo d'Oignies et conservé au Musée Provincial des Arts ancien du namurois – Trésor d'Oignies (TreM.a) à Namur.

Dans la salle du trésor, un système de 5 cartels dynamiques autoportants est ajouté à proximité des vitrines existantes. Une image représente le contenu de la vitrine, selon le point de vue du visiteur. Cette image est augmentée de POIs (point d'intérêt) qui symbolise la présence d'un cartel et d'une petite notice ainsi que d'une image.



Scénographie numérique de la Bibliothèque Humaniste

La nouvelle Bibliothèque Humaniste est un musée qui se positionne comme un lieu de transmission des savoirs centré sur l'humanisme et le livre. Le parcours s'articule autour d'une série de dispositifs de médiation numérique conçus par l'atelier Mosquito dont la particularité est de favoriser l'apprentissage par le jeu et la manipulation.



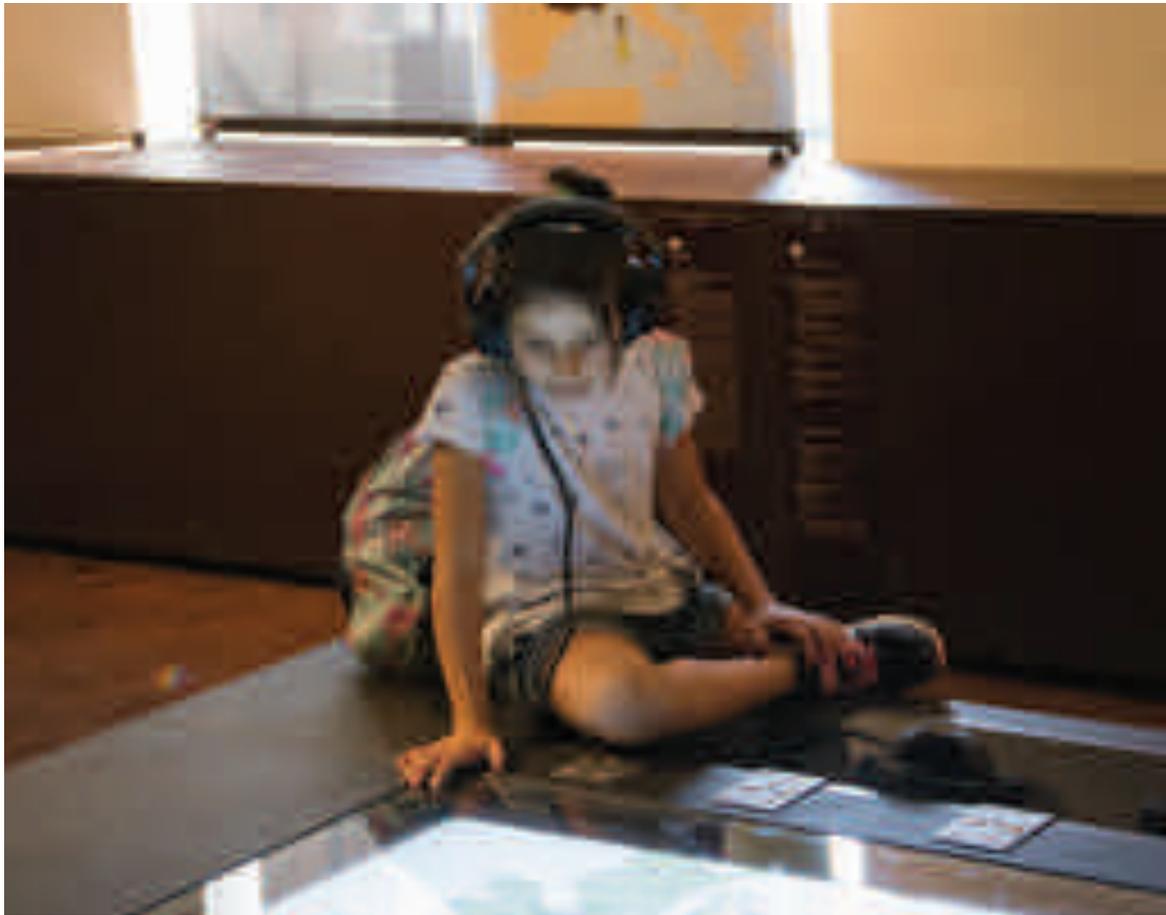


L'objectif des travaux étaient la modernisation des lieux tout en gardant l'aspect du vieux bâtiment. L'architecte Rudy Ricciotti, à l'origine du Mucem de Marseille, parle d'un projet architectural « entre héritage et modernité ».

La scénographie de l'exposition permanente a été confiée à l'atelier A Kiko. Le nouveau parcours de visite accessible à un large public est centré sur le livre. Il est incarné par Beatus Rhenanus, qui offre aux visiteurs l'occasion de découvrir une large sélection d'ouvrages et de facsimilés numériques retraçant le parcours et la pensée de l'humaniste sélestadien au XV^e siècle.







Scénographie numérique du Musée de l'armée, Hôtel des Invalides

En groupement avec l'équipe de scénographie : Atelier MAW, Philippe Maffre, l'atelier graphique CL Design, et l'agence d'image de synthèse AGP, l'atelier Mosquito a conçu les dispositifs du nouveau parcours de visite du département moderne du musée de l'armée. 40 minutes de film d'animation permettent au public de tout comprendre du déroulé des grandes batailles de l'histoire de France.

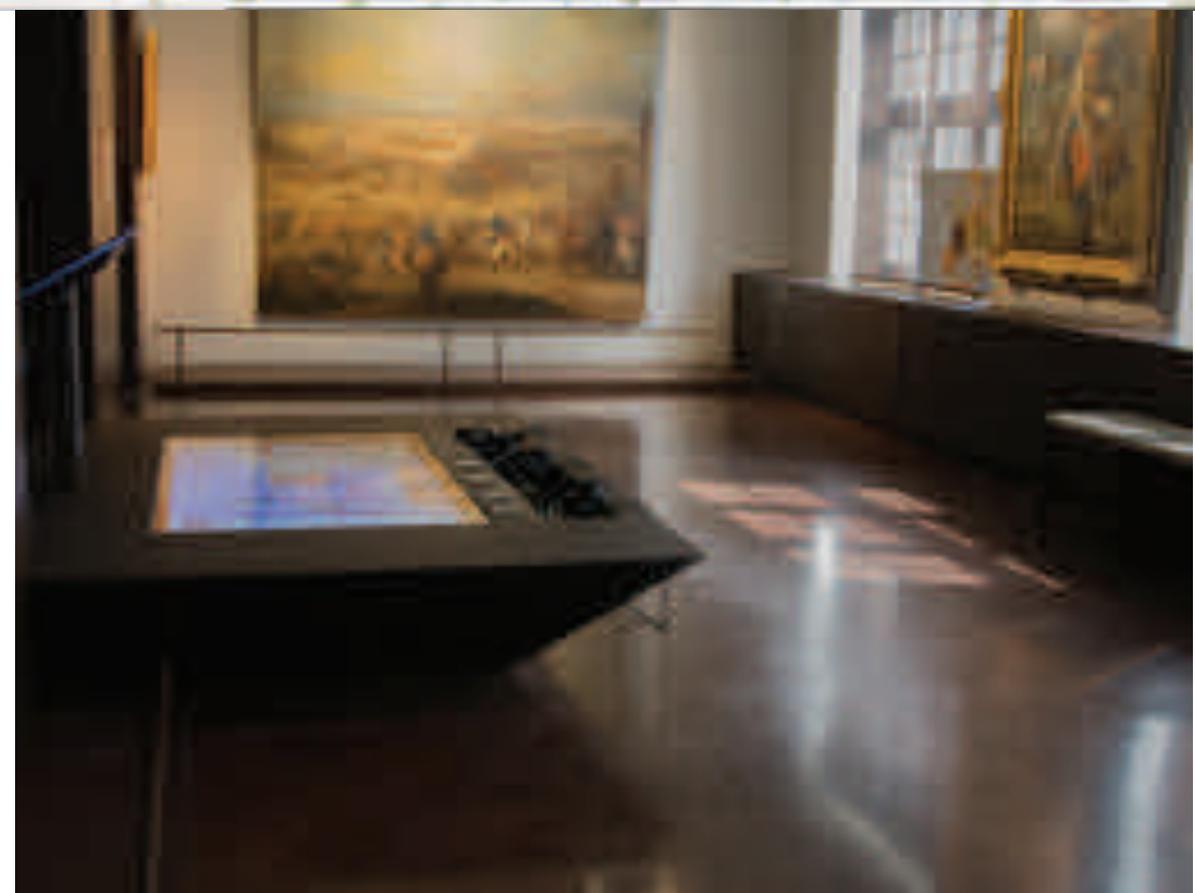
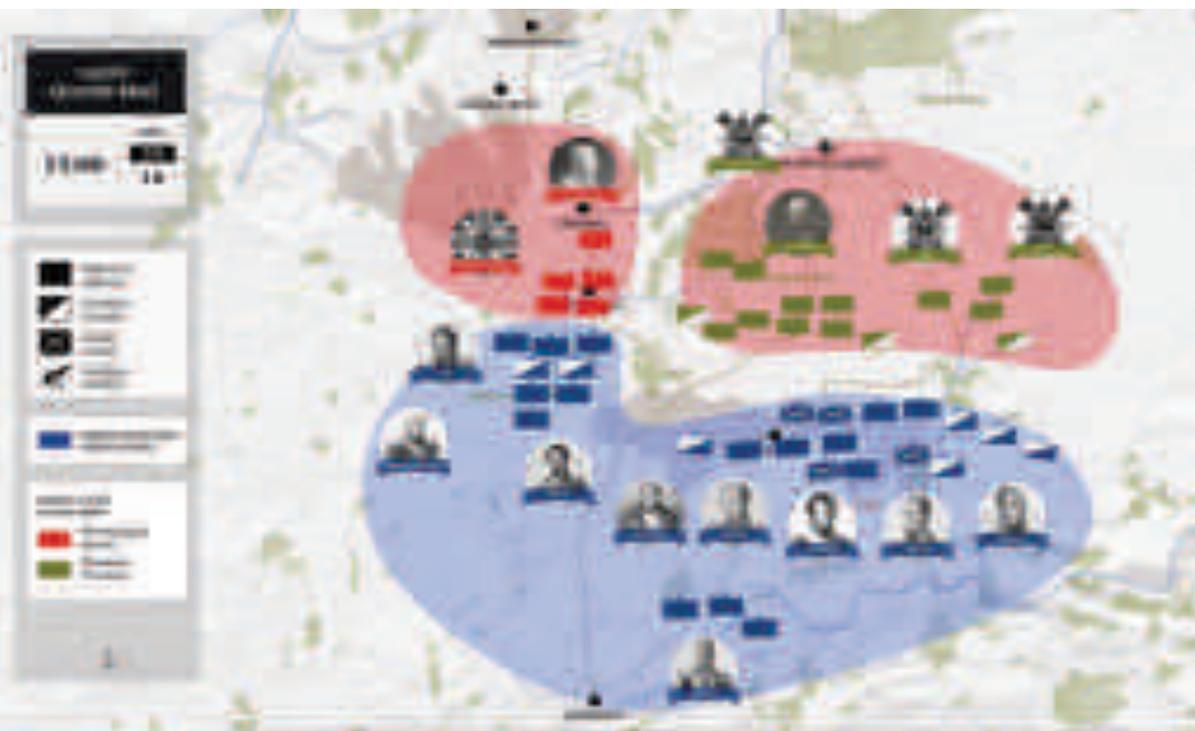


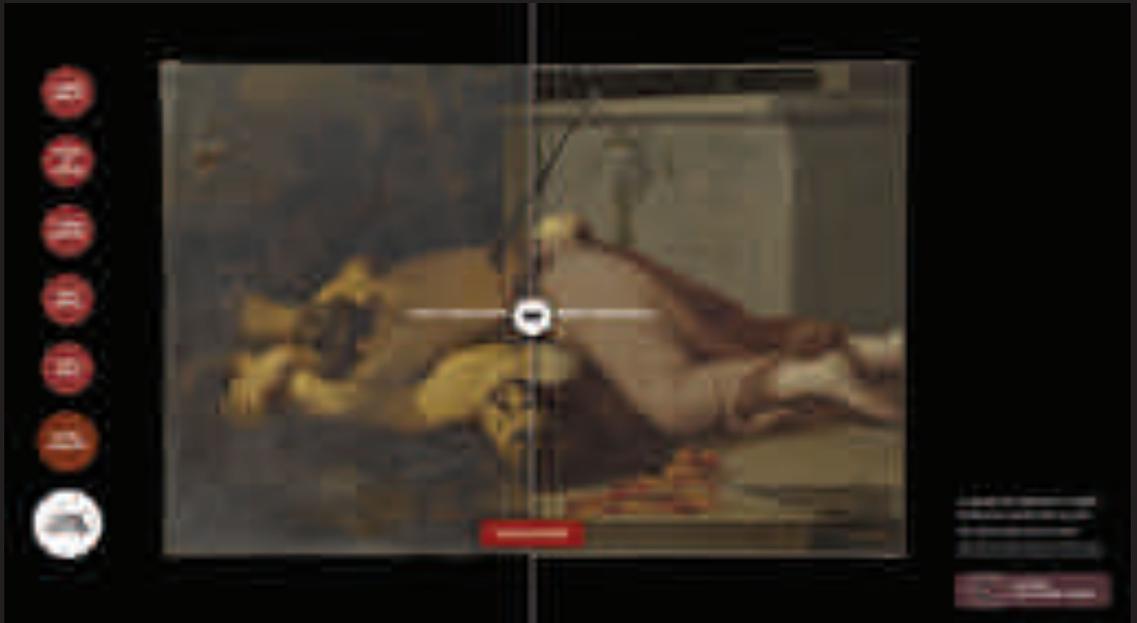


Table tactile « Dans le secret des œuvres d'art »

Musée Fabre Montpellier

Avec l'exposition « Dans le Secret des œuvres d'art » le musée Fabre propose aux visiteurs une plongée dans l'intimité des œuvres à la découverte des techniques de restauration pour rendre intelligibles les problématiques de restauration.





Mosquito à conçu et réalisé une table tactile qui présente toute les facettes de l'imagerie scientifique (rayons X, rayons UV, rayons infrarouges, IRM...) utilisées lors de l'étude des œuvres. Le visiteur est convié à pénétrer les secrets de la matérialité des œuvres et le processus de leur réintégration.



Réalisation du multimédia de l'exposition : L'HISTOIRE DU MONDE EN 100 OBJETS du British Museum

Musée des beaux arts de Valenciennes

Pour la première fois en Europe, l'exposition « L'Histoire du Monde en 100 objets » se dévoile au musée des Beaux-Arts de Valenciennes. Cette invitation à voyager dans le temps et dans l'espace, à travers toute la planète raconte une histoire du monde à travers 100 pièces issues des collections du British Museum.





En collaboration avec The cloud creative, Mosquito à réalisé l'ensemble des éléments multimédia de l'exposition, parmi lesquels on compte :

1 table tactile de 55" dans laquelle les 100 objets de l'exposition sont géolocalisés sur un planisphère et ordonnés sur une frise chronologique.

8 écrans de 49" intégrés dans les cimaises et dissimulés derrière un voile de tulle semi transparent. Il créent l'illusion de panneaux graphiques animés.

3 écrans vidéo de 22" diffusent des interviews de spécialistes.



Site Internet du MAC VAL

Le MAC VAL est le premier musée à être exclusivement consacré à la scène artistique en France depuis les années 1950. Le projet du musée s'est développé sur près d'une quinzaine d'années, suite à la création en 1982, du Fond Départemental d'Art Contemporain.

Ce site, totalement responsive permet au public de tout savoir sur les collections et dispose de tous les outils nécessaire à la préparation de la visite.

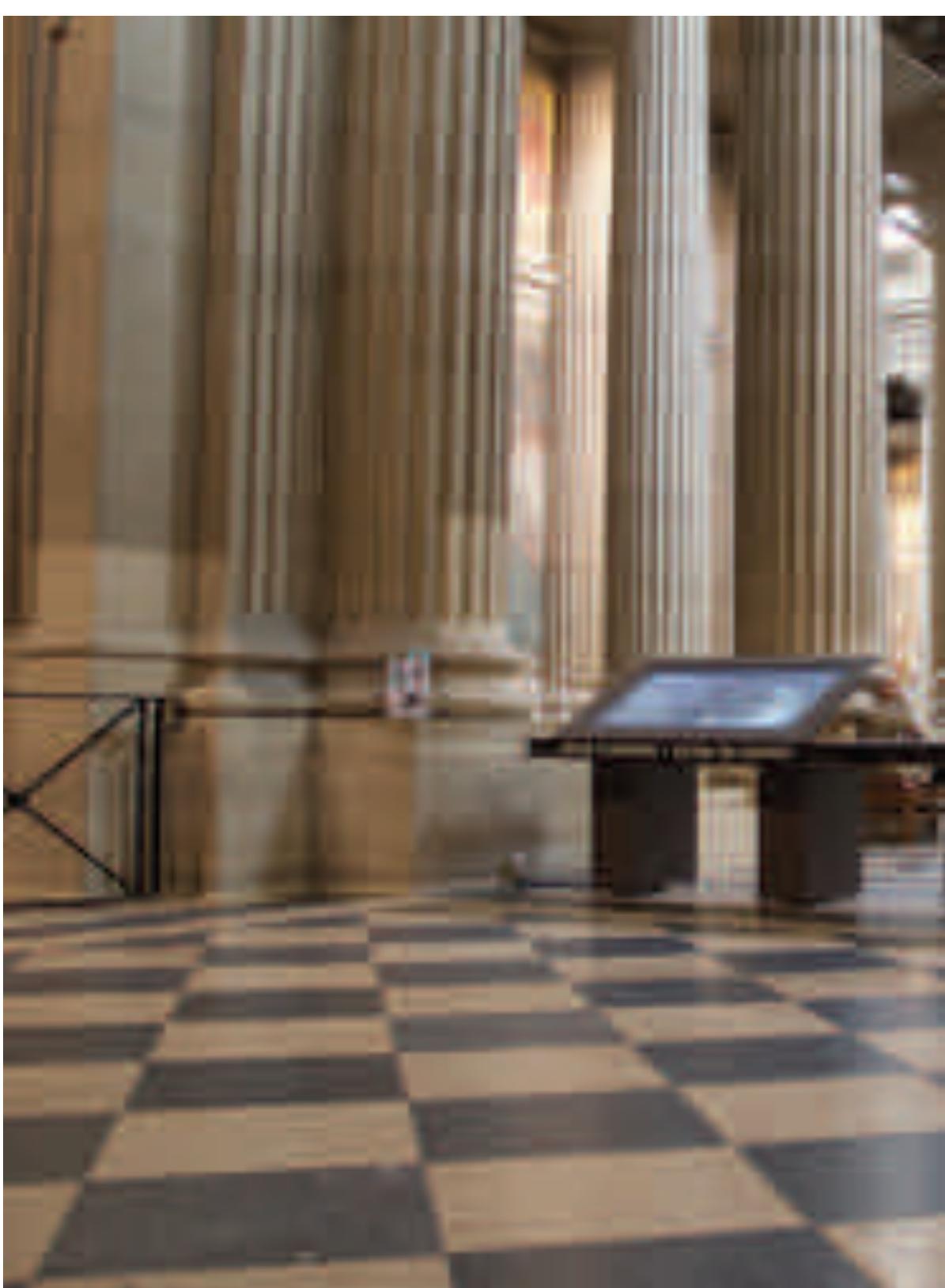
La petite renarde rusée

L'orchestre décomposé

L'application « La petite Renarde rusée, l'orchestre décomposé » est un dispositif multimédia destiné au jeune public qui accompagne la diffusion de l'opéra de chambre / fabrique de film composite transmédia « La petite Renarde rusée ».

Découvrez et écoutez les 13 instruments différents de l'orchestre, ensembles ou séparément, interprétant « La Petite Renarde rusée », de Leos Janacek. L'app « La Petite Renarde rusée » vous permet de comprendre le fonctionnement d'un orchestre : chaque instrument est enregistré individuellement, et l'utilisateur est invité à « allumer » ou « éteindre » chaque instrument. Un mode « solo » permet de n'écouter qu'un seul instrument à la fois.









Parcours multimédia du panthéon

Centre des monuments nationaux

Mosquito a réalisé la conception du parcours de la visite permanente du Panthéon à Paris en groupement avec l'atelier de scénographie MAW, Maffre Architectural Workshop et l'atelier graphique Tout pour plaire.

Le parcours de visite n'est pas linéaire, et permet au visiteur de déambuler à sa guise pour trouver de l'information là où son regard l'entraîne. Il n'y a donc pas de fléchage directionnel car ces lieux exigent une certaine sobriété pour conserver leur sacralité. Le monument accueille plus de 700 000 visiteurs par an, et les perspectives de développement sont estimées à un million d'entrées annuelles.

La refonte concerne l'ensemble des espaces ouverts à la visite : la nef, le rez-de-chaussée et la crypte dans son ensemble.

L'enjeu principal de l'intervention de scénographie numérique est d'insérer de nombreux dispositifs d'information en respectant la solennité du lieu et de les intégrer au mieux dans l'ambiance architecturale, dans le respect de l'accessibilité de tous les publics.



Parcours multimédia de La Conciergerie

Centre des monuments nationaux

La Conciergerie fait sa Révolution, avec un nouveau parcours sur la Révolution française, mêlant des documents historiques, des films, une table tactile, une maquette interactive et des reconstitutions en réalité augmentée. Intégré à l'équipe de scénographie (Atelier MAW, Philippe Maffre) l'atelier Mosquito a conçu l'ensemble des dispositifs du nouveau parcours de visite. Cette proximité a favorisé les échanges et les interactions entre les équipes et permet d'affiner la pertinence des scénarios.



« La salle des noms » s'avère un des temps forts de la visite de la Conciergerie. Dans cette pièce subtilement éclairée, les murs ont été recouverts de petits cartels horizontaux, portant les noms des quatre mille personnes qui ont été retenues à la Conciergerie. Les patronymes écrits en lettres rouges ont connu la peine capitale. En complément, au centre de la salle, « la table des noms », un vaste écran interactif permet d'en apprendre davantage sur ces hommes et ces femmes. Que sont-ils devenus ? Ont-ils tous été condamnés à mort ? Est-il possible de voir leurs visages ?

Les visiteurs peuvent reconstituer le parcours des hommes et des femmes incarcérées, comme la reine Marie-Antoinette, grâce à une maquette animée du palais de la Cité illustrée avec des images d'époque. Un écran tactile permet de visualiser ce parcours, chaque action effectuée est alors illuminée sur une maquette réelle et permet à chacun de se rendre compte du fonctionnement quotidien de la prison et du tribunal pendant la Révolution.







Borne à selfie Nausicaà

Aquarium de Boulogne sur mer

Mosquito a réalisé 2 outils numériques participatifs pour la nouvelle exposition dans l'aquarium NAUSICAA. Les familles et les enfants sont invités à se prendre en photo sur une maquette de requin ou de scaphandrier. Avec la fonction chroma key (incrustation sur fond bleu), ils peuvent choisir une boucle vidéo comme fond pour la photo.

Une fois le paysage aquatique choisi, l'application enclenche le décompte au terme duquel 1 GIF animé ou 4 photographies successives seront réalisés. Enfin ces images seront envoyées par email à l'aide d'un clavier virtuel apparaissant à l'écran.



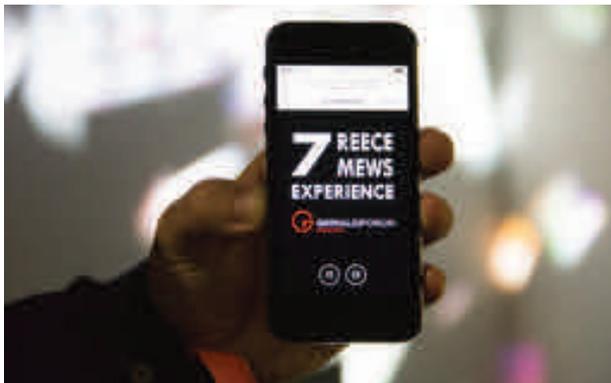
Espace immersif participatif, 7 Reece Mews Experience

Grimaldi Forum de Monaco

Le Grimaldi Forum Monaco propose un dispositif participatif original en parallèle de l'exposition « Francis Bacon, Monaco et la culture française »

Les visiteurs sont invités à laisser une trace de leurs propres inspirations dans l'atelier éphémère en partageant leurs images (portraits pris in situ grâce à une cabine photomaton numérique ou images issues de la galerie photo de leur smartphone), transformées pour l'occasion à la manière des documents accumulés par Bacon dans son studio (polaroïd, vieilles cartes postales, pages de magazines déchirées, planche contact, photo jaunie, etc.).

Grâce à une table tactile multi-utilisateurs, les images validées par les participants sont vidéo projetées sur les murs de l'atelier éphémère, se juxtaposant et s'empilant au fur et à mesure jusqu'à saturer totalement l'espace et prendre des airs de capharnaüm à l'instar du mythique atelier de Reece Mews.







Espace immersif, Vis comme une abeille

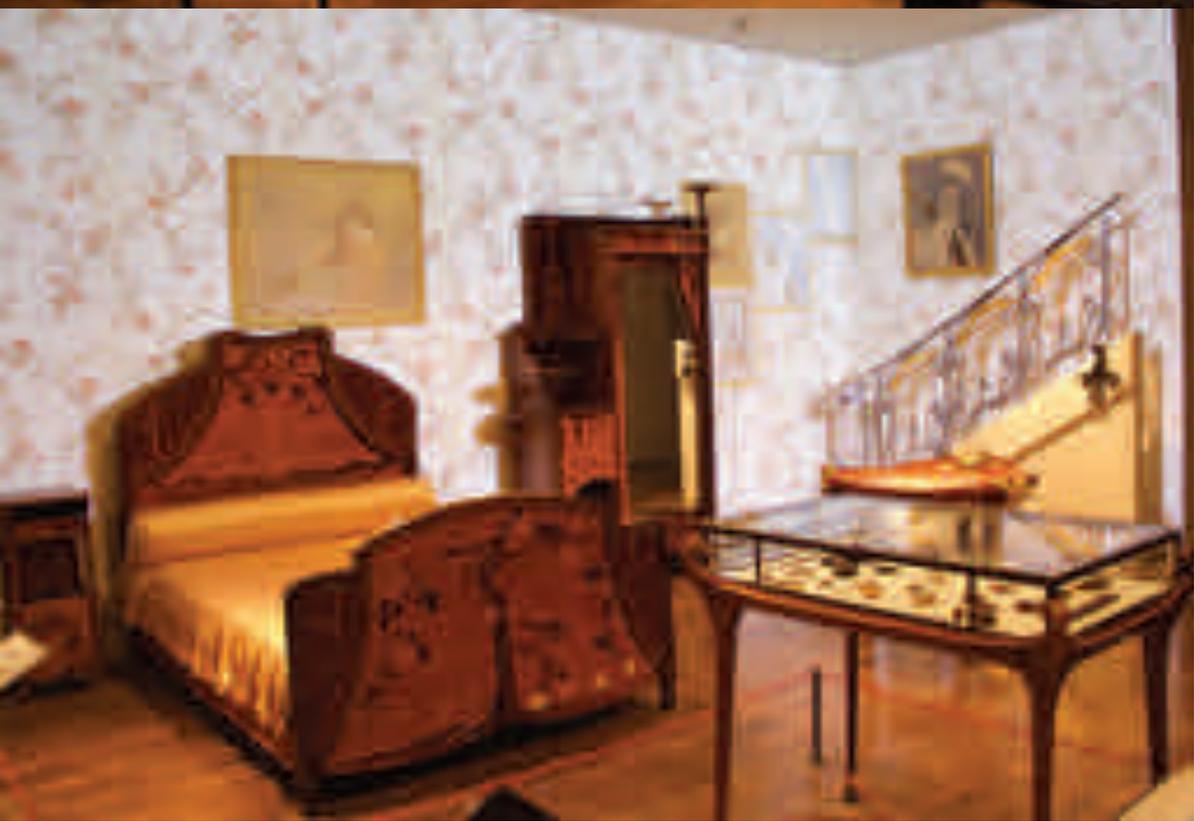
Parc Galamé - Maison de la nature

Une expérience interactive et immersive pour tout comprendre
de la vie des abeilles





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

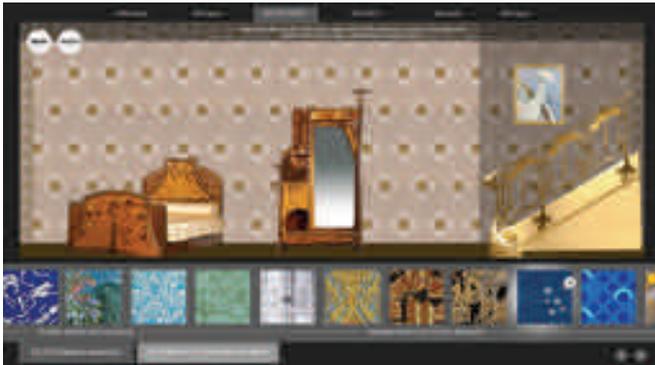


Espace immersif, Pimp my period-room

Musée des Arts décoratifs Paris

Ce dispositif immersif a été imaginé lors de la 3e édition de Muséomix. Il permet à chacun de décorer à sa guise la salle consacrée à Louis Majorelle avec d'autres œuvres, au premier rang desquelles papiers peints, les textiles et les objets des collections.

A l'aide d'un écran tactile de 32", le visiteur choisit de recréer le décor et de projeter sa vision sur les murs de la salle, jouant de la chronologie et mettant ses goûts à l'épreuve des collections.



Parcours multimédia, Les period-rooms

Musée des Arts décoratif Paris

Système de cartel numérique pour les period rooms du musée des arts décoratifs à paris.





Au musée des arts décoratifs, le parcours des collections permanentes est jalonné de 11 period-room qui sont autant de reconstitutions ou d'évocations fidèles d'une pièce à vivre.

Elles témoignent à la fois d'une époque et du goût de ses propriétaires. Cette spécificité du musée, très appréciée des visiteurs, a fait l'objet d'une attention particulière : un dispositif de cartels numériques est installé dans les 11 period-room du musée.

Le visiteur peut, grâce à une tablette tactile de 22" avoir accès via des POIs placés sur une image panoramique à une multiplicité d'informations autour des œuvres et un accès supplémentaire aux ressources qui contextualisent ces environnements.

A close-up photograph of a hand holding a dark, circular plate. The plate features a portrait of a woman, identified as Madame Gautreau. The background is a dark, textured surface.

Plat (Portrait de Madame Gautreau)

Theodore Deck (Joseph-Théodore),
fabriquant, (Quimper 1822 - Sèvres 1891)

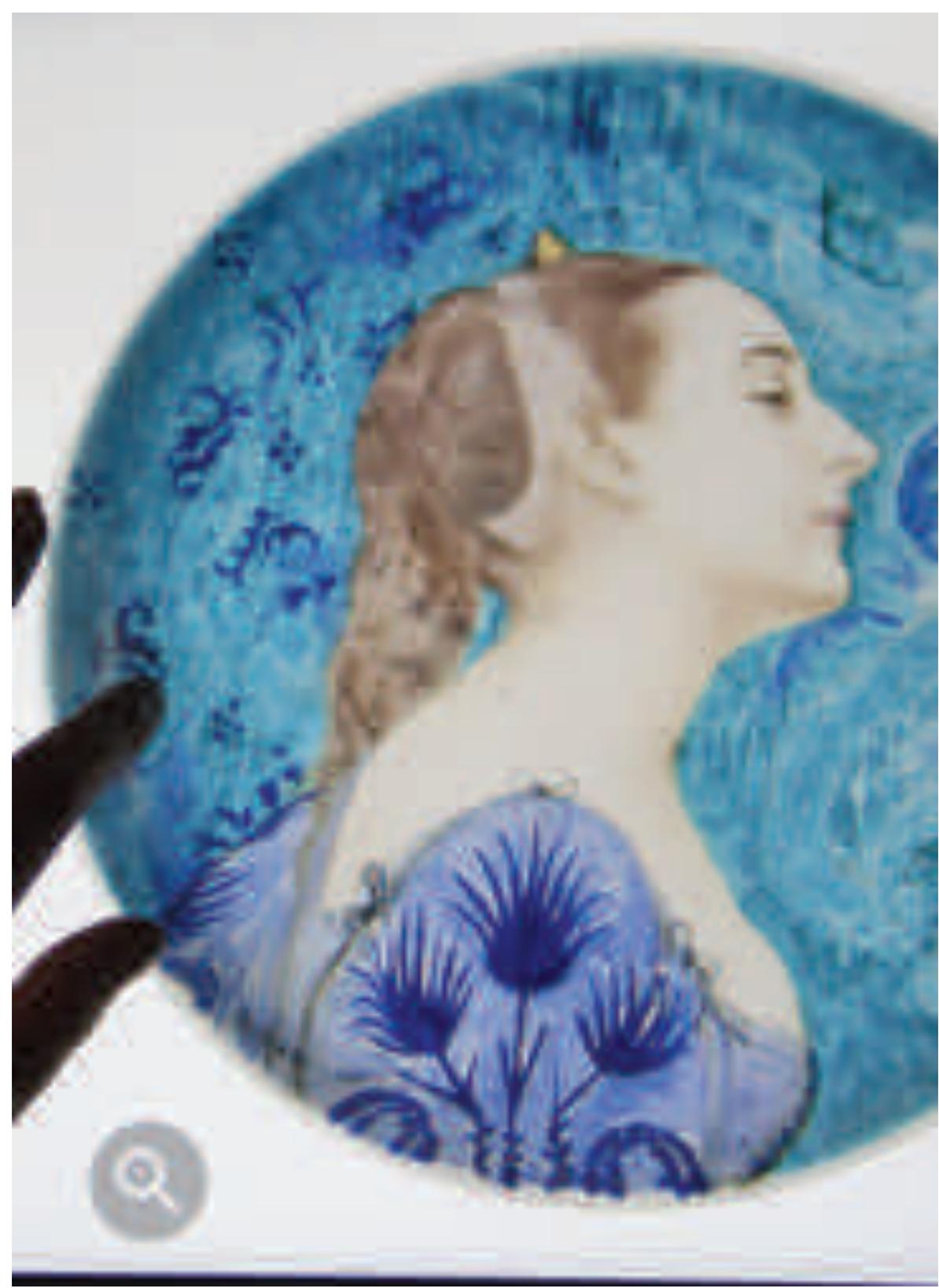
France vers 1884

Paul-César Helleu, peintre, auteur du décor,
(Nantes 1858 - Paris 1927)

Matériau

Émail, verre

Provenance

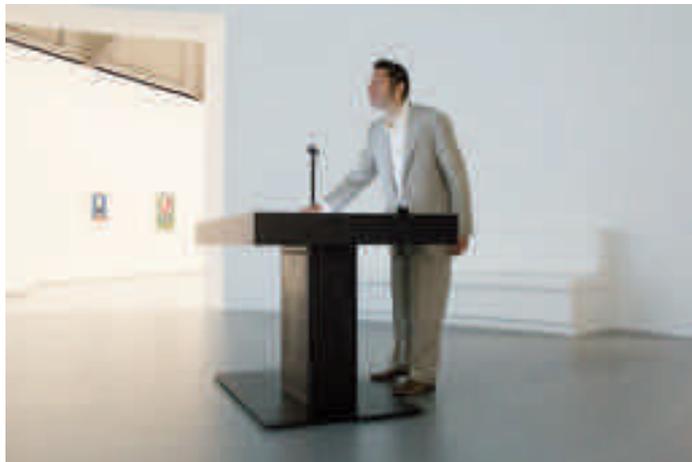


My Touch Gallery

Grimaldi Forum - Monaco

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

Via une table tactile installée au cœur d'un espace immersif et interactif, les visiteurs peuvent faire leur propre accrochage des œuvres découvertes tout au long de l'exposition. En toute fluidité les œuvres « coup de cœur » glissent de la table tactile sur l'immense mur incurvé de la pièce où elles seront projetées. Une fois son accrochage terminé, les visiteurs peuvent se faire photographier automatiquement au centre de leur accrochage et partager leurs selfies sur la page Facebook dédiée au dispositif.





Du point de vue design interactif, la difficulté est de trouver la stratégie pour que les utilisateurs entrent dans le jeu, créer ce moment théâtralisé, ou le visiteur va se réappropriier les éléments et les sensations éprouvées pendant sa visite pour aller jusqu'à se mettre en scène, sous les projecteurs, pour une séance photo improvisée.





Devenir curateur, intervenir sur l'accrochage de la salle, s'approprier les œuvres, c'est sur ce fantasme commun à de nombreux visiteurs d'exposition que s'appuie le dispositif pour provoquer de l'engagement. Comme dans tout gameplay, l'affichage de la photo et la publication sur Facebook sont une gratification, le visiteurs se retrouve pour quelques instants, valorisé, vedette au milieu des œuvres de l'exposition, et peut confronter sa production avec les images produites par les autres visiteurs, dans un bon esprit, formant une émulation sympathique.





iBeacon



Visite connecté et géolocalisé avec des beacons

Musée des Arts décoratifs - Paris

le musée des Arts décoratifs met en place un réseau bluetooth 4.0 dans les espaces dédiés à l'exposition. Chacun peut se connecter à l'aide de son smartphone pour accéder à un guide numérique. Grâce à des Beacons (un boîtier installé sous vitrine) une cinquantaine d'œuvres sont connectées à ce système qui permet d'éclairer le parcours du visiteur.



Disponible sur l'App store et sur Google Play

Secrets d'ébène

Musée national du château de Fontainebleau

Le temps d'une exposition, ce cabinet d'ébène, meuble d'apparat à l'ornementation foisonnante, dévoile ses tiroirs secrets et son iconographie, centrée sur les figures d'Ulysse et d'Alexandre le Grand.

Grace à une image en gigapixel, manipulable grâce à 2 pupitres tactiles l'application, permet de faire le lien entre les éléments du décors sculpté du meuble et les gravures qui servirent de sources d'inspiration aux artistes.





Le portrait d'Esther, une série en bande dessinée numérique

Musées d'Angers

Le portrait d'Esther, est une série en bande dessinée numérique qui plonge le lecteur dans un secret de famille : celui du portrait disparu de la jeune Esther, peint dans les années 1930. Soixante-dix ans plus tard, Iris, quinze ans, découvre l'existence de ce tableau représentant sa grand-mère et tente de reconstituer l'histoire de sa famille. Où se trouve le tableau ? A-il-été volé pendant la guerre ? Est-il perdu ?

L'objectif est de faire prendre conscience aux jeunes générations qu'elle fût l'ampleur de l'entreprise nazie d'extermination des êtres et de leurs mémoires. Il s'agit aussi pour les musées d'Angers de permettre la restitution des tableaux MNR « Musées Nationaux Récupération ».

Conçu pour l'écran, cette bande dessinée propose une expérience de lecture enrichie, immersive, conçue pour les jeunes. Elle est disponible via un site Internet totalement responsive et une application mobile.



Un projet réalisé avec le soutien du Ministère de la Culture et de la communication dans le cadre de l'appel à projets 2014 Services Culturels innovants





Château de Fontainebleau

Le livre des siècles est une « expérience de visite » sur tablette et Smartphone à destination du public jeune et familial.

Musée national du château de Fontainebleau

Il a pour but la découverte du château de Fontainebleau. Cette visite augmentée s'appuie sur trois axes : pédagogique, scénaristique et ludique. Ils forment une expérience interactive unique, unifiée et immersive. Ni jeu fermé, ni cours figé, Le Livre des siècles permet au jeune public de « s'approprier » l'Histoire par la manipulation et la découverte scénarisée des objets et lieux emblématiques du château.



Disponible sur l'App store et sur Google Play



Nouvelle écriture pour un guide de visite, « Le livre des siècles » est une invitation à la découverte et à l'éducation du regard. Le visiteur ne doit pas être rivé à son écran, c'est pourquoi l'ensemble des contenus et activités sont conçus pour favoriser l'interaction entre le visiteur et le lieu : observer, comparer, analyser sont les leviers des activités proposées. La scénarisation permet l'immersion par le récit et les gameplays garantissent une interactivité dynamique, ludique et renouvelée.

Le Livre des siècles est une expérience dont le jeune visiteur sort enrichi d'une grande histoire... Celle du Château et de sa mémoire.



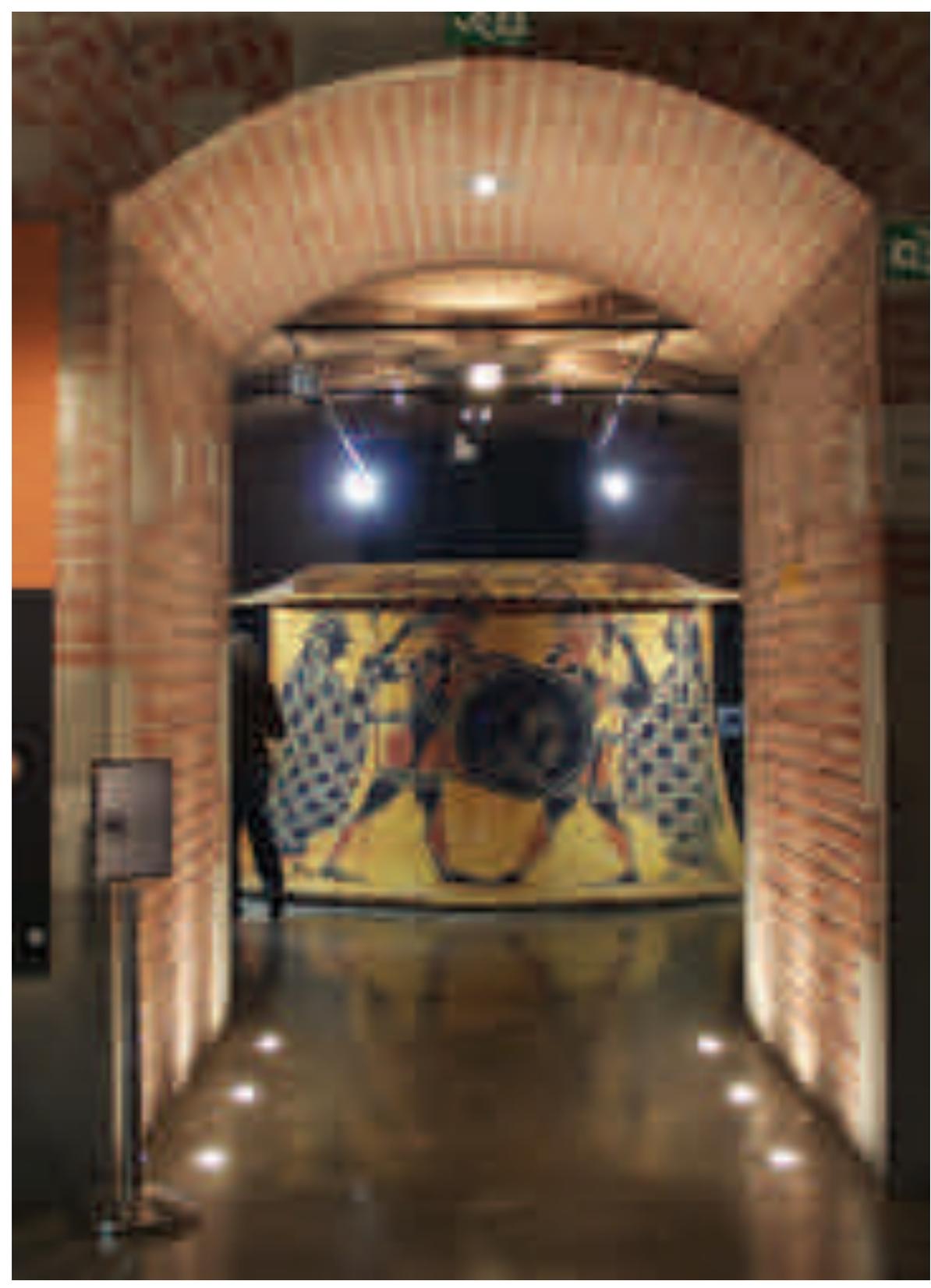
Le synopsis

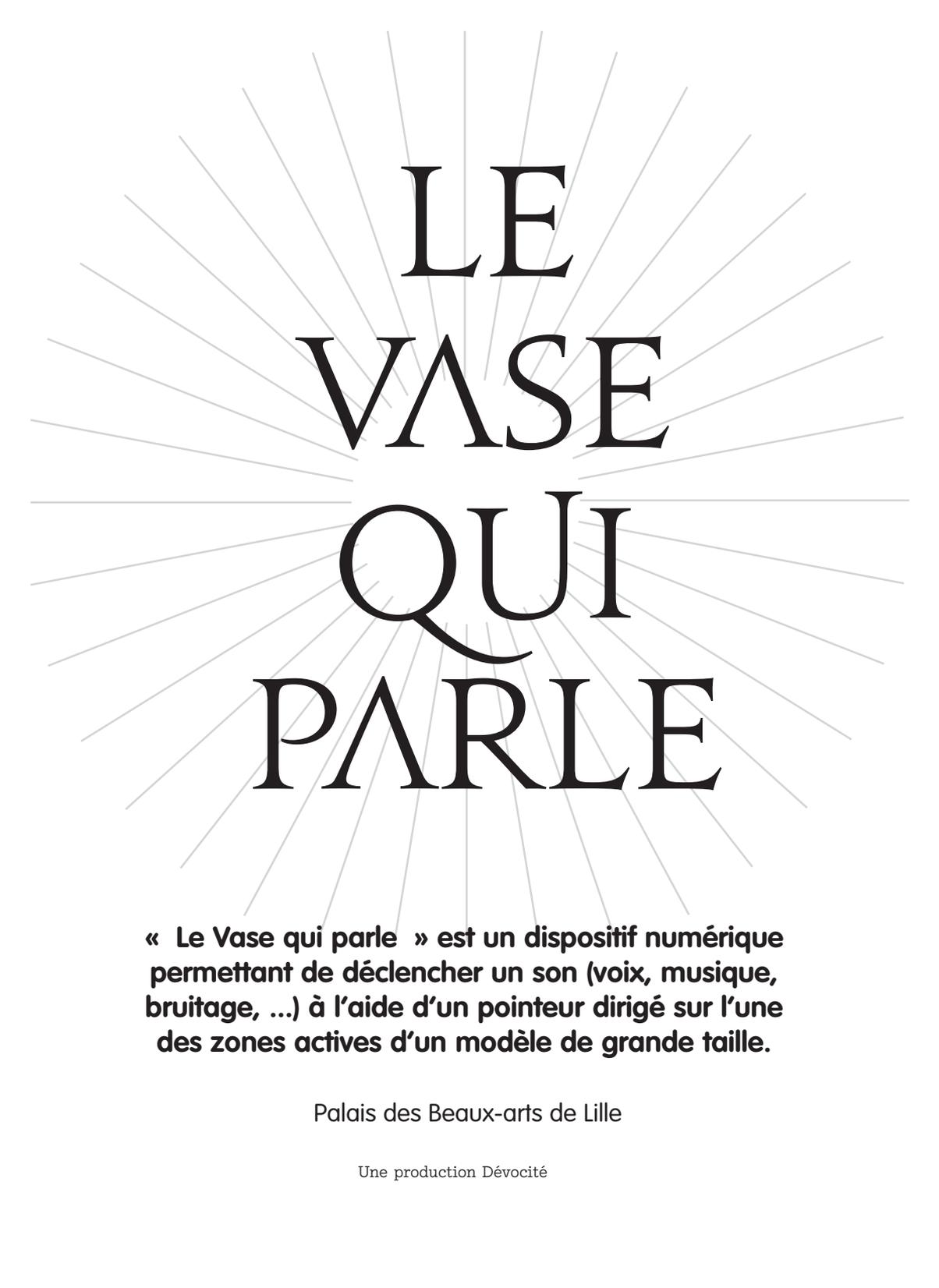
Un étrange personnage du nom de Paul interpelle le visiteur. Il invite celui-ci à le suivre dans les salles du Château. A l'issue de la première épreuve, Paul révèle l'existence d'un livre perdu qui renferme la mémoire du château depuis des siècles. L'élément dramatique de la narration est la perte de mémoire progressive de Paul, qui cherche à transmettre sa connaissance du château au joueur. Cette quête est donc aussi une initiation.

En parcourant les salles, le joueur est soumis à une série d'épreuves. Chaque épreuve réussie lui donne accès à un fragment d'un code mystérieux qui lui permettra, une fois rassemblé, de localiser le Livre perdu. Ce livre devient une allégorie de ce qu'ils ont appris au cours du jeu. Mission accomplie : le livre est retrouvé et le visiteur devient le nouveau gardien de la mémoire du Château.



Un projet réalisé avec le soutien du Ministère de la Culture et de la communication dans le cadre de l'appel à projets 2012 Services Culturels innovants



A background of thin, light gray lines radiating from the center, creating a sunburst or starburst effect.

LE VASE QUI PARLE

« Le Vase qui parle » est un dispositif numérique permettant de déclencher un son (voix, musique, bruitage, ...) à l'aide d'un pointeur dirigé sur l'une des zones actives d'un modèle de grande taille.

Palais des Beaux-arts de Lille

Une production Dévotité



Il s'agit ici de la reproduction à très grande échelle d'un vase tripode à figures noires exposé au musée de Lille, réalisé vers 565 avant J.-C. à Athènes. Les guerriers apparaissent ainsi à taille humaine, révélant des détails qu'il n'est pas possible de voir sur le modèle d'origine. Le rapport visuel avec l'oeuvre est nouveau. Le visiteur est invité à interagir avec l'objet archéologique, dans un usage individuel ou collectif.

Chaque visiteur est équipé d'un pointeur laser et d'un casque. Le personnage visé, sur le vase, est éclairé et le son de sa voix est retransmis dans le casque.



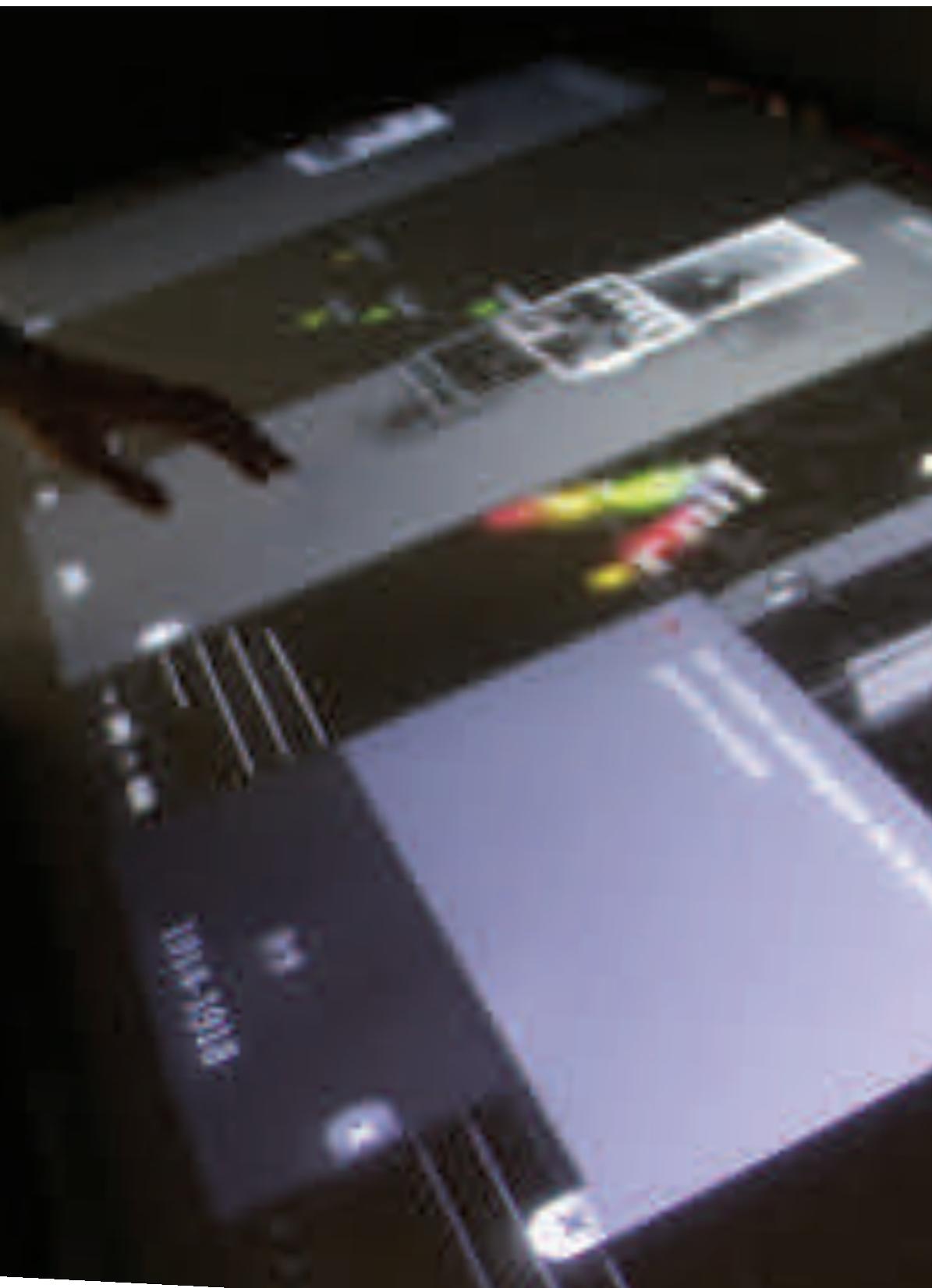
En introduction, le vase parle et s'adresse directement au visiteur. Dans le cas d'une visite de groupe, une personne (guide, enseignant, parent,...) peut diriger un pointeur laser sur un personnage dont la voix sera retransmise dans tous les casques du groupe. Le visiteur est invité à déclencher les commentaires dans un certain ordre : l'ordre de l'histoire racontée sur le vase.



« Le Vase qui parle » a été sélectionné dans le cadre de l'appel à projets Services numériques culturels innovants 2012 du ministère de la Culture et de la Communication.







Une chronologie tactile de la famille Curie

Musée Curie

Découvrez la biographie de Pierre Curie (1859–1906), de Marie Curie–Skłodowska (1867–1934), de Irène Curie (1897–1956) et de Frédéric Joliot (1900–1958), à travers un choix de documents numérisés. De nombreuses photographies, des articles de presse, des films d'archives (dont certains inédits), sont présentés selon un ordre chronologique, de la naissance de Pierre Curie en 1859 jusqu'au décès de Frédéric Joliot en 1958, et restituent en images les parcours de la « famille aux 5 Prix Nobel ».

Cette grande table interactive de 2,40 mètre, réalisée par Mosquito et Tangible Display et financée grâce à un legs de Yuki Hayashi, permet à plusieurs utilisateurs de consulter simultanément ces documents d'archives au Musée Curie.



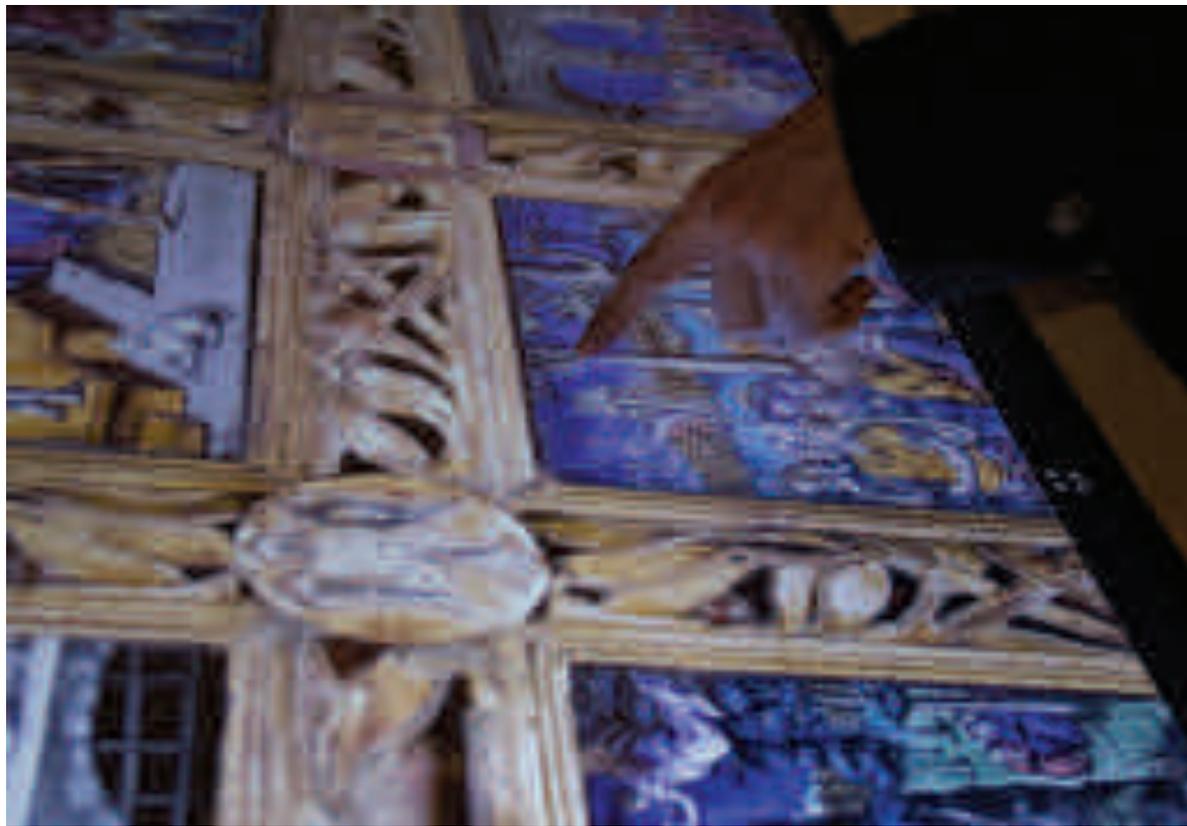
Une chapelle restituée au musée national de la Renaissance

Musée national de la Renaissance

Fruit du travail des chercheurs, conservateurs et historiens, une restitution 3D, mise en œuvre par le plan national de numérisation du patrimoine et de la création du ministère de la Culture et de la Communication est diffusée aux publics sur une table tactile et sur un site internet dédié.

Ce site Internet et cette table permettent au grand public, ainsi qu'aux spécialistes historiens de l'art, de s'immerger au sein de ce décor exceptionnel et de le replacer dans le contexte de la Renaissance française.





Une production Mosquito, avec Tangible Display pour la table tactile et On-situ pour la numérisation et la restitution 3D.



Un espace immersif à la Cité internationale universitaire de Paris

Cité internationale universitaire de Paris

Intégrée dans un cube immersif de 9 m², une maquette interactive est composée d'une table multi-tactile de 60 pouces (Tangible Display) et d'un écran de projection de 140 pouces.

Cette installation interactive dynamique dédiée à la consultation interactive d'archives et de fonds muséographiques multimédias de la Cité Internationale Universitaire de Paris est un dispositif de médiation culturelle unique.

Ce dispositif répond à des besoins spécifiques de diffusion et de valorisation de ce patrimoine culturel. Grâce à une manipulation intuitive multi-écran et à une cartographie interactive, les visiteurs s'immergent au sein de l'histoire exceptionnelle de cette création architecturale et urbaine unique au monde.



CITE
INTERNATIONALE
UNIVERSITAIRE
DE POITIEV

- ZONE D'AMÉNAGEMENT
URBAINE (ZAU) (100000)
M2
- ZONE D'AMÉNAGEMENT
URBAINE (ZAU) (100000)
M2
- ZONE D'AMÉNAGEMENT
URBAINE (ZAU) (100000)
M2



Q. 1000



INTRO

1.1.1.1

1.1.1.1.1
1.1.1.1.2

1.1.1.2

1.1.1.3

1.1.1.4



« Archimôme », le premier site ludo-éducatif consacré à l'architecture pour les 7-12 ans.

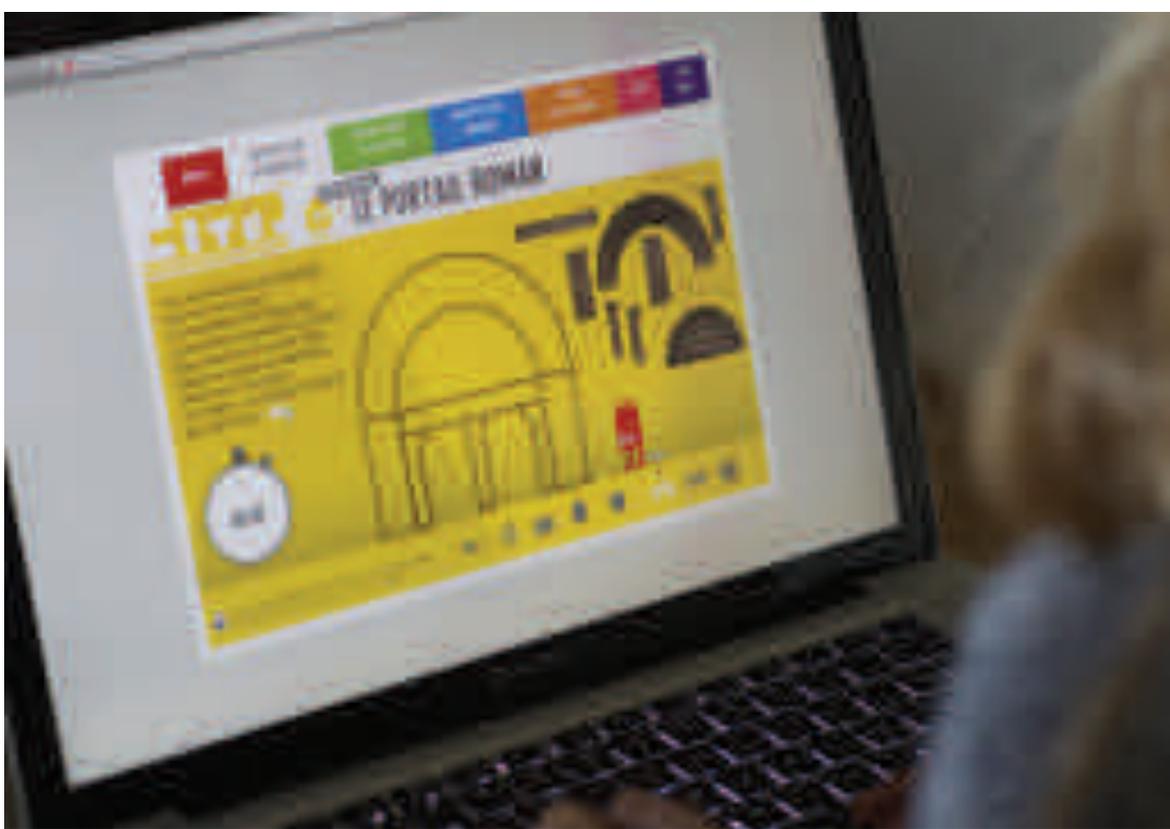
Cité de l'architecture et du patrimoine

Dans une logique de démocratisation culturelle et d'éducation artistique, ce site permet au public empêché (distance géographique, maladie...) d'avoir accès aux collections de la Cité de l'architecture & du patrimoine. Également adapté aux publics en situation de handicap visuel ou mental, il s'inscrit dans la politique d'accessibilité de la Cité.

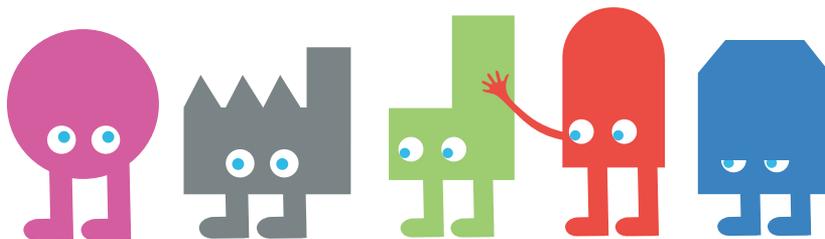
Ce site a pour objectif de faire découvrir et comprendre différents aspects de l'architecture (historiques, techniques, artistiques, sociaux...) à travers les collections de la Cité, à l'aide de films d'animation, de zooms sur des œuvres et d'une chronologie.

Des jeux en ligne et des propositions d'activités manuelles à faire à la maison testent les connaissances et offrent la possibilité de manipuler, d'expérimenter et de fabriquer des maquettes, seul, entre amis ou en famille. Autres éclairages : « la maison aux histoires » et « la bibliothèque » apportent un regard littéraire complémentaire sur l'architecture.





Ce site, dont le design a été conçu spécialement pour les enfants, est également l'occasion de créer un lien privilégié avec les jeunes visiteurs en leur proposant de mettre en valeur leurs réalisations dans « le musée des enfants », en répondant à leurs questions et remarques par courriel et en les informant régulièrement de l'actualité de la Cité sous forme de blog.



Un projet réalisé avec le soutien du Ministère de la Culture et de la communication dans le cadre de l'appel à projets 2010 Services Culturels innovants



OURT ?

CARE

...
...
...

...
...
...
...



« Dragon et compagnie », un site ludo-éducatif consacré à l'art asiatique.

Musée national des arts asiatiques - Guimet

Dragon et compagnie est le pendant du site officiel du musée Guimet. Il propose aux jeunes curieux de 6-10 ans de découvrir les arts asiatiques.

Des animations permettent de faire découvrir les techniques de fabrication. Des jeux de réinvestissement permettent de mémoriser les concepts liés aux cultures asiatiques.

Maquettes, dessins, coloriages... différentes activités à faire à la maison sont proposées en téléchargement.





PUPP'ART

Avec cette installation numérique utilisant la gestuelle corporelle, le visiteur devient acteur. L'œuvre d'art s'anime en temps réel, s'échappant de son cadre pour donner naissance à une interaction entre image et réalité.

Dans PUPP'ART, l'œuvre s'anime sous vos yeux en même temps que vos propres gestes. Bougez et elle bougera, dansez et elle dansera avec vous ! L'objectif ? Donner vie aux œuvres d'art et impliquer le visiteur dans le parcours de visite de façon ludique.



PUPP'ART est le prototype d'un dispositif de médiation culturelle destiné au public jeune et adolescent. Il permettra de proposer des ateliers numériques à des groupes d'enfants, lors de la visite d'un musée. En fonction de la nature du lieu et de sa collection, plusieurs types de scénarios pourront être proposés.

Outre le côté spectaculaire de l'interaction avec une projection grandeur nature, l'originalité du dispositif réside dans sa capacité à être personnalisé facilement pour un coût de production très faible.



Bohèmes 360°, une visite guidée immersive

Réunion des musées nationaux - Grand Palais

Visite guidée 360° avec une conférencière !
Sans sortir de chez vous, découvrez de façon inédite l'exposition Bohèmes. Grâce aux derniers développements des technologies d'immersion, effectuez une visite en chapitres commentés par une conférencière de la Rmn-Grand Palais filmée dans des images panoramiques 360°,

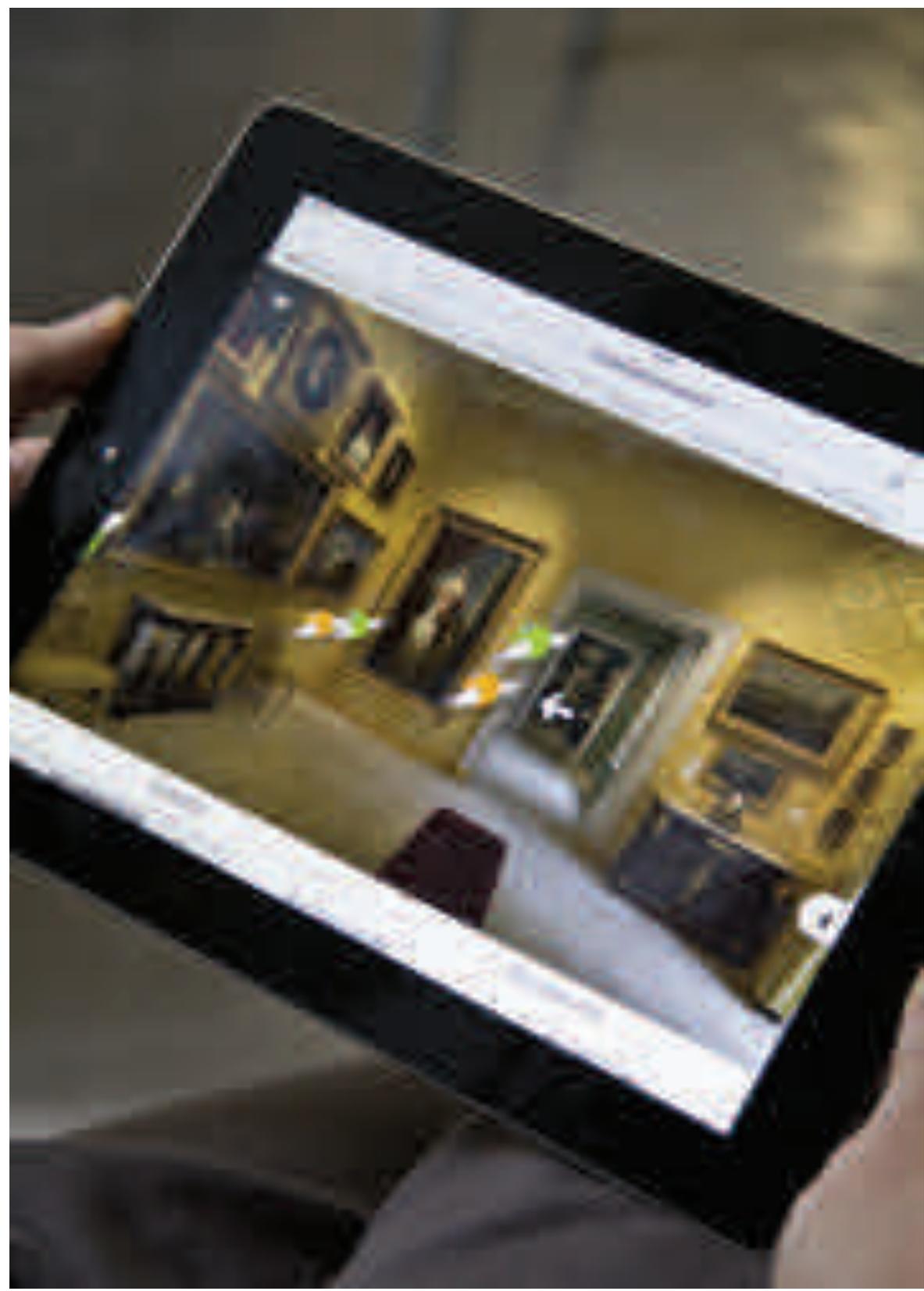


Cette visite guidée immersive utilise une technologie innovante, fondée sur l'enrichissement du principe de réalité virtuelle par des contenus multimédia (vidéo, images et sons). Encore très peu répandue, elle est utilisée pour la première fois dans le cadre de la visite guidée d'une exposition. L'utilisateur parcourt l'exposition dans cet univers virtuel, reconstitué à l'identique à l'aide des technologies de prise de vue photographique à 360°. La visite d'un conférencier de la Réunion des musées nationaux – Grand Palais est intégrée dans la représentation virtuelle de l'exposition, reconstituant de manière fidèle une visite conférence individuelle de l'exposition



Un projet réalisé avec le soutien du Ministère de la Culture et de la communication dans le cadre de l'appel à projets 2012 Services Culturels innovants





Muséosphère est un site Internet jeunesse faisant partie de l'offre développée spécifiquement par Paris Musées. Il permet aux petits parisiens de se familiariser avec l'art et les collections des musées de leur ville.

Muséosphère se présente sous la forme d'une plateforme responsive qui propose l'exploration des musées de la Ville de Paris grâce à la visite virtuelle de cinq pièces par établissement. Le site permet la découverte du lieu et de ses œuvres via des contenus pédagogiques adaptés.



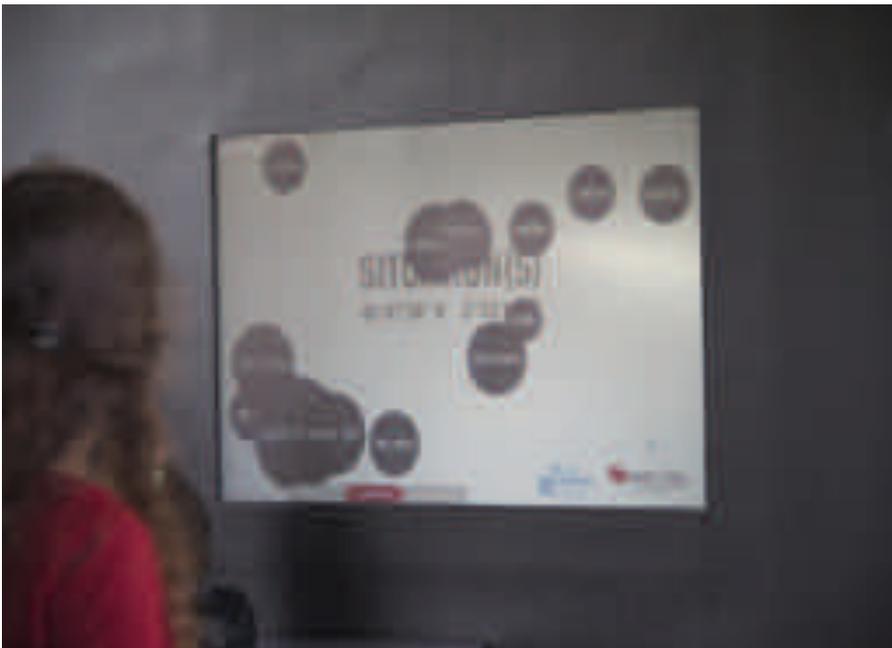
Muséosphère

Paris Musées

Cette ressource numérique, manipulable tout aussi bien par l'animateur que par les enfants, se veut une première approche du musée tout comme un complément de visite. En cela il représente un outil d'éveil culturel adapté à tous, sans prérequis ni visites physiques préalables.

La Fémis

Ce site Internet totalement responsive, comporte de nombreuses nouveautés : films en haute définition, accès à l'annuaire et aux actualités des diplômés, actualité de l'école, simulateur de taxe d'apprentissage, foire aux questions, calendrier des formations en ligne, formulaires d'inscription. Une version anglaise du site est en cours de réalisation et sera proposée prochainement.





Situation(s)

MAC/VAL

Situation(s) est une plateforme collaborative pensée en écho à l'exposition éponyme qui s'est déroulée au MAC/VAL en 2012. Les principales thématiques abordées par l'exposition sont présentes sur le site au travers de mots clés. Il s'agit d'ouvrir le champ de réflexion et de multiplier les idées grâce à la contribution des internautes, en favorisant et en simplifiant la circulation d'informations et leurs interactions. Le site offre l'opportunité à chacun de charger et publier des contenus dans les rubriques conçues à cet effet. Articles de presse, sites d'artistes, références bibliographiques ou liens vidéos, tous les formats en ligne seront publiés après modération.

Mapping 3D

Muséum national d'histoire naturelle

Une pierre d'1,50 mètre de haut et de plus d'une tonne est habillée d'images vidéo, sur chacune de ses facettes. La transparence, la texture ainsi que la diffraction font en sorte que l'image se fonde dans le cristal jusqu'à quasiment disparaître et créer des formes tendant vers l'expressionnisme abstrait.

À la manière de James Turrell, qui, dans sa série Magnetron utilisait les télévisions comme source de lumière monochrome, l'image numérique fondue dans la pierre devient un moyen original et ironique de générer des formes colorées en mouvement. « La profondeur et le mouvement », derrière la surface de la pierre, fait le lien entre l'abstrait et le figuratif, l'imaginaire et notre imagination.



Contact

Mosquito

23, rue du Buisson Saint-Louis
75010 Paris
Tél. 01 47 70 00 11

<http://www.mosquito.fr>
<http://www.facebook.com/mosquitolab>
<http://vimeo.com/user6995690/videos>

