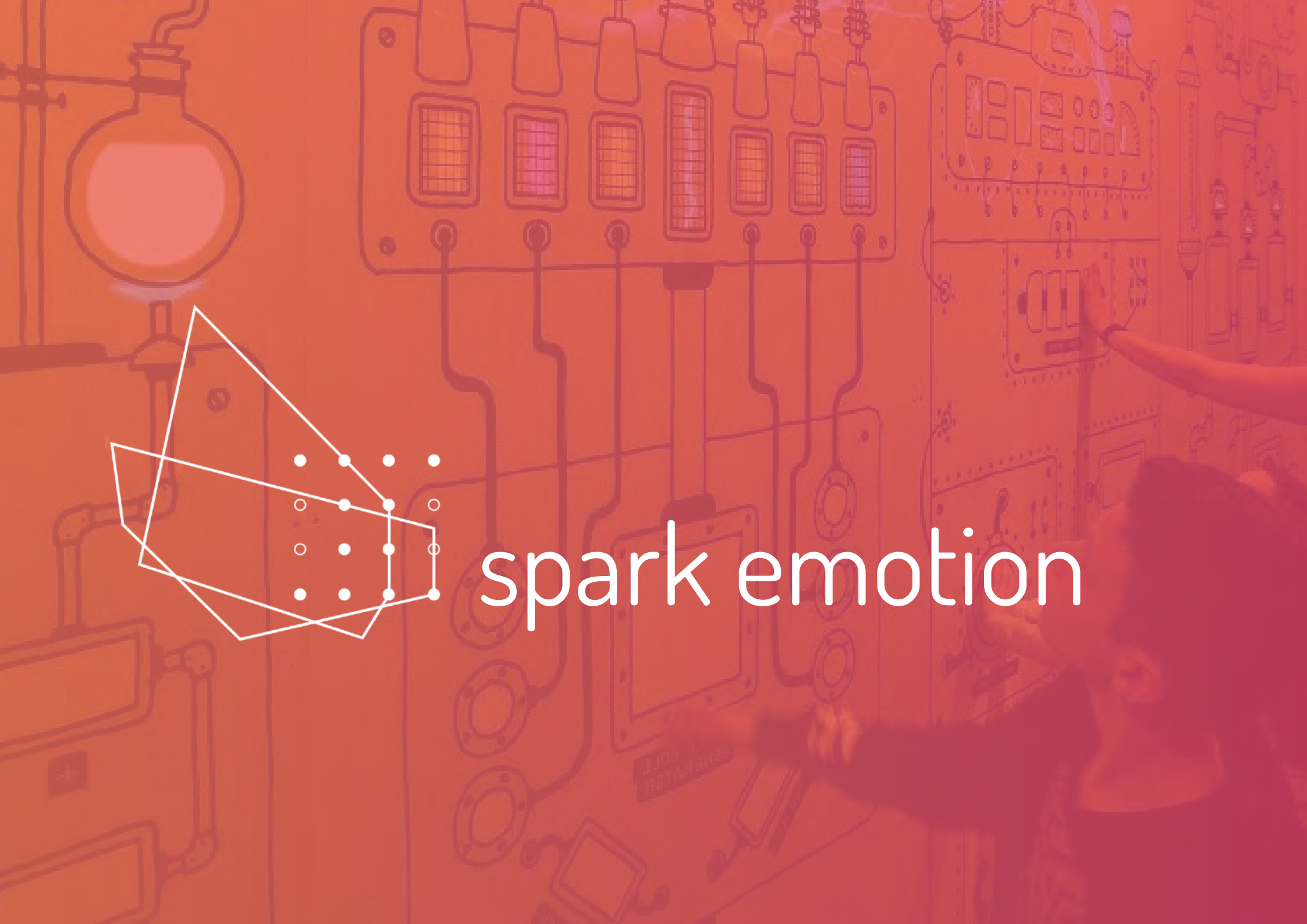


hovernone

PORTFOLIO



spark emotion



©Pai Daiza

## NEMO, SPLENDEURS OCÉANIQUES

Pai Daiza - Juin 2024

Transformer la façade historique du Château de Pai Daiza, en une fenêtre immersive et interactive vers un monde marin hyper-réaliste.

Pour Pai Daiza, Hovertone a conçu et réalisé l'expérience immersive et interactive « NEMO, splendeurs océaniques », transformant les 42 fenêtres du Château de Cambron en un écran géant révélant un écosystème marin vivant.

En collaboration avec les équipes du parc, Hovertone a assuré la conception globale du dispositif, la supervision des contenus 3D réalisés avec Dreamwall, ainsi que le développement et l'intégration du système interactif basé sur la détection des visiteurs.

Grâce à des technologies de tracking et d'intelligence artificielle, l'installation permet aux visiteurs d'interagir avec des créatures marines hyperréalistes qui réagissent à leur présence.

Le projet illustre la capacité d'Hovertone à concevoir des dispositifs où sensibilité artistique, scénographie et technologie s'unissent au service de l'expérience.



## LUNAR·X

Euro Space Center - Juillet 2025

Plonger dans une mission spatiale interactive où chaque visiteur devient astronaute : une odysée sensorielle vers la Lune.

Avec *Lunar·X*, Hovertone propulse les visiteurs de l'Euro Space Center au cœur d'une mission lunaire immersive, à la croisée du spectacle et de l'expérience interactive.

De la conception à la direction artistique, du développement technique à la production audiovisuelle, l'équipe a imaginé une aventure en deux temps : le prèshow, véritable « spaceport » où les participants s'enregistrent sur tablettes comme astronautes, voient leur profil rejoindre l'équipage à l'écran et assistent à la préparation du lancement ; puis l'entrée dans la capsule, où le décollage débute et le voyage vers la Lune prend vie.

Grâce à un dispositif scénographique enveloppant, projections panoramiques, son spatialisé, vibrations, interactions en temps réel, Lunar·X fait vivre une traversée sensorielle complète, du compte à rebours à l'alunissage.

Réalisée en collaboration avec Dreamwall pour la modélisation 3D et les contenus immersifs, l'expérience combine récit, technologie et émotions collectives pour faire ressentir, le temps d'une mission, la magie du départ vers l'inconnu.



## LE GRENIER

Cité des Enfants, Universciences - Juillet 2025

Plonger les enfants dans un vaste monde immersif où leurs dessins prennent vie et s'assemblent pour créer, ensemble, un univers imaginaire projeté.

Dans Le Grenier, un environnement monumental se déploie sur trois murs et invite les enfants à devenir les bâtisseurs d'un monde collectif. À l'aide de tablettes, ils imaginent et dessinent créatures fantastiques, arbres extraordinaires et maisons singulières, qu'ils envoient ensuite dans la scène projetée.

Chaque contribution vient enrichir le paysage commun : les éléments apparaissent, s'animent et cohabitent dans cet espace partagé, transformant le geste individuel en œuvre collective. L'expérience encourage la créativité, la coopération et la fierté de voir son imagination dialoguer avec celle des autres.

Un dispositif immersif qui célèbre le pouvoir de créer ensemble, en mêlant spontanéité du dessin et magie de la projection monumentale.



## ESPACE ENGAGEMENT

Musée Océanographique de Monaco  
- Mars 2025

Un parcours numérique et immersif qui propulse le visiteur dans la Méditerranée de 2050, l'invitant à interagir, à choisir, à s'engager.

Pour le Musée Océanographique de Monaco, Hovortone conçoit et réalise un espace immersif dédié aux aires marines protégées, combinant scénographie, contenus et dispositifs interactifs.

Trois environnements photoréalistes représentant différents types d'aires maritimes protégées prennent vie sur de grands écrans, prolongés par des sols interactifs. En sélectionnant des comportements responsables via des pastilles au sol, le visiteur agit directement sur ces écosystèmes : la qualité de l'environnement évolue en temps réel, révélant une faune et une flore qui se régénèrent.

Un quatrième dispositif propose une lecture plus symbolique de notre impact : les silhouettes des visiteurs apparaissent sous forme de bulles au sein d'une aire marine, matérialisant l'influence humaine sur ces milieux.

L'expérience se prolonge grâce à une web-application accessible via QR codes, permettant de poursuivre l'engagement au-delà de la visite. Des compteurs visibles dans l'espace restituent les actions réalisées, reliant les interactions sur site et hors-les-murs.



## OEUVRE D'ART

Cap Sciences - Juin 2025

Transformer des mots en images et éveiller la créativité à travers un dispositif où chacun peut composer sa propre œuvre générée par l'intelligence artificielle.

L'Œuvre d'Art invite le visiteur à créer une image unique grâce à trois disques rotatifs. En les manipulant, il choisit un objet, un décor et un style artistique. Ces éléments forment un «prompt» qui est interprété par une IA pour générer une œuvre visuelle, affichée instantanément dans un cadre numérique.

Pendant que l'image se compose, une animation pédagogique explique le fonctionnement de l'IA : son apprentissage à partir d'images et de textes, son fonctionnement probabiliste, et ses limites.

Un dispositif poétique et pédagogique, où l'on devient artiste en apprenant comment pensent les machines.



## FOTOTEKIA

Musée de la Photo - Février 2025

Révéler les archives photographiques sous un nouveau jour grâce à une navigation intuitive guidée par l'intelligence artificielle et la curiosité du visiteur.

FototekIA est une œuvre interactive imaginée par Hovertone pour le Musée de la Photographie de Charleroi. Grâce à une borne tactile centrale, les visiteurs explorent une base de données de plus de 50.000 photographies présentées à travers une galaxie générée à partir d'un algorithme d'intelligence artificielle.

En zoomant dans des clusters thématiques ou en sélectionnant une image, ils influencent en temps réel la manière dont les liens entre les images s'affichent : par proximité visuelle, contraste, couleur ou sémantique.

En parallèle, une grande vidéoprojection murale reflète la navigation en cours, offrant un double niveau de lecture : interaction individuelle et contemplation collective.

Avec FototekIA, la découverte d'archives devient fluide, libre et propice à la sérendipité. Une œuvre interactive entre technologie, mémoire et émotion.



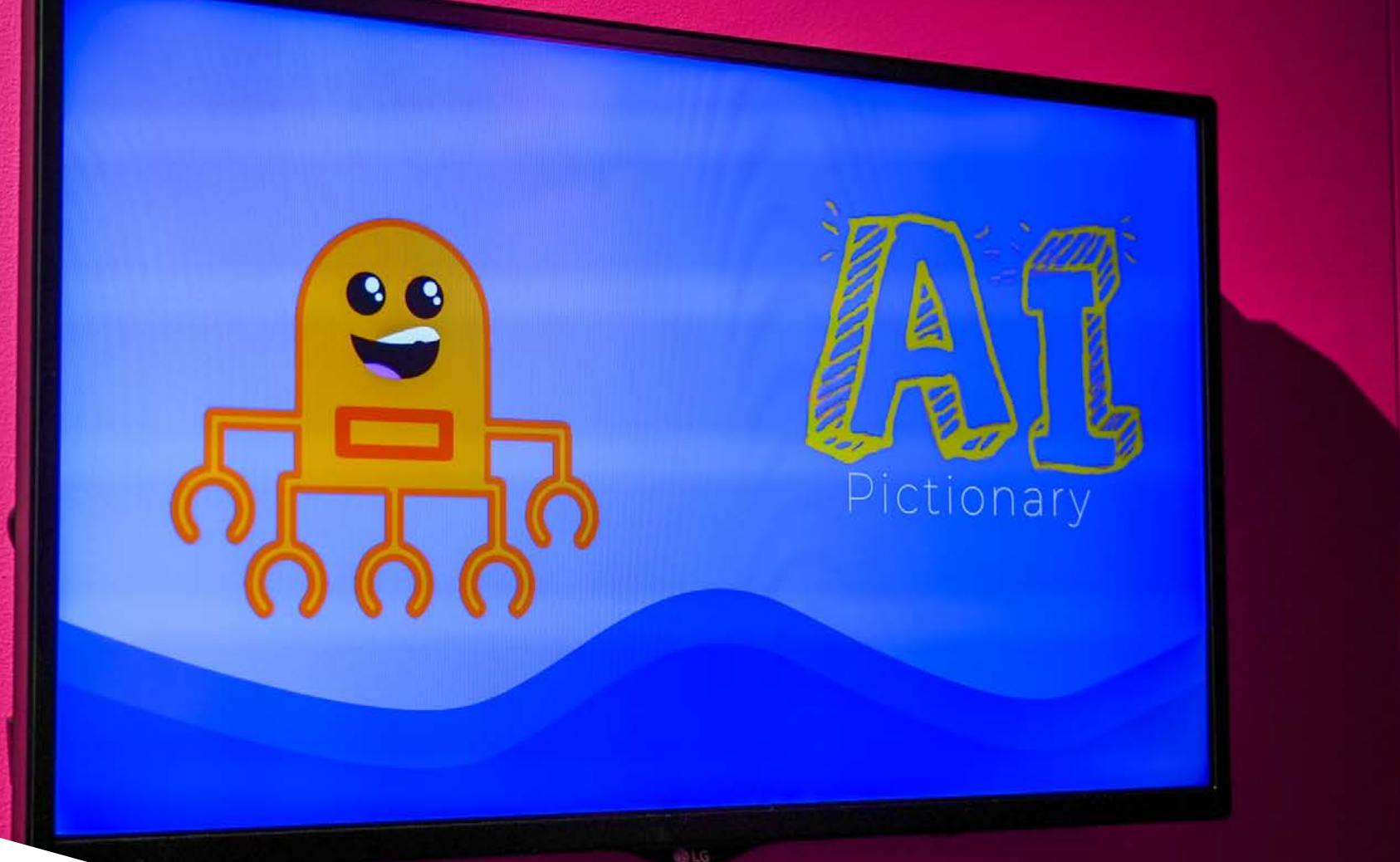
## À LA RENCONTRE DES ANCIENS MINEURS

CHM Lewarde - Août 2024

Un dispositif alliant témoignage vidéo et intelligence artificielle pour préserver et pérenniser les témoignages des anciens mineurs.

C'est avec beaucoup de fierté qu'Hovertone a conçu et réalisé ce dispositif au CENTRE HISTORIQUE MINIER de Lewarde. Basé sur les témoignages riches et touchants de Joël, Daniel et Yvon, trois anciens mineurs de fond devenus guides de visite au CHM, une IA permet au public de poser des questions spontanées, de dialoguer avec une médiatrice virtuelle, et in fine de découvrir l'extrait (parmi des dizaines d'heures d'entretiens filmés) où l'un des trois mineurs répond à la question et vous partage son vécu, son histoire.

La valeur documentaire de ce projet est incroyable. Et la technologie IA utilisée pour y arriver permet de rapprocher les visiteurs de ce patrimoine. Pour Hovertone, il s'agit d'une innovation alignée avec nos valeurs, donnant la priorité à l'expérience, aux contenus et à la pertinence de la médiation.



## ON/OFF - AI Pictionary

Technopolis - Mars 2024

Défier une IA dans un jeu de dessin collectif où elle devine (presque) tout, mais explique toujours comment.

Sur une tablette graphique intégrée dans une table en bois, le visiteur reçoit un mot à dessiner. Dès les premières lignes, l'intelligence artificielle tente de deviner ce qu'il représente. Si elle y parvient, une animation explicative s'affiche : elle raconte comment elle a pu deviner, en s'appuyant sur ses données d'apprentissage.

Les autres visiteurs peuvent observer l'évolution du dessin et les hypothèses de l'IA sur un écran mural situé juste au-dessus.

Hovertone a développé une version fermée, stable et fluide du jeu, totalement déconnectée de l'accès web, avec une interface personnalisée et un système de relance automatique en cas d'inactivité. Un dispositif amusant, stimulant et intelligent, qui montre à la fois les forces... et les limites de l'IA.



# IMAGINER

Cap Sciences - Juin 2025

Construire des visions du futur à l'aide de l'intelligence artificielle, et rêver collectivement les cités lunaires de demain.

Imaginer propose une expérience collaborative où les visiteurs utilisent des palets physiques pour sélectionner les éléments de leur cité lunaire : structure principale, style graphique, détails et même un contre-prompt.

Ces choix déclenchent la génération d'une image unique représentant leur vision, grâce à une IA spécialement entraînée et optimisée pour ce projet. L'expérience est enrichie par une interface visuelle fluide et des contenus explicatifs qui invitent à réfléchir aux implications technologiques, sociétales et écologiques des futurs possibles.

Un dispositif qui donne corps aux imaginaires scientifiques tout en éveillant l'esprit critique.



## TABLE TANGIBLE

Showroom Enedis - Janvier 2025

Faire émerger des solutions concrètes pour les territoires grâce à une table interactive mêlant impression 3D et projections animées.

Hovertone a conçu une table avec vidéoprojection rendue interactive grâce à des objets imprimés en 3D, permettant aux visiteurs d'explorer les solutions concrètes proposées par Enedis face aux défis rencontrés par les territoires : mobilité, rénovation, énergies renouvelables, sobriété, etc.

Grâce à des figurines physiques (bus, éolienne, maison, école...), les utilisateurs naviguent au travers des différentes solutions proposées par Enedis.

En plaçant les objets 3D sur la table, ils déclenchent des animations et naviguent dans les contenus explicatifs qui illustrent les impacts, bénéfiques et dispositifs d'accompagnement disponibles.



## MAGIC WALL

Showroom Enedis - Janvier 2025

Comprendre le réseau et la transition énergétique grâce à une fresque tactile monumentale où le visiteur devient acteur d'une narration interactive visant à rétablir l'équilibre électrique.

Pour le showroom d'Enedis, Hovertone a conçu un magic wall immersif traduisant leur vision de la France énergétique de demain. L'objectif est que le visiteur comprenne les enjeux du réseau électrique et de la transition énergétique en réalisant des actions tangibles et concrètes.

Une fresque imprimée, augmentée par la vidéoprojection, compose un paysage illustrant les futurs possibles où les composantes bien réelles du réseau électrique français s'animent au toucher du visiteur. Trois scénarios distincts peuvent être activés, chacun révélant sur la ville imprimée les transformations possibles du réseau électrique grâce à des animations vidéoprojetées mappées sur la fresque.

À la croisée de la pédagogie, de la narration et de l'exploration des futurs possibles, le dispositif rend tangible la complexité des enjeux énergétiques. Il invite à explorer, comprendre et partager les dynamiques de la transition énergétique de manière sensible, interactive et collective.



## MAGIC WALL

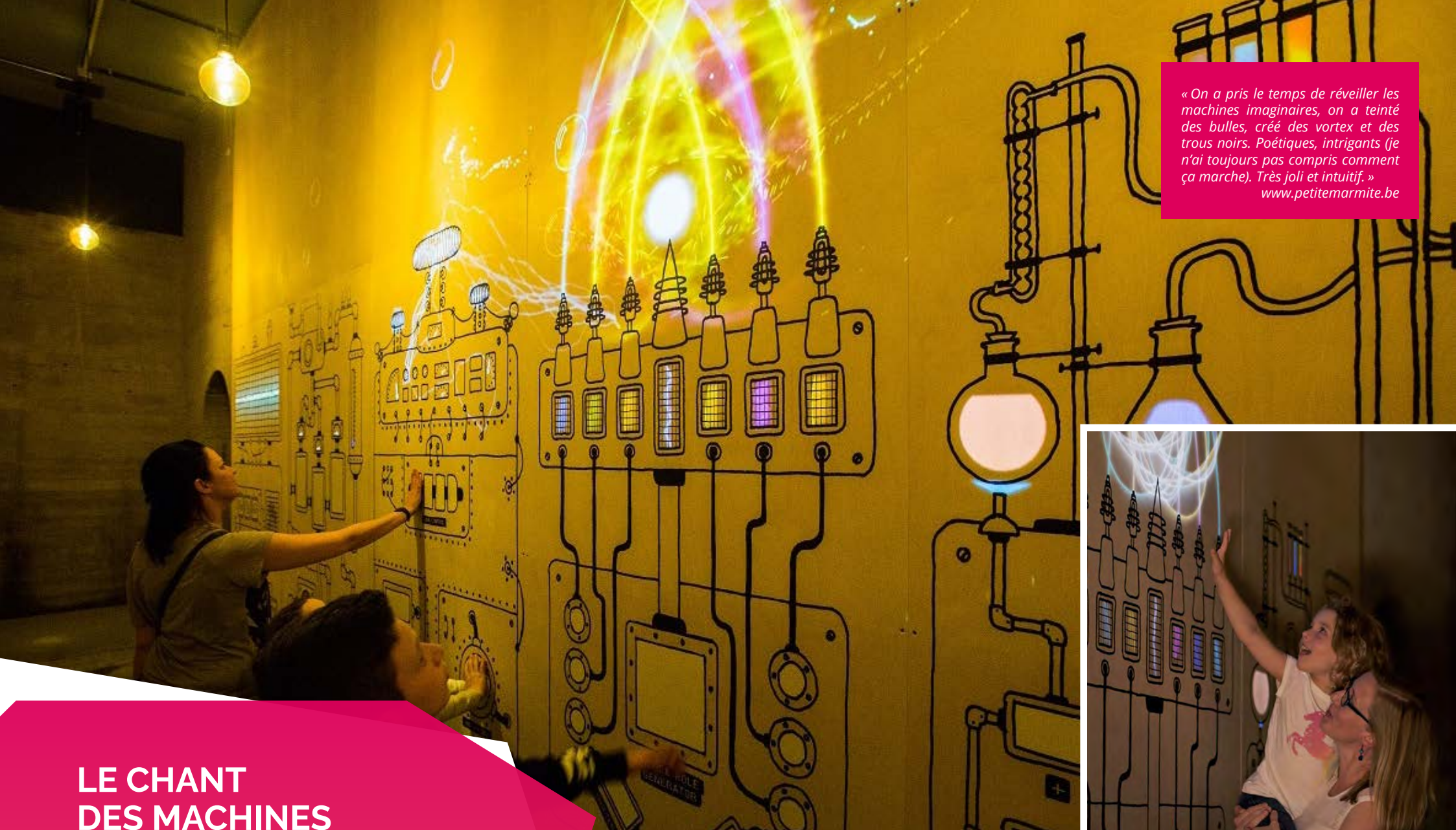
Cité de l'Histoire - Mars 2024

Faire dialoguer les époques sur une fresque interactive monumentale où les visiteurs explorent l'Histoire du bout des doigts.

Hovertone a imaginé une fresque interactive de 13 mètres de long pour la Cité de l'Histoire à Paris, véritable fresque temporelle sur laquelle les visiteurs peuvent voyager entre trois grandes époques : l'époque gallo-romaine, le Moyen Âge et la Belle Époque.

Chaque époque est représentée horizontalement et divisée en quatre scènes thématiques (carte, paysage, place de village, intérieur de maison), avec lesquelles le visiteur est invité à interagir.

Des illustrations 2D riches et détaillées habillent le mur de détails et de textures, tandis que des éléments en flat design plus minimalistes indiquent intuitivement les zones d'interaction permettant de déclencher des animations. Un dispositif intuitif, spectaculaire et pédagogique, pensé pour faire revivre l'Histoire en mouvement.



« On a pris le temps de réveiller les machines imaginaires, on a teinté des bulles, créé des vortex et des trous noirs. Poétiques, intrigants (je n'ai toujours pas compris comment ça marche). Très joli et intuitif. »  
[www.petitemarmite.be](http://www.petitemarmite.be)

## LE CHANT DES MACHINES PASS – 2017

Plonger les visiteurs dans une expérience tactile d'un nouveau genre : monumentale, interactive, audiovisuelle.

Le Chant des Machines, installé au Pass (Mons, Belgique) depuis avril 2017, efface les frontières entre les mondes physiques et digitaux.

En touchant des panneaux en bois monumentaux, les visiteurs donnent vie à sept machines imaginaires représentées devant eux par des dessins et vidéo-projections, et au paysage sonore du couloir dans lequel elles se trouvent.



## TABLES TACTILES

Maison Jean Lescarts - Avril 2024

Explorer la ville à travers le temps,  
du bout des doigts.

Développées pour le parcours permanent de la nouvelle Maison des Collections à Mons, trois grandes tables tactiles multi-utilisateurs permettent d'explorer l'histoire de la ville de manière intuitive et interactive, en naviguant entre différentes époques et thématiques.

Chaque dispositif combine une animation retraçant les grandes évolutions de la ville, des contenus interactifs pour approfondir certains sujets, et un mini-jeu favorisant l'apprentissage par l'expérience.

Les trois tables, présentes dans trois salles, abordent chacune une thématique clé (habiter, échanger et décider), offrant une lecture complémentaire de l'évolution urbaine, économique et politique de Mons.



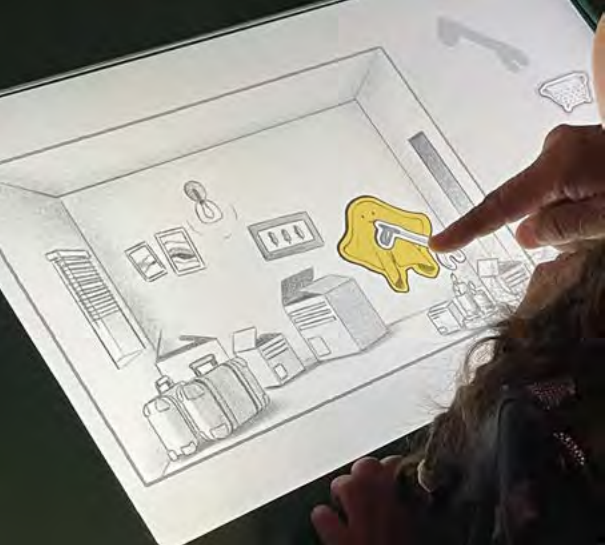
## LUMIERE DE FEMMES

Maison Louise de Bettignies - Septembre 2023

Face à une ligne du temps monumentale, explorer en touchant le bois les grandes dates pour les femmes à travers l'histoire.

Notre fresque numérique interactive «Lumière de femmes» permet de présenter de manière interactive et impactante des dates clés pour les femmes à travers l'Histoire, regroupée en cinq thématiques.

Une ligne du temps imprimée sur un mur en bois tactile de 10 mètres de long est animé par une vague en vidéomapping qui illustre l'évolution, faite de hauts et de bas, de thématiques clés pour les femmes à travers l'Histoire. Aux visiteurs de choisir les périodes et les thématiques qui les intéressent, et de sélectionner les dates qui leur parlent pour en savoir plus. Un travail sur les contenus et sur l'esthétique habillé avec beaucoup de caractère un grand espace sans le surcharger, et invite à l'exploration sans écraser par la quantité de contenu présentée en une fois.



## RACONTER HISTOIRES

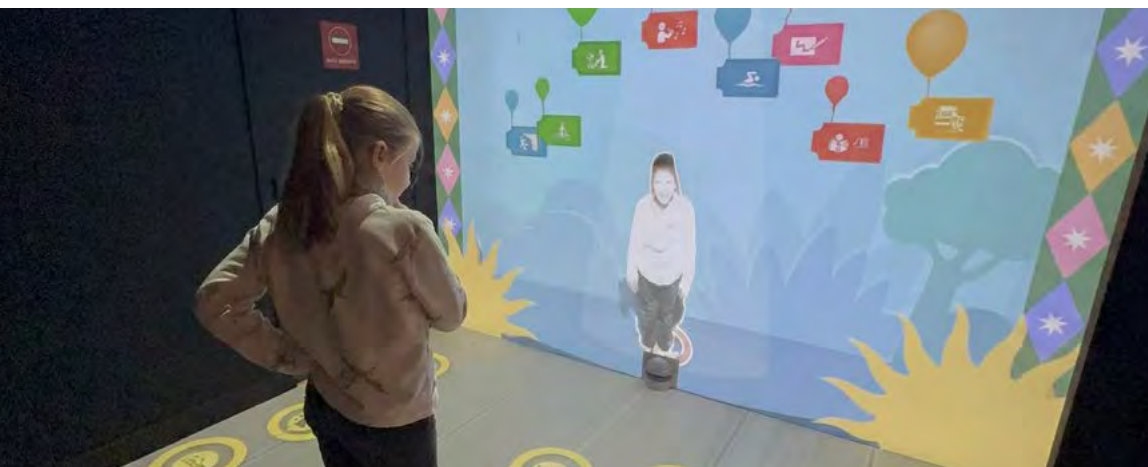
Cité des Enfants, Universciences - Juillet 2025

Raconter des histoires est un dispositif narratif interactif co-conçu avec les équipes d'Universcience pour la Cité des enfants de la Cité des sciences et de l'industrie, et réalisé par Hovertone.

À la Cité des enfants de la Cité des sciences et de l'industrie, Raconter des histoires est un dispositif narratif interactif co-conçu avec les équipes d'Universcience et réalisé par Hovertone.

Intégré à l'univers de la Maison Bizarre, il invite les enfants à créer leur propre récit non linéaire à travers une interface tactile, où chaque choix influence le déroulement de l'histoire. Les décisions prennent vie grâce à un vidéomapping immersif projeté sur une maquette de maison en volume, renforçant l'ancrage spatial et l'immersion.

Une expérience qui mêle narration, scénographie et technologie pour stimuler l'imaginaire, la prise de décision et le plaisir d'apprendre dès le plus jeune âge.



## SUPERPOUVOIRS

Cité des Enfants, Universciences - Juillet 2025

Inviter chaque enfant à révéler ses forces et à prendre confiance en lui dans un univers ludique où ses progrès deviennent visibles et célébrés.

Dans l'univers Fête foraine, Superpouvoirs place l'enfant au centre de la scène. Sa silhouette apparaît dans un décor théâtral coloré, comme sous les projecteurs d'un spectacle dont il est le héros.

Autour de lui, des ballons se gonflent progressivement à mesure qu'il identifie et développe ses compétences, des gestes du quotidien aux talents plus affirmés, jusqu'aux rêves qu'il ose formuler. Chaque interaction nourrit la mise en scène et rend tangible son évolution.

À travers cette expérience immersive, l'enfant prend conscience de ses capacités, valorise ses réussites et découvre que ses « superpouvoirs » grandissent avec lui.



## L'ODYSSÉE DES ELEMENTS

Le PASS - 2019

Plonger le visiteur dans un univers mystérieux, l'émerveiller, susciter l'intérêt des jeunes pour la science et les rendre acteurs de l'apprentissage.

L'Odyssée des éléments est un **espace immersif et interactif**, qui plonge les visiteurs dans un bathyscaphe à la découverte de **l'univers des éléments**. Grâce à une technologie de capture de mouvements unique, sur le **sol transformé en immense écran tactile**, divers objets de la vie quotidienne apparaissent dans des formes organiques colorées.

En marchant sur les formes vidéoprojetées, celles-ci se déploient en sous-composants puis libèrent les atomes qui vont remplir **le tableau de Mendeleïev** projeté au mur, dans une traînée d'étincelles. Au visiteur de **jouer contre la montre, seul ou en équipe**, pour remplir le tableau au plus vite et établir un nouveau record ! Des **particules** fuient en permanence sous les pas des visiteurs, renforçant ainsi cette sensation de fourmillement de la matière.



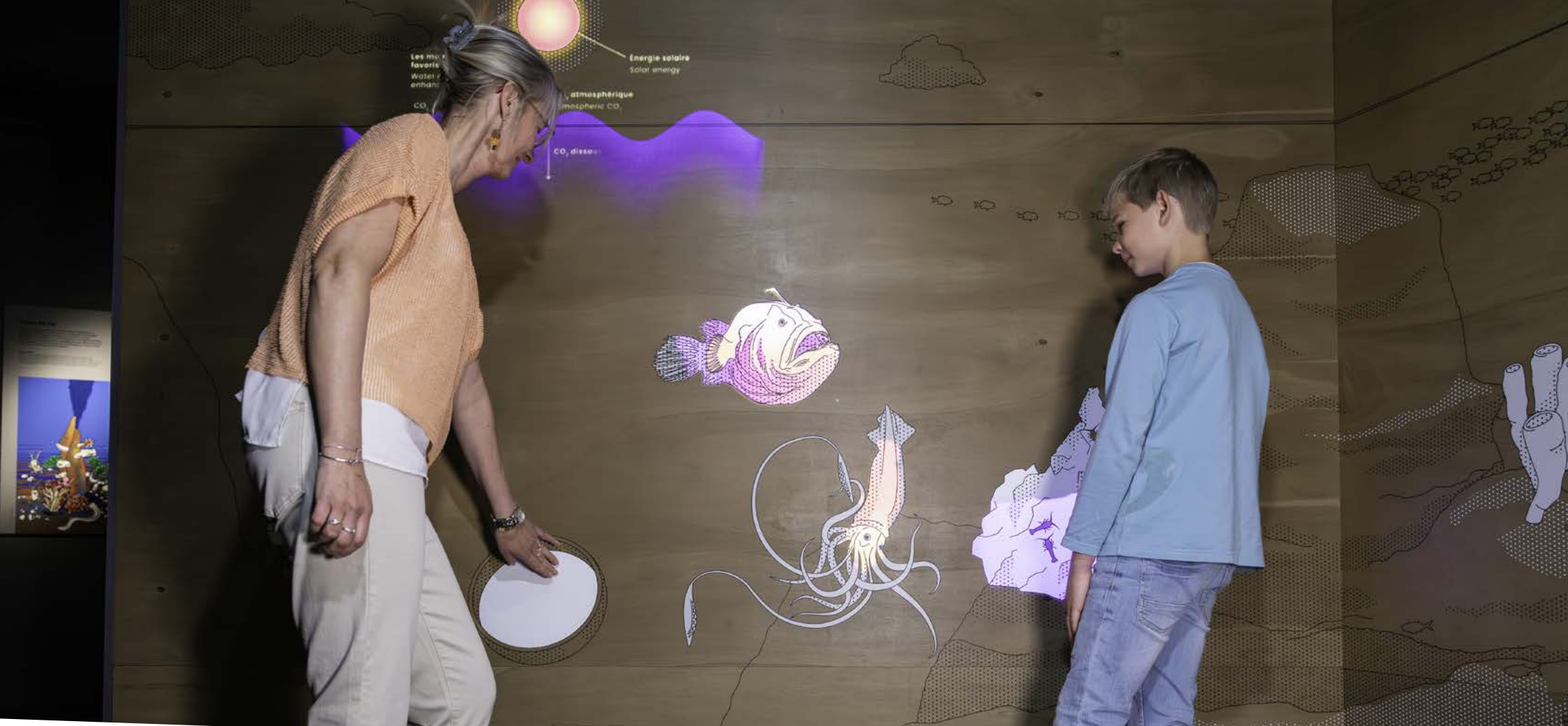
©SPARKOH!

## DES MOLÉCULES POUR DEMAIN ! SPARKOH! - Janvier 2025

Un mur interactif de plus de 8 mètres, où petits et grands doivent guider trois molécules clés de la transition énergétique à travers des défis pour atteindre leur destination.

Un mur interactif de plus de huit mètres de long attend petits et grands au cœur de l'exposition : trois parcours distincts dédiés à trois molécules majeures de la transition énergétique : le méthane, le dioxyde de carbone et le dihydrogène. Le visiteur choisit une "molécule-balle", l'insère dans un circuit et interagit avec des surfaces tactiles pour voir la molécule évoluer : changements d'état, combinaisons, déclenchement de réactions.

Conçu pour surprendre dès 7 ans, l'installation permet d'apprendre par le geste, l'observation et l'essai-erreur, sans consignes rigides. Résultat : une entrée concrète dans la chimie d'aujourd'hui, associant science, industrie et jeu.



## ABYSSES

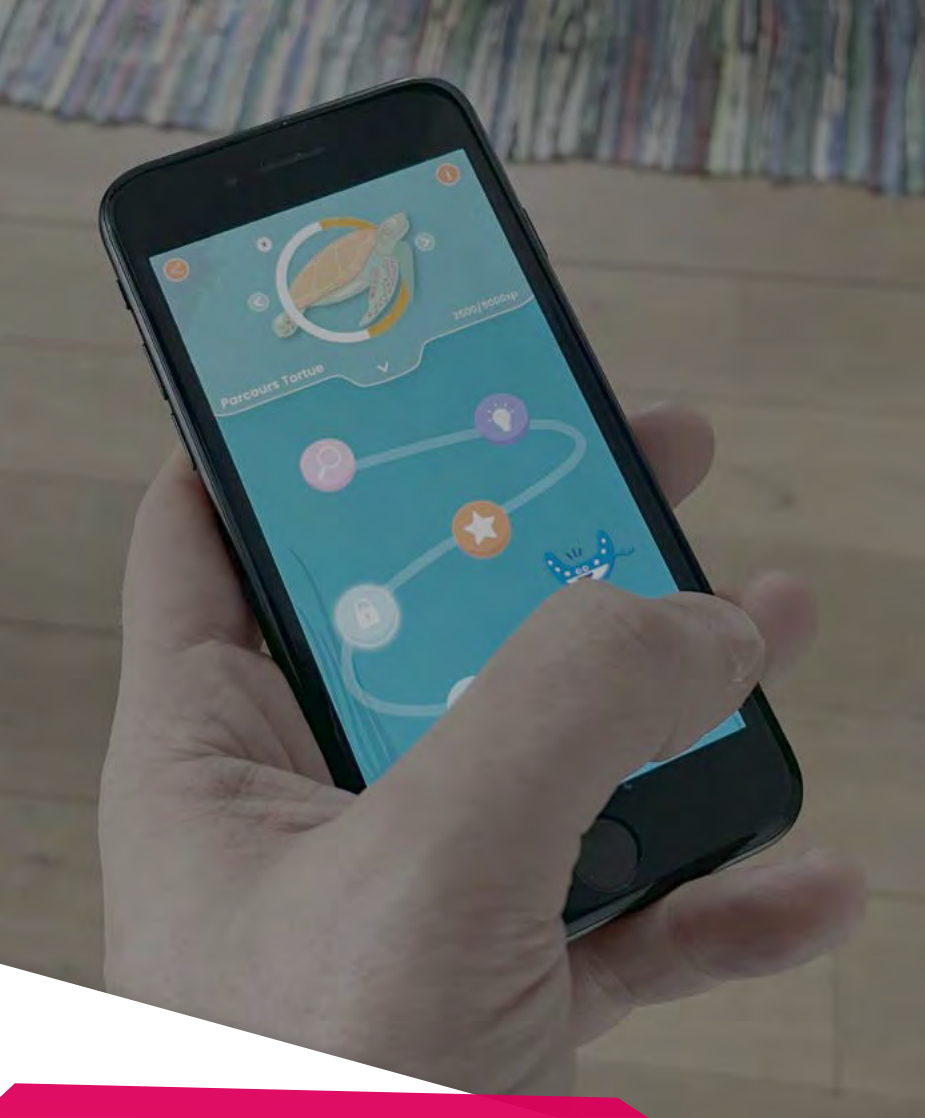
Nausicaá - Avril 2024

Transformer un mur monumental en une fresque interactive qui révèle la beauté mystérieuse et les enjeux vitaux des profondeurs océaniques.

Hovertone, en co-traitance avec Opixido, a imaginé pour Abysses à Nausicaá un mur interactif composé de trois grandes facettes vidéo-mappées. Ce dispositif sensoriel réagit au toucher du visiteur, sans interface visible.

À travers une quarantaine de points d'interaction, les visiteurs découvrent les écosystèmes des grands fonds, les espèces fascinantes qui les peuplent, mais aussi les menaces telle que l'exploitation minière ou le dérèglement climatique.

L'ensemble est enrichi de graphismes en 2D animée, d'ambiances sonores immersives et de contenus multilingues pour une médiation intuitive et sensible. Une plongée poétique et scientifique dans les abysses, conçue pour émerveiller, éveiller... et engager.



## DÉFI OCÉAN

Nausicaá - Octobre 2023

Explorer l'océan en immersion sur site et agir, in situ et hors-les-murs, pour le préserver

Le projet "Défi Océan", conçu pour la Blue Academy de Nausicaá, combine un espace immersif et une web-application pour prolonger l'expérience au-delà de la visite.

Dans l'exposition, les enfants découvrent leurs espèces marines favorites sur un écran immersif et interagissent avec elles de manière ludique. Ces rencontres déclenchent des missions concrètes à réaliser via l'application, à la maison ou à l'école, pour agir en faveur de l'océan.

Le dispositif articule ainsi expérience sur site et hors-les-murs ainsi qu'engagement dans le temps, en combinant physique et digital pour favoriser un impact durable.



## LES COULISSES DE MON ASSIETTE

SPARKOH! - Septembre 2024

Un cherche et trouve monumental à travers 4 usines d'alimentation

Un défi pour le « Sherlock des stocks » ! Rayons vides, pains perdus, voilà un supermarché mystérieusement en manque d'approvisionnement. Face à une fresque monumentale, les visiteurs de la cafétéria de Sparkoh sont invités à mener l'enquête.

Au travers de l'application dédiée «Les coulisses de mon assiette», le public part ainsi à la recherche d'indices frais pour nourrir l'enquête. À la rencontre d'un boulanger, d'un gestionnaire des réserves, d'un frigoriste, l'aventure l'emmène dans quatre grandes usines de produits alimentaires.

Quel est donc le chaînon manquant dans cette ligne de production ? Les visiteurs ne resteront pas sur leur faim.



## LA VIE D'UN PROUT

Technopolis - Janvier 2025

Explorer le corps humain de l'intérieur, comprendre comment il digère, et même comment naissent les prouts ! Une approche ludique et décomplexée pour apprendre en riant.

Au cœur de Technopolis, Hovertone signe un mur interactif aussi drôle qu'éducatif. Le principe : nourrir un grand personnage animé avec des aliments du quotidien pour observer le chemin qu'ils parcourent dans le système digestif.

Au fil des interactions, le visiteur découvre, étape par étape, comment le corps transforme ce qu'on mange... parfois en rot, en pet, ou même en excrément ! Grâce à un design coloré et intuitif, chaque geste déclenche des réactions visuelles et sonores qui rendent la science vivante, amusante et accessible.

Une expérience à la fois ludique et sensorielle, où l'on apprend, avec le sourire, ce que cache vraiment notre ventre.



## ÉLECTRIQUE !

MuMons - Juillet 2025

Explorer l'électricité autrement : une fresque interactive et une cartomancienne numérique pleine d'énergie.

Pour l'exposition *Électrique !* du MUMONS à Mons, Hovertone a collaboré à la création de deux dispositifs interactifs alliant innovation technologique et médiation ludique.

Sur le Magic Wall, l'équipe a assuré le développement et l'intégration des technologies rendant la fresque tactile : capteurs, déclenchements multiples et projection permettent d'animer la surface en bois et de révéler les éléments clés de l'exposition. Ce mur sensible agit comme une synthèse visuelle, mettant en lumière les grandes thématiques et attise la curiosité des visiteurs.

Avec La Cartomancienne, Hovertone a développé la plateforme interactive et signé le sound design ainsi que le motion design des contenus. Cette expérience ludique, inspirée du tirage de cartes, dévoile avec humour le « métier du futur » du visiteur, relié au monde de l'électricité et de l'énergie.

Deux dispositifs complémentaires où la technologie, discrètement intégrée, amplifie l'expérience et l'émerveillement du public.



## EMPREINTE CARBONE, L'EXPO

Musée des Arts et Métiers de Paris  
- Octobre 2024

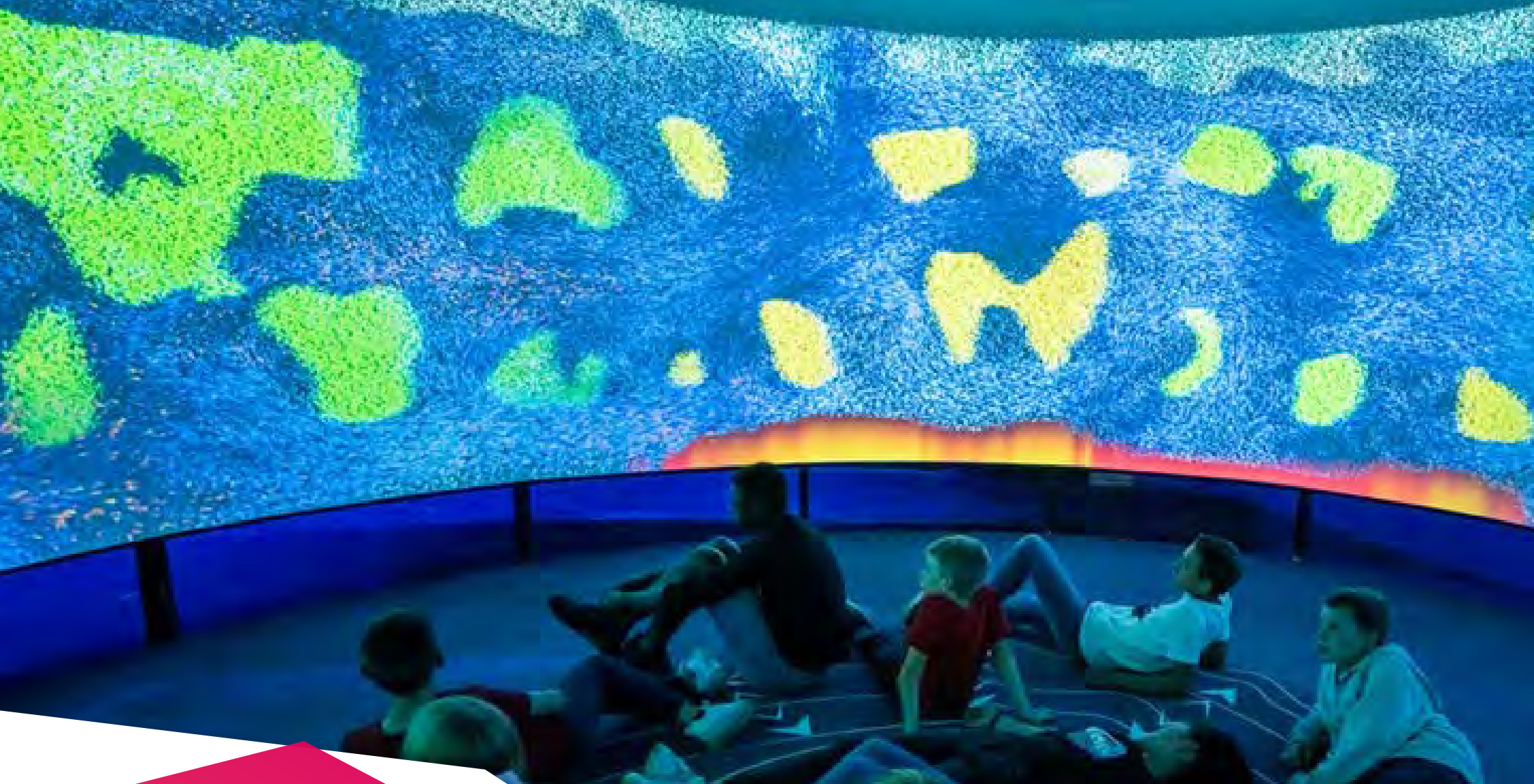
Des dispositifs pour comprendre les enjeux  
autour de notre empreinte carbone.

Hovertone a imaginé un parcours immersif en plusieurs étapes pour sensibiliser le public aux enjeux environnementaux. L'exposition s'ouvre par une installation artistique évoquant les neuf limites planétaires. Une narration à la fois poétique et lucide invite le visiteur à se représenter ces seuils critiques à respecter pour préserver un environnement durable.

Au cœur de l'exposition, un dispositif interactif monumental permet à chacun de réaliser un diagnostic personnalisé de son empreinte carbone (EC). À l'aide de scanners ludiques, les visiteurs explorent leurs habitudes de vie en matière de mobilité, de loisirs et de consommation. Cette expérience interactive offre un miroir de nos comportements et suscite une prise de conscience individuelle.

En cours de quête, un jeu de piste immersif vient pimenter le parcours. Les lumières s'éteignent, révélant des indices fluorescents dissimulés sur les murs. En les touchant, les visiteurs découvrent des informations clés sur les défis écologiques et les solutions possibles. Cette expérience favorise l'engagement et la mémorisation.

L'exposition se conclut par un espace de dialogue pour discuter de l'avenir : quatre visiteurs sont invités à débattre des enjeux sociétaux liés au changement climatique. Comment concilier nos modes de vie avec la préservation de la planète ? Comment agir collectivement pour réduire notre empreinte carbone ? Cette confrontation d'idées stimule la réflexion et encourage l'adoption de comportements plus responsables.



## CLIMADÔME

Le PASS - juin 2021

Une expérience sensible, immersive et interactive, où les visiteurs sont invités à ressentir l'influence des humains sur le climat, plutôt que recevoir des explications.

Au sein de l'espace **Climadôme**, les visiteurs sont immergés, grâce à une **vidéo-projection à 360°**, dans un **univers de particules** évoquant les océans, les continents et les calottes glaciaires.

La **présence et le déplacement des visiteurs** dans l'espace sont captés et influencent directement l'évolution du climat et les conséquences de ces changements dans l'univers de particules.

Effets à court terme, influence sur le futur, fonte des glaces, appauvrissement de la biodiversité, incendies et phénomènes climatiques extrêmes sont évoqués, sans laisser place au catastrophisme.



## EXPO « COLIBRI »

Le Vaisseau - 2023

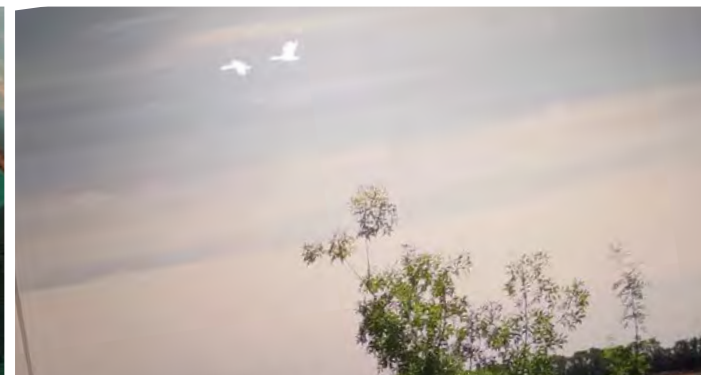
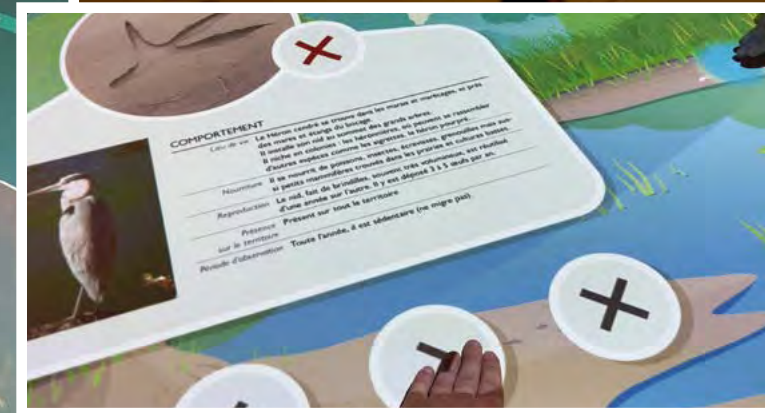
**Sensibiliser les plus jeunes sur les enjeux environnementaux en les plongeant au coeur d'un jardin interactif où leurs actions influencent directement la biodiversité.**

« Le jardin » est un dispositif qui permet aux enfants de jouer aux architectes d'espaces verts en déplaçant des éléments naturels qui viennent habiller leur jardin. En posant librement des formes blanches en mousse sur le sol, celles-ci s'animent grâce à la vidéoprojection et se transforment, sous les yeux émerveillés des enfants, en potager, nichoir, hôtel à insectes, etc. Des insectes et animaux viennent alors habiter l'espace qui leur est ainsi rendu, plus nombreux et plus divers lorsque le nombre d'éléments qui leur sont consacrés dans le jardin augmente. L'expérience illustre par l'exemple l'importance de préserver les espaces laissés à la nature afin de favoriser la biodiversité et l'inter-dépendance entre les espèces.

# CENTRE D'INTERPRÉTATION DU PAYSAGE VENDÉEN

Maison de la Grenouillère - juin 2022

Rénovation scénographique du lieu d'exposition permanente consacré aux Marais Poitevins.



Hovertone a participé, aux côtés de La Fabrique Créative, à la **rénovation scénographique** de la Maison de la Grenouillère, centre d'interprétation du paysage vendéen et lieu d'exposition permanente consacré aux Marais Poitevins.

Nous avons développé **une table tangible** en bois permettant de partir à la découverte des marais poitevins et de "suivre les animaux locaux à la trace", ainsi qu'un **"mur magique"** pour sensibiliser le public aux gestes écologiques simples, de manière **ludique** et **poétique**. L'ajout de **silhouettes animées** de vols d'oiseaux en **vidéo-mapping** donne également vie au paysage imprimé de l'exposition.



## LITTLE CABANA

Little Cabana - Juin 2024

Créer un univers interactif à hauteur d'enfant, où jouer, apprendre et imaginer se fondent dans des expériences immersives et ludiques.

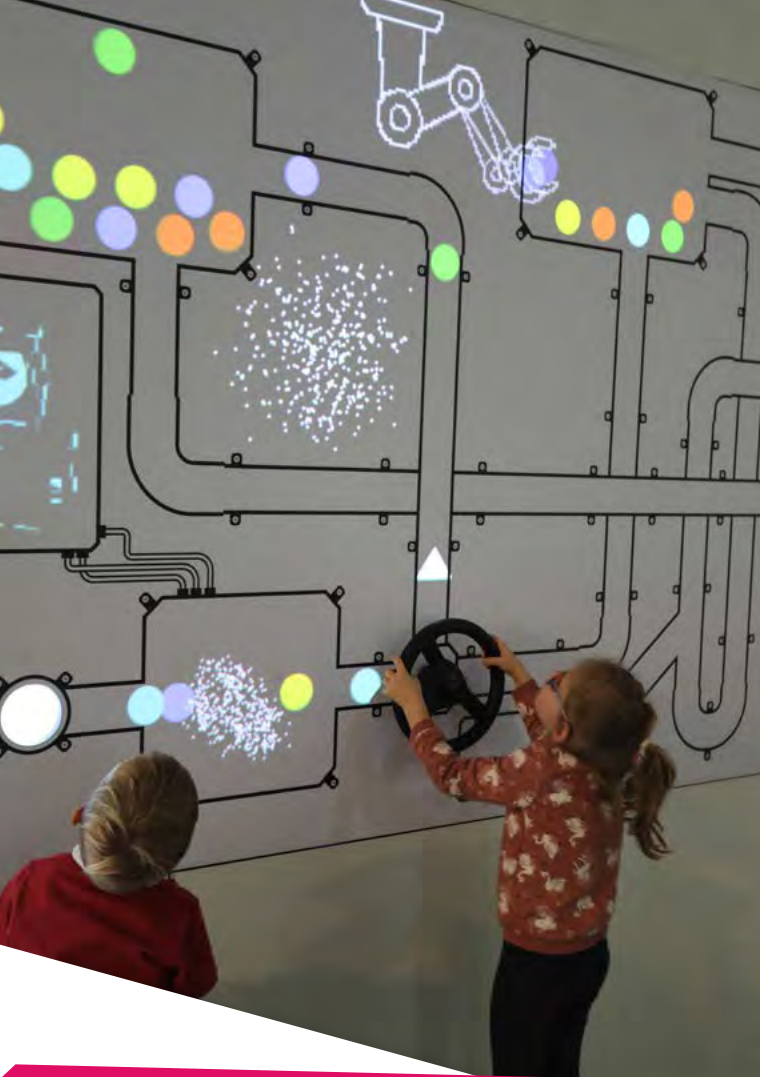
Chez Little Cabana, Hovertone a imaginé trois expériences interactives qui transforment l'aire de jeu en terrain d'exploration, de collaboration et d'émerveillement.

Une aventure ferroviaire débute avec une billetterie interactive et plonge les enfants dans un voyage sensoriel rythmé par des paysages animés et des ambiances sonores.

Un mini-marché interactif les invite à reproduire les gestes du quotidien : peser, scanner, choisir, à travers des dispositifs ludo-éducatifs.

Dans une caserne immersive, ils coopèrent pour éteindre des incendies grâce à des lances interactives. Quand la visée est juste, les flammes projetées sur écran réagissent et disparaissent, dans une expérience collective immersive.

Intégrés dans un mobilier scénographié sur mesure, ces dispositifs mêlent jeu, mouvement et narration pour stimuler l'imaginaire et encourager l'apprentissage actif.



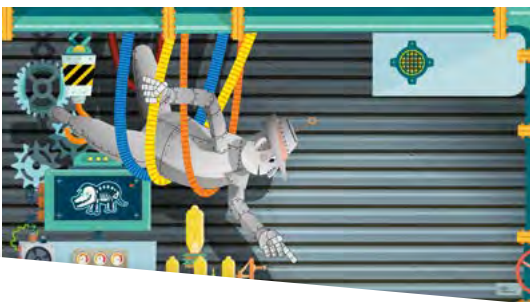
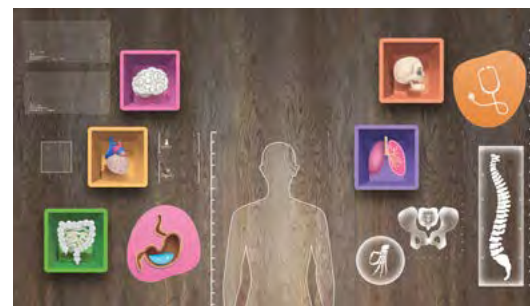
## LES TURBINES

Le Vaisseau - 2023

Faire découvrir les mécanismes de l'intelligence artificielle, et échanger avec des machines.

Le dispositif "Les Turbines" est l'une des expériences du parcours "La Fabrique" qui permet d'appréhender les notions d'IA. Photos, vidéos, textes, etc. : nous envoyons d'énormes quantités de données en ligne sans vraiment savoir où elles vont, par où elles passent, ce qu'on en fait.

Avec "Les Turbines", les visiteurs envoient des informations dans le réseau sous forme de balles et observent comment les IA les récupèrent, les dupliquent, les effacent et les analysent. Chaque couleur de balle correspond à un type de données. Sa couleur est automatiquement détectée et apparaît en virtuel dans les tubes représentant le routage des données dans le cloud. Les visiteurs peuvent manipuler des manivelles pour router leurs données et même lancer une cyber-attaque via un gros bouton rouge, attaque qui va paralyser le système en l'inondant de données parasites ! Grâce à ce dispositif ludique, une introduction basique à certains principes du stockage des données dans le cloud et de l'intelligence artificielle sont évoqués pour être compris par un jeune public.



## UN DERNIER OH!

SparkOH! (ex PASS) - août 2021

Interpeller une dernière fois les visiteurs à la fin de leur visite avec une expérience en réalité augmentée interactive.

Dans le couloir qui les mène à la sortie du SPARKOH!, les visiteurs sont invités à se mettre en scène devant **9 panneaux d'illustrations** reprenant les thèmes forts des expositions présentes dans le musée. Grâce à l'**application SPARKOH!**, ces décors prennent vie et chaque panneau révèle de nouvelles **surprises**, dans un rappel enchanté de leur visite.

Via l'application, les visiteurs peuvent **prendre des photos ou vidéos** de leur expérience, et les **partager** sur les réseaux sociaux.



## DESIGN IN TOWN - MONS CACHÉS

Ville de Mons - mai 2021

En collaboration avec Nüüd Studio

Quand le design urbain et la réalité augmentée vous emmènent dans un «Mons parallèle».

Offrir à la belle ville de Mons une touche de **magie supplémentaire** pour les familles, les touristes et même les passants du quotidien.

Au fil de **trois installations de design urbain** qui balisent un parcours stratégique de la Cité du Doudou, des endroits banals deviennent des points de vue «instagramables»: le public se les approprie, leur donne vie, les partage.

Une **expérience «phygitale»**, à la fois physique, en direct de la rue, avec une **sculpture monumentale** se jouant des perspectives du visiteur, et à la fois **digitale**, avec un contenu interactif qui **place le public comme un acteur** de ce voyage dans les dimensions culturelles.



©Technopolis

## ON/OFF - CAPE D'INVISIBILITÉ

Technopolis - Mars 2024

**Jouer à disparaître sous les yeux de tous grâce à une installation ludique qui détourne la magie du fond vert.**

Greenkey est une installation interactive où les visiteurs entrent dans un petit décor scénographié (plantes, fauteuils, fausse fenêtre...) et utilisent des objets verts fournis dans une boîte (chapeaux, capes, accessoires).

Grâce à une caméra 4K et un système d'incrustation sur fond vert en temps réel, les zones colorées en vert deviennent invisibles à l'écran : l'illusion fonctionne instantanément. Le visiteur se voit sur un grand écran vertical en direct, puis peut déclencher une photo souvenir par simple pression de bouton. Celle-ci s'affiche sur un second écran, et peut être sauvegardée dans une galerie dédiée à Technopolis.

Une expérience accessible, inclusive et hautement photogénique, idéale pour déclencher le rire... et la réflexion.

# EXTRA MUIROS

## AU-DELÀ DES MURS



**EXTRAMUROS,  
AU-DELÀ DES MURS**  
Europa Expo - 2023

Faire découvrir le mur dans tous ses états à travers des décors immersifs, interactifs et surprenants !

Grâce à notre mur d'escalade interactif, véritable mur végétal animé, les visiteurs, en posant leurs mains ou leur pieds sur les bonnes prises, habillent la paroi rocheuse et voient des plantes pousser sous eux. Chaque contact avec une des prises d'escalade fait pousser une fleur ou une plante, invitant les visiteurs à traverser le mur en touchant un maximum de prises afin de donner vie à la paroi rocheuse face à eux. Plusieurs visiteurs peuvent grimper en même temps, l'exploration libre invitant à la découverte. Le mur ainsi animé devient coloré et vivant, le rendant aussi attirant à regarder de loin qu'à explorer en grimpant !



## ON/OFF - SILHOUETTES

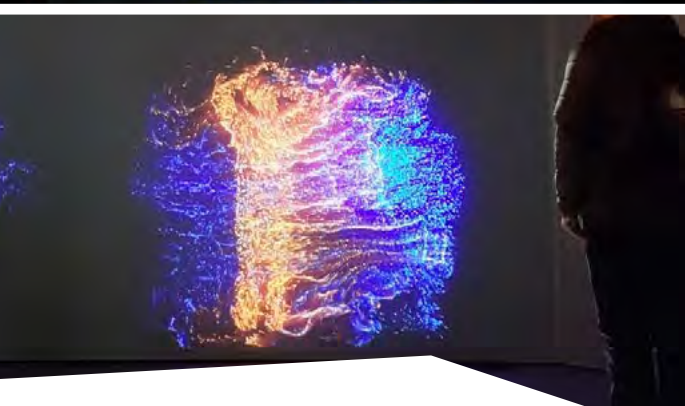
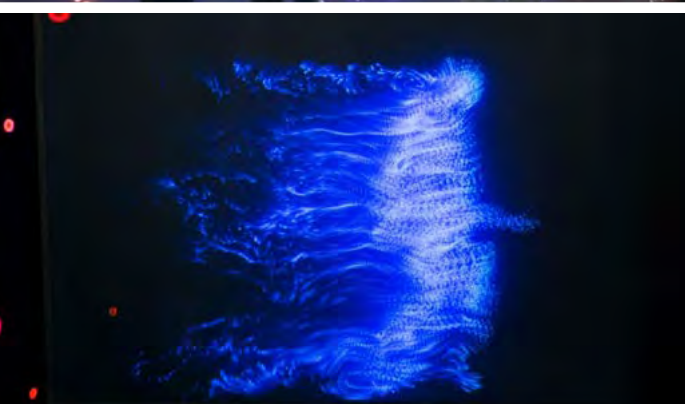
Technopolis - Mars 2024

Faire danser son ombre dans un univers génératif géant, où chaque mouvement devient matière visuelle et ludique.

Face à un mur immersif de 5 mètres de large, les visiteurs se déplacent, interagissent et voient leurs silhouettes numériques apparaître instantanément dans un univers visuel abstrait et vivant : particules, formes géométriques, blobs 3D...

Chaque mouvement modifie la scène : les avatars fusionnent, réagissent, s'éloignent ou se dissolvent. Plusieurs styles visuels peuvent alterner pendant l'expérience, renforçant l'effet magique et renouvelé à chaque passage.

La détection se fait via un réseau de caméras 3D installées au-dessus de la projection, et le rendu est généré par une puissante unité centrale RTX, garantissant une fluidité maximale. Un jeu de miroir collectif, intuitif et sensoriel qui invite à bouger, à jouer... et à se découvrir autrement.



## TRACES

KIKK Festival - novembre 2021

**Qui aurait pensé qu'être ensemble dans la même pièce pourrait devenir rare et précieux?**

Avec le soutien financier « Rayonnement Wallonie », une initiative du Gouvernement wallon, opérée par START SA.

La crise COVID-19 nous a fait prendre conscience des limites de la « vidéo-présence » et de l'importance du corps.

Le projet Traces est le fruit de ce questionnement. Plongé dans un monde imaginaire, les visiteurs peuvent laisser une empreinte diffuse de leur passage physique. Cette trace numérique est leur seule clé pour partir à la rencontre des autres visiteurs, passés avant eux.

Ce dialogue sans mots entre présents et absents est construit au travers d'un algorithme qui analyse les corps et leurs mouvements.



*Déclinaison en un dispositif portable.*

## MUR FIBER PROXIMUS - 2022

Animer les espaces de vente tout en appuyant  
les innovations de Proximus.

Un mur d'écrans aux teintes sombres s'anime de particules de lumière qui présentent le logo de Proximus et attirent le regard du client. Dès que celui-ci s'approche et franchit une limite invisible, le mur s'illumine et la silhouette du visiteur en particules de lumière apparaît à l'écran. Ces particules se mettent à danser avec la silhouette, réagissant à ses mouvements. Et alors que des messages présentant les avantages des technologies Proximus pour ses clients apparaissent, la dynamique des particules se modifie pour appuyer leurs propos. Afin d'animer d'autres shops Proximus ou de permettre de proposer cette animation sur salon, l'expérience a également été déclinée en version de dimension réduite, en mode portrait en taille réelle, plus facile à déplacer à la demande.



## AURA

Cité des Sciences et de l'Industrie - 2019

Rendre physique et tangible un échange virtuel,  
prolonger un échange sur Internet  
par une expérience dans le monde réel.

AURA est une **expérience interactive hybride** sur le thème du développement durable, qui se déroule à la fois **sur Internet et sur le site de la Cité des Sciences et de l'Industrie** (CDI, Paris). Elle matérialise la discussion d'un visiteur avec un système intelligent en une expérience physique, visuelle et connectée. Les visiteurs dialoguent en ligne avec AURA, une **intelligence artificielle**, l'objectif étant de « déverrouiller » des conversations thématiques.

Au fil de la discussion, AURA envoie des codes QR qui reflètent l'historique du dialogue en cours. Ces codes QR peuvent ensuite être scannés sur un dispositif monumental installé à la CDI, permettant au visiteur de se plonger, **par sa silhouette numérique interactive**, dans un monde imaginaire propre à l'échange qu'il a eu avec AURA.



# PANORAMIC STORIES *the memory*



## PANORAMIC STORIES

**Bastogne War Museum - Décembre 2024**

**Faire revivre la mémoire de soldats américains à travers une application mobile immersive.**

Hovertone a développé pour Panoramic Stories une application mobile narrative et immersive, fonctionnant sur le principe du videowalking.

Le visiteur est invité à se déplacer physiquement sur le site du Mardasson, en suivant des marques au sol numérotées. À chaque étape, il lance une séquence vidéo et audio sur son téléphone, guidé par une voix off et le mouvement fluide de la caméra.

Les vidéos, tournées de nuit, recréent une atmosphère intime où des effets lumineux symboliques (bougies, torches, cierges...) accompagnent les apparitions des soldats. Les utilisateurs suivent ces figures silencieuses et écoutent leur histoire, racontée avec sobriété et émotion.

Les quatre récits sont liés à des lieux de mémoire réels dans la région, que l'application invite à découvrir en fin de parcours : Bastogne War Museum, Bastogne War Rooms, 101st Airborne Museum, Henri-Chapelle Cemetery.

Une promenade augmentée par le récit, où le visiteur devient porteur de mémoire, simplement guidé par la lumière et la voix.



## EXPO MONET

### Grimaldi Forum - Juillet 2023

Explorer par le toucher une carte de Monaco pour découvrir les liens entre Claude Monet et la ville à travers ses écrits et ses peintures des paysages monégasques.

Notre carte interactive « Monet à Monaco » permet de marcher dans les pas du peintre, de voir à travers ses peintures et d'écouter le récit de ses voyages à travers ses écrits.

Face à une grande table en bois sur laquelle est imprimée une carte de Monaco, le visiteur est invité à explorer les lieux immortalisés par Monet en touchant la surface.

Il pilote ainsi une vidéoprojection interactive affichée sur le mur en face de lui, qui l'emmène dans les paysages de Monaco et lui présente les œuvres et les écrits de l'artiste liés à l'endroit sélectionné.

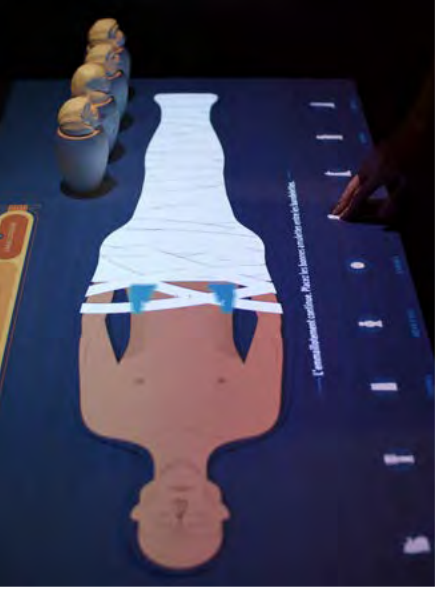
Le dispositif s'intègre dans l'exposition « Monet en pleine lumière », un voyage dans le temps à travers tableaux et écrits du célèbre peintre impressionniste Claude Monet, présentée au Grimaldi Forum de Monaco de juillet à septembre 2023.



## EXPO « JOAN MIRO » BAM Mons - 2022

Donner aux visiteurs des clefs pour mieux comprendre les oeuvres qui leur sont présentées dans une exposition d'art.

Les oeuvres de Miró, composées de symboles et de métaphores, ne sont pas toujours faciles à décrypter pour les visiteurs. Grâce à trois expériences tangibles et participatives, le visiteur est invité à découvrir différents aspects de l'oeuvre de Miró et de son processus créatif. Dans un dispositif, la silhouette du visiteur révèle une scène cachée sous une autre oeuvre et visible uniquement grâce aux rayons X. Dans un second dispositif, face à une table en bois, appuie tour à tour sur trois reliefs qui représentent symboliquement différentes étapes du processus de travail de Miró. Chaque étape est alors présentée à travers un motion design interactif. Les oeuvres d'inspiration, utilisées par Miró pour certains de ses tableaux, se déforment pour prendre la forme de l'oeuvre finale de Miró sous les yeux du visiteur. Celui-ci comprend alors l'origine de l'oeuvre et découvre un aspect du processus créatif de l'artiste. Une dernière installation présente les influences asiatiques qui ont inspirées toute une partie de l'oeuvre de Miró. A nouveau, face à une table à dessin et à différents outils typiques et calligraphies d'inspiration, le visiteur est invité à toucher les éléments en relief afin de découvrir les oeuvres de Miró inspirées de ces éléments de départ.



## LES RITES FUNÉRAIRES

### Musée Pincé - 2020

Faire vivre toutes les étapes d'un rituel antique et apprendre par le geste l'Histoire.

En collaboration avec **Opixido**, nous avons réalisé une table interactive qui permet au visiteur de « devenir un embaumeur égyptien » et de revivre toutes les étapes de l'embaumement : le nettoyage du corps, l'extraction des viscères, leur mise en place dans les vases canopes, l'embaumement et le placement des amulettes, ...

Afin de rendre ce rite plus tangible, nous avons réalisé et placé des **artefacts des vases canopes** dont un similaire à celui possédé par le Musée, et les avons rendu **tactiles**. Les visiteurs sont amenés à les toucher pour y placer les viscères, et un jeu de lumière les anime et guide les gestes à effectuer.



## NICHES MÉCANO-DIGITALES EXPO "MON CORPS, MA SANTÉ" Le PASS – 2018

Comprendre en manipulant, rendre tangibles  
des processus invisibles.

Lors de la modernisation de l'espace dédié au corps humain et à la santé, au PASS (Mons, Belgique), nous avons conçu et installé cinq niches dites **mécano-digitales**. Il s'agit de dispositifs de médiation connectant un dispositif mécanique (levier, cœur battant, cordes tendues, etc.) à du **contenu interactif numérique** (écran intégré, LEDs, etc.). Par exemple : tirer les cordes d'une mini-harpe provoque le déplacement des doigts d'une main virtuelle sur un écran intégré.

Ces cinq interactifs **sensibilisent le public** à différents organes et processus du corps humain : fonctionnement des poumons, des reins, des tendons de la main, de la circulation sanguine, et visualisation des battements du cœur.



## MÉTÉORITES

MNHN Luxembourg - Octobre 2023

Explorer les météorites autrement : sentir leur odeur surprenante et toucher leurs variations de température pour une immersion sensorielle unique.

Les météorites ne se découvrent pas seulement avec les yeux, mais aussi avec le nez... et le toucher ! Tandis que certaines fraîchement tombées dégagent une odeur d'œuf pourri, due à la vaporisation des minéraux soufrés lors de leur entrée dans l'atmosphère, leur température peut également varier de manière extrême.

Grâce à ces deux manipulations interactives, les visiteurs peuvent expérimenter ces phénomènes sensoriels. Une poire manuelle libère l'odeur de soufre caractéristique des météorites récentes, tandis que des météorites factices chauffées ou refroidies permettent de ressentir les contrastes thermiques qu'elles subissent. Une expérience immersive qui rapproche le public de ces pierres venues de l'espace !



## TOI DEMAIN !

SparkOH! (ex PASS) - 2022

Faire découvrir les métiers innovants en STEM (science, technologie, ingénierie et mathématiques) à travers des dispositifs tangibles et interactifs innovants.

Afin de partir à la découverte des métiers STEM, Hovertone a réalisé 5 installations interactives: une fusée que les enfants assemblent avec des éléments physiques à empiler, puis testent en appuyant sur le bouton de lancement. Va-t-elle décoller ? Un jeu d'entraînement d'IA où un robot doit apprendre à reconnaître les pommes parmi les intrus. Un dispositif qui apprend les bases du codage par des affichettes magnétiques à coller au support dans le bon ordre. Un hologramme qui met en avant l'importance de la créativité et prend vie, en présentant le dessin que les visiteurs viennent de réaliser, en 3D flottant dans les airs. Un puzzle de cubes dont la couleur de chaque face applique un traitement différent à l'image à recomposer. Qui a dit que les STEMs étaient ennuyants ?!

« Voici ce qui m'a frappée dans l'expo Dans ma peau. [...] Le visiteur est invité à plonger au cœur de cet organe vital en commençant par la surface et à comprendre de façon interactive les multiples fonctions de la peau. Ainsi, pour appréhender les 600 000 récepteurs du toucher, un jeu lui fait toucher du doigt les récepteurs de la chaleur, les récepteurs sensoriels de l'humidité, les nocirécepteurs à la douleur... grâce à une console. »

[www.beautydecoder.com](http://www.beautydecoder.com)

HERMORÉCEPTEURS  
THERMORECEPTORS

MERKEL  
DISCS

FOLLICULES PILEUX  
HAIR FOLLICLES

CORPUSCULES DE MEISSNER  
MEISSNER CORPUSCLES

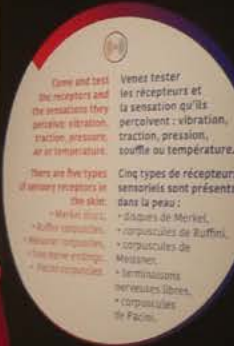
CORPU  
PA

## LA PEAU, ORGANE DU TOUCHER Musée de l'Homme L'Oréal - 2019

Comprendre en manipulant,  
rendre tangibles des processus invisibles.

Cette console **mécano-digitale** a été réalisée pour une exposition dédiée à la peau au **Musée de l'Homme** (Paris, France). Ce dispositif permet de comprendre le lien entre les stimuli reçus sur la peau (tirer, pousser, chauffer, etc.) et la manière dont les cellules nerveuses responsables du sens du toucher s'activent.

Pour ce faire, **le visiteur réalise ces stimuli** au travers des manipulations disposées sur la console sensorielle et une immense **fresque lumineuse**, représentant une vue en coupe de la peau, s'anime instantanément face à lui.





## SAUVEZ LA PEAU

Musée de l'Homme L'Oréal – 2019

Jouer à travers une console monumentale, être immergé dans l'expérience grâce à des contrôles intuitifs et inhabituels.

Dans le cadre d'une nouvelle exposition temporaire au **Musée de l'Homme** (Paris, France), dédiée à la peau, nous avons réalisé, en collaboration avec l'agence Opixido, une **table tangible interactive multimédia monumentale** permettant de **jouer** au jeu « Sauver la peau ».

Ce jeu permet de suivre l'aventure de la reconstruction de peau au service des grands brûlés. La table est une fabrication personnalisée permettant d'**intégrer du tactile et des visuels interactifs** dans des surfaces et objets d'**apparence non digitale**.



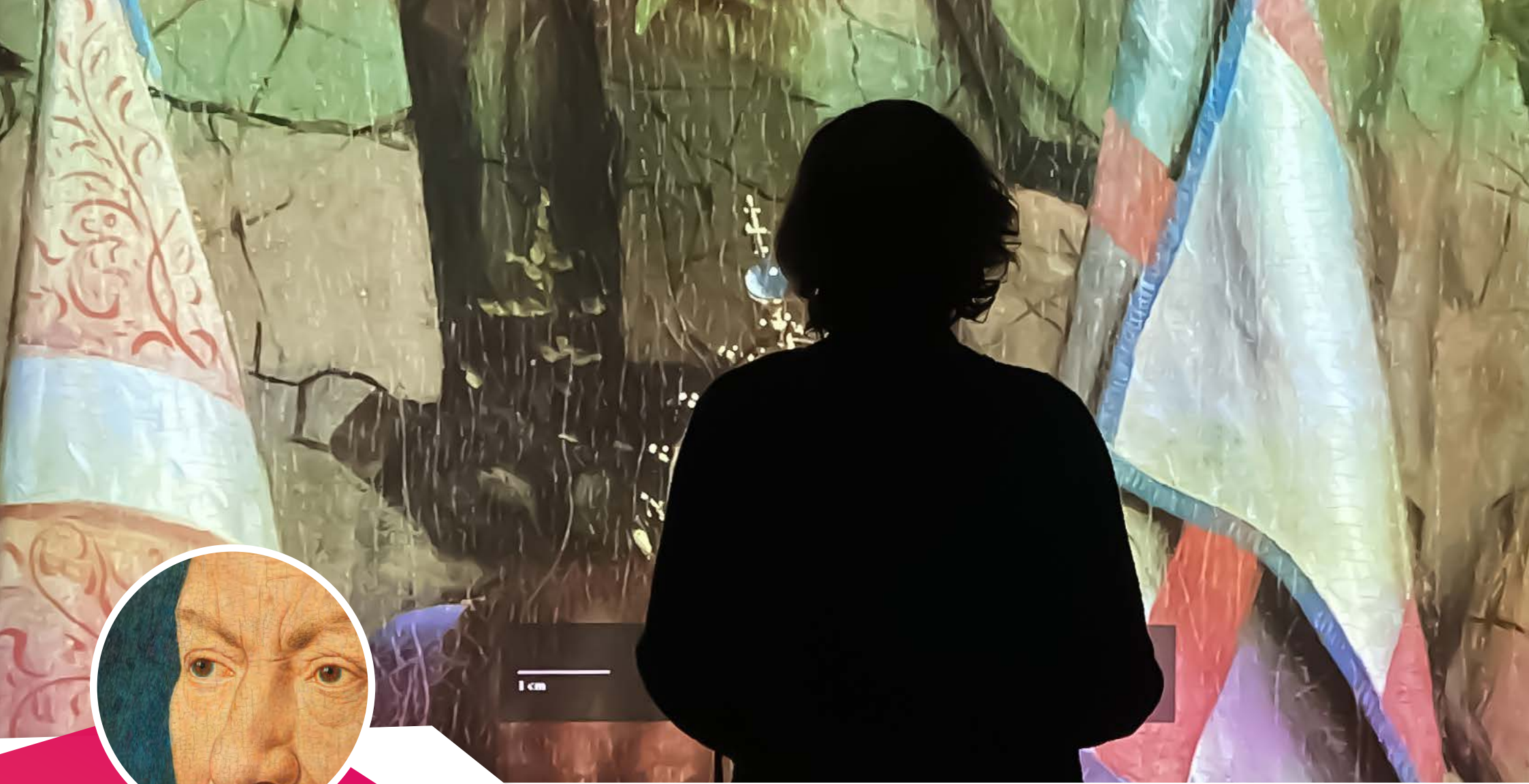
## HORS-JEU

Le Vaisseau - Février 2024

**Concevoir une exposition interactive et ludique qui questionne notre rapport au sport, à la performance et à l'inclusion, en mêlant jeu, réflexion et expérience collective.**

Au Vaisseau, l'exposition Hors-Jeu! invite petits et grands à explorer le sport sous un angle inédit : au-delà de la compétition, comme espace d'expression, de coopération et d'ouverture. Hovertone y conçoit une expérience où le visiteur devient acteur : il bouge, teste, s'interroge et découvre des disciplines inattendues, du e-sport à la boccia, en passant par des jeux collaboratifs et sensoriels.

Chaque module, à la fois numérique et physique, stimule la curiosité et la discussion : qu'est-ce qu'un sport ? comment le corps s'y engage ? quelle place pour chacun, quelles différences à valoriser ? Pensée comme un terrain d'expérimentation, l'exposition combine technologie, immersion et humanité pour redéfinir, ensemble, la notion même de « jeu ».



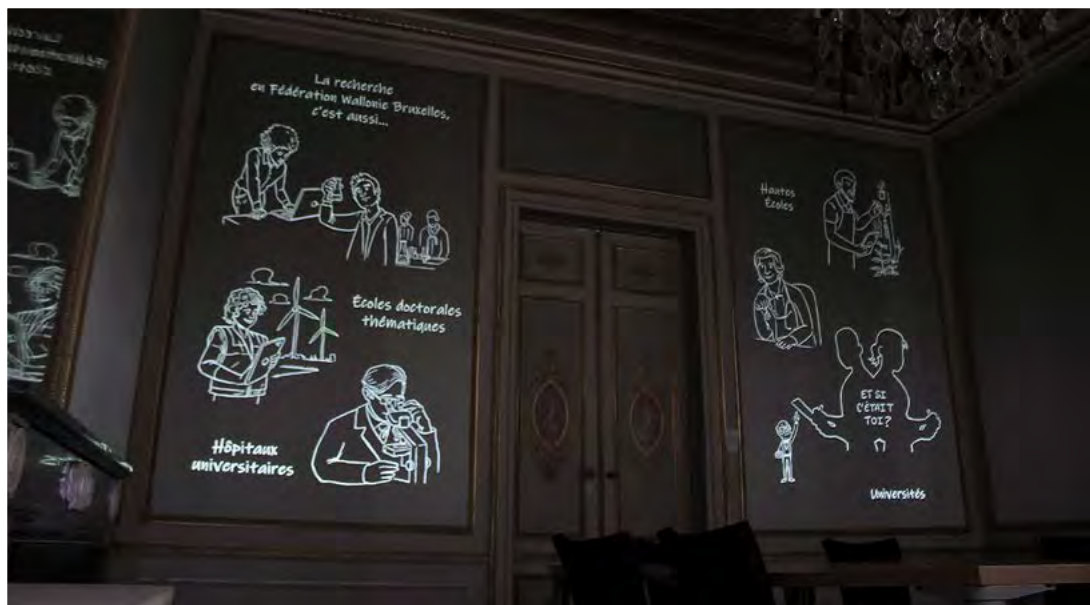
## FACING VAN EYCK

BOZAR - octobre 2020

Un plongeon immersif et personnalisé dans l'œuvre de Jan van Eyck, à la découverte de détails magnifiés par l'expérience.

L'expérience « Facing van Eyck », inaugurée à Bozar en octobre 2020, est une **projection interactive de 8 mètres** qui invite le visiteur à prendre les commandes d'un **voyage personnalisé** dans l'œuvre de Jan van Eyck.

Par un mouvement simple, le visiteur sélectionne le détail du tableau qu'il souhaite explorer et par lequel, à travers un effet de zoom et dézoom impressionnant, il est amené vers un nouveau tableau, avec de nouveaux détails à sélectionner. Cette expérience esthétique et thématique est ainsi réellement **unique et personnalisée**.



## OUTILS NUMÉRIQUES

Parlement de la Fédération Wallonie-Bruxelles - mars 2021

Moderniser et animer les visites scolaires des salles historiques du Parlement de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Un **jeu interactif** sur le thème du sport sur les 9 écrans d'une salle de réunion existante. Un **hologramme** fait surgir un fantôme du passé pour présenter la révolution belge et Maurice Béjart. Un **vidéomapping** qui anime les personnages d'une fresque existante grâce au chant de José van Dam. Un mur en tapisserie **se transforme en écran** pour présenter le travail de François Englert.

**Quatre dispositifs**, quatre contenus très différents pour assurer une expérience marquante et enrichissante pour les visiteurs, **loin des visites traditionnelles**.



## LES PORTES DU PASSÉ

Musée de Mariemont - Juin 2023

Donner la parole aux œuvres pour révéler leurs histoires à travers une médiation interactive.

À travers une application mobile ludique, les visiteurs parcourent le musée et scannent des vignettes disposées dans les vitrines. Chaque scan révèle peu à peu les secrets d'un objet ancien : un dieu romain prend vie, un vase chinois raconte les arts de la table impériale, des canopes égyptiennes évoquent les rites funéraires d'autrefois.

Développé dans le cadre du programme européen DOORS (Digital Incubator for Museums), ce dispositif immersif propose une nouvelle forme de médiation numérique où le patrimoine se raconte lui-même. Mariemont et Hovertone explorent ainsi la manière dont les technologies interactives transforment la visite en une aventure sensible et participative, rapprochant les visiteurs du passé tout en esquissant les musées du futur.

61



ICYGISTNOTRE  
CHERE SOEUR  
MARIE PHILIPPINE  
HARDIOLRIERE  
DECEDEE LE 29  
FEVRIER 1746  
AGEE DE 26 ANS  
PROFESSE DES 2



## LES FANTÔMES DE LA CRYPTTE MUMONS - Université de Mons - octobre 2021

Faire voyager les visiteurs dans le passé par une rencontre immersive avec les anciennes occupantes des lieux qui racontent elles-même leur histoire.

Dans la crypte de l'ancien couvent des Visitandines, devenu MUMONS (musée de l'Université de Mons), des stèles funéraires marquent le passage des anciennes occupantes des lieux.

Grâce à une vidéoprojection sur les murs mêmes de la « cave des mortes » dans laquelle elles reposent, **les mortes reviennent à la vie** le temps de raconter aux visiteurs leur histoire et celle des lieux.



**LIEU D'EUROPE**  
 Lieu d'Europe - Décembre 2023  
 Créer un parcours multimédia et audiovisuel  
 qui fait découvrir l'Europe grâce à un geste,  
 un regard, une interaction du visiteur.

Au Lieu d'Europe, Hovortone a conçu une série de dispositifs immersifs pour inviter les visiteurs à plonger dans l'histoire et les enjeux du projet européen, à interroger leur rôle de citoyen européen et à ressentir ce lien intime entre Strasbourg, la diversité culturelle et l'idéal d'unité européenne.

Dès les premières salles, une immersion sonore accueille les visiteurs. Puis, tout au long de la visite, des contenus audiovisuels et interactifs jalonnent le parcours : vidéos focus, animations pédagogiques, quizz, surfaces tactiles « magiques »... chaque contenu est pensé pour stimuler l'interaction, la réflexion, et l'émerveillement.

Pour clore l'expérience, un spectacle audiovisuel projeté sur mur et maquette offre un moment fort en émotion, une synthèse visuelle qui rassemble ce que l'Europe a de plus humain.

« The most interesting part is that you as a visitor of the exhibition can have the amazing opportunity to create the virtual art by shooting the color through the gun, just like she did. It was interesting to see how some people were reluctant to try out, but soon afterwards they completely immersed themselves into the whole experience and put everything out on the virtual canvas. That is almost even more interesting to see than the rest of the exhibition of Niki de Saint Phalle. »

[www.itinari.com](http://www.itinari.com)



## SHOOTING BY NIKI - EXPO « ICI, TOUT EST POSSIBLE » BAM- 2018

Se mettre à la place de l'artiste, de spectateur  
se transformer en acteur de l'exposition.

Dans le cadre de l'exposition dédiée à **Niki de Saint Phalle** au **BAM** (Beaux-Arts Mons), l'expérience interactive « Shooting by Niki » permettait aux visiteurs de revivre, du point de vue de l'artiste, son travail de tir à la carabine sur des œuvres préparées afin de faire éclater des poches de peinture.

Les visiteurs pouvaient ainsi **vivre par eux-mêmes l'ensemble de ce rituel** : saisir un fusil, charger, viser, **tirer et voir la peinture éclater** sur le canevas en vidéo-projection.



©Office du Tourisme Valenciennes

## OFFICE DU TOURISME Valenciennes - Avril 2024

**Imaginer un parcours interactif où les visages de Valenciennes accueillent, inspirent et donnent envie d'explorer la ville autrement.**

Pour accompagner la transformation du centre d'accueil de l'Office de Tourisme de Valenciennes, Hovertone a conçu deux dispositifs interactifs alliant vidéo, cartographie et interactivité tactile :

Une table interactive multi-écrans dont l'entrée en matière se fait via une carte interactive de Valenciennes. Le visiteur explore les quartiers et sélectionne un des sept Étincelleurs, ces ambassadeurs locaux qui partagent en vidéo leurs recommandations culturelles, gourmandes ou insolites. Chaque témoignage est enrichi d'images et de pictogrammes permettant un repérage rapide.

Une borne tactile dédiée aux produits locaux, mettant en lumière des artisans à travers un trombinoscope dynamique. En sélectionnant un portrait, le visiteur découvre une vidéo courte et authentique de l'artisan, ses savoir-faire et son produit phare.

Ces dispositifs multilingues, intuitifs et totalement intégrés dans le mobilier scénographié, offrent une première immersion chaleureuse dans l'art de vivre valenciennois. Une réalisation conçue main dans la main avec les équipes locales



## LOUISE DE BETTIGNIES

### Maison Louise de Bettignies - 2022

Donner du sens à un espace lourd d'histoire en y faisant revivre son héroïne.

La Maison Louise de Bettignies a pour mission de rendre compte du parcours de cette résistante qui a payé de sa vie son combat. Ce projet fait partie de l'espace permanent et a été réalisé en collaboration avec les équipes de la Maison Louise de Bettignies pour l'inauguration du lieu en 2022.

Afin d'animer ce lieu chargé d'Histoire, Hovertone a scénarisé, conçu et réalisé un hologramme qui donne vie à Louise de Bettignies. Semblant habiter l'espace, Louise de Bettignies fait face aux visiteurs en taille réelle et leur explique son combat, ses choix et l'importance de s'ériger contre la violence et l'injustice.



## LIVRE MULTIMÉDIA

HNDR - 2022

Raconter l'histoire de l'hôpital Notre-Dame à la Rose grâce à des animations dans un livre multimédia présenté sur un pupitre.

Ce livre animé de grandes dimensions illustre de manière poétique, à travers 7 séquences audiovisuelles, la vie de 7 religieuses qui ont eu un impact très important sur l'histoire du lieu. De tempêtes en incendies, d'occupation militaire aux épisodes de peste et de miracles en dons généreux, le livre retrace l'histoire de l'Hôpital, de sa genèse à aujourd'hui.



## AUDIOVISUELS

### Château de Beloeil - 2023

**Une nouvelle scénographie sonore qui donne vie aux espaces majestueux du Château en portant aux oreilles des visiteurs les échos du passé.**

Ce projet vient augmenter les espaces chargés d'Histoire par des interventions sonores dissimulées dans les pièces qui viennent réveiller le château endormi en portant aux oreilles des visiteurs des échos du passé glorieux de ces lieux qu'ils visitent. Ces interventions sonores fonctionnent en toute autonomie et permettent aux visiteurs de mieux comprendre l'espace dans lequel ils se trouvent et de se rappeler qu'ils n'ont pas toujours été un musée, mais bien des pièces de vie où la vie de tous les jours s'écoulait, mais qui ont également été témoins de drames par le passé. Une servante lit une commande de produits de beauté, la bibliothèque s'enflamme dans les crépitements d'un incendie, un Maréchal loin de son château écrit à sa femme... De manière discrète et sans modifier l'apparence des décors d'époque, le son vient faire revivre les murs du château et rappelle aux visiteurs que les murs qui l'entourent ont été témoins de bien des choses.



## MAGIC BOARD

Euro Space Center - octobre 2020

Décollage immédiat vers les étoiles pour une découverte de notre histoire dans l'Univers et de notre perception de l'espace à travers un mur interactif monumental.

Dans le cadre de la rénovation de l'Euro Space Center en octobre 2020, Hovertone a réalisé un « **Magic Board** » monumental de **11 mètres de long**, mêlant ambiance sonore et projections interactives. Cet **immense mur tactile immersif** retrace en 4 zones l'histoire de l'Univers, l'observation des galaxies, le système solaire vu par l'humanité, et l'espace vu de la Terre.

Des écrans tactiles sont également intégrés sous forme de fusées via des découpes à la forme atypique. Le travail d'Hovertone a couvert aussi bien la curatelle du contenu scientifique que le scénario des animations et de l'expérience utilisateur, le choix et l'implantation du matériel, le développement logiciel et la production de tous les contenus graphiques et sonores.



## JEUX INTERACTIFS

Musée Gallo-Romain (Tongeren) - 2019

Introduire un élément ludique et sur mesure dans chacune des parties d'une exposition classique.

Six jeux interactifs sur écran tactile ont été conçus et développés pour l'exposition «Dacia Felix, grandeurs de la Roumanie antique», au musée Gallo-Romain de Tongres. Dans le premier, le visiteur se voit avec un casque celte sur la tête, et peut s'envoyer la photo par e-mail. Le second permet de colorier une stèle romaine pour la représenter telle qu'elle aurait pu être à l'origine. Dans le troisième, le visiteur réalise une garniture pour tête de cheval personnalisée par collage. Le quatrième invite le visiteur à retrouver les paires entre alphabet grec et romain. Le cinquième est un puzzle d'un bijou typique. Le sixième jeu est un jeu des 7 erreurs à différents niveaux de difficulté. Pour chacun de ces jeux, un sound design a également été réalisé sur mesure.



de 40000  
en 2024



e 2400  
en 2023



58025

Aujourd'hui  
personnes agissent aux côtés d'Enedis  
pour la transition écologique  
Et vous ?



## QUIZ & PHOTOBOTH

Showroom Enedis - Janvier 2025

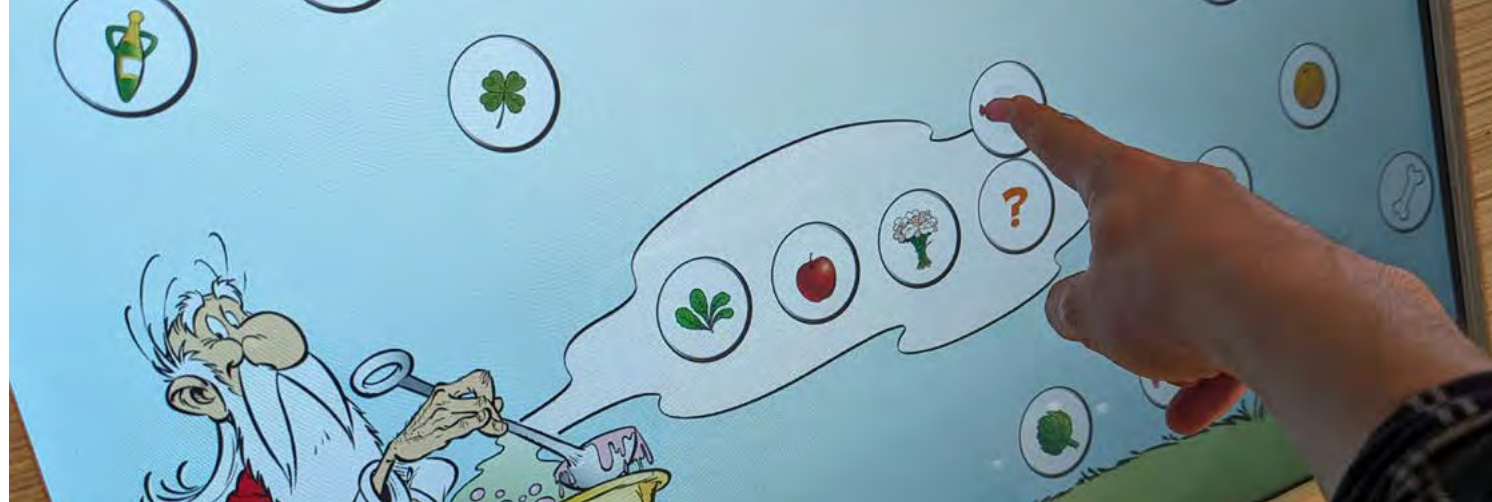
Célébrer les visages de l'énergie d'aujourd'hui et susciter les engagements de demain grâce à une interface immersive et participative.

Hovertone a développé l'interface interactive permettant de naviguer au cœur d'une galerie de portraits vidéo signés Sim & Sam : des témoignages intimes et inspirants d'acteurs engagés dans la transition énergétique.

À travers un quiz-métier, les visiteurs peuvent découvrir leur affinité avec les différents métiers proposés chez Enedis, dans un format accessible et ludique.

Le parcours se conclut par un photobooth interactif, où chacun peut choisir un engagement symbolique et repartir avec une photo personnalisée reflétant son rôle dans la transition.

Un dispositif clé en main pour sensibiliser, valoriser, et surtout donner envie de s'impliquer.



## L'ÉCONOMIE SELON ASTÉRIX

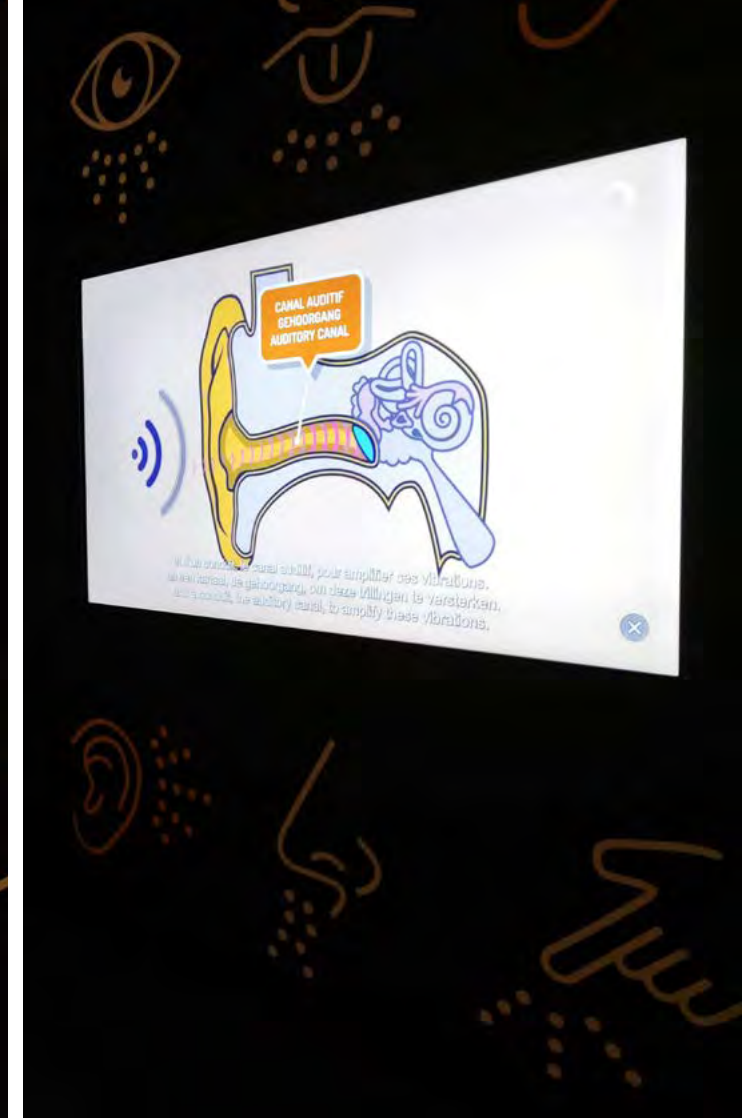
Citéco - Octobre 2023

Faire découvrir les grands mécanismes économiques à travers un village gaulois (presque) comme les autres.

Pour l'exposition L'économie selon Astérix, Hovertone a conçu trois dispositifs interactifs mêlant pédagogie, humour et esprit BD :

- *Touche pas à ma forêt !* – un jeu d'arcade coopératif où l'on incarne Astérix ou Obélix pour défendre la forêt contre les Romains, et réfléchir au bien commun et à la préservation des ressources.
- *Le jeu de piste de Panoramix* – une quête familiale qui guide les visiteurs à travers l'exposition à la recherche des ingrédients de la potion magique, avec validation finale et contenu bonus à la clé.
- *Le quiz du banquet* – une expérience collective autour d'une grande table, avec trois niveaux de difficulté et un système simple de gestion des questions via un fichier Excel.

Chaque module est pensé pour être rejouable, immersif, et parfaitement intégré à l'univers d'Astérix, tout en rendant les grands principes économiques concrets et amusants. Une exposition où l'on rit, réfléchit et apprend, le tout en mode potion magique.



## WORLD OF MIND

Tempora - 2023

**Vulgariser des concepts scientifiques compliqués à travers des vidéos mêlant interviews d'experts et animations explicatives, permettre aux visiteurs de tester directement ce qu'on leur explique grâce à des bornes interactives.**

Pour l'exposition World of Mind (WOM), Hovertone a écrit et réalisé les vidéos des cinq «science corners» relatifs aux 5 sens, vidéos reprenant les interviews croisées du Dr Laureys et de sa fille Clara, ainsi qu'un motion design qui vulgarise les propos expliqués dans les interviews. Trois bornes interactives de type plateau et boutons ont également été réalisées. Celles-ci permettent aux visiteurs d'expérimenter à travers différentes expériences la puissance du cerveau qui interprète et filtre ce que nous voyons. Des enregistrements audio et vidéo illustrant l'effet McGurk ont également été réalisés. Les projets ont été réalisés pour et avec Tempora.



## LIENS - EXPO "ÉCOLE DE MONS, 1820-2020" BAM - Juin 2020

Passer au delà du cadre pour explorer les collections communales et toucher sans contact un écosystème complexe de personnes, de lieux, d'œuvres et d'événements.

Au delà de l'exposition "École de Mons" et des tableaux exposés, l'installation interactive "Liens" s'insère dans la scénographie comme une fenêtre sur tout ce qui n'a pas pu être présenté : pour un thème aussi vaste, impossible de reprendre tous les artistes, tous les intervenants, toutes les œuvres...

À la fois annuaire, ligne du temps, mindmap, "Liens" propose une **interface visuelle et intuitive** qui invite le visiteur à explorer une mine d'informations, qui ne demande qu'à être enrichie et complétée avec le temps. Grâce à une **interaction "sans contact"** reprenant et adaptant les codes des interfaces tactiles, l'installation rend au visiteur la possibilité d'interagir intuitivement et sans crainte avec du contenu, **dans un contexte post-COVID 19** générateur d'angoisse mais surtout porteur de nouvelles opportunités de réinventer nos manières de voir le monde.



## IMAGINARIUM

le CLICK - Université de Mons - novembre 2021

Réinventer les salles de créativité à l'ère du numérique, favoriser les processus de co-création et la collaboration. Faciliter le suivi de sessions de créativité.

Pour le CLICK living lab, nous avons conçu et réalisé une **salle de créativité** sur mesure intégrant deux murs avec **vidéoprojection interactive**, une **table tactile**, un **parc de tablettes tactiles**, et un système de **visioconférence** intégré.

Le système permet aux participants des séances d'idéation de créer et de déplacer des post-its virtuels et de réaliser des moodboards de façon **collaborative** et **interactive**, aux animateurs de la séance de préparer leur séance à l'avance et à distance grâce à un outil d'édition dédié et à les piloter en temps réel. Il est relié à un système de visioconférence pour permettre la **participation à distance**.



## ORAGES

le PASS - juin 2021

Une installation artistique mêlant ventilateurs, bruits de tonnerre et lumières, pour évoquer la montée en puissance des éléments jusqu'au déferlement de l'orage.

Suspendue au dessus des visiteurs dans l'exposition « Phénomènes », cette installation mêlant vents, sons et lumières participe à **l'immersion des visiteurs** dans le sujet de l'exposition : les différents aspects du climat.

La composition réalisée sur mesure pour le dispositif combine **piste sonore, ventilateurs contrôlés numériquement** et **lumières interactives**.

02:57

5 points

Niveau : 1



# À Vél'Eau !



Pour démarrer, actionne le joystick !

01:50

5 points

Niveau : 2



## Active ta semaine



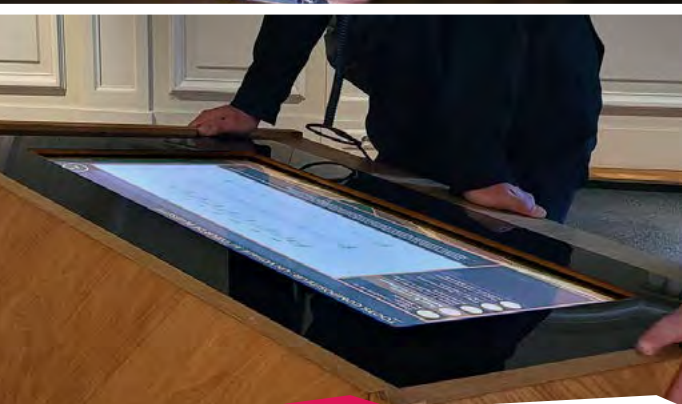
Essai n°1

## EXPOSITION MOBILE "CAR EXPO"

Observatoire de la santé du Hainaut - octobre 2020

« Alors, on bouge ? » Des jeux amusants et des interfaces de contrôle variées, intégrés dans un camion-expo, pour donner envie de se mettre en mouvement et prendre soin de sa santé.

Dans le cadre de la réalisation de l'exposition itinérante « Car Expo » intégrée dans un camion, Hovertone a réalisé le développement de tous les jeux présents dans le camion, la production des graphismes, ainsi que l'intégration des mécanismes d'interaction : bras de bandit manchot, stepper, manivelle, trackball, écrans tactiles, etc. Ce projet a été réalisé pour l'Observatoire de la Santé du Hainaut et a été inauguré en octobre 2020.



## TOOTS 100

KBR - avril 2022

Une exposition immersive unique consacrée à Toots Thielemans, avec des images inédites, des anecdotes et surtout beaucoup de musique.

Dans le cadre de l'exposition temporaire TOOTS 100 de la **KBR** à Bruxelles, Hovertone a réalisé l'entièreté de l'**habillage graphique** et les dispositifs **audiovisuels** et **multimédias** de l'exposition.

**Montages sonores et vidéos**, programmation de **bornes interactives tactiles**, **lanterne magique** qui projette des ombres et **instruments de musique interactifs** permettant aux visiteurs d'accompagner le rythme d'un extrait musical à l'aide de Ganzas.

L'occasion de découvrir les différentes facettes de Toots à travers une exposition interactive unique en son genre.



## HALL D'ENTRÉE INTERACTIF

Le CLICK - Université de Mons - septembre 2021

Accueillir les visiteurs avec une signalétique intégrée, interactive et fun, marquer les esprits avec une expérience innovante dès la réception.

Dès leur arrivée dans le bâtiment du CLICK, les visiteurs sont accueillis par un **dispositif interactif** qui présente les **missions du CLICK**, le **personnel**, le **plan du bâtiment**, le **calendrier des événements** en cours et à venir et des **exemples de projets** du CLICK.

Grâce au dispositif, les visiteurs peuvent être accompagnés et trouver les informations pertinentes de façon autonome en **l'absence d'un desk d'accueil**.

L'intégration au lieu et le côté innovant de l'interaction donnent un cachet particulier au hall d'entrée, **en accord avec ce lieu dédié à l'innovation et à la créativité**.



## TOTEMS & SIGNALÉTIQUE INTERACTIVE

Maison du Design - 2019

Engager le visiteur avec une marque, transformer une consommation passive de contenu en expérience interactive, génératrice d'émotions.

Le **totem interactif** invite le visiteur d'un espace commercial ou d'un stand à toucher, interagir et être engagé de manière ludique avec une marque et le contenu qu'elle présente. L'intégration d'écrans, LEDs, miroir sans tain, hauts parleurs intégrés et insert de tissus invite le visiteur à jouer, toucher et découvrir. Cette manière innovante et insolite de présenter un contenu marketing standard (photos, vidéos, sons et messages publicitaires et informatifs) transforme une expérience passive en interaction avec le public, ce qui crée des émotions et incite le visiteur à retenir davantage le message présenté.

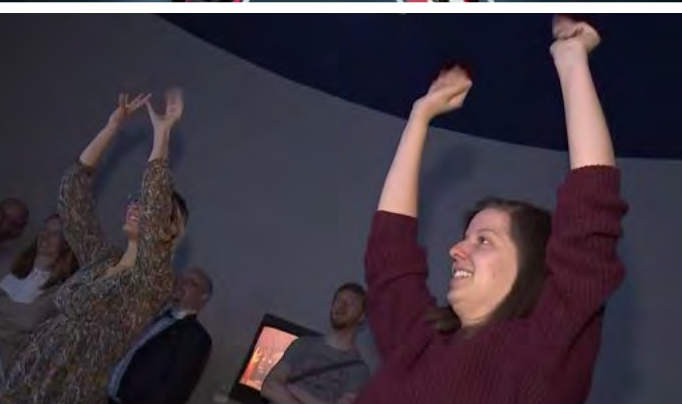


## LES MOTS AU MUR 2018

Transformer un simple mur en espace d'expression : laisser les passants créer du sens en manipulant un nuage de mots.

« Les Mots au Mur » est un **dispositif interactif** entièrement dédié à **l'expression du public**. Ce concept autonome et léger de **réalité augmentée sans casque**, flexible et adaptable à tous types de lieux, est capable de **réagir au toucher** des utilisateurs sur une surface plane quelconque de très grande taille.

Un **dense nuage de mots est projeté**, les mots étant choisis en fonction de l'événement et pour permettre de facilement créer des phrases. L'utilisateur peut les saisir, les déformer et les positionner pour **créer le « graffiti » de son choix**.



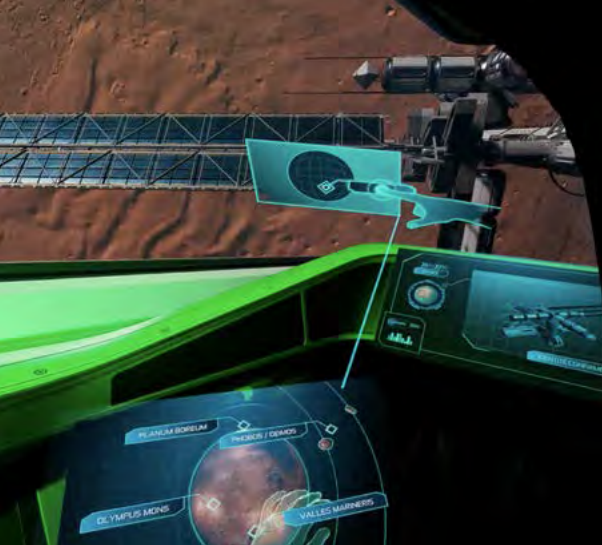
## ADD-MUSE

Musée du Doudou - mai 2022

Une expérience immersive et interactive mettant les visiteurs en mouvement afin de découvrir la Ducasse rituelle de Mons, patrimoine immatériel de l'UNESCO.

Ce **pré-prototype** fait partie d'une recherche réalisée par la doctorante Marine Lagasse. Cette recherche vise à explorer si un engagement plus **physique, immersif, interactif et collaboratif** des visiteurs dans une expérience leur permet de mieux comprendre et apprécier les contenus proposés dans le cadre d'une médiation.

L'installation se présente comme un **espace immersif** avec une projection vidéo **sur le sol et les murs**. Le positionnement des visiteurs est suivi **en temps réel** sur une surface d'environ 9 m<sup>2</sup>. Ce tracking en direct des joueurs est utilisé pour naviguer dans le jeu. La **posture des joueurs** est également capturée en temps réel, pour leur permettre d'incarner les personnages de la Ducasse.



## SPACE FLIGHT UNITS

Euro Space Center - Octobre 2025

Faire découvrir Mars et ses principaux points d'intérêt dans un voyage immersif en réalité virtuelle, où les visiteurs sont aux commandes d'une navette spatiale.

Équipé d'un casque de réalité virtuelle et installé dans un siège de pilotage, le visiteur prend part à une mission d'exploration scientifique de Mars. À l'aide d'un joystick, il pilote une navette spatiale pour explorer les environnements martiens et en analyser les principaux points d'intérêt.

Chaque zone explorée doit être scannée afin de déclencher des contenus explicatifs associant voix-off narrative et animations en motion design. Une cheffe de bord accompagne la mission par une voix complice, guidant le visiteur et apportant des clés de compréhension sur les phénomènes observés.

Le dispositif repose sur une pédagogie active, où l'interaction et l'analyse permettent d'aborder les grandes caractéristiques de Mars de manière engageante et accessible.



## APPLI DELHAIZE BELGIAN HOUSE

Sportizon - Août 2024

Développer un jeu sur des écrans tactiles géants dans lequel le visiteur doit récupérer un maximum de fruits dans son panier en évitant la junk food.

Hovertone a développé et installé un jeu à l'effigie de Delhaize sur des écrans tactiles de 65" dans le cadre prestigieux de la Lotto Belgium House.

L'objectif du jeu : déplacer son panier Delhaize à l'aide de son doigt sur l'écran pour rattraper des fruits aux personnalités amusantes tout en évitant la junk food. Les joueurs avaient la possibilité de gagner des vouchers pour un montant total de plus de mille euros lors d'un tirage au sort après l'événement. Les données (nombre de joueurs, scores, etc.) étaient enregistrés, permettant une analyse journalière de l'utilisation du système, et les adresses mail des participants au concours étaient également collectées dans le cadre de cette action.

Le dispositif a été installé à la Lotto Belgium House durant toute la période des Jeux Olympiques de Paris 2024 et a comptabilisé plus d'un millier de parties jouées !



## STÈLES GALLO-ROMAINES Lugdunum - Août 2024

Faire parler les stèles gallo-romaines grâce à une médiation interactive, sensorielle et poétique au cœur d'une scénographie immersive.

Pour l'exposition Six vies en mouvement, Hovertone a conçu six dispositifs de médiation interactive, intégrés dans des "cabanes" scénographiques en bois et textile.

Chaque dispositif met en scène une reproduction tactile d'une stèle antique : en touchant certaines zones, le visiteur déclenche des éclairages localisés et une projection vidéo animée sur un panneau textile adjacent. Cette projection donne des clés de lecture sur les mots inscrits, leur signification, les lieux mentionnés ou les objets symboliques. L'expérience est enrichie par un design sonore immersif, avec des ambiances spécifiques à chaque personnage.

Ces dispositifs tangibles, sans écran visible, permettent une connexion sensible et directe avec l'objet archéologique, transformant chaque stèle en interface vivante, entre passé et présent. Un projet tout en finesse, où la technologie se fait discrète pour mieux révéler les histoires humaines enfouies dans la pierre.



## INFRASONS & ULTRASONS

Houtopia – 2018

Apprendre en s'amusant, surprendre le public grâce à des interactions intuitives et inattendues.

Infrasons & ultrasons est un **mur courbé interactif et éducatif** qui permet aux jeunes publics de l'espace Houtopia (Houffalize, Belgique) d'appréhender le lien entre les sons, l'audition et le spectre de fréquences. **En touchant les pictogrammes**, le visiteur entend les sons correspondants et des LEDs intégrées illustrent la bande de fréquences correspondantes.

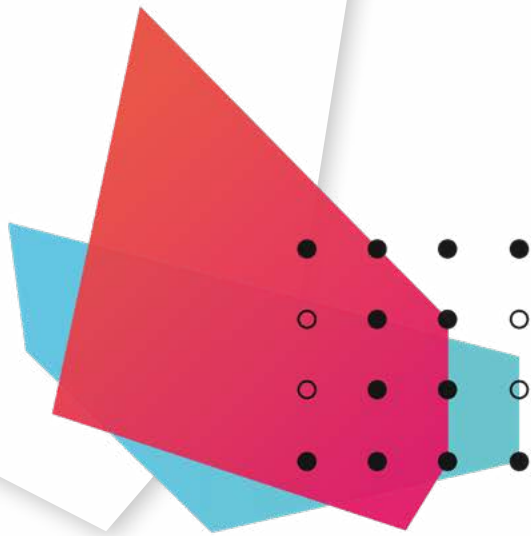


## CRIS D'ANIMAUX

Houtopia - 2018

Se mettre en mouvement, entrer  
dans le jeu au sens propre comme au figuré !

L'installation « Cris d'animaux » est un **jeu d'arcade immersif** installé dans l'espace Houtopia (Houffalize, Belgique), qui plonge les visiteurs dans l'univers sonore des cris d'animaux. Ce jeu de devinettes sonores invite le visiteur à monter sur l'installation et à **se mettre en mouvement** pour toucher le mur lorsqu'il reconnaît l'animal dont le cri est diffusé dans son casque. Mais, attention, le temps est compté, arriverez-vous à tous les reconnaître dans le temps imparti ?



hovernone

2026