

# BavAR[t]

MUSEUM BEYOND WALLS



Download on the  
App Store



GET IT ON  
Google Play



@bavartapp

SUPPORTED BY  
MAYOR OF LONDON



Consumer  
Technology  
Association



Co-funded by  
the European Union



# CURRENT CHALLENGES FACING CULTURAL INSTITUTIONS

In the context of the deployment of new technologies and engaging a younger audiences

Lack of expertise & Difficulties using gamification  
For cultural mediation purposes

Difficulties exploiting augmented reality & Large investissement for digitazing collection  
In cost-effective and engaging way

Difficulties to reach diverse audience & Increasing visibility of the collections  
Especially for the game generation of 20s and under

Technical budget & Ressources restriction  
For managing complex application





# THE SOLUTION : THE APPLICATION BAVAR[t]



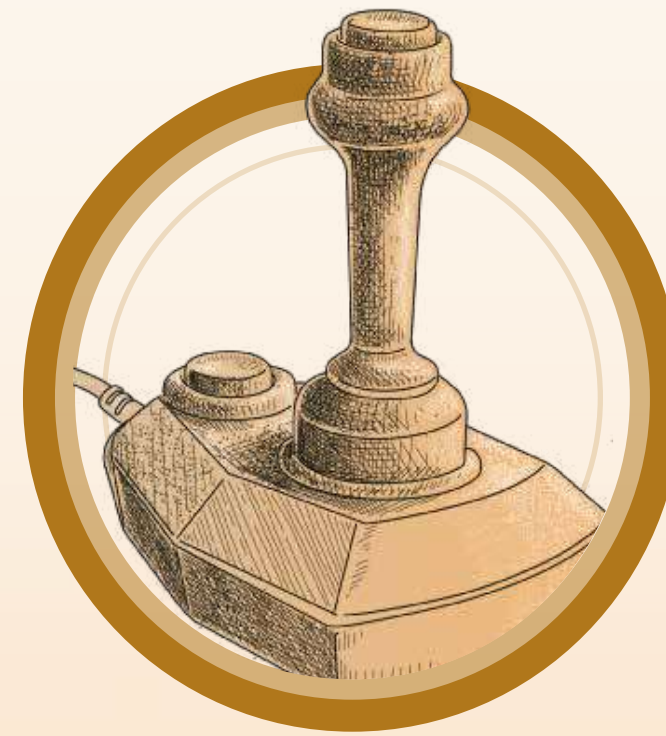
## Digital exhibitions

**Increase your visibility** by exploiting your digital collections online **in mobile app**



## New audiences

**Target a new public,** by co-locating your digital collection **in places you cannot reach**



## Gamification

**Use engaging game mechanics** to create compelling and globally **accessible experiences**



## Innovation

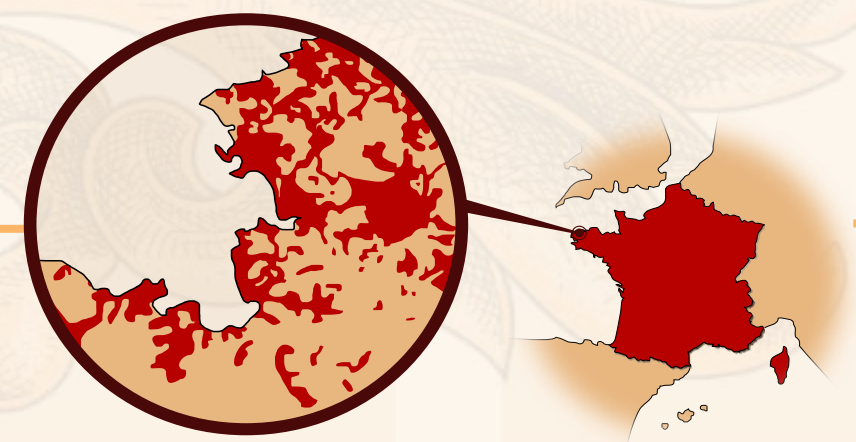
**Increase cultural output opportunities** with virtual exhibitions, gamification, tours, **educational assets and new technologies**





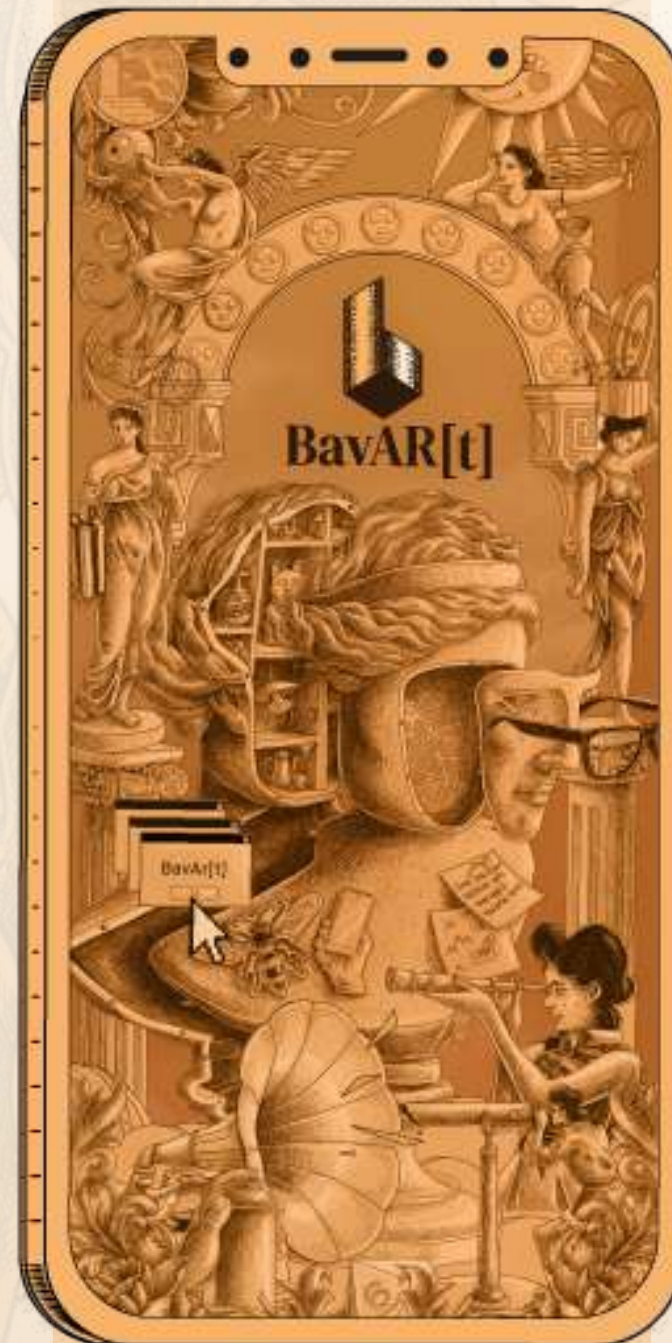
# THE GAMEPLAY OF BavAR[t]

Collect digital artworks among 9 million pinpoints/country!



Touch your public everywhere!

## The Story



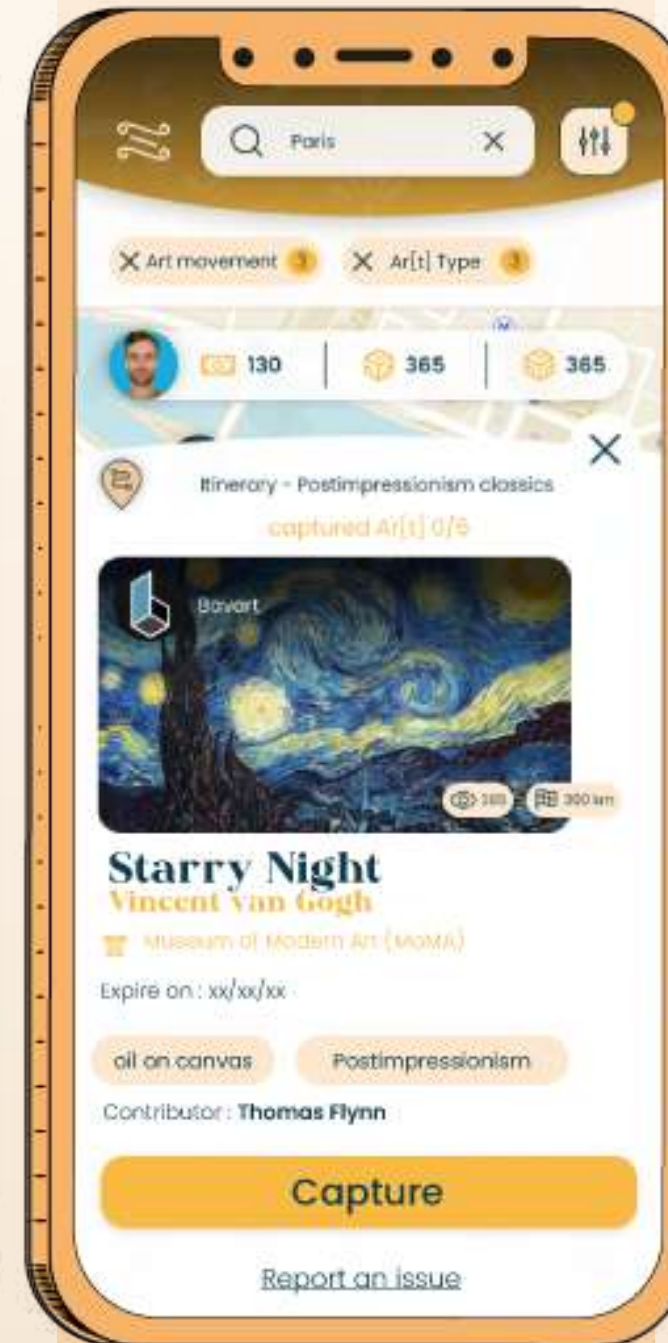
Your digital collection has escaped from your museum!

## The Hunt



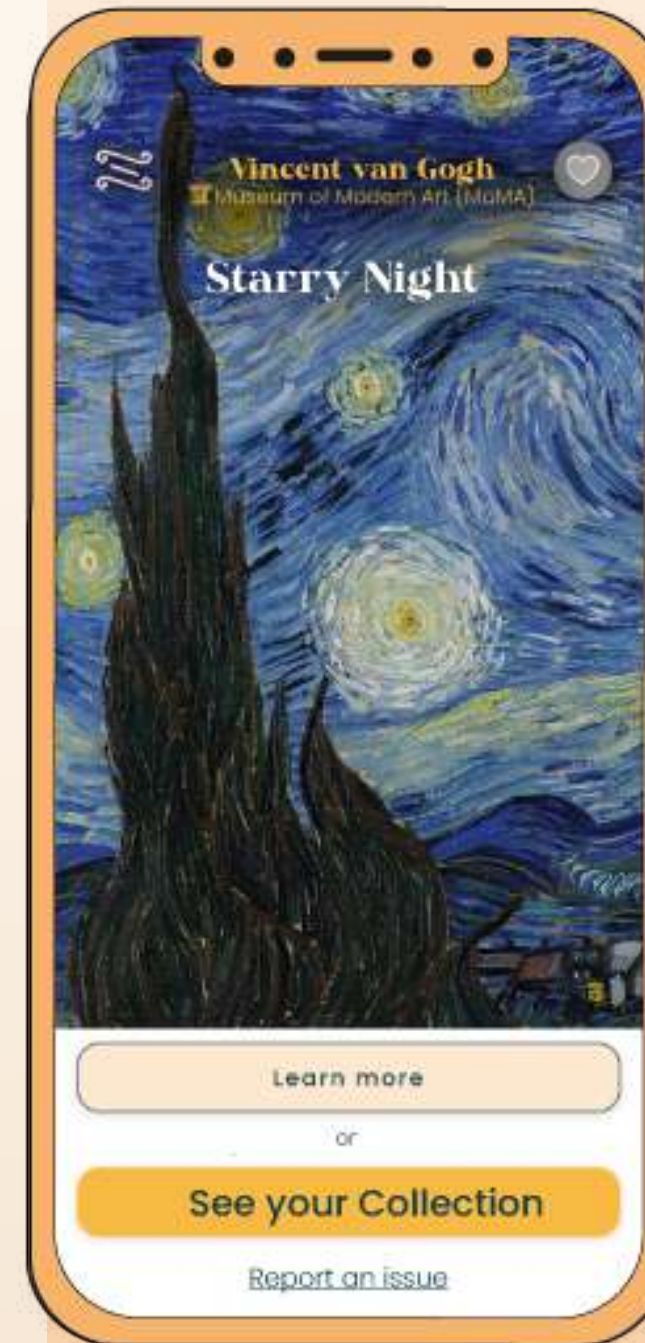
Players have to look for your collection spread throughout the world!

## The Map



Walk close to the pinpoints to capture the artworks and click on them

## The Artwork



Discover and learn about the artwork in augmented reality!

## Curiosity Cabinet



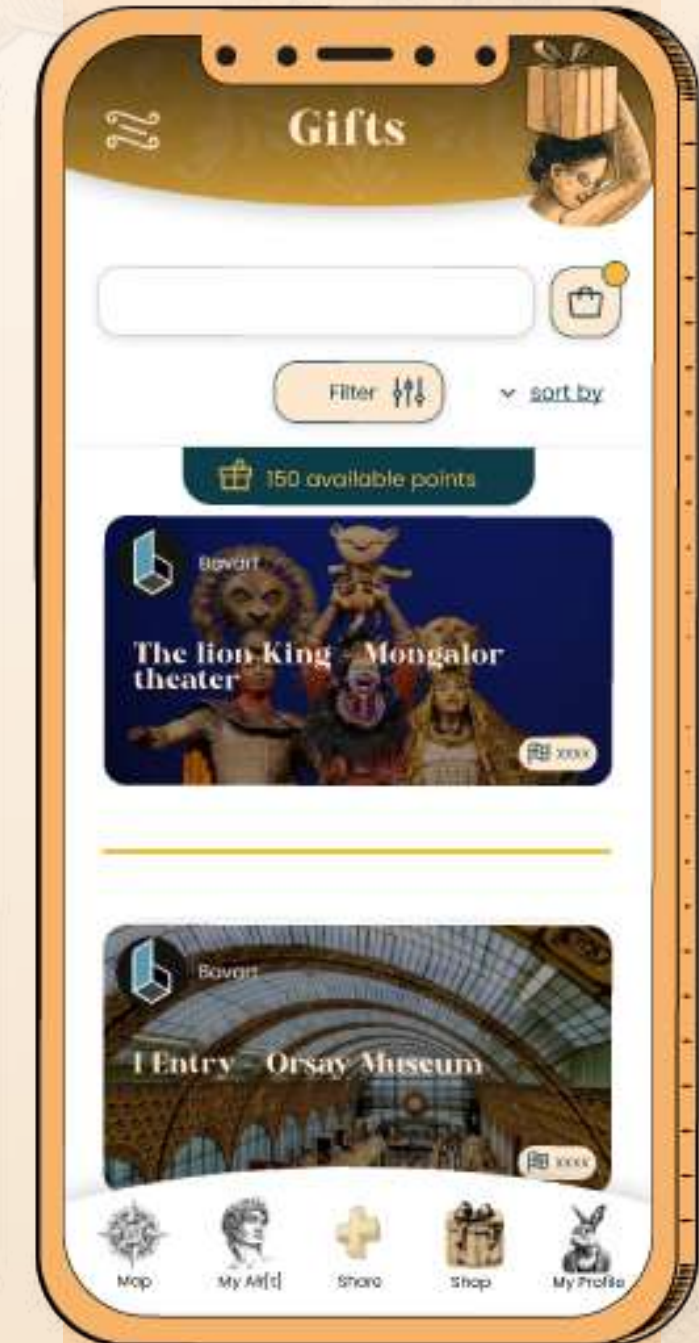
Catch and save them in your curiosity cabinet. Try to complete all collections!

## The Game



Players win points and progress within the game

## The Reward



Give players the opportunity to visit or know you better with entry discounts and virtual prizes!



# BavAR[T] USE-CASES

We have organized over 35 different exhibitions and art hunts with our institutional partners.



## MUSEUM OF FAIRGROUNDS, PARIS

We brought to life the slaphead automaton in 3D. As the real-life mechanism is broken, we digitized the automaton and made it work based on historical research.



CLICK TO SEE IN 3D !



## POSTCARD MUSEUM, BAUD

We exploited the archive of the museum to bring the postcards alive, and to create an innovative touring exhibition.

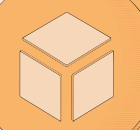


CLICK TO SEE IN 3D !



## CHATEAU D'ARTIGNY, MONTBAZON

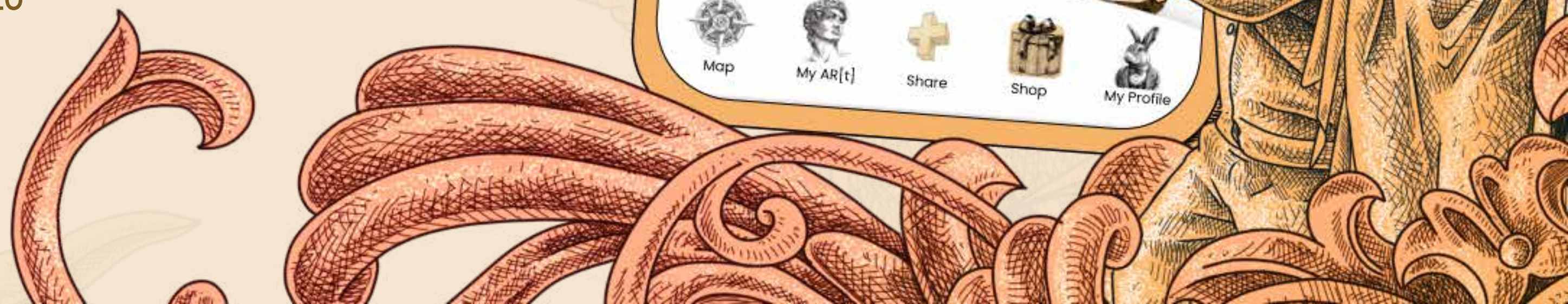
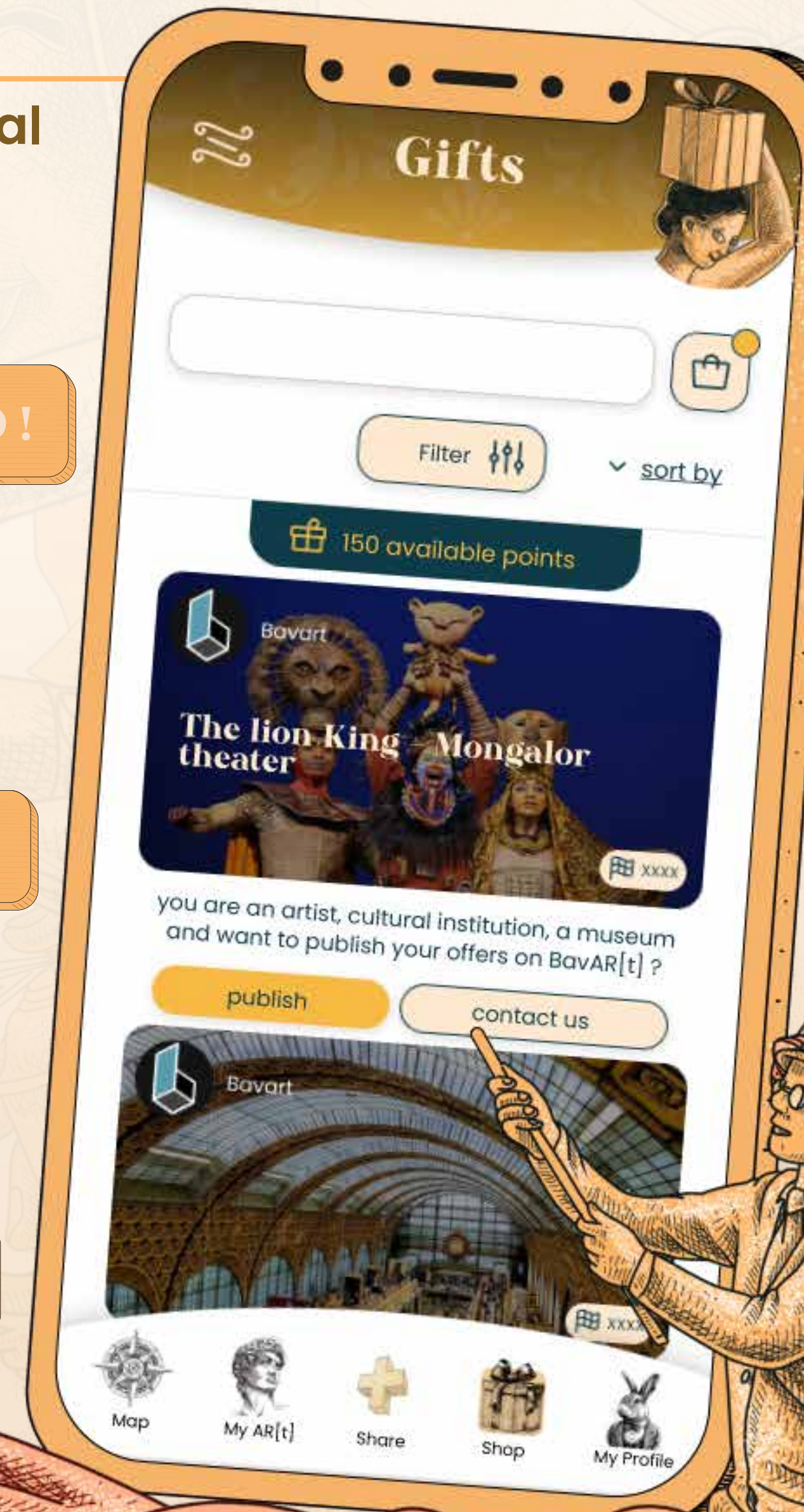
The murals of the Belle Époque chateau of Coty, the original mass-market perfumier, are brought to life with an on-site exhibition, using image tracking, i.e. superimposing 3D animations over a given image to scan.



CLICK TO SEE IN 3D !



ALL OUR PROJECTS  
ARE HERE !





# OUR SERVICES



## Adding your collection to BavAR[t] global geocaching game

Reach a new public globally, even in rural areas



## Location-based Guided Tours

within or beyond your walls, with incentivization (vouchers)



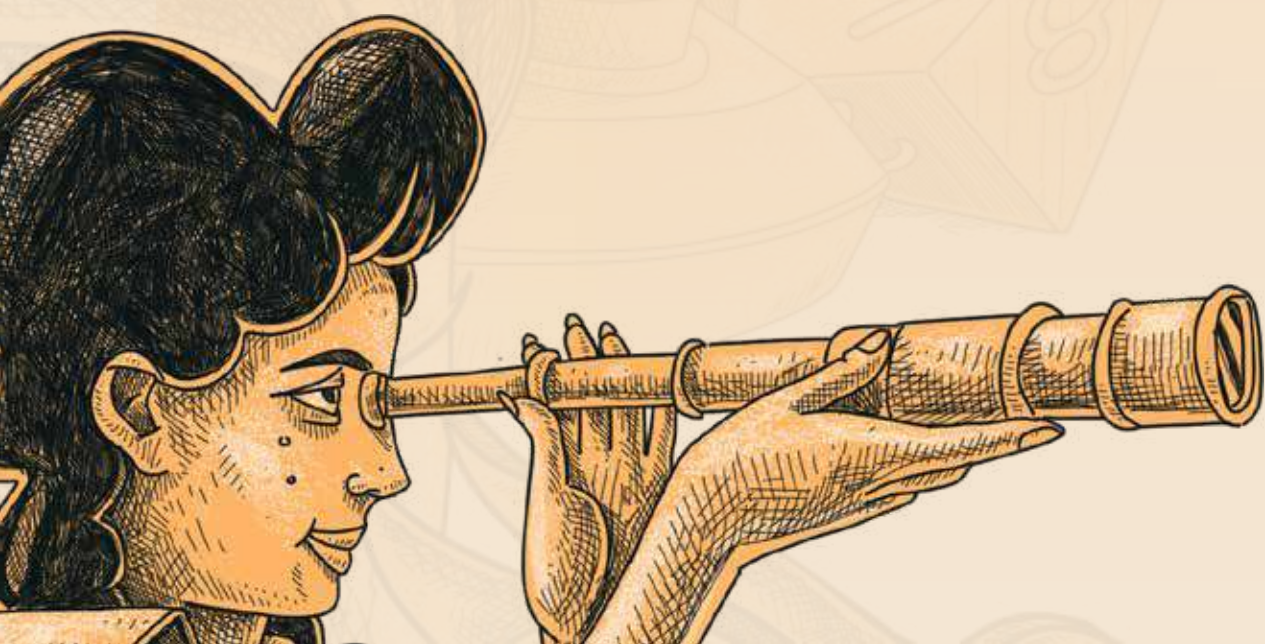
## Artwork digitization & animated content creation

Photogrammetry services to get you game and conservation-ready digitization!

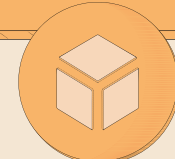


## On-site custom experience

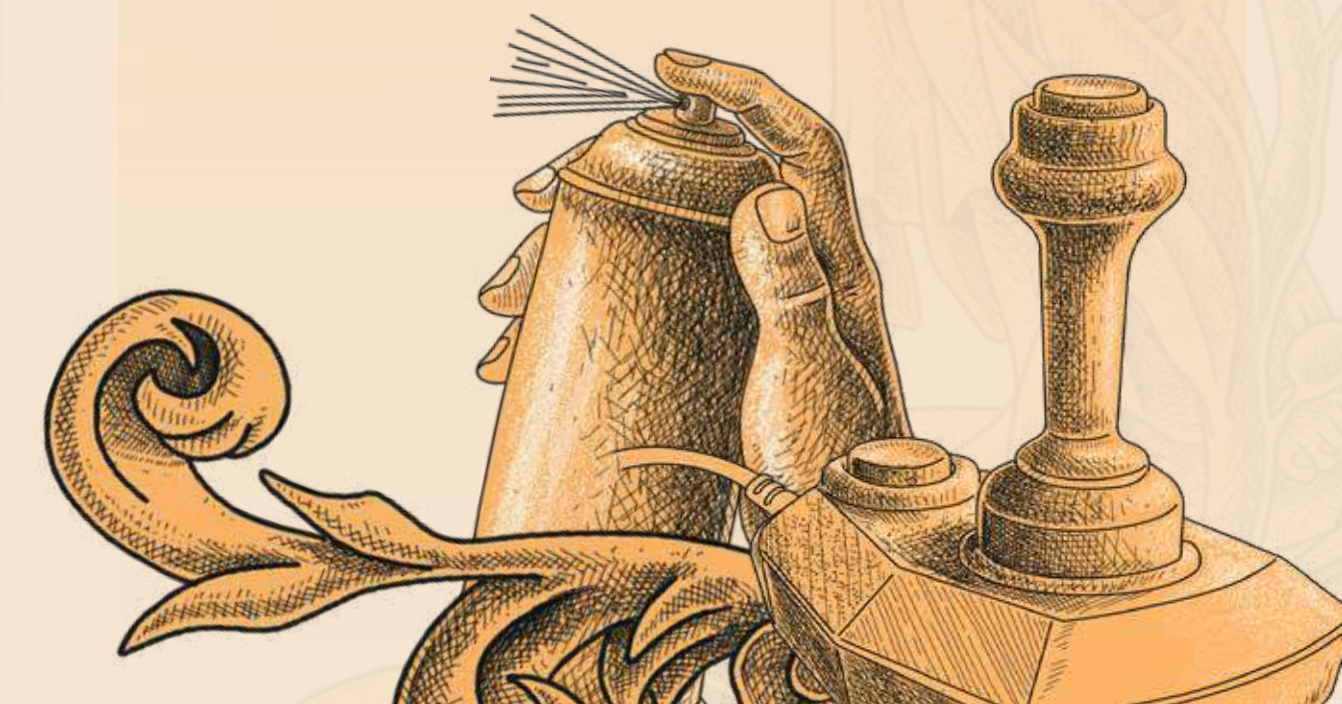
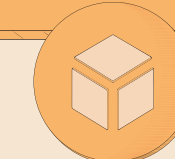
To engage your visitors using augmented reality



CLICK TO SEE IN 3D!



CLICK TO SEE IN 3D!





# OUR CLIENTS & PARTNERS



Co-funded by  
the European Union



MINISTÈRE  
DE LA CULTURE

Liberté  
Égalité  
Fraternité

DIGITAL  
IN PULSE  HUAWEI

Winner  
Creative Cities Challenges

SUPPORTED BY

MAYOR OF LONDON

  
PARIS



Exhibitor

Consumer  
Technology  
Association


Bretagne 2024

pass  
Culture 

CENT  
QUATRE  
#104 PARIS

Amazon Grant recipient



Musée  
des beaux-arts  
de Rennes   
Quai Zola - Maurepas

bpifrance  
SERVING THE FUTURE



  
LAVA J  
TOURISME

CREDIT  
COOPERATIF 

PARIS&CO

3D  émotion  Urban Lab





# OUR TEAM



**Chloé GUENNOU**  
Founder & CEO

After completing a PhD in astrophysics in 2013, I worked as a researcher in astrophysics at NASA, Columbia University, and other institutes, before transitioning to the digital industry in 2017 as a senior developer at BNP Paribas in New York. In 2020, I led a scientific visualization team at Sorbonne University. Since 2023, I have been fully dedicated to our application BavAR[t], which was launched in 2022.



**Yannick PAZZÉ**  
Founder & COO

Multidisciplinary, Yannick Pazzé has a professional background in international cultural project management, financial analysis, and human resources management. Founder of the creative agency, Sacrebleu LLC, based in New York City, he is responsible for the business development of BavAR[t].



**Gianluca RICCARDELLI**  
Back-end engineer and architect



**Ben MESBAHI**  
Unity developer



**Bastien FRANCEQUIN**  
Game designer



**Luca LAMA**  
Infographic & com

*We initiated the BavAR[t] project in New York, at the start of COVID-19 in response of the closure of museums and galleries.*

*Our aim is to liberate art from museums, making artefacts more accessible to all and sparking a renewed interest in culture.*

*We aspire to make BavAR[t] the first AR platform for democratizing art.*





# ACHIEVEMENTS

## 7 Awards & grants

Finalist of ArtTech Prize from the ArtTech foundation, in Switzerland

Winner of Creative Cities Challenge, representing France in partnership with the city of Paris, London, New-York et Berlin.

Prize 1 euro, 1 emploi par Rotary Club Quimper

Finalist Pitch Be a Boss 2022

Winner WomenInTech EU, par l'Union Européenne

1st prize Start-up contest Digital Inspirationnel

Winner of the challenge Ambition'elles by Action'elles



**7**

awards



MORE THAN

**30**

published projects



**2500**

artworks online

**95%**

of French territory, including overseas, covered



**9 MILLION**

of points of interests

**Exhibitor**



Consumer  
Technology  
Association

2024

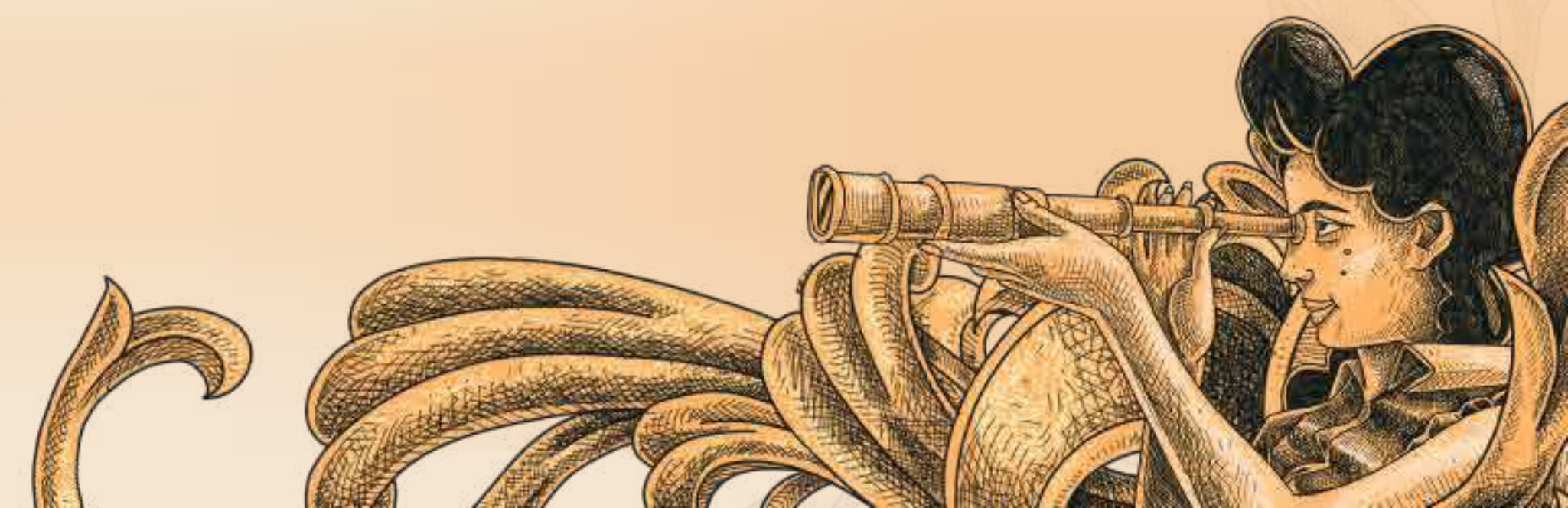
**Winner**

**WOMEN**  
TechEU

Supporting deep-tech start-ups  
led by women

**Finalist**

**DIGITAL  
IN PULSE**   
HUAWEI





# PRESS

## L'union

J'ai testé pour vous l'application du Pop Women Festival

Mars 2023

## la Nouvelle République

Sologne : une application pour «chasser» les oeuvres d'art en milieu rural

Novembre 2022



BavAR[t], le Pokémon de l'art et de la culture

Octobre 2022

## Le Télégramme

BavAR[t], une appli ludique dédiée à l'art

Octobre 2022

## Femmes des Territoires

J'ai testé pour vous l'application du Pop Women Festival

Mars 2023



Interview Laval Virtual x Restez Connectés



Loopsider : se lancer dans l'entrepreneuriat!

21 Juin 2022

## Roissy Pays de France

L'interview de Chloé Guennou

Mars 2022

## KARIB'INFO

BavAR[t], une appli Pour démocratiser l'art et la culture

Juin 2022



Lancement de BavAR[t], une application dédiée à l'art!

Juin 2022

## ouest france

La Finistérienne Chloé Guennou crée le « Pokémon Go ! de la culture »

Février 2022



La première promo Source par Créatis

Mai 2021

## LAVAL | BLOG

BavAR[t], an application to discover culture the fun way

Juin 2022

## artdeville

3 innovations régionales

Juin 2022



Complètement à L'Ouest avec Chloé Guennou.

Décembre 2021

## api

Avec Bavar[t], Ar[t] studio veut promouvoir l'art de manière plus ludique!

Juin 2022

### Réalité augmentée

Tout un art!

La genèse de BavAR[t] : C'est le projet phare de la société Art Studio, studio de conception et de développement d'applications mobiles, web, jeux et expériences virtuelles, dédiées au monde de l'art et de la culture. Créé par Chloé Guennou et Yannick Pazzé, le siège social est basé à Concarneau. Des fondateurs au parcours atypique qui apportent des compétences complémentaires, ils sont aujourd'hui six à développer le concept.

Chloé a un bagage scientifique, d'abord chercheuse en anthropologie, son parcours l'a menée vers l'industrie et le développement informatique. Elle travaille aujourd'hui en tant qu'ingénieure en spécialisation virtuelle à Sorbonne Université, en parallèle d'Art Studio, créée à l'été 2021. Elle est en charge de la direction technique et artistique du studio. Yannick, lui, après un parcours international, apporte ses compétences dans les domaines de la gestion de projets, l'analyse financière et la gestion des ressources humaines. Il est le fondateur d'une agence créative Sacrebleu LLC, basée à New York City.

« Partir à la chasse aux œuvres d'art »

BavAR[t], comment ça marche ? On part à la chasse d'œuvres d'art de dix ans. Elles sont numérisées en 2D ou 3D. Elles sont associées à une géolocalisation, et peuvent être vues en 3D à l'aide d'un casque de réalité virtuelle, ou simplement à l'aide d'un smartphone. Vous pouvez trouver une œuvre d'art, un musée, une collection d'œuvres, une musique, un portrait d'artiste ou encore plus d'infos. L'interface est pensée pour que tout les acteurs du domaine culturel, musée ou particulier ou au patrimoine de source publique ou privée puissent venir enrichir la base de données. En effet pour pouvoir référencer votre œuvre ou collection, il faut être membre de BavAR[t]. On a prévu de convertir de quelques jours à quelques semaines en fonction de la complexité de la donnée. À noter cependant que la culture n'est pas un sujet facile et que le goût est, souvent, subjectif. Il n'y a pas de choix arbitraire, seulement un choix dynamique au-dessus de la tête. Aujourd'hui, nous sommes dans un lieu où l'on va aller acheter des œuvres qui vont être exposées dans des galeries, des musées, des CD. Le choix sera très large et très riche.

Un exemple concret de numérisation et d'intégration d'œuvres avec le musée des Arts Forains. Musée de la Ville de Paris, Originaire de 1890 en France, ce musée est dédié à la culture populaire et à l'histoire de la ville. Il est le lieu de naissance de nombreux artistes et de nombreux événements. Le musée des Arts Forains est un lieu de vie et de culture. Il est le lieu de naissance de nombreux artistes et de nombreux événements. Le musée des Arts Forains est un lieu de vie et de culture. Il est le lieu de naissance de nombreux artistes et de nombreux événements.

30 000 communes

85% de couverture du territoire français (et DOM-TOM)

1 MILLION d'œuvres visibles

10 OUEST

### Réalité augmentée

Tout un art!

La genèse de BavAR[t] : C'est le projet phare de la société Art Studio, studio de conception et de développement d'applications mobiles, web, jeux et expériences virtuelles, dédiées au monde de l'art et de la culture. Créé par Chloé Guennou et Yannick Pazzé, le siège social est basé à Concarneau. Des fondateurs au parcours atypique qui apportent des compétences complémentaires, ils sont aujourd'hui six à développer le concept.

Chloé a un bagage scientifique, d'abord chercheuse en anthropologie, son parcours l'a menée vers l'industrie et le développement informatique. Elle travaille aujourd'hui en tant qu'ingénieure en spécialisation virtuelle à Sorbonne Université, en parallèle d'Art Studio, créée à l'été 2021. Elle est en charge de la direction technique et artistique du studio. Yannick, lui, après un parcours international, apporte ses compétences dans les domaines de la gestion de projets, l'analyse financière et la gestion des ressources humaines. Il est le fondateur d'une agence créative Sacrebleu LLC, basée à New York City.

« Partir à la chasse aux œuvres d'art »

BavAR[t], comment ça marche ? On part à la chasse d'œuvres d'art de dix ans. Elles sont numérisées en 2D ou 3D. Elles sont associées à une géolocalisation, et peuvent être vues en 3D à l'aide d'un casque de réalité virtuelle, ou simplement à l'aide d'un smartphone. Vous pouvez trouver une œuvre d'art, un musée, une collection d'œuvres, une musique, un portrait d'artiste ou encore plus d'infos. L'interface est pensée pour que tout les acteurs du domaine culturel, musée ou particulier ou au patrimoine de source publique ou privée puissent venir enrichir la base de données. En effet pour pouvoir référencer votre œuvre ou collection, il faut être membre de BavAR[t]. On a prévu de convertir de quelques jours à quelques semaines en fonction de la complexité de la donnée. À noter cependant que la culture n'est pas un sujet facile et que le goût est, souvent, subjectif. Il n'y a pas de choix arbitraire, seulement un choix dynamique au-dessus de la tête. Aujourd'hui, nous sommes dans un lieu où l'on va aller acheter des œuvres qui vont être exposées dans des galeries, des musées, des CD. Le choix sera très large et très riche.

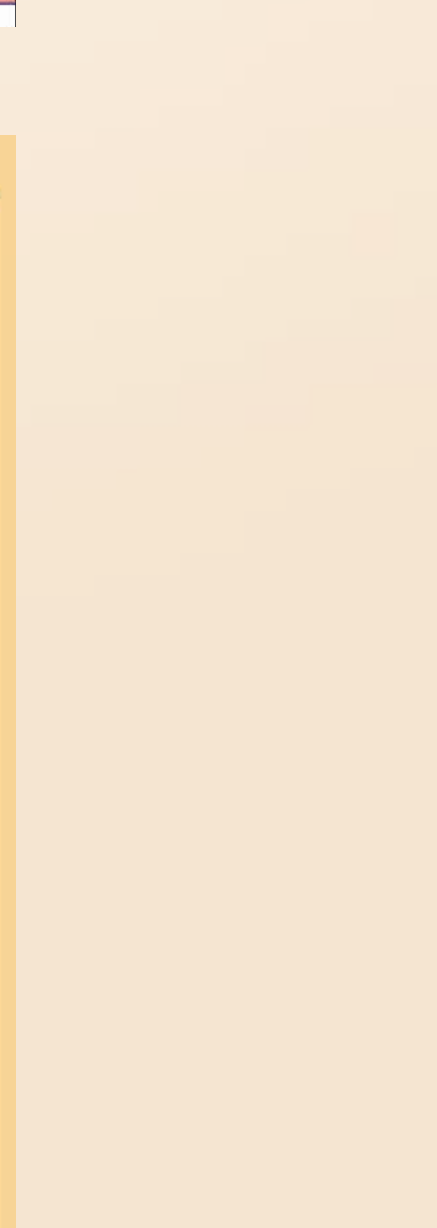
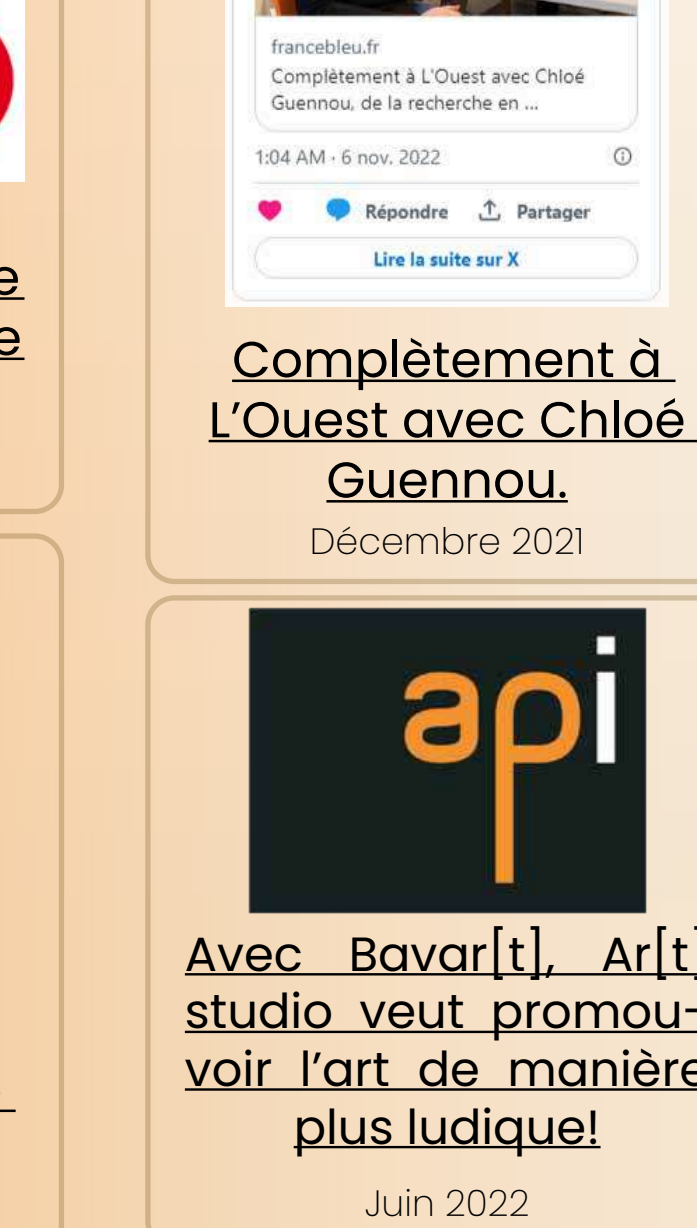
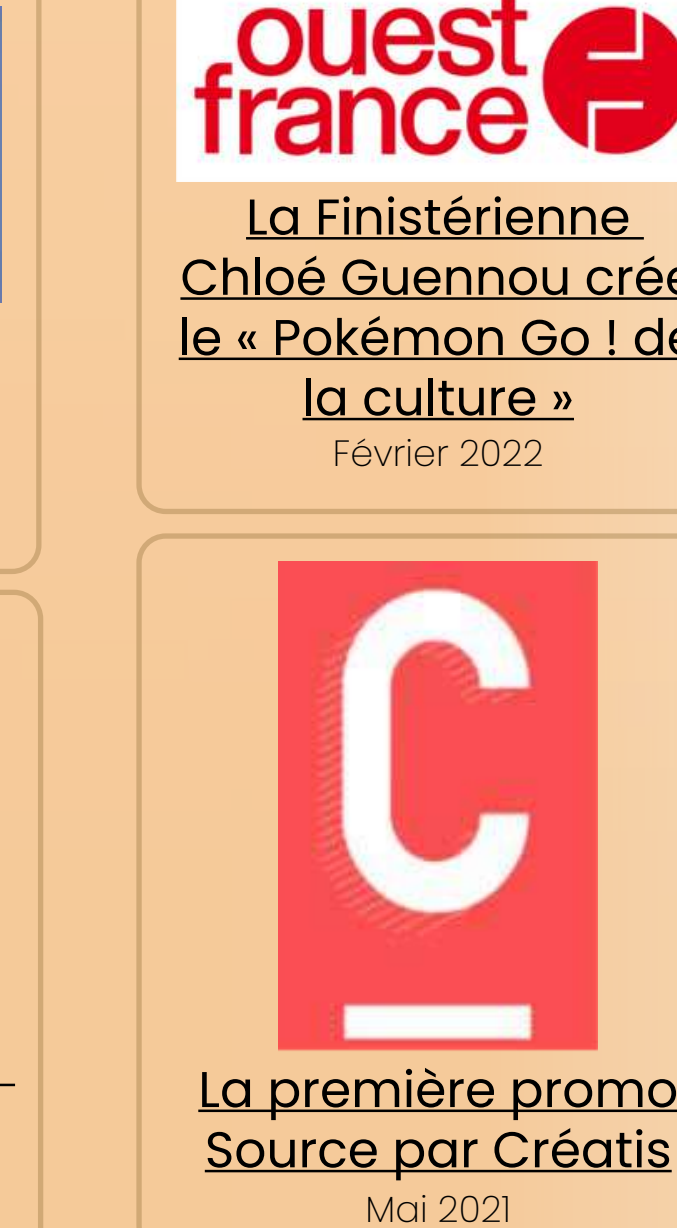
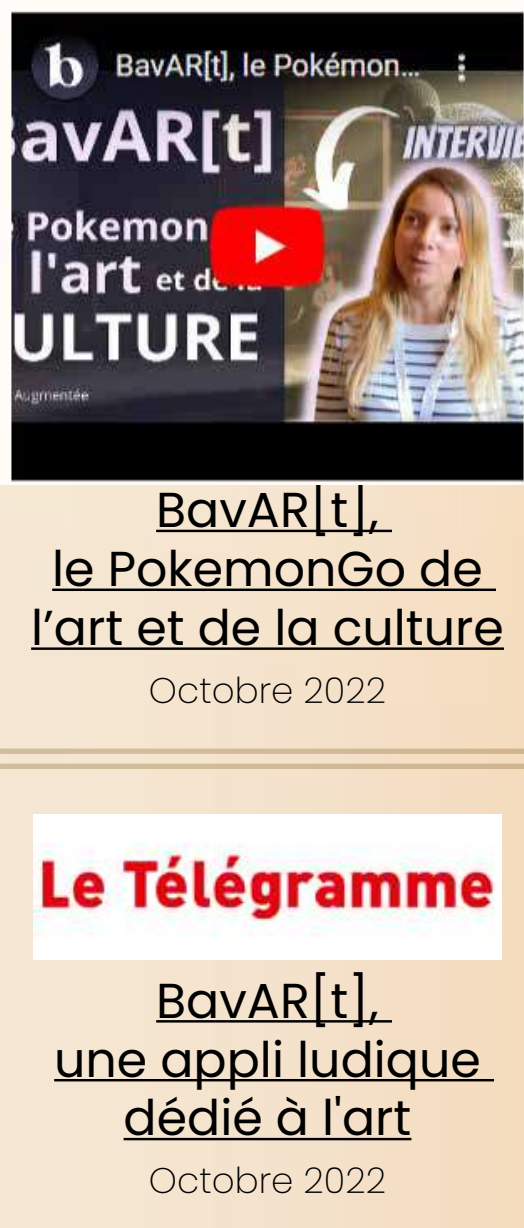
Un exemple concret de numérisation et d'intégration d'œuvres avec le musée des Arts Forains. Musée de la Ville de Paris, Originaire de 1890 en France, ce musée est dédié à la culture populaire et à l'histoire de la ville. Il est le lieu de naissance de nombreux artistes et de nombreux événements. Le musée des Arts Forains est un lieu de vie et de culture. Il est le lieu de naissance de nombreux artistes et de nombreux événements.

30 000 communes

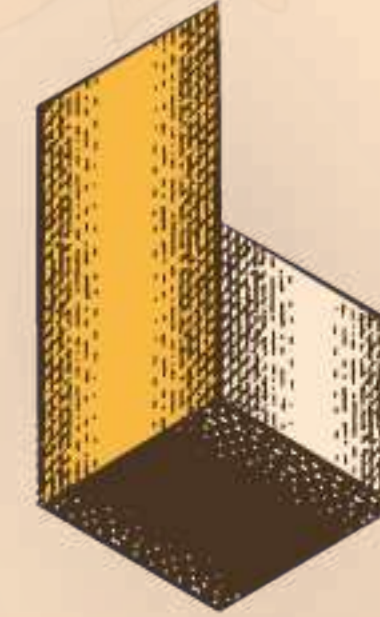
85% de couverture du territoire français (et DOM-TOM)

1 MILLION d'œuvres visibles

10 OUEST







# BavAR[t]

MUSEUM BEYOND WALLS

AR[t] Studio S.A.S.

117 avenue de la gare, 29900 Concarneau, France

+33 6 51 97 24 35 | [welcome@bavart.io](mailto:welcome@bavart.io)



Download on the  
App Store



GET IT ON  
Google Play



@bavartapp



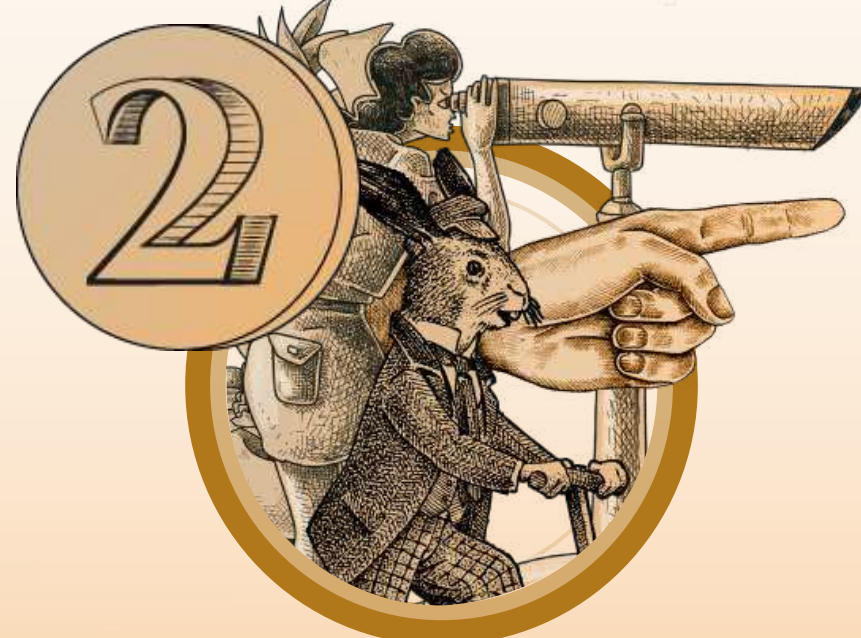


# PRICING



## Adding your collection to BavAR[t] global geocaching game

Reach a new public globally, even in rural areas



## Location-based Guided Tours

within or beyond your walls, with incentivization (vouchers)



## Artwork digitization & animated content creation

Photogrammetry services to get you game and conservation-ready digitization!



## On-site custom experience

To engage your visitors using augmented reality

**Regional**

**£3000/month**

Reach a new public globally, even in rural areas

**£2000/month**

using your existing digital content

**all digitizations  
£1500/art piece**

variable depending on the size, material and post-processing work

**£3000/month**

using your existing digital content

**National**

**£6000/month**

using your existing digital content, max 20 pieces per collection

**£4000/month**

using your existing digital content

**all 3D content creation  
£1200/3Dcreation**

variable depending on the quality of the 3D content, and animation complexity

**£6000/month**

using your existing digital content

Economy of scale : price decrease as you subscribed longer

**Get two months free every six months!**

Economy of scale : price decrease as you subscribed longer

**Get two months free every six months!**

Economy of scale : price decrease as you subscribed longer

**Get two months free every six months!**