

reciproque

Références

Reciproque est spécialisé dans le conseil et l'encadrement de projets dans les domaines de la production, la gestion de production, la conception et le développement artistique et techniques de films ou d'installations liés à la médiation culturelle, l'art vidéo et numérique.

Stéphane Bezombes

Stéphane Bezombes travaille depuis plus d'une dizaine d'années dans la mise en oeuvre et la gestion de projets de contenu culturels de haut niveau pour le grand public (bornes, sites internet, cd-rom, jeux vidéo, films, installations).

Après une formation initiale d'ingénieur, il a d'abord travaillé comme chef de projet multimédia chez un éditeur culturel (Montparnasse multi-média) pendant 5 ans, puis comme réalisateur multimédia indépendant. De 2002 à 2006, il a travaillé au musée du quai Branly, comme adjoint à la direction du développement culturel et des publics, en tant que responsable du projet multimédia muséographique de l'établissement public.

François Forge

François Forge est ingénieur de l'Ecole Centrale de Lyon, spécialisé en nouvelles technologies images et effets spéciaux.

Après 5 années de recherches appliquée sur les images de synthèse chez Thomson, sa spécialité l'a conduit à travailler dans le domaine de l'animation chez Millimages puis de la captation de mouvement et animation 3D chez Exmachina en 1996, enfin chez Xilam en 2003. En 2004, il a pris la direction du développement du département d'animation 3D de Neomis Animation. En 2005, il a été chargé par le musée du quai Branly de la mise au point technique et artistique, et du suivi de projet des installations exceptionnelles du parcours muséographique.

Stéphane Bezombes et François Forge ont fondé Reciproque en 2006.

Showroom Nespresso, Paris

«A six soleil de marche»

2008

reciproque
Stéphane Bezombes & François Forge Associés
5, rue Faidherbe - 75011 Paris
09 54 67 90 37 - www.reciproque.net

As with the most beautiful, this espresso is
coffee. Nespresso, un café exceptionnel. Nes-
presso, aroma and body. Nespresso, an exceptional
taste. Nespresso, the best coffee. The roasting p-
rocesse, Nespresso, le café corps et âme. Nes-
presso, the sign of a perfect cup of coffee. Each Nes-
presso, Nespresso, the Ultimate Coffee Experience
des normes de qualité mais aussi économi-
ques. Coffee, Body and soul, jusqu'à 60 grains d
the entire yield of one coffee tree to produ-



A la demande de Nespresso, l'artiste Virginie Yassef a réalisé deux oeuvres, une installation et une image, qui interprètent le Grand Cru Volluto, pour le show-room de la marque au 119 Champs-Élysées.

La pièce maîtresse de cette intervention artistique est une pépite d'or géante, à la fois objet de désir et but d'une quête initiatique. Visible de loin, elle surprend le visiteur. Un caillou brut et précieux, de l'or à l'état pur. Cependant, la pépite de Virginie Yassef est aussi une porte que l'on peut franchir. L'occasion d'un micro voyage initiatique.

Les deux oeuvres de Virginie Yassef produisent une expérience poétique et fantastique dans un espace commercial prestigieux.

Fiche technique

Courtesy galerie Georges-Philippe et Nathalie Vallois
Production Neslé Nespresso S.A.
Production Exécutive reciproque
Scénographie Dominique Paolini Design
Budget : 38 K€



Volluto vu par Virginie Yassef

avril - juin 2008

Philharmonie de Paris

Supports multimédia

2007-2008



PHILHARMONIE DE PARIS

Accueil
PHILHARMONIE
ARCHITECTURE
ESPACE DEDIE

FRANCAIS ENGLISH



BIENVENUE

Accueil

LA PHILHARMONIE DE PARIS

INTRODUCTION

15/07/2007

La **Philharmonie de Paris**, association soutenue par l'Etat et la Ville de Paris, entreprend la construction d'un équipement musical centré sur une grande salle de concert de 2 400 places environ dans le parc de la Villette à Paris.

Principalement consacrée à l'accueil de grandes formations symphoniques, la Philharmonie de Paris présentera d'autres formes d'expression musicale, faisant notamment appel à la sonorisation, tels le jazz ou les musiques du monde.

Situé à l'entrée nord-est de la capitale dans un quartier en mutation, inscrit dans un parc à vocation culturelle, visible depuis la périphérie de Paris, cet équipement sera servi par une architecture innovante. Sur le plan acoustique, la salle de concert répondra aux normes internationales les plus exigeantes. Elle se démarquera des modèles strictement frontaux et privilégiera un enveloppement de la scène par le public afin de renforcer le sentiment d'intimité entre les interprètes et leur auditoire.

Véritable maison des orchestres, porteuse d'un projet pédagogique et culturel fort, la Philharmonie de Paris accueillera plusieurs formations musicales en résidence.

SUITE

- LES ESPACES DE REPETITION
- QUALITE ACOUSTIQUE
- LA QUALITE ARCHITECTURALE
- MARCHE H.O.E.

ACTUALITES

L'EQUIPE DE MAITRISE D'OEUVRE
Jean Nouvel a su s'entourer d'une des meilleures équipes de maîtrise d'oeuvre pour répondre au bes... [LIRE](#)

PRIX PRITZKER POUR JEAN NOUVEL
Le Prix Pritzker 2008 a été décerné à Jean Nouvel pour l'ensemble de sa carrière, marquée, selon Thomas Pritzker, par e... [LIRE](#)

LE BATIMENT NUMERIQUE
Dans cet espace dédié aux acteurs professionnels concernés par le projet de la Philharmonie de Paris... [LIRE](#)

MAGAZINES
Techniques & architecture
Programme musique / Concert Hall - spécial concours de la Philharmonie de Paris... [LIRE](#)

RECHERCHER OK

IMAGES

FIL D'INFO
S'abonner au Flux RSS
RSS

Galerie de photos de philharmonie de paris

Albums Tags Archives Favoris Profil

Maîtrise d'oeuvre a l'oeuvre

Au rez-de-chaussée de la cité de chantier de la Philharmonie de Paris, l'agence Jean Nouvel... [LIRE](#)

© Agence Jean Nouvel / ArteFactory
Ajoutée le 31 mar 2008
0 commentaire

Vue entree du public rez-de-parc

© Agence Jean Nouvel / ArteFactory
Ajoutée le 31 mar 2008
0 commentaire

Vue du boulevard serrurier

© Agence Jean Nouvel / ArteFactory
Ajoutée le 31 mar 2008
0 commentaire

Maquette blanche

© Agence Jean Nouvel / ArteFactory
Ajoutée le 18 mar 2008
1 note / 0 commentaire

Afficher un diaporama (28)

Maquette
5 éléments

Images de synthèse
6 éléments

Concours d'architecture
6 éléments

PRESENTATION DE L'APS

PHILHARMONIE DE PARIS

9 janvier 2007

PHILHARMONIE DE PARIS

Accueil
PHILHARMONIE
ARCHITECTURE
ESPACE DEDIE

FRANCAIS ENGLISH



Accueil

LA PHILHARMONIE DE PARIS

INTRODUCTION

15/07/2007

La **Philharmonie de Paris**, association entreprenant la construction d'un équipement musical centré sur une grande salle de concert de 2 400 places environ dans le parc de la Villette à Paris.

Principalement consacrée à l'accueil de grandes formations symphoniques, la Philharmonie de Paris présentera d'autres formes d'expression musicale, faisant notamment appel à la sonorisation, tels le jazz ou les musiques du monde.

Situé à l'entrée nord-est de la capitale dans un quartier en mutation, inscrit dans un parc à vocation culturelle, visible depuis la périphérie de Paris, cet équipement sera servi par une architecture innovante. Sur le plan acoustique, la salle de concert répondra aux normes internationales les plus exigeantes. Elle se démarquera des modèles strictement frontaux et privilégiera un enveloppement de la scène par le public afin de renforcer le sentiment d'intimité entre les interprètes et leur auditoire.

Véritable maison des orchestres, porteuse d'un projet pédagogique et culturel fort, la Philharmonie de Paris accueillera plusieurs formations musicales en résidence.



UN ENJEU INTERNATIONAL

19/07/2007

Contrairement à plusieurs autres grands capitales, Paris n'est pas encore dotée d'un grand auditorium conçu pour la musique classique. Malgré la présence de plusieurs orchestres de renommée internationale, la capitale française manque de qualité. Le projet de la Philharmonie de Paris répond à ce besoin. Son ambition est de replacer Paris sur le devant de la scène musicale classique internationale grâce à un équipement culturel de premier plan.

[Lire la suite...](#)

MAIRIE DE PARIS

Service Culture Communication

reciproque

Stéphane Bezombes & François Forge Associés

5, rue Faidherbe - 75011 Paris

09 54 67 90 37 - www.reciproque.net

Musée du quai Branly, Paris

Diaspora d'afrrique

2006-2007

Exposition temporaire au musée du quai Branly

Assistance technique au maître d'ouvrage pour la production audiovisuelle d'installations multimédias dans le cadre de l'exposition temporaire «Diaspora d'afrrique».

Une exposition temporaire d'un collectif d'artistes contemporains, sur une idée originale de la cinéaste Claire Denis. Créations qui incarnent l'apport de la diaspora africaine aux régions du monde qui l'accueillent. L'exposition témoigne des créations que l'exil et la vie hors de leur pays d'origine inspirent à ces artistes. Elle choisit de montrer la diaspora non comme une perte d'identité mais au contraire comme une source d'enrichissement au contact d'horizons nouveaux. Loin de s'en tenir à la question douloureuse du rapport aux origines, géographiques et communautaires, il s'agit de souligner l'énergie créatrice à l'œuvre dans chaque parcours individuel.

Depuis la préparation de l'exposition, reciproque a accompagné les artistes dans la définition de leur oeuvre tant contenu que dispositif et assisté le musée dans la réalisation de l'exposition.

Fiche technique

Commissaire : Claire Denis
Scénographe : David Serero
Production exécutive des oeuvres : Mk2 TV

Dispositifs de diffusion :
Vidéo-projection Ecrans LCD
Diffusion spatialisée du son
Asservissement des lumières

11 oeuvres multimédia
Mahatmat Saleh Haroun : Trois projections frontales
Yousry Nasrallah 5 projections spatialisés sur les cotés et le plafond d'une boîte
Mathilde Monnier : 4 projections synchrone sur les faces d'un container
Caroline Cartier : 2 container de diffusion du son spatialisé
Installation scénographiques

Budget : 200 K€



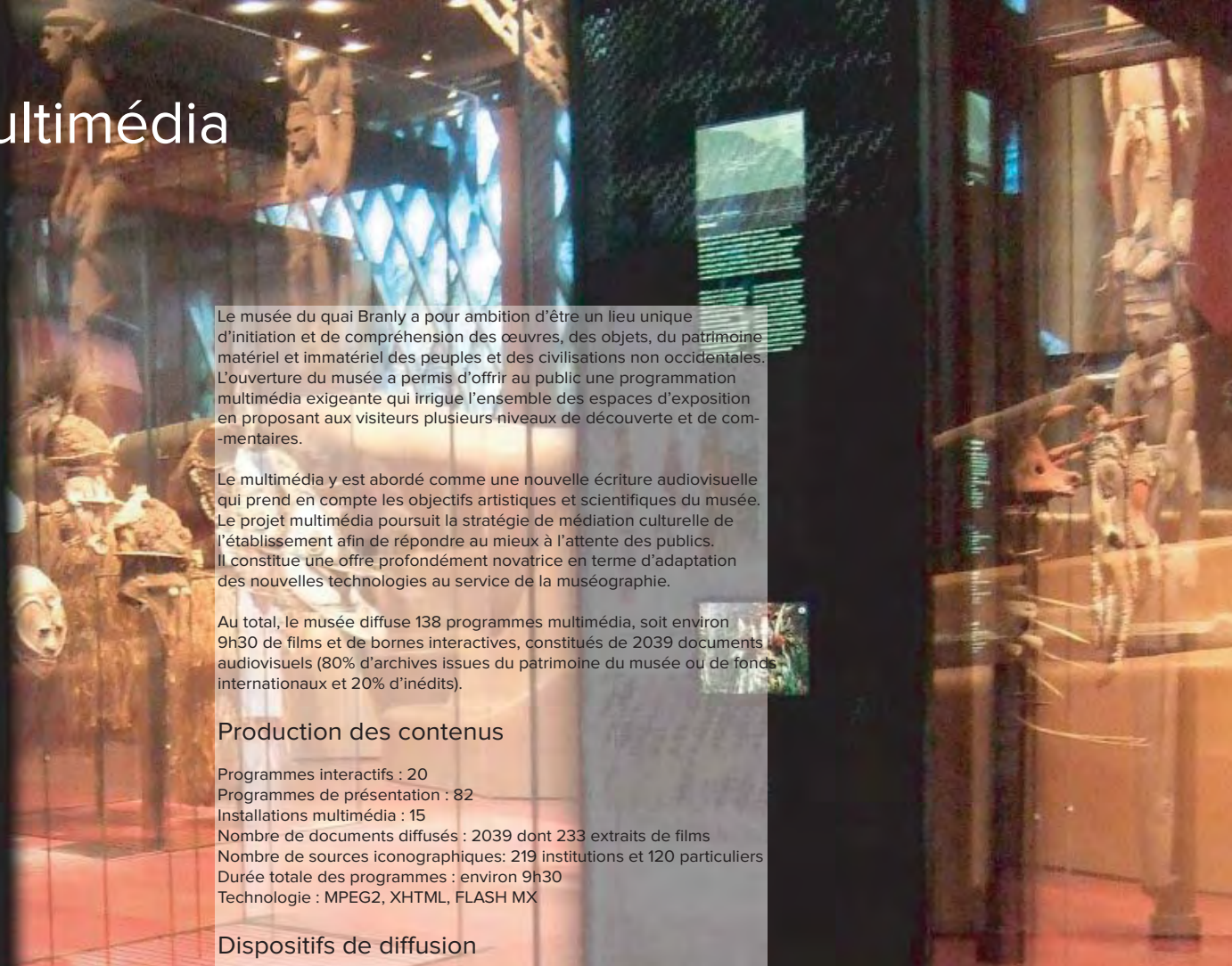
reciproque

Stéphane Bezombes & François Forge
5, rue Faidherbe - 75011 Paris
09 54 67 90 37 - www.reciproque.net

Musée du quai Branly, Paris

Systeme d'information multimedia

2003-2006



Le musée du quai Branly a pour ambition d'être un lieu unique d'initiation et de compréhension des œuvres, des objets, du patrimoine matériel et immatériel des peuples et des civilisations non occidentales. L'ouverture du musée a permis d'offrir au public une programmation multimédia exigeante qui irrigue l'ensemble des espaces d'exposition en proposant aux visiteurs plusieurs niveaux de découverte et de commentaires.

Le multimédia y est abordé comme une nouvelle écriture audiovisuelle qui prend en compte les objectifs artistiques et scientifiques du musée. Le projet multimédia poursuit la stratégie de médiation culturelle de l'établissement afin de répondre au mieux à l'attente des publics. Il constitue une offre profondément novatrice en terme d'adaptation des nouvelles technologies au service de la muséographie.

Au total, le musée diffuse 138 programmes multimédia, soit environ 9h30 de films et de bornes interactives, constitués de 2039 documents audiovisuels (80% d'archives issues du patrimoine du musée ou de fonds internationaux et 20% d'inédits).

Production des contenus

Programmes interactifs : 20
Programmes de présentation : 82
Installations multimédia : 15
Nombre de documents diffusés : 2039 dont 233 extraits de films
Nombre de sources iconographiques: 219 institutions et 120 particuliers
Durée totale des programmes : environ 9h30
Technologie : MPEG2, XHTML, FLASH MX

Dispositifs de diffusion

Technologie : Vidéoprojections, écrans LCD, détection de présence
Dalles tactiles
Supervision : MEDIALON

Prix obtenu

AVICOM Festival Audiovisuel International Musées & Patrimoine 2006 - pour l'ensemble des bornes interactives du musée

Fiche technique

Scénographie : Ateliers Jean Nouvel
Assistance à maîtrise d'ouvrage : Labeyrie & Associés
Design graphique et fonctionnel : INOOK
Réalisation, production exécutive : RIFF Production
Etudes d'intégration : UNIFOR
Equipement et intégration multimédia : ETC Audiovisuel
Budget : 1,7 M€



Musée du quai Branly, Paris

Le Carrefour des Peuples

2005-2006

Les installations du musée du quai Branly

Au sein des collections permanentes, le musée du quai Branly a choisi de produire des installations multimédia « exceptionnelles ». Elles sont conçues comme des objets spectaculaires, ludiques, propres au musée, tournés vers l'expérimentation. Chaque installation constitue une œuvre audiovisuelle originale, d'une force d'évocation suffisante pour offrir un espace emblématique qui incite à pénétrer l'expérience culturelle et non plus uniquement la narration de l'expérience. Ces dispositifs « in situ » ont fait l'objet de concours d'idées auprès de concepteurs multimédia et de partenariat avec des sociétés technologiques.

Le Carrefour des Peuples

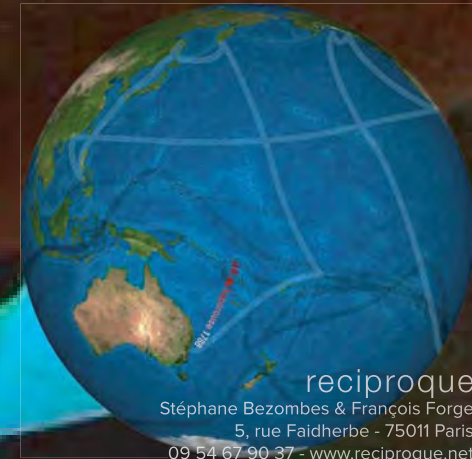
L'Océanie est présentée au public comme une vaste unité géographique fortement unifiée par la mer. Le musée a produit une installation qui offre une vue d'ensemble de l'Océanie, au carrefour du parcours muséographique, sous forme de représentation cartographique.

Cette installation évoque une notion du temps historique pré européen et aide à la compréhension des liens et échanges inter-insulaires. Elle permet aux visiteurs de prendre conscience que l'Océanie a d'abord été découverte par les Océaniens avant de l'avoir été par les Européens.

Le visiteur découvre une grande carte centrale, sur laquelle est posée à l'horizontale une bulle de verre de vingt centimètres de haut, qui illumine et déforme l'image. Sur la carte, l'installation projette en continu des informations qui s'affichent en surimpression (conditions géographiques de l'océan pacifique, trajets de peuplement, champ maritime, migrations, repères géographiques).

Fiche technique

Scénario scientifique : Yves Le Fur (MQB) et Hélène Guyot (CNRS)
Conception et réalisation de l'installation : INEO Media System
Création graphique et réalisation des séquences animées : Inook
Fabrication de la bulle de verre : Olivier Juteau
Réalisation du meuble : Steaven Richard
Budget : 175 K€



Musée du quai Branly, Paris

Les boîtes à musique

2004-2006

L'ethnomusique au musée

Le musée du quai Branly a choisi de mener une étude de définition sur la conception-réalisation de trois installations audiovisuelles afin de favoriser une approche cohérente et globale au traitement multimédia de l'ethnomusicologie au sein du musée.

Chaque installation est considérée comme entièrement indépendante en termes de dispositif physique, de réalisation des contenus et de mode d'interactivité. En revanche, les trois installations sont complémentaires en ce qui concerne le traitement thématique et l'expérience subjective du visiteur.

Les boîtes à musique offrent la possibilité de vivre une expérience musicale unique. Elles privilégient la qualité d'écoute, une expérience sensible et collective, le plaisir, la découverte inédite.

Les boîtes à musique

Deux spectacles multimédia, qui mêlent musique live, enregistrements de terrain et création vidéo, évoquent quelques uns des plus beaux répertoires de musiques traditionnelles.

Ces installations sont des créations originales, dont la scénographie audiovisuelle a été assurée par l'équipe Nodesign, sont autant de voyages musicaux qui réunissent au sein du musée un extrait d'une veillée de séduction Peul, une exceptionnelle soirée initiatique des gens de Gèlèdè, ou encore l'enregistrement d'un chant Iranien par l'ensemble Salar Aghili.

Ces programmes produits sous la direction scientifique des ethnomusicologues proposent des images allant de l'abstraction lumineuse aux éléments figuratifs, favorisant la représentation et la compréhension des concepts qui sous-tendent chaque œuvre musicale.

La diffusion au sein des ces lieux dédiés dans le musée, est assurée par un système de vidéo projection à six canaux fusionnés et d'un dispositif sonore polyphonique à sept voix indépendantes.

Fiche technique

Direction scientifique : Madeleine Leclair, musée du quai Branly
Scénographie : Reza Azard
Concept technique : Labeyrie et Associés
Scénarisation et réalisation : Nodesign
Jean-Louis Fréchin - Pascal Valty - Anabole - Roland Cahen
Dispositif de diffusion : Onlyview by ETC
Budget : 282 K€



reciproque
Stéphane Bezombes & François Forge
5, rue Faidherbe - 75011 Paris
09 54 67 90 37 - www.reciproque.net

Musée du quai Branly, Paris

La boîte à divination Sénoufo

2006

La divination Sénoufo en Côte d'Ivoire

Les Sénoufo consultent couramment leurs devins pour se faire expliquer et pour résoudre leurs problèmes quotidiens ou exceptionnels. Ce sont les génies du devin matérialisés par des statues qui guident les mouvements de ses bras et qui déterminent la chute de ses icônes qui représentent autant d'aspects visibles ou invisibles de la vie du consultant. Dans l'espace rituel de la maisonnette divinatoire ces objets prennent vie sous l'effet de l'intense interaction corporelle et mentale entre le consultant et le devin.

La boîte à divination

Au cœur du parcours consacré à l'Afrique, le musée du quai Branly possède un lieu réservé à une expression culturelle singulière : le rituel de divination Sénoufo. Il a été possible, à travers cette installation, d'exposer l'espace corporel créé par le devin, sa statuette et le consultant le lien corps-objet, les caractéristiques de la technique divinatoire sans recourir au texte. Cette installation permet au visiteur de faire l'expérience d'une séance et des objets qui la structurent.

La scénographie proposée au visiteur permet de faire l'expérience de l'appréhension corporelle de l'espace rituel par l'introduction du visiteur dans un espace confiné. Une boîte muséographique a été transformée pour les besoins de l'installation. C'est d'abord l'effet de compression que l'exiguïté d'un espace clos exerce sur la personne à son insu qui favorise le sentiment d'inclusion de son corps dans l'installation.

A l'intérieur de la niche divinatoire, le visiteur écoute une bande-son polyphonique, réalisée à partir plusieurs dizaines de séances enregistrées dans la région de Sinématiali, au Nord de la Côte d'Ivoire, par Andras Zempleni. Une projection à l'échelle réelle, discontinue, sur trois cotés de la boîte, permet une traduction ponctuelle de la séance à l'aide de photographies et de séquences vidéo synchrones.

Fiche technique

Commissaire et matériaux ethnographiques : Andras Zempleni
Réalisation et scénographie visuelle : Martin Gautron, Luis Nieto
Scénographie muséographique : Reza Azard
Création sonore : Roland Cahen, Jean-Philippe Lambert
Matériel audiovisuel : ETC
Budget : 67 K€

reciproque

Stéphane Bezombes & François Forge
5, rue Faidherbe - 75011 Paris
Tel. 09 54 67 90 37 - www.reciproque.net

Espace Louis Vuitton, Paris

Livre interactif

2006

reciproque

Stéphane Bezombes & François Forge Associés
5, rue Faidherbe - 75011 Paris
09 54 67 90 37 - www.reciproque.net



L'espace Louis Vuitton à Paris accueille du 15 septembre au 31 décembre 2006 l'exposition Icônes où neuf créateurs rendent hommage aux icônes de la marque. Fidèle à l'esprit de Marc Jacobs, qui a su réinventer les sacs icônes de la Maison, Louis Vuitton s'associe à neuf créateurs aux parcours singuliers pour célébrer ses icônes. Parmi eux, Shigeru Ban, Sylvie Fleury, Zaha Hadid, Bruno Peinado, Andrée Putman, Ugo Rondinon, James Turrell, Tim White Sobieski et Robert Wilson.

Pour introduire l'exposition au public en présentant les sacs Icônes sujet de l'exposition, l'équipe animant l'espace Louis Vuitton a souhaité ajouter une installation vidéographique et interactive exceptionnelle dans le hall d'accueil de l'immeuble des Champs Elysées, de manière à présenter les neuf sacs Icônes et symboles de la marque sans dévoiler le contenu de l'exposition.

Le principe retenu avec le scénographe et l'équipe est un livre interactif sur un pupitre, présentant les neuf sacs Icônes. En feuilletant chaque page, le visiteur déclenche la projection monumentale de la photographie originale sur un grand écran courbe. Le visiteur peut ainsi parcourir des yeux l'ensemble des neuf photos présentant les sacs avant de pénétrer dans l'exposition.

Fiche technique

Photographies : Thierry Dreyfus et Thomas Lagrange
Conception & Réalisation : Philippe Gérard & Reciproque
Scénographie : Jean-Michel Rousseau
Budget : 9 K€



Musée du Louvre, Paris

Reconstitution 3D muséographique

2007

reciproque

Stéphane Bezombes & François Forge Associés
5, rue Faidherbe - 75011 Paris
09 54 67 90 37 - www.reciproque.net



Reciproque a réalisé une simulation 3D d'une reconstitution du porche Mamelouk pour l'espace d'exposition des Arts de l'Islam, musée du Louvre.

Le porche Mamelouk est une pièce unique qui date de la fin du 14e siècle. Il est en 267 fragments, pour un poids total de 6 tonnes environ. Une mission muséographique est en charge de le reconstituer pour l'intégrer au sein de l'espace d'exposition du futur espace muséal en 2010. Une campagne photographique menée par l'équipe de Collections Numériques a permis d'obtenir des photographies HD de chaque fragment.

Dans ce cadre, Reciproque s'est associé avec Okenite pour créer quatre images réalistes en haute-définition et une boucle vidéo d'une trentaine de seconde permettant à un public non expert de se faire une idée de la reconstitution et d'anticiper le résultat final.

La production a été effectuée en étroite coopération avec le conservateur en charge du département et la spécialiste de l'architecture Mamelouk en charge du projet en un temps record de 1 mois.

Fiche technique

Maîtrise d'oeuvre et réalisation : Reciproque et Okenite
Prises de vues originales : Collections Numériques
Budget : 9 K€

Montparnasse multimedia - RMN - Musée du Louvre, Paris

DVD-Rom Le Louvre, la visite virtuelle

1997-1999

Les plus grandes oeuvres d'art du musée du Louvre enfin analysées et commentées autour d'un grand récit multimédia sur l'histoire de l'art occidental. Antiquités, peintures, sculptures et objets d'art, soit près de 1000 chef d'oeuvres en plein écran et à la loupe.

Une visite en vidéo interactive permet de se déplacer dans les salles du musée de manière totalement inédite, en l'absence totale de visiteurs.

?1 000 oeuvres d'art analysées et commentées autour d'un grand récit multimédia basé sur 10 000 ans d'histoire de l'art.

?Toutes les oeuvres du musée ont été numérisées dans un format supérieur à 6 millions de pixels pour un confort de visualisation optimum.

?Film vidéo interactif permet un pilotage de la visite dans les salles du musée, de manière totalement inédite et autonome.

?Moteur de recherche en texte intégral permet un repérage immédiat dans le corpus du programme (plus de 1250 articles).

L'ensemble du programme a été conçu pour répondre à une double préoccupation. Faire une proposition moderne de visite virtuelle de musée en associant la technologie et contenu. En filmant des prises de vues subjectives au sein du musée du Louvre et en développant un player vidéo interactif exclusif, il est devenu possible de parcourir à son rythme les plus belles salles du musée, de déclencher des commentaires précis ou tourner autour d'une sculpture. De plonger dans l'ambiance du musée.

Raconter une histoire des civilisations à travers une sélection des plus belles oeuvres du musée. En réalisant environ 200 récits animés autonomes constitués exclusivement d'oeuvres d'art. En proposant une navigation transversale, à la fois géographique (dans le musée, sur les lieux de découverte des oeuvres) et temporelle (dans l'histoire du musée, dans l'histoire des civilisations).

Le Louvre, la visite virtuelle, a été traduit et localisé en quatre langues: anglais, allemand, espagnol et japonais. Ces versions disposent toutes de l'intégralité des fonctionnalités et du contenu de la version française.

Prix obtenus

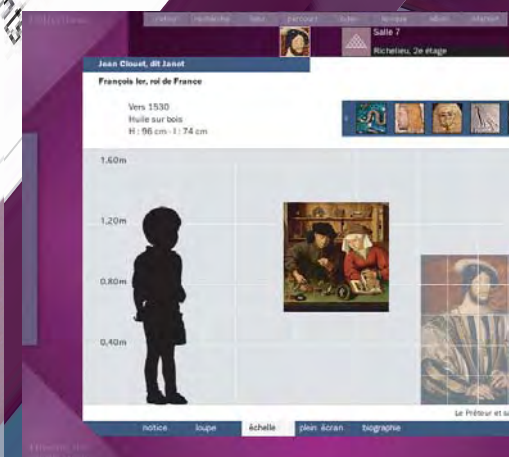
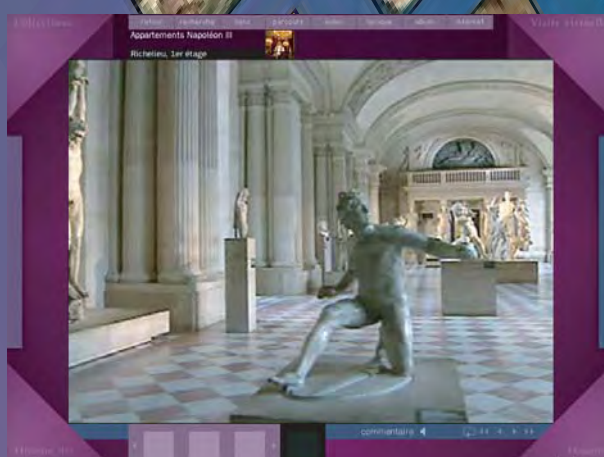
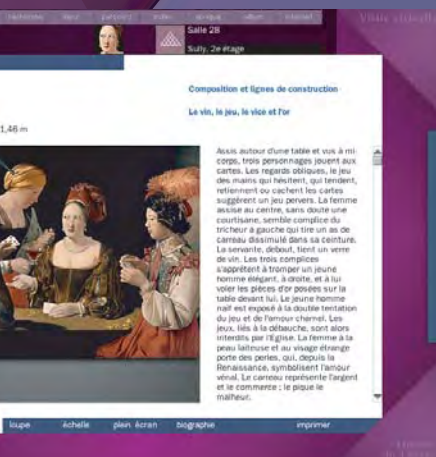
FLECHE D'OR Fnac 2000
EMMA AWARD – catégorie art & culture
INVISION AWARD 2000 – catégorie General Interest
PC HOME AWARDS – élu produit le plus innovant toutes catégories
MACWORLD 2000 AWARD
MILIA D'OR 2000 – nommé meilleur DVD-ROM

Fiche technique

Coproduction : Le Louvre, RMN, Montparnasse multimédia, Shogakukan
Production exécutive : Montparnasse multimédia
Directeur de production et chef de projet : Stéphane Bezombes
Directeur artistique : Yacine Ait Kaci
DVD-Rom Mac/PC édité en France chez Mindscape.
Budget : 1,02 M€

reciproque

Stéphane Bezombes & François Forge
5, rue Faidherbe - 75011 Paris
09 54 67 90 37 - www.reciproque.net



Montparnasse multimedia

Bugmonsters, le jeu

2000 - 2002



Bugmonsters est à la fois un jeu vidéo connectable en réseau sur un monde permanent et un site internet dédié à l'univers délirant des Bugmonsters.

L'empire des Grands Circuits

L'Empire des Grands Circuits est un monde glacial, infiniment organisé et contrôlé par les terribles Sborgs. Dans cet univers parfaitement réglé, un petit groupe de rebelles tente de survivre : les Bugmonsters. Pour jouer, il faut construire son Bugmonster et rejoindre la tribu dans sa lutte intestine contre l'ordre établi... Les Bugmonsters sont des erreurs créées par le hasard d'une combinaison numérique défailante dans l'Empire des Grands Circuits. Depuis leur apparition, les Sborgs n'ont qu'une obsession: les éliminer. Menacés, isolés et peu nombreux, les Bugmonsters ont besoin d'aide.

Comment faire ? Pour cela, chaque joueur peut construire son propre Bugmonster à partir des pièces détachées fournies dans le CD-Rom. Il existe des milliers de combinaisons possible... Ensuite, il faut rejoindre les rebelles pour le briefing de la première mission : déconnecter la menace Sborg.

Bugmonsters est évidemment une caricature de jeu vidéo, mais recèle aussi une portée métaphysique dans son approche. Les méchants sont mécaniques et bornés, organisés comme une administration gigantesque: ils représentent l'ordre. Les gentils Bugmonsters sont désorganisés, colériques, incontrôlables. Bref: le désordre incarné. Pourtant, on ne peut pas imaginer un monde sans l'un ou sans l'autre.

Autant le dire clairement : Bugmonsters échappe très largement à ses créateurs et c'est très bien comme ça ! Bugmonsters est aussi une structure permanente de création autour de laquelle des hommes et des femmes travaillent en commun pour proposer du divertissement online et offline. Comment sont-ils organisés ? Quelle est leur vision rhizomique de la production numérique d'aujourd'hui ?

Fiche technique

Philippe Bertrand qui s'est d'abord imposé dans la bande dessinée (Linda aime l'art, Les humanoïdes associés, 1992) et le film d'animation, est le génial créateur des Bugmonsters. Son préféré : Son Excellence le Yark. Depuis 1998, il milite pour déployer l'Empire des Grands Circuits sur internet. C'est donc l'heureux papa du premier jeu online pour les enfants. Stéphane Bezombes : Gestion de projet, conception du game-play et de l'architecture informatique
Daniel Masson : Musique et conception sonore
Guillaume Casset : Irrésistible animateur des cinématiques
Vincent Levy : Direction de la production
Production exécutive : Montparnasse multimédia
Budget : 500 K€

reciproque
Stéphane Bezombes & François Forge
5, rue Faidherbe - 75011 Paris
09 54 67 90 37 - www.reciproque.net