

reciproque

conception et ingénierie multimédia pour les musées et les centres culturels

RÉTÉRÉRENCE

reciproque

Fondée en 2006, reciproque est une agence d'ingénierie culturelle basée à Paris, spécialisée dans le numérique, le multimédia et l'audiovisuel.

RECIPROQUE SARL au capital de 75000 euros
12-12bis rue Saint-Maur, 75011 Paris, France
SIREN 510 729 502 RCS PARIS



SERVICES

Nous proposons nos services en recherche et innovation, conception multimédia, production audiovisuelle, conseil stratégique, gestion de projets, diagnostic, muséographie, médiation culturelle, programmation, expographie et ingénierie culturelle.

Notre équipe prend en charge vos projets depuis le concept initial jusqu'à la mise en service. Nous savons piloter et optimiser l'exploitation de vos services numériques existant ou en transition.

www.reciproque.com

Conseil stratégique

Audit, diagnostic, enquête de publics, analyse de productivité, définition des besoins, indicateurs clés de succès, stratégie numérique, schéma directeur, note de cadrage, design de services, direction artistique, recherche de partenariat.

Conception multimédia

Benchmark, atelier d'idéation, esquisse, storyboard, maquette papier, maquette logicielle, preuve de concept, prototype, évaluation participative.

Production audiovisuelle

Recherche documentaire et iconographique, gestion de contenus patrimoniaux, gestion des droits de propriété intellectuelle, numérisation, restauration numérique, modélisation, storyboard, synopsis, animatique, dépouillement, écriture, montage, trucage, sous-titrage, post-production.

Exploitation

Surveillance, archivage, catalogage, recherchabilité, publication et réutilisation de données publiques, signalétique dynamique, support technique, maintenance préventive et curative.

Gestion de projet

Planning prévisionnel, compte-rendu, relevé de décisions, coordination de prestataires, pilotage par les risques, cycle de développement agile, cadrage en méthode scrum, animation de comités de projet, assistance à maîtrise d'ouvrage.

Muséographie

Inventaire, conservation préventive, recherche, synopsis, scénario, études de programmation muséographiques, outils de médiation, rédaction de textes.

Expographie

Scénographie, conception d'exposition immersive, design d'objets et de mobilier, ingénierie scénique, synoptique multimédia, éclairage muséographique, régie des œuvres audiovisuelles.

Réalisation

Direction artistique, habillage graphique, design thinking, direction technique, génie logiciel, développement, intégration, traduction, recette, tests unitaires, tests panel, suivi de version.

clients depuis 2006

Association du Festival d'Automne	Espace culturel Louis Vuitton	Ministère des Antiquités Egyptiennes	Réunion des musées nationaux - GP
Association des Climats du vignoble de Bourgogne	EPAURIF	Mucem	Région Réunion
Association Suisse des Amis de Marc Chagall	Fédération Internationale de l'Automobile	Musée d'Archéologie nationale	SAEDM, OCP
Atelier Jean Nouvel	Fondation Louis Vuitton	Bibracte, Centre archéologique européen	Samaritaine
Centre national des arts plastiques	Fondation Luma Arles	Musée de La Poste	Saint-Gonbain
Cergy-Pontoise	Galeries Lafayette Haussmann	Musée de l'Armée	Société Générale
Chanel	Groupe Bel	Musée du Louvre	Thalès
Cinémathèque française	Hermès Paris	Musée du Louvre Abu Dhabi	Universcience
Cité de la musique	Institut du monde arabe	Musée du quai Branly - Jacques Chirac	Université Paris 8
Collège de France	Institut français Paris	Musée de l'Homme	Vent des Forêts
Communauté de Communes Mirebellois et Fontenois	Institut national de recherches archéologiques	Nespresso	Villa Arson
Département de la Charente	Institut national d'histoire de l'art	OPPIC	Ville de Clermont - Ferrand
Département de la Dordogne	Institut océanographique de Monaco	Paris Musées	Ville de Cugnaux
Département du Morbihan	Kléber Rossillon, Grotte Chauvet 2	Philharmonie de Paris	Ville de Deauville
École Centrale Marseille	Lafayette Anticipations	Pinault Collection	Ville d'Epernay
École Nationale d'Aviation Civile	Le Bon Marché Rive Gauche	Radio France	Ville de Nantes
	Louis Vuitton	RATP - Alstom	Ville de Nancy
			Ville de Paris
			Ville de Tournai
			Ville de Ploemeur
			Ville du Havre

équipe

Stéphane Bezombes

Co-fondateur, Directeur associé

Stéphane Bezombes travaille depuis plus d'une vingtaine d'années dans la conception et la mise en oeuvre de projets numériques de haut niveau à caractère culturel.

Après une formation initiale d'ingénieur INSA-Lyon Informatique, Stéphane a travaillé comme chef de projet multimédia chez Montparnasse multimédia, éditeur de CD-Rom culturel. Puis de 2002 à 2006, au musée du quai Branly en tant que responsable du projet multimédia muséographique de l'établissement public.

Il fonde reciproque avec François Forge en 2006. Expert sur les techniques d'exposition et les chaînes de production de contenus de médiation, il intervient au niveau programmation et mise en oeuvre globale. En tant que concepteur, il encadre et dirige les ateliers de création, développe les talents des équipes. En tant que consultant, il analyse et conceptualise les besoins pour émettre des propositions qui permettent aux clients de prendre des décisions avisées.



François Forge

Co-fondateur, Directeur associé

François Forge, ingénieur de l'École Centrale de Lyon spécialisé en nouvelles technologies de l'image, a occupé les postes d'ingénieur recherche et développement chez Thomson Digital Image (TDI), directeur de production chez Millimages puis directeur du studio de capture de mouvement et animation 3D chez Exmachina.

En 2005, il a été chargé par le musée du quai Branly de la mise au point technique et du suivi de projet des installations multimédia du parcours muséographique.

Co-fondateur de reciproque en 2006, il est directeur-associé en charge du développement et consultant senior en ingénierie culturelle.

Au sein de l'agence, il assure la vision stratégique sur les enjeux fonctionnels, économiques et organisationnels des grands projets. Il accompagne les clients sur la définition des enjeux et des indicateurs clés de succès garantissant leur réussite.



Vincent Levy

Chef de projet

Vincent Levy est producteur multimédia depuis près de vingt ans. Homme de la course au large, de musique rock et de multimédia, il rentre dans l'édition culturelle en 2000.

Il travaille d'abord chez Montparnasse multimédia, éditeur de CD-ROM culturels, comme chargé de projets. Ensuite, il intègre Mindscape, leader français de jeux vidéo familiaux, en tant que directeur de création du studio. À la tête des équipes projets, il a produit avec succès de nombreux jeux, aussi bien sur PC que sur console portable ou de salon, et a développé les méthodes du studio.

Fin 2011 il a rejoint reciproque pour renforcer et développer l'activité de réalisation des contenus audiovisuels et interactifs. Coordinateur et producteur exécutif, il encadre les productions multimédia pour le compte de l'agence, en France et à l'international.



Isabelle Jouve

Cheffe de projet

Isabelle Jouve est spécialiste en conception de dispositifs numériques pour la culture depuis plus de 15 ans.

Après une formation initiale en Histoire et en Communication, elle obtient un Master en Médiation numérique à l'Université Paris I Panthéon Sorbonne. Elle travaille initialement en agence web pour le compte de grandes marques avant de fonder son studio où elle réalise des projets multimédia pour des institutions muséales, scientifiques et des collectivités territoriales.

Elle rejoint reciproque en 2012 en tant que spécialiste de la médiation des contenus culturels sur les outils numériques, tant sur la conception de l'expérience utilisateur que sur la mise en récit des contenus scientifiques. Elle intervient selon les besoins des projets comme consultante programmatrice ou directrice de production des programmes audiovisuels et interactifs. Elle mène également des missions d'assistance, de conseil et de conduite d'opération auprès des clients.



Sophie Schaffar

Cheffe de projet

Passionnée de culture et diplômée de l'École Centrale, Sophie Schaffar a débuté au sein de la DAC Marseille où elle a conduit une étude sur la valorisation du patrimoine de la Ville et a coordonné des événements de valorisation patrimoniale en 2016. Convaincue de l'importance de l'apport du numérique dans la médiation culturelle, elle rejoint reciproque en 2017 pour conduire des projets au sein de l'agence d'abord en tant qu'assistante puis en tant que cheffe de projet. Elle est depuis en charge du développement des projets basées sur des interfaces numériques innovantes dans le domaine du web et de l'ingénierie numérique.



Maxime Bugeaud

Chef de projet

Doté d'une double formation en Master Politiques Publiques filière Culture à Sciences Po Paris et en Histoire de l'Art à l'Université de Paris 1, Maxime Bugeaud a commencé son parcours professionnel en travaillant avec des galeries, des musées et des agences d'ingénierie culturelle. Ses expériences l'ont conduit à se spécialiser dans la rédaction de contenus relatifs au monde de l'art, et en particulier de l'art contemporain. Maxime a rejoint reciproque en septembre 2019 pour renforcer le pôle éditorial. Il collabore avec les clients de l'agence pour mettre en place des stratégies éditoriales, rédiger et éditer des contenus à forte composante culturelle pour la publication.



Elsa Bernard

Designer graphique

Diplômée de l'ESAA Duperré en communication visuelle, titulaire d'un Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués Design graphique et narration multimédia, ainsi que d'un Master 2 Recherche en Arts et Médias Numériques, Elsa Bernard est spécialisée en design graphique multimédia.

Elle rejoint reciproque en décembre 2016, au sortir de ses études, afin d'assister le responsable de production et d'apporter ses compétences graphiques à l'agence. Designer polyvalente, elle est conceptrice d'interfaces graphiques à la fois accessibles et sensibles.

Elsa a aujourd'hui la charge de la direction artistique et du suivi d'exécution graphique des projets de l'agence.



Chloé Leric

Responsable technique

Diplômée de l'Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Nantes et de l'Ecole Centrale de Nantes, Chloé Leric débute en agence d'architecture, puis dans une agence d'infographie 3D, avant de se spécialiser dans la réalité virtuelle.

Après un travail de fin d'étude en ingénierie culturelle chez reciproque en tant qu'assistante chef de projet, Chloé intègre l'agence comme responsable technique en septembre 2021.

Elle assiste les membres de l'agence dans leur gestion de projet et leurs architectures techniques, de la conception à l'exploitation.



Cécilia Mandrin

Chargée de projet

Cécilia Mandrin, diplômée du master Transmédia et production numérique de Sciences Po Grenoble, est spécialisée dans les projets culturels qui mettent au cœur la narration à travers la diversité des technologies numériques.

Cécilia a réalisé son stage de fin d'études au sein d'une agence de design interactif au Canada où elle a enrichi ses compétences créatives, rédactionnelles et techniques en travaillant à la conception et à l'édition de contenus interactifs multiplateformes. Depuis janvier 2019, Cécilia est chargée de projets numériques en régie à la Fondation Louis Vuitton. Au sein de la direction des publics, elle est chargée de la coordination et de l'intégration de contenus multimédia et du suivi de l'évolution des services numériques.



Tatiana Sanichanh

Chargée de projet web

Tatiana Sanichanh, doublement diplômée d'un master en Communication des entreprises et des institutions et d'un master en Médiation Culturelle conception et gestion de projets culturels effectués à l'université Sorbonne Nouvelle, s'est orientée dans le domaine de la communication digitale. Tatiana a collaboré pour le groupe Air France, au sein des départements communication institutionnelle et information corporate, pour s'orienter ensuite dans l'information culturelle et l'animation de communautés.

Depuis janvier 2019, Tatiana assiste les équipes de la direction de la communication à la Fondation Louis Vuitton. Elle est chargée de la veille technique, de l'intégration des contenus et du suivi de l'évolution des projets web de l'institution.



Ariane Walgenwitz

Attachée de direction

Ariane Walgenwitz a participé à l'encadrement artistique et à la supervision technique d'un grand nombre de projets audiovisuels. Durant ces dix dernières années, elle s'est spécialisée dans l'image de synthèse en participant à la production de plusieurs séries d'animation.

Chez reciproque, elle a mis ses compétences organisationnelles au service des projets à fort contenu. Elle prend en charge la coordination de l'ensemble des prestataires responsables des contenus audiovisuels, films patrimoniaux, films d'animations et jeux ludo-éducatifs.

Depuis 2012, elle est chargée de l'administration de l'agence et à ce titre assiste les équipes au suivi des ressources humaines et financières.



BIBRACTE EPCC Centre archéologique européen Conception et réalisation 2019 - 2021

Conception et réalisation d'outils de médiation pour le parcours permanent du centre d'interprétation de Bibracte.

Le musée de Bibracte est situé sur les pentes du mont Beuvray, site archéologique et naturel d'exception de près de 1000 hectares. Les recherches menées sur le site sont coordonnées par l'équipe du centre archéologique européen, qui accueille chaque année un millier de chercheurs, professionnels du patrimoine et étudiants. Le musée présente les résultats des recherches sur Bibracte et les oppida de la fin de l'âge du Fer.

Le musée de Bibracte propose un grand nombre d'actions de médiation et d'éducation artistique et culturelle. Son programme scientifique et culturel pour les prochaines années vise à renforcer cette offre par la création d'outils d'aide à la visite et de partage des connaissances utilisant les technologies numériques.

En 2019, le musée de Bibracte a désigné reciproque comme agence exclusive pour la conception de ces nouveaux services numériques de médiation. Cette mission permet d'aborder tous les points de l'expérience de visite et se traduit par la mise en œuvre et la réalisation de projets multimédia sur trois ans comprenant à la fois des dispositifs muséographiques, un outil de visite embarqué pour découvrir le site de fouilles et le site web.



Site archéologique © Musée de Bibracte



Phase de conception © reciproque

MONTANT TOTAL DU MARCHÉ

350 K€ HT

BIBRACTE EPCC Centre archéologique européen
Conception et production réalité augmentée
2019 - 2020



Carte du site archéologique en réalité augmentée © reciproque



Interface de la boussole © Musée de Bibracte

Réalisation du dispositif de visite embarqué "les archives de la ville" une application de réalité augmentée qui propose aux visiteurs d'explorer les reliefs du Beuvray pour y révéler les vestiges de l'oppidum disparu.

tion simplifiée de l'habitat de l'oppidum vers -50 avant notre ère. Chaque point d'intérêt est doté d'un dossier documentaire conséquent qui présente l'histoire de la recherche archéologique et l'état des connaissances sur le vestige sélectionné.

Ce dispositif s'appuie sur une carte du territoire de grande surface (4*5m) directement intégrée au sol et sur laquelle les visiteurs marchent librement. Six tablettes sont disposées en libre accès dans un présentoir à proximité de la zone cartographique. Equipé d'une tablette, le visiteur déclenche l'apparition des contenus en pointant l'appareil vers le sol. L'application propose différentes couches de contenus cartographiques qui s'affichent grâce à une simple sélection : photo satellite, LIDAR (télé-détection par laser qui permet un rendu du sol précis sous le couvert forestier). Sur ces fonds peuvent également être actionnées des couches de contenus supplémentaires : relevés des vestiges, des fouilles, et même une restitu



Interface de l'application en réalité augmentée © reciproque

BIBRACTE EPCC Centre archéologique européen Conception et production web application 2020 - 2021

Dans le cadre du projet Bibracte Numérique, réalisation d'outils de médiation dédiés à la lecture des vestiges par les visiteurs du site archéologique.

La caractéristique du site est le fait que la plupart des vestiges sont aujourd'hui enfouis et recouverts par la forêt du Mont Beuvray, donc invisibles à l'oeil nu.

Reciproque a conçu et développé une web app destinée à l'exploration de ces vestiges in situ et proposant plusieurs types de contenus :

Des médias 360° interactifs qui permettent d'observer des restitutions d'édifices disparus,

Des récits interactifs qui superposent des données cartographiques multi couches et des informations de médiation. En déroulant le fil de la page sur son smartphone, le visiteur découvre l'histoire des campagnes de fouilles successives, avec la présence systématique d'archives géolocalisées en arrière plan. Grâce à des jeux de transition entre les différents chapitres cartographiques (recadrage, zoom, apparition de couches) qui l'invitent à se déplacer, l'utilisateur suit un récit spatial qui s'appuie sur l'expérience physique immédiate du lieu.



Expérience sur site de la restitution des édifices © Musée de Bibracte



Captures d'écran Web application © reciproque



Communauté de Communes Mirebellois et Fontenois

Exposition permanente

2019

Conception et réalisation des dispositifs numériques du parcours de visite du centre d'interprétation dédié au camp de Légion VIII Augusta de l'époque romaine.

L'espace d'interprétation "Mirabellum" prend place avec le nouvel office de tourisme dans le bâtiment du Forum à Mirebeau-sur-Bèze (Côte d'Or). Il est dédié à l'évocation de la VIIIème Légion romaine qui a installé son camp d'environ 8 500 soldats sur une étendue de 23 hectares à Mirebeau-sur-Bèze. Les vestiges archéologiques qui ont été étudiés lors de campagnes de fouilles préventives sont aujourd'hui enfouis.

Les visiteurs sont invités à découvrir ce pan de l'histoire locale, à travers un parcours thématique. L'exposition s'articule autour de deux espaces : l'un dédié à la VIIIème Légion Auguste, à son histoire, à son activité passée ; et l'autre espace consacré à l'émulation archéologique, à la recherche et aux restitutions scientifiques autour du camp de la VIIIème Légion.

MONTANT DU MARCHÉ

130K€ HT

SUPERFICIE

150 m²

SCÉNOGRAPHIE

Marion Golmard

MUSÉOGRAPHIE

Stéphanie Bouhey - Perret

GRAPHISME

Vinciane Clemens

Table interactive © Marion Golmard



Pour la réalisation de ce nouvel espace, Reciproque a collaboré avec Marion Golmard scénographe, maître d'œuvre du projet sur la conception et la réalisation des dispositifs de médiation numérique.

Au sein de l'espace, une maquette à l'échelle 1:100 sert de support au récit conté par un légionnaire de l'époque romaine qui présente les lieux fouillés par les archéologues et les traces du camp.

La présence de ces légionnaires est évoquée par une projection qui redonne vie à ces hommes d'un autre temps, dans une frontalité en taille réelle, projeté face à la maquette.

Pour transmettre les résultats de la recherche scientifique sur ce site archéologique, quatre écrans donnent accès aux photographies d'archéologie aériennes réalisées par René Goguey, le découvreur du camp romain, aux images d'archives des différentes campagnes de fouilles, aux interviews de spécialistes ainsi qu'à la collection des vidéos sur les métiers de l'archéologie produit par l'Inrap.

Reciproque a aussi réalisé le site web de communication du centre d'interprétation et la base de données documentaire, accessible en ligne, qui centralise l'ensemble des données scientifiques sur le site.

Design interactif © reciproque

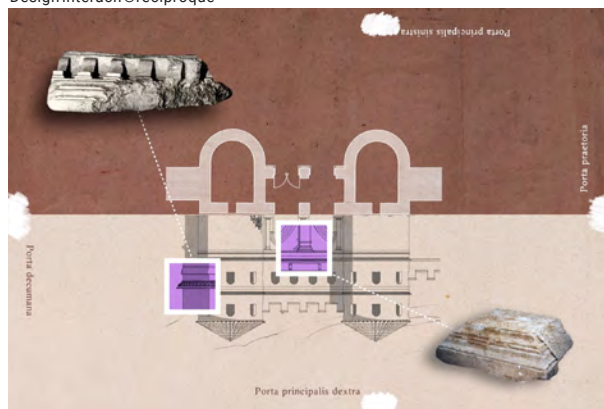


Image de projection © reciproque



Louvre à Abu Dhabi, Exposition temporaire 2020

Conception des dispositifs de médiation numérique et production des contenus multimédia.

L'exposition Furusiyya ("Art de la chevalerie" en arabe) présente la façon dont l'esprit chevaleresque s'est développé dans le monde et comment certain de ses codes perdurent de nos jours, à travers une rare collection de plus de 130 œuvres issus de grands musées internationaux et datant du Xème au XVIème siècle.

Organisée par le Louvre Abu Dhabi, le musée de Cluny-musée national du Moyen Âge et l'Agence France-Muséums, du 19 février au 30 mai 2020, cette exposition explore les liens uniques entre la furûsiyya orientale et la chevalerie occidentale, révélant les origines de l'émergence d'une classe et d'une culture chevaleresques dans l'Orient islamique et l'Occident chrétien. La représentation de l'Orient à travers une attention particulière en Irak et Syrie est mise en regard avec la France et l'Espagne pour la partie Occidentale.

L'Agence France Museum a confié la maîtrise d'oeuvre de l'exposition au groupement Vincen Cornu Architecture associé à 8'18", Graphica et reciproque.



Vue de l'exposition ©Li Zhang Yanyan

Reciproque a conçu et réalisé les installations multimédia, depuis l'écriture des récits visuels aux réglages in-situ : projections audiovisuelles à partir d'iconographies historiques et contemporaines de la chevalerie jouant sur des rapprochements et des confrontations entre les visions graphiques issues de l'Orient et de l'Occident, film pédagogique sur les lieux de vie et l'architecture défensive en Orient et Occident et un feuillet numérique proposant une exploration de deux manuels de combat.

COMMISSARIAT

Elizabeth Taburet-Delahaye, Michel Huynh (Musée de Cluny- Musée national du Moyen Âge) Carine Juvin (Musée du Louvre, département des Arts de l'Islam)

MAÎTRE D'OUVRAGE

Agence France Muséums

SCÉNOGRAPHIE

Vincen Cornu Architecture

SUPERFICIE

600 m²

MONTANT DU MARCHÉ

66 K€ HT



Feuilletoir interactif ©reciproque

Musée du Louvre Abu Dhabi Exposition temporaire 2016 - 2017

Conception des dispositifs de médiation numérique et production des contenus multimédia du musée du Louvre Abu Dhabi

Conçu par Jean Nouvel, le musée du Louvre Abu Dhabi est né en 2007. Il se situe dans le quartier culturel de Saadiyat Island d'Abu Dhabi, c'est le premier musée universel dans cette région du monde. Ce musée expose plus de 600 œuvres provenant soit de la collection du musée soit des prêts des plus importants musées français et a été inauguré le 8 novembre 2017. Le Louvre Abu Dhabi accueille quatre expositions temporaires par an.

S'appuyant principalement sur les collections du Louvre ainsi que sur celles du château de Versailles, l'exposition d'ouverture "D'un Louvre à l'autre : ouvrir un musée pour tous" (du 21 décembre 2017 au 7 avril 2018) raconte à travers près de 150 œuvres et des dispositifs multimédia trilingues la naissance du musée du Louvre à partir des collections royales, de la fin du XVIIème siècle au XIXème siècle.

Reciproque a conçu et réalisé les installations multimédia (fresques audiovisuelles à double projection, projection, cartels vidéos) au sein du parcours de l'exposition pour l'Agence France - Muséums.

Les fresques audiovisuelles évoquaient de manière chronologique et en correspondance avec la scénographie "Le Versailles de Louis XIV", "Un palais pour les artistes : Le Louvre", "De Versailles au Musée du Louvre" et enfin "Le Louvre de Napoléon". En complément, la grande pro-



"Le Louvre de Napoléon" : fresque audiovisuelle de 11,6 mètres de long @ reciproque

jection précisait le contexte du Salon de 1785. Enfin, les cartels vidéos expliquaient les techniques de création de la marquete-rie et du biscuit de porcelaine.

En collaboration dans une première phase avec le scénographe Jean-Julien Simonot, puis avec Lucie Hospital pour le suivi et l'achèvement des travaux, reciproque a travaillé conjointement avec Labeyrie & associés pour réaliser l'ingénierie audiovisuelle des dispositifs.

COMMISSARIAT

Jean-Luc Martinez, président directeur du musée du Louvre, Juliette Trey

SCÉNOGRAPHIE

Conception : Jean Julien Simonot
Exécution : SETEC

MONTANT DU MARCHÉ

150 K€ HT



Paris Musées Exposition permanente 2018 - 2019

Conception et réalisation de récits cartographiques pour le parcours permanent du musée de la Libération de Paris.

Le musée de la Libération de Paris - musée du Général Leclerc de Hauteclocque - musée Jean Moulin a été inauguré en 1994, cinquante ans après la Libération de Paris. Au départ situé au-dessus de la gare Montparnasse, le nouveau musée s'installe dans un lieu historiquement plus cohérent, plus vaste, plus visible. Il est transféré dans le pavillon Ledoux place Denfert-Rochereau, dont les souterrains furent le siège de l'État-major du colonel Rol-Tanguy. Il est inauguré pour les 75 ans de la Libération de Paris, le 25 août 2019. Le parcours de visite est totalement refondu, avec une scénographie laissant la place au récit.

Au sein de la scénographie, le dispositif comprend les récits cartographiques sous la forme de cartes animées, de cartes fixes imprimées, et de cartes interactives. L'objectif est d'offrir aux visiteurs une image claire, un souvenir mémorable, des étapes qui ont mené à la Libération de la France et des acteurs héroïques de cette période tourmentée.



Le musée a confié à reciproque le soin de scénariser, concevoir et réaliser les contenus des récits cartographiques de l'exposition. En étroite collaboration avec les équipes du musée, les scénarios sont écrits d'après les grands thèmes historiques choisis par le musée et proposent des contenus scientifiquement avérés. Ils sont réalisés sous la forme de cartes imprimées, de boucles vidéos ou de cartes interactives et sont implantés dans le nouveau parcours permanent du musée.

MONTANT DU MARCHÉ

110 K€ HT

SUPERFICIE

660 m²

SCÉNOGRAPHIE

Klapisch - Claisse



Carte "De la Colonne Leclerc à la 2ème DB (août 1940 - avril 1944)" © reciproque

RMN-GP, Paris
Exposition temporaire
2016 - 2023

Conception et réalisation du projet audiovisuel et multimédia de l'exposition "Claude Monet, le génie des lieux" à l'Heritage Museum de Hong Kong.

L'exposition "Claude Monet, le génie des lieux" (du 4 mai au 10 juillet 2016) à l'Heritage Museum de Hong Kong est une initiative de la Réunion des musées nationaux, destinée à présenter l'œuvre de Claude Monet dans une vision renouvelée et immersive lors du Festival le French May.

Au sein de l'équipe de scénographie, reciproque a conçu et réalisé les dispositifs multimédia de l'exposition.

En introduction du parcours, trois vidéos immersives ont pour objet la technique picturale du peintre, le mouvement impressionniste et le rapport de Claude Monet aux différentes saisons, à la lumière et à l'eau. Composées à partir de documents d'époque, les vidéos utilisent différents styles d'animation pour illustrer chaque thème de façon pédagogique.



La profusion et l'obsession des peintures de Claude Monet ont inspiré une installation immersive au sein du parcours qui propose aux visiteurs une expérience interactive et sensorielle inédite autour des œuvres relatives au bassin aux Nymphéas. Une composition animée, réalisée à partir d'une dizaine de tableaux de nymphéas, est projetée dans le bassin du jardin d'eau, les visiteurs ont la possibilité d'interagir avec la projection. Un arrangement sonore accompagne l'animation

du bassin et plonge le visiteur dans l'ambiance de Giverny. Autour du bassin virtuel sont disposés plusieurs pupitres interactifs. Situé à la sortie de l'exposition dans une galerie plongée dans l'obscurité, cette installation accueille les visiteurs dans une ambiance propice à la contemplation.

2018 : Installation des "Nymphéas interactifs" dans le cadre de l'évènement "Art#Connexion" au Grand Palais

2023 : Réédition de l'exposition par la RMN-GP, Paris

MONTANT DU MARCHÉ

155 K€ HT

SUPERFICIE

550 m²

SCÉNOGRAPHIE

Scénografiá





Le récit

L'atmosphère

Association des Climats du vignoble de Bourgogne, Beaune Exposition permanente 2017-2019

Conception, écriture, réalisation et intégration des dispositifs multimédia d'interprétation de la Maison des Climats.

Suite à l'inscription au Patrimoine mondial de l'UNESCO en 2015 des Climats de Bourgogne, la Maison des Climats ouvre ses portes en 2017 dans un espace de 170 m² au sein de l'Office du Tourisme à Beaune.

La Maison des Climats propose aux visiteurs de partir à la découverte des Climats en tant que paysage culturel, d'en dévoiler les caractéristiques et ce qui fait la singularité de ce site si approprié à la culture du vin.

L'Association des Climats du vignoble de Bourgogne a confié à une équipe portée par Marion Golmard et Reciproque, la scénographie de la Maison des Climats et la réalisation de plusieurs dispositifs multimédias innovants.

Reciproque a conçu et réalisé une expérience de réalité augmentée sur tablette, en interaction avec une maquette de 9 mètres de long, qui fait apparaître le nom des 1247 Climats, leurs AOC et leurs crus.

Le visiteur peut aussi remonter le temps et visualiser la nature des sols à la préhistoire et les monuments érigés à chaque époque. La médiathèque numérique incluse dans la tablette donne accès à des articles, des photographies et des vidéos inédites.

MONTANT DU MARCHÉ

170 K€ HT

MUSÉOGRAPHE

Exercice de Style

SCÉNOGRAPHIE

Marion Golmard

Une fresque immersive et un environnement sonore ont été spécifiquement conçus pour la salle permettant à tous de découvrir et redécouvrir les vignobles de Bourgogne de manière spectaculaire et de mettre en image l'histoire du territoire.

Reciproque a pris en charge la recherche iconographique pour la production des dispositifs, ainsi que la rédaction des textes de l'application soit une cinquantaine de notices explicatives sur le territoire, la culture et le savoir-faire et le patrimoine des Climats de Bourgogne. Enfin, 10 interviews ont été réalisés, en collaboration avec Stéphane Levy, autant de portraits incarnant la richesse du patrimoine local.



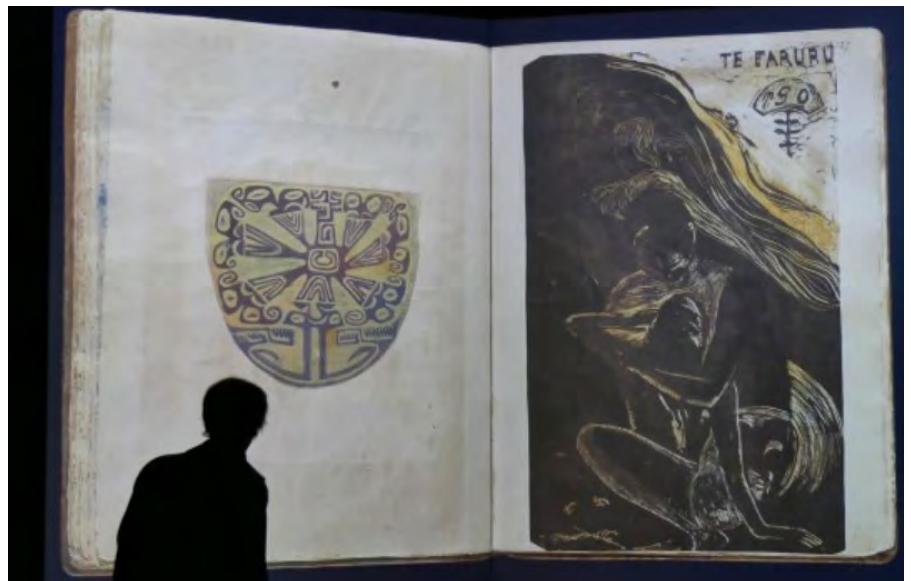
Les photos : Association des Climats du vignoble de Bourgogne – Patrimoine mondial / ©Michel Joly

RMN-GP, Paris
Exposition temporaire
2017 - 2018

Production des contenus et des audiovisuels de médiation de l'exposition au Grand Palais.

L'exposition "Gauguin, l'alchimiste" (du 11 octobre 2017 au 22 janvier 2018) au Grand Palais retrace la carrière de Paul Gauguin, explorateur des arts. Peinture, dessin, gravure, sculpture, céramique, les œuvres réunies mettent en avant le travail de l'artiste sur la matière ainsi que sur son processus de création. L'exposition montre comment Gauguin a bâti son art sur la répétition de thématiques et de motifs récurrents, repoussant sans cesse les limites de chaque médium, dans une quête obsessionnelle du primitif.

Les dispositifs audiovisuels conçus et réalisés en support de l'exposition permettent au public d'accéder aux techniques de fabrication, de conception et de reproduction de l'artiste, en dévoilant les aspects techniques et artisanaux de son travail.



Projection immersive de l'album Noa Noa © reciproque

Reciproque a conçu les installations audiovisuelles auprès de Scénografiá, et a produit les films sur les techniques de peinture, de bois sculptés, de céramique.

Reciproque a également réalisé la projection d'un modèle 3D sur une toile fine de la Maison du Jouis, une installation créant un volume flottant et immersif, ainsi qu'une présentation numérique de l'album Noa Noa, carnet d'artiste de Paul Gauguin réalisé lors de son premier séjour à Tahiti.

Tous les programmes mélangent tournage en prise de vue réelle, iconographie et infographie issus des numérisations 3D de la banque d'images de la Réunion des musées nationaux.

MAÎTRISE D'OUVRAGE : La Réunion des musées nationaux - Grand Palais, public

MONTANT DU MARCHÉ : 50 K€ HT

SUPERFICIE : 2 000 m²

SCÉNOGRAPHIE : Scénografiá



Maison du Jouis © Didier PLOWY Photographe



Musée d'Archéologie national Exposition temporaire 2016 - 2017

Conception et réalisation de programmes et de dispositifs de médiation au musée d'Archéologie nationale.

Dans le cadre de l'exposition "L'ours dans l'art préhistorique" (du 16 octobre 2016 au 30 janvier 2017), le musée d'Archéologie nationale du Domaine de Saint-Germain-en-Laye a choisi de faire découvrir à un public familial la diversité, la richesse et la qualité plastique de l'art paléolithique lié au thème de l'ours.

Le musée propose au public une exposition ludique, afin de mieux appréhender les images de l'ours et les lectures que l'on peut en faire.

En collaboration avec le groupement de maîtrise d'œuvre mené par la scénographe Marion Golmard, réciproque s'est vu confier le marché de conception et de réalisation des dispositifs de médiation audiovisuelle et multimédia.



L'offre de médiation est constituée d'un ensemble d'écrans présentant des artefacts numérisés en 3D qui accompagnent le public dans la lecture de pièces préhistoriques sous vitrine. Ces cartels vidéos très accessibles permettent aux visiteurs de comprendre l'usage des objets paléolithiques d'un point de vue scientifique et artistique. Une table interactive propose aux visiteurs de valider leurs acquis de manière ludique pour chaque objet en os, pierre, bois de renne et grès gravés sous la forme de jeu collaboratif. Une installation audiovisuelle au sein de la scénographie complète ce dispositif. Elle révèle aux visiteurs des ours figurés dans les espaces cachés ou difficiles d'accès dans la grotte Chauvet-Pont d'Arc et dans la grotte de Lascaux.

Dans le cadre de l'itinérance de l'exposition, tous les dispositifs multimédia ont été présentés au Laténium de Neuchâtel en 2018.

MONTANT DU MARCHÉ

23 K€ HT

SCÉNOGRAPHIE

Marion Golmard

GRAPHISME

Vinciane Clemens



Fédération Internationale de l'Automobile

Installation

2016 - 2020

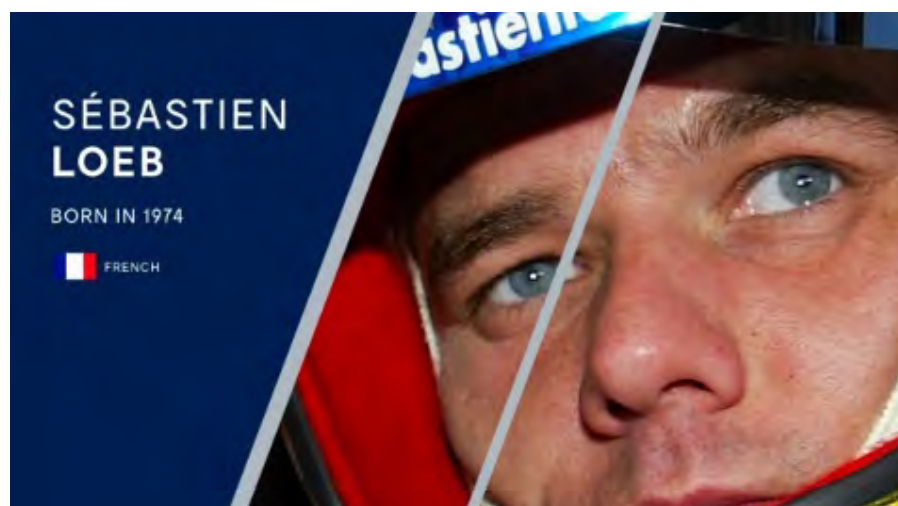
Scénographie numérique et production de contenus audiovisuels à la Fédération Internationale de l'Automobile.

Fondée en 1904 et basée à Paris, la Fédération Internationale de l'Automobile (FIA) est une association à but non lucratif qui regroupe 245 organisations nationales d'automobilistes de 143 pays sur les 5 continents. Ses clubs membres représentent des millions d'automobilistes et leurs familles. La FIA est l'instance dirigeante du sport automobile mondial qui gère les plus grandes épreuves mondiales de courses automobiles.

La FIA a souhaité se doter d'un Hall of Fame au sein de ses deux sièges à Paris et Genève pour honorer les champions du Monde de Formule 1, d'Endurance (WEC) et de Rally (WRC).

La FIA a fait appel à Wilmotte & Associés pour réaliser le projet architectural et scénographique du Hall of Fame.

Reciproque a conçu, scénarisé et produit les contenus audiovisuels pour mettre en valeur la carrière des 78 champions du Monde sous forme de courtes vidéos. Les vidéos sont diffusées de façon synchrone sur un mur de 60 écrans dans le hall d'accueil au siège parisien de la Fédération. L'équipe a pris en charge l'écriture et la recherche historique et iconographique des personnalités, en collaboration avec le service patrimoine de la FIA. Le design sonore a été confié à Kerwin Rolland. L'habillage graphique et le montage des vidéos ont été réalisés par l'agence Bonhomme.



L'architecture technique de diffusion des vidéos et de la bande-son multicanal a été conçue et mise au point par Labeyrie & associés.

MONTANT DU MARCHÉ

260 K€ HT

ARCHITECTE

Wilmotte & Associés

MOTION DESIGN ET PRODUCTION

Bonhomme

DESIGN SONORE

Kerwin Rolland

MOE DES ÉQUIPEMENTS MULTIMÉDIA

Labeyrie & Associés

www.bibracte.fr

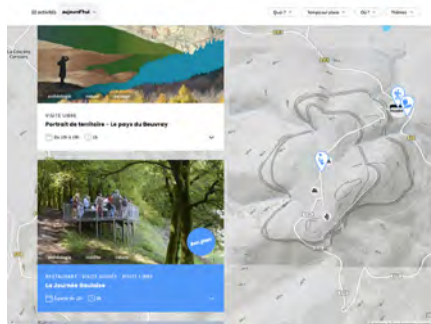
BIBRACTE Site web 2021

Dans le cadre du projet Bibracte Numérique, refonte du site web de Bibracte.

Reciproque a mis en œuvre la refonte du site Internet de Bibracte avec deux objectifs : améliorer l'accessibilité de l'information pour le visiteur et confirmer l'identité de Bibracte comme destination touristique culturelle plurielle. Au sein d'une réflexion globale sur les outils de médiation numériques, reciproque a conçu et réalisé ce nouveau site internet, pensé une nouvelle charte graphique et une charte éditoriale et réalisé les cartes du site.

La vocation première du site est identitaire et informative : présenter Bibracte comme une destination, mettre en valeur l'offre de visite et donner aux futurs visiteurs les informations pratiques, préparer ma visite en complémentarité avec l'outil de visite embarqué ("la Boussole") asseoir l'identité Bibracte et du Mont Beuvray, présenter l'institution et ses multiples facettes en tant que destination archéologique, nature, détente...

Le nouveau site web propose un design qui mise sur la clarté de l'information, l'immédiateté de la prise en main, tout en plongeant le visiteur dans sa future expérience avec une belle part donnée à l'image. La compréhension du site physique de Bibracte est indissociable de sa topographie. Par conséquent, pour accoutumer au plus tôt le visiteur à la configuration du lieu (distance entre musée et site archéologique, pentes à gravir, services à la personne...) la cartographie constitue un fil conducteur de la visite virtuelle, comme elle le sera de la



visite physique. Dès lors que le contenu le justifie, une carte interactive du site vient, en arrière-plan, supporter le propos.

Le nouveau site web partage un socle technique unique avec l'outil de médiation embarqué "la Boussole", et est conçu dans l'optique d'accueillir de nouveaux outils. Ce prérequis, ainsi que la contrainte d'intégration récurrente de cartes au sein du site, s'est cristallisé dans la mise en œuvre d'une architecture headless qui dessert les différents modules applicatifs.



www.artmapper.com

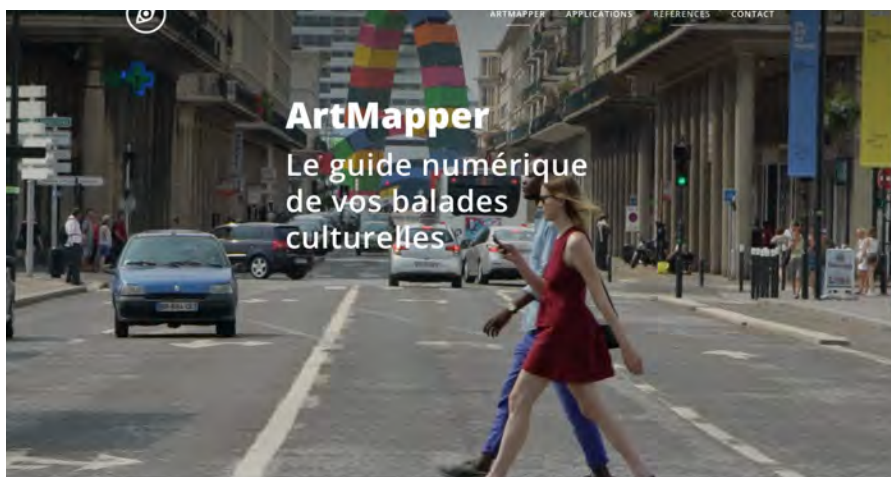
CNAP, Vent des Forêts, Ville du Havre, Dpt du Morbihan
Application mobile
2014 - 2021

Conception et production d'un guide culturel sous forme d'application mobile pour les espaces touristiques à ciel ouvert.

Les villes et les territoires français sont riches en patrimoine artistique et en œuvres d'art dans l'espace public ou dans la nature. Que ces éléments soient issus de commandes publiques, de commandes privées, ou traces d'événements éphémères, des œuvres nous entourent sans que nous sachions toujours les voir, les remarquer ou les apprécier. Quand bien même nous nous attardons sur elles, nous n'avons pas toujours toutes les informations utiles à l'appréciation d'œuvres constituant de véritables parcours d'art à ciel ouvert.

Partant de ce constat, reciproque a conçu et produit un concept de plateforme de publication d'applications pour les magasins en ligne iTunes Store et Android Play Store. Le développement de l'usine à applications a été confié à la société AdFab. Le marketing et la commercialisation et la promotion du produit a été confiée à Artevia.

ArtMapper a été soutenu comme projet culturel innovant en 2014 par le Ministère de la Culture.



Avec ArtMapper
redécouvrez les créations artistiques
et le patrimoine de territoires à ciel ouvert

ArtMapper est une marque d'applications de visites culturelles sur smartphone, destinée à tous les publics.

Une ergonomie claire, au service d'une utilisation pratique et intuitive en situation extérieure.

Conçue comme un guide interactif en promenade, chaque application propose des parcours originaux jalonnés d'œuvres, dans la ville ou en pleine nature.

ArtMapper oriente la balade d'une étape à l'autre et enrichit la découverte par des informations culturelles en face d'œuvres contemporaines ou patrimoniales.

Un compagnon de visite multi-services

GÉOLOCALISATION
 Temps réel

CONTENUS MULTIMÉDIAS
 exclusifs et accessibles

UN MODE DÉCONNECTÉ
 pour consulter le guide hors parcours

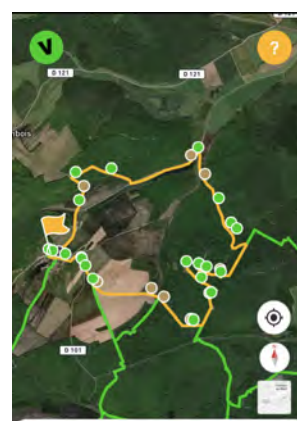
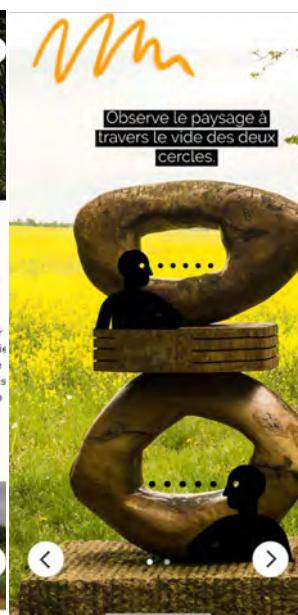


159
Saphira
 Claudia Comte

Matériaux : pierre de Savonnières-en-Perthois, chêne, vernis, fer à béton

Claudia Comte personifie ses sculptures en leur attribuant un prénom, chacune faisant ainsi partie d'un ensemble, d'une famille. Saphira se détache telle une silhouette devant un paysage ouvert. Les multiples motifs naturels composent une toile de fond rythmée et graphique avec laquelle les courbes de cette sculpture dialoguent.

L'œuvre est visible dans :



Les 7 circuits



Ville de Tournai
Exposition permanente
2019 - 2024

Programmation et maîtrise d'œuvre du parcours sensoriel et immersif du Smart-Center de Tournai.

Le quartier UNESCO de la ville de Tournai englobe la cathédrale Notre-Dame et le beffroi, tous deux inscrits au patrimoine mondial. Ce quartier a bénéficié d'opérations de revitalisation qui ont transformé ses espaces publics, établie une nouvelle cohésion visuelle, fait naître des espaces de convivialité. Le piéton est de nouveau considéré dans les espaces de circulation. La qualité des réalisations valorise le quartier, habille ses édifices les plus prestigieux et apporte une nouvelle dynamique dans des lieux qui voyaient leur attractivité décliner.

Dans l'objectif de développer l'attractivité urbaine en valorisant le potentiel économique et touristique de la ville via la revitalisation du quartier cathédrale, le pôle Tournai Smart Center dédiera ses espaces polyvalents et ses équipes à l'innovation technologique, et à la stimulation de l'art et de la création. Vitrine de l'innovation, le Tournai Smart Center deviendra un des fleurons identitaires de la ville s'inscrivant dans un projet de revalorisation global : moderniser l'urbanisme, implanter des équipements connectés, installer un centre d'expression et de création, valori-



Vue du site ©Tank Architectes

ser la cathédrale Notre-Dame, mais aussi cultiver l'épanouissement du citoyen via des dispositifs modernes d'éducation, de partage, d'échange et de formation.

Sous le groupement mandaté par Tank Architectes, le GIE Relab (reciproque-Labeyrie associés) s'est vu confié les missions de muséographie et d'icônographie des espaces de visite du futur parcours sensoriel et immersif.

L'ouverture du Smart Center de Tournai est prévue pour 2024.

MONTANT DU MARCHÉ

135 K€ HT

ARCHITECTURE

Tank Architectes / H20



Visuel de référence

Ville de Deauville Exposition permanente 2016 - 2021

Maîtrise d'œuvre pour la réalisation d'un équipement culturel sur l'ancien site de la congrégation des Soeurs Franciscaines à Deauville.

La Ville de Deauville, fameuse station balnéaire qui possède un patrimoine historique unique, a souhaité articuler ses besoins culturels et associatifs au sein d'un nouvel équipement en réhabilitant l'ancien couvent de la congrégation des Sœurs Franciscaines.

L'ambition de ce projet à dominante culturelle est d'offrir à son public un lieu convivial, éducatif et de loisir, doté d'une grande polyvalence avec des espaces dédiés à des expositions temporaires pour mettre en valeur les collections et les richesses artistiques de la ville.



Présentation de la façade © La Ville de Deauville

Dans le groupement de maîtrise d'œuvre Moatti-Rivière, désigné par la Ville de Deauville, reciproque est en charge de la définition des dispositifs numérique pour les usagers de la médiathèque et la conception des dispositifs multimédia pour les espaces d'exposition du lieu. Les études du projet (APS / APD / PRO) ont été réalisées et l'entreprise opixido est en charge de la réalisation des dispositifs multimédia.

MONTANT DU MARCHÉ

60 K€ HT

ARCHITECTURE SCÉNOGRAPHIE

Moatti-Rivière

SUPERFICIE

6 400 m²



Images 3D © Moatti-Rivière



Le coeur du cloître © La Ville de Deauville

Paris Musées Exposition permanente 2018 - 2020

Définition des dispositifs de médiation du parcours permanent du musée Carnavalet.

En restauration depuis 2016, le musée Carnavalet, situé dans un hôtel particulier du XVII^{ème} siècle, se distingue par ses collections sur l'histoire de Paris, qui portent un regard unique sur l'histoire de la capitale et ses habitants.

La période de rénovation a pour but de donner au musée une nouvelle forme architecturale, de moderniser la muséographie en créant un nouveau parcours de visite plus cohérent chronologiquement, de créer de nouveaux espaces logistiques et de locaux à usage événementiel, des espaces de restauration et un centre de ressources et de recherches patrimoniales et culturelles.

Paris Musées a confié à reciproque la mission d'assistance de l'équipe du musée Carnavalet dans la définition et la programmation des dispositifs de médiation du nouveau parcours permanent. Ces dispositifs doivent répondre d'une façon accessible aux objectifs de la politique de médiation du musée ainsi qu'aux propositions scénographiques conçues par l'Agence Nathalie Crinière.

MONTANT DU MARCHÉ :

84 K€ HT

SCÉNOGRAPHIE :

Agence NC

SUPERFICIE :

4 500 m²



L'hôtel Le Peletier de Saint-Fargeau © Musée Carnavalet

Reciproque a réalisé le schéma directeur de médiation qui précise les orientations de visite pour chaque type de public, définit une typologie des supports de médiation, les principes de la charte éditoriale des contenus et les éléments méthodologiques du projet en terme de prestation, de plan d'action budgétaire et calendaire.

Pour chaque salle d'exposition, reciproque rédige une fiche descriptive des modes de médiation et des dispositifs et des programmes à intégrer dans le parcours permanent des collections pour établir le programme technique de médiation. Chaque dispositif peut alors être conçu et traité par les équipes de maîtrise d'œuvre selon une grille cohérente et détaillée.



Les enseignes © Musée Carnavalet

Paris Musées Exposition permanente 2016 - 2017

Programmation détaillée des dispositifs de médiation du parcours permanent.

Le musée de la Libération de Paris - musée du général Leclerc - musée Jean Moulin a été inauguré en 1994, cinquante ans après la libération de Paris. Au départ situé au-dessus de la gare Montparnasse, le nouveau musée s'installe dans un lieu historiquement plus cohérent, plus vaste et plus visible. Il est transféré dans le pavillon Ledoux place Denfert-Rochereau, dont les souterrains furent le siège de l'état-major du colonel Rol-Tanguy. Il est inauguré pour les 75 ans de la libération de Paris, le 25 août 2019. Le parcours de visite est totalement refondu, avec une scénographie laissant la place au récit.

Paris Musées a confié à reciproque l'audit de la programmation et l'implantation des dispositifs de médiation du parcours permanent.

MONTANT DU MARCHÉ :

25 K€ HT

SCÉNOGRAPHIE :

Klapisch - Claisse

SUPERFICIE :

900 m²



En concertation avec la maîtrise d'ouvrage et la scénographe, reciproque a réalisé le schéma directeur de médiation et le pré-programme technique, qui donnent les orientations de visite pour chaque type de public, les éléments méthodologiques du projet en terme de prestation, et le plan d'action budgétaire et calendaire.

Pour chaque salle d'exposition, reciproque a défini par typologie de dispositifs les modes de médiation et les principes de charte éditoriale des contenus. Ces dispositifs ont été conçus selon une typologie qui visent à fluidifier le parcours, et à faciliter la compréhension et l'appropriation du discours historique par un public large dans un espace relativement restreint.



Récit sur Jean Moulin © Paris Musées

OCP Groupe, Maroc
Conseil
2019 - 2020

Conseil et programmation pour la création du musée de Khouribga.

Le groupe OCP a déjà entrepris des actions de mise en valeur muséologique de l'importante collection des fossiles récoltés des mines du phosphate, des instruments d'extraction et de traitement, par la mise en place d'un premier espace de présentation de son patrimoine.

La ville de Khouribga est très dynamique et investit massivement pour l'avenir. Le nouveau musée permettra de dévoiler la collection paléontologique du groupe OCP pour évoquer l'attachement du groupe au sol et au sous-sol marocain.

Satisfait par la phase d'exploration et de diagnostic, la maîtrise d'ouvrage a chargé réciproque d'approfondir la mission avec une étude de conception détaillée, de réunir une équipe de spécialistes pour répondre aux besoins d'expertise et d'accompagner l'équipe pour la mise au point du programme scientifique et culturel. Réciproque a travaillé à la définition du concept de visite du musée et la rédaction du programme d'aménagement.

MONTANT DU MARCHÉ :

65 K€ HT



Vue des réserves temporaires du musée © réciproque

Ville d'Épernay Conseil 2018 - 2019

Conseil et assistance à la production des contenus multimédia et audiovisuels pour le musée du vin de Champagne et d'Archéologie régionale.

La Ville d'Épernay s'est engagée depuis 2011 dans un vaste projet de réhabilitation du château Perrier pour y accueillir le musée du vin de Champagne et d'Archéologie régionale. Un important travail de fond est en cours pour permettre de faire découvrir au plus grand nombre un site et des collections de renommée internationale.

La maîtrise d'oeuvre architecturale et scénographique a été confiée à Frenak + Jullien Architectes et Lionel Dubois en 2016. En 2020, les espaces d'exposition seront de 850 m² pour 45.000 visiteurs attendus par an.

Les espaces muséographiques proposent de nombreux outils de médiation multimédia. Des jeux éducatifs éclairent les objets exposés de manière ludique et interactive. Des reconstitutions et des maquettes permettent de mettre en scène les objets. Des dispositifs de médiation et des fac-similés incitent le public à toucher et à expérimenter pour mieux comprendre le passé et la matérialité des objets.

Reciproque a cadré la production des contenus multimédia, rédigé les cahiers des charges techniques et piloté la désignation des entreprises.

MONTANT DU MARCHÉ :
25 K€ HT



Vue intérieure du musée du vin de Champagne © Cyrille Thomas pour Frenak+Jullien architectes

Cinémathèque française, Paris Exposition permanente 2018 - 2019

Audit et conseil programmatique pour la production des contenus de l'exposition permanente.

Créée en 1936 dans le but de préserver, restaurer et diffuser le patrimoine cinématographique, la Cinémathèque française est installée depuis 2005 dans le bâtiment imaginé et construit par Frank Gehry. Au sein du bâtiment, la richesse de la collection du musée du cinéma met en récit l'histoire du cinéma depuis son origine. Une profusion de propositions qui entremêlent objets de la collection sous vitrine, manipulations et vidéoprojections.

En 2020, la Cinémathèque souhaite renouveler son exposition permanente et proposer aux visiteurs un nouveau parcours autour de la figure et de l'œuvre de Méliès.

La Cinémathèque a confié à reciproque une mission d'audit, de conseil et d'assistance pour la restructuration du parcours de visite. L'objectif est d'accompagner la maîtrise d'ouvrage dans la réécriture du récit de visite, l'expertise technique sur les typologies de dispositifs de médiation et la rédaction d'un pré-programme audiovisuel. Il s'agit d'un investissement majeur pour l'établissement dans les prochaines années.



Le voyage dans la Lune © G. Méliès

MONTANT DU MARCHÉ

25 K€ HT

Ville de Nancy Exposition permanente 2014-2020

Conseil et définition du programme de médiation numérique du palais des ducs de Lorraine.

Pour la rénovation du Musée Lorrain et de sa transformation en musée du palais des ducs de Lorraine, la ville de Nancy a lancé un projet de structuration en proposant un parcours historique qui met en avant les œuvres du musée qui témoignent du patrimoine historique de la région.

Avec une collection de près de 155 000 objets, le Musée Lorrain se distingue par une médiation richement appuyée sur des dispositifs multimédia de nature variée et adaptée à différents types de publics.



Reciproque a été missionné pour auditer le projet de médiation multimédia du nouveau musée, sur la faisabilité technique et budgétaire, et accompagne la maîtrise d'ouvrage dans la rédaction des dossiers de consultation des entreprises, le choix des prestataires, et le suivi des travaux pour la réalisation du projet.

MONTANT DU MARCHÉ

50 K€ HT

SCÉNOGRAPHIE

Dubois & Associés

SUPERFICIE

8000 m²



Musée du quai Branly - Jacques Chirac Exposition permanente 2018- 2019

Conception de la médiation numérique de la galerie Marc Ladreit de Lacharrière.

La muséographie et le système d'information du plateau des collections du musée du quai Branly - Jacques Chirac ont été conçus il y a presque 15 ans, en tenant compte des années d'études. Cette muséographie, indiscutablement novatrice, a été le fruit de nombreuses étapes de réflexion et d'un grand geste architectural, afin de proposer aux publics un espace de dialogue tangible entre les cultures, au travers de 3500 œuvres et de 300 programmes multimédia hiérarchisés dans un parcours permanent. Son succès est indéniable. Sa fréquentation annuelle approche de 1,5 million de visiteurs, ce qui place le musée du quai Branly - Jacques Chirac parmi les plus fréquentés au monde dans sa catégorie.

En 2017, la direction du musée a décidé de consacrer la mezzanine ouest du plateau des collections à la présentation d'un don exceptionnel de 40 œuvres africaines appartenant à M. Ladreit de Lacharrière.

La conception muséographique des nouveaux espaces, des aménagements scénographiques au suivi d'exécution, a été confiée à l'agence Jean Nouvel.



Le musée a choisi Reciproque pour l'assister dans la conception et la mise en œuvre de la médiation et de l'accueil numérique des visiteurs pour ce nouvel espace. Reciproque a travaillé avec l'équipe à la mise au point d'une grille de programmes de médiation originale à partir de documents d'archives et de témoignages audiovisuels à produire. L'expérience de visite a été reconfigurée pour l'occasion, avec la réalisation et présentation de maquettes et de prototypes.

MONTANT DU MARCHÉ

24 K€ HT

SUPERFICIE

800 m²

Fondation Louis Vuitton , Paris Conseil 2009 - 2018

Programmation, conseil, conception et réalisation de dispositifs multimédia et de services numériques de la Fondation Louis Vuitton.

La Fondation Louis Vuitton est une fondation d'entreprise qui promeut l'art et les artistes contemporains, ainsi que des œuvres du XXème siècle dans lesquelles les artistes d'aujourd'hui puisent leur inspiration.

Dès 2010, dans le cadre de son ouverture au public en 2014, la Fondation Louis Vuitton a confié à reciproque une mission de conseil et d'assistance à maîtrise d'ouvrage pour la définition du projet multimédia de l'institution, pour le dimensionnement des services de médiation numérique et pour l'encadrement de la production des contenus numériques destinés aux publics.

MONTANT DU MARCHÉ

Confidentiel

SUPERFICIE

4 000 m²

ARCHITECTE

Frank Gehry



Reciproque a élaboré et coordonné, avec les équipes de la Fondation et des experts externes, une liste de projets destinés à conserver et partager la documentation audiovisuelle au sein de l'institution, enrichir la visite des expositions et à offrir des services aux visiteurs.

Tous ces projets ont fait l'objet d'une abondante documentation permettant leur mise en route sur un planning de trois ans.

Les équipes de reciproque ont travaillé aux spécifications de l'offre numérique pour l'inauguration : dispositifs d'accueil, applications mobiles de visite, réseaux sociaux, site web de communication, site web de présentation des collections, signalétique dynamique, outils pédagogiques, centre de ressources numériques.

Des documents de référence ont été rédigés par les différentes directions : schéma directeur, fiches projets, prototypes, cahiers des charges, budgets d'investissement et d'exploitation, chartes techniques, etc...

À partir de 2014, la collaboration de reciproque avec la Fondation Louis Vuitton s'est traduite par une mission de veille et de conseil permanent, un apport d'expertise dans la conduite de projets complexes sur les sujets liés au numérique à destination des visiteurs.

Institut océanographique Exposition temporaire 2012-2013

Conception et réalisation des installations audiovisuelles et interactives pour le Musée océanographique de Monaco.

Le Musée océanographique est le musée de la mer de Monaco, inauguré en 1910. Il est géré par l'Institut océanographique Fondation Albert Ier, Prince de Monaco, dédié à l'étude et à la préservation des océans.

Avec l'exposition "Requins, au-delà du malentendu" (de 2013 à 2017), l'Institut océanographique a souhaité inviter le public à dépasser les stéréotypes de ces espèces menacées. Le parti pris scénographique de cette exposition vise à proposer toute une gamme d'interaction avec ces animaux et leurs représentations, pour que les visiteurs puissent se constituer une véritable expérience personnelle et sensorielle.

Reciproque a conçu et réalisé les contenus audiovisuels et interactifs de l'exposition, en collaboration sur la partie technique avec l'équipe de Labeyrie et associés.

Une fresque audiovisuelle s'étend sur 22 mètres de long comme pièce maîtresse de l'exposition. Cette installation interac-



tive multi-utilisateurs propose aux visiteurs d'admirer des requins virtuels et de permettre d'apprécier les caractéristiques extraordinaires de ces squales représentés à taille réelle.

À la fin du parcours de l'exposition, un bassin à caresses permet aux visiteurs d'affronter leurs craintes en s'approchant et en touchant des petits animaux bien réels en toute sécurité. Deux écrans géants complètent ce dispositif, sur lesquels un documentaire immersif invite le spectateur à vivre une plongée avec les requins.

En fin de l'exposition, un jeu interactif et ludique sur iPad permet aux visiteurs de se mettre dans la peau d'un requin pour quelques minutes, au sein d'un jeu d'arcade sur tablette. Pour garder le lien après la visite, un formulaire interactif au dernier niveau permet de s'engager pour la sauvegarde des requins.

MONTANT DU MARCHÉ

120 K€ HT

SCÉNOGRAPHIE

Renaud Piérard



Hermès Paris Installation 2014

Conception et réalisation d'un événement numérique pour l'inauguration de la nouvelle Maison Hermès à Shanghai.

Le 12 septembre 2014, la première Maison Hermès en Chine a ouvert ses portes à Shanghai sur l'avenue historique de Huahai.

À l'occasion de cet événement, la direction des événements et des expositions a confié à reciproque la conception des installations numériques et la maîtrise d'œuvre audiovisuelle et acoustique de la soirée d'inauguration qui s'est déroulée sur les trois derniers étages d'un bâtiment du Bund. L'événement est conçu comme un moment transmédia hors du temps où les invités participent à un voyage surprenant en lien étroit avec l'esprit de la maison Hermès.

Placé sous la direction artistique de Hermès International et de l'équipe de production de l'événement, reciproque a participé à la phase de mise au point de la scénographie, a conçu l'ensemble des



Installation interactive recording booth © Hermès Paris

installations interactives en France, et coordonné leur développement logiciel en s'entourant d'une équipe de créatifs et de développeurs.

Dans la deuxième phase, reciproque assisté de Labeyrie & associés a finalisé les études techniques audiovisuelles et acoustiques nécessaires au pré-équipement du lieu.

MONTANT DU MARCHÉ

Confidentiel

Dans la phase chantier, reciproque a assuré la supervision de l'installation, le déploiement des infrastructures techniques et la finalisation des interfaces avec les équipes locales pendant les trois semaines précédant la soirée.



collections.louvre.fr

Musée du Louvre, Paris

Site web

2020 - 2021

Conception, réalisation et intégration de l'interface graphique du portail des collections du musée du Louvre.

Le musée du Louvre est le musée le plus visité au monde, il accueille plus de 10 millions de visiteurs par an. Il gère une collection de 554 731 œuvres, dont 35 000 exposées au public. Son site web est fréquenté par plus de 18 millions de visiteurs uniques.

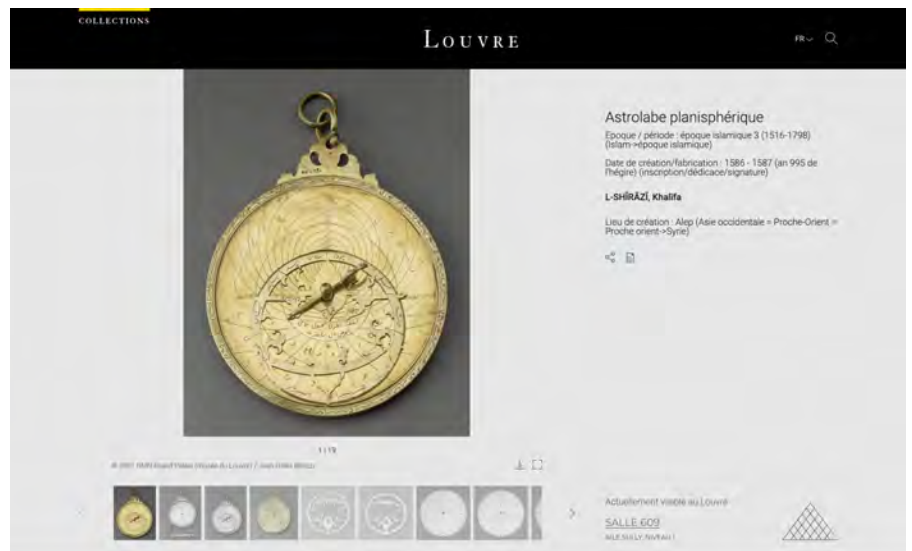
Le portail des collections est un projet décennal, qui a pour mission de rendre accessible la totalité des notices publiables des œuvres confiées au musée du Louvre, soit plus de 480 000 notices au total. Il s'agit probablement de l'outil de publication numérique le plus important de l'institution, permettant une valorisation véritablement universelle de la collection. Cet outil destiné aux chercheurs et aux créateurs du monde entier permet de renouveler l'accessibilité au catalogue de la collection et de contribuer à la libre circulation et l'exploitation de l'information sur les œuvres.

Reciproque a été sélectionné pour concevoir l'interface du portail des collections. Le moissonnage des données et le développement logiciel ont été confiés à Kernix.

Reciproque a analysé les exigences des équipes du musée, les besoins des utilisateurs finaux et a pris en compte les contraintes techniques des équipes de direction de projet et d'administration des données.

MONTANT DU MARCHÉ

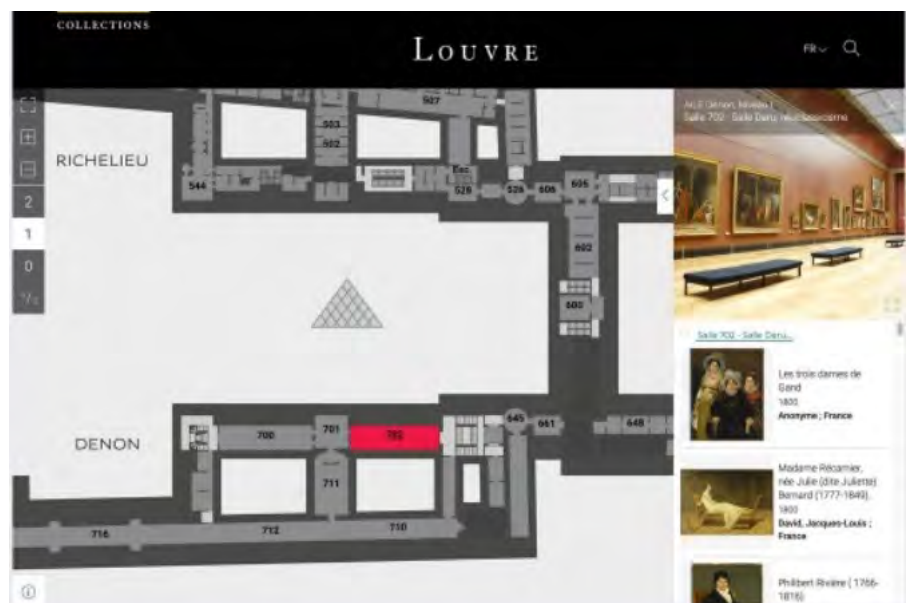
75 K€ HT



Numéro d'inventaire	Numéro principal : OA 11951
Collection	Département des Objets d'art du Moyen Âge, de la Renaissance et des temps modernes
Artiste / Auteur / Ecole / Centre artistique	L. SHIRAZI, Khalifa Fabricant, facteur

DESCRIPTION

Dénomination / Titre	Titre : Astrolabe planisphérique
----------------------	----------------------------------



Reciproque a conçu la navigation fonctionnelle des pages du site des collections, des maquettes wireframes responsives à la création graphique finale, et s'est chargé de l'intégration technique des gabarits dans le respect des normes d'accessibilité et d'architecture de l'information.

Notre équipe a réalisé un suivi de projet en mode agile, de l'animation des ateliers d'expression des besoins à la gestion des cycles de production en continu, des tests unitaires et fonctionnels jusqu'à la documentation des livrables.

www.pinaultcollection.com/fr

Pinault Collection, Paris Site web 2019 - 2020

Conception et réalisation de l'outil découverte de la collection.

Pinault Collection est la structure chargée du développement du projet culturel de François Pinault au travers, notamment, des musées Palazzo Grassi, Punta della Dogana et la Bourse de Commerce.

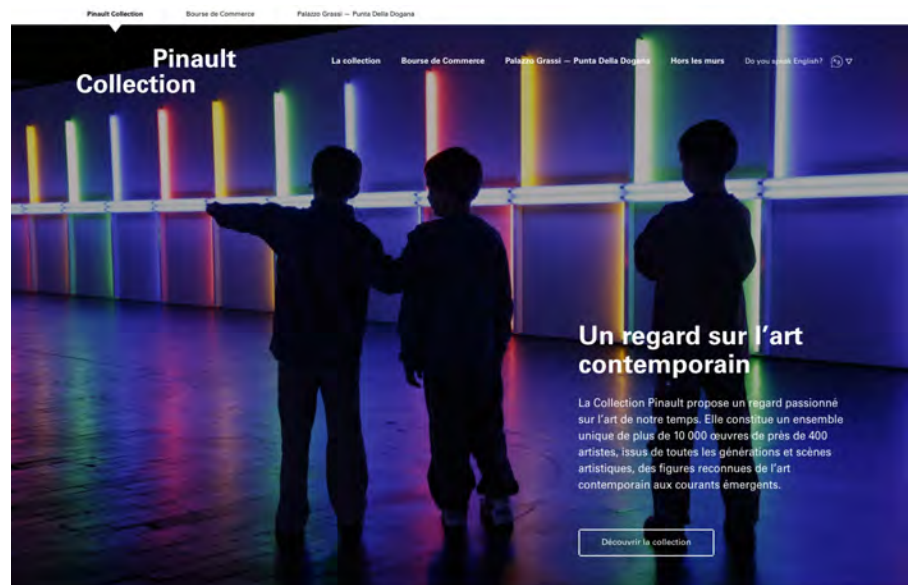
A la demande de Pinault Collection, Reciproque a conçu et réalisé une interface d'exploration, de recherche et d'accès aux œuvres uniques par son approche conceptuelle et son aspect graphique, destinée au site web de Pinault Collection.

Cette interface permet de découvrir par une navigation intuitive les œuvres déjà exposées de la collection et les expositions qui les ont présentées. La sélection et la navigation entre les œuvres est réalisé à l'aide d'un moteur d'inférence sémantique sur la base de données enrichies de la collection.

Reciproque a piloté le chantier d'écriture, de traduction et de publication des 1500 notices sur les œuvres, artistes et expositions accessibles par cet outil destiné à s'enrichir au fil du temps.

MONTANT DU MARCHÉ

367 K€ HT



Venir

Paris

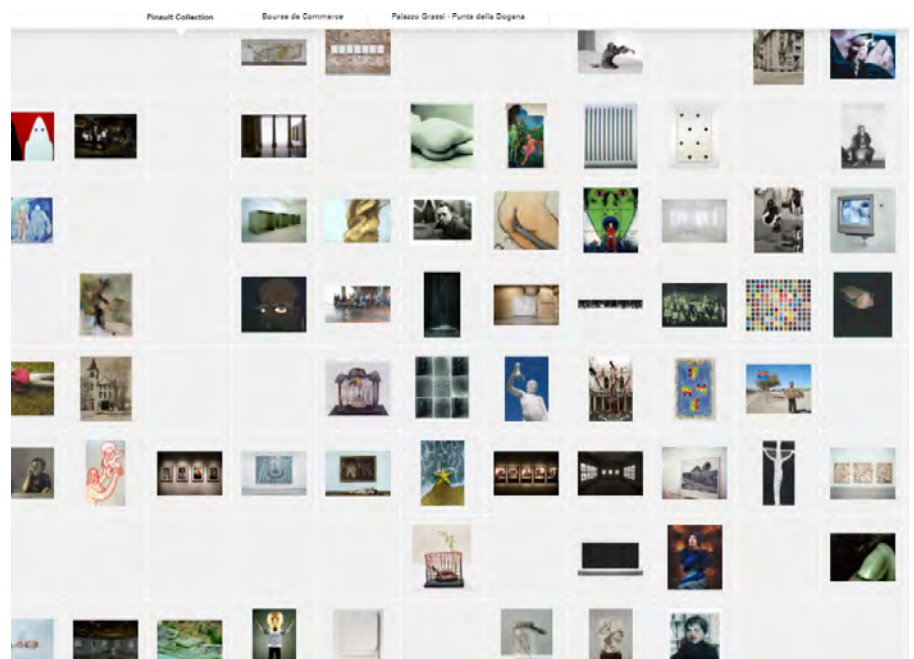
Bourse de Commerce

Venise

Palazzo Grassi — Punta della Dogana

Ailleurs

Hors les murs



Pinault Collection, Paris Conseil en stratégie numérique 2018

Accompagnement à la stratégie de communication numérique de Pinault collection.

Pinault Collection est la structure chargée du développement du projet culturel de François Pinault à travers notamment des musées Palazzo Grassi, Punta della Dogana et la Bourse de Commerce ainsi que de nombreuses manifestations culturelles en France et à l'étranger.

Pinault Collection a confié à reciproque une mission de conseil et d'assistance à maîtrise d'ouvrage de communication numérique.

Reciproque l'a assisté pour un projet numérique de mise en valeur de la collection. Après un audit de l'existant, le recueil des besoins, l'analyse des enjeux et de la vision, reciproque a rédigé et présenté un document d'orientation global pour la direction générale de Pinault Collection.



« Partager avec le public les questions que l'art se pose et qu'il nous pose : c'est le sens même du projet culturel que j'ai initié. »

François Pinault

MONTANT DU MARCHÉ

25 K€ HT

www.bibracte.fr

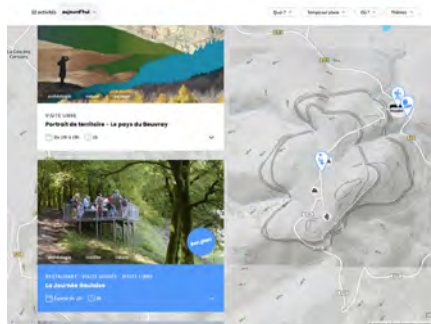
BIBRACTE Site web 2021

Dans le cadre du projet Bibracte Numérique, refonte du site web de Bibracte.

Reciproque a mis en œuvre la refonte du site Internet de Bibracte avec deux objectifs : améliorer l'accessibilité de l'information pour le visiteur et confirmer l'identité de Bibracte comme destination touristique culturelle plurielle. Au sein d'une réflexion globale sur les outils de médiation numériques, reciproque a conçu et réalisé ce nouveau site internet, pensé une nouvelle charte graphique et une charte éditoriale et réalisé les cartes du site.

La vocation première du site est identitaire et informative : présenter Bibracte comme une destination, mettre en valeur l'offre de visite et donner aux futurs visiteurs les informations pratiques, préparer ma visite en complémentarité avec l'outil de visite embarqué ("la Boussole") asseoir l'identité Bibracte et du Mont Beuvray, présenter l'institution et ses multiples facettes en tant que destination archéologique, nature, détente...

Le nouveau site web propose un design qui mise sur la clarté de l'information, l'immédiateté de la prise en main, tout en plongeant le visiteur dans sa future expérience avec une belle part donnée à l'image. La compréhension du site physique de Bibracte est indissociable de sa topographie. Par conséquent, pour accoutumer au plus tôt le visiteur à la configuration du lieu (distance entre musée et site archéologique, pentes à gravir, services à la personne...) la cartographie constitue un fil conducteur de la visite virtuelle, comme elle le sera de la



visite physique. Dès lors que le contenu le justifie, une carte interactive du site vient, en arrière-plan, supporter le propos.

Le nouveau site web partage un socle technique unique avec l'outil de médiation embarqué "la Boussole", et est conçu dans l'optique d'accueillir de nouveaux outils. Ce prérequis, ainsi que la contrainte d'intégration récurrente de cartes au sein du site, s'est cristallisé dans la mise en œuvre d'une architecture headless qui dessert les différents modules applicatifs.

MONTANT DU MARCHÉ
107 K€ HT



www.lafayetteanticipations.com/fr

Lafayette Anticipations, Paris Site web et application de visite 2017 - 2021

Conception et développement du site web et de l'application de médiation embarquée de Lafayette Anticipations.

La Fondation d'entreprise Galerie Lafayette est installée dans un bâtiment industriel réhabilité par l'architecte Rem Koolhaas dans le quartier du Marais à Paris. Lafayette Anticipations, espace d'exposition et de production artistique est un laboratoire de création, d'innovation et de recherche ouvert à tous les publics.

Dans le cadre de son ouverture, la Fondation d'entreprise Galerie Lafayette a confié à reciproque la conception, la réalisation et l'exploitation technique de son site web et de son outil de médiation embarqué.

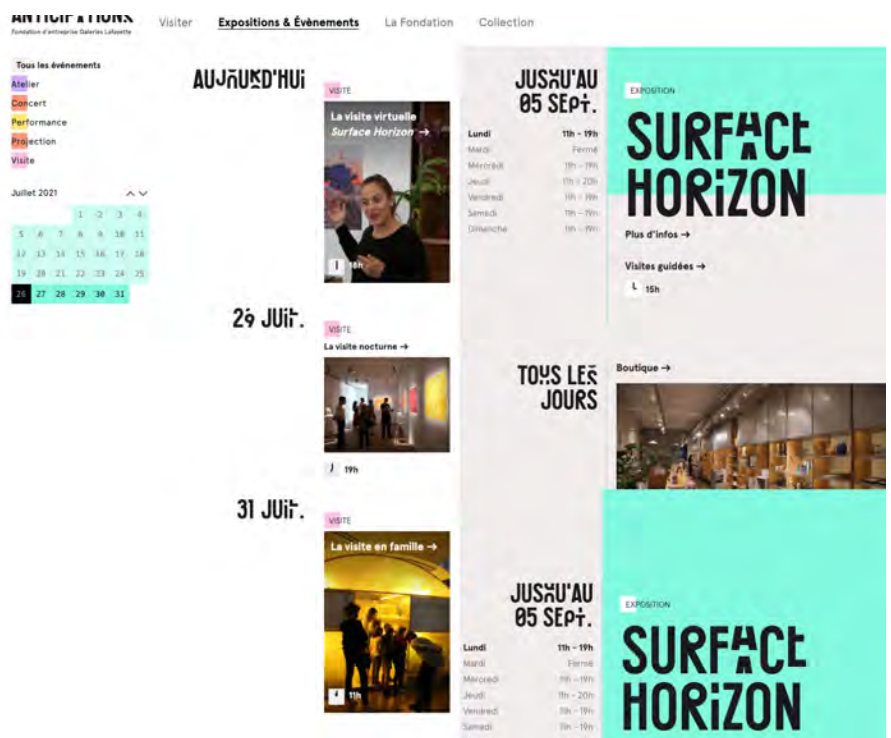
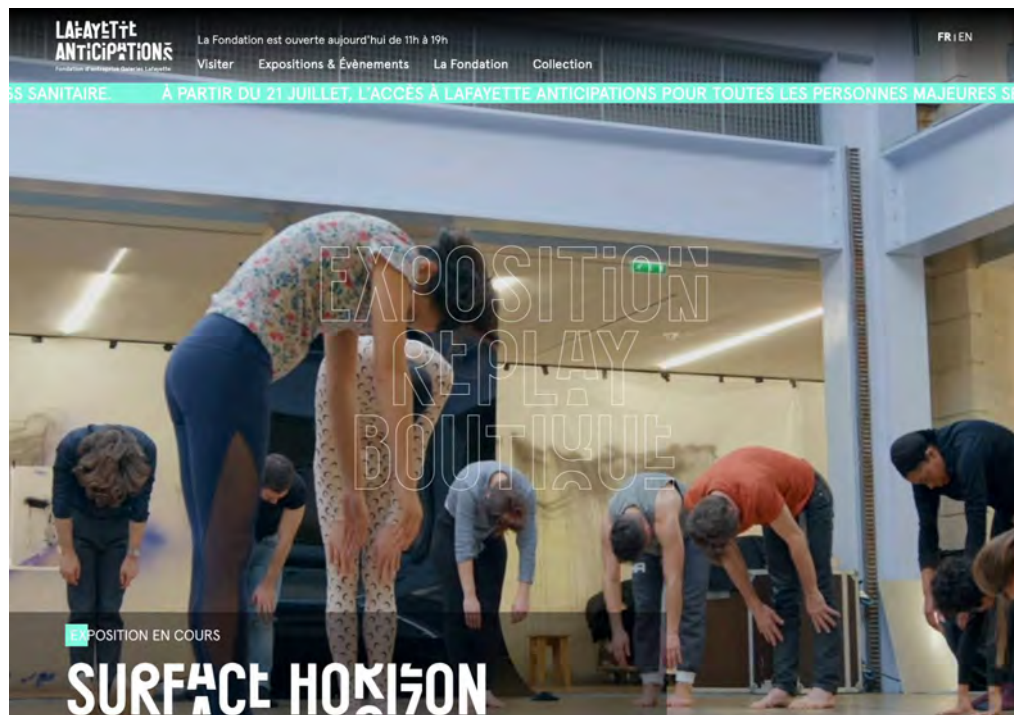
Reciproque a préalablement mené une réflexion stratégique avec les équipes de la Fondation pour dimensionner les projets et les exigences qualitatives des dispositifs numériques d'accueil et de médiation.

Le site web est conçu comme une interface visible pour la création contemporaine, qui lui-même rythme la programmation artistique de Lafayette Anticipations. Il est guidé principalement par la curiosité de ses visiteurs et par le besoin d'informations sur l'activité de la Fondation. Il est alimenté éditorialement par le centre de ressources de Lafayette Anticipations et par la base de données des collections.

Le travail de conception graphique a été mené conjointement avec l'agence DreamOn.

MONTANT DU MARCHÉ

288 K€ HT



L'application mobile ReBond, donne accès de manière ouverte et unique aux échanges, rencontres, recherches, décisions du processus de création des œuvres exposées avant, pendant et après

la visite. L'application est ajustée de manière régulière, avec la collaboration des artistes et par les équipes de la Fondation.

Lafayette Anticipations, Paris Stratégie numérique 2017 - 2018

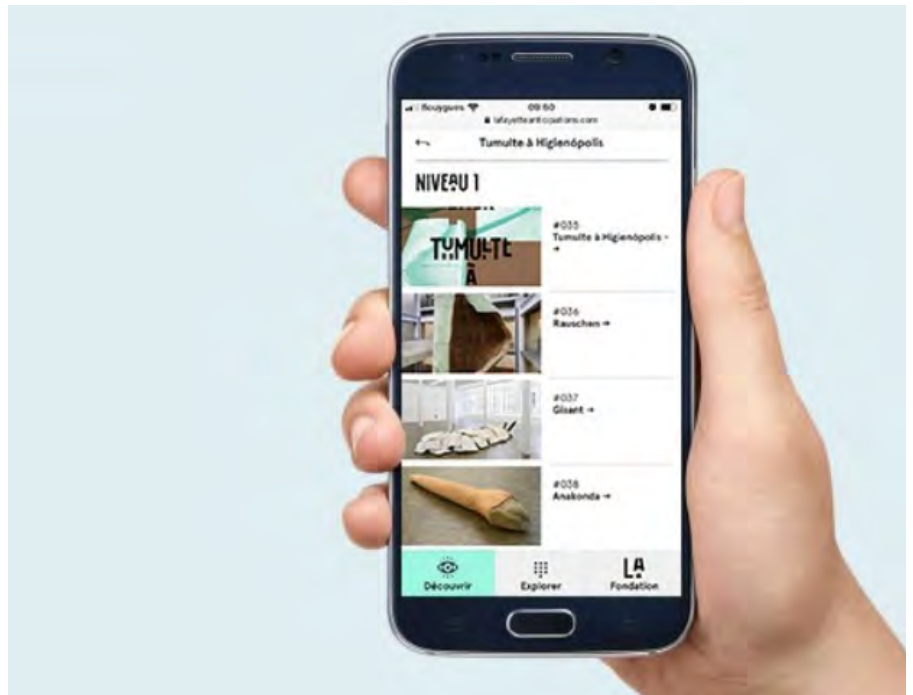
Conception en stratégie de médiation numérique pour Lafayette Anticipations.

En 2018 la Fondation d'entreprise Galerie Lafayette s'installe dans un bâtiment industriel de 2200 m² dans le Marais, réhabilité par l'architecte Rem Koolhaas. Lafayette Anticipations est un espace d'exposition et de production artistique, un laboratoire de création, d'innovation et de recherche ouvert à tous.

Dans le cadre des études pré-inauguration, la Fondation d'entreprise Galerie Lafayette a confié à reciproque une mission de conseil pour préciser ses futurs outils de communication numérique. Lafayette Anticipations se donne pour objectif de présenter majoritairement des œuvres nouvelles, réalisées en résidence ou présentées au public pour la première fois.

Reciproque a animé des ateliers de réflexion stratégique, interviewé la direction artistique sur les objectifs, partagé avec les équipes les attentes et les pratiques contemporaines des visiteurs avant, pendant et après la visite. Les différents projets numériques adressés au public ont pour exigence commune de s'appuyer sur la plateforme Re-Source, véritable centre de documentation et de collaboration artistique développée par la Fondation depuis 2016.

Dans une deuxième phase, reciproque a dimensionné les besoins de développement sur les communications (le site web et l'application embarquée) et les exigences des dispositifs numériques d'accueil et de médiation. Nos équipes ont collaboré avec



la direction de la communication et des publics pour concevoir les maquettes des deux outils et proposer une feuille de route opérationnelle pour leur réalisation.

MONTANT DU MARCHÉ

42 K€ HT

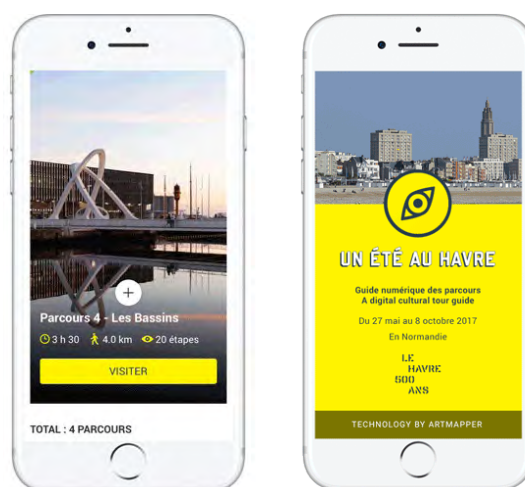
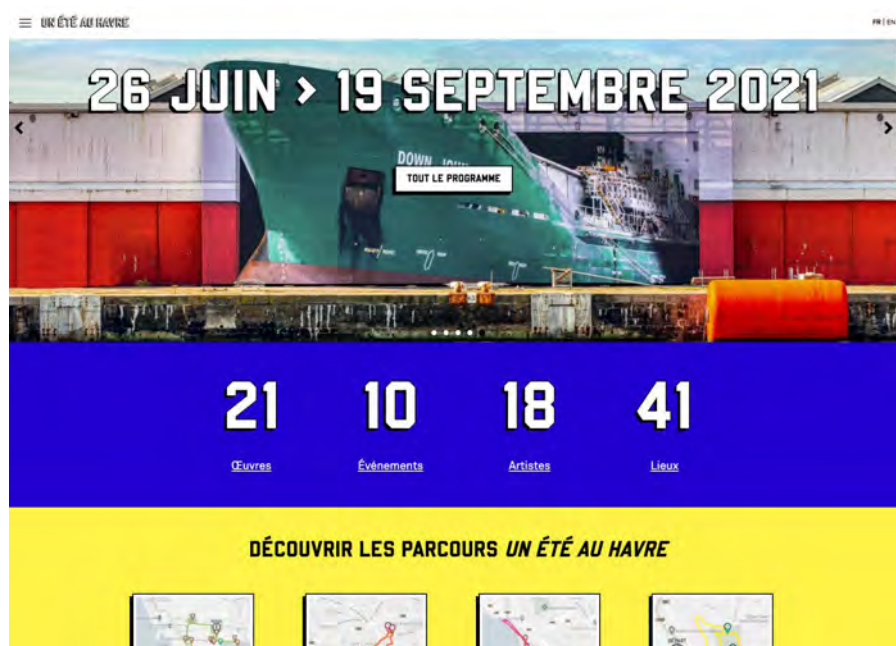
Ville du Havre Site web et application mobile 2017- 2021

Stratégie, conception et développement numérique d'un site web et d'une application mobile pour l'événement un été au Havre.

En 2017, la Ville du Havre fête ses 500 ans. Pendant quatre mois, cette célébration prend la forme d'un festival narratif au sein de la ville : événements, installations éphémères, interventions sensibles qui éveillent le centre ville. La saison culturelle terminée, un certain nombre d'installations continuent à vivre sur le territoire.

Le Groupement d'intérêt public créé pour les 500 ans de la Ville du Havre, a choisi Jean Blaise pour la direction artistique du projet "Un été au Havre 2017" et Artevia pour l'accord-cadre de production déléguée de l'événement culturel. Au sein du groupement, Reciproque est chargé du développement numérique notamment sur les aspects communication et médiation de l'événement.

Les équipes de Reciproque ont d'abord conçu le site internet dédié à l'événement en conformité avec le projet de communication portant sur la promotion de la manifestation. L'objectif de ce site est de faire découvrir aux touristes la Ville du Havre et de ces habitants les lieux phares qui accueillent les œuvres artistiques. Le design du site a été confié à l'agence H5.



Reciproque a mis au point et exploité durant la manifestation une application mobile géolocalisée sur la base d'Artmapper, destiné à permettre aux festivaliers de s'orienter à travers plusieurs parcours de visite. L'application envoie des alertes à des dates précises ou lors d'événements majeurs. Au fil de sa ballade l'utilisateur peut à tout moment consulter les fiches descriptives, les films et les photos de chaque lieu, événements et œuvres de la manifestation.

Reciproque a été chargé de l'exploitation, la promotion et de l'administration technique de ces services numériques pour les éditions de 2017 à 2021 de "Un été au Havre".

MONTANT DES MARCHÉS

170 K€ HT

www.artmapper.com

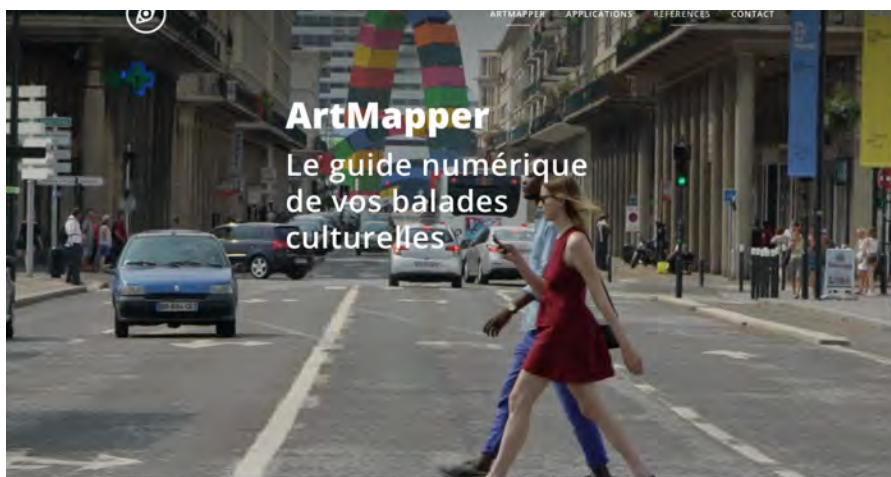
CNAP, Vent des Forêts, Ville du Havre, Dpt du Morbihan
Application mobile
2014 - 2021

Conception et production d'un guide culturel sous forme d'application mobile pour les espaces touristiques à ciel ouvert.

Les villes et les territoires français sont riches en patrimoine artistique et en œuvres d'art dans l'espace public ou dans la nature. Que ces éléments soient issus de commandes publiques, de commandes privées, ou traces d'événements éphémères, des œuvres nous entourent sans que nous sachions toujours les voir, les remarquer ou les apprécier. Quand bien même nous nous attardons sur elles, nous n'avons pas toujours toutes les informations utiles à l'appréciation d'œuvres constituant de véritables parcours d'art à ciel ouvert.

Partant de ce constat, reciproque a conçu et produit un concept de plateforme de publication d'applications pour les magasins en ligne iTunes Store et Android Play Store. Le développement de l'usine à applications a été confié à la société AdFab. Le marketing et la commercialisation et la promotion du produit a été confiée à Artevia.

ArtMapper a été soutenu comme projet culturel innovant en 2014 par le Ministère de la Culture.



Avec ArtMapper redécouvrez les créations artistiques et le patrimoine de territoires à ciel ouvert

ArtMapper est une marque d'applications de visites culturelles sur smartphone, destinée à tous les publics.

Une ergonomie claire, au service d'une utilisation pratique et intuitive en situation extérieure.

Conçue comme un guide interactif en promenade, chaque application propose des parcours originaux jalonnés d'œuvres, dans la ville ou en pleine nature.

ArtMapper oriente la balade d'une étape à l'autre et enrichit la découverte par des informations culturelles en face d'œuvres contemporaines ou patrimoniales.

Un compagnon de visite multi-services

GÉOLOCALISATION
temps réel

CONTENUS MULTIMÉDIAS
exclusifs et accessibles

UN MODE DÉCONNECTÉ
pour consulter le guide hors parcours

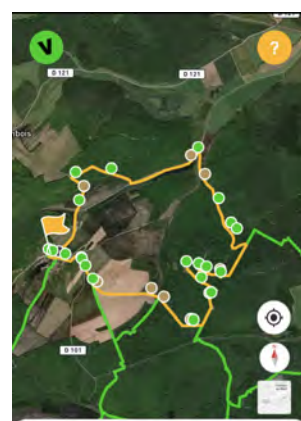
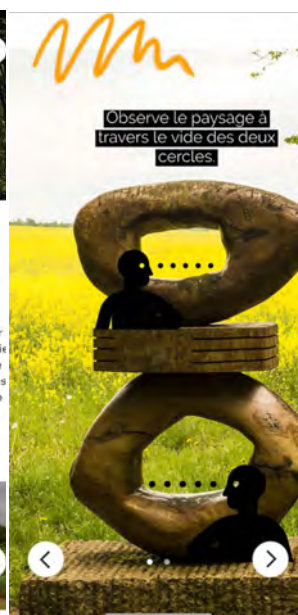


159
Saphira
Claudia Comte

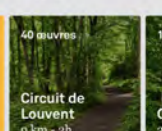
Matériaux : pierre de Savonnières-en-Perthois, chêne, vernis, fer à béton

Claudia Comte personifie ses sculptures en leur attribuant un prénom, chacune faisant ainsi partie d'un ensemble, d'une famille. Saphira se détache telle une silhouette devant un paysage ouvert. Les multiples motifs naturels composent une toile de fond rythmée et graphique avec laquelle les courbes de cette sculpture dialoguent.

L'œuvre est visible dans :



Les 7 circuits



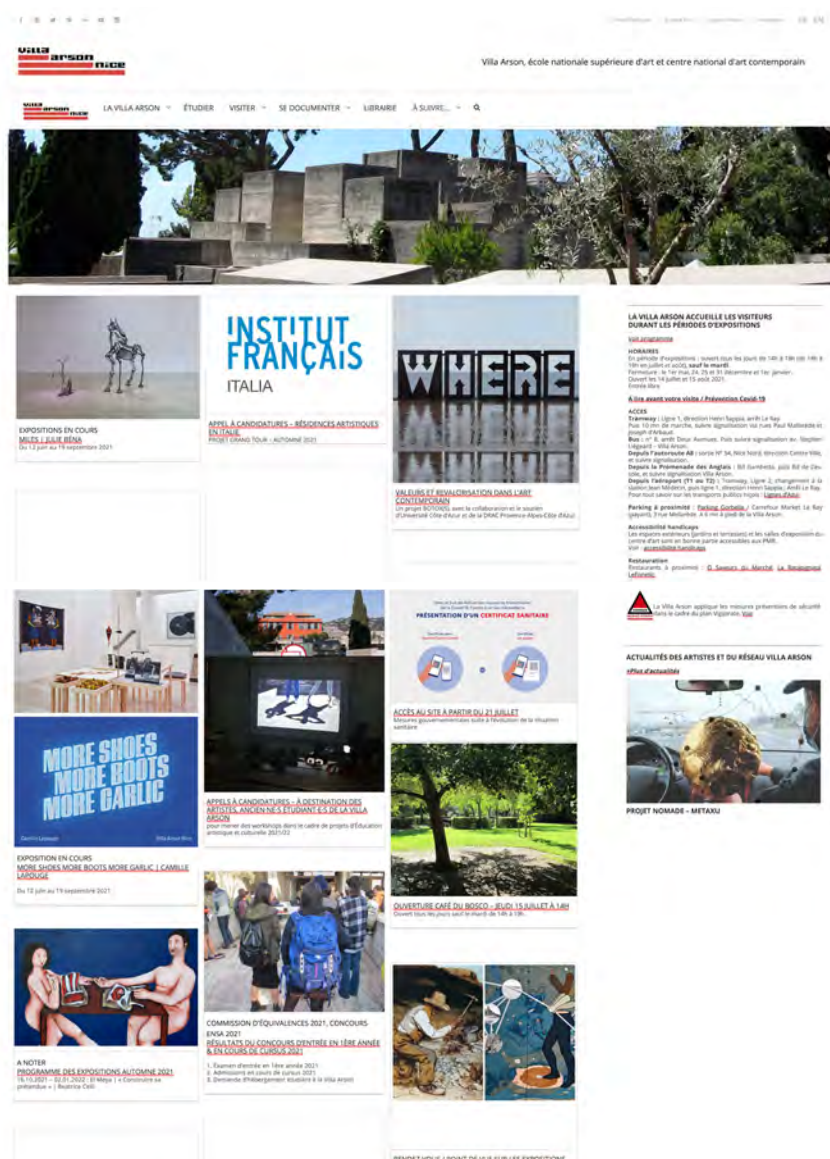
www.villa-arson.org/

Villa Arson, Nice Site web 2020

Assistance pour la mise en place de la nouvelle identité visuelle, la conception et la réalisation du nouveau site web de la Villa Arson.

Située sur la colline Saint-Barthélémy à Nice et labellisée architecture remarquable du XXème siècle, la Villa Arson fait partie du réseau des dix établissements publics nationaux d'enseignement supérieur artistique sous tutelle du ministère de la Culture dans le champ des arts visuels. Accueillant environ 220 étudiants, au sein d'un département « Arts » ouvert à un large spectre de disciplines, la Villa Arson est également une structure de production et de diffusion artistique, à travers un programme d'expositions et de résidences à vocation internationale.

Sylvain Lizon, nouveau directeur de la Villa, a souhaité refondre l'identité visuelle et le site web de l'établissement. Reciproque a assisté l'équipe de la Villa Arson pour la mise en place de la nouvelle identité visuelle, la conception et la réalisation du nouveau site web.



La mission s'est déroulée en trois temps :

MONTANT DU MARCHÉ 32 K€ HT

Conception d'une stratégie de communication numérique pour le site web et les réseaux sociaux basée sur un recensement des contenus disponibles, des publics et des canaux de diffusion choisis ;

Assistance à l'écriture du cahier des charges, au choix des prestataires et à la déclinaison de la charte graphique pour tenir compte de son usage dans le champ du numérique ;

Suivi de la phase conception et de la réalisation du site web.

Association du Festival d'Automne, Paris
Conseil
2018

Conseil et assistance technique pour la refonte du site web du Festival d'Automne.

En 2018, l'Association du Festival d'Automne a souhaité réorganiser son site web, mettre à jour sa présentation graphique et refondre le tunnel d'achat de billetterie afin de le rendre plus attractif, plus ergonomique et de faciliter l'achat des abonnements.

L'Association du Festival d'Automne à Paris a confié à reciproque une mission d'assistance à maîtrise d'ouvrage pour l'expertise technique, la conduite des réunions de pilotage, l'analyse des maquettes produites et le suivi du développement du nouveau site web, ainsi que l'analyse et l'optimisation du tunnel d'achat en ligne.

En 2018, la 47ème édition du Festival d'Automne à Paris a proposé 71 manifestations dans 45 lieux partenaires, dont 22 à Paris et 23 en Île-de-France et a réuni plus de 165 000 spectateurs. L'achat de billets et d'abonnement en ligne a augmenté de 60%.



Chosir une période

Programme du Mercredi 1 Septembre

20h00 | Opéra national de Paris Garnier [Opéra]

Marina Abramovic
7 Deaths of Maria Callas



Le Festival d'Automne à Paris est heureux de vous donner rendez-vous pour sa 50e édition du 1er septembre 2021 au 18 février 2022 aux côtés de 65 lieux partenaires à Paris et en Île-de-France.

En savoir plus



PORTRAIT LIA RODRIGUES
12 chorégraphes brésiliens invités.e.s



PORTRAIT FORCED ENTERTAINMENT
7 propositions



PORTRAIT GISELE VIENNE
9 propositions



Chosir une période

Programme du Mercredi 1 Septembre

20h00 | Opéra national de Paris Garnier [Opéra]

Marina Abramovic
7 Deaths of Maria Callas



LEONOR ANTUNES
the homemaker and her domain

[Arts Plastiques]

Installées dans la chapelle de l'école des Beaux-Arts de Paris et la Maison André Bloc de Meudon, les sculptures de Leonor Antunes, artiste portugaise vivant à Berlin, charrient avec elle les pratiques d'artistes, souvent des femmes, du XXe siècle.

Leonor Antunes ne part pas de rien. L'inspiration, comme celle qui aurait guidé des générations d'artistes blancs, mâles et occidentaux « qui créent de l'Être à partir de rien » (Linda Nochlin, 1971), n'est ni sa motivation, ni sa logique esthétique. Au contraire, pour elle la sculpture est une pratique collective, une fabrication toujours collaborative. Car elle met en jeu un réseau d'affinités ou plutôt de capillarités fantomatiques, ressurgies depuis les zones d'ombre du XXe siècle à partir de recherches à chaque fois approfondies : pour cette exposition, les séjours au Bauhaus (1930-1932) de la Japonaise Michiko

Collège de France, Paris Audit stratégique 2017

Audit de la stratégie de communication numérique pour le Collège de France.

Le Collège de France produit des contenus dans tous les domaines de la connaissance et vise une audience universelle, via une diffusion la plus large possible. L'institution se félicite d'une audience toujours croissante, dans ses amphithéâtres relayée par la diffusion régulière de cycles de cours sur France Culture.

La diffusion numérique massive, avec des milliers d'heures de cours disponibles en podcast, a démultiplié la portée des enseignements à une échelle mondiale et a permis de toucher de nouveaux publics. Le Collège de France a souhaité disposer d'éléments de nature quantitative et qualitative, d'indicateurs et d'outils de suivi lui permettant d'analyser et d'adapter son offre numérique, afin de répondre au mieux aux enjeux définis dans sa stratégie globale.

Le cabinet Ourouk et reciproque se sont associés pour mener un audit et des recommandations portant sur la politique de communication numérique du Collège de France et son efficacité. Reciproque a notamment apporté son expertise sur l'analyse du référencement du site, des aspects techniques et fonctionnels - performance, ergonomie, et l'analyse de l'impact du Collège de France sur les réseaux sociaux.



La méthodologie d'analyse, de collecte et d'audit comparatif ont permis de produire un document de synthèse d'une importance stratégique. L'expertise apportée par Ourouk et les ateliers de réflexion avec les équipes du Collège de France ont tracé de nouvelles perspectives et des objectifs pour les prochaines années.

MONTANT DU MARCHÉ
42 K€ HT

www.culturetheque.com

Institut français, Paris
Site web
2015 - 2016

Refonte graphique et ergonomique du site web de l'Institut français.

Culturethèque est la bibliothèque numérique développée par l'Institut français et mise à disposition du réseau culturel français à l'étranger (Instituts français et les Alliances Françaises). Lancée en février 2013, Culturethèque fait l'objet d'une campagne d'inscription et de communication active dans les établissements du réseau culturel français à l'étranger. Elle est aujourd'hui active dans 72 pays et compte plus de 120 000 abonnés.

Reciproque et Des Signes ont été en charge de la création de l'identité graphique et la refonte ergonomique de la plateforme pour l'ensemble des pays où Culturethèque est disponible.

Reciproque a réalisé la refonte ergonomique et fonctionnelle de la nouvelle interface (des wireframes interactifs aux maquettes graphiques), la hiérarchisation des pages et l'intégration des champs de la bibliothèque numérique dans les nouveaux gabarits, le développement des différents gabarits de pages en css et des modules javascript de l'interface.

Reciproque a également réalisé les outils de communication et de formation vidéo à destination des Instituts français.

MONTANT DU MARCHÉ

30 K€ HT



www.fondationlouisvuitton.fr/fr/collection

Fondation Louis Vuitton, Paris

Site web

2016 - 2018

Conception et développement d'un site web de présentation de la Collection de la Fondation Louis Vuitton.

La Collection d'art moderne et contemporain de la Fondation Louis Vuitton se découvre au fil d'événements, d'accrochages ou dans des présentations internationales. Sur internet, la Fondation a souhaité adopter le même rythme de dévoilement progressif au public, en magnifiant les œuvres présentées depuis l'ouverture, à chaque nouvelle exposition temporaire.

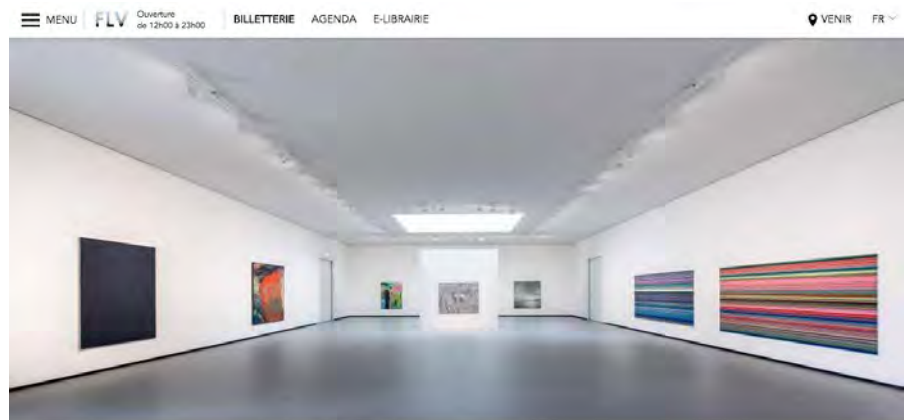
Reciproque a conçu, sur les instructions des équipes de la direction artistique et de la communication, un module web avec pour ambition de restituer la documentation essentielle de présentation des œuvres et le souvenir de sa rencontre avec son public.

À la frontière entre la base de données et le magazine en ligne, le site met à disposition des visiteurs toutes les ressources produites par la Fondation permettant la compréhension de la Collection et des œuvres qui la composent.

Bien qu'autonome dans sa conception initiale, son univers graphique a été déployé sur les autres pages du site web. Reciproque a collaboré avec l'agence Bonhomme pour la conception et le design graphique.

MONTANT DU MARCHÉ

47 K€ HT



Vivante, en constante élaboration, la collection se découvre au fil d'expositions et d'accrochages renouvelés à la Fondation ou hors-les-murs. Sa présentation en ligne adopte le même rythme. Y sont répertoriés uniquement les œuvres dévoilées depuis l'ouverture de la Fondation.

[LIRE LE MANIFESTE](#)

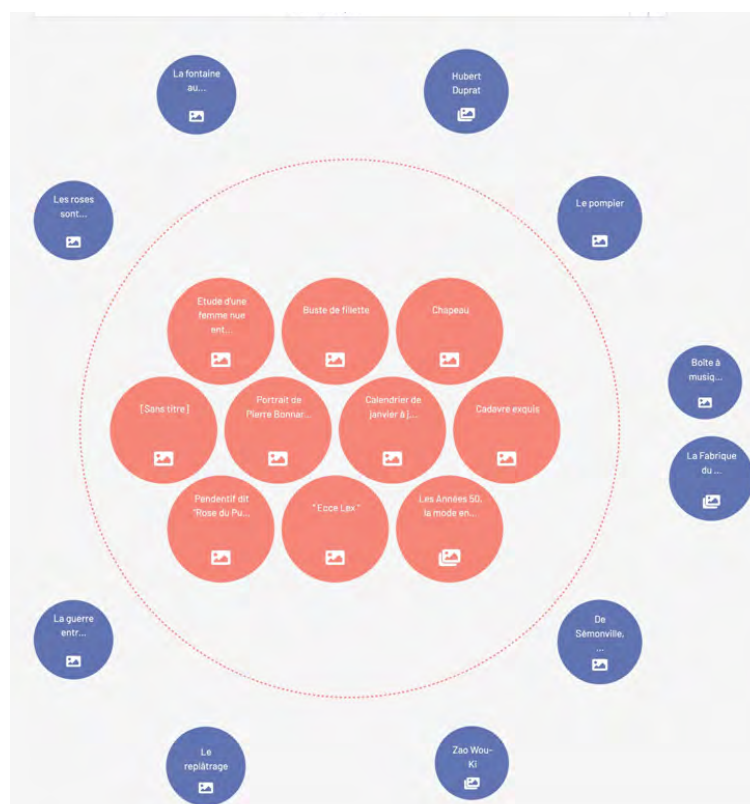
Région Île de France, Paris Projet de recherche 2017 - 2020

Création d'une plateforme ouverte de récupération et de mutualisation des données visiteur des institutions culturelles, développement d'indicateurs de pilotage pour les musées et construction d'outils de personnalisation de l'expérience visiteur.

A l'instar de nombreux secteurs, le milieu culturel se dote aujourd'hui d'outils de mesure de performance et de pilotage de son activité via la 'data science', la science des données. Pourtant, si les établissements collectent individuellement leurs données, aucune initiative n'avait encore été lancée pour agréger et analyser l'ensemble des données des musées et monuments du territoire : un visiteur du Louvre n'est-il pas aussi un visiteur de la Tour Eiffel ? Mieux, un visiteur satisfait de son parcours Moyen-Age au Louvre n'est-il pas un futur visiteur pour les remparts et la vieille ville de Carcassonne ?

C'est le pari du projet Data & Musée. Une fois réunies, ces données présentent de réels intérêts pour les institutions comme pour les visiteurs, notamment pour l'établissement d'analyses de la consommation du bien culturel en France, pour la mesure du positionnement de chaque institution ou encore pour proposer aux visiteurs une plus grande personnalisation de leur relation à chaque institution.

Le projet Data & Musée a constitué un territoire d'expérimentation et de réflexion sur l'analyse des données par les institutions culturelles, et la façon dont ces données peuvent les accompagner dans leur évolution.



Au sein du projet, reciproque a construit les cas d'usages qui ont guidé l'ensemble des partenaires du projet, puis élaboré de nouveaux outils de segmentation fondés sur des aspects psycho-cognitifs comportementaux ou esthétiques, validés par le traitement d'une masse critique de données et des méthodes de personnalisation de l'offre culturelle ayant l'ambition de produire une recommandation très fine aux visiteurs. Nous avons implémenté en faisant appels aux outils de l'analyse sémantique deux approches très innovantes dans l'analyse des publics et de l'offre culturelle :

L'une basée sur la modélisation de l'expérience muséale dans les travaux de John Falks, a permis de construire sur un outils de segmentation comportementale des visiteurs.

L'autre, basée sur les travaux de N. Heinich qui problématise le goût comme l'attribution de valeurs nous a permis de développer des indicateurs de pilotage de l'offre culturelle et des outils de recommandation au grand public.

Partenaires : Paris Musées, Centre des Monuments Nationaux, Institut Mines Télécom, Chaire Unesco-Iten, Kernix, Orphéo, Arenamatrix, GuestViews

En savoir plus

<http://datamusee.fr/le-projet/>

Université Paris 8
Conseil, étude
2015 - 2016

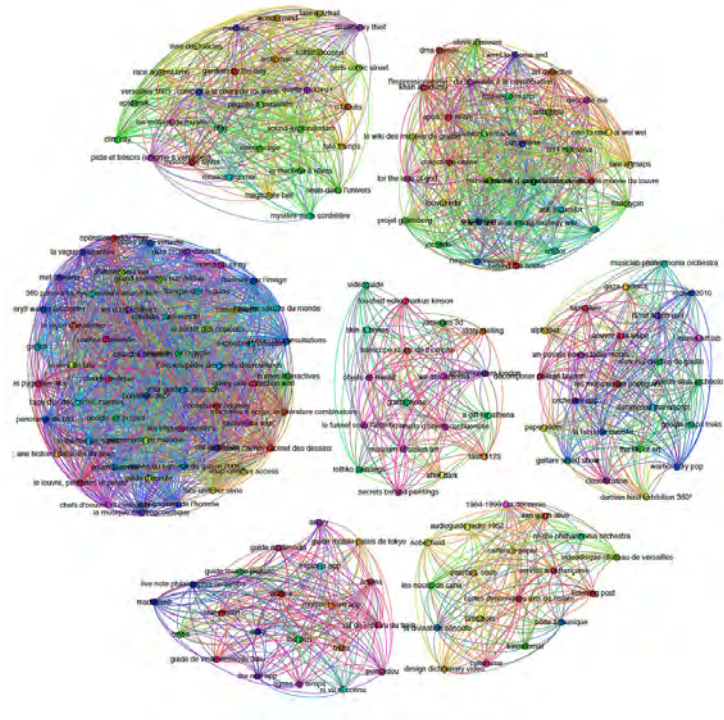
Réalisation d'une étude scientifique sur l'état de l'art de la médiation et la valorisation du patrimoine sur les supports numériques pour l'Université Paris 8.

Le programme CréaTIC est un laboratoire d'Initiative d'excellence en formations innovantes de l'Université Paris 8 qui propose un centre de recherche, un centre de veille et de formation dans le domaine des sciences de la création.

L'Université a commandé une étude portant sur les enjeux historiques de la médiation numérique et les liens avec l'industrie culturelle dans le but d'irriguer l'orientation stratégique et les ambitions pédagogiques du programme CréaTIC et de former les étudiants à la conception de produits et de services de nouvelle génération.

En collaboration avec un collège d'experts en médiation culturelle et d'historiens du numérique, Reciproque a été chargé de la coordination générale, de l'animation des enquêtes et de la rédaction de l'étude.

MONTANT DU MARCHÉ
60 K€ HT



La réflexion mûrie par l'Université Paris-8 et les équipes de Reciproque a abouti à la livraison d'un dossier de référence comportant entre autre :

- Une analyse et une sélection de 100 dispositifs numériques considérés comme pionniers dans la médiation numérique, développés dans les musées et les institutions culturelles internationales;
- Un panorama historique sur 40 ans d'innovation des musées et établissements culturels français;
- Une analyse des usages numériques sur les nouvelles formes participatives de la co-production de savoir entre les visiteurs et les institutions culturelles;
- Une note de réflexion sur la démocratie culturelle et l'éducation artistique en milieu universitaire et des recommandations pour la construction des programmes de formation.

Le document a été remis à l'Université Paris 8 en octobre 2016, accompagné d'une note d'orientation générale pour la création d'un nouveau programme d'enseignement sur la médiation culturelle numérique. Aujourd'hui, CréaTIC compte 17 formations et 24 ateliers-laboratoires ouverts à plus de 500 étudiants.

Musée du Louvre, Paris Exposition permanente 2008-2012

Définition, conception et suivi de réalisation des installations multimédias du parcours permanent du département des Arts de l'Islam.

C'est en 1893 qu'une section des "arts musulmans" est créée au musée du Louvre et en 1905, une première salle dédiée à la collection islamique est ouverte au sein du département des Objets d'art. La section des Arts de l'Islam devient un département à part entière en 2003 dans l'aile Richelieu.

Ses espaces sont ensuite fermés au public en 2008 afin de procéder à l'inventaire minutieux de la collection et à une vaste opération de restauration.

Dès l'origine de l'opération, le musée du Louvre a imaginé de redéployer les œuvres dans de nouveaux espaces accompagnés d'un système de médiation ambitieux accessible à tous. L'objectif était de proposer une découverte intellectuelle tout autant qu'esthétique, stimulante sur le plan de la connaissance et interactive dans sa forme, un voyage au cœur des arts et la civilisation islamique.

Le musée du Louvre a confié en 2007 à reciproque la définition initiale du programme multimédia.

MONTANT DU MARCHÉ

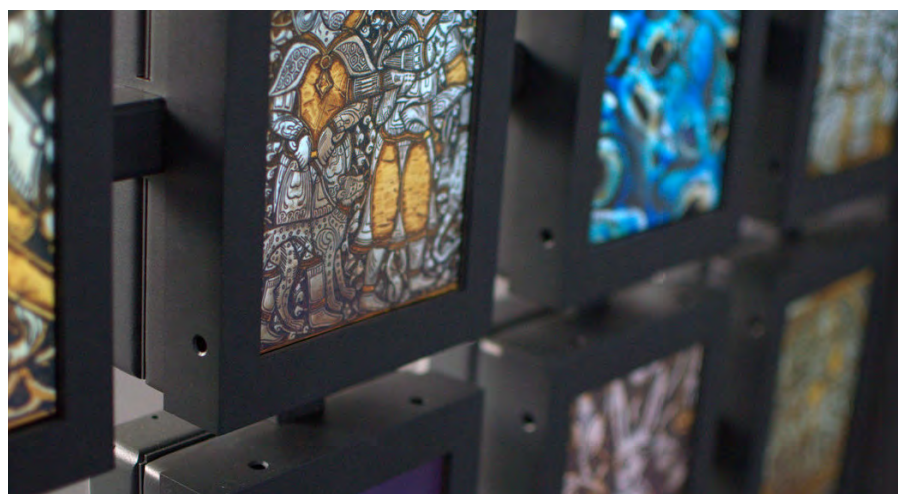
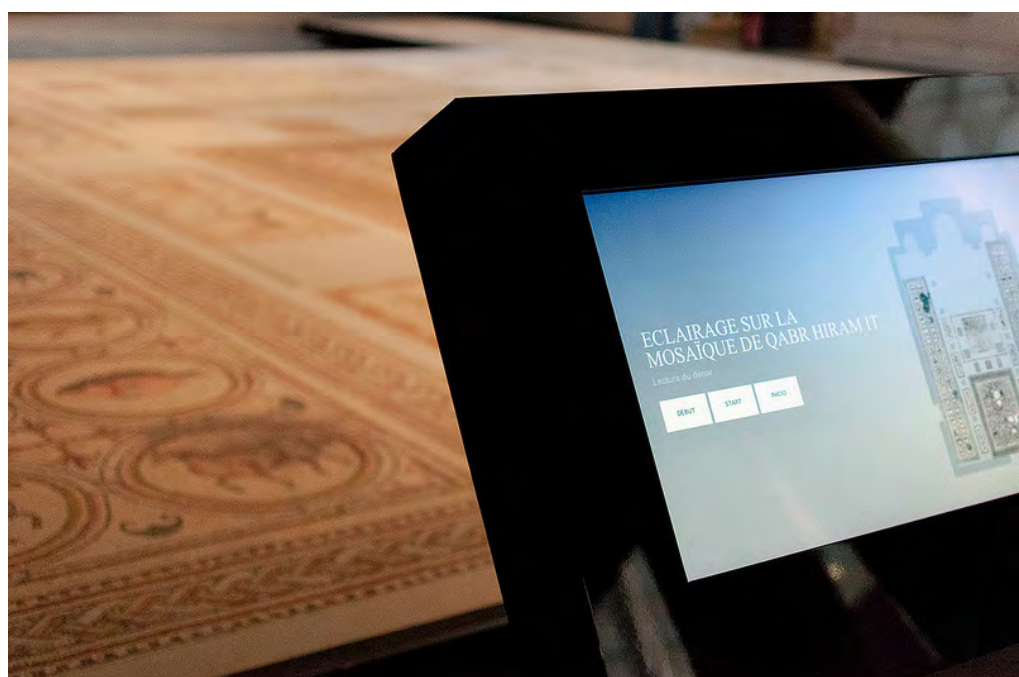
135 K€ HT

ARCHITECTE

Rudi Ricciotti - Mario Bellini

SUPERFICIE

1 500 m²



Sur une mission de six mois, l'équipe de reciproque a accompagné la directrice du département, les conservateurs, l'équipe de maîtrise d'ouvrage dans l'élaboration d'un schéma directeur de médiation multimédia. L'équipe de consultants a élaboré une synthèse et a rédigé les principes fondamentaux du parcours de médiation (dispositifs séries et dispositifs unitaires, clés de début et clés de fin, stèles audio, dispositifs tactiles, etc.) et les exigences du projet de médiation numérique.



Musée du quai Branly - Jacques Chirac Exposition permanente 2002- 2006

Maîtrise d'ouvrage du système d'information multimédia du plateau des collections.

Inauguré en 2006 dans un bâtiment de Jean Nouvel, le musée du quai Branly - Jacques Chirac 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.

Au sein du parcours, le musée offre au public une sélection de programmes multimédia exigeante qui irrigue l'ensemble des espaces d'exposition en proposant aux visiteurs plusieurs niveaux de découverte et de commentaires. La présentation multimédia est abordée comme une nouvelle écriture audiovisuelle qui prend en compte les objectifs muséographiques mais aussi les besoins de confort du visiteur.

Deux règles majeures ont été respectées dans la conception des contenus multimédia : fixer un fil conducteur du plus proche du spectateur au plus éloigné, du plus abordable au plus compliqué, et partir de l'expérimentation vers l'abstraction.

Lorsque le visiteur arrive dans l'espace d'exposition, il peut percevoir immédiatement quels sont les principes d'organisation qui structurent le contenu multimédia. Cette organisation est perceptible directement sans recours à l'analyse du contenu des programmes.

Pendant les années de construction de l'établissement, l'équipe des dirigeants de



propre a conçu, produit et conduit l'installation de la totalité du système d'information multimédia du musée. Depuis son inauguration, l'addition de nouveaux contenus et la mise à jour des programmes poursuivent la stratégie de médiation culturelle. Cette offre a constitué une proposition profondément novatrice en terme d'adaptation des nouvelles technologies au service de la muséographie.

Au total, l'exposition permanente présente à l'inauguration 158 programmes audiovisuels ou interactifs, soit environ 10 h de programmes constitués de 2039 documents différents.

En 2006, le musée quai Branly - Jacques Chirac a obtenu le prix AVICOM Festival Audiovisuel International "Musées et Patrimoine" (FAIMP) pour l'ensemble des bornes interactives du musée.

