RUWENZORI

Présente

Réinstaller l'**amour**, dans les **lieux** et dans les esprits.

Affiches – Sculptures en béton et Installation – Vidéos en ligne et Documentaire – Site Web – Jeu VR

ruwenzori – contact@ruwenzori.fr – 06 14 51 99 17

# Sommaire


Concept 3

Intentions 5

L'amour, les lieux 5

Les affichages, la vidéo et la communauté 7

La sculpture 8

L'installation 9

Les images filmées et la communauté 10

Les jeux, la réalité augmentée et virtuelle 11

Synopsis 12

Expérience utilisateurs (UX) et communauté 15

Traitement 16

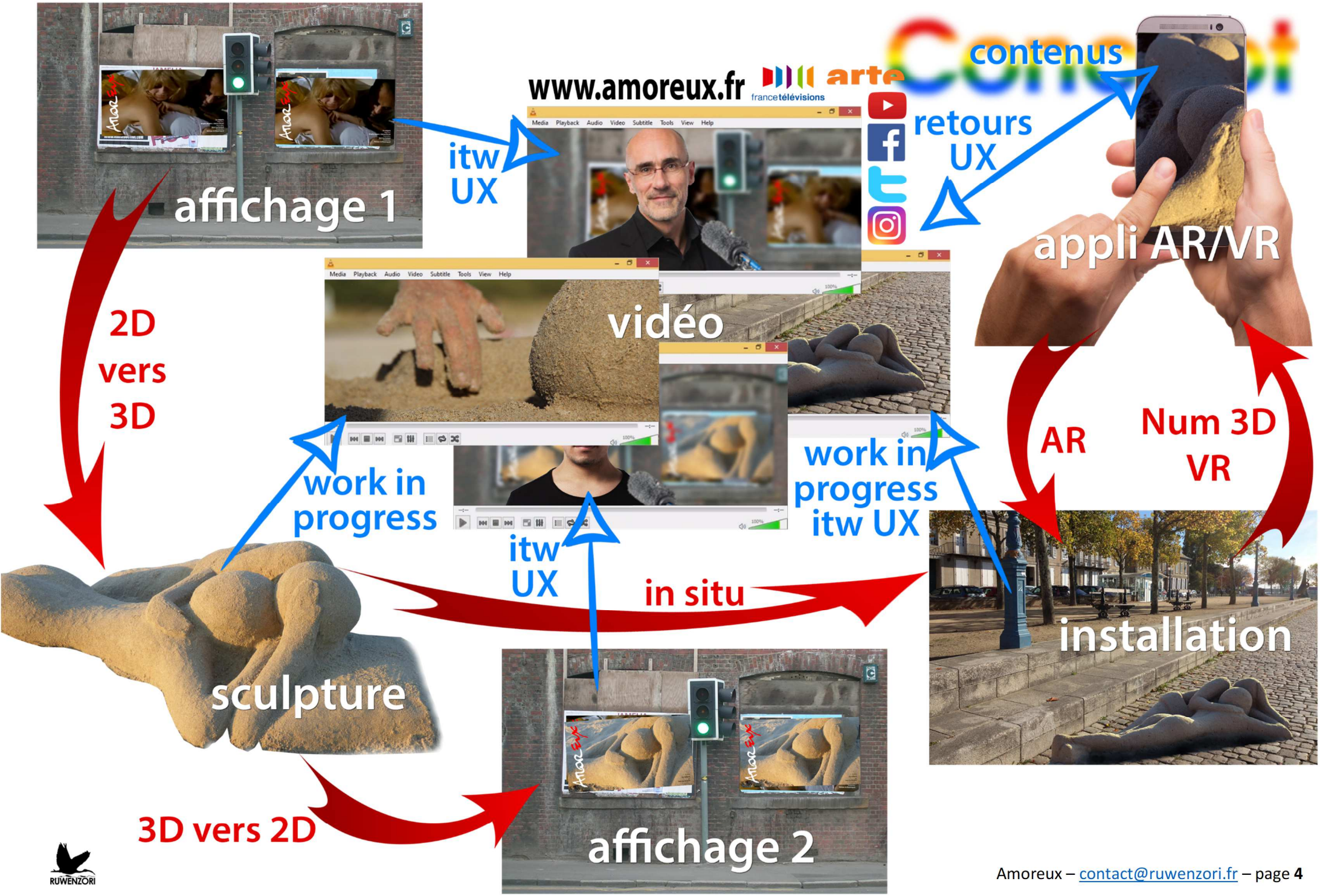
Développement et stratégie 18

Équipe 20

## Le projet dans son ensemble

**Amoreux** : remettre dans l'ADN de la ville et dans les esprits, ce sentiment si précieux qu'est le sentiment amoureux.

1) Marquer le territoire avec un premier **affichage** d'images d'amour, tirées de sept films culte, et avec un logo.
2) Réaliser des **vidéos** des réactions de la population, les mettre **en ligne** pour amorcer une communauté et capter un public participatif à termes (facebook, **site**, blog, …).
3) **Sculpter en béton** (3D) des pièces qui représentent les images affichées (2D) tirées de sept films culte.
4) Réaliser des **vidéos** sur ce transfert 2D en 3D, dont une partie sera mises **en ligne** plus tard.
5) Réaliser une **seconde campagne d'affichage** où les images des films sont remplacées par les photos des sculptures qui les représentent.
6) Réaliser une **nouvelle série de vidéos** des nouvelles réactions des habitants, mise **en ligne** et vient grossir l'évènement et fédérer le public et alimenter le **site web dédié**.
7) **Installer** ces **sculptures** dans un lieu animé de la ville, avec l'aide d'une partie de la communauté.
8) **Filmer** cette installation et les réactions des habitants pour une dernière série de **vidéos**.
9) **Réaliser un documentaire** sur l'expérience : certaines de ces images filmées sont mises **en ligne** et viennent grossir l'évènement et fédérer le public, d'autres alimenteront le corpus d'images nécessaires au documentaire.
10) **Le lieu**, avec les sculptures installées, est **numérisé en 3D** dans sa globalité pour le rendre virtuel intemporel et permanent. Cette numérisation permet de créer le décor de jeux de **réalité augmentée** et **de réalité virtuelle**.
11) Les sept groupes de **sculptures** numérisés (et leur environnement) sont maintenant accessibles dans le décor de réalité virtuelle. Chacun de ces groupes définit aussi un **espace sonore et musical** qui rappelle le film dont elles sont issues (musiques et sons recréés pour chaque sous-espace).
12) **Le jeu** consiste à fouiller les moindres recoins de chacun de ces groupes de sculptures qui cache un trésor d'informations, images, sons et textes sur sept types d'amour : enfantin, filial, adolescent, adulte, homosexuel masculin adulte, homosexuel féminin adulte et celui du troisième âge. **Un jeu poétique, ludique et culturel**.


affichage 1
itw
UX
www.amoreux.fr
arte
francetélévisions
contenus
retours
UX
appli AR/VR
2D
vers
3D
vidéo
work in
progress
work in
progress
itw UX
AR
Num 3D
VR
itw
UX
in situ
installation
sculpture
3D vers 2D
affichage 2

## Les lieux de mes amours

Les lieux sont un de mes *leitmotiv*, je démarrais mon dernier film avec ces mots : « les lieux ont une histoire ». Je reviens avec cette idée dans **amoreux**, pour l'approfondir un peu plus.

Les épisodes importants de nos histoires individuelles s'inscrivent toujours dans des lieux. C'est encore plus vrai pour les épisodes amoureux. On se rappelle l'endroit d'un baiser, d'une rupture, d'une déception, etc… et souvent c'est en se retrouvant dans un lieu que les souvenirs reviennent.

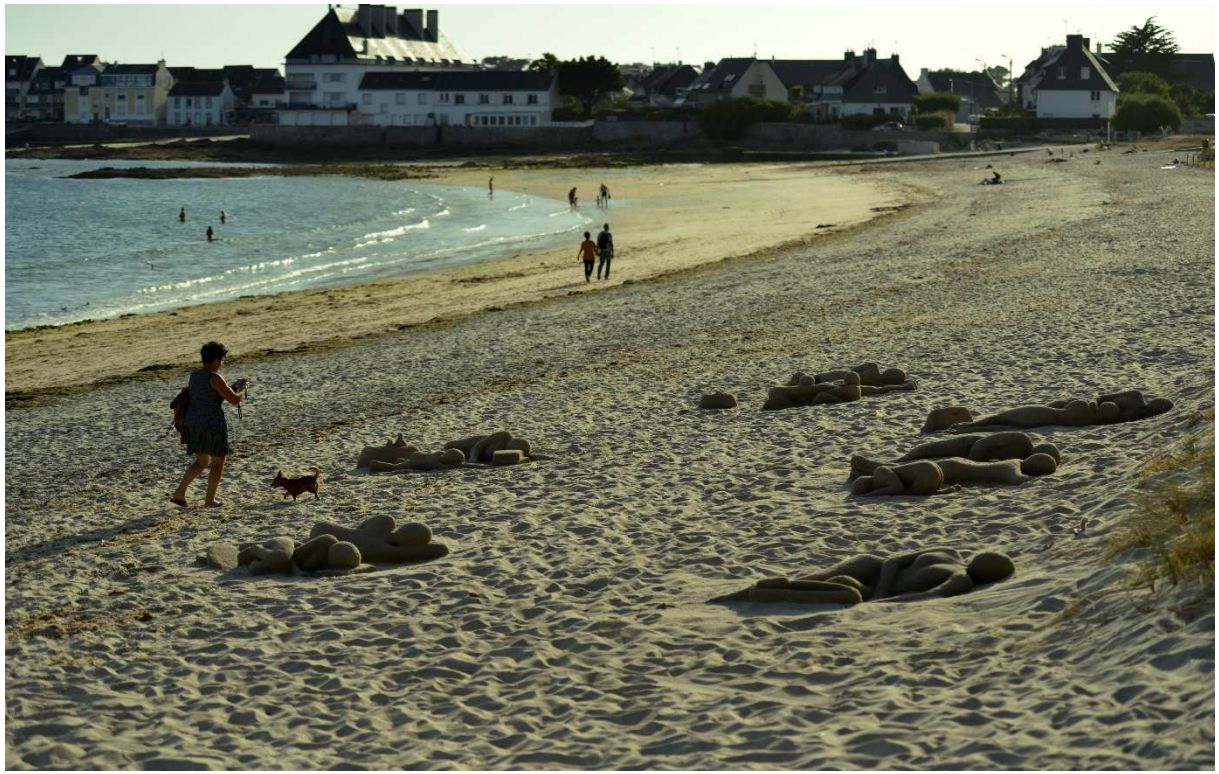
Il y a quelques années, à un moment "tendu" de la relation que j'entretenais avec une femme, j'avais photographié les lieux où notre histoire avait vécu des moments clés (enthousiasmants !!). Le petit album relié de ces photos nous avait permis de nous retrouver. Et je me rappelle, en faisant ces photos, comment chaque lieu avait gardé l'essentiel de l'émotion du moment passé, là. Celui que je voulais rappeler à ma dulcinée.

La force de la valeur émotionnelle du lieu m'avait alors surpris. J'avais mis cela sur le compte de ma propre émotion. En en parlant avec elle à l'époque, elle m'avait confirmé vivre aussi cette émotion, qui plus est, uniquement avec les photos… C'est une perception à laquelle je suis resté attentif au fil des années. Les lieux ont des secrets gardés dans leur géographie propre.

## Définir des espaces

Avec les sculptures de sable, cette notion de lieu m'était restée à l'esprit. Le sable est attaché à un lieu, la plage. Et ce lien entre les sculptures, le sable et la plage, est cohérent. Sa valeur éphémère a un sens avec lequel je joue et jouerai encore ! Cela fonctionne. La multi-sculpture de sable, **A la plage** que j'ai réalisée en septembre 2016 sur 3 jours explore cela : http://richardbois.wixsite.com/alaplage

Pour développer et enrichir la notion de lieu j'ai cherché à pérenniser les sculptures en les "solidifiant". Il suffit de rajouter du ciment dans des proportions qui permettent de garder la même matière à travailler (sable humide) mais avec l'avantage qu'un bloc se forme ensuite au séchage. Elles occupent un espace pour plus longtemps.



# Intentions

Ce qui change aussi, c'est qu'elles ne sont plus dans la logique du "bas-relief" (le sable de la plage). Elles deviennent détachables du lieu, donc installables partout ailleurs ! Elles sont alors de beaux éléments d'une narration pour créer des histoires dans de nouveaux lieux, pour se les accaparer.

Ce qui m'a plu dans **A la plage**, c'était de définir un espace. Certes, j'étais contraint à la plage, mais les 14 personnages de la multi-sculpture définissaient un espace commun formé par six groupes de sculpture et un sous-espace propre à chacun des six groupes de personnages. Une scénographie en somme.

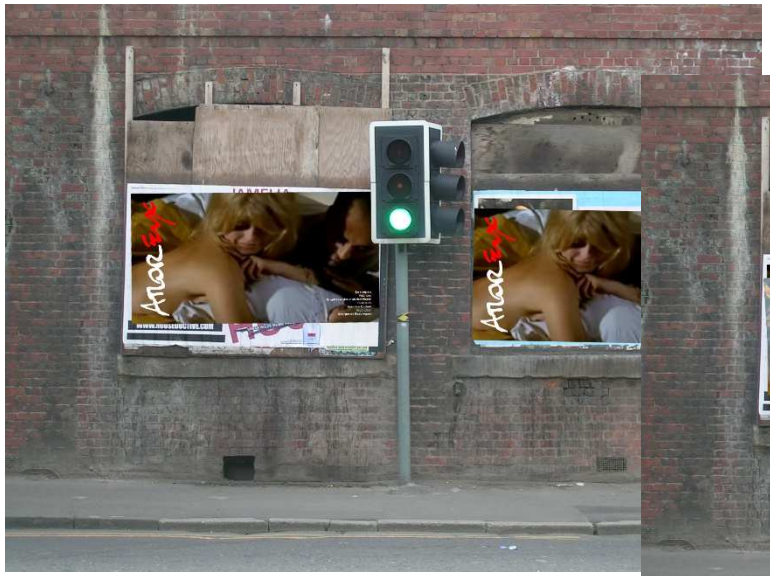
**Amoreux** reprend cette idée d'espace et de sous espace. Il y a l'échelle de la ville dans laquelle **amoreux** prend place, son territoire, puis il y a celle du lieu dans son ensemble où l'installation des sculptures en béton est faite, et enfin il y a chaque espace défini par la sculpture en elle-même. Ces espaces sont prolongés par la dimension électronique du lieu qui, une fois numérisé en 3D, permet un autre type d'exploration : la réalité augmentée et la réalité virtuelle.

Quatre poupées russes s'emboitent donc : la ville, le lieu dans son ensemble et son avatar virtuel, et l'espace de la sculpture, dont on retrouve l'avatar dans sa "copie" numérique. Un autre espace dématérialisé prolonge encore l'expérience, celui du site, des vidéos en ligne et du propos linéaire d'un documentaire (détaillé plus après).

# Intentions

## Interpeller la ville

Comment faire résonner une installation dans une ville entière ? En la préparant à cette installation par de l'affichage ! Là encore il s'agit de lieux. Marquer les lieux pour marquer les gens et les esprits. Aller interviewer ces gens et ces esprits pour les faire réagir et partager ces images au plus grand nombre (en ligne) !



Avec **amoreux** ce sont deux campagnes d'affichage "sauvages" qui sont partie intégrante du projet. Elles préparent le public, l'interpellent avec un logo très reconnaissable, des photos de films très connus, des photos de sculptures dans la même pose. Les caméras trottoirs sont là pour recueillir les réactions à travers trois campagnes d'interviews, à la suite des campagnes d'affichage et de l'installation.

L'idée de "buzz", dans ce cas, a plus de sens s'il est attaché au territoire. Le buzz est pertinent s'il crée une communauté locale (les habitants de la ville) qui s'exprime pour une communauté qui est délocalisée (les internautes). Et ces deux communautés peuvent communiquer grâce au projet en lui-même !

# Intentions

## Des photos à la sculpture : le travail sur Ren Hang

Je réalise actuellement une série de sculptures à partir du travail photographique de Ren Hang, jeune artiste chinois suicidé à l'âge de 29 ans fin février 2017. Ce passage de l'image plate à un volume est extrêmement riche en imaginaire.

Qu'on ne s'y trompe pas ! Il ne s'agit pas là juste d'une reproduction, l'intérêt est de pouvoir donner à toucher, tourner autour, voir ce que le photographe a caché. Les vidéos de cette playlist permettent d'appréhender ces libertés : https://www.youtube.com/playlist?list=PL9BF2532DAFFA8FFB

# Intentions

Les sculptures en béton de **amoreux** permettent en plus de les localiser librement et de leur donner un environnement propre à la référence à laquelle chacune des sculptures est liée.

La volonté, dans **amoreux**, est de partir de photogrammes de sept films sur l'amour, dans plusieurs de ses formes. Le synopsis détaille, un peu plus loin, ces choix.

La partie "traitement" de ce dossier détaille le travail de sculpture.

## S'installer en ville

C'est parce que ce travail de sculpture est dissociable de la plage, puisqu'en béton, que je veux l'installer en ville. Le béton ramène à la construction citadine. Cela n'aurait pas le même sens d'installer ces sculptures en intérieur, vu leur matière. Il s'agit bien de remettre "un morceau perdu" de la ville, sa part d'amour, à sa bonne place.

C'est aussi le moment de contacter et d'impliquer la communauté locale pour réaliser cette installation. Techniquement parlant. Que cela ne soit pas qu'une exposition mais un évènement collectif.

# Intentions

## Des images concentrées en un documentaire de création

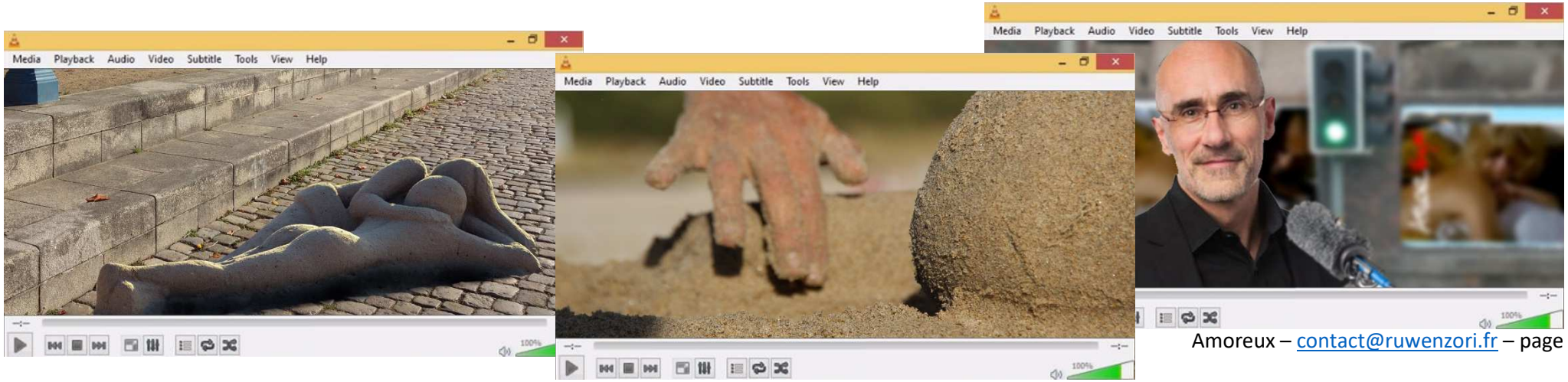
Quelles sont les chemins à emprunter pour la construction d'un "lieu", … de "lieux" ? Comment un projet multiforme se construit-il ? Comment progresse l'évolution des relations entre lieu, sculptures, public, films, amours ? Pourquoi la thématique de l'amour est-elle à ce point liée à un lieu ?

C'est un documentaire de création qui répondra à ces questions en flirtant avec les ficelles du making off. L'intention du documentaire est d'aller plus loin qu'un compte rendu. Il mêle la réalisation du projet dans son ensemble à un détail de l'intention de ce projet de nous faire percevoir ce lien émotion/lieu !

Toutes les images filmées dans le cadre du projet, le sont dans le but d'alimenter un corpus d'images nécessaires à la réalisation de ce documentaire de création. Car ce film porte sur le projet dans son ensemble et dans son intention. Cela même si certaines de ces images sont tournées et mises en ligne car présentant un intérêt d'actualité du projet. Il s'agit des interviews du public citadin, des images du transfert 2D en 3D, celles de l'installation, des interviews de l'équipe de réalisation, additionnées à certaines des images de réalité virtuelle du jeu.

Celles qui sont mises en ligne peuvent se retrouver montées dans le documentaire. J'ai fait, pour le diptyque documentaire **Le nid des Phoenix**, une modeste playlist sur YouTube initiant cette idée de partage de certaines images avec la communauté constituée autour du diptyque : https://www.youtube.com/playlist?list=PLRE1d2Bi10EQ16AqaspdkqcP00tTYvqJg

Un dossier séparé présente ce documentaire de création d'**amoreux**, **en cours de co-écriture** avec l'équipe.



## Lieu en réalité augmentée, en ligne et en réalité virtuelle

La numérisation d'un lieu en 3D, pour moi c'est déjà quelque chose de magique ! Pouvoir re-visiter un lieu et s'y "balader" comme on veut … en volant si on veut ! Retrouver justement des souvenirs du lieu réel dans le lieu virtuel. Le confronter à ses propres souvenirs. Chercher ce qui le différencie du lieu réel … autant de jeux possibles à exploiter dans la conception de cette partie VR de **amoreux**.

Et pourquoi ne pas déjà préparer le lieu avant son exploitation en réalité virtuelle, avec de la réalité augmentée ? Cela permettrait au moment de l'installation d'attirer le public connecté et de de créer un effet bande annonce !

L'envie en tout cas est d'exploiter et de développer ce jeu, tout d'abord pour une utilisation ludique : suggérer aux visiteurs du lieu réel (ou dans sa réalité augmentée) de le "marquer" pour retrouver ces marques dans le lieu virtuel, trouver l'exact endroit d'où les photos des deuxièmes affiches ont été prises, donner la possibilité d'une déambulation active : déplacer des chaises laissées sur place, ramasser un papier ou une bouteille en plastique et la mettre dans une poubelle (donnant lieu à des bonus !! 😊), imaginer ce que peuvent penser les personnages des films sources au moment du photogramme et donc de la sculpture … etc.

Dans ce lieu virtuel chaque sculpture a son espace sonore et musical propre, mais qui est lié au film dont elle est issue. Mais cet univers peut être présent déjà aussi dans la réalité augmentée. Cet univers sonore et musical va puiser dans les thèmes musicaux des films sources. Rejouées dans une orchestration très simple (piano seul ou guitare seule, duo ou trio), ces musiques sont mélangées à une bande son reprenant des bribes sonores de chaque film source.

Mon souhait est de faire du jeu plus qu'une exploration d'un espace "souvenir" de l'installation. Ce jeu VR est pour moi une ouverture sur le thème de l'amour. Cela suppose un volet artistique mais aussi didactique, informatif, voire politique sur l'amour, les relations amoureuses, la drague, le sexe et les choix d'orientation sexuelle, la prévention, le harcèlement, l'hygiène de vie, le développement personnel dans le cadre de ces relations. Ce jeu est développé en lien avec le site dédié **amoreux**, les pages YouTube et Facebook dédiées du projet, ainsi qu'en lien avec les associations qui traitent de ces sujets.

Un dossier séparé présente cette partie AR, VR et site dédié, **en cours de co-écriture** avec l'équipe.

# Synopsis

## Des images d'amour de films d'amour

Le choix des films est purement subjectif. Ce sont mes souvenirs de films d'amour dans leurs différentes formes. Certaines de ces formes ne sont pas représentées. Il n'y a pas là de mépris de celles que j'ai écartées, juste un choix.

Comment ces images d'amour vont se solidifier pour créer un lieu de souvenir, … d'amours. Voici les projets d'affiches de la première campagne et les liens vers la séquence du film.

## Jeux interdits, les enfants

Des enfants qui s'aiment c'est obligatoirement pour moi les deux marmots de 1940 ! Ce baiser demandé par Michel à Paulette, et elle qui ne demande que ça. L'innocence d'un amour pur dans une France propulsée dans l'horreur de la guerre.

## La vita è bella, le père et le fils

Vers la fin de cette même guerre, en 1944, la déportation touche aussi l'Italie. Giosue un petit garçon de 5 ans, son père Guido, ainsi que Dora sa maman, font partie des convois. Le père va faire croire à son fils que le camp dans lequel ils sont concentrés est un parc d'attraction. Un amour d'une grande poésie.

# Synopsis

## Virgin Suicides, les ados

1970, dans les quartiers bourgeois de Détroit, cinq sœurs vues par les garçons du voisinage, se débattent dans une éducation stricte, au point de choisir le suicide. Si le premier rate, les autres réussissent, malgré l'envie des garçons de les sauver et la fascination qu'elles exercent sur eux. La vie adolescente dans toute sa complexité et leurs amours naissantes.

## Le mépris, l'amour délité

La désagrégation d'un couple vue au microscope. Les malentendus et les non-dits qui précipitent un couple aimant dans une névrose qui va mener à la mort. La première scène culte du film, sur un lit, avec des questions répétées de Camille à Paul sur son physique est culte et rivalise avec les décors somptueux de Cinecitta et Capri !

## 春光乍洩 (Happy Together), entre hommes

Les amours tumultueuses de ce couple de Honk Kong, qui cherche indéfiniment à repartir à zéro et vont pour cela se perdre en Argentine. Encore une entrée de film qui place les deux protagonistes, hommes, dans un lit en pleine scène d'amour torride.

## Mulholland Drive, entre femmes

Une amitié entre deux femmes qui devient un amour passionnel dans la cité des anges : "A true love story in the city of angels" sic D. Lynch. Les deux scènes de sexe sur le sofa de Diane sont des scènes culte, d'amours saphiques.

C'est le seul film qui aura deux affiches, fatalement un logo modifié. En effet, le film de Lynch explore la question du point de vue et c'est tout naturellement qu'aucun plan ne permet de voir ces deux superbes femmes ensemble, à l'écran, de face, en action d'amour ! J'avoue aussi avoir du mal à choisir entre Naomi Watts et Laura Harring …

## Big Fish, les vieux

Probablement une de mes plus belles scènes d'amour du cinéma, où Edward Bloom, celui qu'on voit comme un affabulateur pendant tout un film, invite sa femme à le rejoindre dans sa baignoire. Il y retrouve, dans l'eau et dans cette étreinte ses plaisirs de jeune représentant de commerce, du temps où il pêchait le gros poisson.

## La communauté et son expérience

UX communauté

L'expérience que **amoreux** propose aux utilisateurs (User eXperience) est de regarder, réagir, suivre, comprendre, participer puis enfin proposer des contenus. Et c'est tout au long du processus que la communauté va :

- **regarder** les seize différentes affiches, les chercher dans la ville, les reconnaitre, les décoller peut-être pour certains alors que d'autres les auront collées.
- **réagir** d'abord lors d'interviews trottoir, puis sur le site ou la page facebook voire sur la page instagram, critiquer, proposer, …
- **suivre** les réactions des autres, suivre aussi le processus dans son ensemble,
- **comprendre** les enjeux d'informations de sensibilisation sur le sujet dans son sens large,
- **participer** aux affichages, à l'installation, aux moments festifs qui y seront liés, mais aussi pour les internautes, le partage des vidéos et de l'information sur les jeux AR et VR, les questions auxquelles les locaux pourront répondre …
- **proposer** des contenus pour le site, les différentes pages, mais surtout pour les jeux qui en étant participatifs permettent un enrichissement des contenus permanent.

Ce travail de conception et de gestion de la communauté est à développer avec les éléments de l'équipe compétents.

# Traitement

## Le sable, mais solidifié

Une fois admis l'idée du transfert 2D en 3D, et que chacune des sculptures soit en mortier (sable et ciment), il faut que ce travail soit un peu plus durable qu'en sable. Je travaille actuellement sur les mélanges : sable de mer, eau salée et ciment. Je réalise les tests pour trouver les meilleures proportions de l'amalgame. Mon travail s'organise aussi autour de techniques d'armatures pour que les sculptures n'aient pas de point de ruptures lors des déplacements.

Mon travail passé avec le sable pourra être mis à profit dans ce travail avec le mortier, car la matière se comporte exactement de la même manière lors du modelage. Le rendu est très peu différent, avec un avantage au mortier de pouvoir être en déport, ce qui est impossible avec le sable. Il peut aussi être coloré avec des pigments naturels. J'étudie actuellement la possibilité d'adjoindre un accessoire qui rappelle la scène du film choisi : une poupée ou un escalier, la toile du camion, le gazon, l'oreiller, l'ombre du mur, le canapé et la baignoire. Mais j'hésite encore, même si pour la scène de big Fish ou celle de Mulholland Drive, ces accessoires semblent indispensables.

Voici une comparaison entre mon travail avec du sable sur une plage, et son "cousin" le béton sur l'herbe.

**Le sable sur le sable**

## Les affiches avec du béton

Voici une idée de ce que pourrait être l'affiche liée au film Le Mépris avec une sculpture que j'ai réalisée en sable. Il manque bien sûr tout le travail sur la scénographie et la lumière qui est une partie passionnante de la réalisation de ces affiches "en béton" !

La totalité de cette sculpture en sable est en page de garde.

## La musique, un univers

Dans la partie "intention" de ce projet j'aborde succinctement le travail musical et sonore (réalité virtuelle). Pourtant la musique a une vraie place dans ce projet. Elle est présente dès les premières vidéos mises en ligne. La musique dans **amoreux** fonctionne comme un marqueur, tout comme le logo. Cela suppose un travail en amont d'écriture musicale très précis pouvant faire une synthèse entre les différents compositeurs des films sources. J'ai eu l'occasion d'écrire la musique d'un film sur Vaslav Nijinski, et le défi était de trouver une place pour la musique entre Chopin, Rimsky-Korsakov, Stravinsky, etc.

Là, il s'agit de faire référence aux musiques de Sor ou Yepes, Piovani, Air, Delerue, Piazzola, Badalamenti et Elfman. L'instrumentation que je prévois est très réduite. Je veux pouvoir faire référence aux musiques mais ne pas copier leur instrumentation. Ce qui m'intéresse est de rester dans une sobriété qui se mélange avec les sons du film, voire intégrer les sons dans l'orchestration. Je tiens à garder une homogénéité orchestrale pour tout le projet **amoreux**.

Il y a certainement un piano et une guitare. J'aimerais y intégrer un vibraphone et un bandonéon. C'est un travail en cours.

## Le développement et la stratégie

Développement

A ce stade, le développement d'un projet comme amoreux s'articule autour de compétences. C'est donc le renforcement de l'équipe pour enrichir les contenus et consolider le travail préparatoire. Même si la société de production est déjà connue, il reste du travail d'auteur sur bon nombre de parties du projet. C'est ce qui est prévu de faire en cas de financement de travail d'auteur et de développement.

Pour la partie **vidéo**, le travail sur les interactions entre les publications du site et celles des pages (facebook, instagram, youtube). Prendre le temps de définir les durées des vidéos, de leurs identités graphiques, leurs structures narratives et le type de message qu'elle véhiculent.

Pour la partie **communauté**, il semble assez évident que de recruter un community manager pour établir une stratégie de communauté est une nécessité.

En ce qui concerne la **sculpture**, je compte travailler avec un(e) assistant(e) pour les structures en alu qui tiennent le béton.

Le lieu à repérer pour l'**installation**, qui suppose le choix d'une ville qui accueillerait le projet, est un gros travail de développement.

Pour la partie **documentaire**, je recherche une société pouvant prendre en charge la production exécutive et un auteur/réalisateur ayant une approche documentariste différente de la mienne.

C'est pour la partie **jeux AR et VR**, et aussi le **site** que le besoin est le plus important en termes de compétences nécessaires. J'envisage de faire appel à une société productrice exécutive de cette partie du projet. Cela permettrait de prendre très tôt, dans l'histoire du projet, des partenariats avec les ministères concernés (santé, culture), les associations (Aides, Act Up, …).

Et d'une manière générale ce travail de développement est nécessaire pour inscrire l'amour comme une valeur phare. Il y a aussi l'imbrication de l'application (jeux AR et VR) dans les différents stades du projet pour inciter l'utilisateur à acquérir cette application.

## Auteur (concept, sons et musique), sculpteur et direction artistique

Equipe

**Richard Bois** est pluridisciplinaire : producteur, réalisateur, compositeur et plasticien.

Installé en Bretagne depuis 2013, il écrit et développe des projets que, majoritairement, il produit, dont **Amoreux**.

Le diptyque documentaire « **Le nid des Phoenix** », tourné en immersion au **Centre de Kerpape** pendant deux ans, est sa dernière production et réalisation. Présenté à France 3 Bretagne début 2012 la diffusion sur le réseau **France 3 Régions** s'est faite fin 2014 (DVD distribué par la Coop Breizh).

De 2011 à 2013 il produit et réalise « **zicocratie** », l'argument de ce documentaire atypique est de placer au centre d'un groupe de neuf musiciens en répétition, des femmes et hommes de pouvoir qui échangent avec les musiciens du groupe sur la notion de vivre ensemble et de démocratie (DVD distribué par la Coop Breizh). En 2011 il crée l'installation « un femmes ».

Fin 2007 il tourne « **au milieu de l'orchestre** », documentaire sur le travail en répétition du chef d'orchestre **Jean-Claude Casadesus** pour **France 2**. Sélectionné au FIPA 2009.

Peu avant, les musiques des films de **Patrick Rotman**, « **L'Ennemi Intime** » et « **Les Survivants** » ont été écrites pour un ensemble symphonique pour le premier, et pour le deuxième, pour quinze musiciens dans un minimalisme oscillant entre musique contemporaine et jazz (CD de la BOF distribué par la FNAC puis la Coop Breizh).

Après « **Journ(ey)ées aux pays des percussions** » sur le festival "PerKumania" en 2000, il coréalise en 2004 avec Jean Charruyer « **M'aime pas mal !** », un documentaire pour France 2 sur le travail des éducateurs d'enfants en misère sociale, battus ou violés. En 1998, il réalise pour France 2 un documentaire sur l'Inspection du Travail intitulé « **La dernière digue** ».

Il réalise des courts-métrages expérimentaux, et à partir de 1995, il monte l'image de documentaires et téléfilms dont il écrit la musique, pour **Christophe Muel**, **Hervé Hamon**, **Elisabeth Kapnist** ou **Patrick Rotman**. En 1983, il compose ses premières musiques de films. Il crée, en 1988, **Lutecia Son**, studio de création sonore et musicale équipé d'un Synclavier 9600, système audio numérique.

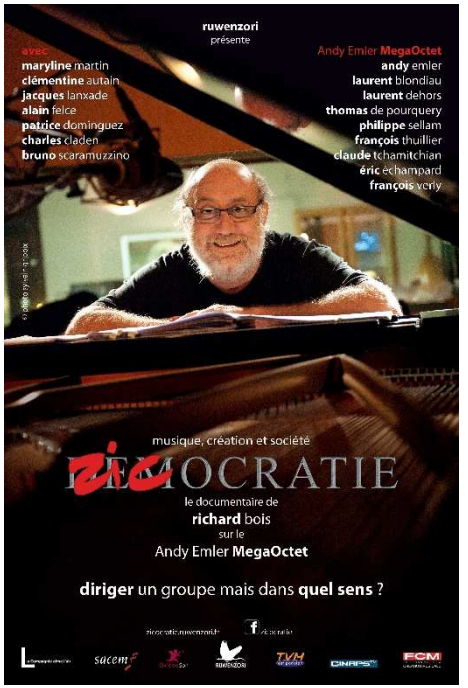
# Equipe

## Production et direction technique, production déléguée

**Ruwenzori** est une société créée en 1994 à la base pour produire des œuvres expérimentales. La politique de production s'était jusque-là articulée autour de projets développés et cédés à des coproducteurs devenus producteurs à part entière. Ruwenzori développe et porte depuis 2010 ses propres projets. Exigence du propos et du traitement malgré les contraintes financières : voici la démarche de cette jeune société en termes de production, mais ancienne en années d'existence.

Installation vidéo-photo-musicale

diptyque documentaire télévision




documentaire télévision

**Hélène Monsigny**, arrivée récemment est en charge du suivi de production au sein de Ruwenzori.

**Olivier Hildebrandt**, directeur technique, monteur et réalisateur est membre de l'équipe depuis 2014.