

The Spheriks™

La Coupe du Monde de la FIFA, Corée/Japon 2002 se présentera sous les traits de mascottes d'un style entièrement nouveau, conçues selon les techniques futuristes d'animation par ordinateur.

Loin du motif traditionnel, la FIFA et les Comités Organisateur de la Coupe du Monde de la FIFA ont dévoilé les trois héros en décembre 1999 dans un dessin animé.

Depuis, les mascottes sont devenues incontournables dans la présentation générale de l'épreuve aux familles et aux enfants. Mais elles font également partie intégrante d'un programme marketing de grande envergure, qui sera bientôt complété par un dessin animé télévisé de 26 épisodes diffusés au niveau mondial dès la fin 2001 et jusqu'au début 2002.

Ces trois héros portent le nom de Spheriks™ parce que leur rôle consiste à plonger la Coupe du Monde de la FIFA dans une atmosphère unique et formidable. La série télévisée part de ce concept et raconte comment nos trois 'gentils' doivent travailler avec leur équipe ('The Atmos') afin de gagner le droit de produire cette atmosphère si spéciale en repoussant les ambitions de leurs adversaires, les 'Nulmos', qui préfèrent une ambiance plutôt négative et désagréable.

Les noms des trois mascottes ont été choisis par des fans de football du monde entier lors d'un vote. L'entraîneur s'appelle 'Ato', les joueurs 'Nik' et 'Kaz'.

La Coupe du Monde de la FIFA en 2002 sera un événement inédit, vu que ce sera la première Coupe du Monde de la FIFA du nouveau millénaire, la première à avoir lieu en Asie et à être coorganisée. Nous avons donc besoin d'une approche inédite pour être en mesure de répondre aux attentes de chacun. Les Coréens et les Japonais ont toujours été de merveilleux conteurs, s'agissant en particulier d'histoires fantastiques. Celles-ci sont utilisées pour inculquer des valeurs, entretenir le suspense, éveiller la curiosité du public et créer du divertissement. Quel meilleur moyen de transmettre l'engouement partagé pour la Coupe du Monde que par le biais d'une histoire fantastique pleine de personnages merveilleux? Et comme les Coréens et les Japonais raffolent de ces créatures fantasmagoriques et aiment utiliser des techniques qui surprennent, la représentation de ces

personnages s'inscrit parfaitement dans l'esprit du temps.

Les mascottes des événements ont évolué au fil des ans mais ce projet-ci constitue un formidable pas en avant pour l'avenir des grandes compétitions de la FIFA. Cette nouvelle approche nous aidera à communiquer à toutes et à tous les valeurs liées à la Coupe du Monde, en particulier aux enfants.

Le résultat final contribuera à remplir les stades, et à plonger les 64 matches dans une ambiance fabuleuse.

DU LION AUX CREATURES 3D



Au Mondial 1966, "Willie" – un lion britannique portant l'Union Jack – est la première mascotte officielle de l'histoire de la compétition. Il allait être suivi par neuf autres mascottes:

1966 Angleterre	Willie (lion)
1970 Mexique	Juanito (garçon)
1974 Allemagne féd.	Tip et Tap (deux garçons)
1978 Argentine	Gauchito (footballeur)
1982 Espagne	Naranjito (orange)
1986 Mexique	Pique (piment)
1990 Italie	Ciao (bonhomme allumette)
1994 Etats-Unis	Striker (chien)
1998 France	Footix (jeune coq)
2002 Corée/Japon	Spheriks (énergie)