



# **Scénarisation de dispositifs à destination de musées, gestion et suivi de production**

Rapport de stage

---

Tuteur de stage : Lucas Reboul, gérant, réalisateur-scénariste et directeur artistique

Enseignants référents : Karleen Groupierre, Anne-Laure George-Molland, Guillaume Boulangé



# Résumé

Pendant ma recherche de stage, mon objectif était double. Je souhaitais à la fois trouver des applications concrètes d'au moins une partie des apprentissages que nous avons pu recevoir en *Licence Professionnelle Techniques du Son et de l'Image Conception Audiovisuelle Nouveaux Médias*, mais aussi compléter cette formation par des activités de gestion de production. J'espérais ainsi être confrontée de plus ou moins près à l'ensemble des étapes de la chaîne de production de dispositifs audiovisuels et interactifs. Et la scénarisation était l'étape qui provoquait jusqu'alors mon plus grand intérêt.

Les musées et lieux d'exposition étaient le champ d'application qui me semblait le plus pertinent. En effet, il permettait d'envisager la proposition de tels dispositifs. Et en même temps, il pouvait être un moyen d'exploiter des compétences que j'avais pu acquérir avec mon expérience d'enseignante et de référente culturelle pédagogique.

En me proposant la mission d'assistance de production et de scénarisation de projet, KALEO m'a permis de concrétiser ces objectifs. J'ai pu participer à des réunions avec l'ensemble des acteurs du projet : le conservateur, le comité historique et scientifique, les muséographes. J'ai travaillé en étroite collaboration avec le client pour la scénarisation des dispositifs audiovisuels. Pour cela, la bonne connaissance des documents et de l'iconographie fournis et des recherches supplémentaires ont été nécessaires. J'ai également été amenée à entrer en contact avec d'autres partenaires comme des traducteurs, un directeur de casting, des acteurs voix. Les apprentissages sur les méthodes d'écriture et sur la conception audiovisuelle de la Licence m'ont permis de proposer des scénarisations mises en scène avec des pré-montages. Enfin, le suivi de production, et la collaboration constante avec les services plus techniques de conception de KALEO, m'ont familiarisée davantage avec l'ensemble des étapes de réalisation d'un projet, de la réponse à l'appel d'offre à la livraison sur site.

Cette expérience m'a montré la richesse d'un tel poste, et la pluralité des compétences nécessaires pour l'occuper. J'ai aussi réalisé pleinement le caractère indispensable d'une connaissance technique globale y compris au stade de la mise en route et de la scénarisation, pour proposer des dispositifs cohérents. J'ai été confrontée à une sorte de créativité frustrée, contrainte notamment par l'utilisation des médias spécifiques et la volonté incontournable du client, mais non moins intéressante car représentant un challenge différent. Enfin, ce stage m'a confirmé l'importance d'une bonne cohésion d'équipe, l'enthousiasme qu'elle provoque en continu et le soutien remarquable qu'elle apporte dans les périodes plus difficiles.

# Sommaire

<b>I. Introduction.....</b>	<b>page 3</b>
1) Le stage : lieu, dates, et nature des fonctions.....	page 3
2) Les conditions d'obtention du stage.....	page 3
3) Pourquoi j'ai souhaité tenter ma chance avec KALEO.....	page 4
<b>II. L'entreprise KALEO.....</b>	<b>page 5</b>
1) Présentation générale et environnement concurrentiel.....	page 5
2) Contexte du stage et environnement de travail.....	page 7
3) Le service gestion et suivi de production.....	page 9
<b>III. Missions et travaux confiés.....</b>	<b>page 12</b>
1) Présentation du projet et nature du poste occupé.....	page 12
2) Tâches accomplies.....	page 13
3) Mes interlocuteurs.....	page 15
4) Ce que j'ai appris de manière générale .....	page 16
<b>IV. Zoom sur une mission particulière.....</b>	<b>page 17</b>
1) Les lames-titres-personnages du projet Airborne .....	page 17
2) Enjeux et contraintes de cette mission.....	page 18
3) Conduite de la mission, étape par étape.....	page 20
4) Les difficultés et solutions trouvées.....	page 24
5) Contribution personnelle.....	page 26
<b>V. Bilan.....</b>	<b>page 27</b>

## **I. Introduction**

### **1) Le stage : lieu, dates et nature des fonctions.**

Dans le cadre de ma formation en *Licence Professionnelle Techniques du Son et d'Image Conception Audiovisuelle Nouveaux Médias* à l'université Paul Valéry de Montpellier, j'ai effectué un stage de 16 semaines dans l'entreprise KALEO. Cette entreprise est située à Castelnau-le-Lez à l'est de Montpellier. Elle propose des expériences audiovisuelles et numériques exploitées dans la scénographie de musées situés essentiellement en France, mais aussi hors métropole comme en Corse, ou encore à Madagascar.

Du 8 mars au 30 juin, j'ai été sous la tutelle de Lucas Reboul, scénariste-réalisateur et directeur artistique de KALEO, mais aussi de Tommy Reboul, son frère, chef de projet et opérateur vidéo. Tous deux ont veillé à ce que je fasse partie intégrante de l'équipe, en m'impliquant concrètement dans le suivi d'un projet en particulier, que je développerai plus en détails dans ce rapport de stage.

Mon stage s'est déroulé dans le service «gestion et suivi de production». L'activité de ce service se concentre beaucoup en amont d'un projet, mais aussi tout au long de sa réalisation notamment en établissant le lien entre tous les intervenants. Très rapidement, l'ensemble des membres de l'entreprise m'ont apporté leur soutien et leur collaboration. J'ai aussi partagé cette expérience avec un autre étudiant de ma promotion, affecté dans le service conception. Cela m'a permis de comprendre le fonctionnement du service dans lequel je travaillais, mais aussi de l'ensemble des services concernés par l'élaboration d'un projet dans sa globalité.

### **2) Les conditions d'obtention du stage.**

J'avais découvert KALEO par l'intermédiaire d'un dossier de production étudié à l'université dans les cours de Claire Châtelet. Interpelée par la qualité de la proposition présentée, j'ai alors consulté leur site internet et leur page sur les réseaux sociaux pour en découvrir davantage. Et j'ai été conquise par leurs travaux. Leur situation géographique a été un argument supplémentaire pour placer l'entreprise en pôle position de celles dans lesquelles il me semblait très instructif pour moi de faire mon stage. Enfin, j'ai appris que deux des enseignants intervenants en Licence Pro TSI CANM travaillaient régulièrement sur des projets en collaboration avec KALEO. L'un d'entre eux m'a donné les coordonnées de Lucas Reboul, et j'ai décidé de tenter ma chance.

Après une première prise de contact téléphonique, quelques échanges par mails de références diverses et travaux faits pendant l'année, j'ai obtenu un entretien en présentiel sur place. Pendant cette conversation avec Lucas, j'ai pu préciser mon expérience et mes compétences, mais aussi présenter mes objectifs et mes attentes. La scénarisation était vraiment le domaine auquel je souhaitais participer, pour approfondir les compétences travaillées en Licence avec de nouvelles contraintes, mais aussi la gestion et le suivi de production, pour compléter cette formation. Peu de temps après cette entrevue, Lucas me confirmait par mail les dates et mes futures missions.

### **3) Pourquoi j'ai souhaité tenter ma chance avec KALEO.**

Quand j'ai intégré la Licence, les dispositifs audiovisuels et interactifs dans les musées provoquaient déjà beaucoup mon intérêt, que ce soit dans des musées scientifiques, historiques ou d'art et de collection. En effet, cette activité rassemble pour moi l'ensemble des motivations pour une éventuelle reconversion professionnelle : utiliser les nouveaux médias pour créer et faire vivre au public des expériences originales, qu'elles soient informatives, contemplatives ou interactives, dans un cadre pédagogique ou artistique.

La grande diversité des dispositifs déjà expérimentés sur site par KALEO faisait écho à la polyvalence de la formation proposée en L.Pro TSI CANM. Sans savoir encore dans quel service j'allais être affectée si mon stage était accepté, je pensais que de toute façon, je pourrais observer des applications concrètes des notions abordées au premier semestre de la Licence. De plus, bien que travaillant essentiellement avec des musées et des structures scientifiques et historiques et très peu avec des musées d'art et de collection, KALEO présentait la volonté d'une approche narrative pertinente. Cette philosophie me paraissait prolonger justement celle véhiculée en Licence.

Enfin, j'ai postulé de préférence sur un poste dans le service de gestion de production et de scénarisation dans l'optique de compléter ma préparation à une éventuelle reconversion professionnelle. Au cours de mon expérience d'enseignante, j'ai eu l'occasion de collaborer avec des musées et autres structures culturelles, et notamment autour de l'image et des nouveaux médias. Or ces structures sont parfois à la recherche de chargés de projets autour de ces mêmes thèmes, postes qui m'intéresseraient beaucoup. Avoir une expérience dans ce domaine avec KALEO s'avérait donc un atout pour multiplier mes chances d'une reconversion réussie.

## **II. L'entreprise KALEO.**

### **1) Présentation générale et environnement concurrentiel.**

Fondée en 2003 à Montpellier par 2 frères passionnés, KALEO est une structure spécialisée dans la production de dispositifs audiovisuels et interactifs pour les domaines muséographiques, plus particulièrement sur les thématiques culturelles, historiques et scientifiques. KALEO a pour objectif de mettre en scène la mémoire, de transmettre des émotions, de raconter de vraies histoires ou de servir un propos. L'intention est de valoriser de manière poétique, narrative et interactive la science, la culture, les sites naturels ou encore l'industrie, tout en tenant compte de la pluralité des publics.

Cette structure assure la production de films immersifs, d'applications tactiles, de théâtres optiques, de dispositifs audiovisuels 360°, de mapping, d'hologrammes, de jeux vidéo et maquettes interactives, de films et animations graphiques. Ces productions sont inscrites au cœur des scénographies d'exposition et élaborées en partenariat avec un réseau de muséographes et scénographes et avec le client.

Parmi les références de KALEO, on peut compter le Mucem à Marseille, La Cité de l'Espace à Toulouse, Le Musée du Quai Branly à Paris, Le Musée des Confluences à Lyon, ou encore l'Airborne Museum de Sainte-Mère-Eglise sur lequel je reviendrai ci-après. On compte également des structures privées comme Evian, Sanofi ou Somfy. KALEO a pu ainsi développer une connaissance approfondie des enjeux de valorisation des territoires divers et variés.

Les compétences de cette structure couvrent donc l'intégralité de la chaîne de production, de la pré-production à l'installation sur site. Ces compétences regroupent :

- la recherche et la définition de contenus, la scénarisation, la gestion et le suivi de production,
- le montage audiovisuel classique et sur images 3D ; le montage sonore associé/sound design et la composition musicale ; l'étalonnage, le mixage, le sous-titrage/le doublage,
- l'illustration/animation/modélisation 2D et 3D, le graphisme, la création de décors 3D,
- la réalité augmentée et la réalité virtuelle, la programmation informatique, le développement multimédia, des dispositifs de projection (mapping)
- la prise de vue avec du matériel cinématographique, des images aériennes en drone,
- le respect des spécificités mobilier/support (diffusion dans un mobilier contraignant) et l'installation sur site (fourniture du matériel, mécanique, électricité, électronique...)

Pour assurer l'ensemble de ces compétences, l'équipe est composée comme suit:

**Les gérants :**

Lucas Reboul, mon tuteur, réalisateur-scénariste et directeur artistique de KALEO, apporte son regard expert sur la faisabilité technique, la cohérence narrative et artistique du projet. Il prend part aux réunions visant à définir les approches et les étapes de validation. Il intervient sur la direction éditoriale, artistique et la réalisation des dispositifs numériques ou audiovisuels.

Tommy Reboul, chef de projet, coordonne en interne l'ensemble des intervenants et assure la continuité de la chaîne de production, attentif aux procédures techniques, aux échanges et aux délais. Il met en œuvre les différents outils d'échange pour assurer la circulation de l'information. Opérateur vidéo, pilote drone agréé, il participe également à la réalisation et au montage des films documentaires d'archives en complément de l'équipe motion/postproduction.

**Le service gestion et suivi de production :**

Edith Abouquir est chargée de production. A ce titre, elle coordonne les différentes étapes de production, en interface avec les équipes créatives, techniques, et le client. Elle assiste également le réalisateur et les équipes créatives sur les aspects éditoriaux des productions et les recherches documentaires. Elle est soutenue par Léa Ortiz-Devin, assistante de production et responsable de projet.

**Le service conception :**

Renaud Lepasqueur, spécialisé dans la post-production et les techniques du montage, et dans la post-production 2D/3D, conçoit les animations, coordonne le workflow (circuit des tâches à effectuer) et les aspects techniques de la chaîne de post-production.

Solène Laferrière, et Rémi Kaddour, graphistes, interviennent sur la conception des interfaces des applications tactiles, des projets web, des jeux. Ils conçoivent les illustrations des applications et le motion design des films.

### **Les collaborateurs permanents extérieurs :**

La structure collabore également régulièrement avec des professionnels indépendants extérieurs qui sont :

- Jean Damien Gros, spécialisé dans la post-production et les techniques du montage.
- Francis Banguet, graphiste illustrateur, qui a notamment réalisé le graphisme et les illustrations des supports de médiation de plusieurs parcours d'interprétation, d'application pour tablette tactile ou encore d'expositions (ex = touch wall)
- Matthieu Maurice, sound designer, qui participe à la conception des éléments sonores et intervient en amont et sur site pour spatialiser le son ; Sylvano Tomeï, sound designer et mixeur, qui compose et assemble les éléments sonores jouant un rôle narratif dans la fiction.
- Aurélien Fromentin, concepteur 3D et mapping, spécialiste de l'infographie 3D, qui intervient pour la conception d'images virtuelles,
- Matthieu Lombard, programmeur, spécialisé dans la conception de programmes utilisant 3D et réalité virtuelle, qui intervient sur les projets de jeu interactifs, d'applications ou de simulations/visites interactives ; David Marsallone, développeur web, qui intervient sur le développement d'interfaces web et de programmes culturels.

C'est donc une équipe complète, qui couvre la totalité des compétences nécessaires à toutes les étapes de la chaîne de production d'un dispositif audiovisuel interactif. Il arrive cependant parfois que KALEO fasse appel à des équipes locales (de production de films par exemple, pour des reportages ou des interviews), notamment quand le projet est éloigné géographiquement.

En ce qui concerne la concurrence, KALEO pourrait souffrir de la présence de représentants de l'entreprise Opixido dans le secteur de Nîmes, qui propose le même type de prestations sur la région Occitanie. Mais KALEO ne limite pas son secteur géographique d'action, et est appréciée pour son expertise technique. L'entreprise remporte de fait une majorité des appels d'offres auxquels elle répond. La fidélité de collaboration entre KALEO et des agences de scénographie de musées, le développement d'un réseau, et un catalogue de références de renom comme la Cité de l'Espace à Toulouse ou le musée du Quai Branly à Paris, sont des atouts supplémentaires. A titre indicatif, pendant la période de mon stage, KALEO était engagée dans une vingtaine de projets à des phases de production différentes, de la mise en route à l'installation sur site.



## 2) Contexte du stage et environnement de travail.

KALEO est situé dans un quartier résidentiel de Castelnau-le-Lez. Pour accueillir l'entreprise, une maison à 3 niveaux a été aménagée comme suit :

- le rez-de chaussée, qui contient une grande salle équipée d'une cuisine, dans laquelle nous faisons à la fois nos réunions hebdomadaires du lundi et partageons nos repas, le bureau de Tommy et une troisième salle divisée en un bureau et une pièce accueillant les théâtres optiques.
- l'étage, divisé en 3 bureaux, celui de Lucas, celui de la gestion et du suivi de production, et celui de la conception, des graphistes, illustrateurs 2D et 3D, motion-designers.
- le sous-sol où est installé le serveur, et où est stocké l'ensemble du matériel de tournage, avec un fond vert pour les tournages sur place (notamment pour le théâtre optique), et un studio d'enregistrement voix-off et une station de mixage son.

Le bâtiment possède également deux terrasses, une à l'étage où nous partageons nos pauses en demi-journée et une au rez-de chaussée, où nous avons pris la majorité de nos repas tous ensemble. Ce cadre est propice à une ambiance familiale agréable. Bien que chaque service ait un bureau prédéfini, la promiscuité permet le partage constant des expériences, l'entraide, les feedbacks et les encouragements.

Tommy et Lucas veillent discrètement mais régulièrement au bien-être de l'ensemble des membres de l'équipe, laissant une grande liberté d'action en autonomie tout en se montrant présents et réactifs dès la moindre question ou difficulté. Face à la densité du travail, et au caractère délicat que peut représenter la gestion des exigences d'un client, j'ai rapidement réalisé que ce n'était pas un détail sans importance.

Dans chaque bureau, chacun possède son propre poste informatique, voire plusieurs en fonction de sa spécialité (notamment en conception). Quasiment tous les postes sont équipés des logiciels de la suite Adobe et du Pack Office, certains ont également des logiciels comme Cinema 4D, Blender ou Unity 3D, ou encore DaVinci Resolve. L'entreprise possède son propre serveur, ce qui facilite l'accès aux différents fichiers à partir de n'importe quel poste de l'entreprise. Une nomenclature type est employée pour tous les projets, classés par « clients ».

Chaque projet est partagé en trois dossiers :

- le dossier « pré-production » qui réunit appel d'offres, budget, régie, autorisations, casting, documentation, charte graphique, muséographie, scénographie (CCTP : cahier des charges techniques particulières), réunion, planning de production.
- le dossier « production » où sont classés et numérotés tous les dispositifs du projet, eux même divisés en plusieurs parties (inspiration, scénario, médias, casting, conception, pré-rendus)
- le dossier « exports » qui contient les maquettes présentées au client et les rendus finaux (pour la livraison).

### **3) Le service gestion et suivi de production.**

Le bureau dans lequel je travaillais comprenait 4 postes : celui d'Edith Abouquir, chargée de production (en distanciel), celui de Léa Ortiz-Devin, chargée de projet et assistante de production, et les deux autres étaient attribués à deux stagiaires dont moi-même. Ce bureau est entre celui de Lucas et celui de la conception, ce qui le place géographiquement au même endroit que dans la chaîne de production. A la fois comme « maillon » lui-même mais aussi comme réseau central qui coordonne les services.

Les missions de ce service sont multiples :

- les réponses aux appels d'offres en constituant un dossier sur le logiciel Adobe Indesign présentant des propositions narratives, des mises en scène, des intentions graphiques, et des solutions techniques.
- la gestion du rétro-planning, ou planning de production, présentant la répartition des tâches de chacun dans le temps, pour chaque dispositif d'un projet, avec comme date butoir la livraison. Ce document est très important car il concerne l'ensemble des intervenants internes à KALEO ou externes, dont les travaux sont interdépendants : un retard pour un des maillons de la chaîne risque d'entraîner un retard pour le dispositif complet. Il est donc très important de le mettre à jour régulièrement et de faire le lien de communication entre les différents intervenants pour faciliter l'avancée des opérations.

- la communication avec l'ensemble des partenaires du projet dans sa globalité : en particulier le client, mais aussi les agences de scénographie de musées, les professionnels collaborateurs extérieurs, les comités techniques, scientifiques, historiques, les traducteurs/transcripteurs, les fournisseurs, etc. Pour faciliter cette communication, la plateforme de partage en ligne frame.io est utilisée, et plus classiquement le mail et le téléphone.

- la planification, la participation voire l'animation de réunions de mise en route de projets puis de mises au point régulières avec le client (et généralement aussi l'agence de scénographie) pendant la production et la rédaction des comptes rendus. Ces réunions peuvent avoir lieu sur le site même ou, vu le contexte sanitaire actuel, au téléphone et en visio-conférence.

- la recherche d'acteurs par l'intermédiaire de directeurs de casting ou de plateformes dédiées sur le web, de costumes, d'accessoires pour les tournages.

- le suivi de production : chaque étape pour chaque dispositif est répertoriée dans un tableau Excel qui vient compléter le rétro-planning global; l'avancement de ces étapes doit être renseigné régulièrement. C'est là notamment qu'apparaît chaque validation du client, essentielle pour le passage à l'étape suivante. Des commentaires peuvent être ajoutés également, pour aider à la bonne compréhension de chaque intervenant dans la chaîne de production. Ce tableau est un outil précieux pour accélérer la passation du projet entre les différents services de KALEO.

- l'élaboration des deux premières phases de production : scénarisation des dispositifs, gameplay (à l'état rédactionnel, en collaboration constante avec le service conception pour des réajustements fonctionnels), recherche documentaire et iconographique, élaboration des éléments textuels (titre, légende) venant soutenir la bonne compréhension du propos. En fonction des dispositifs, ce travail peut être soutenu par des pré-montages avec le logiciel Adobe Première, ou par un story-board constitué par les graphistes du service conception.

- la gestion des aspects éditoriaux des productions et recherches documentaires.

La liste de ces missions n'est pas exhaustive, les profils des membres de l'équipe étant très polyvalents. En fonction des compétences de chacun, cette liste peut être complétée par des étapes de conception, comme de la retouche photo par exemple, ou encore du pré-montage voire montage vidéo (comme cela a été le cas pour moi pour des montages de vidéo d'archives).

Les logiciels utilisés sont donc essentiellement le Pack Office et Adobe Indesign, mais aussi Adobe Première Pro et Adobe Photoshop.

Pour la communication, l'utilisation de la boîte mail Unibox qui regroupe tous les messages en fonction des expéditeurs et qui permet également d'avoir une vision de l'ensemble des comptes mails de KALEO est très pratique.

Pour aider à l'énumération et à la planification des tâches et en complément du planning de production, l'application Todoist est un outil interne intéressant. Par projet, chaque dispositif est listé. Et par dispositif, chaque tâche à effectuer peut être ajoutée au fur et à mesure, assignée à un membre précis de l'équipe, datée, commentée, validée une fois terminée et archivée.

### **III. Missions et travaux confiés**

#### **1) Présentation du projet et nature du poste occupé.**

Les dates et la durée du stage correspondaient au suivi d'un projet en particulier avec le musée « Airborne Museum » en Normandie. Ce musée est situé à Sainte-Mère-Eglise et il est dédié à l'action des troupes aéroportées américaines lors du débarquement du 6 juin 1944. Il fait écho à l'épisode du parachutiste accroché au clocher de Sainte-Mère-Eglise et est de fait un site mémoriel important de la Bataille de Normandie. Il est notamment construit autour d'un avion C-47 caractéristique de cet événement historique. Il bénéficie d'une fréquentation moyenne de 200 000 visiteurs, dont la moitié sont des étrangers (essentiellement américains).

Dans le cadre de son projet de rénovation du « bâtiment C-47 » et du hall du pavillon « Opération Neptune », l'Airborne Museum a fait appel à une agence de muséographie et de scénographie de musées. L'Atelier des Charrons, agence basée à Saint-Etienne, a répondu à cet appel d'offre en collaboration avec KALEO. Pour cela, KALEO a participé à l'écriture des scénarios, la définition des dispositifs audiovisuels et de l'iconographie. KALEO a ensuite proposé à l'Airborne Museum de poursuivre ce travail avec la conception complète de ces dispositifs audiovisuels et a remporté le marché.

A mon arrivée le 8 mars chez KALEO, la scénographie globale du musée était validée, et le type d'équipements audiovisuels qui seraient utilisés était bien défini. Des approches scénaristiques et graphiques avaient été proposées pour la totalité des dispositifs, et une première recherche iconographique avait été effectuée, en collaboration avec le conservateur du musée (et client). Mais la situation sanitaire de cette dernière année avait imposé des reports répétés plusieurs fois. Sur la totalité des 15 dispositifs du projet, 6 étaient à la phase de post-production, un avait été confié à l'illustrateur Francis Banguet, et 8 étaient encore à l'état de l'approche proposée dans la réponse à l'appel d'offre.

Suite à notre entretien, devant mes objectifs, mon expérience et mes compétences acquises pendant le 1<sup>er</sup> semestre de la Licence, et face aux besoins de l'entreprise, Lucas Reboul décida de me confier la scénarisation de ces 8 dispositifs qu'il superviserait, et l'ensemble des activités que cela impliquait avant le traitement technique. Et rapidement, KALEO étant amenée à livrer plusieurs autres projets en même temps pendant la période de mon stage, ma mission s'est élargie à la gestion plus globale du projet Airborne.

## **2) Tâches accomplies.**

6 des dispositifs du projet Airborne qui m'étaient confiés consistaient en des montages vidéos avec animations graphiques, certains sonores et d'autres non. Pour chacun de ces montages vidéos, je devais, dans un premier temps, concrétiser les scénari de manière définitive avec le client, en m'appuyant sur l'approche proposée dans la réponse à l'appel d'offre, et les divers documents fournis.

Dans un deuxième temps, j'étais chargée d'assurer les deux premières phases de production. La première concernait le montage d'images fixes et de vidéos d'archives réunies dans une base iconographique, pour illustrer le propos soutenu par le scénario, et l'association de ce montage le cas échéant à une bande son. La deuxième traitait des éléments textuels (titrage, datation, légende..), venant appuyer l'histoire en apportant des éléments de compréhension supplémentaires.

Ces deux temps étaient intrinsèquement liés, le scénario étant basé sur le choix d'images et vidéos d'archives et réciproquement. Le cas échéant, le scénario pouvait également définir le texte de la voix off, voix-off à laquelle devaient correspondre au mieux les images et vidéos choisies.

Un des autres dispositifs consistait en la projection d'un photomontage animé géant d'une durée de 10 min environ avec voix off. Je devais alors en assurer la préparation scénaristique et iconographique, mais aussi mener le casting pour la voix off. Ce dispositif étant un des moments phares de l'exposition, il fallait trouver une méthodologie de travail avec le client pour mener à bien cette mission tout en satisfaisant au mieux les attentes de ce dernier.

Pour le 8ième dispositif, j'ai assisté Lucas pour l'écriture du scénario d'un théâtre optique, mené le casting pour le choix du comédien en collaboration avec un directeur de casting, et fait là aussi quelques recherches documentaires nécessaires à la réalisation du dispositif (notamment la cartographie projetée sur le mur qui servirait de support à la mise en scène d'un officier expliquant leurs missions à des parachutistes).

Avant de me lancer concrètement dans ses activités, il m'a fallu d'abord prendre connaissance de l'ensemble du projet, pour bien m'imprégner de l'intention qui avait été présentée dans la réponse à l'appel d'offre, mais aussi du contexte historique et des enjeux mémoriels propres au musée. J'ai notamment visualisé les dispositifs déjà réalisés.

L'observation de la charte graphique m'a permis de connaître les polices d'écriture et la palette de couleurs à respecter.

J'ai dû également consulter toutes les recherches iconographiques déjà effectuées, et continuer à classer l'ensemble des médias fournis pêle-mêle par le conservateur du musée.

La lecture du Cahier des Charges Techniques Particulières m'a permis de découvrir les contraintes techniques : la résolution, la taille et l'orientation des écrans utilisés (allant de petits 15 pouces verticaux à un 10mx2m horizontaux), mais aussi les éventuelles formes de projections spécifiques : projection sur coupole au plafond ayant la forme d'un parachute, projection circulaire au sol, projection sur le tulle d'une vitrine avec éclairage ponctuel d'objets.

Une fois cette imprégnation globale du projet et des spécificités de chaque dispositif faite, je pouvais commencer concrètement les tâches qui m'avaient été allouées. L'objectif était d'obtenir un maximum de validations de ces premières étapes par le client pour chaque dispositif, ou en tout cas d'en construire le chemin. Il était aussi important de répertorier régulièrement l'avancée des productions dans un tableau de suivi de production, notamment pour anticiper une éventuelle passation à la fin de mon stage.

Un des enjeux induits était de développer la meilleure communication possible avec le client avec lequel j'allais être amenée à collaborer quotidiennement.

J'ai donc été amenée à faire du classement et de la recherche documentaire et iconographique avec des contraintes spécifiques à chaque dispositif, et pas seulement historiques. Par exemple, pour le photomontage géant, les médias choisis devaient correspondre au scénario, mais aussi être pensés détourés et animés dans Adobe Photoshop ou After Effect. Si je trouvais des éléments supplémentaires à ceux déjà fournis, l'acquisition des droits et l'achat des éventuelles licences devaient être renseignés au client.

J'ai également participé à la scénarisation des dispositifs, mené les castings voix-off et pour le théâtre optique. J'ai pris part à la gestion du suivi de production et j'ai rapidement assuré de manière autonome une majorité des communications avec le client.

J'ai pris part aussi à deux autres projets en parallèle avec le projet Airborne: j'ai assisté Lucas dans la réalisation d'un moodboard correspondant aux dispositifs interactifs proposés à « Fermentis », une entreprise fabricant des levures de fermentation pour des brasseurs et des vignerons. Je me suis appuyée pour cela essentiellement sur les réalisations déjà produites pour d'autres musées par KALEO. Ne connaissant pas le logiciel In Design, j'ai d'abord travaillé sur Microsoft Office par souci de gain de temps. Et j'ai observé ensuite l'utilisation de ce logiciel nouveau pour moi.

Pour le même projet, j'avais commencé à élaborer le scénario et le gameplay d'un jeu pour tablette tactile. Mais le dispositif n'a finalement pas été retenu par le client pour des questions de budget.

Edith a fait appel à moi pour le projet « Madagascar ». Là encore, comme pour le projet Airborne, j'ai été amenée à faire des montages vidéos basés sur des images d'archives, avec des légendes et des titrages, et un peu de sound design, toujours en utilisant Adobe Première.

### **3) Mes interlocuteurs.**

Pour accomplir cette mission, j'ai eu essentiellement deux interlocuteurs réguliers -hormis mon tuteur Lucas- : avant tout, le conservateur du musée Airborne et client du projet, Monsieur Eric Belloc, qui m'a aidée aussi bien dans la recherche documentaire et iconographique que pour la scénarisation, et les titrages et légendes. Pour chaque dispositif, les deux premières étapes de production ont été menées en collaboration continue avec lui. Nous avons multiplié les échanges téléphoniques, et exploité quotidiennement la plateforme Frame : dès que je postais une réalisation, il la commentait, et dès qu'il avait fini de la commenter j'effectuais les corrections pour proposer le plus rapidement possible une nouvelle version tenant compte de ses commentaires.

Ensuite, Renaud de KALEO était mon deuxième interlocuteur privilégié. Je savais qu'il serait chargé de la partie conception, animation et habillage graphiques de tous les dispositifs sur lesquels je travaillais. Nous échangeons donc régulièrement pour que mon travail facilite au mieux le sien. Nous participions ensemble aux réunions de mise au point avec le client et les scénographes de l'Atelier des Charrons.



#### **4) Ce que j'ai appris de manière générale.**

Ce stage m'a permis de constater pleinement la richesse mais aussi de la complexité du rôle d'assistant de gestion et de suivi de production au sein de KALEO. J'ai réalisé que son domaine d'action ne concernait pas seulement la naissance du projet, mais intervenait sur toute la durée de réalisation de ce dernier avec la coordination de toutes les actions.

J'ai pris connaissance de l'ensemble des documents mis en jeu dans la pré-production qui donnent naissance à un projet avant sa réalisation plus effective.

J'ai pu expérimenter la pluralité des aptitudes indispensables à la bonne gestion des multiples missions de ce poste. Je pense avoir développé des compétences de méthodologie et d'organisation, de communication et de coordination, d'adaptation, et de scénarisation spécifique au musée historique basée sur des documents d'archives, autant de capacités qu'il me faudra continuer à travailler.

D'un point de vue méthodologique et organisationnel, le choix et le respect par tous d'une nomenclature commune pour tous les projets, et précise pour tous les dossiers et fichiers d'un même projet nous avait été signifié en Licence et s'est avéré totalement indispensable dans le cadre de l'entreprise. L'utilisation d'outils comme la plateforme de partage frame.io, l'application Todoist, ou encore le tableau de suivi de production, et leur optimisation sont particulièrement pertinentes pour visualiser plus facilement l'avancement d'un projet dispositif par dispositif et donc aussi globalement.

Mais j'ai aussi pu constater les limites de ces mêmes outils. Le rétro-planning par exemple, était particulièrement mis à mal dans ce contexte sanitaire qui entraînait des retards à tous les niveaux, notamment à celui de la scénographie. Il pouvait aussi devenir un handicap en figeant des délais sur des travaux qui ne dépendaient pas seulement des interventions internes de KALEO. Ainsi, nous pouvions être amenés à justifier auprès du client le retard d'un intervenant extérieur choisi par le client lui-même ! (pour des tournages par exemple)

Face à la grande diversité des tâches à accomplir, j'ai aussi appris à constituer mes propres outils pour organiser mon travail et prioriser mes missions. Je divisais notamment en sous-actions quotidiennes les actions pré-définies dans Todoist, et j'y associais mes besoins – en lien avec les autres intervenants, la plupart du temps le conservateur du musée – et la ou les étapes suivantes.

D'un point de vue technique, j'ai pu découvrir de nouvelles fonctionnalités du logiciel Adobe Première, comme notamment l'utilisation de fichiers .srt pour les sous-titres ou l'insertion et la modification de titres prédéfinis. J'ai pu observer également l'utilisation du logiciel Adobe InDesign et quelques unes de ses spécificités.

A titre plus « anecdotique », j'ai été amenée à pratiquer et perfectionner mon niveau en anglais, les documents d'archives que j'exploitais étant en grande majorité dans cette langue. J'ai notamment élargi mon vocabulaire à celui très spécifique de l'armée et plus particulièrement de l'armée aéroportée. Et je suis devenue (presque) incollable quant aux acteurs principaux du débarquement de Normandie !

#### **IV. Zoom sur une mission particulière.**

##### **1) Les lames-titres-personnages du projet Airborne.**

Un des 8 dispositifs du projet Airborne qui m'ont été confiés consiste en des lames-titres-personnages. Ce sont des dispositifs audiovisuels sonorisés situés au départ de chaque séquence d'exposition. Ils ont pour objectifs d'introduire les sujets par des témoignages ou des biographies stylisées de personnages clés, ayant un lien fort avec le contenu de la séquence. Ces dispositifs audiovisuels durent 3 minutes. Ils sont diffusés en boucle sur des écrans horizontaux de 19 pouces, de résolution 1920 x 1080. Chaque écran est dissimulé dans une cimaise sur laquelle une biographie courte du personnage présenté est imprimée. Les visiteurs ont accès au contenu audio en décrochant un combiné téléphonique suspendu à la cimaise.

Ces témoignages/biographies sont au nombre de 6 :

- William P Yarborough pour la séquence «La naissance des troupes aéroportées» , qui présente l'arme aéroportée, de la mise au point des techniques, du matériel et des procédures,
- Robert Murphy pour la séquence « Les Pathfinders, éclaireurs parachutistes », qui introduit les parachutistes « pathfinders », leur rôle, leurs missions, leur matériel et leur organisation,
- Dwight D.Eisenhower pour la séquence « Les coulisses du préparatif du débarquement », l'intention étant de montrer son rôle dans les préparatifs du débarquement,

- John Henry Bevan pour la séquence « L'opération Fortitude » qui explique les opérations de désinformation menées en parallèle à la préparation du débarquement pour tromper les troupes allemandes,
- Joseph L. Collins pour la séquence « Les Hommes de l'opération » qui présente l'ensemble des hommes qui participent à l'opération aéroportée du débarquement,
- Charles H. Young, pour la séquence « l'avion Argonia, le C-47 du musée », pour exposer le point de vue du pilote du C-47 à l'occasion du débarquement du 6 juin.

Les documents de référence et les ressources iconographiques n'étaient pas les mêmes pour chacun de ces dispositifs : pour Robert Murphy et Charles Young, je disposais d'interviews filmées, pour Joseph L. Collins et William P Yarborough de témoignages retranscrits écrits, pour John H Bevan d'une biographie et de documents explicatifs sur les opérations qu'il avait menées, et pour Eisenhower des lettres qu'il avait échangées avec ses différents états-majors au cours de la préparation du débarquement.

Pour tous, une banque conséquente d'images et de films d'archives avait été fournie par le conservateur du musée, et complétée par des membres de l'équipe de Kaléo. Une majorité des vidéos avait été séquencée par Lucas ou Jean-Damien.

A mon arrivée à KALEO le 8 mars, ces dispositifs étaient à l'état de l'approche narrative de l'appel d'offres. Mon rôle était donc de concrétiser pour chaque personnage un scénario basé sur les documents de référence fournis. Pour offrir un visuel au client, il fallait également soutenir chacun de ces scénari par un pré-montage constitué des images et des films d'archives de la banque iconographique déjà construite. Ce montage serait « pré-légué » et sonorisé, pour faciliter le travail de Renaud lors de l'animation et l'habillage graphiques.

## **2) Enjeux et contraintes de cette mission.**

Introduire chaque séquence d'exposition par la présentation ou le témoignage d'un personnage-clé lié au contenu de la séquence, permettait d'aborder cette dernière à la fois avec un angle documentaire mais aussi humain. L'enjeu scénaristique était donc de proposer une narration plus intime qu'une approche purement journalistique, puisque les propos étaient abordés par le point de vue de chaque personnage. Ceci dit, il n'était pas question de romancer ces témoignages basés sur des documents d'archives spécifiques et précis, et supervisés par le conservateur très exigeant sur l'exactitude des propos présentés.

D'un commun accord, pour assurer une certaine unité et dans l'esprit de ce qui avait été annoncé dans l'approche narrative de l'appel d'offre, le client et moi-même avons décidé que chacun de ces témoignages serait écrit à la première personne du singulier quel que soit les documents d'archives de référence, sauf pour D. Eisenhower. Un narrateur raconterait le rôle de ce dernier, pour souligner son influence globale sur l'ensemble des opérations présentées dans le musée.

La nature variante des documents fournis entraînait des enjeux différents en fonction des personnages :

- pour tous, la plupart des documents étaient en anglais américain, avec un vocabulaire très spécifique militaire et technique, autour de l'armée aéroportée, et non transcrits. Une analyse approfondie de chacun de ces documents a donc été nécessaire pour m'assurer de bien comprendre le sujet.

- pour Robert Murphy, Charles Young, Joseph L. Collins ou William P Yarborough, la recherche du scénario a été une sélection des passages des interviews filmées ou des témoignages écrits qui me semblaient correspondre le mieux au sujet de la séquence introduite.

- pour John H Bevan, il a fallu écrire un témoignage fictif à partir de documents de référence historiques réels. L'enjeu était de produire un scénario vivant tout en respectant l'exactitude des informations qu'il contenait, sans en oublier aucune.

- pour Dwight D Eisenhower, il s'agissait de l'opération inverse de Bevan : écrire une narration à la troisième personne à partir de lettres, avec les mêmes contraintes de respect des informations, mais un ton sensiblement différent pour souligner le caractère un peu « à part » du personnage par rapport aux autres.

- pour D.Eisenhower, J. Bevan, J. Collins, et W. Yarborough pour lesquels il n'y avait pas d'interviews filmées, il fallait penser l'écriture du scénario dans l'optique d'être interprété par une voix-off et illustré uniquement par des images et des films d'archives.

- pour chaque scénario écrit, il fallait respecter la contrainte des 3 minutes maximum, soit une base de 450 mots maximum.

### **3) Conduite de la mission, étape par étape.**

#### **Les scénari.**

Pour une bonne immersion dans le dispositif des lames-titres-personnage, je décidais de commencer par la réalisation de celui concernant Robert Murphy qui me semblait le plus accessible. J'ai pris connaissance de l'interview dans sa globalité qui durait une vingtaine de minutes. Dans Adobe Premiere, j'ai mis des marques sur les timelines des questions que je ne trouvais pas pertinentes pour soutenir le propos de la séquence d'exposition introduite. Puis j'ai supprimé toutes ces questions et leurs réponses. De la même façon, j'ai supprimé toutes les questions pour transformer l'interview en témoignage, et conservé les passages où Murphy parlait des pathfinders lors du D-Day. Le montage brut de ces passages devait durer 2min50 pour tenir compte de l'animation graphique qui assurerait le titrage et la boucle de la diffusion.

Une fois ce montage brut terminé, je le téléchargeais sur la plateforme de partage frame.io afin que le client puisse le valider ou l'invalider avec des commentaires. Un des intérêts de la plateforme Frame est que sur une vidéo, il est possible de faire des commentaires à des time-codes précis de la timeline.

Ensuite, toujours dans Adobe Première, je ponctuais le témoignage filmé obtenu par des images et des extraits de films d'archives qui correspondaient à ce que racontait le personnage. Grâce à l'aide du conservateur du musée par l'intermédiaire de Frame, je légendais ces images à l'aide des titres pré-conçus du logiciel. J'ai ensuite proposé une ébauche simple de titrage d'introduction, suivant les directives du client et élaborée avec Adobe After Effect.

Après un certain nombre d'aller-retours sur la plateforme de partage, une version a été finalement approuvée. Renaud a pris le relais et a proposé un habillage graphique de ce prémontage qu'il a fait dans Adobe After Effect. Il était important d'avoir une version achevée d'un de ces lames-titres-personnage et validée pour servir de base pour les autres.

La démarche a été exactement la même pour Charles Young.

Pour William P. Yarborough et Joseph L Collins, j'ai lu les témoignages écrits et j'ai commencé par repérer les passages qui correspondaient aux réflexions sur les techniques de l'armée aéroportée pour le premier et au D-Day pour le second. Les passages concernant leurs ressentis étaient également conservés pour respecter l'intention de témoignages plus intimes. Pour John H Bevan et Dwight D Eisenhower, je me suis inspirée d'une biographie courte pour le premier, et de lettres officielles pour le deuxième pour écrire un texte à la première personne pour le premier et une narration pour le deuxième. Même si la volonté d'une intention plus humaine avait été décidée, je suis restée très proche des faits pour ne pas faire d'interprétations hors de propos.

### **Les voix-off.**

Pour ces 4 personnages, et pour éviter des échanges prématurés sur Frame, aucun pré-montage n'a été commencé avant la validation de chacun des textes qui allaient être interprétés en voix-off. Une fois cette validation obtenue, un enregistrement de « voix-tests » (celles de deux autres stagiaires et moi-même) a été fait avec le studio d'enregistrement voix-off de KALEO et le logiciel Logic Pro. Cet enregistrement de « voix-tests » a permis de réajuster les scripts le cas échéant, notamment pour respecter la durée de 3 minutes. Une fois rectifiées et validées, ces voix-tests ont servi de base pour commencer les pré-montages et la recherche de médias dans la base iconographique que cela impliquait.

Parallèlement j'ai dû effectuer un casting de voix-off. Le parti-pris de témoignages à la première personne impliquait le respect des nationalités de chacun, américaine pour W.P. Yarborough et J.L. Collins, et britannique pour J.H. Bevan. Et il fallait également un narrateur français pour D.D Eisenhower. L'utilisation du site internet [www.bodalgo.com](http://www.bodalgo.com) pour lequel KALEO possédait déjà un compte m'a permis de mener à bien ce casting sans difficulté. Pour lancer un casting voix sur ce site, il suffit d'indiquer :

- un titre « accrocheur »,
- la destination et la durée du projet,
- un résumé du projet en quelques lignes, avec les intentions, les intonations désirées.
- le genre, l'âge, la nationalité, l'accent si besoin (région) de l'acteur recherché.
- la fourchette de prix accordée à ce projet.

Une partie du script peut être fournie également. Ainsi, les candidats peuvent directement enregistrer cette partie du texte final plutôt qu'une bande démo neutre. Ces démos sont alors accessibles sur le site et peuvent être regroupées sur une page que l'on peut partager avec le client afin qu'il fasse sa sélection.

J'ai fait une sélection préalable en fonction d'une part des tarifs qui correspondaient au budget alloué aux voix-off et d'autre part de la qualité des enregistrements aussi bien d'un point de vue technique que de l'interprétation. Puis j'ai partagé cette sélection sur Frame.

Une fois les voix choisies par le client, je suis rentrée en contact avec les acteurs par mail pour leur fournir le script complet et les contraintes techniques (format .wav ou .aiff et fréquence de 48Khz). Certains d'entre eux ont fourni directement plusieurs enregistrements différents, et d'autres ont fait les réajustements nécessaires si demandés. En quelques jours l'ensemble des voix-off était reçu et a servi de base pour les pré-montages.

### **Les pré-montages.**

Pour W.P. Yarborough, J.L Collins, J.H.Bevan et D.D.Eisenhower les pré-montages n'étaient basés que sur des images et des films d'archives. Une grande partie de ces médias se trouvait dans la base iconographique fournie par le client et complétée par des recherches faites par KALEO avant mon arrivée en stage. Mais un certain nombre de ces images n'avaient aucun titre et il a fallu dans un premier temps les identifier, avec la collaboration du conservateur du musée Airborne, et continuer à les classer. Au fur et à mesure de l'avancée du projet, le client a également continué à envoyer des médias cette fois-ci identifiés.

Bien que cette banque de médias fut vraiment importante, elle n'illustrait pas nécessairement précisément les scénari. Une recherche documentaire complémentaire s'est donc avérée nécessaire et la question de droit à l'image a été soulevée. Cependant, un grand nombre de médias autour de la Seconde Guerre Mondiale appartiennent au domaine public et les sites comme les archives nationales américaines ([www.archives.gov](http://www.archives.gov)) ou britanniques ou encore la « Eisenhower library » ([www.eisenhowerlibrary.gov](http://www.eisenhowerlibrary.gov)) sont des sources importantes, offrant des images ou des films libres de droits et gratuits.

Malgré tout, pour J.H.Bevan notamment, l'utilisation d'extraits de films de l'INA s'est avérée indispensable. Pour cela, j'ai d'abord fait une recherche sur le site [www.inamediapro.com](http://www.inamediapro.com) pour lequel KALEO possédait un compte, puis téléchargé gratuitement la vidéo désirée en faible définition et marquée du logo de l'INA. Une fois cette vidéo validée par le client, j'ai rempli le formulaire de commande pour obtenir la vidéo en haute résolution et sans filigrane.

Une fois la recherche documentaire complétée, la méthode pour constituer les pré-montages sur Adobe Première de W.P. Yarborough, J.L. Collins, J.H. Bevan et D.D Eisenhower était toujours la même : la base était composée d'une ébauche de titrage faite sur After Effect à la manière de celui pour R. Murphy, et de la voix off. Puis les images d'archives alternant photographies et extraits vidéos étaient assemblés de manière à correspondre au plus près à ce qui était raconté. Enfin, des légendes courtes (essentiellement l'identification des personnages) étaient ajoutées en collaboration avec le client pour soutenir le propos et faciliter la compréhension.

### **Les sous-titres.**

La dernière étape à effectuer avant l'intervention de Renaud pour l'animation des vidéos fut l'insertion des sous-titres, afin que ces derniers soient bien pris en compte dans l'habillage graphique.

L'élaboration de ces sous-titres s'est fait en deux temps :

- le premier a été d'une part la transcription écrite des témoignages de R. Murphy et C. Young par un partenaire extérieur irlandais, et d'autre part la traduction par une traductrice agréée de tous les témoignages, de l'anglais vers les français pour W.P. Yarborough et J.L.Collins et réciproquement pour D.D Eisenhower et J.H. Bevan ; pour cela, j'ai dû faire sur Adobe Première un export audio des témoignages de R.Murphy et C.Young, et comptabiliser le nombre de mots global par l'intermédiaire de Microsoft Office. La traduction du texte de J.H. Bevan a été faite en priorité car elle était indispensable pour lancer le casting de la voix-off pour ce personnage.

- le deuxième fut l'insertion de ces textes sur les vidéos dans Adobe Première qui m'a permis de découvrir l'utilisation du format de fichier .srt. Il faut pour cela repérer les time-codes des phrases de la voix-off sur le fichier audio, et les reporter en les numérotant sur un fichier .txt. suivis de la phrase correspondante. Ensuite on transforme ce fichier .txt et fichier .srt, simplement en changeant l'extension dans le nom et on l'importe dans Adobe Première. Une fois le fichier intégré dans la séquence de montage, la police d'écriture, sa taille et sa couleur peuvent être modifiées et les time-codes ajustés le cas échéant.



#### **4) Les difficultés rencontrées et les solutions trouvées.**

Pour ce dispositif des lames-titres-personnages (comme pour l'ensemble du projet Airborne), la première difficulté que j'ai rencontrée a été la gestion de la banque iconographique. Avant que je ne sois affectée sur le projet, le client avait fourni en vrac une quantité importante de médias, photographies, vidéos, et documents textuels par l'intermédiaire de fichiers wetransfer non référencés. Plusieurs membres de KALEO avaient commencé un travail de tri de tous ces fichiers, en les classant dans des dossiers par thèmes. Mais les fichiers à l'intérieur de ces dossiers n'étaient pas tous identifiés.

Une iconographe avait également complété cette banque par des recherches sur différents sites rassemblant des images et des vidéos historiques comme l'INA, l'Atelier des Archives, ou encore CriticalPast, mais le thème de la recherche était général (« Airborne » pour les forces aéroportées, ou « D-Day » pour le débarquement), et ne correspondait pas forcément précisément aux dispositifs.

Même si cela s'est avéré chronophage, j'ai donc constitué pour chaque personnage des lames-titres un nouveau dossier « médias » (comme pour chaque dispositif du projet Airborne à ma charge). J'ai pris le temps de consulter tous les dossiers établis par KALEO qui pouvaient être en relation avec les personnages. Et j'ai rassemblé ensuite par catégories (Images, Vidéos, Audios, Documents textuels) tous les médias qui me semblaient potentiellement utilisables. Cette méthodologie s'est finalement avérée très utile, car elle m'a permis d'avoir une vue d'ensemble de la totalité de l'iconographie et de connaître rapidement l'existence et les emplacements d'une grande majorité des médias, puisque je les avais vus défiler plusieurs fois. J'ai pu ainsi récupérer un temps précieux et avancer de plus en plus vite.

Sur les conseils de Lucas, je n'ai également pas hésité à solliciter le client qui s'est montré très coopératif et réactif. Malgré cela, la deuxième difficulté à laquelle j'ai dû faire face a justement été la confrontation aux exigences de l'historien passionné. J'ai rapidement pu constater le désir du client de placer dans chaque lame-titre (et chaque dispositif) un maximum d'informations, et ce avec une précision la plus fidèle possible aux faits historiques et très peu de place à une interprétation humaniste.

Le rappel constant mais diplomate du parti-pris d'un témoignage à la première personne que nous avons validé ensemble, et la référence régulière à la diversité du public -non expert- qui allait voir

l'exposition m'ont permis de lui faire peu à peu partager ma volonté d'humaniser davantage ces témoignages en introduisant les doutes, les peurs, la fierté et la bravoure des personnages. Il a également fini par concéder si ce n'est au manque d'intérêt mais au moins à l'impossibilité technique de « tout » légender.

Ceci dit, rappeler la volonté d'une approche plus humaniste a finalement aussi été synonyme de travail supplémentaire. En effet, le client a retrouvé les lettres de D.D.Eisenhower et le rapport de J.L.Collins et me les a transférés alors que j'avais déjà commencé à m'inspirer de documents de référence plus factuels qu'il m'avait transmis avant. Mais je n'ai pas regretté de devoir recommencer car cela correspondait davantage à ma propre intention et me donnait l'impression d'apporter une touche personnelle dans la réalisation du dispositif.

Je pensais que les pré-montages permettraient d'apporter une lecture plus compréhensible car visuelle des intentions. Mais j'ai constaté rapidement que le client s'attendait alors plutôt à un produit « fini » que préparatif: ses commentaires sur Frame étaient en effet souvent de l'ordre de la conception, sur le titrage, l'animation de la boucle, etc. J'ai dû donc régulièrement le recentrer sur la finalité de mon propre travail et de sa place dans les étapes de production. De plus, la facilité des commentaires sur Frame avait également comme effet négatif de permettre au client de laisser un commentaire ponctuellement quand il en avait le temps, plutôt que de se concentrer sur une production et de laisser tous les commentaires nécessaires. Il arrivait parfois aussi qu'il demande une rectification sur un version plus récente d'un élément identique à la version précédente mais qu'il n'avait pas relevé alors.

J'ai donc vite réalisé la grande difficulté du client à mesurer le temps perdu par la multiplication des rendus. Pour cela, malgré toute la pédagogie que j'ai tenté d'employer dans nos échanges, je n'ai pas vraiment trouvé de solutions à part l'anticipation de ses attentes que je cernais de mieux en mieux avec le temps. Lucas en particulier mais aussi tous les membres de l'équipe m'ont confirmé qu'il s'agissait d'une difficulté récurrente et qu'il n'y avait pas vraiment de solutions clés mise à part peut être de s'y adapter, ou dans les cas vraiment les plus extrêmes de passer par un écrit formel de validation définitive.

Enfin, à titre plus personnel, j'ai ressenti au début de mon implication dans le dispositif une certaine frustration lors de l'écriture des scénari des lames-titres. Malgré le caractère remarquable des faits que j'étais amenée à raconter, je n'arrivais pas à déterminer où était la place pour ma propre

créativité. J'avais la sensation de n'être qu'une exécutante répondant aux volontés strictes du client. Puis, petit à petit, je me suis rendu compte que parvenir à réaliser un scénario qui me satisfaisait tout en respectant les contraintes d'exigence du client, de précision des faits, de temps, de médias imposés était un exercice de création très motivant.

### **5) Contribution personnelle.**

Je m'étais fixé comme objectif la validation par le client des deux premières étapes de production -à savoir le pré-montage renseigné de titres et de légendes- des 6 dispositifs concernant des montages vidéos parmi les 8 qui m'avaient été confiés. A l'heure où je rédige ce rapport, soit à une vingtaine de jours de la fin de mon stage, seulement 3 le sont totalement. Ceci dit, garder constamment en tête que mon ambition initiale s'avérerait peut être finalement trop élevée m'a permis de travailler dans l'optique d'une éventuelle passation. Or si certains dispositifs ne seront peut être pas totalement approuvés le 30 juin, le travail restant ne devrait consister qu'en des modifications comme changer l'ordre des médias utilisés, en rajouter ou en supprimer.

Pour faire ces modifications, le membre de l'équipe qui prendra mon relais ne devrait avoir aucune recherche documentaire ni iconographique supplémentaire à faire, grâce aux médias que le conservateur du musée m'a transférés et au classement complémentaire que j'ai apporté à celui qui avait déjà été fait avant mon arrivée. De plus, ce travail en amont devrait réduire le travail de Renaud puisque le concept graphique général a été approuvé et sera appliqué à l'ensemble des productions.

Je crois également être restée dans la philosophie générale de KALEO quant au relationnel avec le client, et avoir ainsi développé sa confiance de manière à ce qu'il ne soit pas surpris par le changement d'interlocuteur à la fin du mois.

### **V. Bilan.**

Même si le projet sur lequel j'ai travaillé est composé essentiellement de dispositifs audiovisuels, mon stage à KALEO m'a permis d'observer -par l'intermédiaire des autres projets en cours - une application très concrète de l'ensemble des dispositifs interactifs que nous avons abordés en Licence. Le domaine d'application est certes scientifique et historique en non artistique, mais les notions de narration poétique, d'immersion et d'interactivité sont au cœur de beaucoup de productions de l'entreprise. Et les techniques comme la réalité augmentée, le vidéo-mapping, le motion design mais aussi le film de fiction sont exploitées avec la même intention d'offrir davantage de sens au propos, de transmettre des émotions, et plus spécifiquement de valoriser un patrimoine.

J'ai compris tout l'intérêt de la pluralité des apprentissages de la Licence en particulier pour le service dans lequel j'étais affectée. Avoir un profil polyvalent et des notions plus ou moins avancées de l'ensemble des techniques de conception de dispositifs interactifs aident à élaborer des propositions variées et cohérentes auprès des musées et autres structures, à comprendre voire anticiper les difficultés, et à proposer des adaptations éventuelles.

Grâce à la communication perpétuelle entre tous les membres de l'équipe, le partage entre tous des expériences de chacun sur les projets qui les concernent, les informations sur toutes les étapes de production ont été très denses pendant ces 3 mois et demi de stage. Et grâce à la confiance que Lucas m'a accordée, la liberté d'action et de prises d'initiatives qu'il m'a permises, je pense avoir gagné en autonomie dans le domaine de la gestion et du suivi de production.

Les circonstances actuelles particulières ont freiné mes intentions initiales de reconversion professionnelle radicale, d'autant que mon métier d'enseignante qui me garantit une certaine sécurité ne me déplaît pas . Mais il me semble que l'enseignement et le développement de projets utilisant des dispositifs interactifs ne sont pas incompatibles. Certaines structures sont même à la recherche de chargé de projets audiovisuels visant un public jeune, de projets d'éducation aux nouveaux médias. Si je décide d'une mise en disponibilité future, ou d'un cumul d'activités pour tenter ma candidature sur ce genre de poste, mon expérience à KALEO sera sans aucun doute un précieux atout.

Et si KALEO décidait d'ouvrir un pôle pédagogique, je n'hésiterai pas à leur rappeler mes références !

# Remerciements

Je voudrais tout d'abord exprimer toute ma gratitude à mon maître de stage, Lucas Reboul, gérant de Kaleo, pour m'avoir donné l'opportunité d'une telle expérience, pour la confiance et l'autonomie d'action qu'il m'a accordées, pour son écoute et sa disponibilité, et pour sa passion communicative!

Je souhaiterais également remercier toute l'équipe de l'entreprise KALEO pour m'avoir intégrée si rapidement et si chaleureusement, pour leurs conseils et leur soutien, pour les échanges qui font passer les semaines si vite et pour les fous rires qui rendent les journées de travail si agréables.

Je tiens aussi à remercier l'ensemble du corps enseignant de la Licence Professionnelle Techniques du Son et de l'Image Conception Audiovisuelle Nouveaux Médias de l'Université Paul Valéry de Montpellier, et particulièrement Karleen Groupierre, responsable de la formation, pour la qualité de leurs enseignements et leur accompagnement et leur soutien dans des circonstances exceptionnelles.

Enfin, je souhaiterais remercier l'ensemble des étudiants de la promotion 2020/2021, pour leur enthousiasme communicatif, et pour leur créativité inspirante et porteuse!