

RAPPORT DE STAGE



Antoine Libert
Compagnie BLEU 202
Maitre de stage : Pierre Trouvé

04.06.2020 – 31.08.2020

Ingénieur Image, Multimédia, Audiovisuelle et Communication - Promotion 2021
École Supérieure d'Ingénieurs Paris-Est Marne-la-Vallée - Université Gustave Eiffel

ATTESTATION SUR L'HONNEUR

Je soussigné Antoine Libert certifie sur l'honneur que les travaux soumis en mon nom dans ce rapport sont le fruit de mes propres efforts et de mes réflexions personnelles et que toute idée ou tout document utilisé pour étayer ce travail et ne constituant pas une réflexion personnelle est en conséquence cité et signalé à l'endroit précis de son utilisation.



REMERCIEMENT

Je tiens d'abord à remercier très chaleureusement l'ensemble des membres de la Compagnie Bleu 202 pour leur accueil bienveillant et la confiance immense qu'ils ont su m'accorder durant ce projet : Amandine Plessis, Pierre Trouvé, Pascale Paris, Rémi Mangot et Daphnée Palamaras. Je remercie également chaleureusement Flora Mallet pour avoir pu donner un peu de son temps pour renforcer cette équipe dans la dernière ligne droite.

Je remercie par ailleurs l'ESIPe et l'IMAC pour avoir rendu ce stage possible. Je remercie tout particulièrement Sylvain Cherrier et Sonia Mendes.

Enfin, je remercie spécialement Raphaël Nanni pour les précieux conseils qu'il a pu m'apporter avec beaucoup de pédagogie au début de ce projet.

SOMMAIRE

1. L'ENTREPRISE ET SON PROJET	04
1.1 L'ASSOCIATION BLEU 202	04
1.2 L'INITIATIVE DU PROJET	05
1.3 PRESENTATION DE L'EQUIPE	06
1.4 LA CONSTITUTION DE MA MISSION	07
2. DESCRIPTIF DES REALISATIONS	09
2.1 LA DEFINITION DU PROJET DANS SES PARTIS-PRIS EN VIDEO ET EN WEB	09
2.1.1 Sensibiliser à l'influence des différents médiums	09
2.1.2 S'emparer des codes des médiums vidéo et web	11
2.2 LA PLANIFICATION ET PRIORISATION DES REALISATIONS AU SEIN DU PROJET	14
2.3 LA REALISATION DES VIDEOS ET DU ROMAN-PHOTO	17
2.3.1 Pré-production	17
2.3.2 Tournages	18
2.3.3 Post-Production	20
2.3.4 Création du roman-photo	21
2.4 LA REALISATION DU SITE WEB	22
2.4.1 L'authentification et la personnalisation de l'expérience utilisateur	22
2.4.2 Un contenu évolutif dans le temps	23
2.4.3 Un site techniquement pensé comme un jeu	25
2.4.4 Le développement côté serveur	27
2.4.5 Optimiser les performances du site	28
2.4.6 L'adaptation responsive du site	28
2.4.7 Le déploiement du site et le choix du nom de domaine	29
2.4.8 La maintenance et la communication autour du site	30
3. POST-MORTEM : MON RETOUR SUR CE PROJET	32
3.1 UNE MISE EN PRATIQUE PLURIDISCIPLINAIRE	32
3.2 ANALYSE DES POINTS D'AMELIORATIONS	32
CONCLUSION	34
ANNEXE	35

J'ai eu le plaisir durant 3 mois d'intégrer l'association La compagnie Bleu 202 afin de les accompagner dans la réalisation d'une œuvre numérique. En effet, victime, comme beaucoup dans le milieu culturel, des conséquences de la crise sanitaire actuelle, cette compagnie de théâtre et danse provinciale a dû adapter ses projets de spectacle vivant par les moyens du virtuel pour continuer à proposer ses œuvres de manière « Covid compatible ». C'est dans ce cadre, que la compagnie, auprès de laquelle j'avais déjà eu l'occasion de prendre des cours de théâtre, a fait appel à du renfort pour l'accompagner dans la réalisation de contenus digitaux et vidéos.

1. L'ENTREPRISE ET SON PROJET

1.1 L'ASSOCIATION BLEU 202

La compagnie Bleu 202 est une association implantée dans la commune d'Alençon, en Normandie. Active depuis près de 40 ans, elle propose principalement des cours de théâtre et ateliers de lecture, pour tout âge, dans ses locaux et certaines structures locales. Depuis 3 ans, elle inclut désormais des formations en danse dans ses locaux. Par ailleurs, les comédiens-professeurs de la compagnie créent des spectacles de théâtre chaque année, dont ils proposent ensuite la vente des représentations. L'association est co-dirigée par Amandine Plessis et Pierre Trouvé, qui était mon référent durant ce stage. L'association compte deux salariés sur l'année : Remi Mangot, régisseur son et lumière de la compagnie, ainsi que Pascale Paris, chorégraphe et professeur de danse.



*Photo des principaux membres de la compagnie. @CompagnieBleu202
De gauche à droite : Pascale Paris, Pierre Trouvé, Amandine Plessis*

1.2 L'INITIATIVE DU PROJET

J'ai rejoint la compagnie pour les aider dans la réalisation d'un projet spécifique : la création d'un site web proposant un ensemble de contenus interactifs et vidéos. Ce projet vient en réalité en remplacement d'un spectacle de rue que la compagnie crée et joue chaque mois de juillet à Alençon depuis 11 ans, sous le nom générique de Lèche-Vitrines. Financé entièrement par la commune, ce spectacle consiste habituellement à réunir bénévolement une trentaine de comédiens et danseurs semi-professionnels avec lesquels la compagnie élabore et met en scène le spectacle durant 3 semaines. Puis, durant 5 soirs, la troupe interprète le spectacle, en mêlant pièce de théâtre et moment de danse, le tout en déambulation dans les rues du centre-ville de la commune.



Photo d'une scène du spectacle Lèche-Vitrines : le film ! interprété par la Compagnie Bleu 202 en juillet 2016 @JournalOuestFrance

Restrictions Covid obligent, il n'était pas possible cette année de réunir trente personnes dans les locaux de la compagnie pour répéter. Encore moins possible d'envisager de jouer avec un public en déplacement dans la ville, qui compte habituellement autour de 250 spectateurs chaque soir. C'est pourquoi la compagnie a fait le choix de s'orienter vers la création d'une œuvre numérique : un site web qui reprendrait des pièces de théâtre et des sketches écrits par la compagnie pour l'occasion et mis en scène dans des vidéos. Ces vidéos ainsi que d'autres contenus tels qu'un mini-jeu, une histoire interactive, des textes et des visuels interactifs, seraient incorporés au site web, qui présenterait ces créations de façon ludique et attractive.

Cette œuvre est aujourd'hui disponible sur le site : leche-vitrines.tv. Il s'agit d'une œuvre éphémère, que la compagnie retirera durant le début de l'automne 2020. Si le lecteur de ce rapport n'accède plus au site à cette url, il pourra retrouver une copie de celui-ci sur : leche-vitrines.ingenus.ovh.

Si ce format numérique est très différent des précédentes réalisations de la compagnie, il visait à défendre les mêmes valeurs que les spectacles habituels, à savoir : la valorisation des commerçants du centre-ville et du patrimoine local, l'humour et le style propres aux créations de la compagnie, la gratuité et l'accessibilité au plus grand nombre.

1.3 PRESENTATION DE L'EQUIPE

Je fus le dernier à rejoindre l'équipe permanente sur ce projet. Elle s'est d'abord constituée des deux co-directeurs de la compagnie, Amandine Plessis et Pierre Trouvé, qui assuraient tous deux la mission de coordinateur du projet et comédiens au sein de certaines réalisations vidéo. Ils participèrent également à l'écriture des scènes et des différents contenus présents sur le site. Pascale Paris était chargée de chorégraphier les danses présentes dans les contenus vidéos du site et de gérer les danseuses bénévoles intervenant ponctuellement sur le projet. Rémi Mangot, le régisseur de la compagnie, avait pour mission l'écriture de certains contenus du site, mais surtout la gestion des prises de son durant les tournages ainsi que la post-production sonore des vidéos et la création des différentes musiques présentes sur le site web. La comédienne Daphnée Palamaras, ayant déjà travaillé avec la compagnie, s'est jointe à l'écriture des contenus du site et fut comédienne au sein de nombreuses vidéos. Enfin, Flora Mallet, ayant de solides connaissances en design graphique, s'est jointe au projet durant les deux dernières semaines, afin d'aider à la finalisation des illustrations sur le site et la post-production vidéo.



*Photo d'une partie l'équipe du Lèche-Vitrine 2020 @JournalOrneHebdo
De gauche à droite : Antoine Libert, Amandine Plessis, Remi Mangot, Pascale Paris, Pierre Trouvé*

Au-delà de cette équipe permanente, une vingtaine de comédiens et danseurs bénévoles sont intervenus ponctuellement sur le projet durant les journées de tournages. Nous étions donc une équipe de 7 travaillant sur ce projet en dehors des journées de tournages.

1.4 LA CONSTITUTION DE MA MISSION

La compagnie a pris contact avec moi début mai, sachant que ma formation pourrait répondre à leur besoin dans la réalisation de vidéos et d'un site web. A ce moment-là, le projet n'était pour eux pas encore clairement défini. Il s'agissait pour eux déjà de savoir s'ils pourraient compter sur des personnes avec des compétences techniques en vidéo et web pour rendre ce projet possible.

Lors de cette première rencontre, la mission proposée était donc : « Accompagner techniquement la compagnie dans la réalisation des vidéos et du site nécessaire pour ce projet ». Ils voulaient, comme pour leur précédent spectacle, écrire différentes pièces de théâtre mais, ne pouvant les jouer devant un public, les filmer et les mettre à disposition sur un site web d'une façon attractive et amusante. La date de sortie du site était déjà fixée au 27 juillet, date habituellement de la première représentation. Je leur ai alors signifié mon envie de participer à cette réalisation ainsi que mes disponibilités pour ce stage.

Toutefois, il a fallu attendre début juin, lors du début de mon stage, pour que nous définissions plus précisément ensemble, avec la compagnie, le cahier des charges constituant ma mission pour ce stage. La compagnie avec laquelle je travaillais n'avait que peu de connaissances en réalisation vidéo et web. Je ne pouvais donc pas compter sur mon maître de stage, ou l'un des membres, pour détailler spécifiquement les tâches constituant ma mission, ni même gérer leur planification avant l'échéance du projet. Il s'agissait donc pour moi d'assumer la responsabilité de définir les étapes techniques nécessaires à la bonne réalisation de ma mission. Une responsabilité lourde de sens, puisque qu'en cas d'échec, c'est l'intégralité du projet de la compagnie qui pouvait se retrouver menacée, sans qu'aucun de ses membres n'ait les compétences techniques pour pallier les éventuels problèmes.

Cette responsabilisation a été un élément important pour moi dans le choix de ce stage, et je ne remercierai jamais assez les membres de la compagnie pour la confiance qu'ils ont su m'accorder en me confiant cette mission. Au-delà donc des tâches techniques que je devais réaliser, il m'a très vite paru essentiel d'accorder une grande importance à la communication avec la compagnie sur ce que nous réalisions. Il me paraissait en effet crucial que la compagnie mesure, à chaque étape, l'influence que les choix techniques pouvaient avoir sur leur création et puisse, en pleine conscience, favoriser certaines technologies plutôt que d'autres afin de servir ses intentions artistiques et ne pas se sentir dépossédée du projet.

C'est pourquoi j'ai choisi d'organiser mon retour sur ce stage davantage au regard des aspects relationnels que techniques, car ils ont été cruciaux, selon moi, pour rendre ce projet concret mais surtout fidèle à la vision de ses créateurs. Ces dimensions managériales et communicationnelles ont constitué à mes yeux l'acquis d'expérience fondamental de ce stage, au-delà de l'opportunité de mettre en pratique le savoir-faire technique acquis ces dernières années.

Je reviendrai donc avec vous sur :

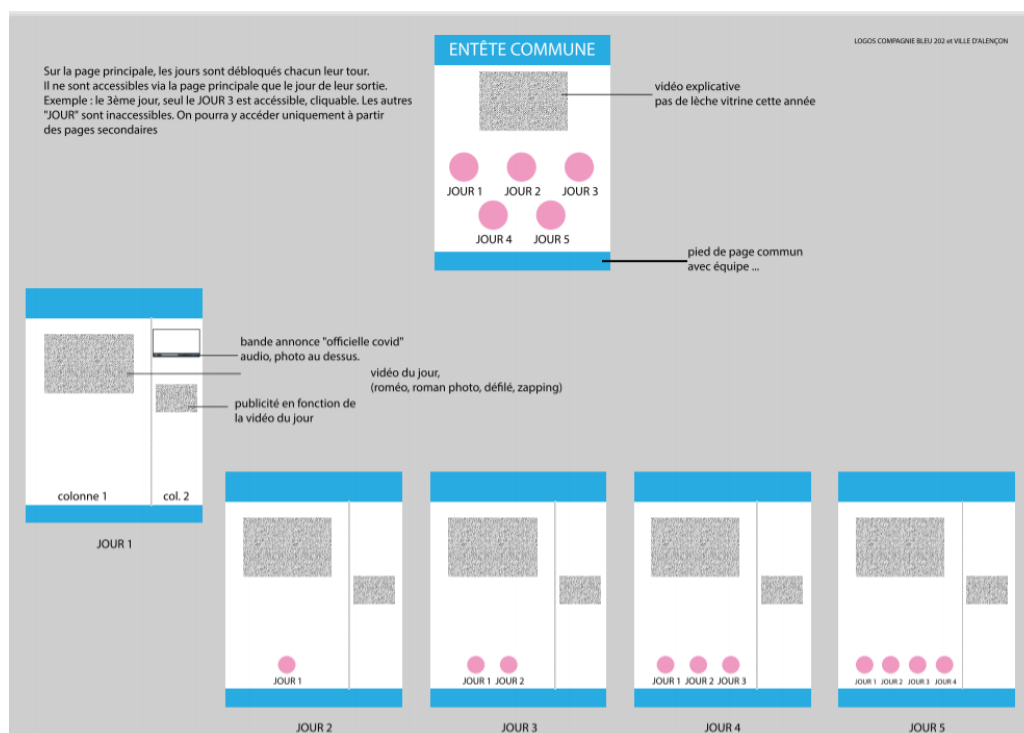
- La définition du projet dans ses partis-pris en vidéos et en web.
- La planification et la priorisation des réalisations au sein du projet.
- La production des contenus vidéos et photos pour ce projet.
- La création du site web ainsi que la maintenance et la communication autour de ce dernier.

2. DESCRIPTIF DES REALISATIONS

2.1 LA DEFINITION DU PROJET DANS SES PARTIS-PRIS EN VIDEO ET EN WEB

2.1.1 Sensibiliser à l'influence des différents médiums.

Lorsque nous avons discuté pour la première fois du projet avec la compagnie, début mai, je leur ai demandé s'ils avaient déjà imaginé la forme que pourrait prendre le site web et la place qu'y occuperaient les vidéos. J'ai rapidement compris que le recours à un support virtuel et à la vidéo était avant tout perçu pour eux comme un moyen de substitution pour proposer ce qui représente leur cœur de métier : l'art dramatique. La partie vidéo et web de ce projet était vécus comme une contrainte, et la compagnie n'imaginait pas vraiment exploiter les potentialités offertes par ces différents médiums pour servir artistiquement le projet.



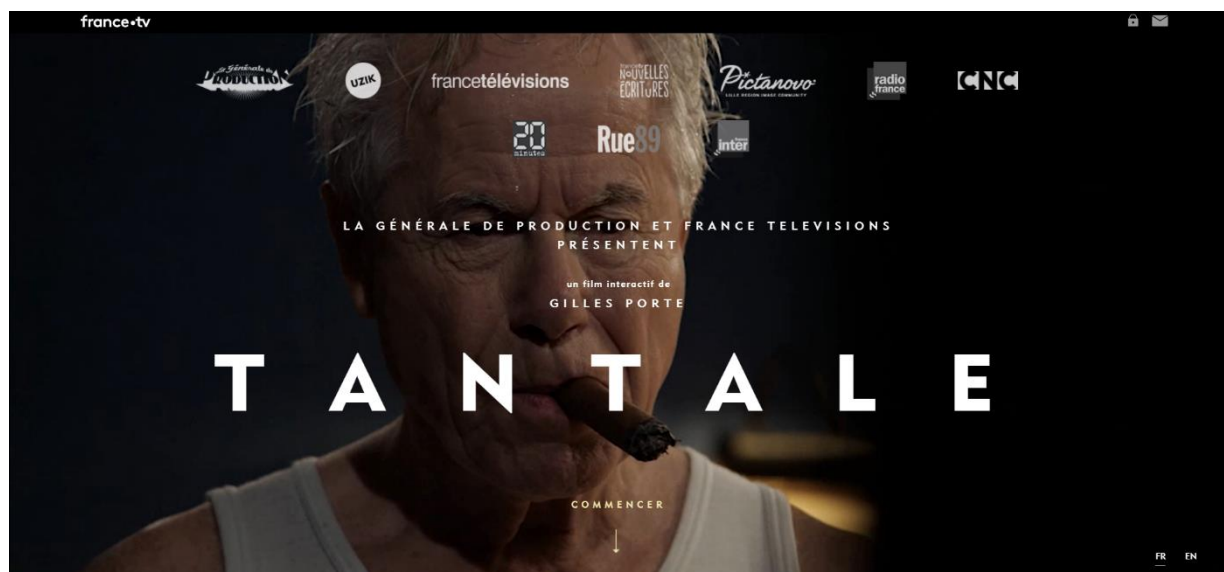
*Schéma présentant les volontés de la compagnie pour le site web.
Transmis avant mon arrivée durant le mois de mai.*

La compagnie imaginait par exemple que le site pourrait s'ouvrir sur une vidéo des membres de l'association, face caméra, expliquant qu'ils étaient membres d'une compagnie théâtrale et que l'expérience qu'ils proposaient sur ce site venait en remplacement d'un autre projet qu'ils auraient voulu faire. Cela paraissait une erreur de communication digitale, et la compagnie s'en rendit compte quand je leur ai demandé s'ils iraient voir un spectacle si l'auteur leur disait qu'il aurait souhaité faire autre chose.

Pourtant, la compagnie désirait donner une place à la vidéo et au site dans ce projet. Elle ne souhaitait pas proposer de simples captations de spectacles, enregistrées sans public et mise en ligne sur une page web très simple. La compagnie ignorait simplement la plupart des possibilités qu'offraient la vidéo et le web, et pour cause, ce n'était pas des outils qui leurs étaient familiers. C'est pourquoi, tout particulièrement en web, ils imaginaient pour ce projet un site semblable à la plupart des expériences digitales qu'ils avaient connues : une forme de site vitrine, où l'on pourrait défiler la page avec la souris pour afficher de nouvelles informations et éventuellement quelques boutons pour changer de page.

J'ai donc tenu dès le mois de mai, avant le début de mon stage, à leur communiquer un ensemble d'exemples de sites web et de vidéos qui sortaient de l'ordinaire, d'un point de vue design, et qui pourraient inspirer la compagnie pour la conception du projet. J'ai également tenu à les sensibiliser à ce que la création d'un site pouvait permettre techniquement, notamment :

- La création de mini-jeux au sein du projet.
- La création de lives vidéos visionnables depuis le site.
- L'incorporation de quiz ludiques au sein du site.
- L'identification de chaque utilisateur du site, la mémorisation de chacune de leurs actions sur le site, permettant la création d'une expérience personnalisée, comme par exemple des formes « d'histoires dont vous êtes le héros ».
- La création d'une carte de la ville interactive, servant la navigation du site.
- L'évolution du site web dans le temps : avec l'ajout de nouveaux contenus après l'ouverture du site.



Capture de la page d'ouverture du site <http://tantale.nouvelles-ecritures.francetv.fr/> proposant un film de fiction interactif dont les procédés ont influencés la création du Roman-Photo du projet

Chacune de ces idées s'accompagnait d'exemples concrets de sites les ayant déjà développés à leur manière. L'idée était de leur donner envie de s'appropriier le site web, avec autant d'enthousiasme qu'ils en avaient déjà pour l'écriture des pièces. Car si la dimension vidéo et web restaient perçus pour eux comme une contrainte, un obstacle entre le spectateur et leur projet, alors ils ne constitueraient nécessairement rien de plus qu'un filtre négatif dans l'appréciation de leur travail.

La compagnie sembla très réceptive à l'ensemble de ces suggestions, et elle revint plusieurs fois vers moi pendant le mois de mai pour me partager des idées de techniques innovantes concernant les vidéos et le site.

2.1.2 S'emparer des codes des médiums vidéo et web.

Les membres de la compagnie m'avaient également précisé qu'ils planifiaient d'écrire les scènes qui allaient être filmées et un certain nombre de contenus textuels présents sur le site durant le mois de mai, avant le début de mon stage. Ils m'ont très vite envoyé durant le mois de mai les premières scènes qu'ils avaient écrites.

Les documents qui présentaient les scènes s'apparentaient à des continuités dialoguées. Les dialogues s'enchaînaient sur le papier avec quelques rares commentaires, précisant quelques intentions de jeu. Ce type d'écriture est commune pour une pièce de théâtre. Dans un grand nombre de pièces écrites, les dialogues occupent la quasi-totalité, entrecoupés de rares didascalies. La définition plus précise des intentions des comédiens, le détail des décors sur scène, des lumières, sont généralement laissés à l'appréciation du metteur en scène et des comédiens. C'est pourquoi il existe des centaines d'interprétations d'*Hamlet*, très hétéroclites, sans qu'elles ne rentrent en contradiction avec les pages de Shakespeare.

FRANCIS - (Petit cri de frayeur) Mon Dieu ! Ça ne va pas du tout. Je suis désolé mais il va falloir trouver autre chose, vous ne devez pas vous toucher les mains.

C

MES - Bah quoi ? Ils se sont désinfecté les mains, ils ne se touchent pas le visage... C'est une scène de drague, il est censé lui baiser la main, c'est écrit dans le texte !

FRANCIS - ~~Ttt tt ttt~~. Impossible. Touchez-vous avec le coude, par exemple, ça fera plus de distanciation physique.

MES - Bon bah, si on n'a pas le choix... Allons-y pour les coudes.

ROMÉO - Du coup, je dis "coude" à la place de "main" ?

MES - Non ! On ne change pas EN PLUS le texte. Reprenons.

ROMÉO, (touchant le coude de Juliette avec son coude.)

Si j'ai profané avec mon indigne main cette châsse sacrée, je suis prêt à une douce pénitence : permettez à mes lèvres, comme à deux pèlerins rougissants, d'effacer ce grossier attouchement par un tendre baiser. (L'acteur embrasse de loin le coude de l'actrice, avec un son de baiser bruyant)

*Extrait de la continuité dialoguée de la vidéo Coroméo et Juliettovid
Première page de cette continuité dialoguée disponible en [Annexe page 35]*

En audiovisuel toutefois, c'est généralement différent. Le dispositif technique est plus présent et surtout les conventions ne sont pas les mêmes. Il peut vite devenir difficile de gérer le déplacement de la caméra, ou les éléments qui seront vues en arrière-plan si l'on ne connaît pas précisément le déplacement que fera le comédien sur le plateau. Par ailleurs, le spectateur n'accorde, par habitude, pas le même regard à une pièce de théâtre que sur une vidéo. C'est ce que l'on appelle les conventions théâtrales. Le spectateur acceptera facilement un décor incomplet, voir seulement suggéré, au théâtre ou encore le fait que l'ambiance sonore dans le théâtre ne colle pas fidèlement à la réalité.

En audiovisuel, il existe d'autres normes, en particulier celles du cinéma de la transparence, qui domine l'audiovisuel mainstream. Elle veut que le spectateur de vidéo s'attende à être immergé dans un récit réaliste, avec des plus grandes exigences en termes de réalisme des décors, des lumières et d'ambiance sonore notamment. Certains jeux de comédiens sont également moins facilement appréciés, comme certains styles de burlesques (voir les difficultés de Keaton et Chaplin à l'arrivée du cinéma parlant).

L'ensemble de ces enjeux était des éléments auxquels il me paraissait important de sensibiliser la compagnie, pour qu'elle ne soit pas surprise de la manière dont serait perçu le contenu une fois filmé. La compagnie ne voulait pas faire du simple « théâtre filmé », où l'on pose une caméra face à la scène sans faire usage des effets qu'offre le medium vidéo.

Il nous fallait donc définir, au-delà du récit et des intentions de jeu, les partis-pris propres à l'outil vidéographique qui viendraient servir les intentions artistiques défendues par la compagnie.

Nous avons entamé ce travail de conception dès le début de mon stage en juin : pendant une semaine, j'ai demandé à la compagnie de revenir sur les scènes qu'elle avait écrites en essayant de représenter l'action qu'elle imaginait visuellement dans l'espace. J'ai spécifiquement insisté pour connaître les intentions que voulait donner la compagnie à chaque endroit. Par exemple, dans un dialogue entre deux amis, la compagnie voulait que l'on s'identifie au plus jeune des personnages, que l'on partage sa tristesse alors qu'il venait d'apprendre une mauvaise nouvelle. Je pouvais alors leur suggérer des partis-pris cinématographiques allant dans ce sens : un rythme plus lent du montage, des plans plus rapprochés de ce personnage, une faible profondeur de champ pour isoler le personnage et qu'il focalise l'attention, etc. Parfois, a contrario, nous pouvions imaginer que la vidéo introduise autre chose que le jeu des comédiens : pour une séquence comique, si le jeu des comédiens pouvait rester très premier degré, nous pouvions jouer sur une contre-plongée, une lumière très contrastée pour introduire un décalage avec le propos.

Modèle - Découpage technique						
N° Seq / N° Plan	Descriptif action	Descriptif image	Descriptif audio	Durée estimée	Transition	Visuel (St)
01/01	Roméo arrive en marchant en direction de l'entrée des locaux avec un masque sur le visage, il salue d'une main le personne présentent devant l'entrée. Au premier plan, figurant1 fume une cigarette, un masque rabattu sur le cou, il répond à la salutation de roméo.	Plan large, caméra épaule flottante. Extérieur, devant les locaux de la compagnie, caméra avec la facade dans le dos	Dialogue : "Roméo : salut" In : discussions entremêlées des personnes devant l'entrée Out : musique d'introduction du reportage, assez rythmé et entraînante	3" - 5"	Ouverture : fondu au noir	
01/02	On voit Juliette, Figurant 2 et Figurant 1 devant les locaux. Juliette et figurant 2 discutent à une certaines distance l'un de l'autre. Figurant 1 continue de fumer sa cigarette.	Plan taille des trois comédiens, caméra épaule flottante. Extérieur, devant les locaux de la compagnie, les comédiens premier plans, en fond la facade avec l'entrée à l'arrière plan droit.	In : discussions entremêlées des personnes devant l'entrée Out : musique d'introduction du reportage, assez rythmé et entraînante	1" - 3"		
01/03	Roméo arrive au niveau de l'entrée des locaux en marchant. Il ouvre la porte et entre. Les autres comédiens poursuivent leurs actions.	Plan générale, frontal face à la facade du bâtiment, caméra épaule flottante. Entrée de champ de roméo à droite. Porte d'entrée à droite de	In : discussions entremêlées des personnes devant l'entrée Out : musique d'introduction du reportage, assez rythmé et entraînante. La musique se termine à la fin du plan	6" - 8"		

*Extrait du découpage technique de la vidéo Coroméo et Juliette
Première page du découpage technique disponible en [Annexe page 36]*

L'idée était d'aider la compagnie à construire avec l'outil vidéo, toujours avec sa validation pour qu'elle puisse rester maître du processus créatif. L'ensemble de ce travail se concrétisa dans la rédaction d'un découpage technique pour chaque scène et résumant tous les choix de mise en scène vidéo. Ces documents étaient très important pour moi, car si la compagnie était en accord avec leur contenu, cela offrait une base fixe pour la préparation des tournages et l'estimation de la charge de travail.

Pour la création du site web, un travail similaire était nécessaire. Il s'agissait cette fois de définir le design, en particulier UX et UI, mais aussi graphique, qui déterminerait l'expérience de l'utilisateur dans sa découverte de l'œuvre.



Moodboard de réflexion sur le design de la télévision, un élément central dans la composition du site web. Le design de droite fut celui retenu.

Une nouvelle fois, nous avons travaillé ensemble autour de différentes propositions. J'ai proposé plusieurs maquettes et schémas de parcours utilisateurs qui ont permis petit à petit de définir l'expérience que pourrait offrir le site. (Plus de détails dans la partie [Création du site web]).

2.2 LA PLANIFICATION ET PRIORISATION DES REALISATIONS AU SEIN DU PROJET

Au-delà de la définition même des contenus du projet, il s'agissait pour moi de réussir le plus vite possible à estimer la charge de travail que représenterait ma mission au vu des réalisations que désirait la compagnie, et de planifier notre travail afin de satisfaire l'échéance du 27 juillet pour la sortie du site. Pour cela, il me fallait connaître précisément ce qu'attendait la compagnie. Du 8 au 12 juin, nous avons donc revu toutes les scènes écrites ensemble et créé des découpages techniques. Puis du 15 au 19 juin nous avons élaboré les premières maquettes du site et fait les designs des principaux éléments. A partir des découpages et des maquettes, il m'était beaucoup plus facile d'estimer le temps de travail que cela allait représenter.

Malheureusement, la réalisation du projet semblait alors très ambitieuse : la compagnie souhaitait réaliser 8 vidéos, d'une moyenne de 7 minutes, ainsi qu'un roman-photo interactif, comprenant près de 200 photos différentes, un mini-jeu de course, un quiz pour les nouveaux utilisateurs et un ensemble d'autres petits dispositifs interactifs agrémentant l'expérience du site. La qualité de l'ensemble des idées imaginées était grande, mais la quantité l'était également, alors que nous n'avions qu'un mois et demi avant la sortie.

Nous avons commencé une première planification incluant les journées de tournage. Une fois celle-ci ajoutée au planning, il ne nous restait que 9 jours, hors week-end, d'ici le 27 juillet où un tournage n'avait pas lieu. Jours pendant lesquels je devais effectuer, le montage et la post-production des vidéos et le développement du site web.

Une autre contrainte importante venait compliquer la priorisation des tâches : Daphnée Palamaras, une comédienne importante de la compagnie, n'était pas disponible pour les tournages avant le 6 juillet. Or, elle avait un rôle dans la plupart des vidéos les plus importantes du projet, ce qui obligeait à commencer par les tournages des éléments les plus facultatifs.

Si la compagnie percevait qu'il s'agissait d'un timing serré, elle restait confiante sur l'objectif. Malheureusement, elle semblait négliger le temps de la post-production vidéo et du développement du site, ce qui était compréhensible étant donné qu'elle ne s'y connaissait pas. D'autre part, la création de spectacle que créait habituellement la compagnie ne correspondait pas du tout aux mêmes enjeux en termes de priorisation. En effet, la compagnie pouvait généralement très vite disposer des autorisations pour jouer là où elle voulait, et créait ses spectacles à l'aide d'une banque de décors et de costumes importante qu'elle possédait déjà dans ses locaux. Une fois les lieux et costumes choisis, le travail de la compagnie reposait essentiellement sur des répétitions afin d'affiner la mise en scène, une étape de progression linéaire, qui

ne risquait pas de remettre en cause le fait de finalement jouer le spectacle. Si la compagnie prenait du retard dans ses répétitions, le spectacle serait seulement moins bien qu'elle ne l'aurait espéré.

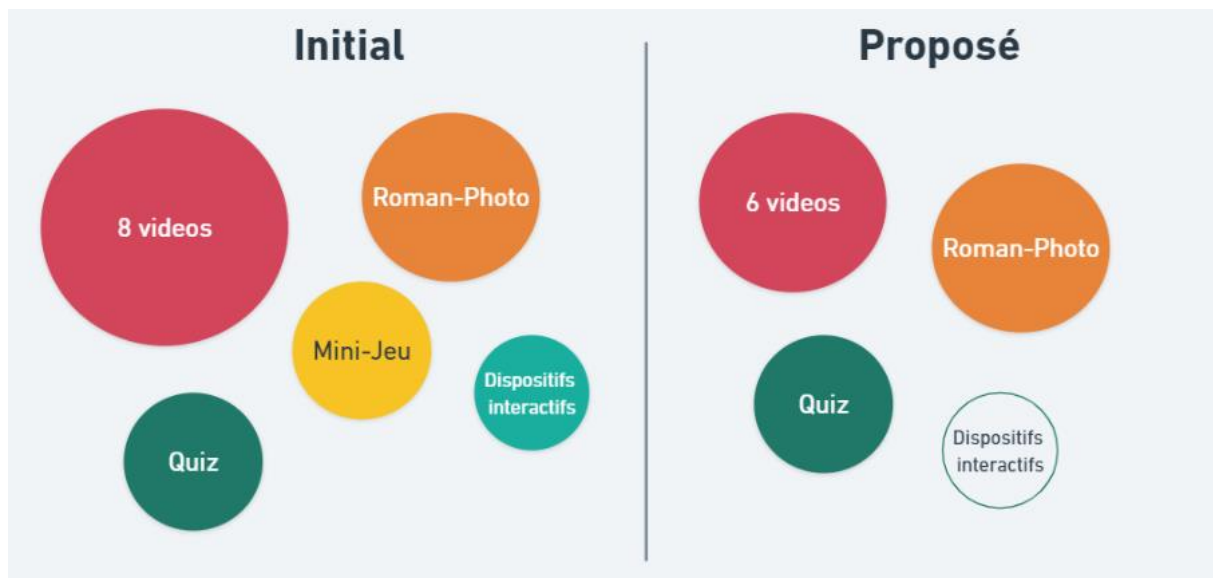
La réalisation de vidéos et d'un site web pouvait au contraire vite s'apparenter à des créations aux résultats binaires : soit nous arrivions à les terminer dans les temps, soit nous ne pouvions rien proposer. Sans une bonne priorisation, nous pouvions finir l'ensemble des tournages, sans qu'aucun des montages ne soit finalisé pour la sortie. Nous ne pourrions alors pas proposer de projet, même moins bien. Même chose pour le web, un développement interrompu à mi-parcours pouvait facilement rester inexploitable.

Le risque de ne pas se tenir à notre échéance pouvait donc avoir des conséquences énormes. C'est pourquoi le 23 juin, j'ai demandé à la compagnie que nous nous réunissions pour discuter de ce problème et leur partager, plus fortement qu'auparavant, mes inquiétudes. Ce n'était pas une prise de parole facile, car elle venait perturber un engouement et un enthousiasme que nous partagions tous pour ce projet. Ce problème nécessiterait sans doute de sacrifier une partie des scènes, ce qui est toujours une décision difficile. Je leur ai alors indiqué selon moi quelle partie du projet il me semblait plus raisonnable d'écarter, pour rentrer dans nos échéances tout en conservant une marge et en fonction des priorités fixées par la compagnie. Le problème venait de ma charge de travail, celle des autres membres de la compagnie convenait à l'échéance, mais personne n'avait les qualifications pour m'aider au montage des vidéos ou au développement du site. Je leur ai alors suggéré l'option, qu'outre le fait de réduire la taille du projet, la compagnie pouvait envisager de faire appel à une personne de plus, avec les qualifications requises.

Cette histoire n'était pas facile d'un point de vue relationnel. Certaines personnes de la compagnie pouvaient mal prendre le fait que l'on décide qu'une part de leur idée soit sacrifiée, au détriment de celle de d'autres membres. Les rôles des scènes étant déjà distribué, certains pouvaient voir leur implication dans le projet réduite davantage encore. Si l'on choisissait d'ajouter quelqu'un d'autre au projet, cela aurait des conséquences financières pour la compagnie. Et pour ma part, je craignais que la compagnie, qui ne connaissait pas mon travail et me voyait la plupart du temps assis face à un ordinateur, pense que je cherche à en faire moins que je n'aurais pu pour la suite du projet. J'ai donc essayé de présenter les éléments de la façon la plus factuelle possible, me contentant de décrire le problème et de suggérer l'ensemble des solutions qui me paraissaient envisageables.

Heureusement, la compagnie fut très compréhensive, malgré la difficulté des choix qu'il fallait prendre. Elle décida finalement de retirer 2 des 8 vidéos du projet, ainsi que le mini-jeu. Certaines vidéos et quelques éléments interactifs furent désignés comme facultatifs, ainsi nous ne les réaliserions que fin juillet, s'il nous restait du

temps. Les rôles destinés à Daphnée Palamaras furent modifiés, ce qui nous permettait de filmer une part des vidéos les plus importantes dès le mois de juin. D'autre part, la compagnie proposa d'embaucher une personne supplémentaire en renfort sur le projet afin d'assumer une partie du travail qui m'était initialement confié. Elle me demanda de voir parmi mes connaissances si j'avais quelqu'un de confiance, disponible et ayant les compétences requises. C'est ainsi que je leur ai proposé que Flora Mallet rejoigne le projet en télétravail, pour nous aider ponctuellement dans les deux dernières semaines de finalisation, ce qu'ils ont accepté.



Représentation schématique des charges de travail pour la réalisation du projet, selon la vision initiale puis après révision avec la compagnie et priorisation.

Nous repartions ainsi sur une réalisation beaucoup plus réaliste, dans laquelle nous avons priorisé les tâches de façon à ce qu'une version minimum du projet soit terminée pour le 20 juillet, ce qui laissait à la fois une marge de manœuvre en cas d'imprévu et la possibilité d'éventuellement améliorer cette version en fonction du temps restant.

Rétrospectivement, je pense que nous avons, avec la compagnie, grandement profité de cette réorganisation : sans elle, nous aurions sans doute travaillé durant tout le projet avec un grand niveau de pression, ce qui est souvent très nuisible à un projet créatif, où l'inspiration et l'ouverture d'esprit sont nécessaires à l'émergence de la qualité. Par ailleurs, je pense que nous aurions sans doute dû abaisser grandement le niveau de qualité de l'ensemble du projet, si nous avions passé les dernières semaines à assurer simplement le fait qu'il soit sortable. Au contraire, cette organisation nous a permis d'avoir quelques jours pour expérimenter nous-même le projet lors de sa finalisation, se mettre à la place du spectateur, et ajuster l'expérience que nous proposons pour la rendre véritablement aboutie.

2.3 LA REALISATION DES VIDEOS ET DU ROMAN-PHOTO

J'en viens maintenant à une description plus concrète de mon travail durant ce stage.

2.3.1 Pré-production

Ayant déjà eu l'occasion en tant qu'entrepreneur d'avoir à réaliser des vidéos pour des particuliers et des entreprises, j'ai simplement repris l'organisation dont j'avais l'habitude.

Comme déjà évoqué, la compagnie avait créé des continuités dialoguées avant mon arrivée, faisant ici office de scénario, et desquels nous avons construit un découpage technique. Le découpage me permet d'établir un ensemble d'éléments importants à la préparation des tournages :

- La durée totale des vidéos et le nombre de jours de tournage et de montage nécessaires à leur réalisation, ce qui nous sert pour la planification du projet.
- L'ensemble des lieux nécessaires pour les scènes.
- L'ensemble des rôles qu'il fallait assurer.
- L'ensemble des costumes pour les comédiens.
- L'ensemble des accessoires intervenant dans les récits.
- L'ensemble du matériel technique nécessaire pour les réalisations.

Besoins costumes		
Costume	Personne à charge	Commentaires
Costume de Roméo	Stagiaire à la compagnie	
Costume de Juliette	Stagiaire à la compagnie	
Tenue courante printanière du metteur en scène	Daphné	
Tenue courante printanière de Christine	Ok - Rémi	
Tenue courante printanière de Francis	Ok - Compagnie	
Tenue de protection de Roméo	Ok - Compagnie	
Tenue de protection de Juliette	Ok - Compagnie	
Tenue courante printanière de Figurant 1	Stagiaire	
Tenue courante printanière de Figurant 2	Stagiaire	
Costume d'ours de Sylvain	Ok - Compagnie	
Besoins en accessoires		
Accessoire	Personne à charge	Commentaires
Cigarette	Rémi	
8 x masque	Tout le monde	

*Extrait des listings pour la pré-production de la vidéo Coroméo et Juliette
Les listings complets sont disponibles en [Annexe page 37]*

J'ai donc repris ces éléments sous forme de différents listings, qui comportaient une colonne pour l'élément nécessaire (comédien, accessoire, costume, ...), une indiquant un éventuel commentaire descriptif de l'objet qui serait utilisé, et une donnant le nom du comédien ou désignant la personne en charge de cet objet. Désigner un responsable n'était pas là pour victimiser en cas d'oubli, mais éviter que deux personnes pensent mutuellement que l'autre s'occupe de cet élément et que finalement personne ne le fasse, ce qui arrive souvent quand il faut gérer plusieurs tournages en même temps.

Ces listings ont permis d'organiser le travail de régie, en amont et pendant le tournage. Ce travail fut assuré par la compagnie, essentiellement pendant que je travaillais sur le site web.

Concernant le matériel technique, je disposais de mon côté de pas mal d'équipements (caméra, lumières, pieds et stabilisateurs, ...) que j'ai proposé à la compagnie d'utiliser. Toutefois j'avais peu de matériel pour l'enregistrement sonore, mais la compagnie et Rémi Mangot avaient tout ce qu'il nous fallait.

Enfin, l'élaboration d'un plan de travail, nous a permis de synthétiser les éléments nécessaires pour chaque plan à tourner, mais surtout de définir précisément l'ordre dans lequel nous tournerions les plans lors de chaque journée de tournage, ce qui nous fit gagner un temps précieux.

Séquences		Journées de	Lieux			Acteurs	Accessoires		Matériel		
Plans	Dialogues	26/06/20	Cave de la compagnie	Coin parcours santé forêt	Forêt avec tronc.	Nicolas Guerin	Lampe torche, les cagettes de pom-pot, 2 rayonnages	Couteau de chasse, chewing gum	Kit caméra, optiques, trépied	Ronin S	Kit lumière
partie cave											
02/01		11h10	X			X	X		X		X
02/03		11h25	X			X	X		X		X
02/02		11h35	X			X	X		X		X
02/04		11h45	X			X	X		X		X
entrée											
01/01		14h15		X		X			X	X	
01/03		14h30		X		X			X	X	
01/02		14h40		X		X			X	X	
01/06		15h00			X	X		X	X	X	
01/04		15h10			X	X		X	X	X	
01/05		15h40			X	X		X	X	X	

Plan de travail pour le tournage de la scène du « Survivaliste » faisant partie de la video [Zapping TV](#)

2.3.2 Tournages

Durant les jours de tournage, je me suis essentiellement concentré sur la partie image, c'est-à-dire la captation et la mise en place des lumières. La captation son était presque toujours assurée par Rémi Mangot. Concernant les indications de mise en scène, elles étaient données par un autre membre de la compagnie, généralement la personne qui avait supervisé l'écriture de la scène en question. Il m'arrivait également de donner parfois des indications aux comédiens, mais relatives à leur placement au vu du cadre ou du mouvement de la caméra plutôt qu'à leur intention de jeu.

La plupart des vidéos ne mobilisait qu'un à deux comédiens en même temps, ce qui restait relativement simple à gérer. Quelques tournages toutefois étaient de plus grande ampleur, notamment celui d'une émission de télévision, avec 5 invités, 6 figurants pour le public, ainsi qu'une chanteuse et 4 danseuses. Pour ce tournage nous avons planifié l'ensemble des placements de caméras et des décors, ainsi que les effets de lumières durant une journée de préparation, puis nous avons tourné l'ensemble des scènes le lendemain avec les comédiens.



Photo du tournage de la vidéo On n'est pas crevés, parodie d'une émission TV. @Antoine Libert

Durant cette journée, j'ai particulièrement tenu à ce que nous informions régulièrement l'ensemble des comédiens sur l'avancement du tournage. En effet, l'ensemble des membres de la compagnie étaient soit comédiens dans cette vidéo, ou étaient dans l'équipe de tournage. Nous n'avions pas d'assistant réalisateur ou de régie pour gérer les comédiens non présents sur scène, ou leur éventuelle arrivée en cours de journée. Nous avons donc demandé à l'ensemble des figurants et comédiens d'être présents sur les lieux durant la journée entière. Il y avait donc pour beaucoup d'entre eux de longs moments d'attente, doublés de l'inconfort de porter un masque, de respecter les distanciations ainsi que le silence lors des prises. Je sais, pour l'avoir vécu, que ce genre de situation peut rapidement avoir un effet sur l'énergie des comédiens dans leur jeu, ce qui s'est d'ailleurs vite ressenti chez les plus impatientes. Ils peinaient davantage à rester dans leur personnage, et oubliaient plus facilement leur rôle lorsque l'on refaisait une prise.

Chaque heure environ, je tenais à faire une annonce générale, indiquant où nous en étions dans le tournage de l'émission, ce qui nous allions entamer maintenant, ce qui restait avant la pause déjeuner, l'intention générale qu'avaient les prochaines scènes, etc. Cela permettait aux comédiens de rester impliqués dans cette journée de tournage, de toujours comprendre ce qui se passait et leur place dans le travail que nous faisions. Psychologiquement, cela jouait beaucoup à ce que personne ne se sente laissé en plan, à simplement attendre son tour de jouer. Certains comédiens m'ont après le tournage indiqué qu'ils avaient été contents de cette initiative.



Photo du tournage de la vidéo Le défilé de Gustavio, pour la scène des coulisses. @JournalOrneHebdo

Ces tournages furent particulièrement enrichissants, car ils nous permirent de travailler sur des formats de réalisation très différents. Les vidéos que nous faisons se voulaient des parodies de formats télévisuels ou web déjà existants. Nous avons par exemple une forme de reportage TV, une émission avec un plateau, la captation d'une chanson sous la forme d'un clip, la captation d'un défilé de mode, une parodie de zapping TV, ou encore un format de documentaire immersif inspiré de celui de l'ancienne émission *Strip-tease*. Chaque tournage jouait sur des codes différents, ce qui était un exercice très intéressant.

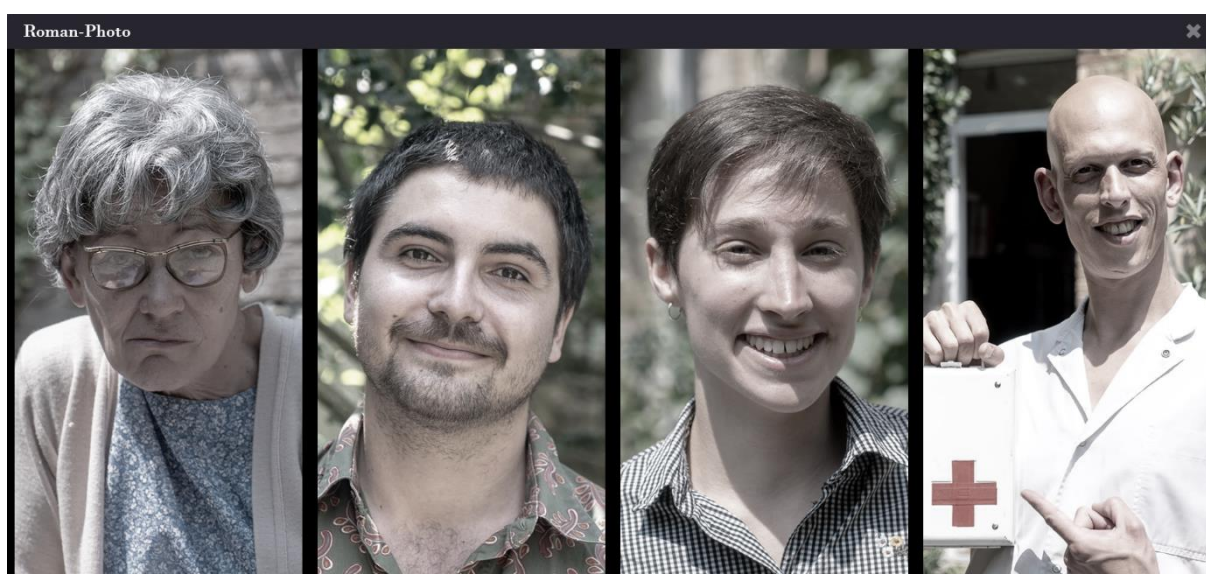
2.3.3 Post-Production

Concernant la post-production, je me suis chargé du montage image et de l'étalonnage des vidéos. La partie montage et mixage son était assurée par Rémi Mangot, avec qui la collaboration fut très professionnelle. Le travail de montage était facilité par le fait que je pouvais m'appuyer sur un découpage technique bien précis. Certains habillages visuels devaient être réalisés pour des génériques comme l'ouverture de l'émission TV ou certaines parties du Zapping TV. Ils furent réalisés par Flora Mallet lors de la finalisation du projet.

Nous avons eu le temps de visualiser les montages avec l'ensemble de la compagnie, et ainsi effectuer quelques phases de retouches pour que les vidéos correspondent totalement aux volontés de la compagnie.

2.3.4 Création du roman-photo

Réalisation un peu à part dans ce projet, la compagnie souhaitait que nous fassions un roman-photo interactif sur le site. Dans ce roman photo, le spectateur, guidé par une voix off tout à long de l'histoire, pourrait à plusieurs moments faire des choix qui influençaient le déroulement du récit, le tout visant à sensibiliser aux gestes anti-Covid.



Capture d'un moment du Roman-Photo sur le site. Nous avons le choix entre rendre visite à différents personnages en cliquant sur leur portrait.

Le spectateur pouvait par exemple choisir son sexe, le masque qu'il allait prendre pour sortir, ou encore s'il souhaitait respecter les gestes barrières ou non. Pour ce projet, nous avons d'abord réalisé un organigramme reprenant l'ensemble des circuits qu'il était possible d'effectuer au sein du Roman-Photo. Nous avons associé des identifiants à chaque photo afin de plus facilement coordonner les prises de vue d'une part, et les enregistrements des voix d'autre part, et enfin leur incorporation sur le site. Vous pouvez retrouver ce schéma en [Annexe page 38]. Nous avons ensuite créé un découpage technique et des listings de comédiens et matériels, de façon similaire aux tournages vidéo. Je me suis occupé de la prise de vue des photos, tandis que l'enregistrement des voix fut assuré par Rémi Mangot et la retouche des photos par Pierre Trouvé.

2.4 LA REALISATION DU SITE WEB

2.4.1 L'authentification et la personnalisation de l'expérience utilisateur

Nous avons dû d'abord concevoir avec la compagnie la forme que devrait prendre la navigation sur le site pour le spectateur. Avant le début de mon stage, la compagnie avait déjà eu l'idée de faire un roman-photo interactif dans lequel le parcours de l'utilisateur serait en partie influencé par des choix qu'il aurait faits avant de faire le roman-photo. Par exemple, à un moment du roman, le spectateur, qui se rend à une fête, à la possibilité de choisir entre manger un spéculos bien emballé (geste Covid-responsable) ou manger son gâteau préféré en prenant des risques face au virus. Son gâteau préféré dans l'histoire dépendrait de sa réponse à un quiz à un autre endroit du site.

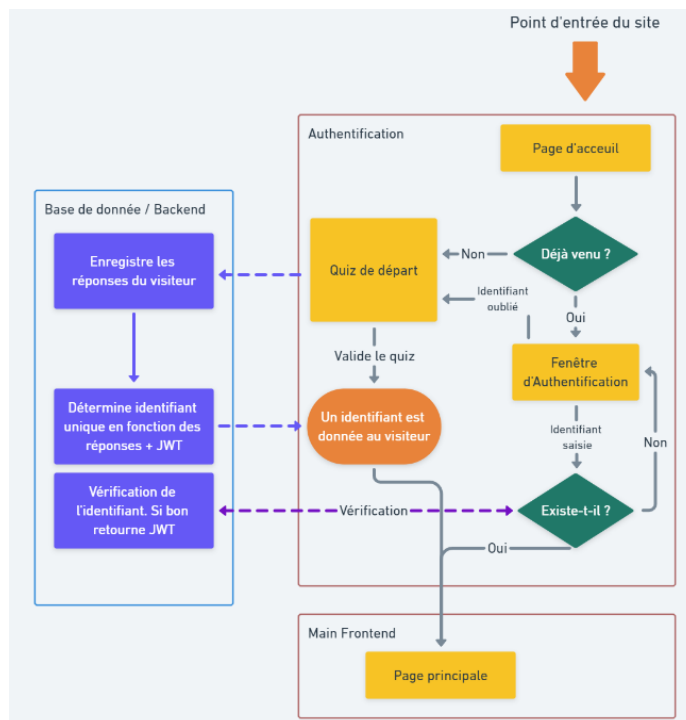


Diagramme de travail représentant le fonctionnement du système d'authentification de l'utilisateur sur le site, aux vues des interactions entre le frontend, le backend et l'utilisateur.

Cette mécanique nécessitait deux choses au niveau du site web : un système d'authentification de l'utilisateur et l'incorporation d'un quiz, qu'il ferait à sa première arrivée sur le site. Si l'utilisateur avait déjà visité le site, et effectué le quiz, il devrait avoir la possibilité de s'authentifier grâce à des informations personnelles. Nous voulions rendre cette authentification la plus simple possible, notamment car notre site pouvait s'adresser à un jeune public, ou un public peu familier des outils informatiques. C'est pourquoi, plutôt que d'une authentification avec un traditionnel pseudo et mot de passe, avec une certaine connotation administrative, nous avons choisi qu'à la fin du quiz le nouveau spectateur se voit attribuer un nom de virus, composé d'un nom de véritable virus et d'un adjectif, tel que « Choleravirus Enjoué », et qu'il devra mémoriser pour se reconnecter. Cela apportait une forme de gamification à cette étape du site et incitait même les utilisateurs à revenir.

Par ailleurs le profil utilisateur était mémorisé sur sa machine grâce à un traditionnel système de Cookies qui permettait une authentification automatique si l'utilisateur revenait depuis le même appareil.



Capture d'une étape du quiz présent sur le site, et effectué par les utilisateurs lors de leur première connexion.

2.4.2 Un contenu évolutif dans le temps

Autre aspect décidé par la compagnie avant mon arrivée, elle souhaitait que les contenus prévus sur le site ne soient pas tous accessibles dès son ouverture. Les années précédentes, le spectacle était habituellement joué 5 soirs, du lundi au vendredi, la dernière semaine de juillet. Pour coller à la tradition, la compagnie désirait que les contenus du site soient divisés en 5 parties, et qu'une nouvelle partie soit accessible chaque soir à 18h30, entre le 27 et le 31 juillet. Ces parties devaient s'additionner à celles déjà présentes sur le site, de manière à ce qu'à la fin de la semaine l'ensemble des contenus soit accessible. La compagnie voulait qu'il y ait un contenu principal de nouveau chaque soir : une vidéo d'environ 10 minutes, sauf le soir du roman-photo. Ce gros contenu s'accompagnait de créations plus petites, comme l'accès à une journal où figurait des actualités personnalisées, un magazine avec des articles et un horoscope personnalisé, ou encore une vidéo plus courte de 3 min.

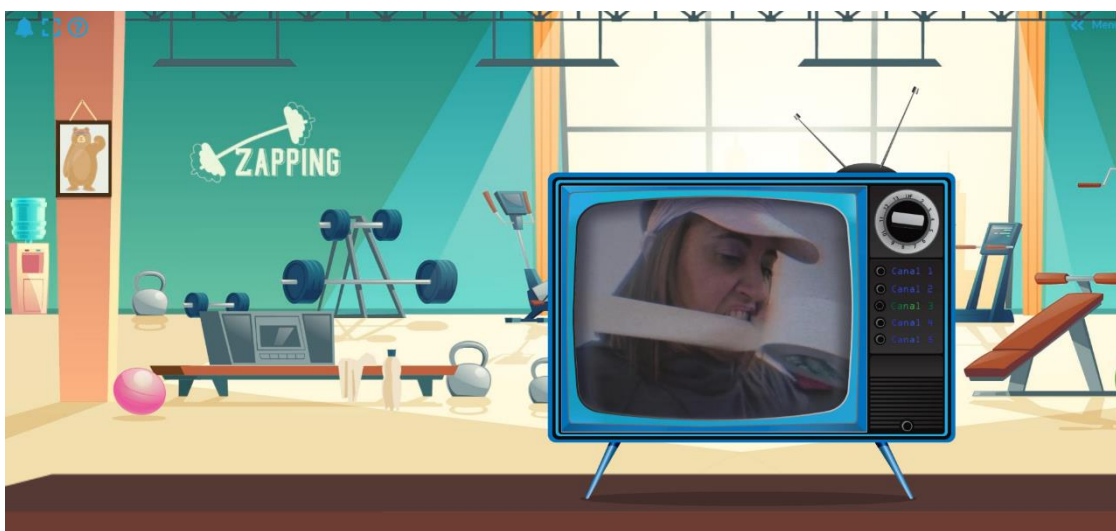
Nous devions jouer avec ce dispositif pour organiser l'expérience de l'utilisateur : qu'il puisse profiter d'un design abouti dès le premier soir, même sans les contenus des autres jours, mais aussi qu'il comprenne bien que d'autres contenus viendraient s'ajouter les jours suivants, et qu'il soit incité à revenir les découvrir.

J'ai rapidement proposé à la compagnie d'imaginer un site dans lequel l'utilisateur, grâce à des boutons pourrait basculer du contenu d'un jour à celui d'un autre, avec une forme de slide horizontal pour transiter d'un contenu vers un autre. L'idée ici était de rompre avec le design de barre de navigation traditionnelle, permettant de passer d'une page à une autre, sans transition, ni élément récurant entre les pages. Les contenus vidéo n'avaient pas de lien direct, mis à part le thème du Covid. Il n'y avait pas de continuité de récit d'une vidéo à une autre, des clins d'œil tout

au plus. Le spectateur pouvait vite se perdre parmi tous ces contenus présentés comme des modules, s'il n'était pas rattaché à un environnement, un univers cohérent, et c'était là la responsabilité du site.

J'ai donc présenté plusieurs propositions de design qui permettaient selon moi d'unifier l'univers des créations du projet. Nous avons particulièrement réfléchi autour de deux concepts :

Le premier s'appuyait sur le fait que la compagnie joue habituellement ses spectacles en déambulation dans la ville d'Alençon, permettant au passage d'en découvrir le centre-ville. L'idée était que chaque jour, le contenu soit proposé en s'appuyant sur une photo, ou une représentation graphique d'un lieu iconique de la ville, mise en pleine écran et dans laquelle il serait possible de cliquer sur divers éléments pour interagir et découvrir les contenus. Nous avons par exemple un jour un contenu principal portant sur un défilé de mode. Nous pouvions imaginer que sur le site, il soit proposé sur une page avec une image plein cadre de la vitrine d'un magasin de vêtements iconique de la ville. Dans cette image, il y aurait par exemple un écran publicitaire qui, s'il l'on cliquait dessus, permettrait d'accéder à la vidéo sur le défilé, dans une fenêtre contextuelle. De même, un journal posé sur un banc pourrait donner accès à un article humoristique rédigé par la compagnie. Des panneaux de signalisation sur les bords de l'image, inviteraient également le public à aller vers un autre endroit de la ville. En cliquant sur le panneau, l'image défilerait horizontalement pour en faire découvrir une autre, celle des contenus du jours suivant, s'il était disponible.

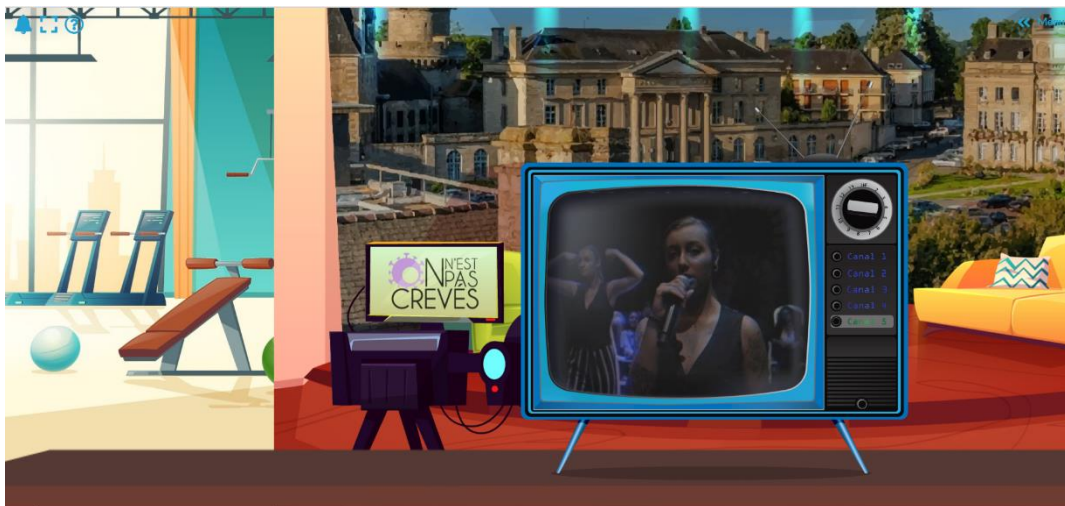


*Capture de la page accessible à partir du mercredi 29 juillet sur le site.
L'ensemble des pages est disponible en [Annexe page 39].*

Le second concept reprenait le fait que beaucoup des vidéos que nous réalisons faisait la parodie de programmes télévisuels. L'idée était alors de représenter une grande télé sur le site, dans l'esprit des anciennes télévisions cathodiques, avec des boutons sur le côté de l'écran pour changer de chaîne. Cette télévision montrerait dans son écran des images issues du contenu du jour et il suffirait de cliquer sur l'écran pour

ouvrir une fenêtre présentant la vidéo ou le roman-photo correspondant. Les boutons sur le côté de l'écran permettraient de changer de chaîne et ainsi d'afficher dans la télé le contenu correspondant à un autre jour. Les boutons correspondant aux jours non disponibles encore seraient tout simplement grisés.

Du mixage de ces deux idées est né le site finalement réalisé. Nous avons gardé l'idée de la télévision et son système de chaîne pour la navigation entre les contenus. Toutefois, il était difficile d'y inclure les plus petits contenus, tel que les articles de journal et magazine... Nous avons donc créé 5 illustrations, s'inspirant des décors du contenu vidéo principal du jour, que nous avons placés à l'arrière-plan, derrière la télévision. Ces décors présentaient des éléments interactifs donnant accès aux contenus autres que ceux accessibles depuis la télévision. Lorsque l'on changeait de chaîne, le décor faisait un slide horizontal, pour laisser place à celui de la chaîne choisie, sans que la télévision ne bouge.



Capture d'une page du site en transition vers une autre, lorsque l'on clique sur un bouton de la télévision.

2.4.3 Un site techniquement pensé comme un jeu

Comme nous l'avons abordé, le site présentait un nombre important d'éléments interactifs, et se voulait comme une expérience immersive, sans avoir l'impression de passer de page en page, comme sur un site traditionnel.

Pour mettre techniquement en place cela, il semblait évident de favoriser le recours à des technologies de développement moderne, tels que les frameworks javascript frontend, qui offrent la possibilité de concevoir un site comme une application en un seul bloc (*single page application*), plutôt qu'en plusieurs pages distinctes. J'avais eu l'occasion de travailler avec l'un de ces frameworks, *VueJS*, lors de mon projet tuteuré l'année passée, et il était par ailleurs, un outil tout à fait adapté à la création de ce genre de site. C'est donc sur ce framework que j'ai développé l'application en frontend (partie du code destinée à être lue par l'ordinateur de

l'utilisateur). *VueJS* me permet aisément d'organiser les éléments du site grâce à sa logique de composants.

Au fur et à mesure du développement, je proposais à la compagnie de tester les fonctionnalités déjà implémentées. La compagnie voulut progressivement que l'on renforce l'esprit de gamification autour du site. Nous avons alors affiné le design des illustrations, pour qu'il ait un style plus coloré et flat design, rappelant un peu l'esthétique des jeux pour enfants. De plus, lors de la dernière semaine de développement, nous avons trouvé le temps d'incorporer un certain nombre d'éléments interactifs dans le décor : un journal, un magazine et un smartphone sur lesquels il était possible de cliquer pour consulter du contenu textuel dans une fenêtre contextuelle, ainsi qu'une radio qui diffusait des annonces audios.



Capture du magazine depuis le site, disponible en cliquant sur le magazine au sol dans le décor accessible via le canal 4 de la télévision.

Nous avons même eu le temps lors des finalisations d'ajouter de petits éléments interactifs supplémentaires au sein des illustrations, qui consistait juste à faire bouger un élément du décor lorsqu'on cliquait dessus, à l'aide d'un système de *gif*. Cela participait encore à rendre le contenu du site dynamique et ludique.

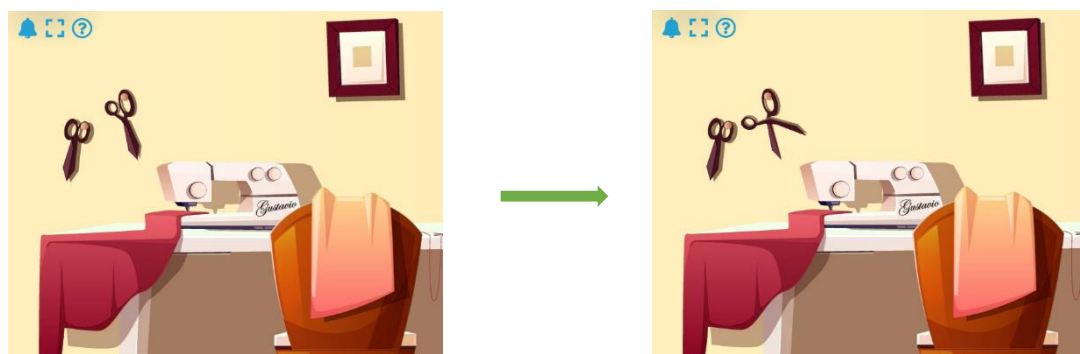
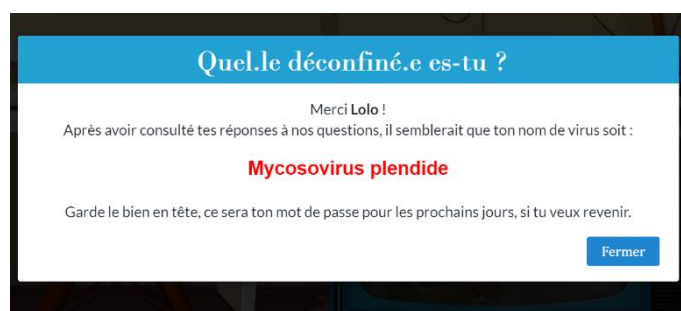
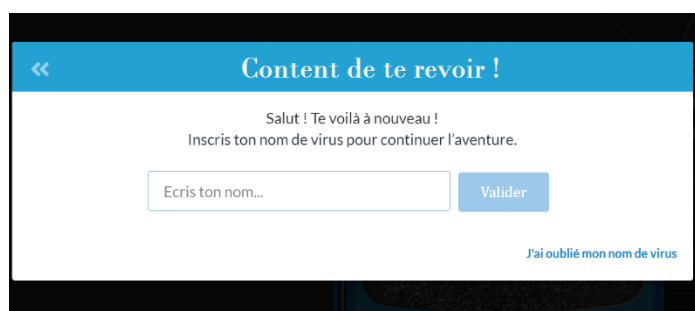


Illustration d'une animation d'un élément présent dans le décor accessible via le canal 1 de la télévision. Lorsque l'on clique sur les ciseaux, ils s'animent en effectuant un mouvement de cisaille.

2.4.4 Le développement côté serveur.

Concernant la partie backend (code destiné à être interprété par le serveur fournissant le site), il s'agissait simplement de garder en mémoire les choix des utilisateurs lors du quiz qu'ils effectuaient à leur première connexion et de gérer leur authentification en leur distribuant un nom de virus et en identifiant les utilisateurs lors de leur connexion. J'ai choisi de réaliser le développement de cette partie en javascript, sous la forme d'une API REST, avec *NodeJS*, et d'utiliser une base de données *MongoDB*, directement hébergée par le fournisseur, grâce au service *Atlas MongoDB*.

Le choix de ces technologies s'est fait essentiellement pour leur rapidité d'implémentation et leur modernité. Nous aurions facilement pu obtenir une API similaire en PHP ou Ruby par exemple.



A gauche : capture de la fenêtre d'authentification sur le site.

A droite : capture de la fenêtre délivrant un nom de virus à l'utilisateur à la fin du quiz.

Au sujet des noms de virus, servant à l'authentification : des couples de deux mots étaient constitués à l'aide d'une liste de virus d'une part et d'une autre d'adjectifs d'autre part, qui avaient été préalablement constituées (100 noms de virus et 350 adjectifs donnant 35 000 noms possibles). Les combinaisons étaient définies au hasard pour chaque nouveau membre, en empêchant les doublons bien sûr. Ce système d'authentification n'offrait bien évidemment que très peu de sécurité : il était très simple pour un utilisateur de chercher des combinaisons virus/adjectif pour tomber sur le profil d'un autre utilisateur. Mais nous n'avions pas besoin d'assurer cette sécurité, au contraire, cette usurpation potentielle d'identité pouvait faire partie de l'expérience. Bien sûr, les données collectées sur chaque utilisateur n'étaient pas des informations sensibles : leur gâteau et leur boisson préférés parmi trois possibilités, leur signe astrologique, ainsi que leur personnage préféré parmi deux faisant partie des précédents spectacles de la compagnie. Les données étaient anonymisées côté base de données.

2.4.5 Optimiser les performances du site

Le projet constituait un site web très lourd en donnée. Avec les nombreuses vidéos, photos, illustrations et audios qu'il contenait, cela représentait un gros paquet de données à fournir à l'utilisateur pour qu'il puisse afficher le site correctement. Le problème était d'autant plus grand que le site était pensé comme une application *single-page* et non en plusieurs pages dont le chargement pouvait être bien distinct.

Il fallait donc optimiser le site pour que l'utilisateur n'ait pas à attendre 3 minutes de chargement s'il voulait accéder au site depuis son téléphone, sans une connexion très haut débit. Cela était une problématique de *WebPerf*, un domaine dans lequel j'avais très peu de connaissance. J'ai donc durant le mois de juin demandé conseil à un professeur de l'université Gustave Eiffel, enseignant en IMAC 3 et spécialisé dans les technologies web : Raphael Nanni. Il m'a beaucoup aidé à comprendre de quels éléments pouvaient dépendre les performances de mon site et les solutions qu'il m'était possible de mettre en place.

Grâce à ces précieux conseils, j'ai essentiellement amélioré les performances du site en optimisant le poids des médias image et audio. Les médias vidéo étaient chargés depuis une plateforme d'hébergement vidéo qui se chargeait déjà d'optimiser le contenu selon les supports.

J'ai également veillé à ce que les médias ne soient bien chargés que lorsqu'ils étaient vraiment visualisés par l'utilisateur, en particulier au niveau du roman-photo qui, avec ses 200 photos et audios représentait une lourde charge.

2.4.6 L'adaptation responsive du site

Il était indispensable que le site offre une expérience riche et adaptée à son support de diffusion, que ce soit sur ordinateur, tablette ou portable. Le site était initialement conçu pour ordinateur, afin d'offrir une meilleure appréhension de la richesse des contenus, et ce qui est tout de même préférable pour profiter de contenus vidéos. Toutefois, les sites web comptent aujourd'hui en moyenne 60% de leurs visites émises depuis des portables. Nous ne voulions pas que le site impose d'être consulté depuis un certain support, ou pire, complètement difforme s'il était consulté sur le mauvais.

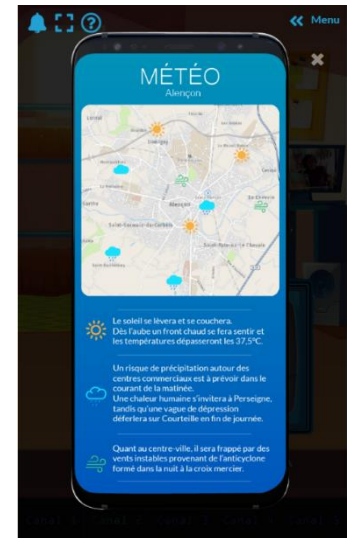
Il a donc fallu penser plusieurs adaptations, pour que l'expérience soit tout aussi agréable sur téléphone :

- Il était difficile sur portable d'avoir les boutons inclus sur le côté du téléviseur avec un écran de faible largeur. Les boutons auraient été si petits que l'on aurait difficilement pu cliquer dessus. Nous les avons donc basculés sur un menu en bas de l'image.

- Nous avons adapté les décors du format paysage au format portrait afin qu'ils ne soient pas camouflés par le téléviseur sur téléphone et que les éléments interactifs présents dessus restent bien distincts et accessibles.
- Les fenêtres contextuelles du journal, du magazine et du smartphone consultables en cliquant sur des éléments du décors ont dû également être déclinés en version mobile.



Capture de la version desktop et mobile de la météo, disponible en cliquant sur le smartphone dans le décor accessible via le canal 2 de la télévision.



2.4.7 Le déploiement du site et le choix du nom de domaine

Restait à rendre le site disponible sur le web. Pour cela, j'ai expliqué dès le début du mois de juin à la compagnie qu'il fallait déterminer trois éléments :

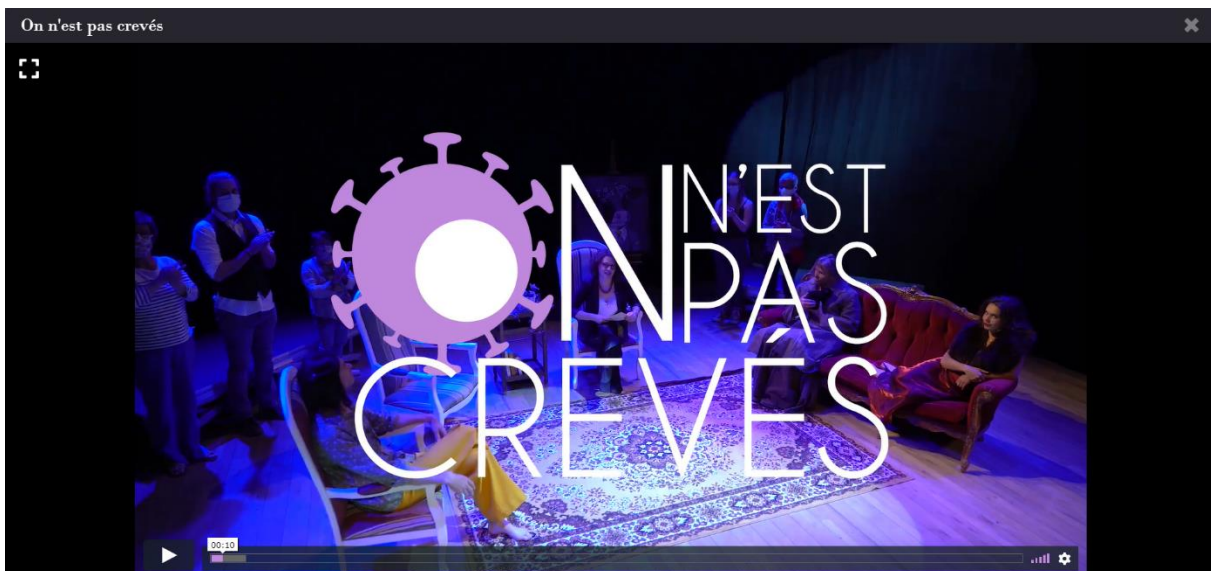
- Quel nom porterait le site ?
- Sur quel serveur serait-il hébergé ?
- Sur quelle plateforme, les vidéos seraient-elles hébergées ?

Concernant le nom de domaine, nous avons établi une liste de noms possibles, principalement autour des mots-clés Lèche-Vitrines, Bleu202 (le nom de la compagnie), et TV. Un certain nombre des noms de domaine envisagés n'était pas disponible, ce qui orienta rapidement notre choix vers : *leche-vitrines.tv*. Le nom renvoyait à celui des spectacles d'été habituels de la compagnie et bien connus dans la région Alençonnaise. L'extension renvoyait, elle, à la télévision, objet central sur le site.

Pour le serveur, j'ai proposé à la compagnie de louer un hébergement auprès du fournisseur le plus réputé en France : OVH. Je connaissais bien le fonctionnement de cet hébergeur, et les prix de leurs prestations étaient raisonnables. La location d'un VPS (*Virtual Private Server*) correspondait selon moi parfaitement pour notre projet : il nous permettrait d'héberger à la fois la partie frontend et backend de notre site, en garantissant une bonne performance de notre serveur, pour un coût largement inférieur à celui d'un serveur dédié.

Nous avons estimé avec la compagnie la fréquentation du site autour de 150 visiteurs par jours environ, avec des pics estimés à 30 connexions à la minute maximum lors de la mise en ligne de nouveaux contenus. Nous avons choisi un VPS aux performances suffisantes pour gérer facilement un tel trafic. J'ai ensuite géré l'administration du serveur, sous Debian. J'ai notamment configuré l'accessibilité en https du site, sur Apache, avec la génération de certificats ssl auto-signés avec *Let's Encrypt*.

Concernant le choix de la plateforme d'hébergement vidéo, nous avons essentiellement le choix entre les services gratuits de Youtube, et ceux sous abonnement de Vimeo. Vimeo offre l'avantage de nombreuses personnalisations de son lecteur vidéo, comme le choix de la couleur des boutons play/pause et de la timeline et la possibilité de retirer le logo de l'hébergeur (en l'occurrence Vimeo). Ces éléments nous ont fait opter pour ce second choix d'hébergeur, toujours dans un souci d'obtenir une expérience immersive.



Capture de la fenêtre permettant la visualisation de la vidéo On n'est pas crevés. On y voit que la couleur de la timeline et des boutons de volume ont été définis à l'identique avec celle présente dans le logo de l'émission.

2.4.8 La maintenance et la communication autour du site

A la suite de la sortie du site web, entre le 27 et le 31 juillet dernier, a suivi une phase de maintenance et de communication sur le projet.

Je me suis assuré du bon maintien et bon fonctionnement du site lors de son utilisation. Grâce aux retours de nombreux utilisateurs, j'ai pu identifier des corrections mineures à apporter au site pour que son expérience soit optimum sur certains supports spécifiques (*Iphone* notamment).

J'ai par ailleurs revu le développement du site afin de le rendre plus lisible, plus documenté et plus performant, en particulier dans l'ordre de chargement des médias, grâce à la mise en place de certains *pré-load*.

La compagnie également a organisé début août une série d'évènements sous la forme d'*happenings* durant lesquels ils déambulaient dans la rue de la ville en diffusant des passages audios de certaines créations et en interprétant une danse. Ces évènements n'étaient pas annoncés, et duraient moins d'une heure pour éviter le regroupement du public. Je les ai accompagnés durant ces événements en faisant des captations vidéo et des photos.



Photo de la compagnie pendant un Happening en ville. @AntoineLibert

Nous avons également géré avec la compagnie la communication digitale autour du site. La compagnie concentrait déjà l'essentiel de sa communication autour de sa page Facebook avant ce projet. C'est donc par ce biais que s'est focalisée la promotion. Nous avons régulièrement fait des publications reprenant des éléments iconiques du projet, tel que le personnage de l'ours que l'on retrouve à de nombreux endroits. Nous avons créé des contenus photos additionnels (avec cet ours notamment) sur lesquels nous avons organisé certaines publications. Cela venait encore enrichir l'univers que nous avons développé, le faisant se poursuivre au-delà du site.

Nous n'avons pas travaillé spécialement le référencement du site, étant donné qu'il s'inscrivait comme un projet éphémère, et que l'ensemble de public cible n'aurait pas de lui-même consulté un moteur de recherche pour le trouver, mais aurait obtenu l'url du site via un autre support de communication.

Nous avons également prévu la création de quelques contenus additionnels à ajouter sur le site. Toutefois, la nécessité pour moi de rendre un rapport de stage début septembre, ce que nous avons appris début août, nous a conduit à ne pas entreprendre d'autres choses.

3. POST-MORTEM : MON RETOUR SUR CE PROJET

3.1 UNE MISE EN PRATIQUE PLURIDISCIPLINAIRE

Ce stage représenta une occasion exceptionnelle pour moi de mettre en pratique à la fois mes compétences acquises en réalisation audiovisuelle et en conception de site web. J'avais par le passé eu l'occasion de travailler sur ces deux domaines dans un cadre professionnel, mais jamais les deux au sein d'un même projet. Cette approche pluridisciplinaire entre web et vidéo est un atout que je souhaitais particulièrement mettre en avant car il correspond à mon projet professionnel. Il existe un grand nombre de structures désireuses de créer un site dans lequel différents médias visuels seront inclus, et bien souvent elles choisissent de s'adresser à des prestataires différents pour produire le site d'une part et les médias de l'autre. Pourtant, il fait sens de penser ces deux productions ensemble, puisqu'elles visent dans de nombreux cas à fonctionner de pair. C'est pourquoi je trouve particulièrement enrichissant le travail relationnel que j'ai pu avoir avec la compagnie Bleu 202 autour de la cohésion entre médium théâtral, vidéo et web. Je suis fier que le résultat de projet atteste de cette complémentarité que nous recherchions. Même s'il me reste de très nombreuses compétences à acquérir encore, cette expérience m'a conforté dans ma volonté de proposer ce type de prestation à la suite de mes études au sein d'un projet entrepreneurial.



Photo d'une partie de l'équipe du projet. @JournalOrneHebdo

3.2 ANALYSE DES POINTS D'AMÉLIORATIONS

Je n'ai pas eu le sentiment que nous ayons, avec la compagnie, fait face à d'importantes difficultés ou des impasses au cours de ce stage. Je pense que nous devons cela à une communication saine entre chaque membre dès qu'une problématique pouvait apparaître, ce qui permettait de rapidement la désamorcer avec bienveillance. J'ai toutefois identifié de nombreuses pistes d'amélioration dans mon travail sur lequel il sera intéressant de travailler à l'avenir :

- Dans la post-production des vidéos, j'ai souvent cherché à faire un export en qualité optimum alors que la version n'avait pas été encore validé avec tous les membres de la compagnie. Ces exports pouvaient parfois prendre 3 heures, alors qu'il était possible d'exporter une version réduite en bien moins de temps pour la faire approuver par la compagnie. Cela nous a fait perdre un temps que je mesure maintenant comme conséquent lorsque nous faisons les dernières retouches vidéo.
- Lors des tournages, je n'ai pas toujours correctement géré la recharge des batteries, avant et durant les tournages, ce qui a pu nous conduire quelques fois à devoir attendre quelques minutes pour leur rechargement en plein tournage.
- Dans le développement du site web, j'ai parfois, par crainte de manquer de temps, été trop vite à me lancer dans le développement sans forcément prendre le temps nécessaire pour poser ce que je voulais faire d'abord sur papier. Lors de la création du roman-photo par exemple sur le site, je me suis d'abord lancé sur un système où la partie frontend du code faisant des requêtes à la partie backend afin de déterminer la photo suivante à afficher. Or, ce système ne présentait que peu d'intérêt, il était largement préférable que le backend fournisse en une seule requête l'ensemble des informations que le frontend avait besoin pour décider lui-même de l'enchaînement des photos.
- Concernant l'adaptation à tous les supports également, il m'a été difficile de gérer correctement la prise en compte du navigateur Safari Mobile, étant donné que je n'avais pas d'appareil *Apple*. Or, il s'avère qu'il présente des particularités, comme le fait qu'*Apple* empêche depuis le code de modifier le volume des audios présents sur le site, ce qui faisait que les audios n'étaient absolument pas au bon niveau les uns par rapport aux autres sur *iPhone*. Je ne connais pas encore de solution permettant de tester cette navigation sur Windows ou Linux. Je compte demander à Raphael Nanni davantage d'informations sur le sujet.

Il y aurait encore de nombreux autres points à énumérer. Ils constituent essentiellement des pistes d'améliorations techniques. Concernant l'aspect relationnel durant ce stage, j'avoue qu'il m'est difficile de prendre du recul encore sur mon rapport avec les membres de la compagnie. C'est d'autant plus difficile que je les connaissais déjà bien avant ce stage, et que dans un cadre professionnel différent, mes lacunes en terme relationnel auraient sans doute été plus marquées. J'ai à ce sujet demandé à la compagnie de me faire un retour à la fin de ce stage, de me dire honnêtement ce qu'ils auraient aimé que je fasse ou dise autrement. Ils m'ont dit qu'ils avaient été très satisfaits de notre relation, et qu'ils m'invitaient à poursuivre sur la même voix. La bonne collaboration au sein d'un projet est un élément qui m'est particulièrement cher, et je veillerai également à l'améliorer quand je ferai face à des cadres professionnels auxquels je serai moins familier.

CONCLUSION

Ce projet fut finalement très bien accueilli par le public. Pour les habitués des spectacles d'été de la compagnie, ils eurent le sentiment de retrouver le même esprit au sein du spectacle numérique que celui des spectacles vivants. Je fus très heureux des retours que l'on a pu nous faire sur ce projet une fois sorti. Je suis tout aussi heureux d'avoir pu accompagner la compagnie dans l'utilisation de technologies dont elle n'avait pas l'habitude, et qu'elle ne percevait pas comme un allié potentiel à leur expression artistique. Aujourd'hui, si la compagnie reste bien sûr profondément tournée vers le théâtre, elle est désormais plus ouverte à l'idée d'y inclure le recours à des outils vidéo ou digitaux, même sans obligation sanitaire, et c'est là aussi à mes yeux une grande victoire.



Œuvre numérique évolutive
à partir du 27 juillet 2020 sur
www.leche-vitrines.tv



202

Affiche de promotion du projet.

ANNEXES

Première page de la continuité dialoguée pour la vidéo *Coroméo et Juliettovid*

Réunion de préparation des nouvelles répétitions et des démarches à suivre

Christine amène un plateau de café “ Quelqu’un en veux ? ” éternue sur le plateau “ oups ”
Tout le monde refuse gentiment le café se lave encore plus les mains, certains rigolent

Le metteur en scène prend la parole pour remercier les comédiens d’être venus et présente le représentant de l’ORGIE qui est là pour accompagner les répétitions dans le maintiens des gestes barrières

Un personnage est vraiment flippé : Roméo ? En blouse blanche combinaison et tout le barda à côté du metteur en scène, on pense que c’est l’expert mais non c’est un autre qui se lève quand on le présente.

Répliques de Francis : Ah c’est là que j’interviens ! /// Hophophop /// Oh non malheureux ///
Ssssttt... Tt

Francis pourrait avoir une ceinture holster avec des pchitt de désinfectant, des rouleaux de rubalise...

Jingle Emission : Ne lechez plus les vitrines
Sous titres : Dans les coulisses

Dans la salle de danse - réunion :

Christine (arrive et brise le silence) - Et voilà ! Qui en veut ? (Il éternue sur toutes les tasses) Ah bah...
Désolé ... Les spéculoos sont emballés individuellement si vous voulez...

Metteuse en scène - Bon... Merci Christian, c’est l’intention qui compte... Quelqu’un veut des spéculoos ? Non ? Bon. Merci à tous d’être ici par ces temps troublés. Cela fait donc 3 mois que les répétitions ont été suspendues et le gouvernement nous permet dès aujourd’hui de reprendre nos travaux. Mais évidemment en respectant les MESURES et les gestes BARRIÈRES (agacée). Ce qui explique la présence d’un agent de l’O.R.G.I.E. ... (tout le monde regarde Sylvain (l’ours) qui porte un masque) qui va s’assurer que nous respectons bien toutes les normes de sécurité en vue de la situation sanitaire actuelle.

Sylvain - Ah mais non, mais c’est moi Sylvain ! (il retire une seconde son masque)

TOUS LES COMÉDIENS - Aaah ! (soulagement ou compréhension)

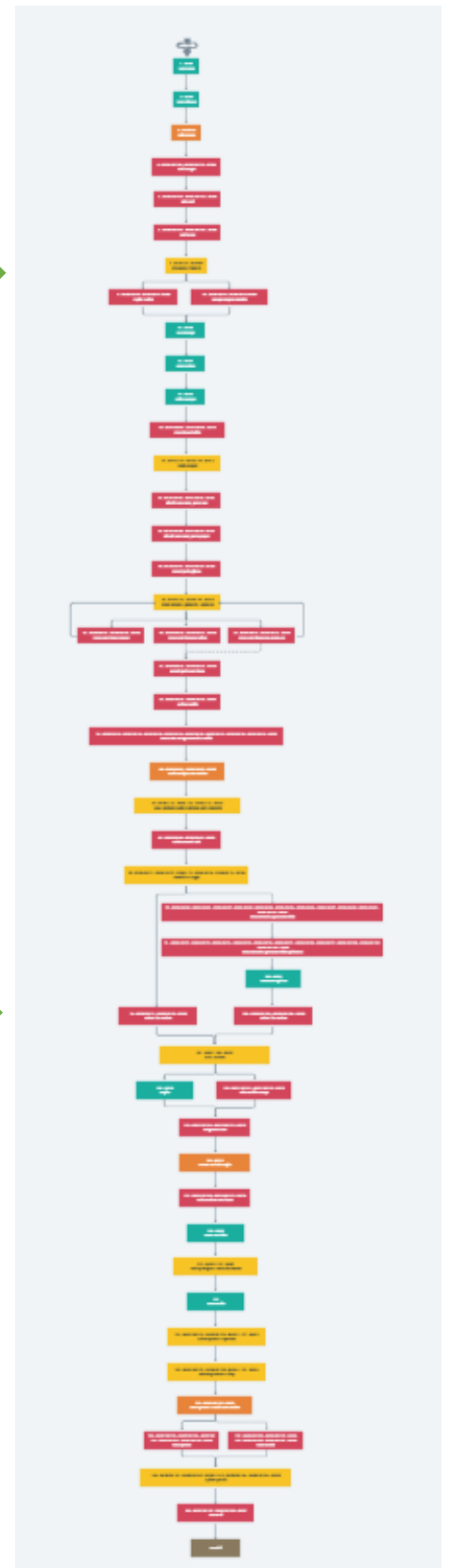
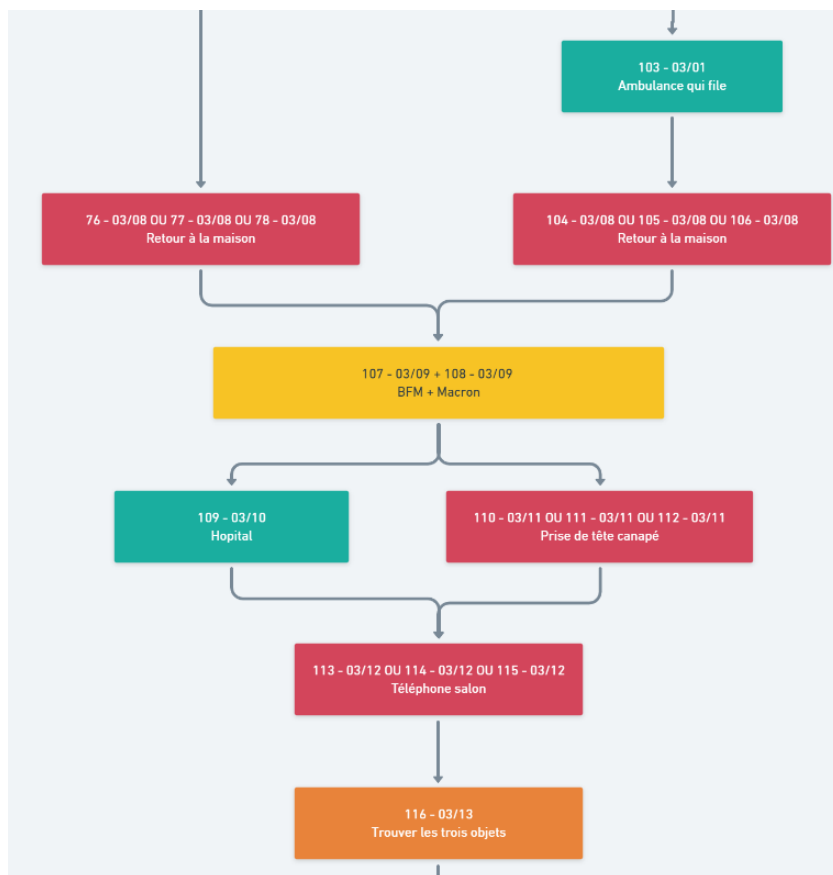
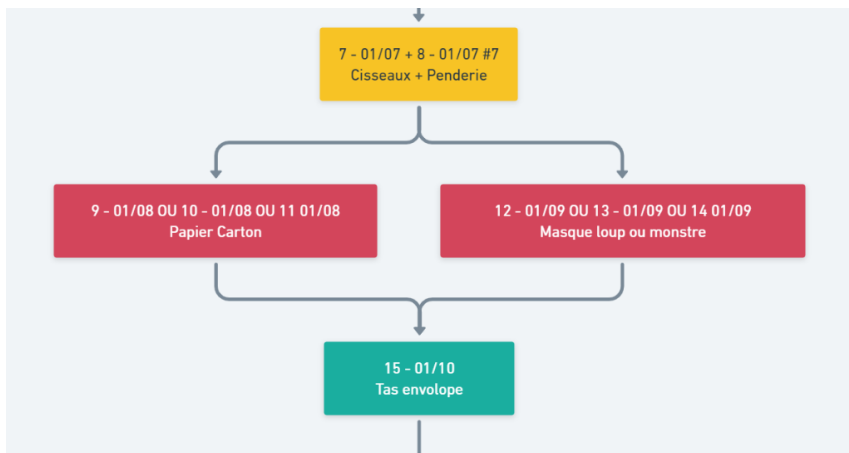
MES - Non mais l’agent sera là à partir de demain. C’est juste que notre régisseur est une personne à risque, alors il a fait un effort pour être présent sur les répétitions mais il tient à porter un masque...
Donc pour aujourd’hui on va répéter en respectant un maximum les mesures que nous avons reçues, même si nous savons que ça risque d’être difficile. Mais si ça peut nous épargner des leçons de morale de la part de là haut...

Première page du découpage technique pour la vidéo *Coroméo et Juliettovid*

Modèle - Découpage technique					
N° Seq / N° Plan	Descriptif action	Descriptif image	Descriptif audio	Durée estimée	Transition
01/01	Roméo arrive en marchant en direction de l'entrée des locaux avec un masque sur le visage, il salue d'une main la personne présentant devant l'entrée. Au premier plan, figurant 1 fume une cigarette, un masque rabattu sur le cou, il répond à la salutation de roméo.	Plan large, caméra épaule flottante. Extérieur, devant les locaux de la compagnie, caméra avec la facade dans le dos	Dialogue : "Roméo : salut" In : discussions entremêlées des personnes devant l'entrée Out : musique d'introduction du reportage, assez rythmé et entraînant	3" - 5"	Ouverture : fondu au noir
01/02	On voit Juliette, Figurant 2 et Figurant 1 devant les locaux. Juliette et figurant 2 discutent à une certaine distance l'un de l'autre. Figurant 1 continue de fumer sa cigarette.	Plan taille des trois comédiens, caméra épaule flottante. Extérieur, devant les locaux de la compagnie, les comédiens premier plans, en fond la facade avec l'entrée à l'arrière plan droit.	In : discussions entremêlées des personnes devant l'entrée Out : musique d'introduction du reportage, assez rythmé et entraînant	1" - 3"	
01/03	Roméo arrive au niveau de l'entrée des locaux en marchant. Il ouvre la porte et entre. Les autres comédiens poursuivent leurs actions.	Plan générale, frontal face à la facade du bâtiment, caméra épaule flottante. Entrée de champ de roméo à droite. Porte d'entrée à droite de	In : discussions entremêlées des personnes devant l'entrée Out : musique d'introduction du reportage, assez rythmé et entraînant. La musique se termine à la fin du plan.	6" - 8"	
Noir	Noir	Noir		2"	
02/01	Roméo et Juliette sont assis sur deux chaises à plus d'un mètre de distance. Il discutent ensemble, le ton est léger.	Plan moyen, face au deux comédiens, caméra épaule flottante.	In : discussions entremêlées des personnes dans la salles. Les voix de Roméo et Juliette sont un peu plus distinctes.	2" - 4"	
02/02	Figurant 2 à un petit flacon de gel hydro-alcoolique dans les mains. Elle l'ouvre et s'en sur les mains avant des les frotter l'une avec l'autre. Figurant 2 ne parle pas, elle regarde distaitement vers les autres dans la salle.	Insert sur les main de figurant 2, puis panoramique bas-haut vers le visage de figurant 2, plan buste, caméra épaule flottante	In : Bruit du gel sortant du flacon. discussions entremêlées des personnes dans la salles. Les voix de Roméo et Juliette sont un peu plus distinctes.	3" - 6"	
02/03	7 chaises sont disposés en cercle dans une salle vide de répétition. Elle sont bien espacés. 6 chaises sont occupées par les comédiens, Sylvain et le metteur en scène. La chaise de Christine est vide.	Plan d'ensemble de la salle de réunion, caméra épaule flottante. A l'arrière plan la porte d'entrée ouverte.	In : discussions entremêlées des personnes dans la salles.	3" - 6"	
02/04	Le metteur en scène parle à Sylvain déguisé en ours. Il a un texte de théâtre dans les mains et les courdes sur les cuisses pour se rapproche de Sylvain malgré la distance des chaises. Sylvain hoche parfois la tête en approbation. Il a un masque sur le visage.	Plan moyen, face au deux personnages, caméra épaule flottante.	In : Discussions entremêlées des personnes dans la salles. La voix du metteur en scène un peu plus distinct.	2" - 4"	
02/05	Christine arrive au niveau de la porte déjà ouverte avec un plateau de tasse de café. Elle s'arrête un instant sur la pas de la porte, regarde dans la salle et au niveau de ses pieds pour s'assurer d'où elle marche	Plan taille de Christine, centrée sur l'ouverture de la porte.	In : Bruit de tasses et du plateau de Christine. Discussions entremêlées des personnes dans la salles. La voix du metteur en scène un peu plus distinct.	1" - 3"	
02/06	Christine rentre dans la salle et s'approche du cercle, intérogant ceux qui voudrait du café. Christine s'approche finalement de figurant 2 ayant manifesté de la main qu'il voulait une tasse, et commence à lui tendre le plateau	Idem plan 02/03	Dialogue : " Christine : Quelqu'un en veut ?" In : Bruit de tasses et du plateau de Christine. Discussions entremêlées des personnes dans la salles.	2" - 4"	
02/07	Christine continue à tendre le plateau, puis éternu sur les tasses.	Plan taille de Christine avec amorce du bras de figurant 2. Légère contre plongé. Caméra épaule flottante.	In : Discussions entremêlées des personnes dans la salles. Eternuement de Christine. Les discussions s'arrête assez rapidement. Silence.	2" - 4"	
02/08	Figurant 2 regarde en direction de Christine. Elle semble hésitant et recule délicatement sa main tendue, un peu gênée.	Plan buste de Figurant 2, le plateau de tasse en amorce. Caméra épaule flottante.	In : silence, quelques bruits de respirations et de chaises	1" - 3"	
02/09	Figurant 1 regarde en direction de Christine. Il as le sourire au lèvres, et semble s'amuser de la situation.	Plan buste de Figurant 1, caméra épaule flottante.	In : silence, quelques bruits de respirations et de chaises	1" - 3"	
02/10	Le metteur en scène s'adosent, confiant, sur sa chaise et regarde alternativement en direction de tous le monde.	Plan taille du metteur en scène sur sa chaise, caméra épaule flottante.	Dialogues : Metteur en scène : "C'est l'intention qui compte... Quelqu'un veut des speculos ?" In : silence, quelques bruits de respirations et de chaises.	2" - 4"	
02/11	Christine régarde tous le monde avec un regard intérogatif dans l'espoir que quelqu'un voudrait des speculos.	Idem 02/09	Dialogues : Metteur en scène : "Non ? Bon" In : silence, quelques bruits de respirations et de chaises.	1" - 3"	

Listings de tournage - Coroméo et Juliettovid		
Besoins humains		
Roles	Personnes assumant le rôle	Commentaires
Metteur en scène	Daphné	
Francis	Pierre	
Roméo	Robin	
Juliette / Blandine	Léna	
Christine	Sylvaine	
Sylvain	Amandine	
Figurant 1	Sarah Jean	
Figurant 2	Emilie Tamisier	
Besoins en lieux		
Lieu de fiction	Personne à charge	Lieu de tournage / Commentaires
Entrée des locaux de la compagnie		Nettoyer
Couloir des locaux de la compagnie		Nettoyer
Salle de réunion de la compagnie	Rémi et Pierre	Préparer
Salle de répétition de la compagnie	Pierre et Rémi	Préparer
Besoins matériels		
Matériel	Personne à charge.	Commentaires
Caméra Sony A7S2 + batterie	Antoine	
2 x carte SD 128 Go	Antoine	
Objectif 24-70mm/4	Antoine	
Objectif 24-110mm/4	Antoine	
Tripied Manfrotto	Antoine	
Ronin SC	Antoine	
Micro Octava MK-12	Antoine	
Enregistreur audio	Antoine	H4N
Montagne de pile AA		
Perche + stabilisateur micro	Antoine	
Bonnette anti-vent	Antoine	
Leatherman	Antoine	
Besoins costumes		
Costume	Personne à charge.	Commentaires
Costume de Roméo	Stagiaire à la compagnie	
Costume de Juliette	Stagiaire à la compagnie	
Tenue courante printanière du metteur en scène	Daphné	
Tenue courante printanière de Christine	Ok - Rémi	
Tenue courante printanière de Francis.	Ok - Compagnie	
Tenue de protection de Roméo	Ok - Compagnie	
Tenue de protection de Juliette	Ok - Compagnie	
Tenue courante printanière de Figurant 1	Stagiaire	
Tenue courante printanière de Figurant 2	Stagiaire	
Costume d'ours de Sylvain	Ok - Compagnie	
Besoins en accessoires		
Accessoire	Personne à charge.	Commentaires
Cigarette	Rémi	
8 x masque	Tout le monde	
3 x flacon de gel hydro-alcoolique	Rémi et Pierre	
7 x chaise	Ok - compagnie	
Table pour posé le plateau de cafés	Ok - compagnie	
Plateau pour tasse de café	Ok - compagnie	
7 x tasse de café	Ok - compagnie	
3 x texte de Roméo et Juliette en papier	A imprimer (cf comédiens)	
5 x sachets de spéculos	Pierre et Rémi	
Ralonge Electrique	Ok - compagnie	
Elements de décor de théâtre : balcon de Juliette en salle de répétition.	Rémi et Pierre	
Plaque de plexiglass	Amandine demande à Lucas de la ville	
2 x Rouleau d'adhésif pour marquage au sol	Ok - compagnie	
Adhésif pour les sièges avec marquage des noms de comédiens et de l'équipe.	Rémi et Pierre	
Thermomètre	Amandine et Pierre maison	
2 x produit d'entretien.	Ok - compagnie	
Sac à dos du metteur en scène.	Cf comédiens	
Mouchoir de Christine	Rémi	
Faux-sang pour Juliette	Ok - compagnie	
Calepin de Christine	Ok - compagnie	
Crayon de Christine	Ok - compagnie	
Thermos de Francis	Jean Louis Vélot appeler	
Montre de Francis	Ok - compagnie	

Diagramme représentant les choix possibles dans le *Roman-Photo* ainsi que les numérotations faisant le lien avec le découpage technique et les médias associés





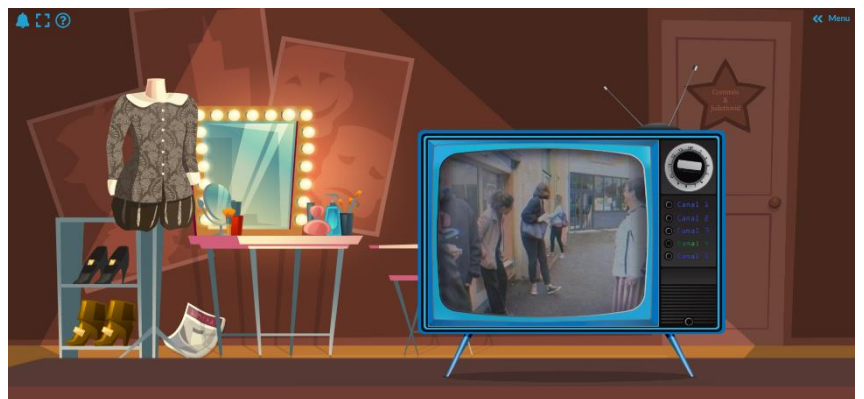
Canal 1



Canal 2



Canal 3



Canal 4



Canal 5