

Dossier de conception

Réalisation d'un webdocumentaire de mise en avant de la réorientation vers l'artisanat

Yoann Le Pellec
David Rousseau
Vincent Tréguier



Octobre 2013

Sommaire

Frédéric Revol, artisan distillateur.....	3
Synthèse.....	4
I. Le projet.....	5
1. Objectifs.....	5
2. Environnement du webdocumentaire.....	6
3. Procédés d'immersion.....	9
4. La narration.....	10
II. Le concept.....	12
1. Déroulement du webdocumentaire.....	13
2. Identité graphique.....	18
Les étapes.....	22
L'équipe.....	23

Frédéric Revol, Artisan distillateur

Le protagoniste principal du sujet de notre webdocumentaire est Frédéric Revol, propriétaire principal du Domaine des Hautes Glaces et artisan distillateur inscrit à la Chambre des Métiers et de l'Artisanat. Il a exercé auparavant le métier d'ingénieur conseil dans le domaine de l'agronomie. Il a alors décidé de monter un projet de distillerie de montagne au col des Accarias dans les Alpes. Pour cela, Frédéric Revol s'est appuyé sur ses connaissances d'ingénieur ainsi que sur ses voyages, notamment en Ecosse, afin d'acquérir les compétences nécessaires à la fabrication du whisky.

Il est épaulé dans cette entreprise par Jérémy Bricka, ingénieur œnologue.

Synthèse

Le projet : évoquer la réorientation à travers l'univers créé par Frédéric Revol

Ce projet est réalisé pour une commande de la Chambre des Métiers et de l'Artisanat dans le cadre d'un master Audiovisuel et Médias Numériques. Le produit à réaliser est un webdocumentaire sur l'artisanat. L'objectif est de sensibiliser sur la thématique de la réorientation vers l'artisanat.

Nous avons choisi de travailler avec Frédéric Revol, distillateur dans le Trièves. Anciennement ingénieur agronome, il a petit à petit diminué son temps de travail en entreprise pour se consacrer à la construction de sa propre affaire. Après quelques années il travaille à temps plein, avec un employé et ami, et collabore avec les artisans locaux. Frédéric Revol est un exemple de réorientation. Il a non seulement réussi sa reconversion mais a également créé un univers et une philosophie qui lui sont propre, en accord avec ses valeurs et son précédent métier.

Pour traiter ce sujet, nous nous intéresserons à l'univers développé par Frédéric Revol. Lors de nos repérages sur place nous avons constaté que l'environnement et le terroir étaient les vecteurs de la passion de cet artisan. Il a créé son monde, dans lequel il s'épanouit. Traiter de cet univers c'est présenter la reconversion comme étant un projet personnel à mettre en cohérence avec les valeurs et les expériences propres à chacun.

Le concept : l'immersion par la narration et la reprise des codes du jeu vidéo

Nous avons choisi de développer le sujet à travers une histoire dont l'internaute sera l'acteur principal. Immergé dans le domaine des Hautes Glaces, il va découvrir ce monde par lui-même. La réorientation sera intégrée à notre scénario.

Nous aborderons le récit par le biais d'une enquête journalistique. L'internaute incarnera un journaliste fictif, Fabien Dufresne, chargé d'enquêter sur Frédéric Revol et le domaine des Hautes Glaces :

Fabien Dufresne est un journaliste qui travaille pour un journal de la région Rhône-Alpes. Ses derniers articles ne méritaient pas d'éloges, et son patron lui en tient rigueur. Dans un geste philanthropique ce dernier décide de lui laisser une chance supplémentaire : il doit aller à la rencontre de Frédéric Revol, un ancien ingénieur agronome reconverti dans la fabrication de Whisky, afin de procéder à une interview. Désabusé, Fabien Dufresne se rend sur place.

Son exploration sera ponctuée de réflexions personnelles grâce auxquelles il va prendre conscience qu'il pourrait faire prendre à sa vie décevante un virage à 90 degrés.

I. Le Projet

I. Objectifs

L'objectif de cette production audiovisuelle interactive est de valoriser la réorientation dans l'artisanat. Une part importante d'actifs ont des passions liées à l'artisanat mais hésitent à s'y engager. Dans ce webdocumentaire, nous présenterons un artisan s'étant réorienté. Il s'agira de démontrer que tout le monde peut s'engager dans l'artisanat, sans pour autant être marginal.

Le sujet de la réorientation sera abordé à travers l'univers créé par Frédéric Revol. Nous souhaitons mettre en avant l'idée que chacun peut se construire soi-même et tirer partie de son expérience pour créer son propre univers. Cet exemple de réorientation réussi permettra juger des bienfaits de la reconversion.

Frédéric Revol est une personne humble, loin du cliché de l'artisan excentrique. Nous souhaitons rester fidèle à sa personnalité et le voir évoluer dans le cadre de son environnement, qu'il a conçu lui-même.

2. Environnement du webdocumentaire

Le Whisky des Hautes Glaces, un produit mêlant méthodes artisanales et technologies modernes



L'objectif de Frédéric Revol est de proposer des whiskys du terroir de haute qualité fabriqués de manière biologique selon des traditions ancestrales. La fabrication est basée en partie sur des pratiques alchimiques tournées vers la maîtrise de la terre et des autres éléments (eau, feu, air). A cela il ajoute la modernité des machines de pointes.

Frédéric Revol réalise l'ensemble du process de production, de la récolte des céréales à la mise en bouteille. Plus qu'une pratique professionnelle, il conçoit son métier comme un mode de vie et une philosophie.

En plus du Single Malt et du whisky, Frédéric Revol a créé un nouvel alcool : la Woska. Se rapprochant de la Vodka sans en avoir le goût, la Woska lui a valu un « CS award » en 2012 en tant que meilleur nouveau produit pour cocktails.

Le domaine des Hautes Glaces, un lieu de mystère et de magie

La distillerie des Hautes Glaces est située dans un milieu favorisant la fermentation du Whisky au naturel. Pour cela Frédéric s'est installé dans une ferme en altitude, au cœur des montagnes. C'est avec une vue splendide sur les sommets environnants que le travail s'effectue au quotidien sur le domaine.

Le Domaine des Hautes Glaces est situé au col des Accarias, à environ 900m d'altitude, entre le massif des Ecrins à l'est, et les falaises du Vercors à l'ouest. Bâti il y a quatre siècles sur la grande faille de Belledonne, le Domaine des Hautes Glaces est une ancienne place forte érigée aux portes du Trièves à la frontière des Alpes cristallines et des Alpes calcaires.

La distillerie occupe la partie supérieure de l'ancienne grange du château.

Au rez-de-chaussée, sous les voûtes de pierre, dans des conditions particulières de température et d'hygrométrie, sont installés les trois chais d'élevage des whiskys du Domaine.

Les bâtiments annexes sont quant à eux réservés à l'activité agricole.

Ce lieu isolé dans les montagnes est chargé d'histoire et de magie. C'est donc le théâtre idéal pour réaliser le webdocumentaire. En effet, il s'ancre dans la philosophie de Frédéric Revol et de son entreprise. Sa beauté et son caractère seront mis en avant pour immerger l'internaute dans l'univers du domaine.



Nos impressions

Le webdocumentaire s'inspire de notre propre voyage jusqu'au col des Accarias et de la rencontre avec Frédéric Revol. Nous nous sommes perdus dans ce lieu et c'est notre démarche d'exploration qui nous permis de nous imprégner de l'univers du domaine. Le cheminement du personnage principal s'inspirera de notre propre expérience. Voici donc le récit de notre découverte du domaine des Hautes Glaces...

Nous avons choisi de nous rendre, en fin d'après-midi au domaine des Hautes-Glaces. Après quelques détours imprévus, nous sommes arrivés au col des Accarias, un plateau qui surplombe le Trièves, sur des routes sinueuses délimitées par des parois à-pic. La nuit tombe lorsque nous arrivons au domaine, vaste bâtisse en pierre du XVIIIe siècle, qui se dresse fièrement au milieu des champs et fermes alentours.

Après un rapide tour de l'édifice, une voix nous invite à pénétrer dans la dépendance du château, une ancienne grange. C'est Frédéric qui nous reçoit, baskets aux pieds et cigarette roulée à la bouche, dans un hall qui mêle bois brut et vieilles pierres.

Il arrête de conditionner des bouteilles lorsque nous entrons dans la pièce. Nos premiers contacts au téléphone nous laissaient imaginer un personnage réservé, voire flegmatique, étant donné les hésitations et les quelques incompréhensions que nous avons pu sentir. En personne, Frédéric semble être un homme détendu, tranquille. La conversation démarre, nous lui expliquons notre projet et lui nous réponds calmement, précisément, entre deux bouffées de sa cigarette. Parfois celle-ci s'éteint au cours de la conversation. Il s'interrompt alors, la rallume, et reprends son discours avec la même sérénité.

Il nous propose ensuite de voir sa distillerie. La visite commence comme lorsqu'il accueille des touristes. Son discours est bien rôdé et toutes nos interrogations trouvent une réponse instantanément. Au fond du hall nous accédons à l'étage par un escalier rustique. Dans la distillerie, nous sommes interpellés par le contraste de la pièce : les cuves en inox y côtoient les vieilles

pierres qui constituent les murs et la charpente de la grange. La pièce ancienne est parsemée de tuyaux, de chromes et d'écrans qui apportent une touche ultra-moderne à cet endroit rustique. Les cuves et les alambics sont très représentatifs de cette ambiance : en apparence mécaniques, anciens, simples, ils sont en fait à la pointe de la technologie. Ce mélange d'ancien et de moderne nous a tout de suite séduit.

Émerveillés par l'environnement qui nous entoure, nous finissons par remarquer que le personnage est à l'image du lieu. Plutôt jeune, il a beaucoup voyagé pour en apprendre d'avantage sur les techniques de distillation, de conservation, sur les machines, les procédés de fermentation etc. Son ancien métier, ingénieur agronome, lui a permis de dessiner ses propres machines, inspirées d'exemplaires anciens ou de plans qu'il a lui-même réalisés. Frédéric est même allé jusqu'à s'intéresser à des sciences antiques, comme l'alchimie, pour fabriquer son propre whisky. Il est l'incarnation de l'ambiance qui règne dans ce lieu.

Rapidement nos premières impressions se sont évanouies dans son discours. Frédéric est fasciné par son métier, son domaine et surtout par ce qu'on peut trouver autour. Il met un point d'honneur à travailler avec les agriculteurs voisins et les artisans de la région ainsi que son ami et employé Jérémy, si bien que chacune de ses bouteilles a une histoire propre et un goût unique. Le personnage, au premier abord timide, a disparu derrière un homme passionné qui allie terroir et technologie afin de fabriquer un produit noble. Convaincus d'être en face du personnage idéal, nous lui avons demandé s'il souhaitait être le sujet de notre projet. Et c'est autour d'un verre qu'il accepta.

3. Procédés d'immersion

Immerger l'internaute dans l'univers du domaine...

Dans ce webdocumentaire, notre objectif est de présenter le Domaine des Hautes Glaces comme un lieu magique, empreint de culture du terroir et de technologie. Nous souhaitons donc amener l'internaute à s'immerger dans cet univers.

... en reprenant les codes du jeu video

Incarnation d'un personnage : l'internaute ne sera pas réduit à son rôle d'internaute mais va incarner le héros de l'histoire dans sa quête. Il devra enquêter et découvrir le domaine des hautes glaces par lui-même. C'est lui qui décidera de la manière dont il souhaite traiter son enquête.

4. La narration

Une histoire et un gameplay

Pour la réalisation du webdocumentaire, nous avons choisi de scénariser notre production. Il est établi que la plupart des utilisateurs de webdocumentaires les consultent pendant quelques minutes seulement. Nous avons alors choisi d'introduire des éléments de narration et de gameplay qui permettront d'impliquer davantage l'utilisateur, afin qu'il vive notre histoire plutôt que d'en rester le simple spectateur.

Le thème de la réorientation n'est pas facile à aborder. En effet nous pouvons supposer d'un utilisateur de webdocumentaires qu'il soit avant tout à la recherche d'une expérience. Dans cette expérience, il a régulièrement le rôle principal, il est spectateur et acteur, immergé dans un rôle et un univers. Si l'on évoque la réorientation, celui-ci revient à sa vie «normale», l'expérience s'arrête. Notre parti pris est d'ancrer la réorientation dans un univers global, l'univers de notre histoire.

C'est pourquoi nous avons choisi de scénariser également l'expérience de l'internaute. Nous pensons que l'implication de l'utilisateur influe sur la qualité de la navigation, ainsi que sur sa durée. Pour créer de l'immersion, nous avons choisi de donner vie à une histoire interactive dans laquelle l'utilisateur va devoir s'impliquer.

La fiction au service de la réalité

L'utilisateur va découvrir le Domaine des Hautes Glaces et ses artisans à travers une fiction, dans les yeux d'un personnage créé de toutes pièces : Dufresne.

Fabien Dufresne est un journaliste qui travaille pour un journal de la région Rhône-alpes. Ses derniers articles ne méritaient pas d'éloges, et son patron lui en tient rigueur. Dans un geste philanthropique ce dernier décide de lui laisser une chance supplémentaire : il doit aller à la rencontre de Frédéric, un ancien ingénieur agronome reconverti dans la fabrication de whisky, afin de procéder à une interview. Désabusé, Fabien Dufresne se rend sur place. Arrivé au domaine il apprend que Frédéric ne pourra pas le recevoir avant le lendemain. C'est l'occasion pour lui de fréquenter les environs, d'explorer les alentours et de commencer à glaner des informations, avant de rencontrer le distillateur. Au début, il ne mettra de cœur à l'ouvrage mais son exploration va être ponctuée de réflexions personnelles grâce auxquelles il va prendre conscience qu'il pourrait faire prendre à sa vie décevante un virage à 90 degrés, comme Frédéric.

Nous avons choisi un personnage journaliste car ce métier justifie le déplacement jusqu'au col des Accarias dans le cadre d'une interview et la pratique de l'enquête. Ce métier est également connu pour les pressions et le stress auxquels les journalistes sont soumis. Ils ont donc un profil adapté pour évoquer la réorientation.

Personnage incarné par l'internaute

Fabien Dufresne est le personnage incarné par le joueur. Nous avons choisi un journaliste car ce métier rend crédible le fait de se déplacer jusqu'au Trièves pour rencontrer un artisan dans le cadre d'une interview. De plus, la profession est réputée difficile d'accès mais suscite beaucoup de vocations. Dans l'imaginaire collectif, ce métier est dur à vivre, impitoyable, et la plupart des journalistes sont soumis à de nombreuses contraintes : ligne éditoriale, position politique de la rédaction... Il est envisageable que ceux qui exercent ce métier sont sujets à des questionnements personnels et songent à quitter leur poste.

Autres personnages

Frédéric : il représente l'objectif de l'utilisateur, nous prévoyons qu'il y ait une partie dédiée à lui dans le webdocumentaire, sous la forme d'une interview interactive. Le personnage sera développé avant l'entretien, grâce à des éléments disséminés dans l'environnement comme des coupures de presse ou des anecdotes provenant d'autres personnages.

L'assistant : nous ne pouvons pas utiliser le personnage de Frédéric durant la phase précédant l'interview, c'est pourquoi nous avons créé un autre personnage afin de guider l'utilisateur dans sa quête. Celui-ci sera présenté comme l'assistant de Frédéric et suivra l'utilisateur lors de son exploration afin de lui donner des conseils et des informations. Nous n'avons pas encore déterminé si celui-ci sera joué par un acteur (ou par Jérémy) et donc directement visible à l'écran, ou si son rôle se limitera à donner des conseils sous forme textuelle sans qu'il soit visible à travers un téléphone par exemple.

Autres acteurs : nous prévoyons qu'il soit possible d'interagir avec d'autres personnages au cours de dialogues destinés à accentuer l'immersion et donner quelques indications au joueur. On peut prévoir que des agriculteurs du col des Accarias accepteraient de figurer dans le webdocumentaire.

II. Le concept

1. Procédés interactifs

Accentuation de l'effet d'enquête par la multiplication des supports : l'internaute aura de nombreux supports de recherches : photos interactives, coupures presse, encyclopédie, interview en face à face, téléphone portable...

Le choix des actions : l'internaute aura le choix de la façon dont il mène son enquête. Il choisit ce qu'il souhaite découvrir selon son intérêt et dans l'ordre qu'il souhaite

2. Procédés narratifs

Un schéma narratif traditionnel : héros, adjuvants, opposants, quête, situation initiale...

Focalisation interne : l'internaute participera à l'histoire à travers les yeux du héros

Narration intradiégétique : le narrateur de l'histoire sera le héros lui-même

Traits psychologiques du héros : afin de mieux s'identifier au héros, plusieurs aspects de l'histoire donneront des indications sur son caractère, notamment les séquences linéaires où il s'exprime

Un début et une fin à l'histoire... : l'introduction et la conclusion ont une grande importance sur la situation initiale et finale, le héros évoque son changement d'état d'esprit.

Deux lieux d'enquête : dans la première phase d'enquête, le héros aura comme point de repère un camping-car. Il s'agira de son espace personnel avant l'interview avec Frédéric Revol. Le deuxième point de repère sera l'interview

3. Procédés audiovisuels :

Caméra subjective : la caméra sera à la place du héros, ainsi, même si on connaît sa voix et ses traits psychologiques, l'internaute ne le verra jamais. Il pourra ainsi se mettre à sa place, par exemple, lorsqu'il marche, conduit, discute...

Adresse des acteurs à la caméra : les acteurs s'adresseront directement à la caméra, comme si ils s'adressaient à l'internaute lui-même (regard, tutoiement...)

Voix off à la première personne : la voix off sera celle du narrateur intradiégétique. Il parlera à la première personne

I. Déroulement du webdocumentaire

Le webdocumentaire est construit sur un schéma linéaire de 4 phases successives : l'introduction, l'enquête, l'interview et la conclusion.

Même si ces phases sont linéaires, le déroulement de la phase d'enquête et de l'interview se fait dans l'ordre souhaité par l'internaute.

I. Introduction

Objectifs

L'internaute découvre le domaine de l'extérieur. Il voit la route, les champs, mais s'arrête sur le pas de la porte. Dans un premier temps le narrateur sera en route pour le domaine en expliquant sa situation. Dans un deuxième temps l'assistant du domaine l'informerá des « règles du jeu » et l'enverra au camping-car.

L'objectif de cette phase est de familiariser l'internaute avec le héros. Il prend connaissance de sa quête et de ses traits de caractère.

C'est également le moment où l'internaute découvre le concept en deux temps du webdocumentaire. Il apprend qu'il va d'abord devoir enquêter sur le domaine avant de pouvoir réaliser l'interview de Frédéric Revol.

Procédés

Il s'agira d'une séquence vidéo linéaire et non interactive.

Vue subjective de la route, puis de la marche du héros jusqu'à la rencontre de l'assistant et à l'arrivée dans le camping-car.

2. Le camping-car

Objectifs

L'internaute découvre le domaine des glaces par lui-même

Phase de découverte, d'imprégnation de l'imaginaire plus que compréhension totale.

Suscite l'attente de la rencontre avec Frédéric Revol

Procédés

Photo fixe grand angle

Possibilité de cliquer sur des objets (livres, téléphone portable, coupures presse, carte...) qui amèneront à d'autres lieux

« Aller dormir » pour passer à la phase d'interview.

2.1 La carte du lieu

L'assistant donne une carte du lieu au héros. Cette carte lui permet de se déplacer dans le domaine par lui-même.

Objectifs

L'internaute se familiarise avec le lieu, découvre la magie des machines sans forcément en comprendre le sens. C'est notamment un travail sur l'imaginaire.

Procédés

L'internaute doit cliquer sur les différents points d'une carte physique pour aller sur les lieux.

Les lieux seront représentés par une image fixe grand angle. Les objets cliquables seront décrits par un texte très court

Pour s'imprégner de l'ambiance, le son des machines et de l'environnement sera mis en avant.

2.2 Coupures presse

L'internaute aura accès à des articles de presse écrite sur Frédéric Revol et son parcours

Objectifs

Aborder le sujet de la réorientation

Approcher le personnage de Frédéric Revol avant la rencontre

Procédés

Article de presse écrite, photos et textes

Reprise des codes journalistiques sur la forme et le fond.

2.3 L'encyclopédie

Encyclopédie comprends de très courts articles illustrés abordant de nombreux sujets tels que l'histoire du Whisky écossais, la révolution industrielle, le terroir du Trièves, des méthodes d'agriculture, des mythologies, des chansons ...

Objectif

Aborder l'univers du domaine par l'imaginaire, l'histoire...

Il ne s'agit pas d'un manuel expliquant de manière descriptive le domaine, mais il s'agit de courts récits permettant de s'immerger dans son univers

Procédés

Représentation sous la forme d'un vieux grimoire

Utilisation de récits écrits, très courts, sur des domaines relatifs à l'univers du lieu

Textes accompagnés de croquis et d'illustrations

Navigation « au hasard », « ballade »

2.4 Eléments de vie du personnage principal

Découverte d'aspects du personnage principal. Par exemple, en cliquant sur son téléphone portable, on peut voir un texto reçu qui nous donnera des informations sur sa vie et son caractère.

3. L'interview

Objectif

Même s'il s'agit d'un univers magique, Frédéric Revol apparaît comme une personnalité simple, à l'image du héros journaliste. Ainsi cette rencontre peut permettre à l'internaute de se dire qu'il peut suivre son exemple et lui aussi construire son monde. L'idée est que tout le monde peut sauter le pas, se créer son propre univers sans être un marginal.

La rencontre doit être en simplicité

C'est également la phase où l'internaute n'est plus dans la découverte du milieu mais dans sa compréhension. Il s'est probablement posé des questions en enquêtant, dans cette phase il en aura les réponses.

L'internaute pourra poser des questions selon trois thématiques : le processus de fabrication du whisky, la légende du domaine des hautes glaces et le parcours personnel de Frédéric Revol.

A chaque thématique on entre dans une scénarisation particulière. Une fois la thématique choisie, l'internaute peut soit laisser l'interview se dérouler de manière linéaire soit intervenir en posant des questions.

Procédés

Rencontre avec Frédéric Revol sous la forme d'une discussion, autour d'un verre

Cinématique vidéo puis l'image se fige et l'internaute choisit ses thématiques de questions

3.1 Questions sur le processus

Objectifs

Avoir des informations sur la fabrication du whisky

Compléments liées à la découverte solo du lieu

Procédés

Effet de transition de la pièce à l'endroit où on le voit faire

Voix off de Frédéric Revol puis explication en image vidéo où on le voit pratiquer

Reprise des codes du documentaire traditionnel

3.2 La légende

Objectifs

Frédéric Revol explique comment il a construit sa propre légende.

On doit comprendre comment il a créé cet univers.

Cette thématique a pour objectif de faire rêver mais également de démontrer que chacun peut se créer son monde dans son métier

Procédés

Voix off de Frédéric Revol

Pas d'images de la discussion mais des images, musiques et sons illustrant son propos

3.3 Le parcours

Objectifs

Centré sur Frédéric Revol lui-même.

Comprendre comment il s'est construit, comment il a évolué.

Thématique plus pragmatique pouvant donner des clés aux personnes souhaitant se lancer dans l'artisanat.

Procédés

La caméra reste sur le lieu de l'échange.

Ici pas de voix off ou d'images. Dialogue de manière direct

4. Conclusion

A la fin de l'interview, Frédéric Revol donne un point de vue sur ce qui lui semble important, notamment sur la façon dont il s'est construit et sur la façon dont il a créé son univers.

Dans un deuxième temps, le journaliste s'en va et réfléchit aux implications de cette rencontre sur son propre métier

Objectifs

Faire réfléchir l'internaute sur sa propre vie et sur son propre métier

Le but n'est donc pas d'inciter de manière directe à se lancer dans l'artisanat mais apporter une matière à réflexion.

Procédés

Séquence vidéo linéaire et non interactive.

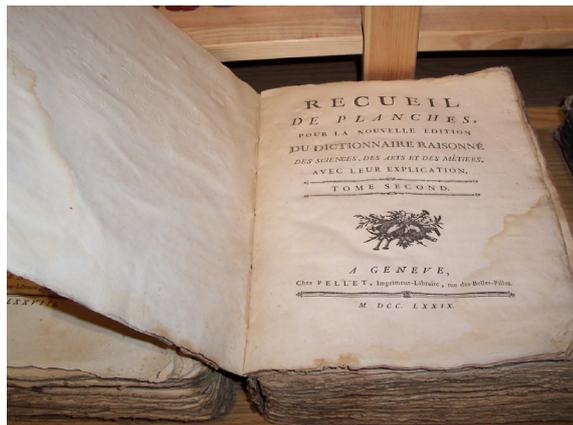
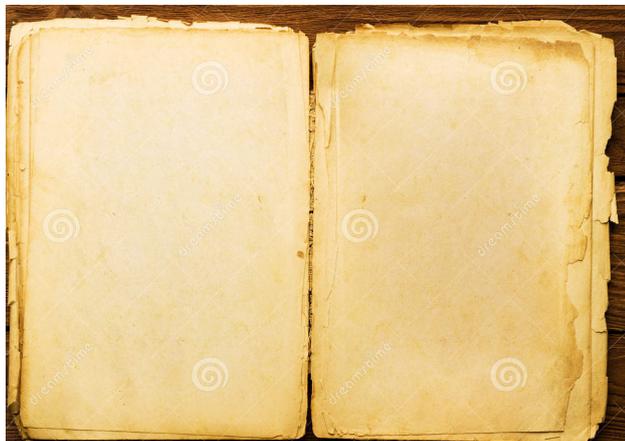
Même forme que l'introduction

2. Identité graphique

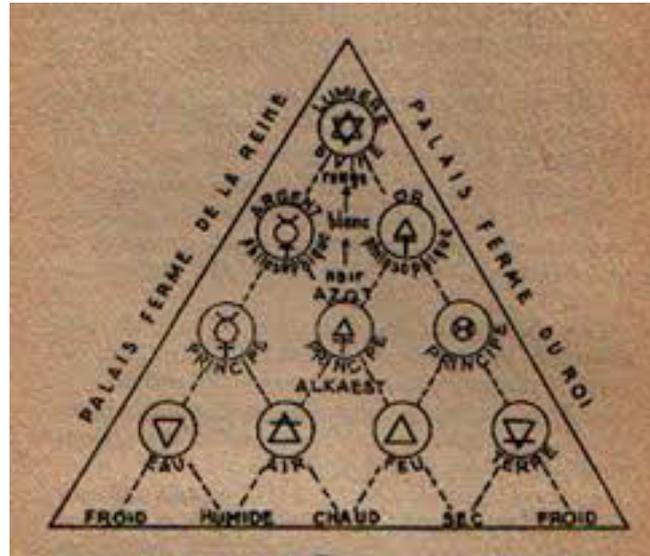
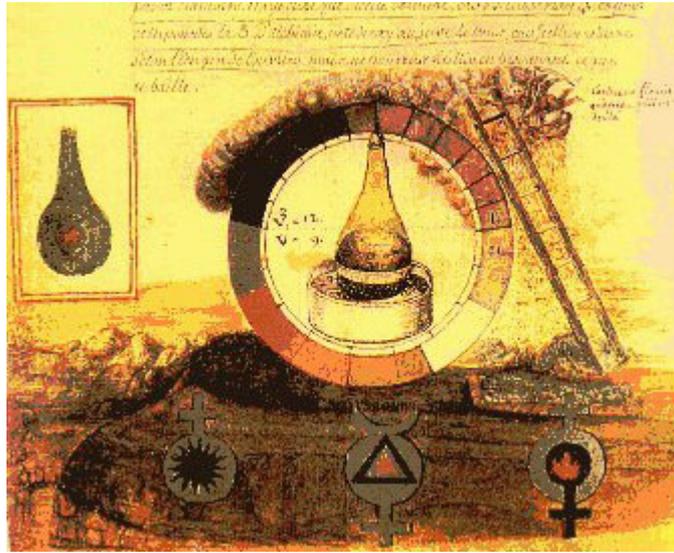
Nous avons choisi de développer l'identité visuelle du webdoc autour des codes du terroir et de l'alchimie, qui suggèrent un imaginaire fait de traditions, de techniques antiques, voire ésotériques. Ces deux mots évoquent des éléments tels que des grimoires, des plans, des secrets, des rumeurs... Nous avons donc pour intention de développer une identité visuelle autour du traditionnel, ancien, auquel nous allons associer un imaginaire industriel, fait de plans et de dessins techniques.

Moodboard

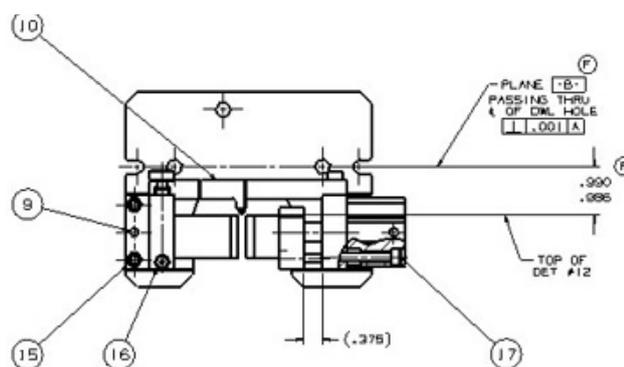
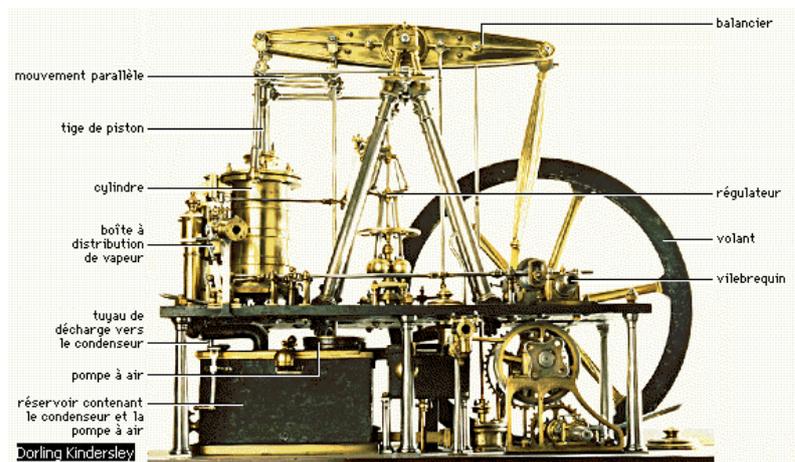
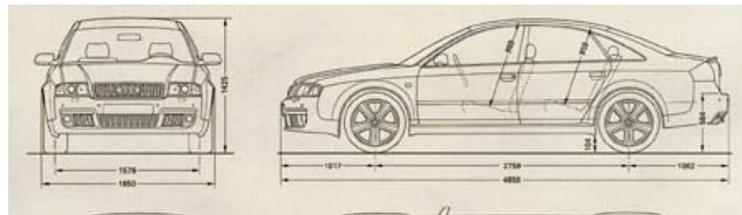
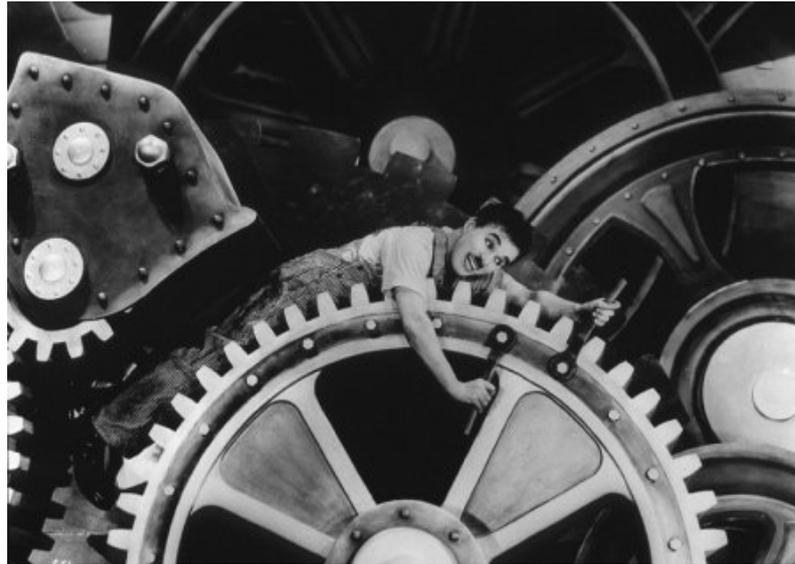
1. Un style antique...



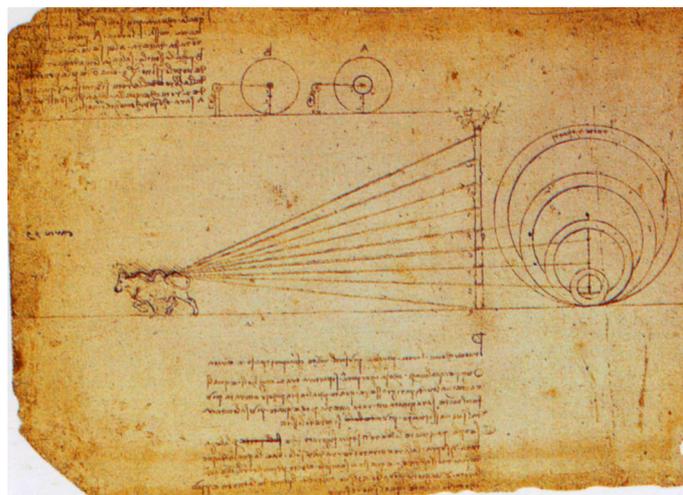
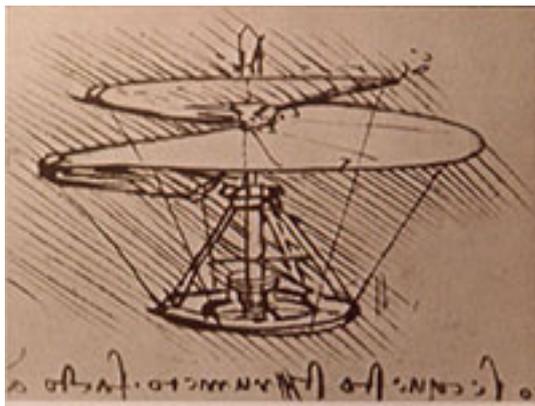
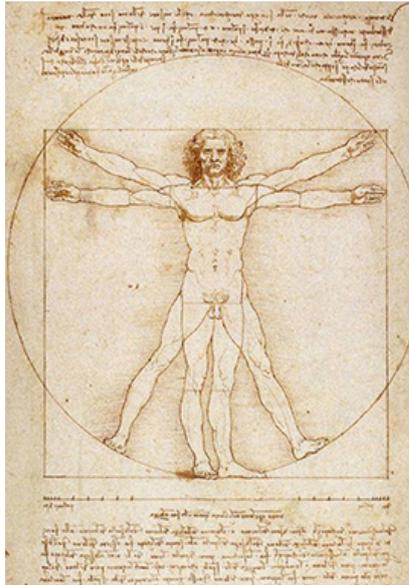
2. ... emprunt d'alchimie...



3. ... et de technique,



4. ... faisant le mariage de l'antique et du technologique



Les étapes

1. Pitch des projets en présence des commanditaires et des enseignants 7 novembre

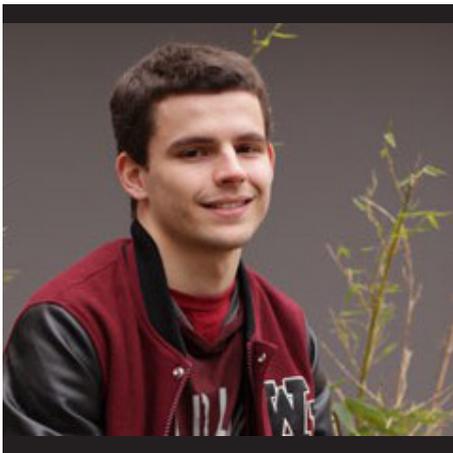
2. Livraison de la maquette interactive début décembre

3. Soutenance et livraison du projet 16 décembre

L'équipe

Nous sommes un groupe de 6 étudiants en Master Audiovisuel et Médias Numériques à l'université Stendhal Grenoble III. Familiarisés aux objectifs institutionnels, nous avons choisi de répondre à la commande par une démarche réflexive et créative. Grâce à notre formation et à nos expériences professionnelles nous avons intégré des notions de scénarisation, d'écriture multimédia, d'écritures d'interfaces interactives, que nous avons mobilisé pour la réalisation de ce webdocumentaire.

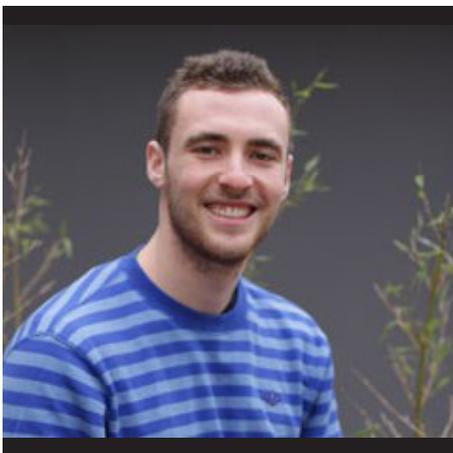
ALEXANDRE
Adj-Anastasiou



NICOLAS
Meilleur



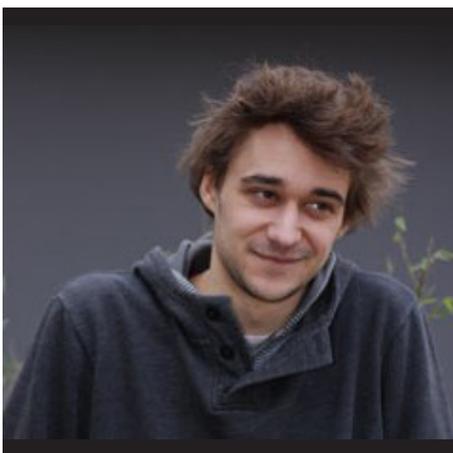
BASTIEN
Morlot



VINCENT
Tréguier



DAVID
Rousseau



YDANN
Le Pellec

