









production
audiovisuelle
&
multimédia

drôle de trame





drôle
de
trame

66,rue de Paris
93100 Montreuil France
Tel. : 33 (0)1 41 69 85 20
contact@droledetrame.fr
www.droledetrame.fr

NOS COMPÉTENCES

Drôle de Trame est spécialisée dans la production de contenus audiovisuels, documentaires, multimédia et transmédia, la conception et la réalisation d'installations et projections spectaculaires. L'originalité et la diversité des mises en œuvre de l'image est au cœur de nos activités.

Avec ses partenaires tv, musées, institutions culturelles et scientifiques… Drôle de Trame explore les nouveaux territoires de la création audiovisuelle, développe son catalogue de films unitaires, et participe à la reflexion sur les outils de diffusion, l'ergonomie et l'interactivité à travers ses productions multimédias et webdocumentaires.
En associant nos années d'expériences respectives chez Riff Production, XLargo et La Compagnie des Taxi-Brousse, notre équipe réunit des compétences complémentaires : production déléguée et exécutive, direction de production, conception et réalisation vidéo, direction artistique, graphisme 2D/3D et multimédia.
De la production de séries documentaires pour la télévision à la création d'installations et de programmes multimédia pour les musées, Drôle de Trame présente une large palette de savoir-faire créatif et technique.

DOCUMENTAIRE TV ET WEBDOCUMENTAIRE

Production déléguée et exécutive de documentaires, formats courts et magazines. Drôle de Trame a pour vocation d'accompagner des réalisateurs portant un regard singulier, novateur ou pertinent sur le monde. Que le thème soit historique, culturel, sociétal ou scientifique, nous soutenons des projets aux contenus forts, des programmes pour comprendre le monde autrement.
En parallèle au développement de notre catalogue de films unitaires, nous expérimentons tous les territoires de la création audiovisuelle, nos activités « nouveaux médias » en sont un prolongement naturel.
La production de longs métrages de documentaire est également une nouvelle activité de Drôle de Trame.

MUSÉOGRAPHIE

Conception, production et réalisation de contenus écrits, audiovisuels et multimédias à destination d'expositions permanentes ou temporaires. Drôle de Trame offre aux institutions culturelles sa capacité à marier des contenus exigeants à des formes à la fois innovantes et accessibles à un large public. En collaboration avec des conseils scientifiques, nous concevons des écritures visuelles adaptées aux supports de diffusion. Nous explorons tous les genres, tous les types de narrations, des plus classiques aux plus expérimentales, selon une méthodologie et des moyens de production éprouvés.











Conception

Recherches : iconographie, sons, contenus.
Écriture : scénarios, arborescences,
Story boards.
Casting comédiens.
Adaptation de chartes graphiques.
UX design.

Production

Recherche de financements
Organisation du workflow : gestion d'équipes, organisation de tournages, gestion de la post production, assistance à l'instalation

Multimédia

Développement d'applications responsive design.

Tournage

Tournage plateau avec ou sans fond bleu, tournage extérieur, France et étranger, tournage documentaire et fiction.

Motion design

Création graphique, animation 2D, animation 3D, animation image / image, rotoscopie, multiplans, pâte à modeler.

Post production

Montage, conformation, étalonnage, enregistrement et mixage son, restauration sonore.

Livraison /Installation

Assistance à l'installation, étalonnage et mixage sur place.

NOTRE ÉQUIPE

Virginie Adoutte est productrice. Sa formation d'ethnologue est au cœur de son intérêt pour les sujets société et histoire. Entre 2001 et 2006, elle a écrit et réalisé pour Arte plusieurs documentaires et thema sur l'histoire coloniale de la France. Elle a fait ses armes de productrice avec la série documentaire *Visages d'Europe* pour Arte (Riff Production, 2008, 45 x 26 mn). Au sein de Drôle de Trame, Virginie développe et produit les documentaires Tv et les projets transmedia. Le catalogue est aujourd'hui riche d'une vingtaine de productions culture, sciences et histoire.

Claire Lebouteiller est productrice et directrice des productions. Scientifique de formation, après un passage dans la production de documentaires, elle intègre XLargo où elle acquiert une solide expérience dans la production d'images en formats spéciaux (projections multi-écrans, relief, boites virtuelles). Depuis, elle ne cesse d'élargir son champ d'action. Documentaires, expositions permanentes, spectacles multimédias ou scénographies d'images… Des plus simples aux plus ambitieux et complexes, Claire gère aujourd'hui l'ensemble des productions de Drôle de Trame.

Corinne Planchais est réalisatrice et présidente de la société. Sa formation, artistique (ENSAD) et journalistique (CFJ) lui permet d'allier des compétences en matière de médiation culturelle (pédagogie, ergonomie, hiérarchisation des messages) à une sensibilité à l'image et au graphisme, indispensable pour la réalisation d'œuvres entrant dans un cadre muséographique. Réalisations multimedias, direction artistique, installation spectaculaire…Corinne a à son actif plus d'une soixantaine de réalisations, mariant la créativité visuelle et l'innovation numérique.

Audrey Ferrarese est productrice. Depuis 18 ans, elle se consacre aux films documentaires société, histoire et engagés. Elle se forme d'abord à La Compagnie des Taxi-Brousse puis rejoint Gedeon Programmes où elle collabore à plus d'une cinquantaine de films documentaires, dont des productions internationales, en tant que directrice de production, puis productrice exécutive. Elle vole ensuite de ses propres ailes et produit une dizaine de documentaires dans de petites structures indépendantes. En 2014, elle co-fonde Narratio films, où elle a produit huit des films maison. Avec Narratio films, elle rejoint l'équipe des Drôle de Trame en 2019.

Maurice Ribière est producteur. Après une formation aux métiers du cinéma et une activité d'ingénieur du son, il débute dans le film institutionnel et la publicité. Producteur de documentaires depuis 30 ans, il a produit plus de deux cents heures de programmes principalement en co-production et diffusés sur les cinq continents... Ses films ont reçu plus de 40 récompenses internationales. Il est également auteur et réalisateur de documentaires centrés sur les sciences de l'Homme et de la Terre.





COLLABORATEURS

Feriel Ben Mahmoud, réalisatrice

David Bouhsira, réalisateur, truquiste

Jarmila Buzkova, réalisatrice

Claire Cantais, illustratrice

Stéphane Carrel, réalisateur

Jean-Damien Charrière, réalisateur

Sophie Chauvin, conceptrice multimédia

Sylvie Deleule, réalisatrice

Sophie de Quatre Barbes, chef de projet multimédia

Stéphane Delorme, réalisateur

Marlies Demeulandre, réalisatrice

Alice Guerlot Kourouklis, design sonore

Delphine Haber, comédienne

Aurélia Duflot Hadji Lazaro, rédactrice, réalisatrice

Naji El Mir, directeur artistique

Robin Gaussé, animateur, post-production

Nathalie Gorgon, documentaliste

Simon Kolton, graphiste, photographe

Olivier Lassu, réalisateur

Pascal Laurent, comédien et metteur en scène

Camille Lebris, réalisatrice

François Leymarie, design sonore

Emmanuel Mauro, scénariste, réalisateur

Ruxandra Medrea, réalisatrice

Marjolaine Normier, réalisatrice

Cécile Perraut, monteuse

Marion Rivolier, peintre et scénographe

Vincent Roudaut, designer sonore

Linda Salas Vega, documentaliste

Michel Sauvage, directeur technique

Sylvie Tissot, programmatrice

Thierry Trelluyer, réalisateur

Claire Trollé, dessinatrice

Dominique Vidal, costumière

Valentine Hébert, graphiste, identité visuelle de Drôle de trame

Rémi Pigeyre, webdesigner, réalisation du site

Musées . Expositions

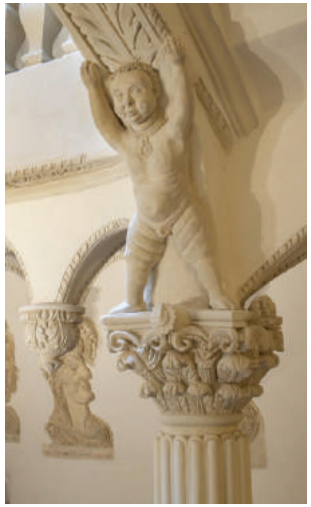


Réalisations audiovisuelles et multimédias

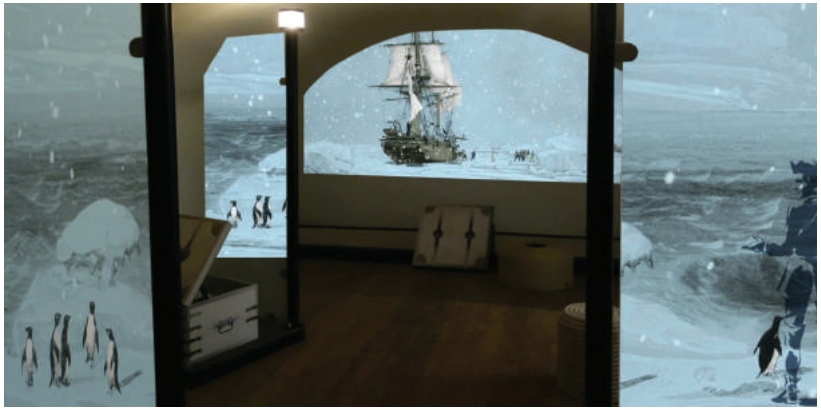
MAISON DU PATRIMOINE - OLLIOULES

UNE EXPÉRIENCE DE VISITE INTERACTIVE ET IMMERSIVE

Compagnon de visite / Projections immersives / Théâtre optique / Multimédia / 2020



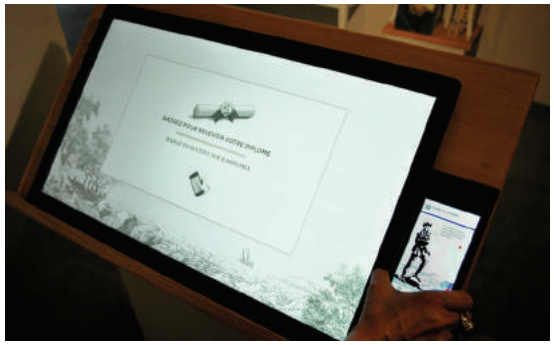




Maitre d'ouvrage : Toulon Provence Méditerranée
Scénographe : Arc en Scène – Anne Carles et Annabelle Jeanne
Scénariste du parcours : Ubiscène – Michel Kouklia
Conception et réalisation des audiovisuels : Camille Le Bris, Corinne Planchais, Robin Gaussé
Scénarios : Aurélia Duflot Hadji Lazaro
Création graphique : Valentine Hébert
Illustrations Gaspard : Nicolas Poupon
Création sonore : Vincent Roudaut
éveloppement multimédia : Sylvie Tissot - Anabole
Chef de projet multimédia : Etienne Jeantet

Non loin de Toulon, à Ollioules, la Maison du Patrimoine invite les visiteurs dans un espace innovant, immersif et interactif.
Drôle de Trame a réalisé l'ensemble des dispositifs audiovisuels et multimédias qui jalonnent le parcours de cet ancien hôtel particulier du 16e siècle aux somptueux décors de gypseries. Chaque visiteur, muni d'un compagnon de visite numérique, voyage dans le temps, s'immerge et expérimente. Réalité augmentée, géolocalisation, badges NFC, les technologies les plus innovantes sont mises en œuvre au fil de la visite. Commedia dell' Arte, épopées, récits interactifs sont convoqués pour raconter l'histoire mouvementée et les richesses de la région.

MAISON DU PATRIMOINE - OLLIOULES











PRESSORIA

CENTRE D'INTERPRÉTATION DU CHAMPAGNE

Installation spectaculaire / Multimédia / Documentaire / Création sonore / Animation / 2021







Maitre d'ouvrage : Cté de communes de la grande vallée de la Marne
Scénographe : Casson Mann
Réalisatr.ices.eurs : Jean-Damien Charrière, Sophie Chauvin, Philippe Lassale, Virginie Adoutte, Camille Le Bris, Corinne Planchais, Antoine Prévost, François Leymarie
Graphisme et illustration : Valentine Hébert, Victoria Denys
Animation et 3D : Simon Kolton, Paco Abelleira, Robin Gaussé, Martial Brard – Cent Millions de Pixels

Situé au cœur du vignoble inscrit au patrimoine mondial de l'Unesco, à Aÿ-Champagne, le centre d'interprétation accueille le visiteur pour une expérience sensorielle unique dévoilant tous les secrets du champagne. Drôle de Trame a réalisé l'ensemble des dispositifs audiovisuels insérés au sein d'une scénographie épurée et élégante. Plus de 20 programmes permettent au visiteur de s'immerger dans un parcours sollicitant les 5 sens. Installations spectaculaires, projections immersives, jeux innovants… Avec ces réalisations mariant esthétique et expériences fortes, le visiteur est visuellement et physiquement embarqué dans le monde de l'effervescence.

PRESSORIA, CENTRE D'INTERPRÉTATION DU CHAMPAGNE





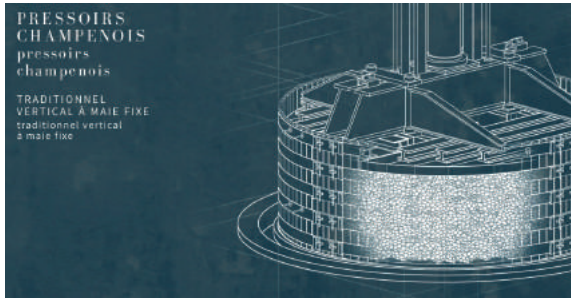
Quelques installations audiovisuelles spectaculaires réalisées:

- Spectacle 360° interactif et ludique sur l'effervescence, jeux merveilleux avec les bulles du champagne.
- Dispositif multi-projections sur maquette, sol et murs pour voir et ressentir les effets du climat sur la vigne.
- Composition panoramique, chorégraphiée sur 16 écrans, au rythme des saisons et du cycle de la vigne.
- Dispositif multi-projections sur tables de 7 mètres de long et pans verticaux évoquant le pressurage.
- Fresque vidéo sur une ligne de 10 écrans, montrant les étapes de l'élaboration du champagne
- Projection documentaire sur 3 grands écrans invitant à rencontrer les métiers du champagne

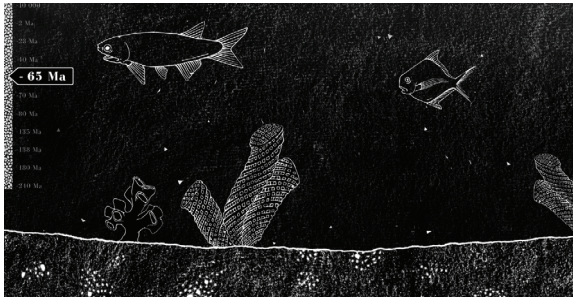
Nos équipes ont également réalisé plusieurs multimédia ludiques et audiovisuels variés, comme des quizz sur le greffage, les nuisibles, les secrets de l'assemblage, la croissance de la vigne, un time-lapse…









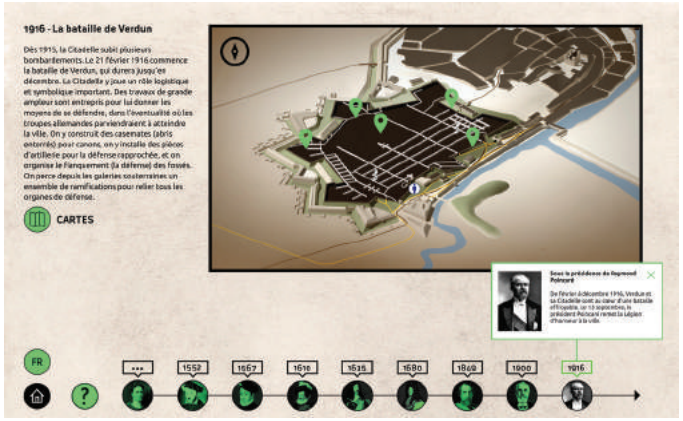


LA CITADELLE SOUTERRAINE DE VERDUN

LE NOUVEAU PARCOURS

Multimédia / Modélisation 3D / Reportage photographique / 2021











Maitre d'ouvrage : Communauté d'Agglomération du Grand Verdun
Scénographe : masKarade - Audrey Ténaillon
Réalisatrices : Corinne Planchais, Virginie Adoutte
Développement : Anabole
Modélisation 3D : Cent Millions de Pixels
Photographie : Simon Kolton
Graphisme : Naji El Mir
Illustration : Loïc Fontimpe
Production : Anne-Sophie Palué

Lieu de mémoire incontournable de la Première Guerre mondiale, la Citadelle de Verdun, avec ses 7 km de galeries, fait l'objet d'un nouveau parcours de visite.
Drôle de Trame réalise les 3 multimédias tactiles qui explorent cette base logistique ultra perfectionnée.
Le premier remonte le temps à partir de reconstitutions en 3D de la Citadelle. Le visiteur découvre l'histoire inédite des grandes étapes de sa fortification. Un reportage photographique géolocalisé permet également de découvrir les lieux inaccessibles de la Citadelle.
Le second multimédia embarque le jeune public dans une bande dessinée interactive. A travers 4 missions, il découvre la vie quotidienne des soldats dans la Citadelle en 1916, point de départ et lieu de réconfort des troupes.
Enfin, une carte interactive permet de comprendre l'impressionnante organisation logistique du front de Verdun en 1916.

MUSÉE DE GERGOVIE

Fiction / Drône / Installation spectaculaire / 2019























Maitre d'ouvrage : Montd'averne Communauté
Scénographe : RB Programmes, Richard Beaudemont
Muséographe : Sophie Costamagna
Conception et réalisation : Corinne Planchais et Virginie Adoutte
Images Drone : Dronepress

Situé sur le spectaculaire plateau de Gergovie, à côté de Clermont-Ferrand, le musée archéologique propose un nouveau parcours autour de l'oppidum et de la bataille gagnée par Vercingétorix contre César. Drôle de Trame a réalisé 3 audiovisuels :

Stratèges et combattants s'articule sur 3 écrans. Incarnés par des comédiens, différents personnages tels Vercingétorix, César, et des membres de leur armée, racontent à la première personne leur vécu de la guerre. L'étalonnage tout en ombre et lumière et le traitement graphique immerge le public dans un spectacle au parti-pris fort.

Portraits de chefs prend place sur 8 écrans et présente Vercingétorix et César vus par 6 archéologues. Enfin, *Territoire et Paysage*, film tourné en drone fait ressentir l'aspect imprenable de l'oppidum.

Lien vers le site du musée :
https://musee-gergovie.fr

Conception, réalisation :
Scénarios.

Tournage :
Casting, prises de vue 4K en studio, costumes, mise en scène.

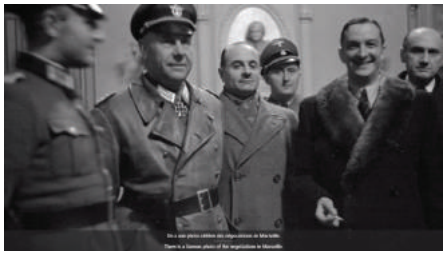
Postproduction :
Montage, animation, étalonnage.

Post production son :
Création sonore, mixage son in situ.

MÉMORIAL DES DEPORTATIONS
MUSÉE D'HISTOIRE DE MARSEILLE

Animation / Documentaire / 2019











Maitre d'ouvrage : Musée d'histoire de Marseille
Conception et réalisation : Marjolaine Normier
Création graphique : Camille Le Bris et Anne Vanwynsberghe

Projeté au sein du Mémorial des déportations à Marseille, le film de 10 minutes produit par Drôle de Trame présente l'histoire méconnue des rafles massives et des déportations à Marseille, suivie de l'expulsion totale d'un quartier et de sa destruction en 1943.
A travers le récit de ces conséquences dramatiques jour par jour, le film révèle les rouages d'une « collaboration exemplaire » entre les nazis et le régime de Vichy. Un épisode de l'histoire française sur laquelle les historiens n'ont pas fini d'enquêter.
Le film est constitué d'interviews d'historiens et de nombreuses images d'archives, il s'appuie également sur des cartes animées permettant de comprendre pas à pas l'organisation et le déroulement des rafles et opérations d'évacuation.

Conception, réalisation :
Scénarios, recherche archives, tournage interview, conception graphique.
Postproduction :
Montage, animation, étalonnage.
Post production son :
Création sonore, enregistrement commentaire, mixage.

LOUVRE ABU DHABI

L'ÉCOLE DE PARIS : PICASSO, CHAGALL, MODIGLIANI & CIE (1900-1939)

Animation / Installation spectaculaire / Multimédia / 2019









Client / maitre d'ouvrage : Louvre Abu Dhabi, Agence France-Muséums
Scénographe : BGC Studio
Réalisation film Brancusi : Jean-Damien Charrière
Conception des multimedia : Etienne Jeantet
Développement informatique : Anabole, Sylvie Tissot

L'Exposition est consacrée à *l'École de Paris* et l'apport déterminant des artistes d'origine étrangère à la scène artistique parisienne au début du XXe siècle (Picasso, Chagall, Soutine, Modigliani…). Drôle de Trame a réalisé 4 dispositifs :
Projection immersive Brancusi : Projeté sur 3 murs, le film composé de photos et films faits par Brancusi, immerge le visiteur dans une recomposition poétique de son atelier, qu'il concevait comme une œuvre en soi.
Deux tables tactiles proposent au visiteur de découvrir d'une part les palettes de couleurs des peintres à partir d'une roue chromatique qu'il faut tourner ; d'autre part une carte qui met en lumière les trajectoires internationales des artistes.
Une bande son dans une alcove évoque la création musicale entre 1900 et 1939 à travers des extraits de Satie, Bechet, Stravinsky, Poulenc…

Conception, réalisation :
Scénarios, illustration, conception graphique, création sonore.
Multimédia :
Conception des arborescences, adaptation charte graphique, design interactif, développement, intégration.
Postproduction :
Animation, motion design, montage.

MUSEUM D'HISTOIRE NATURELLE DE BORDEAUX

SPECTACLE MULTIMÉDIA

Animation / Création sonore / Installation spectaculaire / 2019









Maitre d'ouvrage : Bordeaux Métropole
Scénographe : Achim Von Meier – Die Werft
Conception et réalisation : Corinne Planchais
Création et animation des animaux : Cent Millions de pixels
Création sonore : François Leymarie

Le Museum d'histoire Naturelle de Bordeaux fait peau neuve. Après 10 ans de fermeture, les Bordelais vont retrouver leurs animaux fétiches : éléphant, baleine, girafe, rhinocéros, et des milliers d'espèces naturalisées, dans une scénographie renouvelée.
Drôle de Trame a réalisé le spectacle multimédia de la grande salle du 2e étage.
Vidéo, son et animations lumières donnent vie aux spécimens exposés dans les vitrines restaurées, et sur des « nuages » plein de surprises. Une évocation poétique et contemporaine de l'histoire de la découverte de notre planète, et des enjeux pour notre futur.

Lien vers le site du museum :
http://www.bordeaux.fr/p63912/museum-de-bordeaux

Conception, réalisation :
Scénario.

Postproduction :
Animation, compositing, matte painting, montage, étalonnage.

Post production son :
Création sonore, mixage son in situ.

LE MUSÉE GREVIN, PARIS

UNE EXPÉRIENCE DE VISITE MODERNISÉE ET IMMERSIVE

Prises de vues fond vert / Animation / Création sonore / Applications interactives / Projections immersives / 2019







Maitrise d'ouvrage : La Compagnie des Alpes
Maitre d'œuvre : Les Crayons
Conception et réalisation : Jean-Damien Charrière, Camille Le Bris, Virginie Adoutte, Valentine Hébert, Pascal Laurent, Delphine Haber
Développement des applications interactives : Anabole / Sylvie Tissot

Un musée Grévin renouvelé, modernisé et immersif grâce à l'inventivité de l'agence Les Crayons.
Drôle de trame participe à cette nouvelle expérience de visite, plus interactive que jamais. Avec la société Anabole, spécialisée en installation interactive, Drôle de Trame a réalisé une trentaine des programmes audiovisuels, sonores et multimédia utilisant les plus récentes innovations technologiques, comme l'intelligence artificielle. Trompe-l'œil, incrustation vidéo des visiteurs, mapping de décors : les statues de cire prennent vie dans de ces nouveaux décors numériques.

Conception, réalisation :
Scénarios, dialogues, mission iconographique .
Tournage :
Casting, prises de vue 4K en studio, costumes, mise en scène.
Multimédia :
Conception et développement d'applications interactives.
Postproduction :
Animation, compositing, motion design, montage, étalonnage, mapping vidéo.
Post production son :
Création sonore, mixage son in sit.

LE MUSÉE GREVIN, PARIS : UNE EXPÉRIENCE DE VISITE MODERNISÉE ET IMMERSIVE











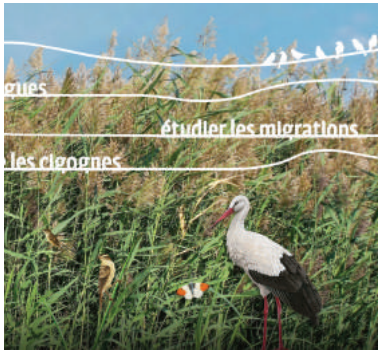


TERRE D'ESTUAIRE, À CORDEMAIS

CENTRE DE DÉCOUVERTE DE L'ESTUAIRE DE LA LOIRE

Multimédias / Animation / Création sonore / Manette interactive / Illustration / Multi-écrans / 2019







Maitrise d'ouvrage : Terre d'estuaire
Architecte : Bruno Mader
Maitre d'œuvre : Die Werft
Réalisation : Camille Le Bris, Sophie Chauvin, Corinne Planchais, Aurélia Duflot Hadji-Lazaro, Vincent Roudaut
Création graphique et illustrations : Valentine Hébert
Développement informatique : ANABOLE, Sylvie Tissot et Denis Chiron

Le parcours embarque le visiteur pour un voyage au cœur de l'estuaire de la Loire, à travers ses paysages, sa faune et sa flore, son histoire portuaire, économique et industrielle unique. On y découvre l'histoire des vikings, on y revit l'aventure des pirates de l'estuaire ou celle de Bougainville, on s'immerge dans la grande aventure des nombreux oiseaux migrateurs. Drôle de trame a réalisé plus d'une vingtaine de dispositifs ludiques et interactifs qui invitent à explorer les multiples facettes de ce territoire.

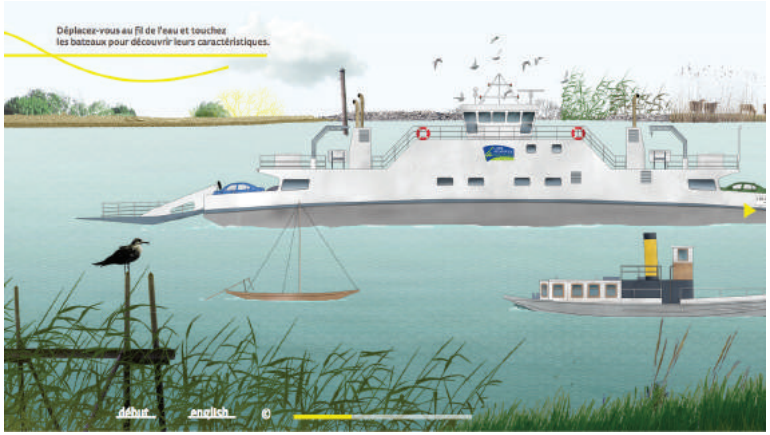
Conception, réalisation :
Scénarios, illustration, conception graphique, création sonore, enregistrement comédiens.

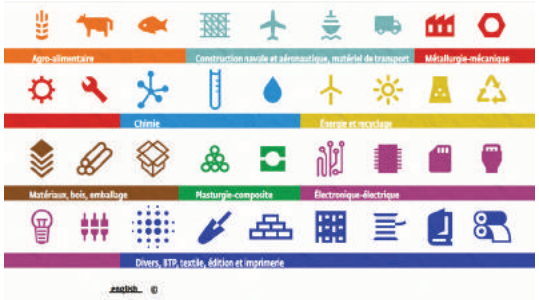
Multimédia :
Conception des arborescences, adaptation charte graphique, design interactif, développement, intégration.

Postproduction :
Conception graphique, animation, montage.

TERRE D'ESTUAIRE, À CORDEMAIS : CENTRE DE DÉCOUVERTE DE L'ESTUAIRE DE LA LOIRE







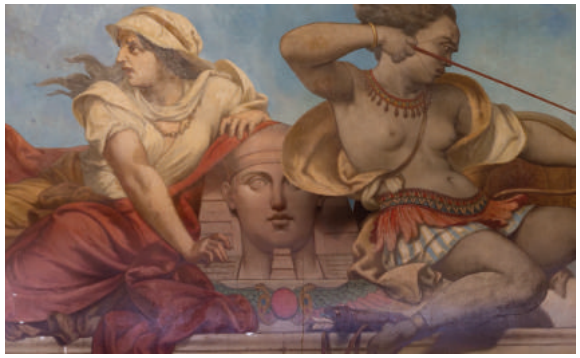




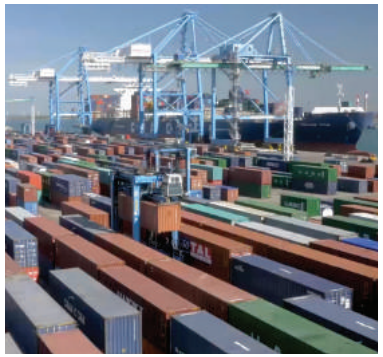
EXPO TEMPORAIRE DU MUSÉE D'HISTOIRE DE MARSEILLE

MARSEILLE ET L'ÉPOPÉE DU CANAL DE SUEZ

Documentaire / Création sonore / 2018









Maitre d'ouvrage : Musée d'Histoire de Marseille
Réalisation : Virginie Adoutte

Du 19 octobre 2018 au 31 mars 2019, le musée propose de renouveler le discours sur la relation du canal de Suez à Marseille et à son port, en confrontant espoirs, imaginaire et réalité.
Drôle de Trame a réalisé deux audiovisuels de 6mn, composés de tournages de sites, d'interviews, d'archives, d'animation et de morphing.
-Le canal de Suez dans l'art marseillais : avant même les débuts des travaux, le canal apparaît comme une formidable promesse d'enrichissement. Des œuvres monumentales évoquant le canal sont commandées à des artistes, certaines sont encore visibles aujourd'hui.
- Le canal de Suez dans l'économie marseillaise : le canal de Suez a représenté un espoir immense de prospérité pour Marseille. Cependant, cette aventure ne provoque pas immédiatement l'effet escompté et soulève de profondes déceptions...

Conception, réalisation :
Recherches archives, tournage interview, création sonore
Post-production :
Montage, graphisme

LA CATHÉDRALE DU PUY-EN-VELAY

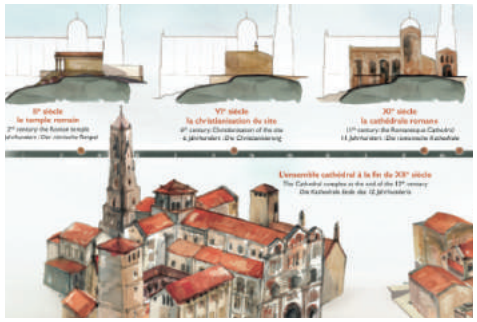
20 SIÈCLES D'ÉVOLUTION

Animation / Aquarelle / 3D / Drone / 2018

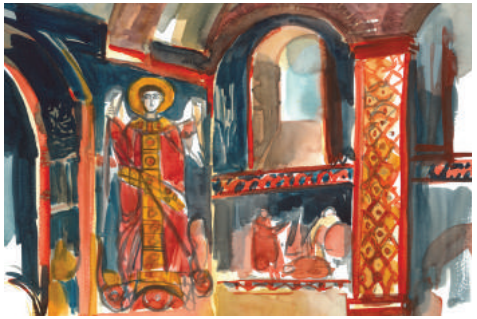


© Marion Rivolier





© Marion Rivolier



© Marion Rivolier



© Marion Rivolier

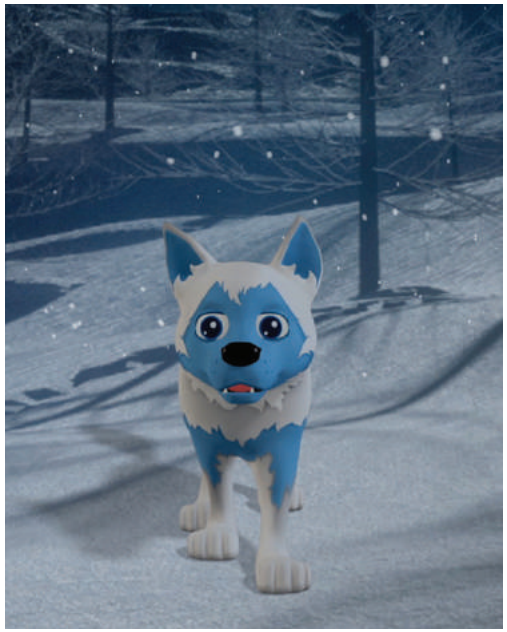
Maitre d'ouvrage : Centre des Monuments Nationaux - CMN
Réalisation : Virginie Adoutte & Corinne Planchais
Aquarelles : Marion Rivolier
Modélisation 3D : Martial Brard, 100 millions de pixels
Images drone : Drônepress

Ce film raconte l'évolution architecturale des édifices romans qui composent cet impressionnant ensemble, point de départ des pèlerins cheminant vers St Jacques de Compostelle depuis le Xe siècle. En 7 minutes, il retrace la transformation de ce site sacré depuis le IIe siècle, du temple romain à la cathédrale romane actuelle.
Point fort du film : un traitement artistique qui marie la reconstitution 3D des bâtiments à des dessins aquarellées. Les couleurs et la légèreté de l'aquarelle habillent la maquette 3D et font revivre au visiteur les grandes étapes de cette riche histoire architecturale.
Des vues en drone complètent le film en apportant une vision spectaculaire d'un des plus beau site roman de France.
Projeté sur un cube de 2m x 2m, ce film donne des clefs de compréhension aux visiteurs avant leur découverte du site.
Drôle de Trame a également conçu et dessiné un panneau (2mx2m) reprenant les grandes étapes architecturales de la cathédrale.

Conception, réalisation :
Ecriture du scénario, prises de vues drone,
aquarelle in situ, conception graphique.
Post production image :
Animation, Montage.

LA PYRAMIDE DU LOUP

Animation / Fiction / 2018









Maitre d'ouvrage : Cécile Delmotte

Réalisation : Marjolaine Normier

Création et animation 3D d'après les dessins de Cécile Delmotte :
Cent Millions de Pixels

Située à Toucy dans l'Yonne, la Pyramide du loup accueille petits et grands pour une exposition entièrement consacrée au loup.
Nous avons réalisé le spectacle introductif *Le petit louveteau.* Il associe dans une grande projection le personnage du petit loup, traité en animation, et des décors réels, que le public découvre lorsque les lumières se rallument.
Le texte du conte et le personnage principal ont été créés par Cécile Delmotte.

Réalisation :
Tournage : éclairage et fond vert.

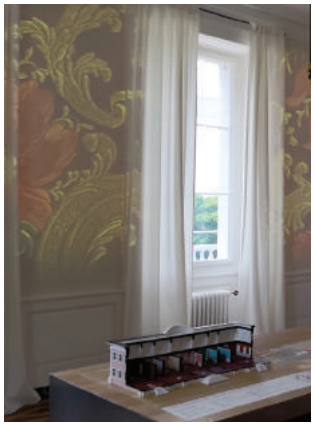
Post production image :
Montage, motion design et effets.

CHÂTEAU DE FERNEY-VOLTAIRE

Projection immersive / 2018



© Frédéric Casanova



© Frédéric Casanova



© Frédéric Casanova



© Frédéric Casanova

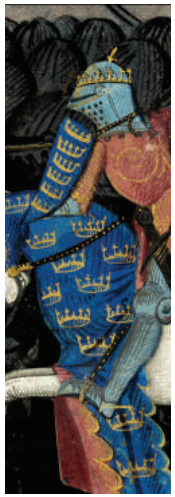
Maitre d'ouvrage : CMN
Maitre d'œuvre : Frédéric Casanova
Conception : Atelier FCS, Delphine Bailly, Guy Garcia, Bastien Morin, Corinne Planchais
Réalisation : Corinne Planchais, Benjamin Sylvestre
Moyens techniques : Opixido

C'est au château de Ferney que Voltaire a vécu les 20 dernières années de sa vie, et qu'il y a écrit ses textes les plus engagés.
Drôle de Trame a conçu les dispositifs audiovisuels et multimédia, et réalisé la grande fresque audio-visuelle diffusée dans l'ancienne salle à manger et bibliothèque de Voltaire.

CHÂTEAU DE SUSCINIO

L'ÉPOPÉE TITANESQUE

Projection immersive / Animation / Création sonore / 2018













Maitre d'ouvrage : Kléber Rossillon, Philippe Pénicaut
Maitres d'œuvre : David Lebreton, Emmanuel Labard
Réalisation : Corinne Planchais

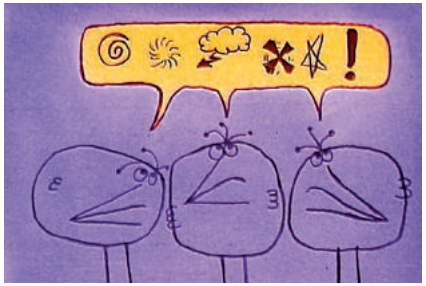
Les héros et mythes autour du roi Arthur font une halte au château de Suscinio.
La forêt mystérieuse, le lac et ses secrets ou encore les valeureux chevaliers de la Table ronde, sont évoqués à travers différents dispositifs poétiques et spectaculaires.
Drôle de Trame a créé l'univers sonore de la forêt et réalisé la projection immersive qui évoque les combats les plus célèbres d'Arthur et Lancelot.
Pour l'amour de leur dame, les chevaliers, tout droit sortis de l'iconographie médiévale, s'animent pour combattre monstres ou géants et pour franchir les obstacles les plus dangereux.

Conception, réalisation
Scénarios, recherche iconographique, création sonore.
Postproduction :
Conception graphique, animation, motion design.

MARSEILLE MAI 68

EXPO TEMPORAIRE DU MUSÉE D'HISTOIRE DE MARSEILLE

Documentaire / Création sonore / 2018









Maitre d'ouvrage : Musée d'histoire de Marseille
Réalisation : Virginie Adoutte

Du 4 mai au 2 septembre 2018, le Musée revient sur les événements qui ont déclenché la plus grande grève de l'histoire de France. Mais on a surtout regardé du côté de Paris, moins vers la province qui fut pourtant très touchée et où les formes de revendication ont pris un tour particulier. L'exposition se penche sur ces répercussions et les enjeux sociaux, politiques et culturels locaux.
Drôle de Trame a réalisé 5 documentaires et 2 créations sonores pour cette exposition.
- *Témoignages d'acteurs de mai 68 à Marseille*: documentaire de 7mn qui part à la rencontre de 4 leaders de mai 68. Chacun raconte les enjeux de leur combat et ce qu'il en reste aujourd'hui.
- *Cinéma et le théâtre en mai 68* raconte la révolution culturelle engendrée par mai 68, et plus particulièrement à Marseille dans le domaine du théâtre.
- Plusieurs montages d'archives mettent en lumière différents événements, comme la Nuit des Barricades à Paris ou les grèves à Marseille...
- Un Zapping d'émissions cultes immerge dans la télé de l'époque.
- L'exposition présente aussi une bande son des Musiques de mai 68, ainsi qu'une création sonore immersive sur l'Ambiance de Mai 68.

Conception, réalisation :
Recherches archives, tournage interview, création sonore.
Post-production :
Montage, graphisme.

http://www.droledetrame.com/projets/musees/musee-histoire-de-marseille-mai-68

FEU

EXPO TEMPORAIRE DE LA CITÉ DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE

Multi-écrans / Installation spectaculaire / Animation / 2018









Maitre d'ouvrage : Universcience
Maitre d'œuvre : Expositif.fr - Pascal Payeur
Réalisation : Camille Le Bris
Direction artistique, Création graphique et Animation : Nicolas Lichtlé

Drôle de Trame a réalisé 2 installations audiovisuelles spectaculaires pour cette exposition :
Les apports du feu est un film sur 7 écrans. Ce dispositif s'inscrit dans une scénographie circulaire évoquant le rassemblement autour d'un foyer. Le film est composé principalement d'animations qui circulent entre les écrans et se répondent. L'approche graphique, sous forme de lignes colorées, permet un jeu d'associations d'idées, comme un circuit se déployant. Ce film montre l'apport considérable que le feu a représenté et invite à porter un nouveau regard sur sa place dans nos vies actuelles.
Le choix du feu, est une installation composée d'un film projeté sur un grand écran et associé à un jeu de lumière mettant en valeur des maquettes de 4 machines placées devant l'écran. Composé d'une grande variété d'archives fixes et de dessins, détourés, découpés en multi-plans et animés, le film raconte comment l'utilisation de la puissance motrice du feu nous a conduit vers une société « thermo-industrielle ».
Le récit se compose de 4 chapitres chronologiques, chaque machine - machine de Watt, locomotive, moteur d'automobile ou d'avion à réaction - illustre une étape décisive de l'histoire industrielle.

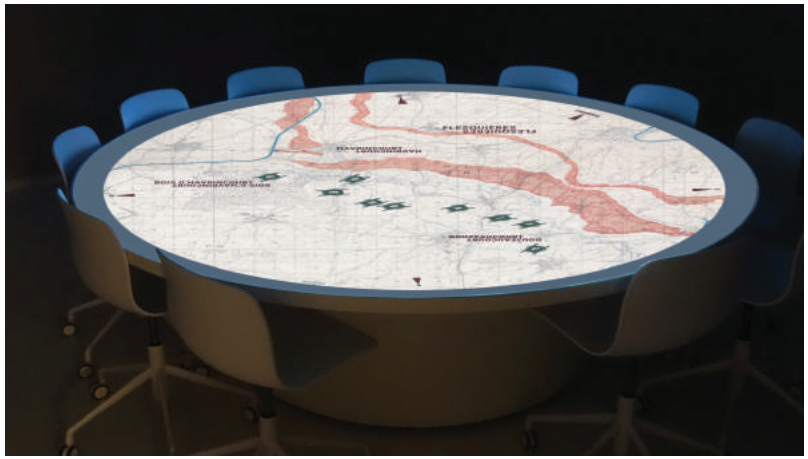
Conception, réalisation :
Scénarios, recherche iconographique, création sonore.
Post-production :
Animation, motion design.

http://www.droledetrame.com/projets/musees/cite-des-sciences-feux

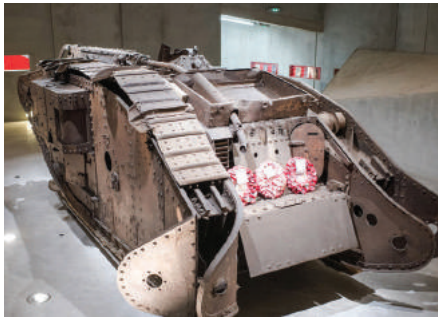
CAMBRAI TANK 1917

CENTRE D'INTERPRÉTATION DE LA BATAILLE DE CAMBRAI

Documentaire / Projection circulaire / Création sonore / Multimédia / 2018











Maitre d'ouvrage : Ville de Cambrai
Maitre d'œuvre : Atelier Lab
Réalisatrices : Virginie Adoutte & Corinne Planchais
Compositing et animation : Simon Kolton
Graphisme : Naji El Mir

Ce musée a été conçu et construit autour de son trésor : Deborah, un tank de la 1ère Guerre Mondiale. Le char a été retrouvé quasiment intact dans le champ de bataille en 1998 par un passionné : Philippe Gorczynski.
Deborah est un témoin unique de la Grande Guerre et le musée en raconte l'histoire. De nombreux audiovisuels, réalisés par Drôle de Trame, contextualisent cette découverte :
- *Prologue, la Bataille de Cambrai :* grande projection circulaire sur table, constituée de cartographies animées et d'archives, durée 10mn.
- *La découverte de Deborah :* documentaire de 8mn sur l'histoire de la découverte de Deborah, avec l'interview de son découvreur, Philippe Gorczynski, et de l'un des archéologues ayant participé aux fouilles : Yves Desfossés. Avec archives et tournage drône.
- *Cambrai, une terre marquée par la Grande Guerre :* documentaire de 12mn avec interviews et tournage drône sur les traces de la guerre toujours visibles : blockhaus, tranchées, mémorial ou cimetières militaires...
- *Les tanks Mark IV et leurs particularités :* Multimédia interactif d'informations sur les tanks britanniques.
- *Les tanks en action, le devenir des tanks capturés :* diaporamas à base d'archives et textes.
- *Témoignages de tankistes :* incarnation sonore de récits de soldats.

Conception, réalisation :
Scénarios, recherche archives, tournage interview, conception graphique.
Post-production : Montage, compositing, animation.

http://www.droledetrame.com/projets/musees/cambrai-tank-1917

FROID

EXPO TEMPORAIRE DE LA CITÉ DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE

Multimédia / 2018







Maitre d'ouvrage : Universcience
Réalisation graphique : Valentine Hébert
Développement informatique : Anabole, Sylvie Tissot

Et si, bien que nous nous en protégions souvent, le froid se révélait être un formidable allié ?
La Cité des Sciences propose à partir de décembre 2017 une exposition temporaire consacrée au froid.
Drôle de Trame a réalisé deux dispositifs multimédias :
Le premier permet de comprendre, sur un mode ludique, les usages du froid en médecine.
Le second propose de jouer au petit chimiste : choisir des objets, les plonger dans l'azote liquide et deviner ce qu'ils deviennent à -196°C. Quel sort attend la peluche, la balle de ping-pong ou encore le tube de mayonnaise ? Vont-ils exploser, changer de couleur ou juste... rester tels quels ? Une expérience interactive toute en image.

CHÂTEAU D'AUVERS-SUR-OISE

« VISION IMPRESSIONNISTE »

Projections immersives / Mapping / Animation / Création sonore / 2017







Maitre d'ouvrage : SEM Château Auvers-sur-Oise
Maitre d'œuvre : Ysabel Sequeira - Oméo Architecture
Réalisation : Camille Le Bris, Jean-Damien Charrière, Corinne Planchais, Virginie Adoutte
Création sonore : François Leymarie

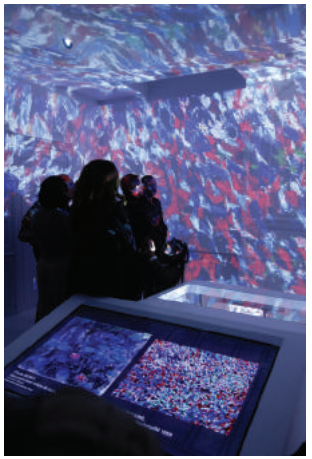
Le nouveau parcours du château d'Auvers-sur-Oise retrace, de la naissance aux héritiers, l'histoire de l'Impressionnisme.
La visite, d'une durée de 60 mn, met en avant Vincent Van Gogh et les peintres ayant séjourné dans la vallée de l'Oise : Corot, Daubigny, Pissarro, Cézanne… Le parcours se termine sur un dialogue entre Monet et des artistes abstraits du XXe siècle, héritiers de l'impressionnisme.
Découpée en 8 séquences construites autour de projections d'images spectaculaires, la nouvelle scénographie invente un véritable musée numérique immergeant le visiteur au cœur d'une histoire visuelle et sensorielle de la peinture.

Conception, réalisation :
Programme du parcours, scénarios, story boards, recherche documentaire, conception graphique.
Tournage :
Prises de vues.
Post production image :
Montage, composition et animation d'images fixes, étalonnage.
Post production son :
Création sonore multicanal, enregistrement et mixage son.

http://www.droledetrame.com/projets/musees/vision-impressionniste-chateau-auvers

CHÂTEAU D'AUVERS-SUR-OISE : « VISION IMPRESSIONNISTE »











LOUVRE-LENS

EXPOSITION « MUSIQUE, ÉCHO DE L'ANTIQUITÉ »

Documentaire / 2017









Maîtrise d'ouvrage : Musée du Louvre
Réalisation : Marlies Demeulandre

Pour la première fois, découvrez des mondes sonores à jamais disparus et écoutez le plus ancien chant connu à ce jour dans le monde ! Embarquez pour un voyage passionnant à la découverte des musiques des grandes civilisations de l'Antiquité : l'Orient, l'Égypte, la Grèce et Rome.
Drôle de Trame a réalisé pour cette exposition 2 documentaires de 6mn :
- Les harpes égyptiennes et leur étonnant mode de fabrication.
- Les trompettes courbes de Pompéi (Cornua) et la recherche de leur sonorité.

Conception, réalisation :
Écriture du scénario, tournage.
Post production image :
Montage.
Post production son :
Création sonore et mixage son.

ESPACE DES MONDES POLAIRES « UN VOYAGE AU CŒUR DES PÔLES »

Animation / Installation spectaculaire / Multimédia / 2017







Maitre d'ouvrage : Com. de Com. Station des Rousses
Maitre d'œuvre : Gilles Reichardt, Gilles Ferreux, Agnès Levillain
Réalisation des audiovisuels : Corinne Planchais et Thierry Trelluyer
Création graphique : Naji El Mir et Adrien Midzic
Création sonore : Vincent Roudaut

Créé à Prémanon, dans le Haut-Jura, à l'initiative de Jean-Christophe Victor et de Stéphane Niveau, l'*Espace des Mondes Polaires* a pour vocation de dresser un état des lieux des régions polaires.
De grandes parois verticales blanches baignées d'une lumière polaire créent une scénographie spectaculaire tout en servant de support aux thèmes de l'exposition : les écosystèmes, le froid et la nuit polaire, les peuples de l'Arctique, les conquêtes et la recherche polaire, les enjeux écologiques contemporains.
Nous avons réalisé une trentaine de films, bandes son et programmes multimédia.
Un espace immersif constitué d'une double projection monumentale ouvre la visite. Dans de courtes interviews, une quinzaine de scientifiques de diverses disciplines décrivent leurs recherches et leurs expéditions dans les pôles. Enfin, des films d'animation donnent à comprendre des notions inédites pour le grand public, comme par exemple la différence entre la glace de terre et la glace de mer...

Conception, réalisation :
Scénarios, story boards, recherche documentaire, conception graphique.
Tournage :
Prises de vues des interviews.
Post production image :
Montage, composition et animation d'images fixes, étalonnage.
Post production son :
Création sonore , enregistrement, et mixage son.

MUSÉE DE L'HOMME

EXPOSITION « NOUS ET LES AUTRES - DES PRÉJUGÉS AU RACISME »

Animation / Installation spectaculaire / Multimédia / 2017





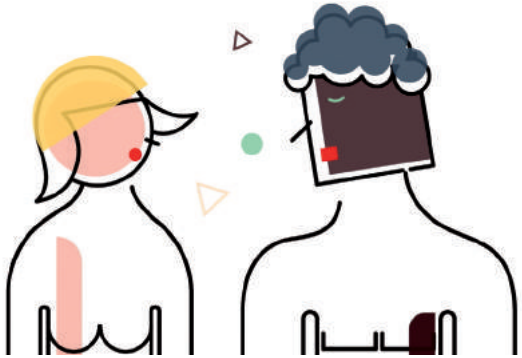


Maitre d'ouvrage : Musée de l'Homme - MNHN
Maitre d'œuvre : Atelier confino
Réalisation des audiovisuels : Camille Le Bris
Conception numérique et chef de projet multimédia : Sophie Chauvin
Création graphique et motion design : Nicolas Lichtlé
Création sonore : Vincent Roudaut

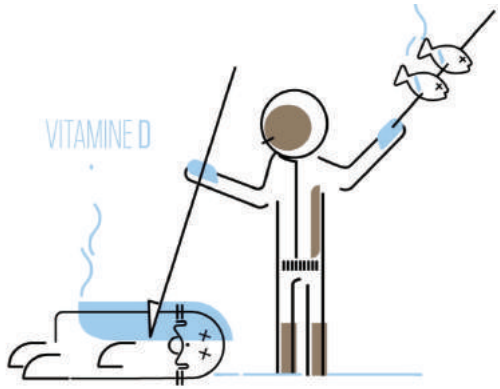
Nous avons réalisé plusieurs dispositifs pour la première grande exposition temporaire depuis la réouverture du Musée de l'Homme, *Nous et les autres, des préjugés au racisme*:
- Le cylindre des catégories : cette installation spectaculaire introduit l'exposition. Projetées à l'échelle 1 sur un espace cylindrique, les images de vingt personnes sont étiquetées et classées par catégories physiques, sociales et religieuses. L'objectif de l'installation est de montrer comment nous classons les êtres humains par catégories et comment ce réflexe naturel peut vite dériver vers le stéréotype et le racisme ordinaire.
- Une série de programmes multimédia s'inspirant de tests réalisés en psychologie sociale permet aux visiteurs d'expérimenter et de comprendre les mécanismes qui conduisent aux préjugés et au rejet des autres.
- 3 films d'animation questionnent la science, et particulièrement la génétique, pour comprendre la diversité de l'espèce humaine.

Conception, réalisation : Scénarios, story boards, recherche documentaire, conception graphique.
Multimédia : Design interactif, développement, intégration.
Tournage : Prises de vues en studio, fond vert.
Post production image : Montage, animation 2D, étalonnage.
Post production son : Création sonore, enregistrement et mixage son.

http://www.droledetrame.com/projets/musees/musee-de-homme-nous-et-les-autres



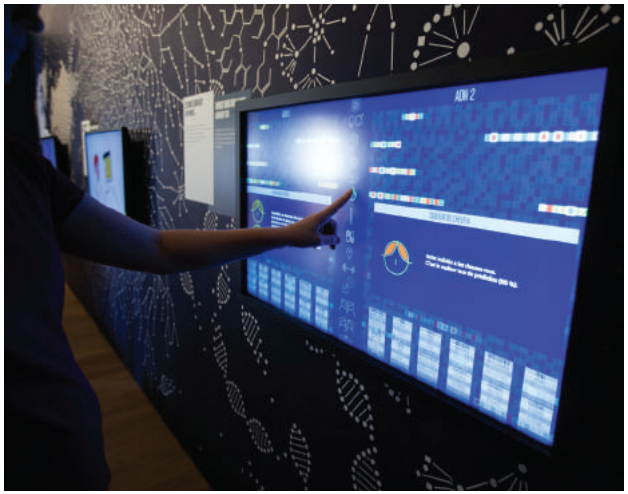



VITAMINE D


HOMOSAPIENS




NOIR
ARABE
ASIATIQUE
BLANC
BLACK
ARAB
ASIAN
WHITE

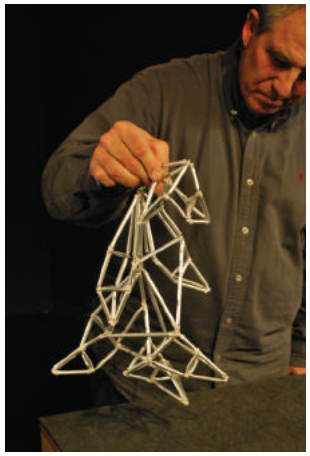




MUSÉE DES ARTS DE LA MARIONNETTE, GADAGNE

Vidéo immersive / 2017











Maitre d'ouvrage : Musée des arts de la marionnette, Gadagne

Maitre d'œuvre : Le Muséophone - Pierre-Vincent Fortunier

Réalisation : Marjolaine Normier

Ce nouveau musée réaffirme un lien fort avec la création et les pratiques des marionnettistes contemporains.

La scénographie immersive est une invitation à percer les secrets d'un art vivant.

Drôle de Trame a réalisé trois installations vidéos permettant aux visiteurs de rencontrer trois marionnettistes étonnants. Devant eux, les marionnettistes, diffusés à l'échelle un, montrent dans une sorte de tuto comment ils donnent vie à une marionnette qu'ils découvrent devant nous. Puis l'écran s'éteint et laisse place à un mirroir. C'est alors au visiteur de s'essayer à la manipulation. Dans la salle voisine, une projection triple écrans offre un panorama du spectacle de marionnettes contemporain dans toutes ses formes, du théâtre d'objets aux marionnettes à fils, en passant par les robots géants du Royal de Luxe.

Conception, réalisation :
Scénario, tournage des marionnettistes.

Post production image :
Montage, étalonnage.

Post production son
Création sonore et mixage son.

MUSÉE FRANCO-AUSTRALIEN, VILLERS-BRETONNEUX

Cartographie animée / Documentaire / 2017

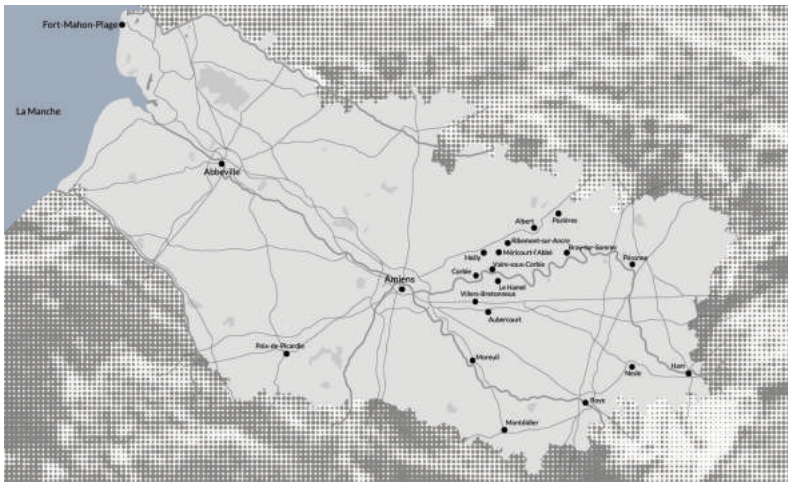












Maitre d'ouvrage : Musée franco-australien
Maitre d'œuvre : Sophie Thomas
Réalisation : Corinne Planchais et Mathias Fyferling

Le musée Franco-Australien de Villers-Bretonneux présente ses collections dans un nouvel espace modernisé.
Drôle de Trame a réalisé les programmes audio-visuels diffusés dans l'exposition : cartographie animée, « reconductions » de prises de vues de la région à la fin de la guerre et aujourd'hui et témoignages des fondateurs du musée. Ces dispositifs racontent, au delà du traumatisme de la Grande Guerre, une grande histoire d'amitié entre la France et l'Australie.

Conception, réalisation :
Scénarios, recherche documentaire, conception graphique.

Multimédia
Design interactif, développement, intégration.

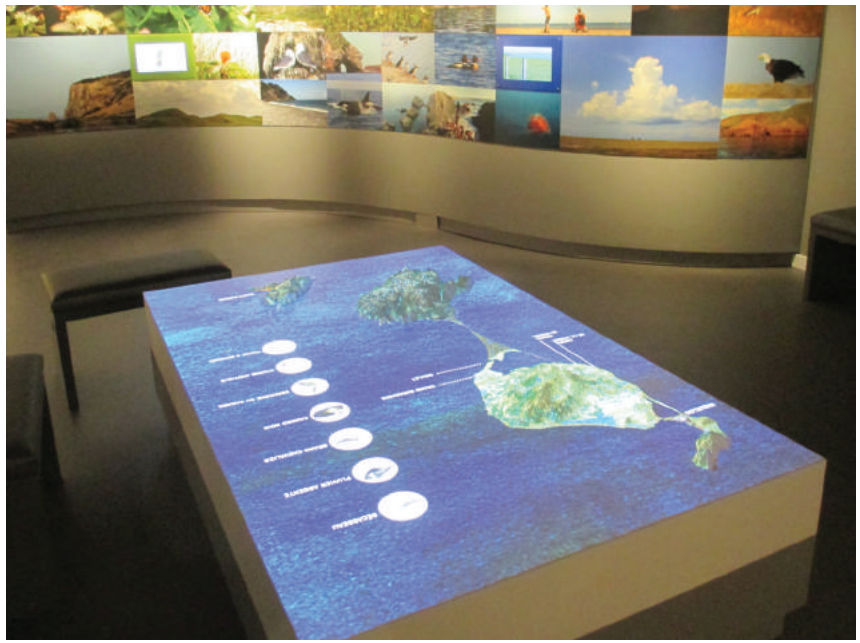
Tournage
Prises de vues.

Post production image :
Montage, animation, étalonnage.

Post production son
Création sonore , casting comédiens voix off, enregistrement, et mixage son.

MAISON DE LA NATURE ET DE L'ENVIRONNEMENT SAINT-PIERRE ET MIQUELON

Film documentaire / carte animée / vidéo-mapping / 2016







Maîtrise d'ouvrage : collectivité territoriale de Saint-Pierre et Miquelon
Maîtrise d'œuvre : Scène évolution
Réalisation : Corinne Planchais

Située sur l'île de Miquelon, la maison de la nature et de l'environnement est un outil de découverte du territoire destiné aux touristes, mais également aux habitants de l'archipel le plus américain de France.
Drôle de Trame a réalisé un grand dispositif de projection sur maquette blanche, qui présente l'histoire du territoire et ses particularités. Les animations, réalisées à partir de dessins originaux de l'illustratrice Maïda Chavak, apportent une dimension poétique à la mise en scène des informations purement cartographiques.
Le film documentaire *À chacun sa nature* part à la rencontre des habitants et des paysages de l'archipel, filmés à toutes les saisons

Conception, réalisation :
Scénarios, préparation et conduite d'interviews.

Tournage :
Prises de vues 4K, Ronin et Drone (Saint-Pierre et Miquelon).

Post production image :
Compositing et motion design, montage, vidéo-mapping, traduction en anglais.

Post production son :
Création sonore, enregistrement et mixage son.

CITÉ DU VIN – ESPACE POLYSENSORIEL

Projection 360° / 2016







Maîtrise d'ouvrage : Fondation pour la culture et les civilisations du vin

Conception, réalisation : David Bouhsira, Aurélia Duflot, Vincent Roudaut, Sébastien Wyser

Dans un espace immersif polysensoriel, le visiteur participe à 4 dégustations de vins du monde.
De l'Asie à l'Amérique, il voyage à travers les marchés du monde, immergé dans un spectacle qui fait appel à tous les sens, odeur, sons et projections spectaculaires d'images à 360°.
Nous avons réalisé les décors visuels projetés par 8 vidéo-projecteurs synchronisés à partir de photos récoltées dans le monde entier auprès de photographes voyageurs. Ces photos ont été assemblées, composées et animées de manière à créer de grands panoramas à 360°.

DANS LA PRESSE

Une dégustation de vins polysensorielle à 360° unique au monde ! Nous avons fortement apprécié l'expérience, qui met à l'affut tous nos sens
www.passion-aquitaine.fr

Conception, réalisation :
Écriture du scénario, story boards, recherche documentaire, conception graphique.

Post production image :
Montage, composition et animation d'images fixes.

Post production son :
Création sonore et mixage son.

http://www.droledetrame.com/projets/musees/cite-du-vin

HISTORIAL DE THIEPVAL

Installation multi-écrans / 2016



Maîtrise d'ouvrage : Historial de la Grande Guerre, Péronne

Maître d'œuvre : David Lebreton

Réalisation : Corinne Planchais

Cette installation déployée sur quatre écrans évoque, en une dizaine de minutes, la naissance et l'évolution du rôle de l'aviation durant la première guerre mondiale. Elle a été réalisée principalement à partir des documents du fond de l'Historial de Péronne, et des photographies et notes prises par Pierre Hadengue, l'un des « as » de l'aviation de cette époque pionnière.

Conception, réalisation :

Écriture du scénario, story board.

Post production image :

Infographie, motion design, montage.

ALLIGNY

Programmes audiovisuels et installation multi-écrans / 2016











Maître d'ouvrage : PNR du Morvan
Maître d'œuvre : On-Situ
Conception, réalisation : Corinne Planchais, Virginie Adoutte

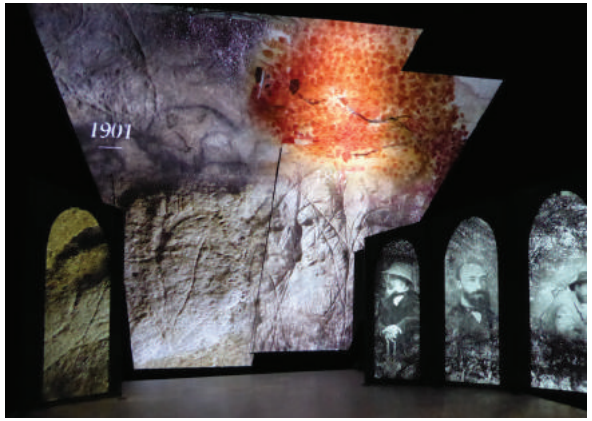
Au milieu du XIXe siècle, plusieurs milliers d'enfants étaient abandonnés chaque année à Paris. Un grand nombre d'entre eux a été placé dans le Morvan, apportant ainsi un complément de revenu à de nombreuses familles modestes. Aujourd'hui encore, il est fréquent de rencontrer dans le Morvan les descendants de ces « enfants de l'assistance ».

Conception, réalisation :
Écriture des scénarios, recherche documentaire, story boards.
Multimédia :
Story board fonctionnel, développement, intégration.
Tournage :
Tournage 4K, prise de vue zénithale mini-jib.
Post production image :
Compositing, motion design, montage, restauration images, étalonnage.
Post production son :
Création sonore, casting comédiens voix off, enregistrement et mixage son.

LASCAUX 4 - LE THÉÂTRE DE L'ART PARIÉTAL

Spectacle multimédia / 2016





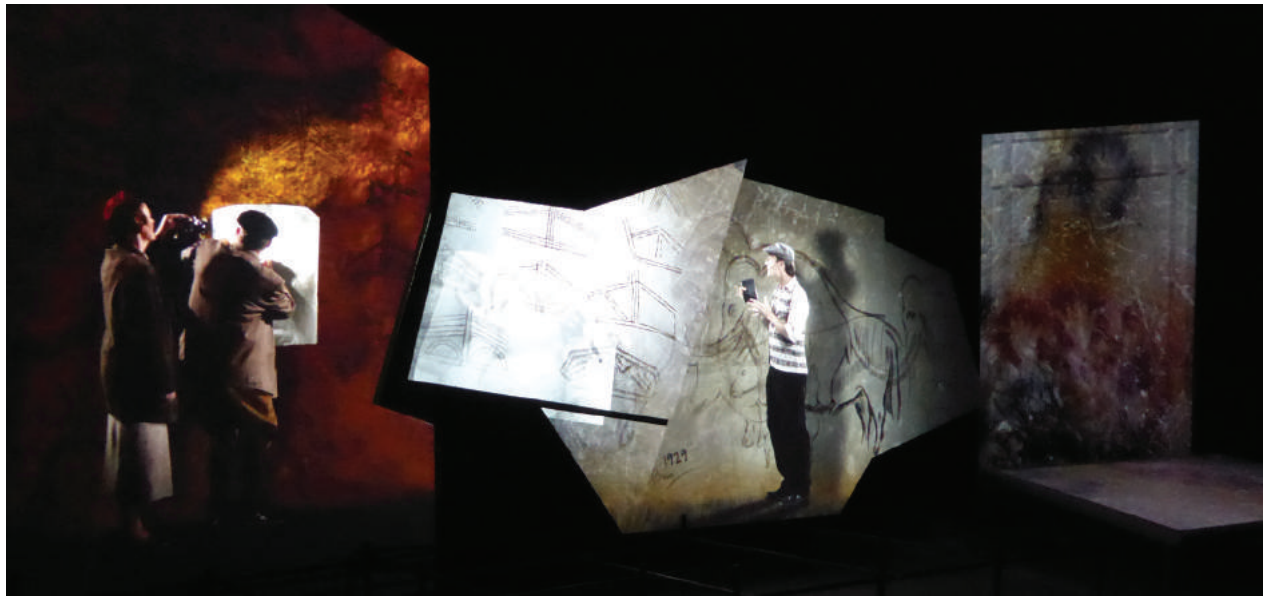


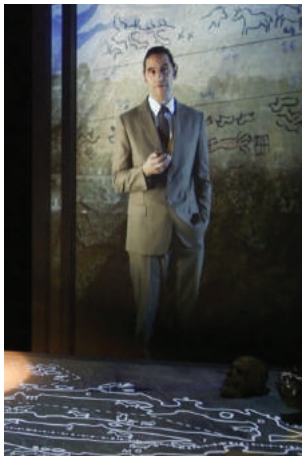
Maîtrise d'ouvrage : Conseil Départemental de Dordogne
Scénographie : Casson Mann
Conception, réalisation : Marion Rivolier, Corinne Planchais, Camille Le Bris, François Leymarie

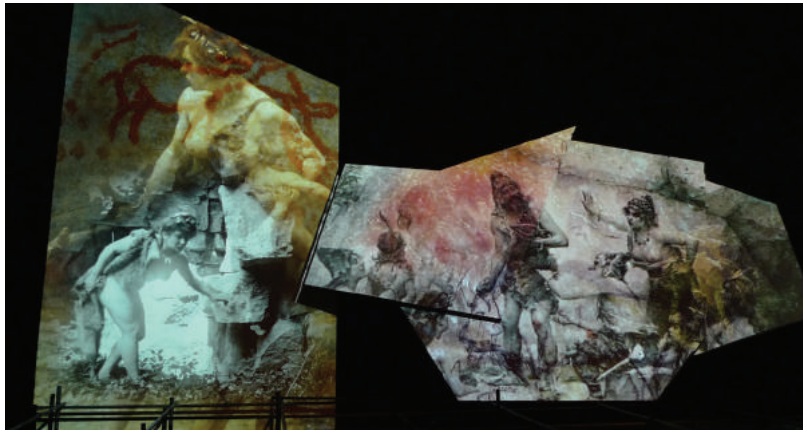
Expérience immersive, le théâtre de l'art pariétal est l'un des chantiers phares du nouveau Centre International de de l'art pariétal de Montignac-Lascaux. En 3 actes de 5 mn, le visiteur parcourt une suite de petits théâtres. Il remonte le temps et part à la rencontre des découvertes majeures de la préhistoire à travers un spectacle constitué de décors et de projections sur écrans. Des effets théâtraux de son et de lumière pour recréer les ambiances complètent la scénographie.

Conception, réalisation :
Écriture du scénario et story board
Décors :
Conception, fabrication et installation
Tournage :
Casting des comédiens, création des costumes, tournage plateau fond vert
Post production image :
Création graphique, animations 3D, compositing et motion design
Post production son :
Création sonore 5.1 et mixage son.
Programmation et réglage du spectacle.

http://www.droledetrame.com/projets/musees/lascaux









SALINE ROYALE D'ARC-ET-SENANS

Programmes audiovisuels et installation multi-écrans / 2015











Maître d'ouvrage : EPCC de la Saline royale

Conception, réalisation : Corinne Planchais

Créée au XVIIIe siècle, la saline royale d'Arc-et-Senans a été le premier site industriel à avoir été inscrit au patrimoine mondial de l'Unesco en 1983. Malheureusement, aucun vestige ne subsiste de son activité : la fabrication de sel ignigène, c'est à dire obtenu par l'action du feu. Le film raconte la genèse de la création de la saline, et présente, en convoquant documents d'archives et images de synthèse, les techniques de fabrication du sel.

Conception, réalisation :

Écriture du scénario, recherche documentaire, story board.

Tournage :

Prises de vues 4K et time lapse gopro.

Post production image :

Infographie, animations 3D, motion design, montage.

Post production son :

Illustration sonore, casting comédiens voix off, enregistrement et mixage son.

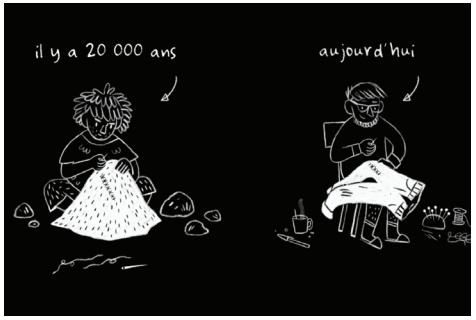
MUSÉE DE L'HOMME

Programmes audiovisuels et installation multi-écrans / 2015











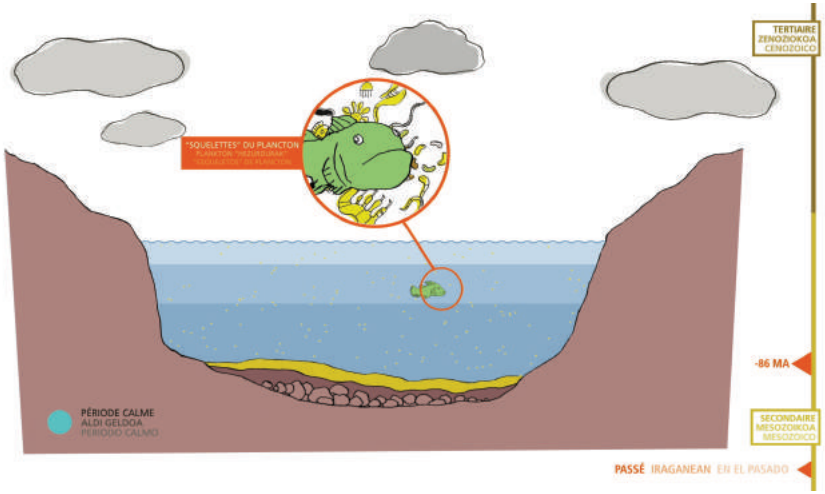
Maître d'ouvrage : Musée de l'Homme
Scénographie : Zen+dCo
Conception, réalisation : Virginie Adoutte, Camille Le Bris, Corinne Planchais, Thierry Trelluyer et Claire Trollé

Après une métamorphose architecturale, scientifique et muséographique, le nouveau Musée de l'Homme de Paris vient d'ouvrir ses portes et présente des collections qui comptent parmi les plus importantes au monde dans les domaines de la préhistoire et de l'anthropologie.
Autour de grandes thématiques questionnant les origines de l'Homme et son devenir, Drôle de Trame a réalisé une trentaine de films associés à la présentation d'objets remarquables.

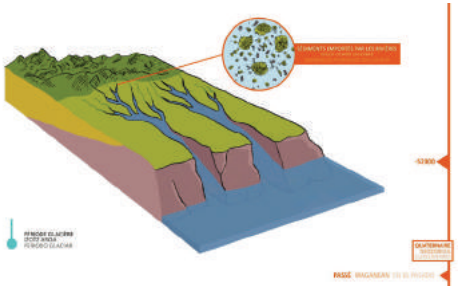
Conception, réalisation :
Écriture des scénarios, story boards, préparation et conduite d'interviews.
Tournage :
Prises de vues HD (Paris, Dakar).
Post production image :
Illustrations, dessins animés, compositing et motion design, montage.
Post production son :
Création sonore, casting comédiens voix off, enregistrement et mixage son.

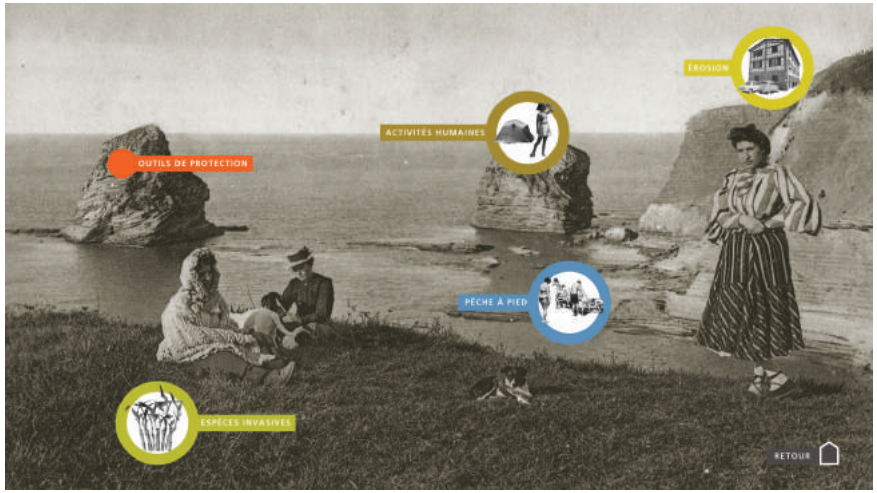
ASPOROTSTTIPI, MAISON DE LA CORNICHE BASQUE

Programmes audiovisuels et multimédias / 2015









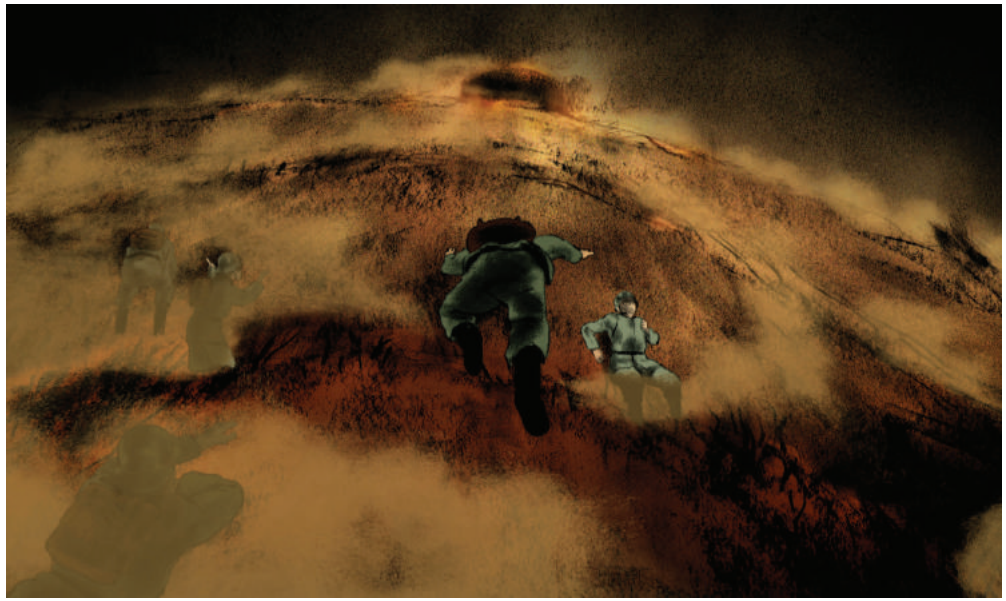
Maître d'ouvrage : Conseil général des Pyrénées Atlantiques
Scénographie : Philippe Dangles
Conception, réalisation : Camille Le Bris et Vincent Roudaut

Des feuilletés de roches plissées, pliées, fracturées... Les paysages de la Corniche basque, un morceau de côte encore préservé qui va de Saint-Jean-de-Luz à Hendaye, sont étonnants. La maison de la Corniche d'Asporotsttipi, ancienne ferme réhabilitée, offre au promeneur une halte au visiteur. Drôle de Trame a réalisé une dizaine de programmes courts sur la géologie et l'écologie très particulière de ce lieu.

Conception, réalisation :
Écriture des scénarios, story boards.
Multimédia :
Conception des arborescences, adaptation charte graphique, design interactif, développement, intégration.
Tournage :
Prises de vues HD.
Post production image :
Illustrations, création graphique, animation 2D, montage.
Post production son :
Création sonore, casting comédiens voix off, enregistrement et mixage son.

OUVRAGE DE LA FERTÉ

Dessin animé, film d'interviews, modélisation 3D / 2015





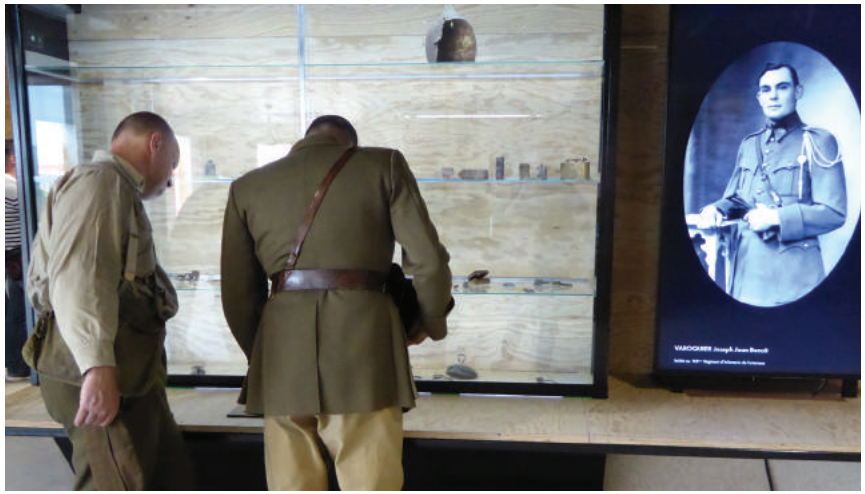


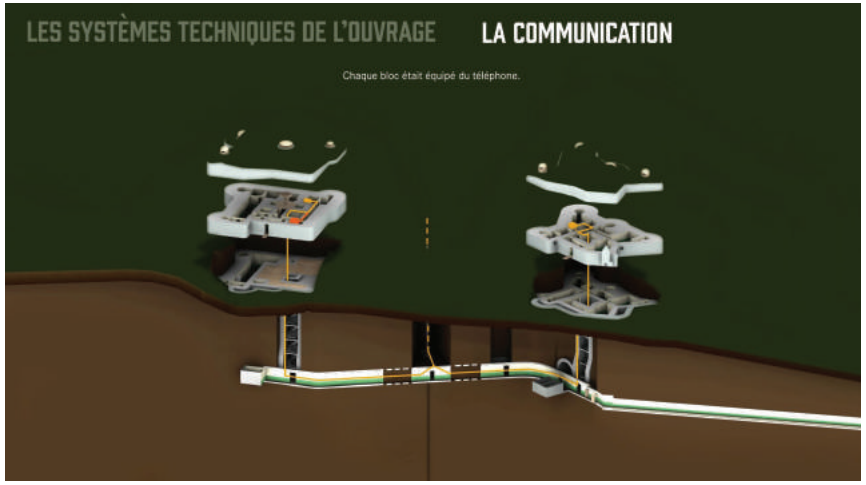
Maître d'ouvrage : Communauté de Communes des Portes du Luxembourg
Scénographie : masKarade, Audrey Ténaillon
Conception, réalisation : Christine Tournadre, Gabriel Jacquel et Valentine Dumez (Studio Train Train)

L'Ouvrage de La Ferté est la dernière défense à l'ouest de la Ligne Maginot. En mai 1940, il est attaqué par les Allemands et pour partie détruit. C'est le début de la guerre, il est inconcevable que la ligne Maginot soit vaincue. L'équipage ne se rend pas et 107 soldats meurent asphixiés dans les galeries. Avec le collectif Train Train, Drôle de trame a réalisé un film en dessin animé pour raconter l'histoire tragique de ce lieu ainsi que plusieurs films d'interviews, modélisations 3D et programmes multimédias.

Conception, réalisation :
story boards, recherche documentaire.
Multimédia :
Design interactif, développement, intégration.
Tournage :
Prises de vues HD
Post production image :
Dessin animé, animation 3D, montage.
Post production son :
Création sonore, casting comédiens voix off, enregistrement et mixage son.






LES SYSTÈMES TECHNIQUES DE L'OUVRAGE
LA COMMUNICATION
Chaque bloc était équipé du téléphone.


L'OUVRAGE DE LA FERTÉ
L'EQUIPAGE

HISTORIAL DE LA GRANDE GUERRE - PÉRONNE

Installation multi-écrans / 2013-2015



Maîtrise d'ouvrage : Historial de la Grande Guerre
Conception, réalisation : Corinne Planchais

Les 50 eaux fortes de la série Der Krieg réalisée par Otto Dix sur la guerre de 14 sont ici présentées avec un changement d'échelle qui permet d'explorer la texture même des gravures et de percevoir le geste de l'artiste. L'un des trois écrans contextualise la série d'eaux fortes en présentant des œuvres issues pour la plupart des collections de l'Historial de la Grande Guerre.

Conception, réalisation :
Conception de l'installation et réalisation, conception graphique.

Post production image :
Compositing et motion design, montage.

MUSÉE D'HISTOIRE DE MARSEILLE

Cartographie animée et création sonore / 2014









Maîtrise d'ouvrage : Musée d'Histoire de Marseille

Conception, réalisation : Camille Le Bris, Vincent Roudau et Virginie Adoutte

La Ville de Marseille contribue à la commémoration de la Grande guerre par la présentation de l'exposition temporaire Le front d'Orient, 14-19, les soldats oubliés. Nous avons réalisé deux cartographies animées sur la situation géopolitique dans les Balkans durant le conflit. Des réalisations sonores composées de témoignages d'anciens soldats, interprétés par des comédiens, abordent le quotidien de la guerre et cette amnésie collective liée au front d'Orient largement méconnu aujourd'hui.

Conception, réalisation :
Écriture des scénarios, story boards, recherche documentaire, cartographie.

Post production image :
Motion design, montage, traductions en anglais et allemand.

Post production son :
Création sonore, casting comédiens voix off, enregistrement et mixage son.

MAISON DU LIEUTENANT - SERVOZ

Panneaux, dispositif multi-écran avec mapping vidéo sur maquette / 2014







Maîtrise d'ouvrage : Communauté de communes de la vallée de Chamonix
Maître d'œuvre : Didier Onde architecture, Phileas Design
Conception, réalisation : Corinne Planchais

La maison du Lieutenant accueille un centre d'interprétation sur l'agriculture de montagne. Nous avons participé à la scénarisation de l'exposition, rédigé l'ensemble des contenus des panneaux, et réalisé les dispositifs audiovisuels. Une projection sur double écran raconte la relation entre l'homme et le territoire de montagne depuis 20 000 ans. L'une des projections est « mappée » sur une maquette blanche en relief.

Conception, réalisation :
Scénarisation de l'exposition, rédaction des textes
Tournage :
Prises de vues photographiques d'objets.
Post production image :
Compositing et motion design, montage d'archives, vidéo-mapping.
Post production son :
Création d'une ambiance sonore.

MUSÉE DE LA CORSE - CORTE

Programmes audiovisuels et cartographie animée / 2014











Maîtrise d'ouvrage : Conseil Général de la Corse
Maître d'œuvre : Yves Kneusé
Conception, réalisation : Corinne Planchais

L'exposition temporaire du musée de la Corse est consacrée aux Corses dans la Grande guerre. Elle évoque le départ à la guerre des hommes, l'attente des femmes, le flots des réfugiés venus de toute l'Europe orientale, l'absence qui se prolonge, la vie dans les cagnas, les fusillés pour l'exemple, le souvenir, enfin, de ceux qui ne reviendront pas. Une quinzaine de programmes audiovisuels, réalisés à partir de photographies, s'intègrent dans une exposition riche en objets.

Conception, réalisation :
Écriture des scénarios, conception graphique, story boards, cartographie.

Post production image :
Compositing et motion design, montage d'archives, vidéo-mapping.

Post production son :
Création d'une ambiance sonore.

MUSÉE DE LA RÉSISTANCE EN MORVAN SAINT-BRISSON

Installation documentaire / 2014









Maître d'ouvrage : Syndicat mixte du Parc Naturel Régional du Morvan

Maître d'œuvre : On-situ, Yves Kneusé

Conception, réalisation : Corinne Planchais

Le musée de la Résistance en Morvan est consacré en grande partie aux maquis du Morvan, qui se sont développés dès l'hiver 42. Le film, d'une quinzaine de minute, retrace cette histoire. Des photographies d'archives, tirées sur support opalescent, ont été replacées sur les lieux mêmes des maquis, et filmées. La bande son donne la parole à d'anciens maquisards, dont les mots simples et forts, souvent sans concession, sont interprétés par des comédiens.

Conception, réalisation :
Écriture des scénarios, story boards, recherche documentaire.

Tournage :
Prises de vues HD mini skater, prises de vues photographiques d'archives.

Post production image :
Compositing et motion design, montage.

Post production son :
Création sonore, casting comédiens voix off, enregistrement et mixage son.

MUSÉE DES CONFLUENCES - LYON

Documentaire diffusé dans l'exposition *Les trésors cachés d'Émile Guimet* / 2014







Maîtrise d'ouvrage : Musée des Confluences
Maître d'œuvre : Agence Klapisch, Claisse
Conception, réalisation : Corinne Planchais, Robin Gaussé

Les trésors cachés d'Émile Guimet est l'une des deux expositions temporaires inaugurales du musée des Confluences de Lyon. Le film d'une vingtaine de minutes réalisé pour l'exposition propose un portrait « en creux » d'Émile Guimet, à travers le regard de personnalités aussi diverses que son arrière petit-fils, son biographe, des conservateurs de musées, mais également de personnalités qui l'ont approché de son vivant.

Conception, réalisation :
Écriture du scénario, conception graphique, recherche documentaire, préparation et conduite d'interviews.

Tournage :
Prises de vues HD.

Post production image :
Compositing et motion design, montage, traduction en anglais.

Post production son :
Casting comédiens voix off, enregistrement et mixage son.

LA MAISON DU MARAIS DE SAINT-OMER

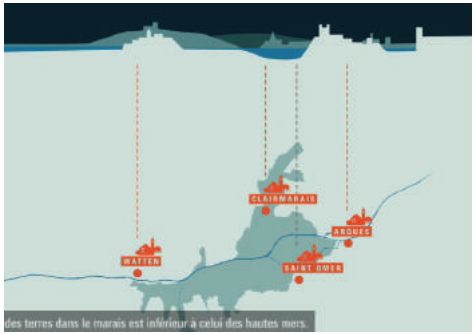
Programmes audiovisuels et sonores / mapping vidéo sur maquette / 2014











Maître d'ouvrage : Communauté d'agglomération de Saint-Omer

Maitre d'œuvre : Scènes

Conception, réalisation : Camille Le Bris, Delphine Chambolle

La maison du marais offre aux visiteurs une approche vivante et sensible du marais.
Une dizaine de programmes audiovisuels et multimédias composés de témoignages, d'animations et d'archives, présentent l'écologie du marais, sa faune et sa flore, son histoire, son économie et sa culture.

Conception, réalisation :
Écriture des scénarios, conception graphique, préparation et conduite d'interviews.

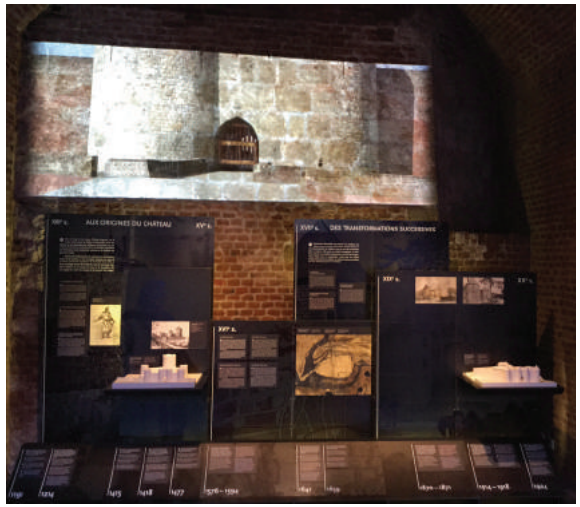
Tournage :
Prises de vues HD.

Post production image :
Compositing et motion design, montage, traduction en anglais.

Post production son :
Casting comédiens voix off, enregistrement et mixage son.

HISTORIAL DE LA GRANDE GUERRE - PÉRONNE

Installations multi-écrans / vidéo-mapping / 2013-2014









Maîtrise d'ouvrage : Historial de la Grande Guerre
Maître d'œuvre : Yves Kneusé
Conception, réalisation : Corinne Planchais

L'Historial de la Grande Guerre de Péronne ouvre 3 nouvelles salles, afin de raconter l'histoire du territoire et de la ville, depuis la construction du château par Philippe Auguste. Trois dispositifs vidéos prennent place dans ce nouvel espace d'exposition. Le premier, projeté sur le mur, est consacré au château et à ses évolutions au fil du temps. Le deuxième, dans une projection semi-circulaire évoque, sur un mode onirique, l'histoire du territoire. Le troisième retrace la bataille de 1918, à l'aide de cartes animées et projetées sur une maquette blanche en relief.

Conception, réalisation :
Écriture des scénarios, story boards, conception graphique, cartographie.

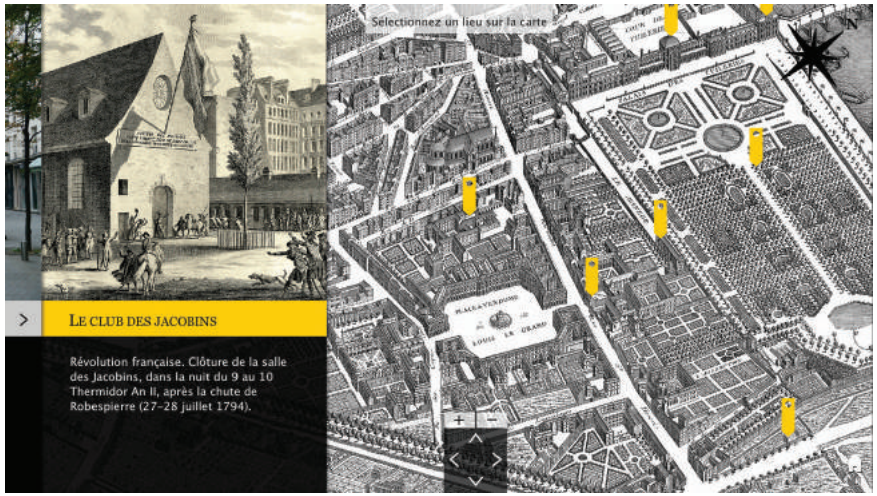
Tournage :
Prises de vues photographiques.

Post production image :
Animations 3D, compositing et motion design, montage d'archives, vidéo-mapping.

Post production son :
Création sonore.

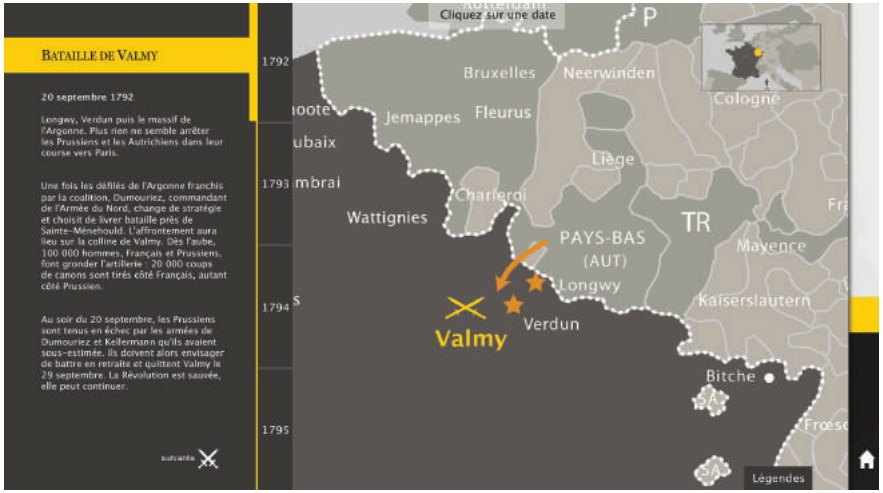
CENTRE D'INTERPRÉTATION DE LA BATAILLE DE VALMY

Montages audiovisuels / programmes interactifs / 2013 - 2014









Maîtrise d'ouvrage : Commune de Saint Menehould
Maître d'œuvre : Pierre-Louis Faloci
Conception, réalisation : Corinne Planchais

Quatre programmes interactifs présentent au public, avec une interface intuitive, des éléments contextuels de la bataille de Valmy : l'Europe en 1792, Paris en 1792 et aujourd'hui, les batailles révolutionnaires en Europe, le moulin de Valmy depuis la Révolution française. Ils sont complétés par trois programmes audiovisuels composés d'extraits de longs-métrages.

Conception, réalisation :
Écriture des scénarios, story board.
Multimédia :
Conception des arborescences, adaptation charte graphique, story board fonctionnel, design interactif, développement, intégration.
Post production image :
Montage d'archives.

MAISON DES CASCADES DU HÉRISSON

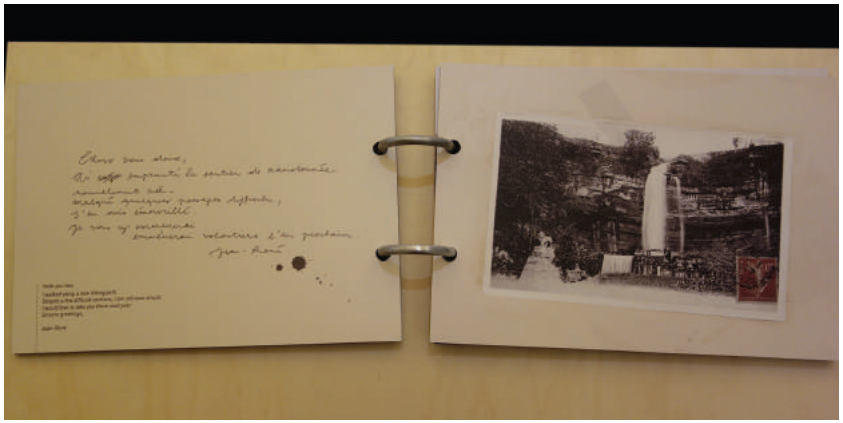
Maîtrise d'œuvre audiovisuelle / mission complémentaire d'exécution / 2013











Maître d'ouvrage : Communauté de communes de Clairvaux-les-Lacs

Entreprises : Dik Dak, Artefacto

Dans le cadre de la rénovation de la maison des Cascades, conception et réalisation de l'ensemble des dispositifs audiovisuels et multimédias, ainsi que des textes accompagnant la visite (panneaux, cartels…)

Un dispositif multi-écrans immersif invite le visiteur à revivre 20 000 ans de géologie. Deux dispositifs pédagogiques racontent la formation des reculées. En extérieur, un dispositif de réalité augmentée permet,

via une tablette ou un smartphone, de restituer le moulin Jacquand, aujourd'hui complètement disparu.

Conception, réalisation :

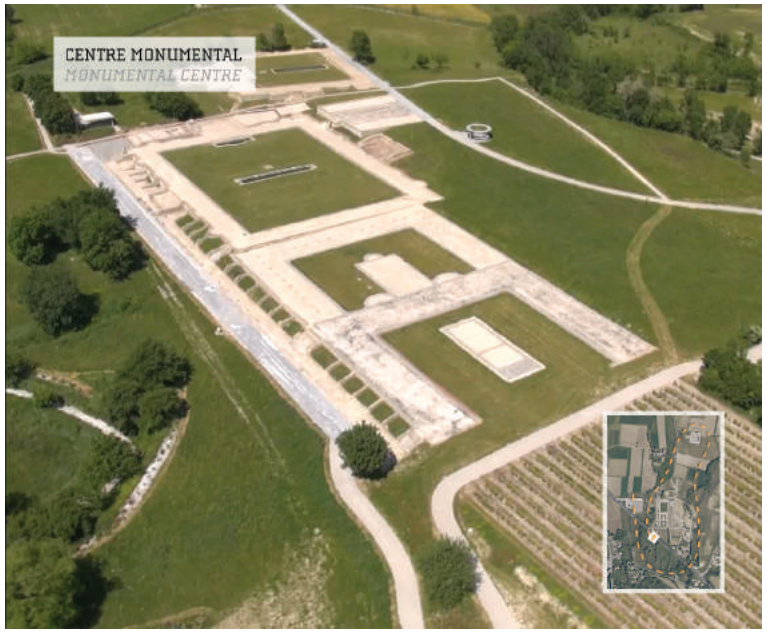
Écriture des contenus, écriture des scénarios, story boards, suivi de la réalisation.

Réalité augmentée :

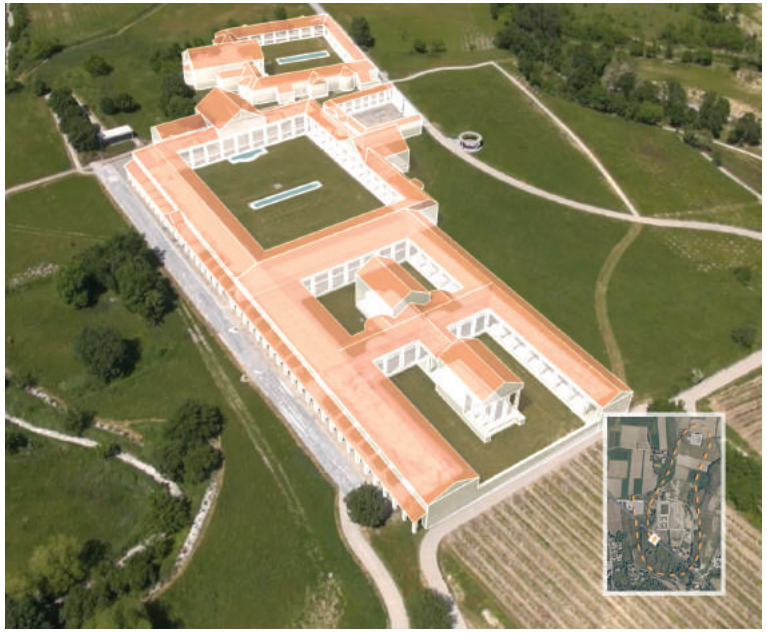
Conception de l'application, suivi de la réalisation.

MUSÉAL - ALBA LA ROMAINE

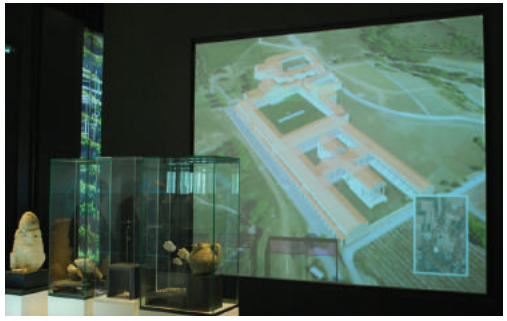
Productions audiovisuelles et multimédias / 2013











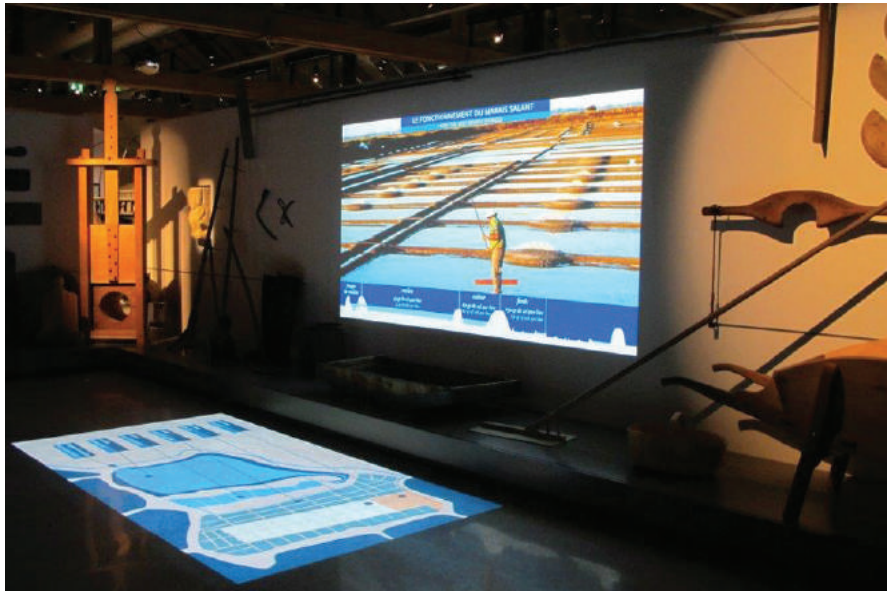
Maître d'ouvrage : Conseil Général de l'Ardèche
Maître d'œuvre : Philippe Délis,
Martine Thomas-Bourgneuf
Conception, réalisation : Aurélia Duflot Hadji-Lazaro,
Claire Lebouteiller, Martial Brard

Le musée de site d'Alba-la-Romaine est situé à proximité des vestiges de la cité romaine d'Alba, créée au IIe siècle avant notre ère et abandonnée au Ve siècle. Trois programmes multimédia permettent de comprendre ce qu'était la ville antique et l'histoire de sa découverte.
Projetée à la sortie de l'exposition, une promenade aérienne sur le site actuel présente des restitutions 3D des principaux monuments. Un documentaire de 12' retrace l'histoire des fouilles menées sur le site depuis 1981.

Conception, réalisation :
Écriture des scénarios, recherche documentaire.
Multimédia :
Story board fonctionnel, développement, intégration.
Tournage :
Tournage plateau
Post production image :
Animations 3D, montage, traductions anglais.
Post production son :
Création sonore, mixage son.

MUSÉE DES MARAIS SALANTS

Installation multi-écrans, productions audiovisuelles et multimédias / 2013









Maître d'ouvrage : Cap Atlantique
Scénographe : Anne Carles, Arc en Scène
Conception, réalisation : Camille Lebris, Claire Lebouteiller

Installé dans une ancienne salorge réhabilitée, le musée de Batz-sur-mer raconte l'aventure technique, humaine et écologique des marais salants. Une vingtaine de programmes audiovisuels, sonores et multimédias sont présentés en correspondance avec les très riches collections du musée.

Conception, réalisation :
Écriture des scénarios, story boards, préparation et conduite d'interviews.

Multimédia :
Conception des arborescences, adaptation charte graphique, story board fonctionnel, design interactif, développement, intégration.

Tournage :
Prises de vues HD.

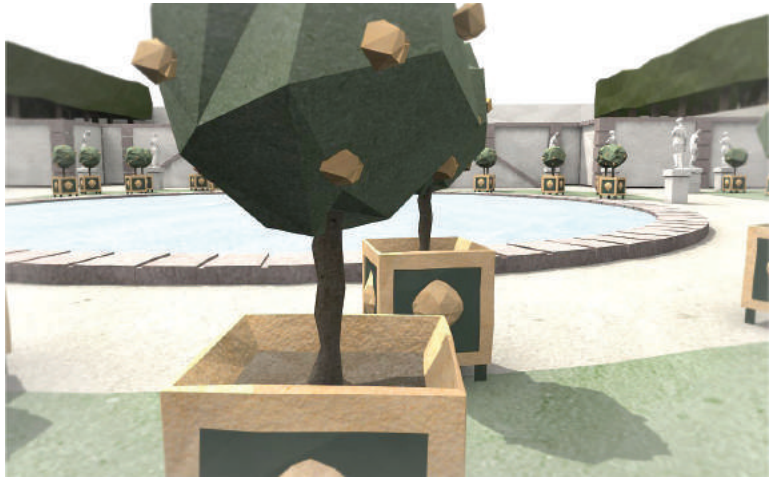
Post production image :
Création graphique, montage, traductions anglais et breton.

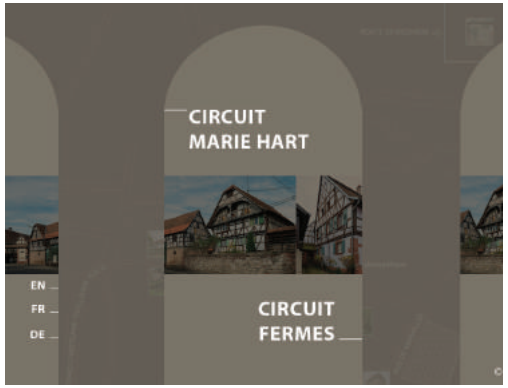
Post production son :
Création sonore, casting comédiens voix off, enregistrement et mixage son.

MUSÉE DU PAYS DE HANAU

Reconstitution 3D et multimédias / 2013











Maître d'ouvrage : Ville de Bouxwiller
Scénographe : Arc en Scène, Anne Carles / Anamnésia
Conception, réalisation : Corinne Planchais

Situé à Bouxwiller, le musée présente au public l'histoire du comté de Hanau, à travers mobilier, objets et costumes. Nous avons réalisé l'ensemble des contenus audiovisuels et multimédias : une reconstitution en 3D du château et de ses jardins au XVIIIe siècle, six programmes interactifs invitant à la découverte de la ville, une série de films racontant l'histoire de trois tableaux disparus, et une enquête ethnologique sur les habitants de Bouxwiller et leur rapport au musée.

Conception, réalisation :
Écriture des scénarios, story boards.
Multimédia :
Création d'illustrations, design interactif, développement, intégration.
Tournage :
Prises de vues HD
Post production image :
Animations 3D, compositing et motion design, montage, traductions anglais, allemand et alsacien.
Post production son :
Création sonore, enregistrement et mixage son.

LOUVRE LENS

Productions audiovisuelles / 2012









Témoignages



Installation d'une œuvre (vues sur ateliers)

Maître d'ouvrage : Région Nord-Pas-de-Calais, Musée du Louvre

Scénographe : Adrien Gardère

Maître d'œuvre : On Situ

Conception, réalisation : Virginie Adoutte, Claire Lebouteiller

Le Musée du Louvre-Lens a ouvert ses portes le 12 décembre 2012.

Drôle de Trame a réalisé plusieurs programmes audiovisuels pour montrer au visiteur l'envers du décor d'un musée. Avec les films Témoignages, le public part à la découverte des différents métiers autour des œuvres du musée. Avec les Vues sur ateliers, le visiteur pénètre dans la vie secrète des chefs d'œuvres du Louvre : le travail de restauration et le soclage des objets exposés à Lens.

Conception, réalisation :

Écriture des scénarios, recherche documentaire, préparation et conduite d'interviews.

Tournage :

Tournage plateau.

Post production image :

Compositing et motion design, montage.

Post production son :

Création sonore et mixage son.

MUSÉE D'HISTOIRE DE MARSEILLE

Films courts et projections audiovisuelles / 2013













Maître d'ouvrage : Ville de Marseille
Maitre d'œuvre : Anamnésia
Scénographie: Adeline Rispal
Réalisation : Virginie Adoutte ,
Feriel Ben Mahmoud, Corinne Planchais

Drôle de Trame réalise une cinquantaine de films courts et projections audiovisuelles documentaires qui couvrent 26 siècles d'histoire : de la fondation de la cité par les grecs à la ville multiculturelle d'aujourd'hui, avec pour objectif de rendre visible le patrimoine qui ne l'est plus (comme les monuments détruits) et de recueillir le patrimoine immatériel (témoignages oraux du XXe siècle).

Conception, réalisation :
écriture des scénarios, story boards, recherche documentaire, préparation et conduite d'interviews.

Tournage :
Prises de vues HD et prises de vues avec mini skater.

Post production image :
Compositing et motion design, montage, traductions anglais, allemand et alsacien.

Post production son :
Enregistrement et mixage son.



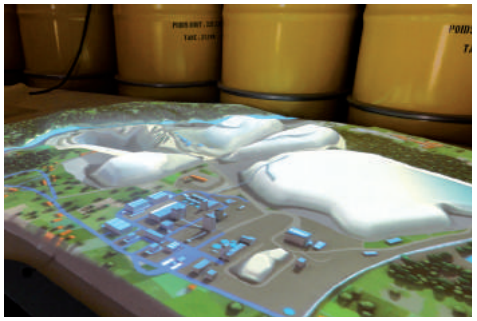




URÊKA, MUSÉE DE LA MINE D'URANIUM

Film en relief, projections du parcours spectacle, webdocumentaire / 2013

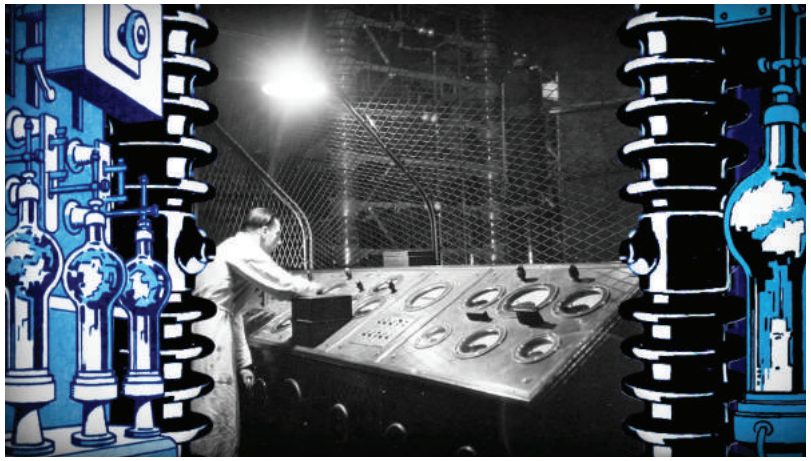






- montage de pub mettant en avant l'atome
- projection sur maquette
- simulation de descente dans la mine

Film en 3D relief sur l'histoire de l'uranium.
Reconstitution d'une salle de contrôle d'usine de traitement.





Maître d'ouvrage : Areva
Scénographe : Michel Kouklia, Ubiscène
Conception, réalisation : Virginie Adoutte, Claire Lebouteiller, Corinne Planchais

Dans le centre de recherche de Bessines, sur le site de l'ancienne usine de traitement d'uranium, Areva a créé Urêka, le musée de la mine d'uranium. L'exposition retrace l'histoire des mines d'uranium en France, et présente les sites miniers d'Areva dans le monde, à travers un web documentaire. Nous avons conçu et réalisé l'ensemble des programmes audiovisuels et multimédia présentés sur le site : film relief, dioramas animés, installations, vidéo-mapping, programmes interactifs.

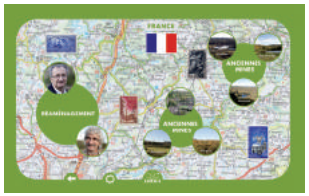
Conception, réalisation :
écriture des scénarios, story boards.
Multimédia :
Création d'illustrations, design interactif, développement, intégration.
Tournage :
Prises de vues HD, tournage plateau fond vert.
Post production image :
Animations 3D, Motion design, montage, montage d'archives, vidéo-mapping.
Post production son :
Création sonore, enregistrement et mixage son.



La suite de la visite propose un voyage dans huit pays où Areva est en activité aujourd'hui. Namibie, Kazakhstan, Canada, Mongolie, Niger...
Ce documentaire interactif nous emmène sur le terrain, à la rencontre des personnes travaillant sur les sites de prospection et d'extraction : géologues, ingénieurs, chimistes mais aussi interprètes, chauffeurs ou infirmières..

Selon le principe du webdocumentaire, le visisteur navigue dans l'interface et compose son récit enchaînant des séquences courtes à visionner.










Namibie


Kazakhstan


Canada


Mongolie

MUSÉE DE BIBRACTE

Films d'animations, interviews, programmes multimédias et audioguide / 2011 - 2013









Maîtrise d'ouvrage : SEM du Mont Beuvray
Maître d'œuvre : RB Pogrammes
Architecte : Pierre-Louis Faloci
Conception, réalisation : Virginie Adoutte, Claire Lebouteiller, Anne Viel

Le musée celtique de Bibracte présente les recherches archéologiques menées sur le site du Mont-Beuvray et dans toute l'Europe sur la civilisation celtique. Nous avons réalisé les interviews d'archéologues qui introduisent chacun des grands thèmes, les films d'animation qui présentent les disciplines associées à l'archéologie, une borne interactive qui interroge le texte de la Guerre des Gaules, et un film en animation qui raconte l'histoire de la civilisation celtique. Nous avons également réalisé l'audioguide du musée.

Conception, réalisation :
écriture des scénarios, story boardsinterviews.
Multimédia :
Création d'illustrations, design interactif, développement, intégration.
Tournage :
Prises de vues HD en studio.
Post production image :
Motion design, montage, montage d'archives.
Post production son :
Enregistrement et mixage son.

http://www.droledetrame.com/projets/musees/musee-celtique-de-bibracte

ATELIER-MUSÉE DU CHAPEAU

Programmes audiovisuels / 2013













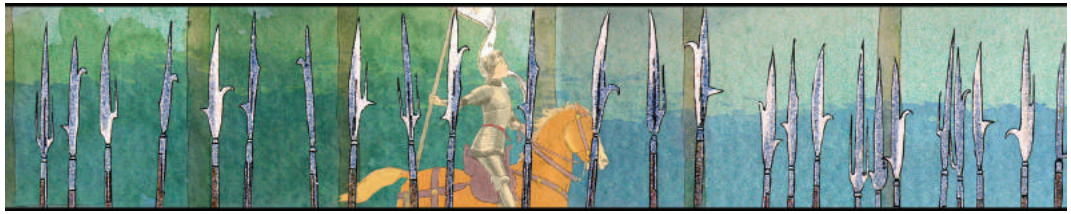
Maître d'ouvrage : Ville de Chazelles-sur-Lyon
Scénographe : Marion Lyonnais
Conception, réalisation : Corinne Planchais

L'atelier-musée du chapeau est à la fois un lieu de mémoire, de production et d'enseignement. L'exposition permanente fait revivre les métiers de la chapellerie de feutre de poil, en présentant au public des ateliers en fonctionnement. Nous avons réalisé les films qui accompagnent la visite.

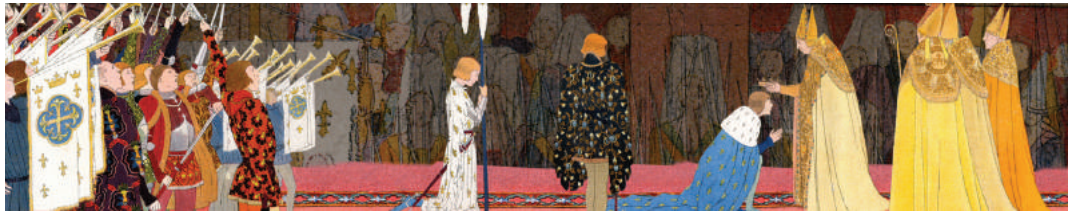
Conception, réalisation :
écriture des scénarios, story boards.
Tournage :
Prises de vues HD.
Post production image :
Motion design, montage, montage d'archives.
Post production son :
Casting comédiens voix off, enregistrement et mixage son.

MAISON DE JEANNE D'ARC, ORLÉANS

Spectacle multi-écrans et programmes multimédias / 2012











Maître d'œuvre : Michel Kouklia, Ubiscène
Scénographe : Henry Joachim, La Fabrique Créative
Réalisation : Corinne Planchais

Le spectacle est le point fort de la visite. Cette projection panoramique immersive est composée d'un double écran, ondulé comme une vague. Deux écrans latéraux complètent cette grande projection. L'ensemble des écrans est également synchronisé avec l'éclairage des statues de Jeanne d'Arc disposées dans la salle.
Le film d'animation d'une quinzaine de minutes, emprunte au peintre orléanais Boutet de Monvel, les illustrations de son ouvrage sur l'épopée de Jeanne d'Arc.

Conception, réalisation :
Écriture des scénarios, story boards, recherche documentaire.

Post production image :
Compositing, motion design.

Post production son :
Création sonore, casting comédiens voix off, enregistrement et mixage son.

MOUTARDERIE FALLOT

Installation audiovisuelles et programmes interactifs / 2009-2014









Les recettes





Le trieur
à cornichons

Maître d'ouvrage: Marc Désarménien, établissements Fallot
Réalisation : Corinne Planchais, Thomas Lallier

Nous avons réalisé les films et bornes interactives accompagnent et complètent le parcours Sensations, proposant une vue directe sur les ateliers de fabrication et de conditionnement. Nous avons également réalisé les programmes multimédia de l'espace Enjoy, espace commercial, ainsi que « l'hologramme » du moutardier qui apparaît la nuit dans la boutique. Des bandes son déclenchées par QR codes complètent cette installation.

Conception, réalisation :
Écriture des scénarios, story boards
Multimédia :
Conception des arborescences, adaptation charte graphique, story board fonctionnel, design interactif, développement, intégration.
Tournage :
Prises de vues HD.
Post production image :
Compositing et motion design, montage.
Post production son :
Casting comédiens voix off, enregistrement et mixage son.

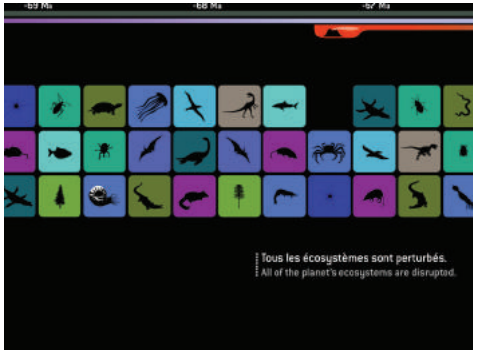
MUSÉUM D'HISTOIRE NATURELLE DE PARIS

Projection panoramique pour l'exposition « Dans l'ombre des dinosaures » / 2010











Commanditaire: Muséum d'Histoire naturelle de Paris

Co-traitance : ETC

Conception, réalisation : Camille Le Bris

Réalisé entièrement en animation, le film, projeté sur un écran panoramique de 7,50m x 2m, est composé d'un lent panoramique sur un paysage de la préhistoire qui se transforme au fur et à mesure que les hypothèses de disparition des dinosaures sont évoquées : refroidissement, volcanisme, météorites.

Conception, réalisation :
Écriture du scénario, story board.

Post production image :
Illustrations, compositing et motion design.

Post production son :
Création sonore et mixage.

FORTERESSE ROYALE DE CHINON

Fictions et réalités augmentées / 2010

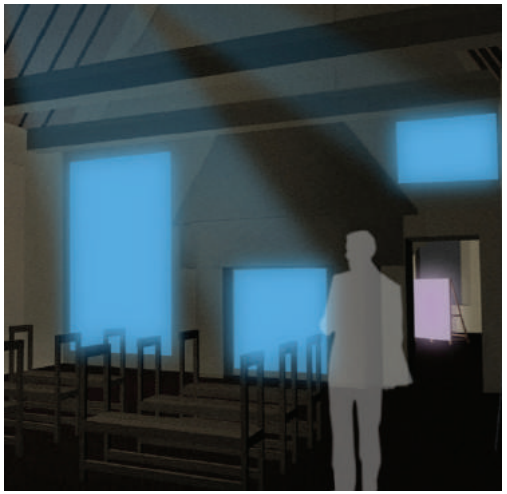








Extraits des films de fiction



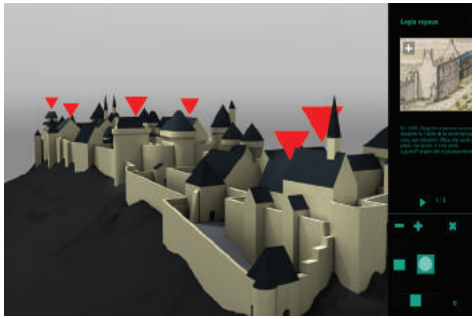
Maître d'ouvrage : Conseil général d'Indre-et-Loire
Maître d'œuvre : Frédéric Casanova, Ubiscène
En co-production avec: La Compagnie des Taxi-Brousse
Réalisation : Benjamin Silvestre, Corinne Planchais

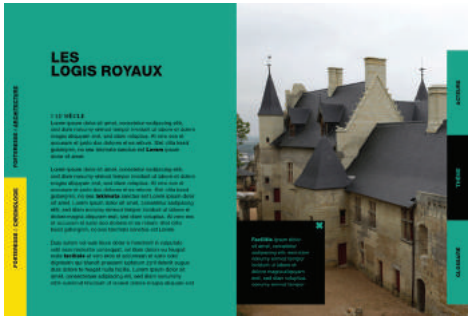
Le parcours scénographique de la Forteresse Royale de Chinon propose aux visiteurs différents outils d'interprétation du site : fictions, réalités augmentées, bornes multimédia, bancs sonores. Quatre courts métrages de fiction historique évoquent des épisodes de l'histoire de Chinon. Cette approche sensible est complétée par des programmes multimédia et des dispositifs de réalité augmentée.

Conception, réalisation :
Écriture des scénarios, story boards
Multimédia :
Story board fonctionnel, design interactif, développement, intégration.
Tournage :
Prises de vues HD.
Post production image :
Animations 3D, motion design, montage.
Post production son :
Création sonore, enregistrement et mixage son.





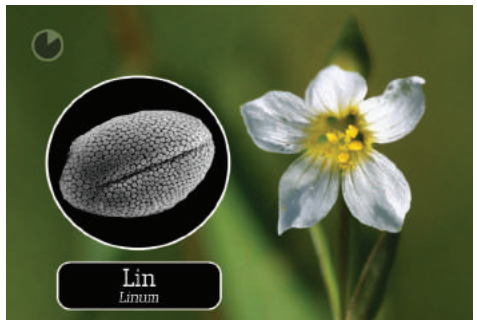




Réalité augmentée et bornes interactives

MUSÉE D'ARCHÉOLOGIE ET D'HISTOIRE DU MANS

Scénographies, programmes multimédia / 2008-2009







Bornes sur les méthodes scientifiques des archéologues

Grande projection sur l'épopée des Plantagenêt





Maître d'ouvrage : Ville du Mans
Maitre d'œuvre : Arc en scène, Ubiscène
Conception, réalisation : Virginie Adoutte, Corinne Planchais

Réalisation de programmes audiovisuels s'insérant dans 4 dispositifs scénographiques évoquant l'histoire de la région : la paléo-métallurgie, la cuisine gallo-romaine, la carte des échanges des céramiques, la salle des gisants. Là , une grande projection synchronisée avec l'éclairage des statues retrace l'épopée des Plantagenêts. Le récit est illustré d'enluminures du Moyen-Age.
Réalisation des programmes multimédias interactifs et de montages d'archives.

Conception, réalisation :
Écriture des scénarios, story boards.
Multimédia :
Story board fonctionnel, design interactif, développement, intégration.
Post production image :
Compositing et motion design, montage.
Post production son :
Création sonore, enregistrement et mixage son.

Grande fresque sur les Plantagenêts,
composée à partir d'enluminures animées.





MUSÉE MONTAGNARD DES HOUCHES

2014

Réalisation d'une borne interactive invitant les visiteurs à découvrir les Houches et la vallée de Chamonix. Ils peuvent explorer différentes thématiques, choisir des lieux sur une carte ou, pour les plus petits, s'amuser avec des jeux interactifs.



MUSÉE CARNAVALET

Exposition temporaire - Paris Libéré, Paris photographié , Paris exposé 2014

Réalisation d'un dispositif sur 4 écrans dont un écran tulle. Ce dispositif, qui symbolise un petit théâtre, constitue une introduction à la visite d'aujourd'hui, qui utilise en partie les mêmes documents que l'exposition de 1944.



MUSÉE COGNACQ-JAY

Exposition temporaire - Le siècle d'or de l'éventail / 2013

Réalisation d'un programme de 4 minutes sur les éventails français au XVIIIe siècle, avec reconstitution de certaines scénettes animées.



NAUSICAÀ

Boulogne sur Mer / 2012

3 écrans tactiles installés au pied d'un totem monumental de 4 m de haut composé de 9 écrans verticaux.
La projection multi-écrans circule d'un écran à l'autre. Le spectacle mêle des prises de vue sous-marines et des images évoquant les liens entre l'homme et l'océan.



GRANDIR AU MOYEN AGE

Centre «Visages de Jehanne» de Domremy / 2012

Réalisation de 3 films d'animation de 4 minutes pour l'exposition «Grandir au Moyen-Age» au centre «Visages de Jehanne» de Domremy .



MUSÉE D'ART ET D'INDUSTRIE, SAINT-ETIENNE

C'était Manufrance / 2011

Mise en relief d'images et réalisation des programmes audiovisuels, diffusés dans l'exposition temporaire consacrée à Manufrance.

Musées . Expositions



PAYS DU VAL GUIERS

Le repaire de Mandrin / 2011

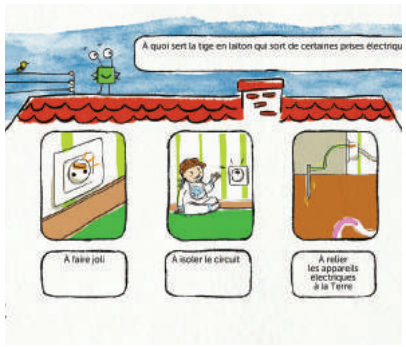
Conception et rédaction des panneaux et des bandes sons de l'exposition. Réalisation d'un film documentaire de 20 minutes présentant le territoire du Val Guiers.



CATHÉDRALE DU PUY-EN-VELAY

Trésor de la cathédrale / 2011

Réalisation d'un portrait des donateurs de la collection de vêtements liturgiques exposés dans la cathédrale. Réalisation de deux bornes interactives proposant une approche thématique de la collection.



PALAIS DE LA DÉCOUVERTE

Quizz Universcience / 2011

Sous forme de quizz sur le thème de la prévention des risques de la vie courante, 4 programmes multimédia, à destination des enfants, taritent des dangers mécaniques, électriques, chimiques. Ces programmes sont installés dans des bornes au Palais de la Découverte.



LA TURBIE

Le centre des monuments nationaux 2011

Réalisation d'un programme multimédia installé dans le trophée d'Auguste à La Turbie. Le visiteur choisit un moulage qui s'éclaire, une courte animation donne des informations sur le fragment, sa fonction architecturale et son histoire.



CITÉ DES SCIENCES

Universcience – Web reportages 2010

Réalisation de 4 reportages scientifiques (8 mn) sur les oméga-3 et le lin, la fabrication de médicaments par les plantes carnivores, le laser Lidar et les avancées de l'imagerie médicale, en ligne sur le site Universcience.



AILEFROIDE - PELVOUX

La montagne en partage / 2010

Conception et rédaction des panneaux d'exposition, réalisation d'audiovisuels et d'animations vidéo sur une maquette en relief.

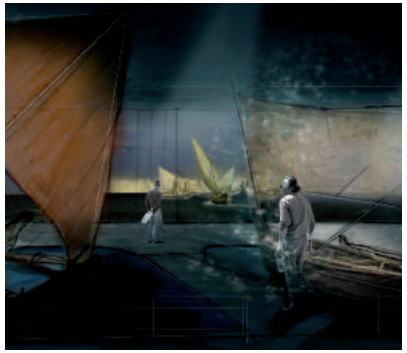
Musées . Expositions



DONJON DU CHATEAU DE VINCENNES

Centre des monuments nationaux
2010

Réalisation des programmes audiovisuels et de lutrins interactifs installés dans le donjon.



MUSÉE DE LA MARINE

Tous les bateaux du monde / 2010

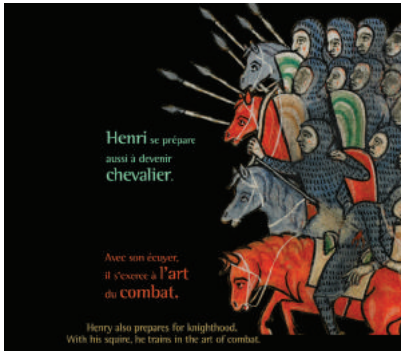
Réalisation d'audiovisuels et du spectacle d'introduction de l'exposition : une projection sur cyclorama d'un paysage maritime.



MUSÉE DU QUAI BRANLY

Fleuve Congo / 2010

Réalisation d'un diaporama confrontant 50 photos de femmes du fleuve Congo, de 1927 à 2010, soulignant le rôle central de la femme.



LA TOUR CESAR A PROVINS

Aménagement scénographique
2010

Réalisation des programmes audiovisuels et des bandes son pour 2 installations scénographiques en multi-écrans.



MUSÉE DU LOUVRE

Maison du projet Louvre Lens / 2009

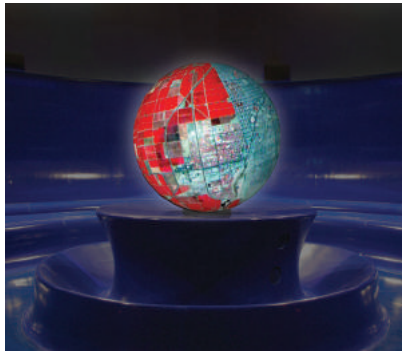
Réalisation d'un film de 3' sur la maquette de Claude Dryburgh et d'une animation 2D qui explique la restauration de «l'Archer» à partir de photos.



VALFRÉJUS - MODANE

Entre les lignes / 2009

Conception et rédaction des panneaux d'exposition. Réalisation d'un film documentaire de 20 minutes présentant le territoire du Mont Thabor et ses habitants.



PALAIS DE L'UNIVERS,

Cappelle la Grande / 2009

Le film, projeté sur une sphère de 90 cm de diamètre, évoque, sur le ton intime d'une lettre, la beauté de la planète et les dangers que l'Homme fait courir à son environnement.



CITÉ DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE

Ma terre première / 2009

Production des films diffusés sur le parcours de l'exposition.
4 expériences filmées sur les grains et présentation de l'exposition en LSF pour les publics sourds et malentendants.



FORTERESSE SAINTE-SUZANNE

Exposition permanente / 2009

Réalisation d'audiovisuels et du spectacle d'introduction de l'exposition, une installation projetée sur support métallique froissée évoquant l'histoire de la Mayenne sur un mode onirique.

Nouveaux médias



ARTS DE L'ISLAM

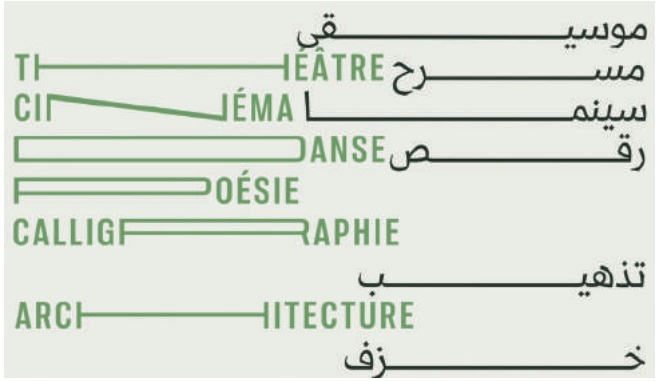
20 FILMS SUR LA MUSIQUE, LE CHANT, LA DANSE, LE THÉATRE…

Documentaire / 20x3mn / 2021









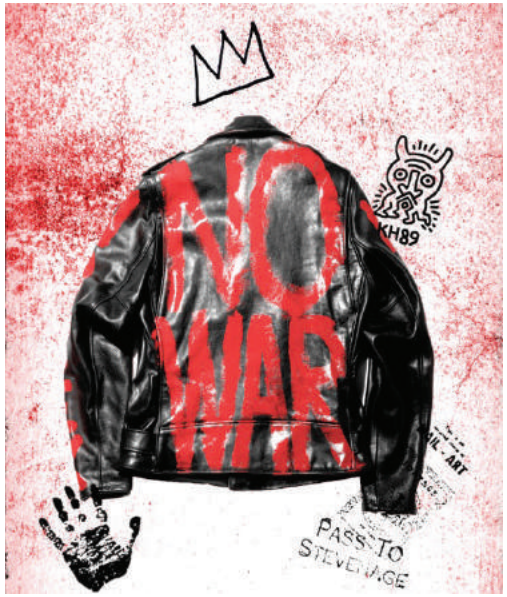
Partenaires : Fondation de l'Islam de France

Réalisateur.trice.s : Aurélia Hadji-Lazaro et Robin Gaussé
Graphisme et habillage : Naji El Mir
Directrice de production : Anaïs Kagny
Documentaliste : Linda Salas Vega
Image et son : Antoine Prévost, Florent Duchaillut
Montage et étalonnage : Robin Gaussé
Musique : Kapagama
Mixage : Scopitone

Ces films parcourent tous les grands champs artistiques du monde arabo-musulman : musique, danse, art pictural, architecture, poésie, cinéma, théâtre etc.
Interview de spécialistes et iconographies se mêlent pour donner à voir la beauté dans les Arts de l'Islam, du 7e siècle à nos jours, afin de montrer le rayonnement de la culture arabo-musulmane dans sa pluralité.
Souvent inconnus du grand public, ces Arts sont pourtant synonymes de science, de philosophie, de raffinement et d'émerveillement depuis leurs origines.
En 20 épisodes, la série présente, de façon accessible, la vision d'un Islam des Lumières et met en avant l'apport de la civilisation islamique à l'Humanisme et au savoir universel.
Que ce soit dans la musique, la danse, l'architecture ou la poésie… les échanges incessants avec l'Occident ont permis des enrichissements mutuels, dont témoignent de fabuleuses œuvres qui nous ont été transmises jusqu'à aujourd'hui.

FILE-MOI TON CUIR

Websérie documentaire de 10 x 4’ / 2017











Coproduction : Drôle de trame / Arte
Avec la participation du CNC
Diffusion : Arte Creative

Réalisation : Stéphane Carrel, sur une idée de Marc Beaugé

Qu’il s’échange à prix d’or dans les boutiques de luxe ou sur les terrains vagues à coups de chaine de vélo, le blouson de cuir déchaine les passions. Du « Flight » au « Perfecto » en passant par le « cuir » des grands couturiers, *File-moi ton cuir* raconte l’histoire d’un objet mythique, de sa naissance dans l’armée en passant par les rockers, les bikers, et les mouvements rebelles qui traversent son existence.

En dix épisodes de 4mn, *File-moi ton cuir* explore cette icône de la culture pop en parcourant la musique et le cinéma, les tribus urbaines et la contre-culture. A travers de nombreuses archives et interviews, *File-moi ton cuir* part à la rencontre de fabricants, de journalistes mode et d’historiens mais aussi, et surtout, de collectionneurs et de passionnés.

Missions :
Recherche de financements et de diffuseurs.
Conception, réalisation.

http://www.droledetrame.com/projets/nouveaux-medias/file-moi-ton-cuir
https://www.arte.tv/fr/videos/rc-014300/file-moi-ton-cuir/

700 000

WEBDOC IMMERSIF SUR LES SOLDATS DISPARUS DE LA GUERRE DE 14

Webdocumentaire / 2015-2016













Coproduction : Drôle de Trame & Narratio Films / INRAP / Universcience / Pictanovo
Avec la participation du CNC / RMC Découverte/ France Inter / Carac / DMPA / Mission centenaire 14-18 / TV5 Monde

Auteur-réalisateur : Olivier Lassu
Webdesigner : Maxime Chillemi

SÉLECTION FIGRA 2016
SÉLECTION COMPÉTITION WEBPROGRAM FESTIVAL 2015
SÉLECTION PITCHING CROSS VIDEO DAYS 2015

Dans les terres des plaines du Nord et des vallées de l'Est, il y a cent ans, les grands empires et puissances du monde se sont donné rendez-vous pour combattre, déployant leurs armées. Pendant plus de quatre ans, de 1914 à 1918, dix millions de soldats sont morts le long de la ligne de front, dont *700 000* ont disparu sur les champs de bataille.
Aujourd'hui, sur les terres de l'ancienne ligne de front, les archéologues fouillent. Rejoignez-les pour tenter d'identifier avec eux les traces des soldats disparus. Restituez leurs identités et découvrez leurs histoires.
700 000 est une expérience immersive qui relie présent et passé. Au fil de votre exploration, vous participerez à cinq découvertes archéologiques majeures. Tout au long des enquêtes, des récits se construisent, des histoires individuelles émergent, révélant la vie quotidienne pendant la Grande Guerre.

Missions :
Recherche de financements et de diffuseurs.
Conception, réalisation des vidéos.
Webdesign et développement.
Community management, création page Facebook, Twitter.

http://www.700000.fr/light/

ME MYSELF(IE) AND I

Webdocumentaire de 5 x 7’ / 2015







Coproduction : Drôle de trame / Arte
Avec la participation du CNC et Photomaton
Diffusion : Arte Creative

Réalisateur : Stéphane Carrel

Le selfie : c’est le mot de l’année selon le dictionnaire Oxford mais cette folie de l’autoportrait n’est pourtant pas nouvelle, c’est même une pratique centenaire ! Aussi vieille que la photo…
L’autoportrait s’est démocratisé avec la photo, jusqu’à devenir banal et même obsessionnel avec le selfie. Pourquoi sommes-nous tant attachés à notre propre image ? Qu’est ce qui le rend si indispensable ? Sur Arte Créative, le webdoc vous dit tout de cette pratique si populaire. En immersion dans la célèbre cabine Photomaton, qui existe depuis 100 ans et invente la photo sans photographe… Elle connait aujourd’hui un revival sans précédent avec les cabines vintage argentique ! Puis détours par le selfie, Tout le monde s’y met, même le pape. Signe d’un narcissisme décomplexé ? Manière d’exister dans une société obsédée par la célébrité ? Nouvelle tyrannie ? Ou pratique ingénieuse et créative d’une génération ultra-connectée? Vous saurez tout et même quelques trucs pour vous éviter la honte devant vos followers.

Missions :
Recherche de financements et de diffuseurs.
Conception, réalisation.
Community management.
Création concours réseaux sociaux.

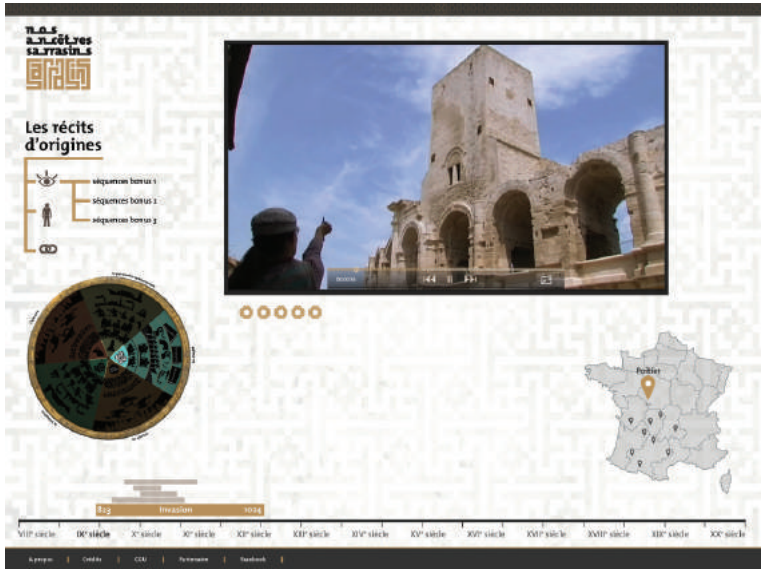
http://creative.arte.tv/fr/selfie

NOS ANCÊTRES SARRASINS

Webdocumentaire / 2014







Coproduction : Drôle de Trame / INRAP / Universcience / France Télévision pôle France 3 Corse / France Télévision Education
Avec la participation du CNC / Institut du Monde Arabe

Réalisation videos : Robert Genoud
Webdesign : Naji El Mir

Ce webdocumentaire construit un parcours autour des traces matérielles ou immatérielles laissées en France par la civilisation islamique. Des découvertes archéologiques récentes attestent de la présence musulmane sur le territoire dès le VIIIe siècle, et ce passé ignoré est rarement mis en valeur. Notre récit national est plus prolixe sur nos ancêtres Gaulois, Romains, Francs ou Germains. Les temps changent comme les populations, et nous faisons le pari que les «Sarrasins» intéresseront bientôt un public de plus en plus nombreux.

Missions :
Recherche de financements et de diffuseurs.
Conception, réalisation.
Community management.
Création concours réseaux sociaux.

http://nos-ancetres-sarrasins.francetv.fr/

ABÉCÉDAIRE DE L'ISLAM

Une websérie sur les mots-clefs de l'Islam / 7x12mn / 2018











En partenariat avec la Fondation de l'Islam de France, le GIS Moyen-Orient et Mondes musulmans et l'IISMM

Une série écrite par Anne Troadec et avec la participation de Hala Jalloul-El Mir.

Réalisation et montage : Marjolaine Normier

Graphisme : Naji el Mir

Création sonore : Romuald Testier

Abécédaire de l'Islam est une websérie qui présente en vidéos les définitions de mots-clefs de l'Islam, tels que Djihad, Allah, Coran, Califat…

Une vingtaine de chercheurs, s'appuyant sur les recherches les plus récentes, donne la définition de ces mots, ils nous en livrent l'histoire et analysent le contexte de leur utilisation contemporaine. Elles sont diffusées sur le site Campus Lumière d'Islam

Drôle de Trame a réalisé les 7 vidéos de 12mn, travaillant particulièrement la forme visuelle et l'identité graphique.

Missions :

Tournage, interview, montage, graphisme, musique, post-production.

https://campuslumieresdislam.fr/fr/abcdaire-de-lislam

Documentaires

LA VIERGE BOMBARDÉE DE NAGASAKI

documentaire 52’ / 2018









Coproduction : Drôle de Trame / KTO
Avec la participation du CNC
Diffusion : KTO

Réalisation : Alexandre Dolgorouky

Ce film entrecroise trois histoires. Celle des catholiques au Japon ; celle d’une ville : Nagasaki, marquée par le catholicisme dès sa création et par son histoire tragique ; et enfin celle d’un homme, un médecin converti : le Dr Takashi Nagai, dont l’histoire interroge la confrontation des cultures et des religions, le dialogue possible entre le christianisme, la culture japonaise et les religions dominantes, bouddhisme et shintoïsme.

DRÔLES D'ADULTES ?

Série documentaire de 5 x 26' / 2017









Coproduction : Drôle de Trame & Schuch Production / Arte GEIE
Avec la participation du CNC
Diffusion : Arte

Réalisation : Françoise Marie

Quel regard les enfants portent-ils sur le monde des adultes ?
Suivant leur environnement adulte parental et social, les enfants vivent dans des univers souvent très différents les uns des autres: un enfant de médecin n'aura pas un même regard sur le monde qu'un enfant de commerçant ou d'enseignant... un enfant issu d'une immigration récente et dont les parents ne parlent pas le français, aura très probablement un sens des responsabilités plus développé que les autres, un enfant de pompier sera plus familier à la notion d'exploit et de danger...
Entre jeux de rôles et débats, une collection documentaire ludique et éclairante autour de cinq thématique : « Secourir », « Eduquer », « Acheter, vendre », « Vivre en famille », « Une deuxième culture à toute allure ».

BLOCKBUSTERS 80
LA FOLLE DÉCENNIE D'HOLLYWOOD

Documentaire de 52' / 2016









Coproduction : Drôle de Trame / Narratio Films / Media Res (Belgique)
Avec la participation de France 4, Paris Première, CNC, Angoa-Procirep, Taxshelter.be et ING
Diffusion : France 4 & Paris Première

Réalisation : Jean-Martial Lefranc
Productrice : Audrey Ferrarese
Distributeur : Lucky You

Notre film rend un hommage affectueux aux films d'action des années 80, et offre une analyse du temps et du lieu, des gens et de la société qui ont amené ces films et leurs stars au succès : des hommes musclés avec de grands pistolets. L'attraction de ses acteurs sur le public a transformé chaque sortie de film en un évènement marqué par l'excès et la démesure, laissant une empreinte jamais égalée sur la culture populaire.

Missions :
Recherche de financements.
Conception, réalisation.

ROUMANIE, LE GRAND MÉNAGE

Documentaire de 52’ et 24’ / 2016









Coproduction : Drôle de Trame / Arte GEIE
Avec la participation du CNC
Diffusion : Public Sénat / Arte Reportage

Réalisation : Ruxandra Medrea-Annonier
Productrice : Virginie Adoutte

La Roumanie, cancre notoire de l’Europe en matière de corruption, est devenue depuis peu le théâtre d’une des batailles anti-corruption les plus féroces de la planète.
Juges et procureurs anti-corruption par dizaines, tribunaux fonctionnant à plein régime, sites web avec cours du bakchich en ligne, visite guidée des hauts lieux du pot de vin de la capitale,actions coup de poing des hackers et autres agitateurs notoires… les Roumains ne manquent pas d’idées, d’actions et d’humour pour rendre possible cette métamorphose radicale de leur société minée par la corruption.
Le palmarès est particulièrement impressionnant :
1138 condamnations parmi lesquelles un ancien Premier Ministre, 9 députés, 7 sénateurs, 1 général, 18 juges… !
Comment l’un des Etats les plus corrompus d’Europe est-il en train de réussir ce tour de force ? Qui sont ceux qui mènent cette lutte ? Par quels moyens?
Ce film est une immersion exclusive au cœur de cette lutte, unique en Europe.

Missions :
Recherche de financements et de diffuseurs.
Conception, réalisation.

http://www.droledetrame.com/projets/documentaires/roumanie-le-grand-menage

COLLECTION DUEL : PIERRE PÉAN - EDWY PLENEL

LES CHEVALIERS DU JOURNALISME FRANÇAIS

Documentaire de 52' / 2015









Coproduction : Drôle de trame / France 5 / Ina
Avec la participation du CNC et l'Angoa-Procirep
Diffusion : France 5

Réalisation : Jarmila Buzkova

Le duel entre Pierre Péan et Edwy Plenel revisite en filigrane quelques grands moments de la vie politique française et raconte plus de 30 ans d'histoire du journalisme en France.
De méfiance en attaque, de revanche en caricature, les deux icônes du journalisme français Pierre Péan et Edwy Plenel se sont toujours fait la guerre. Tout les oppose : leur méthode de travail, leur vision du métier et même leur manière d'être. L'un travaille seul et en secret, l'autre cherche sa place dans le collectif et se dirige vers les plus hautes sphères médiatiques.
Leurs parcours exceptionnels ont changé la façon d'informer en France.

Missions :
Recherche de financements et de diffuseurs.
Conception, réalisation.

LA RÉVOLUTION DES FEMMES
UN SIÈCLE DE FÉMINISME ARABE

Documentaire de 52’ / 2015







Coproduction : Drôle de Trame / France Télévision
Avec la participation du CNC et l’Angoa-Procirep
Diffusion : France 3

Réalisation : Feriel Ben Mahmoud

ÉTOILE DE LA SCAM 2016
GRAND PRIX FILM AFRICAIN DE COLOGNE
GOLD AWARD JAKARTA FEST. FOR WOMEN, INDONÉSIE
BEST PITCH AWARDED BY VERKAMI MEDIMED

Quelle place les révolutions arabes ont-elles accordé aux femmes ? Alors qu’elles se sont soulevées aux côtés des hommes pour la liberté - en Tunisie et en Egypte notamment- leurs droits et leur statut ont déchaîné les passions et les combats politiques.
Pourtant il y a 50 ans déjà au lendemain des indépendances la liberté et l’émancipation semblaient promises aux femmes arabes. Et les leaders politiques de l’époque libérateurs des peuples déclaraient tous vouloir aussi libérer les femmes.
Aujourd’hui les femmes arabes doivent pourtant lutter plus que jamais pour conquérir ou défendre leurs droits chèrement acquis. Ce film raconte l’histoire de leurs luttes commencée il y a plus d’un siècle. De Beyrouth à Casablanca en passant par Riyad, Le Caire, Tunis et Alger, Feriel Ben Mahmoud a recueilli les témoignages de militantes de la première heure d’artistes engagées de jeunes féministes d’aujourd’hui.

Missions :
Recherche de financements et de diffuseurs.
Conception, réalisation.

L'ISLANDE ET SES ÉCRIVAINS

Documentaire de 52' / 2014







Coproduction : Drôle de Trame / Arte
Avec la participation du CNC et l'Angoa-Procirep
Diffusion : Arte

Réalisation : Sylvie Deleule

Quand on parle de l'Islande, on imagine aisément des paysages à la fois grandioses et désolés, une langue incompréhensible, un pays de pêcheurs peu cultivés ou de vikings simples d'esprits... Une caricature grossière car l'Islande est championne du monde des ouvrages publiés par habitants : 5 pour 1000 habitants (contre 2 à 2,5 dans les autres pays scandinaves). Ce documentaire propose de mieux connaître ce pays à travers trois écrivains phares, ayant une identité littéraire forte : Arni Thorarinsson, Audur Ava Olafsdottir, et Jón Kalman Stefánsson.

Missions :
Recherche de financements et de diffuseurs.
Conception, réalisation.

CHYPRE, UN CONFLIT NATIONALISTE ?

Pilote pour série documentaire de 10 x 26’ / 2014







Coproduction : Drôle de Trame / Arte
Avec la participation du CNC

Réalisation : Frédéric Ramade et Ilana Navaro

Histoires et Controverses propose de reconsidérer ce que l’on croit savoir de l’Histoire.
Chaque numéro raconte un événement historique en confrontant les différents points de vue qui coexistent à son sujet. Ces différents regards renouvèlent la lecture d’un événement. Ce principe scénaristique simple invite le spectateur à décaler son regard, à comprendre que la réalité dépend souvent de l’endroit d’où l’on regarde, etpermet au passage de balayer quelques idées reçues.
Le n°1 de la collection revient sur l’histoire de Chypre et de sa scission en deux territoires.

Missions :
Recherche de financements et de diffuseurs.
Conception de la série, réalisation du pilote.

TUNISIENNES, SUR LA LIGNE DE FRONT

Documentaire de 52’ / 2013









Coproduction : Drôle de Trame /
France Télévisions pôle France 3 Corse
Avec la participation de Public Sénat et du CNC
Diffusion : France 3 et Public Sénat

Réalisation : Feriel Ben Mahmoud

En Tunisie depuis la révolution de janvier 2011 le droit des femmes est devenu un symbole et un enjeu politique.
Pendant deux ans la réalisatrice franco-tunisienne Feriel Ben Mahmoud a suivi de l’intérieur les transformations d’un pays qui depuis son indépendance en 1956 faisait figure d’exception dans le monde arabe : interdiction de la polygamie, instauration du divorce, légalisation de l’avortement.
Avec l’arrivée au pouvoir du parti islamiste Ennahdha, les droits accordés il y a 60 ans aux femmes tunisiennes sont-ils aujourd’hui menacés ? La réalisatrice a partagé le quotidien de celles et ceux qui se mobilisent pour lutter contre ce danger : militantes ouvrières artistes mais aussi veuves d’opposants politiques mystérieusement assassinés.
Son film raconte les espoirs et les illusions d’une Révolution toujours en marche où les droits, la parole et même le corps des femmes sont devenus l’enjeu d’une lutte pour la liberté et la démocratie.

Missions :
Recherche de financements et de diffuseurs.
Conception, réalisation.

TUNISIE ANNÉE ZÉRO

Documentaire de 52’ / 2011







Coproduction : Drôle de Trame / France Télévisions pôle France 3 Corse
Avec la participation de Public Sénat et du CNC
Diffusion : France 3 et Public Sénat

Réalisation : Feriel Ben Mahmoud

14 janvier 2011 : la rue tunisienne balaye Ben Ali. C’est le début du printemps arabe. Pour solder la dictature, les Tunisiens font un choix radical : doter le pays d’une nouvelle constitution. Appelés aux urnes le 23 octobre 2011 pour les premières élections libres de leur histoire, ils ne choisissent pas seulement leurs dirigeants, mais aussi un modèle de société. Islam, laïcité, statut de la femme deviennent les thèmes d’une campagne sous haute tension.
En incarnant une rupture radicale, le parti islamiste Ennahdha réussit à séduire une large partie de l’électorat. Face à lui, les partis modernistes comme Ettakatol et le PDP se présentent en ordre dispersé.
Avec 90 sièges sur 217 à l’assemblée, Ennahdha s’affirme comme une force politique majeure, sans atteindre la majorité absolue. Au plus près des électeurs et des partis politiques, ce film raconte au jour le jour une difficile naissance : celle de la démocratie.

Missions :
Recherche de financements et de diffuseurs.
Conception, réalisation.

SEPÚLVEDA, L'ÉCRIVAIN DU BOUT DU MONDE

Documentaire de 45' et 52' / 2011









Coproduction : Drôle de Trame / ARTE
Avec la participation du CNC
Diffusion : ARTE

Réalisation : Sylvie Deleule

PRIX DU MEILLEUR FILM DOCUMENTAIRE, FESTIVAL INTERNATIONAL DE VÉBRON

Luis Sepúlveda est un écrivain chilien. Son premier roman, *Le vieux qui lisait des romans d'amour,* traduit en trente-cinq langues et adapté au grand écran en 2001, lui a apporté une renommée internationale.
Un portrait de Luis Sepúlveda, c'est une plongée dans l'esprit sud-américain, l'engagement politique et écologique, sur fond d'amitiés viriles et de voyages colorés, de l'Amazonie à la Patagonie, de l'Europe germanique à l'Andalousie.
Sepúlveda est un écrivain voyageur qui n'a jamais dissocié ses combats militants de ses voyages, ni de sa vie amoureuse… quitte à s'en moquer par la suite avec un certain désenchantement.
Sa vie bascule le 11 septembre 1973, lorsque le général Pinochet arrive au pouvoir par un coup d'Etat. Après plusieurs années de prison, puis d'errance de guérilla en guérilla, il s'exilera à Hambourg, où il vivra pendant 14 ans. Il vit aujourd'hui à Gijón, dans le nord de l'Espagne, où il semble s'être installé pour de bon… mais on ne sait jamais.

Missions :
Recherche de financements et de diffuseurs.
Conception, réalisation.

TOUT LE POIDS DU MONDE

Documentaire de 52’ / 2010





Coproduction : Drôle de Trame / CRDP / France 3 /
France 3 Bourgogne- Franche-Comté
Avec la participation du CNC de Public Sénat
Diffusion : France 3 et Public Sénat

Réalisation : Cyril Mennegun

On dit autour de lui qu’il souffre d’obésité, c’est pour cette raison qu’il est là, dans ce centre spécialisé. Lui vit tout simplement entre rires et larmes, entre ses premiers flirts et ses copains. Il a 11 ans et se prénomme Mohamed. Son regard bleu, sa nonchalance, sa violence rentrée. Il est là pour perdre du poids, pour grandir un peu et surtout pour faire plaisir à sa maman.
Comment vit-on son adolescence, dans un corps qui dès l’âge de 10 ans pèse 30 kilos de trop ? Comment se projeter dans l’avenir, envisager une relation amoureuse, ou simplement s’aimer soi ? L’obésité est un problème de société majeur, mais elle est d’abord et avant tout vécue de l’intérieur par ces adolescents. *Tout le poids du monde* est une plongée dans l’univers d’un adolescent, à travers le regard singulier de Cyril Mennegun. « Réaliser un film sur l’adolescence et la différence, c’est retourner à ma géographie intime et à ma propre adolescence ».

Missions :
Recherche de financements et de diffuseurs.
Conception, réalisation.

RAPANUI, L'HISTOIRE SECRÈTE DE L'ILE DE PÂQUES

Documentaire de 52' / 2014









Coproduction : Drôle de Trame
Avec la participation du CNC, de l'Angoa-Procirep
Diffusion : France Ô

Réalisation : Stéphane Delorme & Emmanuel Mauro

L'île de Pâques est colonisée par le Chili en 1888.
Très vite le Chili loue les terres de l'île à une entreprise d'élevage intensif de moutons. Afin qu'ils paissent en liberté, et pour éviter leur vol, des militaires enferment les 400 Rapanuis, le peuple de l'île de Pâques, dans un village qu'ils encerclent de barbelés.
Les Rapanuis sont prisonniers sur leur île. Ils le resteront pendant plus d'un demi-siècle.
Ne supportant pas les humiliations répétées, beaucoup tenteront de résister à l'oppression et en payeront le prix fort. Pour certains même, il n'y a plus qu'une solution : s'évader sur des barques précaires, afin d'aller retrouver leurs frères polynésiens à Tahiti, à plus de 4000 kilomètres.
Après des années de silence, et pour la première fois, des Rapanuis acceptent de raconter cette colonisation brutale qui a fabriqué leur destin. Les témoignages sont là pour nous rappeler qu'il y a toujours eu un peuple derrière les Moais.
Le documentaire retrace cette histoire tragique et s'interroge sur ses répercussions dans la vie actuelle des Rapanuis.

Missions :
Recherche de financements et de diffuseurs.
Conception, réalisation.