

**Amandine Long**



*Marseille*

**Rapport de stage**



La Fabulterie est une structure à mi-chemin entre espace de formation et de coworking, tiers-lieu culturel et fabrique numérique. Refusant de s'imposer une étiquette, l'association n'est pas pour autant dénuée de points d'intérêts, tout le monde peut y trouver son compte. Y travailler nous permet d'évoluer au sein d'une communauté, qui pourra éventuellement élargir notre réseau professionnel. On peut aussi s'y former sur les nouvelles optiques qu'offre le numérique, ou participer à des événements culturels. L'association met à la disposition des adhérents un espace agréable pour travailler calmement ou pour organiser des réunions professionnelles.

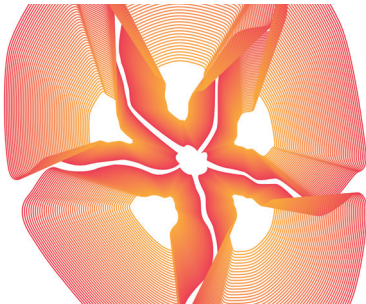
La Fabulterie propose un service de fabrique numérique, où il est possible de passer commande pour des dispositifs ludiques comme leviers culturels et pédagogiques. Dans ses différents projets, l'association utilise la fiction et la gamification comme moyens de communication et de médiation, interrogeant les usages et les mécanismes du récit et du jeu. Dans mon mémoire, je questionne les nouvelles formes de narration et l'apport que peut avoir l'interactivité dans le récit. Dans l'idée d'explorer ces notions, La Fabulterie m'a semblé être une structure idéale pour effectuer mon stage. J'ai pu y conduire une expérience de terrain qui s'est révélée être un appui et un tremplin pour mes recherches théoriques. Outre ces aspects, j'ai également pu m'intéresser aux moyens techniques et matériels mis en œuvre dans la création d'expériences ludiques. Ce stage m'a ainsi offert une base de travail, me permettant d'éclaircir de nombreuses notions et de définir précisément un champ de recherche pour mon travail de deuxième année.

Au cours de mon stage, j'ai eu l'occasion d'évoluer aux côtés de nombreuses personnes, et parfois de travailler en collaboration avec elles. Tout d'abord Axelle Benaich, ma tutrice, qui m'a confié les différents projets sur lesquels j'ai pu travailler. Elle est la Fondatrice de La Fabulterie, elle a un rôle polyvalent au sein de l'association, jonglant entre les tâches administratives et la mise en œuvre de projets culturels et pédagogiques. Elle s'occupe non seulement de la gestion des locaux, mais aussi des partenariats et de la coordination des différents travaux et expositions en cours. Axelle est secondée par Rim Didri, qui est en charge de l'organisation générale de l'espace de la Fabulterie, l'accueil des programmations et le suivi administratif et financier de la structure. Théo quant à lui effectue un service civique au sein de la structure. Il a comme Axelle un rôle polyvalent, naviguant entre la fabrication de dispositifs, l'entretien du lieu et d'autres tâches plus ponctuelles comme des journées de prises de son ou de tournage. Une autre personne a rejoint Théo en service civique, il s'agit de Clara, qui s'est passionnée de motion design au cours de ses années d'études. Durant ma période de stage, j'étais également accompagnée de plusieurs élèves du lycée Diderot, eux aussi stagiaires à La Fabulterie.



**BABOUIN**  
L'œuvre est une œuvre de l'artiste français Jean-Louis Baudry. Elle est inspirée par la sculpture de la statue de la Vierge de la cathédrale de Chartres. Elle est réalisée en 2010.





## MODE D'EMPLOI

**1** Enlevez délicatement les parties précécoupées (Ne jetez rien pour le moment, certaines parties vont servir).

**2** Positionnez les lentilles dans l'espace prévu à cet effet. Elles n'ont pas de côté particulier.

Si elles sont bien positionnées, elles sont maintenues en place et ne glissent pas.

**3** Pliez et assemblez les différentes parties en suivant le schéma.

**4**

**5**

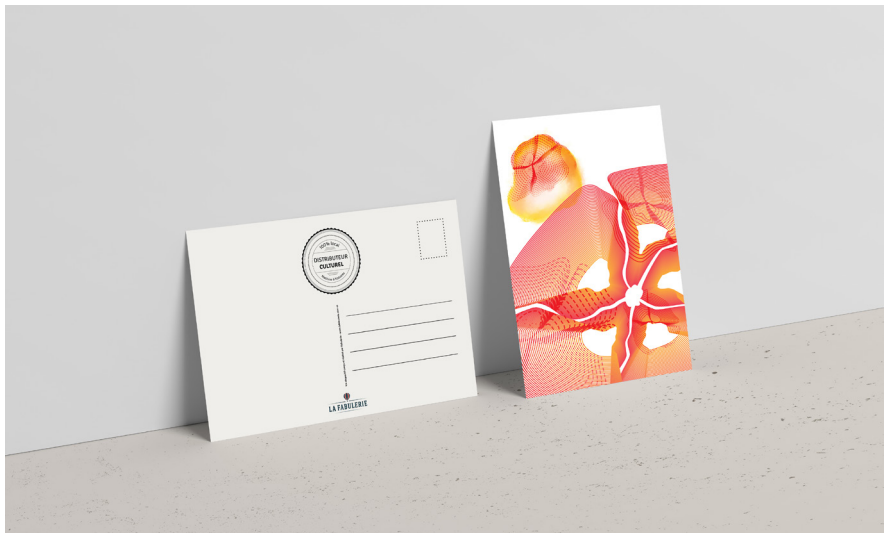
**6**

**7**

Pour maintenir les lunettes, utilisez les élastiques (faites-vous aider si besoin).

Colez le Velcro.

Les aimants servent de bouton pour « cliquer » et fonctionnent sur certaines applications conçues spécialement pour la VR.



# Mes tâches au sein de La Fabulerie

## Distributeur culturel

Dans la continuité d'un travail mené en fin de deuxième année, j'ai pu développer au cours de mon stage un projet de distributeur culturel. Il s'agit en fait d'un vieux distributeur de friandises, qui a été modifié pour remplacer les sucreries par des boîtes souvenirs, avec des expériences sensorielles à emporter. Nous avons, en collaboration avec les autres stagiaires, repris et développé les recherches engagées en fin de première année avec l'ensemble de la classe de DSAA. Notre travail s'est porté sur des expérimentations de motifs autour du thème de l'organique et de la carte sensorielle. Nos propositions étaient organisées en 5 axes : Courir jusqu'au vertige, Juste retenir son souffle, Méditerranée mon amour, Rouler le printemps entre ses mains, Être ouvert aux quatre vents. Le fait de travailler en groupe a permis un partage et une circulation d'inspirations graphiques, chacun produisant des visuels dans un style personnel tout en puisant une petite part d'inspiration dans les travaux des autres. À partir de ces recherches, nous avons développé des cartes postales et des essais de packaging. Dans le cadre de ce projet, j'ai également eu la chance de participer à une journée de tournage aux îles du Frioul, pour capter des images 360° et des sons sur le thème de la mer. J'ai aussi réalisé un mode d'emploi pour la fabrication de lunettes VR. Cela m'a permis de me familiariser avec le fonctionnement de ces lunettes et les possibilités qu'elles peuvent offrir dans le domaine de la narration.

## Semaine de formation pour enfants

À l'approche des vacances d'été, ma tutrice Axelle Benaich a eu pour projet de proposer une semaine créative, pour former les enfants à certains dispositifs numériques tels que le makey makey. On m'a confié la mission de communiquer autour de l'événement : distribution de flyers, affichage, partage sur les réseaux sociaux, j'étais en charge de la diffusion globale de l'information. J'ai eu l'idée de réaliser pour l'occasion une petite animation adaptable sous différents formats. Pour cibler le jeune public, j'ai développé l'identité visuelle de cette campagne autour du thème de la robotique, avec un ton léger et ludique et un style graphique accessible.

On m'a également chargée de l'organisation du planning et de la mise en place des ateliers. Il a fallu pour cela répertorier le matériel à disposition et planifier les journées de formation.

Malheureusement, l'idée du projet a germé un peu trop tard et la semaine de formation n'a finalement pas pu voir le jour. Toutefois, j'envisage la possibilité d'animer des ateliers pour enfants dans un projet à venir. En outre, les éléments réalisés pour la communication ont été remaniés pour annoncer la réouverture de l'association au mois de septembre.










## Signalétique et communication

À la réouverture de La Fabulerie, un constat s'est rapidement imposé : le lieu n'a pas suffisamment de visibilité. Un projet de signalétique a vu le jour, dans le but d'attiser la curiosité des passants, de guider les nouveaux venus, et d'égayer la devanture du lieu en faisant ressortir l'esprit de La Fabulerie. En parallèle, toute l'équipe a été mobilisée sur la refonte du site internet, afin de le rendre plus ergonomique et d'en réajuster le contenu et l'arborescence. J'ai notamment travaillé dans cette optique sur une série de pictogrammes sur-mesure, afin de communiquer sur les différents pôles de l'association.

L'entièreté de ce travail s'est faite dans un grand souci de cohésion globale. Il m'a fallu travailler en étroite collaboration avec Clara, Rim et Axelle, en gardant toujours à l'esprit d'échanger autant que possible sur les tâches à accomplir. Les pictogrammes pour le site internet devaient eux aussi présenter une cohérence visuelle sans faille. J'ai ainsi abordé grâce à ce projet la notion d'harmonie qui occupe une place non-négligeable dans mon mémoire, puisque l'harmonie est une des clés pour créer une narration efficace.

**LA FABULERIE**  
Réseau numérique et arts des cultures


04 86 97 19 88     


LIEU | AGENDA | RESSOURCERIE | SAVOIR-FAIRE | PROJETS | PRÉSENTATION


ACCUEIL > RESSOURCERIE


### Ressourcerie





La ressourceurie c'est une sorte de boîte à outils pour passer de l'idée à l'action. Ces « **mallettes numériques** » sont destinées à faciliter, pour les professionnels et le public, la mise en place de projets numériques mais également des propositions « clés-en-main » pour faire découvrir, de façon ludique, différents univers thématiques e/ou artistiques. Ces ressources sont parfois accessibles en ligne en licence libre, sur place (à Marseille) ou bien à emporter (ou faire livrer) au service de vos projets.

 **Dispositifs Numériques**

 **Tutoriels Vidéo**

 **Kits Pédagogiques**

 **Boîtes à Expériences**

Partager sur    

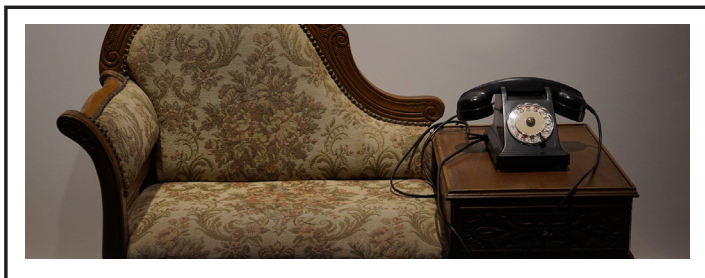
## Mini exposition sur les « fake news »

La Fabulerie m'a proposé de réaliser une mini exposition sensibilisant sur ce que l'on appelle les « fake news ». Pour cela, j'ai eu l'opportunité d'utiliser quelques-uns des dispositifs numériques créés par l'association.

### *Le phonorisateur :*

Téléphone à cadran d'époque, le phonorisateur a été modifié à la sauce de La Fabulerie. Il ne permet plus de téléphoner, mais propose à celui qui le décroche du contenu audio. À chaque écoute, le phonorisateur joue aléatoirement une piste sonore. Le dispositif peut par exemple être intégré dans une chasse aux trésors, dans le cadre d'une quête d'indices.

J'ai décidé d'utiliser ce dispositif comme un livre audio qui diffuse des mini-fictions. L'histoire se dévoile sous la forme de messages sur un répondeur téléphonique. Ainsi, les personnages prennent vie à travers les voix des acteurs. Le format très court des pistes sonores m'a obligé à penser un déroulement du récit avec un rythme soutenu, afin d'optimiser l'efficacité. Tout en jouant sur le suspense, il m'a fallu travailler avec finesse et précision, puisque j'avais pour chaque histoire beaucoup d'informations à faire passer en très peu de temps.



### *La Table de Jeux :*

Ces tables de jeux interactives, adaptées pour un jeune public, proposent aux participants de jouer avec des contenus, de façon tactile et intuitive. Pensé pour accueillir 2 joueurs, ce dispositif propose de résoudre, à deux, des énigmes, puzzles, timelines, etc.

L'un des mini-jeux que l'on peut développer avec ce dispositif se nomme « Avant/Après ». Il permet de déplacer un curseur sur une image, révélant tantôt le visuel d'origine, tantôt le même visuel transformé. J'ai décidé de l'investir pour montrer la façon dont les images peuvent être détournées ou truquées, et ainsi venir à l'appui d'une « fake news ». L'idée primordiale ici était d'éviter toute implication politique, de sorte à rester accessible pour le tout public. C'est la raison pour laquelle j'ai adopté une posture légère et un ton humoristique. Dans cette même optique, j'aurais pu choisir un style d'illustration très marqué, presque enfantin. Mais je suis restée sur des photographies afin que l'on puisse plus facilement faire le parallèle avec la réalité du trucage d'images.



### *Le Cartomaton :*

Cette borne photo minimaliste propose aux participants de créer et emporter un souvenir de visite. Une série de cartes à trous est disponible via une interface numérique, proposant à chacun de se mettre en scène de façon ludique dans l'image et lancer une impression à emporter.

Toujours sur un ton comique, j'ai dessiné des illustrations où l'on se met en scène comme le héros d'une fake-news, apparaissant dans le journal fictif « Le menteur ». Cette fois-ci, le but n'était plus forcément de faire étroitement écho à la réalité, mais de démontrer l'absurdité dont peuvent faire preuve les infox. C'est pourquoi l'illustration m'a semblé être un médium visuel pertinent.

Travailler sur ce projet m'a permis d'ouvrir les yeux sur un réel problème qui a toujours existé mais qui a été amplifié suite à l'apparition d'Internet: le risque de manipulation par le biais de la fiction. Cette notion fait l'objet d'une partie dans mon mémoire, j'y interroge notamment la prise de recul face à la narration.

# Le menteur





Passer trois mois dans une structure telle que La Fabulterie permet d'en découvrir les rouages et le fonctionnement. J'ai pu participer à l'organisation de divers événements culturels, de formations aux nouveaux usages du numérique, et j'ai pu suivre des travaux de leur naissance à leur finalisation. Certains projets m'ont offert la possibilité de me familiariser avec les dispositifs de La Fabulterie, m'apportant ainsi des connaissances techniques à réinvestir dans mes projets personnels. Le procédé de gamification employé par l'association s'inscrit pleinement dans le thème que j'aborde dans mon mémoire et mon macro-projet : l'enthousiasme généré par l'interactivité dans une narration.

Ces diverses expériences m'ont ainsi apporté une base de réflexion pour le développement de mes recherches et de mes travaux. J'ai été sensibilisée à des aspects cruciaux à prendre en compte dans le développement d'une narration. Sans ce stage, il y a certaines notions auxquelles je n'aurais probablement pas spontanément fait référence dans mon mémoire : l'importance de la cohérence et de l'harmonie d'une histoire, son rythme, mais aussi le risque de manipulation qui découle d'un récit réussi.

En parallèle, ce stage m'a aussi ouvert un horizon de possibilités quant à mon avenir professionnel. En effet, ma tutrice m'a transmis des contacts (notamment d'une maison d'édition) pour élargir mon réseau, et pour me permettre de mener mes projets personnels à bien.

