



# pluriel

Une expérience singulière

Rémy Bonté-Duval \_ Eric Kwekem \_ Jérémy Lesdema \_ Tristan Le Moigne \_ Hervé Rabenarisoa

## CONTEXTE



Nous sommes partis du constat que **la beauté est une question de point de vue.**

Son appréciation est subjective et propre à chacun.

D'où l'expression courante «les goûts et les couleurs, ça ne se discute pas».

On constate donc un refus du débat et de partage, ce qui a tendance à créer un cloisonnement.

## PROBLÉMATIQUE



Comment **faire collaborer**  
deux points de vue divergents ?

## PROMESSE



Sensibiliser l'utilisateur  
sur **l'ouverture à la différence,**  
la singularité de l'autre.

La rencontre de points de vue différents favorise l'épanouissement.  
Une synergie se crée, formant ainsi un tout supérieur  
à la somme de ses parties, autrement dit :  $1+1=3$

## CONCEPT



Une expérience narrative interactive invitant deux utilisateurs à **associer** **leur point de vue** afin d'insuffler leur vision commune à une ville.

## CIBLE

---

### Qui ?

---

Le grand public peut jouer à notre expérience mais les personnes avec une appétence digitale seront plus sensibles à notre projet.

Il peut s'agir d'un développeur web travaillant en agence.

### Où ?

---

N'importe quel endroit qui possède un ordinateur et deux smartphones

### Quand ?

---

À tout moment de la journée, du matin au moment de sa veille, puis au soir après le travail.

## STORYTELLING

---

### **Pluriel est une cité** **d'orfèvres hors-pairs.**

Protéiforme, son apparence reflète la vision du souverain au pouvoir.

Le roi Azur est rongé par la maladie et vit ses derniers jours. Ses deux fils jumeaux, **Lamar** et **Zanit** s'apprêtent à le succéder.

Chien au chat depuis leur enfance, ils n'ont jamais réussi à s'entendre.

Pourtant, sur son lit du mort, le roi leur fait promettre **d'assurer ensemble l'avenir de Pluriel** car le royaume ne peut prospérer dans la discorde.

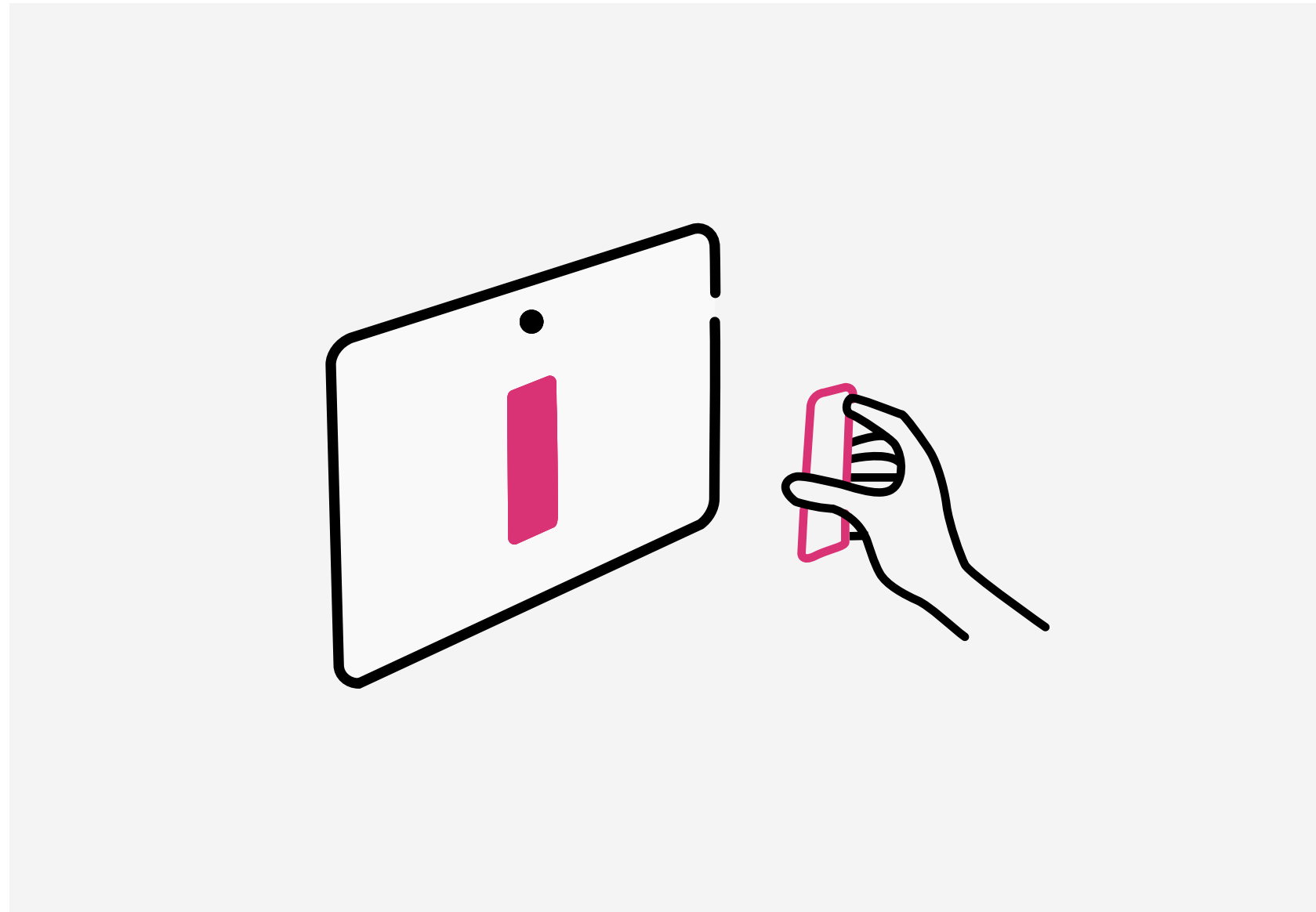
## DISPOSITIF



L'expérience se déroule sur **ordinateur** et nécessite le **téléphone portable** des deux joueurs afin qu'ils puissent accéder au jeu.

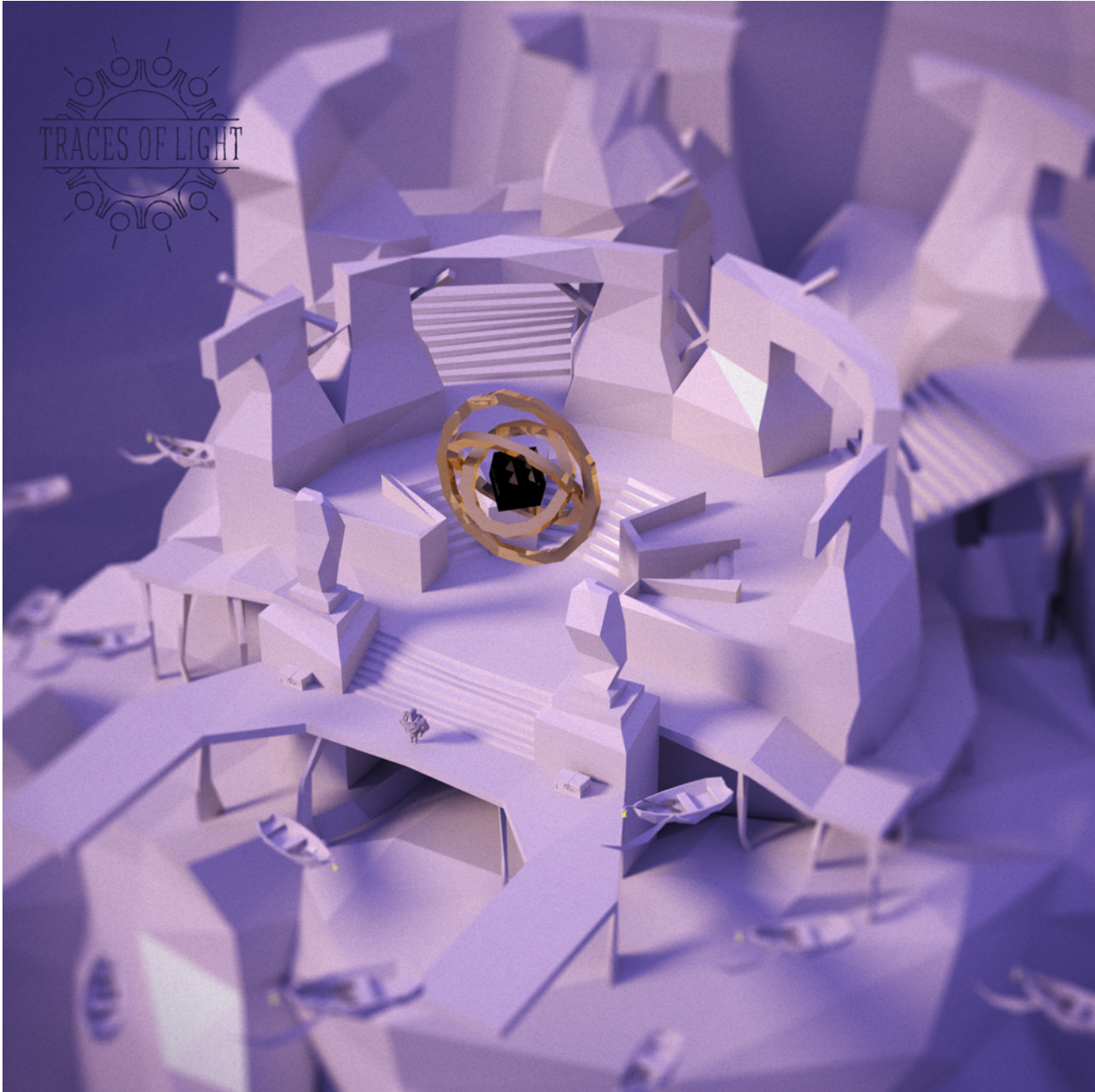


## INTERACTION

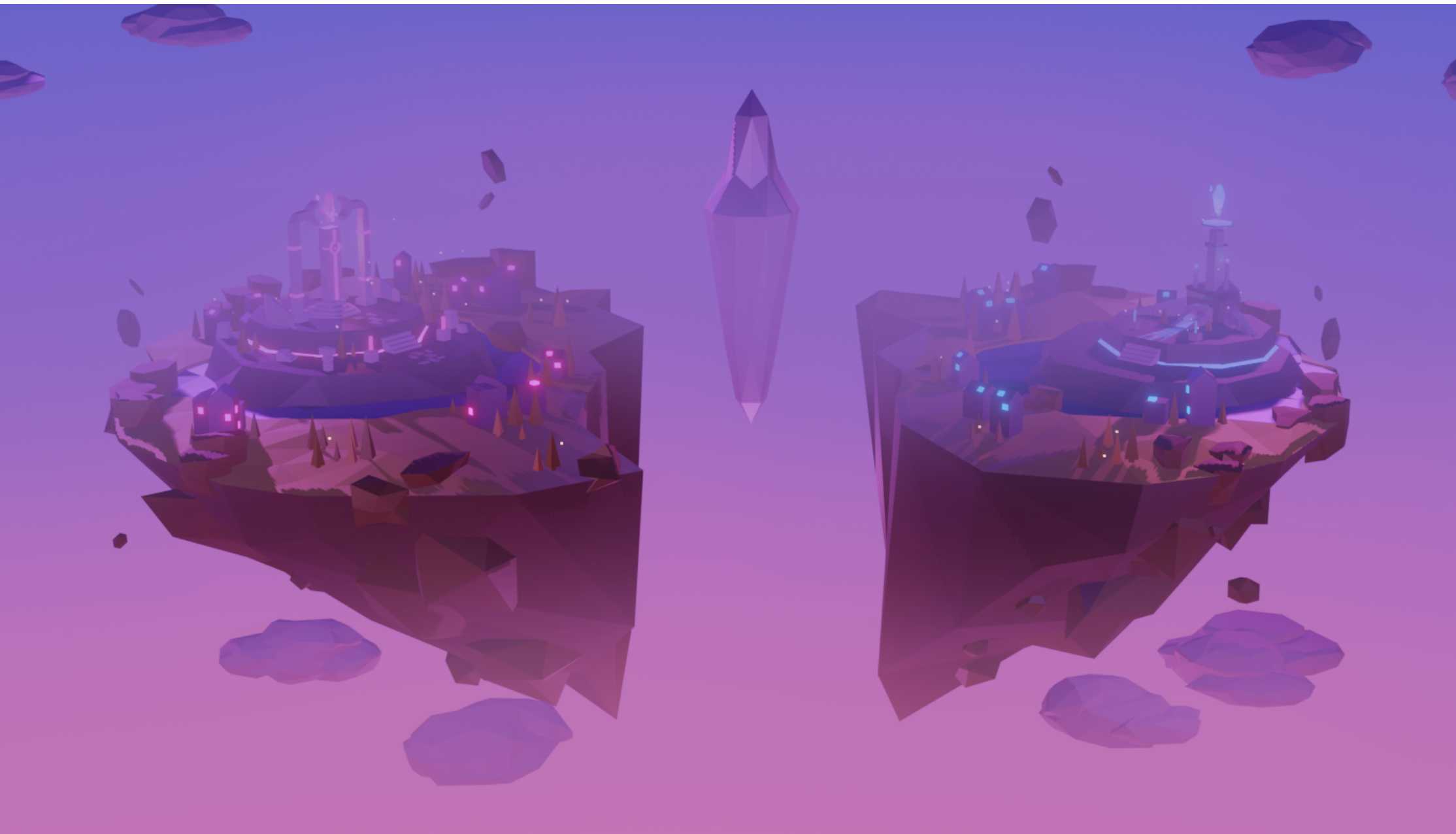


L'interaction phare de notre expérience consiste à **orienter l'écran de son téléphone vers la webcam** pour s'en servir comme télécommande.

# MOODBOARD - UNIVERS



# DIRECTION ARTISTIQUE – SCÈNE DU JEU



## DIRECTION ARTISTIQUE – PERSONNAGES



**Lamar**



**Zanit**

## TECNOLOGIES

---

### Socket.io

---

Système de rooms pour stocker un state commun aux 3 devices.

### Vue.js

---

Logique de composants pour l'UI.

### Tracking.js

---

Techniques de computer vision avec la caméra du desktop.

### Three.js

---

Rendu 3D temps réel en WebGL.

### GSAP

---

Timelines et transitions avec easings.

Rendez-vous le **20 juin**  
pour découvrir notre  
expérience !



**GOBELINS**  
L'ÉCOLE DE L'IMAGE

une école de la



CCI PARIS ILE-DE-FRANCE

Rémy Bonté-Duval \_ Eric Kwekem \_ Jérémy Lesdema \_ Tristan Le Moigne \_ Hervé Rabenarisoa