

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.

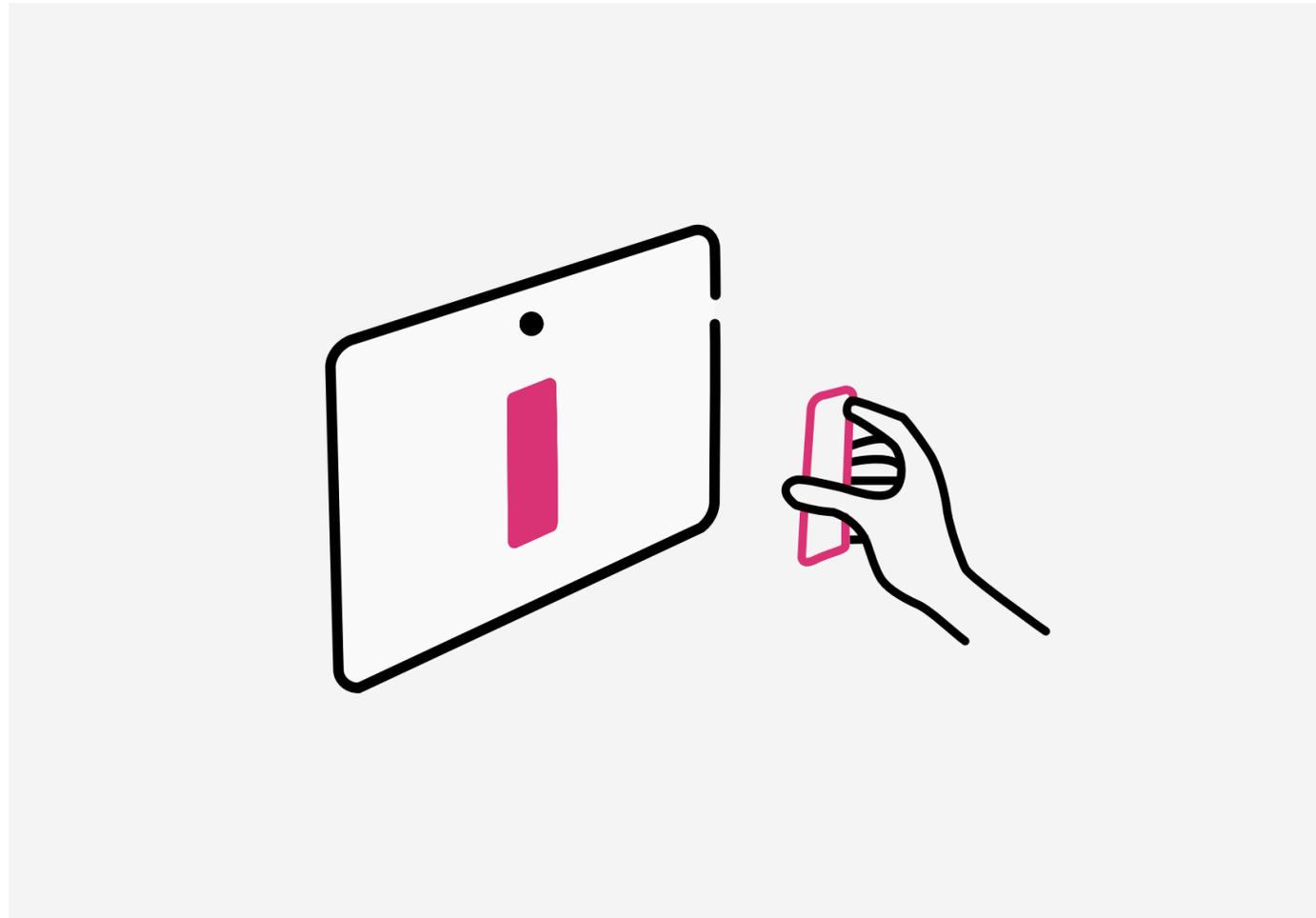
Pourtant, sur son lit du mort, le roi leur fait promettre **d'assurer ensemble l'avenir de Pluriel** car le royaume ne peut prospérer dans la discorde.

DISPOSITIF



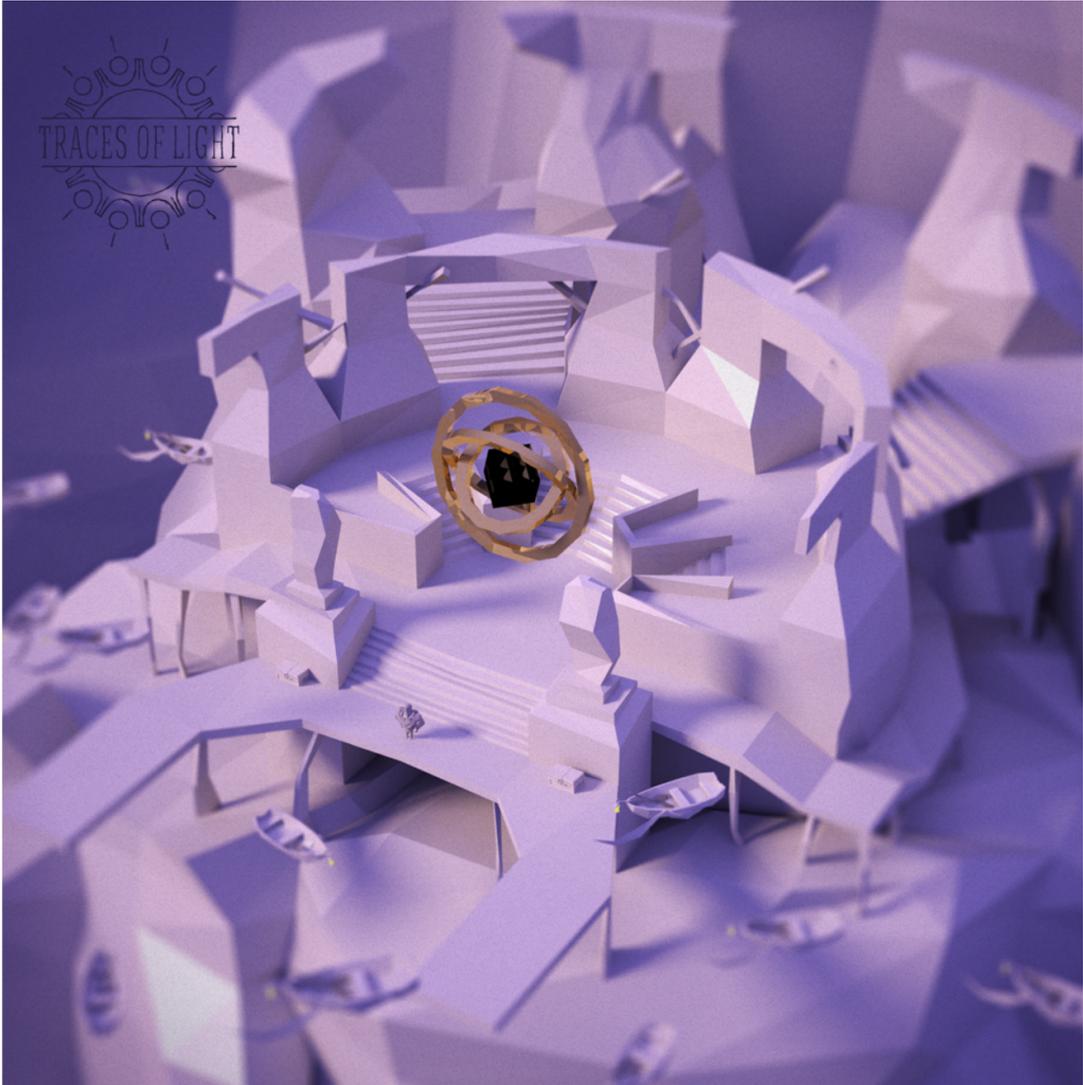
L'expérience se déroule sur **ordinateur** et nécessite le **téléphone portable** des deux joueurs afin qu'ils puissent accéder au jeu.

INTERACTION

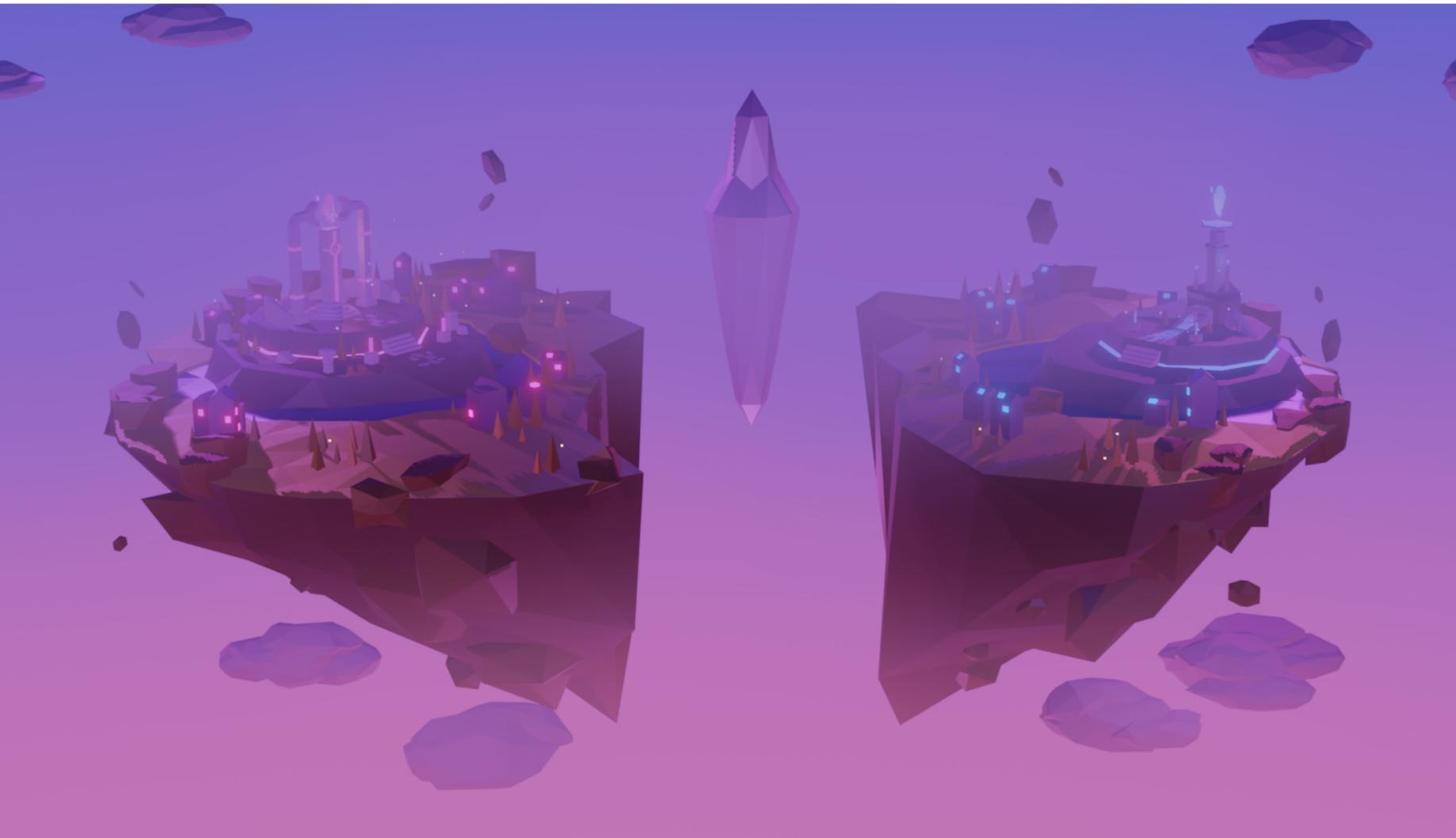


L'interaction phare de notre expérience consiste à **orienter l'écran de son téléphone vers la webcam** pour s'en servir comme télécommande.

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 !



G O B E L I N S
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