





# SOMMAIRE

## CONCEPT

Thème  
Problématique  
Cible  
Promesses

## UNIVERS

Crépuscule  
Nuit Blanche  
Aube

## DISPOSITIF

Format  
Rythme  
Devices  
Technique

## CONCEPTION

### GRAPHIQUE

Moodboards  
Identité graphique

## POTENTIEL

Avancement



## THÈME RÉ-ENCHANTER LE MONDE

Pour nous, réenchanter le monde, passe par une action collective. C'est pour cela que nous avons décidé de proposer une expérience collaborative. L'équipe a donc souhaité dès les premiers échanges à construire une forme de narration innovante pour proposer aux utilisateurs de se sentir impliqué au sein d'une même expérience.

L'état du monde actuel est plutôt sombre, mais rien n'est **jamais trop tard !**

La vie est emplie de choses merveilleuses, il ne tient qu'à nous de les mettre en avant.

Ok, je veux  
du transmédia alors !

# Réenchanter le monde

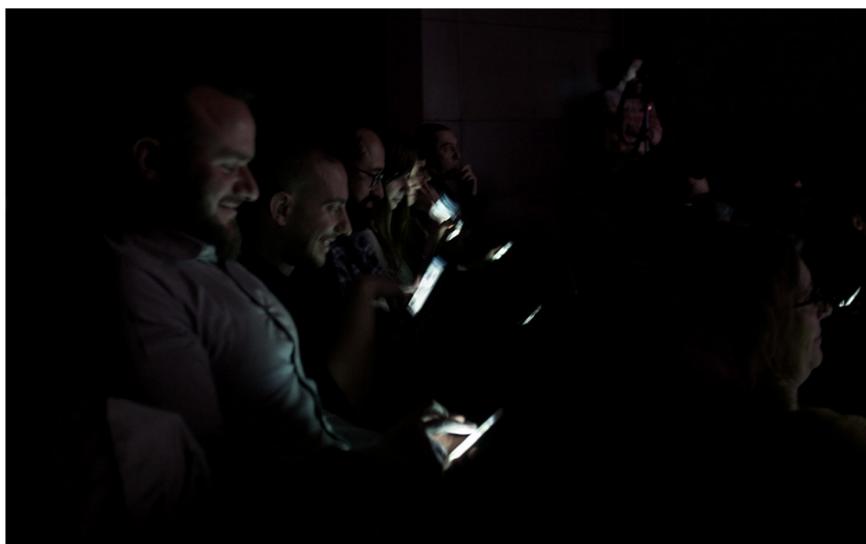
Jouer avec les  
codes du cinéma

**Participation forte  
du spectateur**

« Il faut créer **une expérience collaborative**, que chacun se ressent représentatif d'une communauté »

## PROBLÉMATIQUE

## *Comment impliquer chacun des participants au sein d'une expérience collective et collaborative ?*



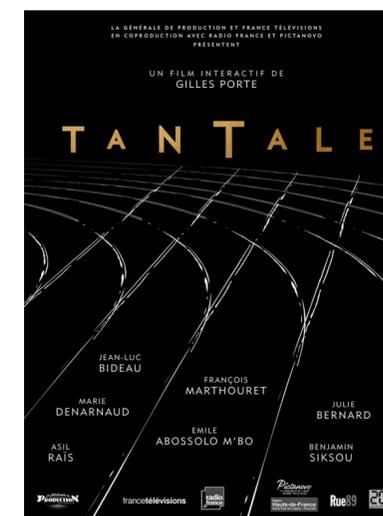
Blind Date d'Emmanuel Dumont

À notre connaissance, peu de réalisations connues explorent cette forme de narration. À l'exception de Blind Date d'Emmanuel Dumont, la majorité des films interactifs proposent une succession de choix soumis aux votes des spectateurs avec différents embranchements pour faire progresser le fil de l'histoire. Bien que ces procédés soient très intéressants, c'est vers une autre forme de narration que nous avons choisi de nous diriger. Une nouvelle narration plus interactive, plus personnelle et à la fois plus poussée. Une manière pour nous d'explorer tout un tas de différents process dans le but d'établir une plus grande implication des spectateurs au sein du récit.

La singularité du Projet réside en l'appropriation des spectateurs qui deviennent acteurs du récit. Chaque action d'un spectateur aura un impact direct à l'écran, mais les actions réalisées ensemble auront, quant à elles, un impact direct sur le fil de l'histoire. L'objectif principal est donc de faire en sorte que chaque utilisateur se sente impliqué au sein d'une expérience commune.



Late Shift de Tobias Weber



Tantale de Gilles Porte

## CIBLE

**THÉOPHILE DE FEYRRE - 22 ans***Étudiant*

Il est de caractère joueur, et se connecte souvent pour jouer en réseau avec ses amis. Une autre approche du jeu en communauté l'intéresse.

**MARIE-CONSTANCE MENDES - 25 ans***Médiatrice Culturelle*

Elle est habituée aux musées et aime arpenter tous types d'exposition. Également bloggeuse, elle aime partager toutes les expériences culturelle enrichissantes qui croiseront sa route.

**LUDOVIC TÉNART - 45 ans***Directeur Artistique Digital*

Il cherche à être à la pointe des nouvelles technologies et est très friand des nouvelles possibilités/expérimentations.



Les principaux utilisateurs concernés par cette expérience interactive sont adeptes des nouvelles technologies. Ils possèdent tous un smartphone et en font une utilisation quotidienne. Leurs principales motivations sont de participer à une expérience à la fois attachante, innovante et sont curieux de découvrir une nouvelle forme de narration. À l'inverse, leurs freins possibles seraient de ressentir un isolement lors de l'expérience, un manque d'interaction ou des interactions incompréhensibles.

## PROMESSES

*Donner la possibilité de jouer à plusieurs  
pour construire communément un récit.*

*Découvrir une nouvelle manière de scénariser  
une expérience interactive.*

*Vivre une expérience culturelle innovante.*



## INTRODUCTION

Le Projet Resonance est un clip interactif collaboratif. Ce dernier nous emmène dans une ville déserte, à l'atmosphère sombre et pesante, en proie à une sombre menace. Le temps d'une nuit composée de trois actes, vous devez tous ensemble l'affronter afin de ramener la lumière dans la ville.

**L'histoire se compose en trois actes.**

Le clip débute avec le Crépuscule. Nous nous retrouvons dans une ville brumeuse, complètement déserte où l'on sent qu'un cataclysme se prépare. Cet acte fait état de tutoriel, les interactions sont minimales et placées avec parcimonies. Nous prenons conscience que l'expérience se déroule au creux de nos mains. Puis nous nous réfugions dans une zone abstraite appelée Nuit Blanche, un univers spatial où va se dérouler la majorité de nos interactions et péripéties. Et enfin comme récompense, nous retournons dans la ville à l'Aube, ville beaucoup plus apaisée et lumineuse.

## CRÉPUSCULE

Le récit démarre par un premier acte nommé Crépuscule. Il nous amène dans une ville brumeuse complètement déserte. Cet acte s'inspire de plusieurs films cinématographiques. Indirectement, la ville déserte s'inspire des films post-apocalyptiques (Je suis une légende de Francis Lawrence par exemple), l'absence de vie dans une mégalopole. Le pont sous lequel on se réfugie fait référence à un plan du film The Matrix de 1999. Également, l'apparition de la sphère prête à tout écraser, une sorte de Jour du Jugement Dernier avec comme exemple Melancholia de Lars Von Trier ou Arrival de Denis Villeneuve. Et enfin, la porte noire, monolithe dans lequel nous entrons qui rappelle celui que l'on retrouve dans 2001 : L'Odyssée de l'espace.



Melancholia de Lars Von Trier



2001 : Space Odyssey de Stanley Kubrick



Arrival de Denis Villeneuve



Matrix par The Wachowskis

## NUIT BLANCHE

Nous arrivons ensuite au deuxième acte, la Nuit Blanche. Cette acte est l'élément crucial de notre clip interactif. Il correspond à l'acte où les spectateurs vont devoir être attentif, ils deviennent acteurs de la scène et sans eux l'histoire ne peut se dérouler convenablement. Il est important de trouver un ensemble de moyen pour guider la vue du spectateur, en jonglant entre les informations données sur le smartphone et le temps alloué pour réaliser les actions sur l'écran de cinéma.



La chute finale s'inspire de la scène du Tesseract dans le film Interstellar de Christopher Nolan.

## AUBE

Nous finissons avec l'Aube, le troisième et dernier acte. Nous nous retrouvons de nouveau dans la ville, mais cette fois-ci beaucoup plus apaisante. L'Aube est à l'exact opposé du Crépuscule. La ville est présentée comme chaleureuse, accueillante, d'une blancheur immaculée. Elle semble trop parfaite.

La conclusion est libre d'interprétation : on peut supposer que la sphère est devenue protectrice de la ville. Ou à l'inverse, on peut penser que le dessein initial de la sphère noire était de devenir blanche. Elle peut donc paraître à l'inverse démoniaque comme dans la série Britannique *The Prisoner*. Tout aurait donc été une machinerie de la même manière que la résistance engagée par Winston Smith face à Big Brother dans 1984 de Georges Orwell.



Big Brother is Watching You de Daniel Purba



The Prisoner (2009) de Nick Hurran



## FORMAT

Pour que l'expérience soit optimale elle doit être projetée dans un espace culturel, avec une salle dédiée. Certains prérequis doivent être pris en compte pour que l'expérience se déroule dans les meilleures conditions. Il faut demander aux utilisateurs de se munir de leur smartphone chargé, de se connecter à la borne wifi de l'espace culturel et de mettre leur téléphone en mode vibreur.

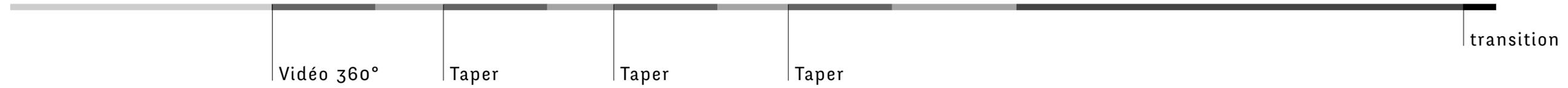
Une fois inscrit à une séance, les utilisateurs se connectent à l'application web via le lien écrit sur l'écran de cinéma. Une fois que tout le monde est connecté, l'expérience peut commencer.



## RYTHME

Ce schéma représente le déroulement des séquences avec l'emplacement de l'ensemble des interactions durant l'expérience.

## CRÉPUSCULE



## NUIT BANCHE

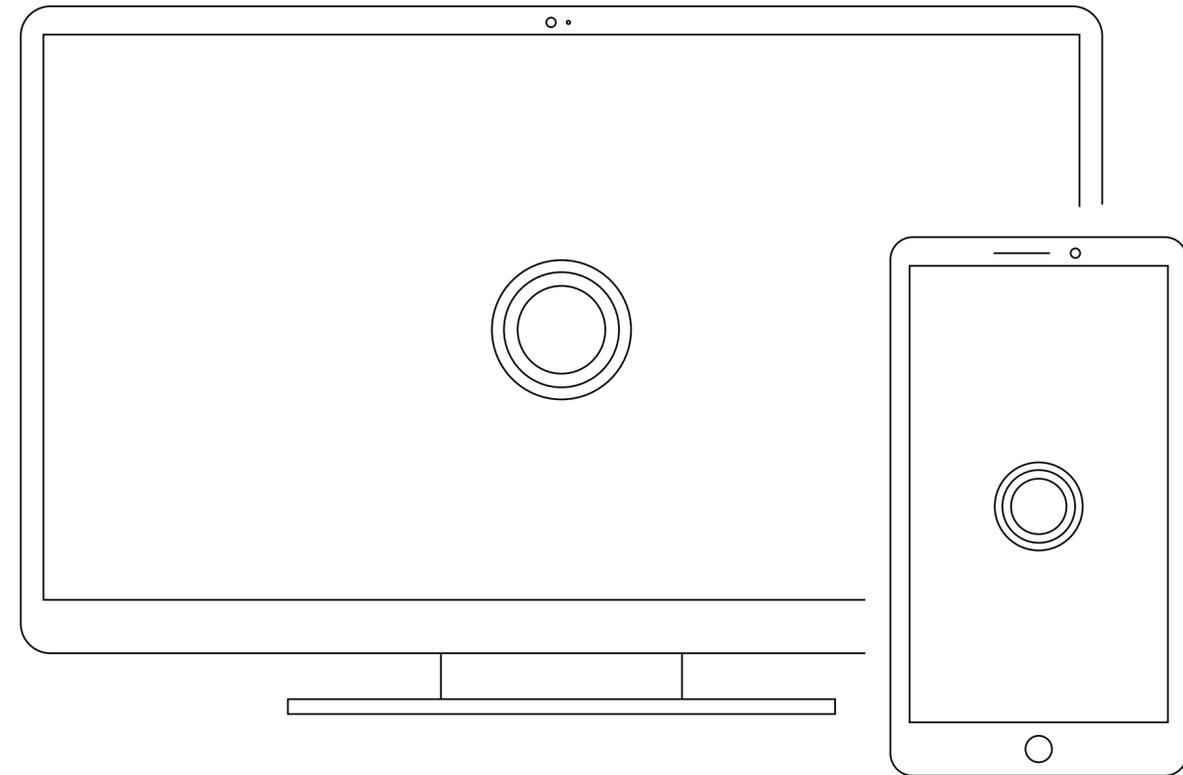


## AUBE



## DEVICES

L'expérience se déroule donc à l'aide d'un smartphone pour chacun des participants et d'une salle de projection dédiée. Pour la suite, il sera possible de réaliser l'expérience sur son ordinateur portable ou de bureau comme écran principale.



## TECHNIQUE

Le temps de l'expérience ne nécessite pas de télécharger une application. L'application aurait nécessité davantage de développement en pensant les supports comme deux entités distinctes.

**Instantanéité**

- Socket.io  
Dialogue rapidement avec le serveur et avec les devices connectés...

**Visuel**

- Three.js Pixi.js  
Créer des éléments graphiques en variant entre 2D et 3D.  
Librairies fiables et déjà utilisées par une majorité.

**Animation**

- TweenMax.js  
Permet de réaliser facilement différentes animations en utilisant les courbes de béziers et la variation des vitesses.



# MOODBOARD CRÉPUSCULE

Des bâtiments d'influence moderniste.  
Le temps est brumeux et pluvieux/enneigé.  
La gamme chromatique tire ses tons  
vers le bleu pour accentuer cette ambiance  
lugubre. L'esthétique visuelle et la bande  
sonore permettront de renforcer cette  
atmosphère angoissante.



City of Fog de Kim Højtermand



SILENCED BY NATURE II de Michael Streckbein



Solitude de Lukasz Breitenbach



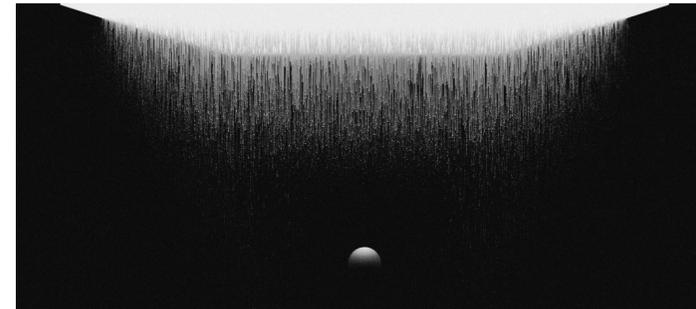
Stadt der Zukunft de Matthias Heidrich

# MOODBOARD NUIT BLANCHE

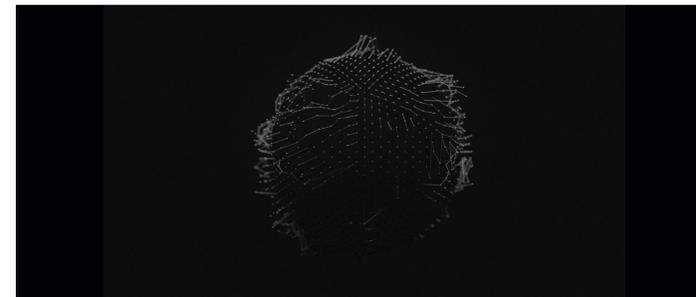
L'environnement proposé reprend un vocabulaire graphique proche de la représentation des galaxies. On retrouve un fond sombre illuminé par des boules lumineuses apportées par les actions des spectateurs.



Smoke de Danil Rusanov



Europe de Danil Rusanov



LIIFT R+D: Points de Nicolas Lopardo



Dark Universe de Zackhedelic

MOODBOARD  
AUBE

Les bâtiments que l'on retrouve à l'Aube sont similaires à ceux du Crépuscule. Nous nous retrouvons de nouveau dans la ville, mais cette fois-ci beaucoup plus apaisante. Les rues sont calmes et chaleureuses. La ville s'éveille. La sphère obscure du début a laissé place à une sphère blanche qui nous protège et veille sur la ville atmosphère angoissante.



Minimalism (2016) Theo Peekstok



Grosser Burstah (2015) Caruso St John



Vanishing Act (2017) Alessandro Zanoni



Black & white (2017) Kevin Krautgartner

# IDENTITÉ GRAPHIQUE

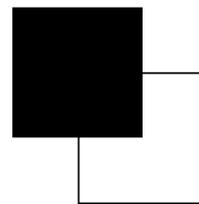
## TYPOGRAPHIE

Fengardo Neue par Loïc Sander  
Police de caractères sous licence Creative Commons

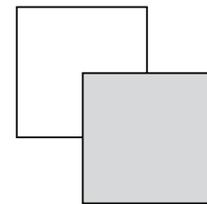
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789 !?.,#&

## GAMME DE COULEURS

Couleurs principales



Texte



Exemple d'utilisation :

### SYNOPSIS

Dans une ville déserte, sombre et à l'ambiance pesante, Resonance vous plonge dans un dispositif mêlant images 3D et dispositifs interactifs Web. Des rues sont arpentées, des chemins croisés, et des menaces rencotrées. À vous de vaincre cette mystérieuse présence et de ramener la lumière dans la ville.

*« La Ville est en proie  
à une sombre menace  
et vous devez tout faire  
y ramener la lumière »*



## AVANCEMENT

Notre projet expérimental a aussi pour but de montrer pleinement le potentiel de ce média. Ce type de dispositif interactif pourrait parfaitement se déployer dans des salles de cinéma. Il permettrait aux spectateurs de prendre pleinement conscience de participer à une expérience collective, chose que l'on ressent plus dans une salle de théâtre par rapport au cinéma.

## CONCLUSION

Nous en sommes qu'aux balbutiements du cinéma interactif.

Notre expérience s'oriente délibérément autour de la participation en groupe.

La qualité visuelle du film dépend de l'investissement global. L'utilisateur comprend que s'il ne participe pas à l'expérience, il pénalise les autres utilisateurs. Ainsi il se responsabilise en devenant acteur du récit.

C'est la manière dont nous proposer aux utilisateurs de se sentir impliqués mais de nombreuses solutions restent encore à découvrir.