

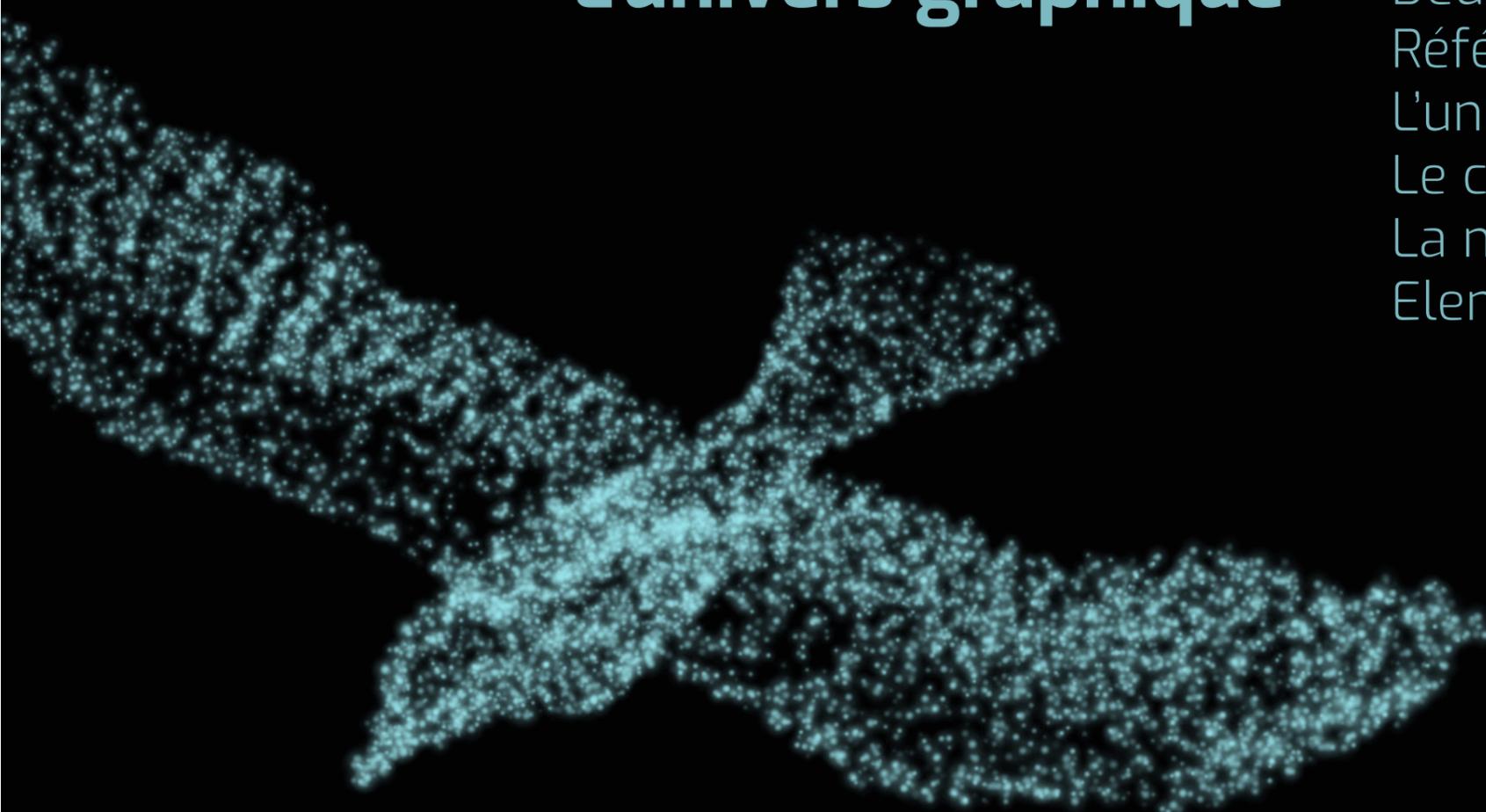


A natural collaborative story

Le projet - Contexte / p.3
Objectifs / p.4
Format / p.7
Cible / p.8

L'expérience - Installation/ p.9
Captation / p.10
Outils / p.11

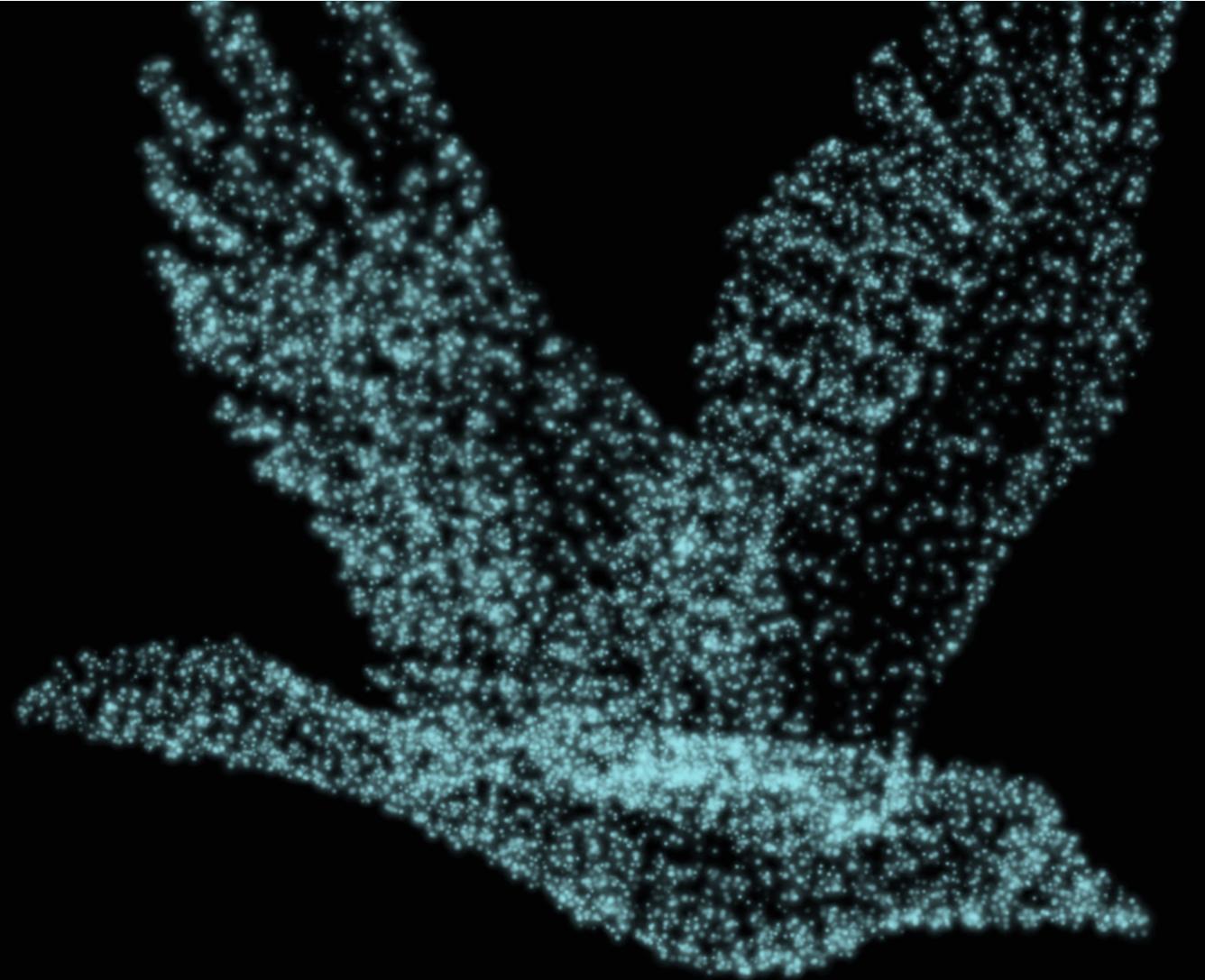
L'univers graphique - Deux univers / p.12
Références / p.13
L'univers global / p.14
Le ciel / p.15
La mer / p.16
Elements UX / p.17



La nature a inventé la plus belle des histoires

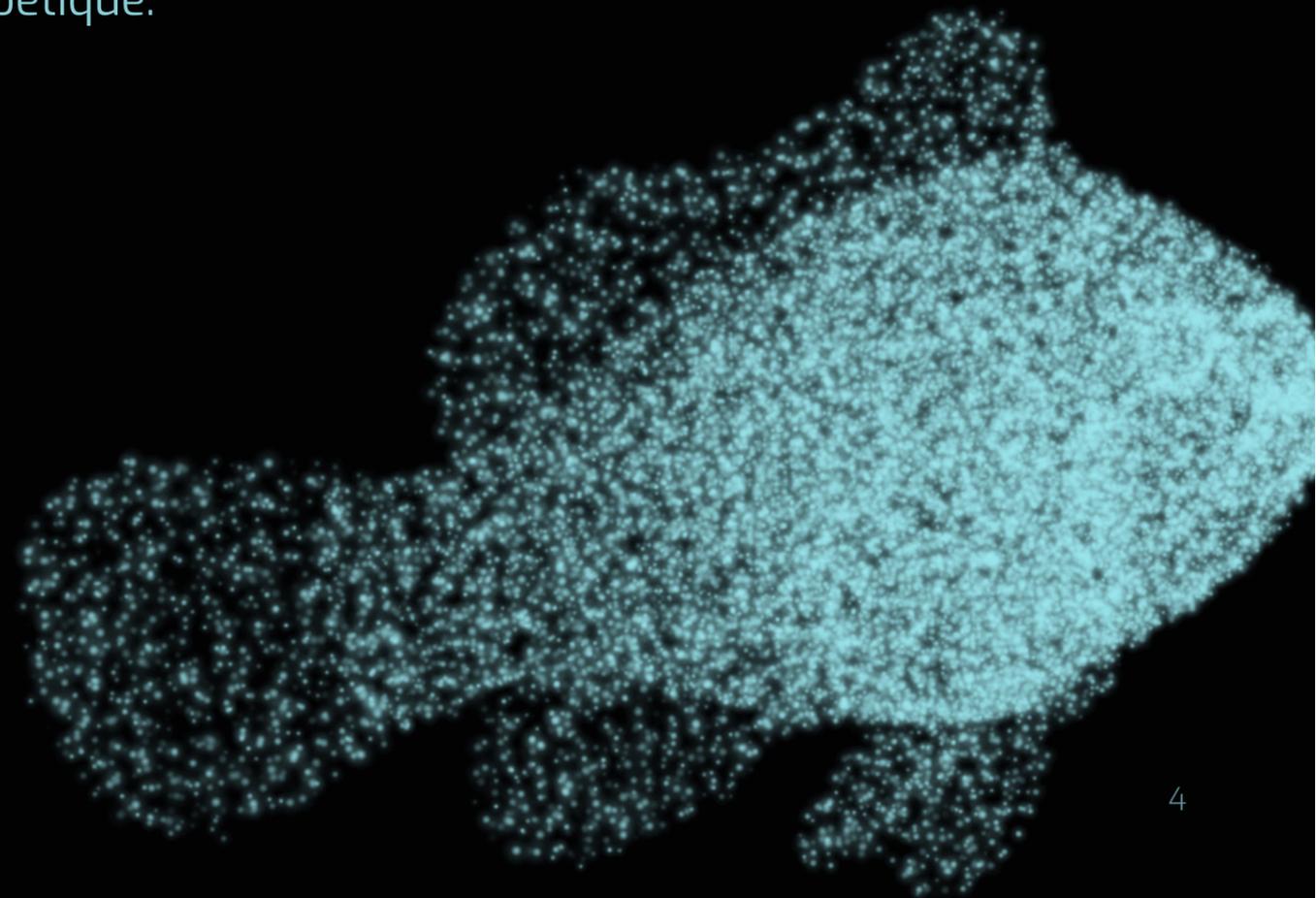
Comment sensibiliser les individus aux **notions d'unité et de collaboration**, en s'inspirant des mouvements migratoires des animaux ?

En suivant les périples de différents animaux migratoires, l'expérience propose d'expérimenter ce voyage à travers leurs yeux. Face aux challenges et difficultés auxquelles ils feront face, les utilisateurs seront amenés à collaborer en **imitant leurs mouvements** et déplacements afin de mener à bien ce périple.



1 Une Ode à la nature

Whole propose de découvrir la beauté de la migration animale à travers une expérience narrative et immersive basée sur un environnement visuel et auditif poétique.





Se reconnecter

Grâce à la technologie de reconnaissance de mouvements Kinect, Whole encourage la collaboration et les interactions sociales pour arriver à un objectif commun.

3 Sensibiliser

Whole combine art, technologie et données scientifiques pour sensibiliser le public à ce fragile écosystème en participant activement à l'aventure. Whole est un hymne à l'espoir, encourageant une compréhension collective de la réalité de notre planète.

Un semi-documentaire interactif

Fusionner le côté contemplatif et intellectuel du documentaire avec des interactions ludique, à travers une immersion et un langage corporel.

Un des challenge du projet est de réussir à créer un semi-documentaire interactif, où quiconque serait touché par ce qu'il voit, sans ennui ou décrochage.



Un public urbain

Le projet s'adresse à une cible urbaine en leur offrant une expérience qui les transporte hors les murs de la ville.



Mathilde, 32 ans

Vis à Paris avec son compagnon et ses 2 enfants

Malgré qu'elle ai grandi en ville, elle a toujours été fascinée par l'océan, et les animaux sauvages.

Elle remarque que sa famille ne s'y intéresse que très peu, et ne comprend pas sa passion. Elle les emmène à la Cité de la Découverte, pour leur montrer une exposition sur les animaux migrants et l'océan. De plus, elle ressent le besoin de reconnecter les membres de sa famille, qui font de moins en moins d'activités ensemble.

Elle y va aussi pour elle, pour se plonger dans un univers qu'elle apprécie particulièrement.



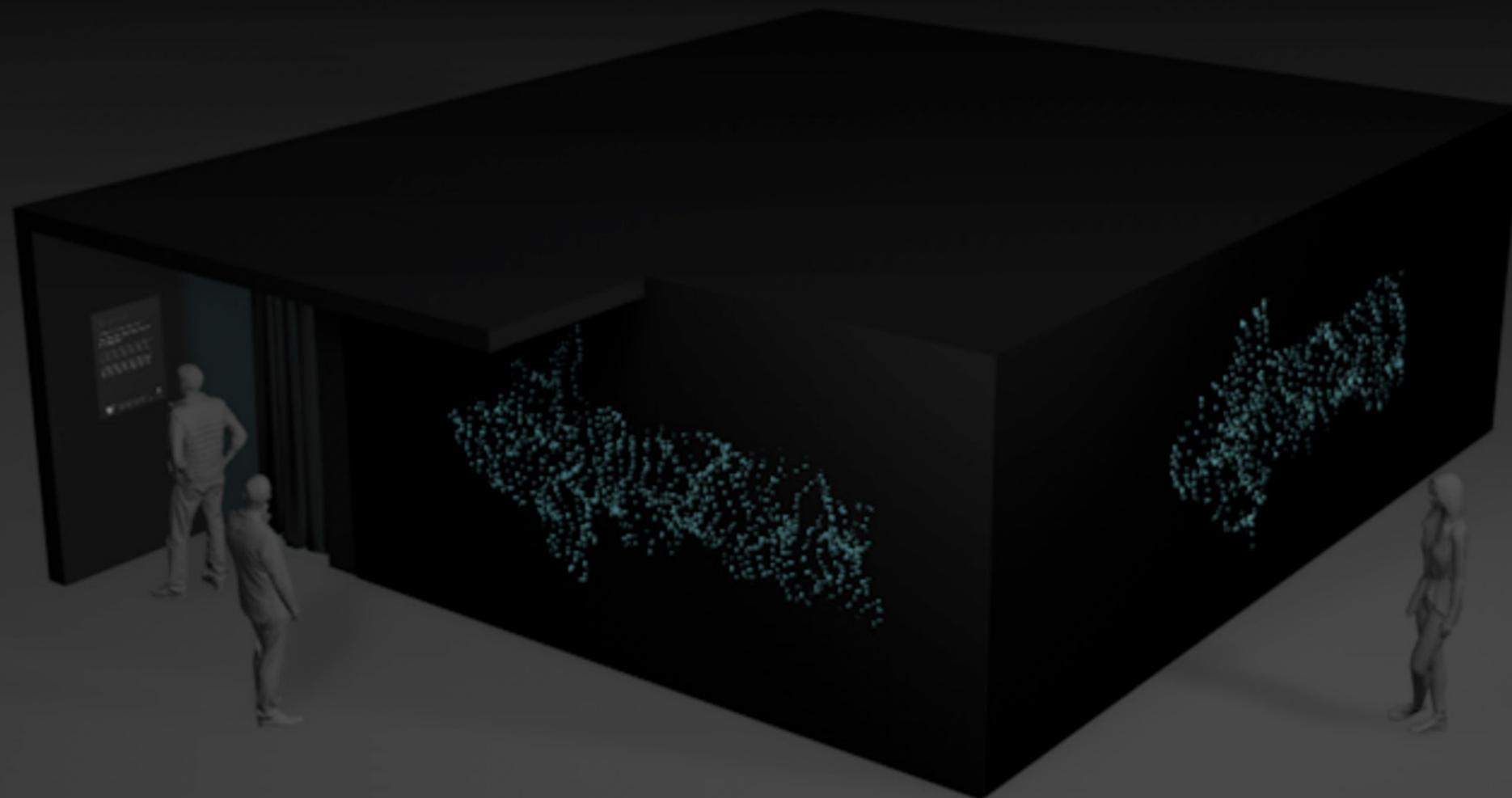
Augustin, 17 ans

A grandi à Paris, possède un rapport relativement précaire à la nature. Il vit avec ses parents, dans un petit appartement, et va au lycée.

Il aime faire du skate devant le Palais de Tokyo, avec son groupe de pote. Il est très sociable, mais seulement avec les gens qu'il connaît. Il ne parle et aide que très peu les étrangers. Il apprécie particulièrement la science et les mathématiques. Il a du mal à associer la réalité à ce qu'il apprend en cours. Il se rend à la gaîté lyrique avec sa classe de SVT, pour visiter une exposition sur la nature et les animaux.

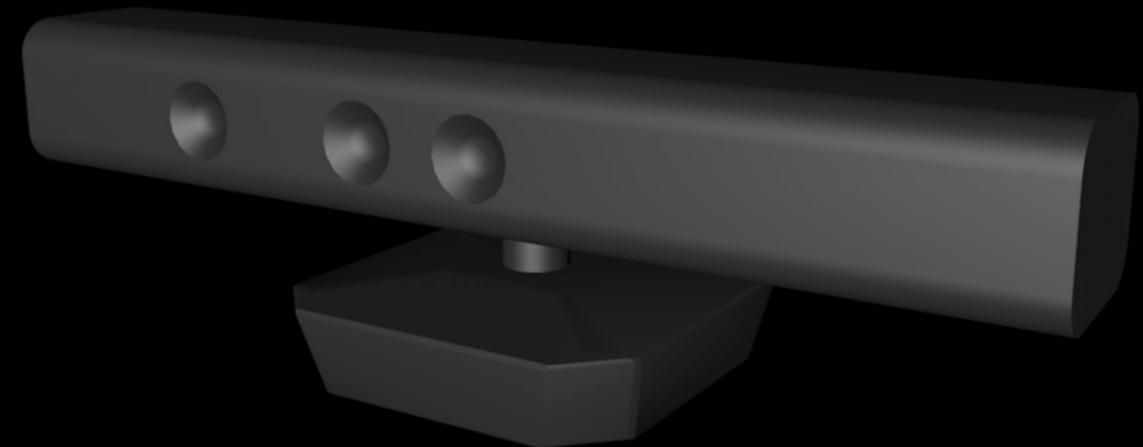
Un espace à part

Au milieu du lieu culturel (La gaîté Lyrique ou Le Cube), un grand bloc sombre questionne les visiteurs. Des projections et un cartel explicatif indiquent aux curieux de se diriger vers l'entrée dissimulée derrière un rideau. Une fois entré, le visiteur est transporté à travers le son, l'image, la captation (Kinect) et les installations à effets sensoriels.



Sans barrière

L'intérêt de la captation Kinect est de s'identifier directement à ce que l'on voit, sans barrière physique du à un écran ou une manette. Jouer avec les mouvements de son corps accentue le sentiment d'immersion, mais aussi les sentiments de liberté et de coopération avec les autres.



L'expérience -

Outils technologiques

Unity

Simplifie l'intégration 3D et remplace la technologie Three.js qui n'est pas utile dans le cadre de cette expérience (qui n'est pas en web). Permet de mieux gérer le fonctionnement du «jeu».

Kinect

Créer pour fonctionner avec Unity. Permet de détecter les mouvements des utilisateurs afin de déclencher les interactions sur Unity.

Cinema4D

Permet la modélisation, le rig et l'animation des éléments de l'expérience et une intégration évidente sur Unity.

Substance Painter

Adapté à l'envoi des textures sur Unity et permet de créer des textures complexes, proches de l'univers voulu.

After Effect

Fonctionne avec Cinema4D, permet de mêler des effets visuels à des modélisation 3D. Utilisé aussi pour créer des spritesheets pour l'intégration des animations UX.

Figma

Permet de partager les maquettes entre tous.

Une expérience, deux univers

Au cours de l'expérience, les visiteurs découvrent deux milieux où l'Homme ne peut ni vivre ni évoluer : le ciel et la mer. L'aspect des univers et des animaux sont entre réalité et onirisme, afin d'offrir une expérience plus originale et forte émotionnellement, sans tomber dans une simple 3D semi-réaliste.

Entre technologie et images

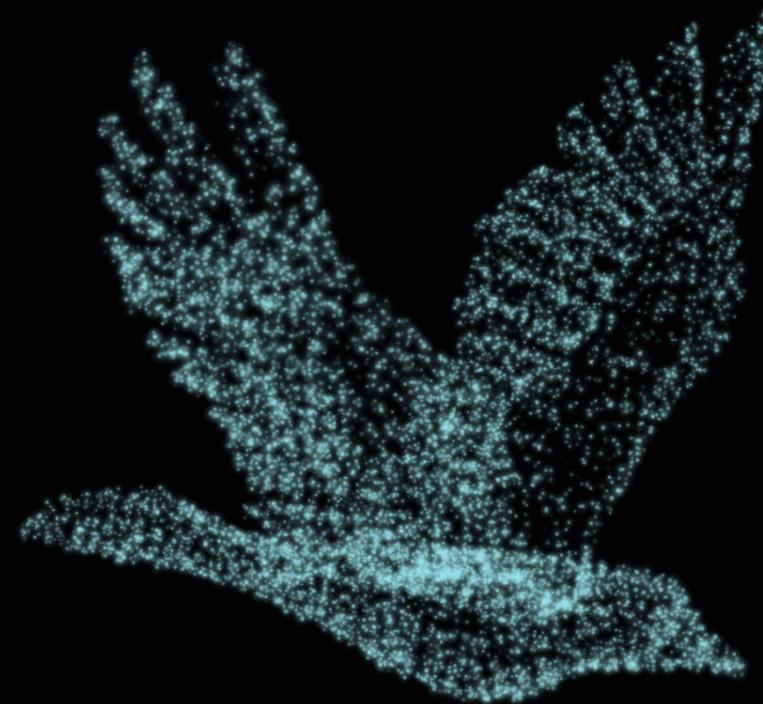
Nous avons puisé dans des références parfois plus technologiques, d'autres plus immersives. Ainsi, nous souhaitons réunir ces deux aspects pour créer une expérience unique.



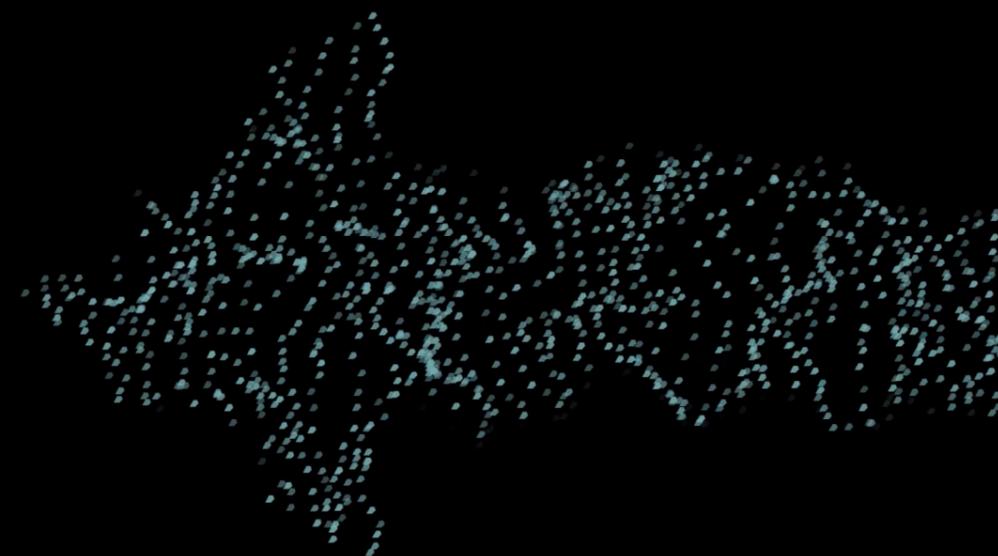
Entre nature et mystère

Tous les éléments graphiques de la communication extérieure se forment à partir de particules animées. Il s'agit autant du logo que du fléchage dans l'exposition (projeté sur les murs) ou que les teasers des réseaux sociaux. L'idée est d'attiser la curiosité sans dévoiler l'expérience en elle-même.

Ces particules créées des formes, comme des bancs de milliers de poissons ou d'oiseaux lumineux. Cet aspect rappelle le milieu de la mer, mais aussi l'idée de coopération.



Émissions de particules et morphings sur After Effect, après importation des modélisations/animations 3D.



Univers graphique -
Le ciel



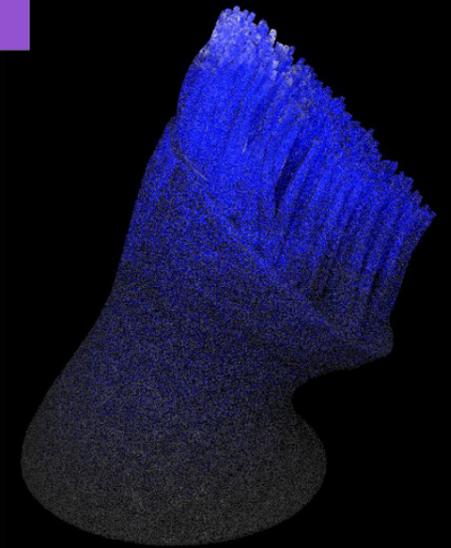
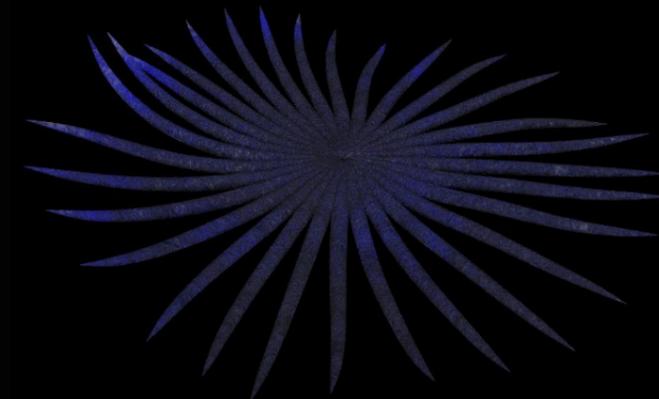
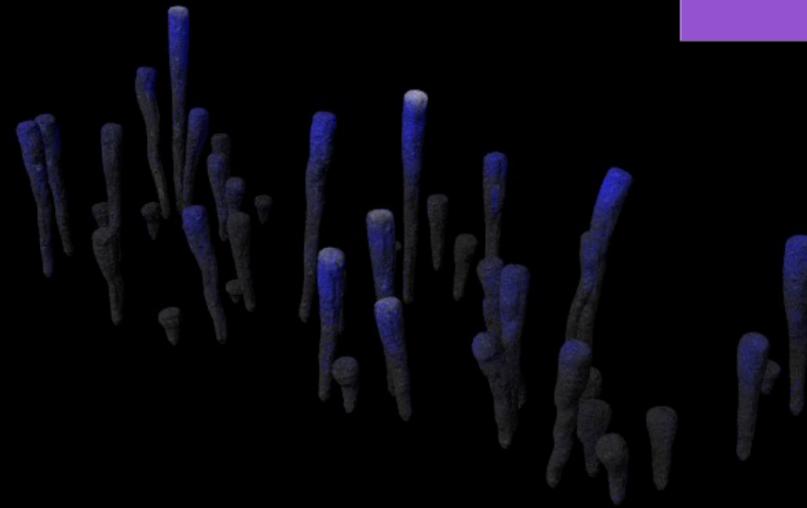
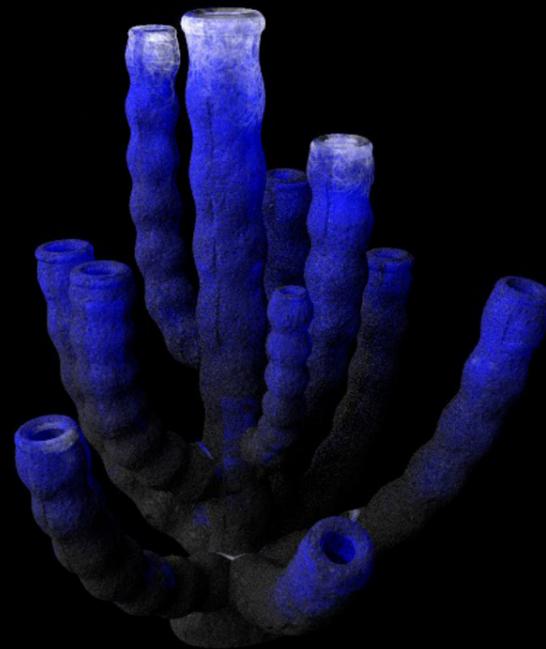
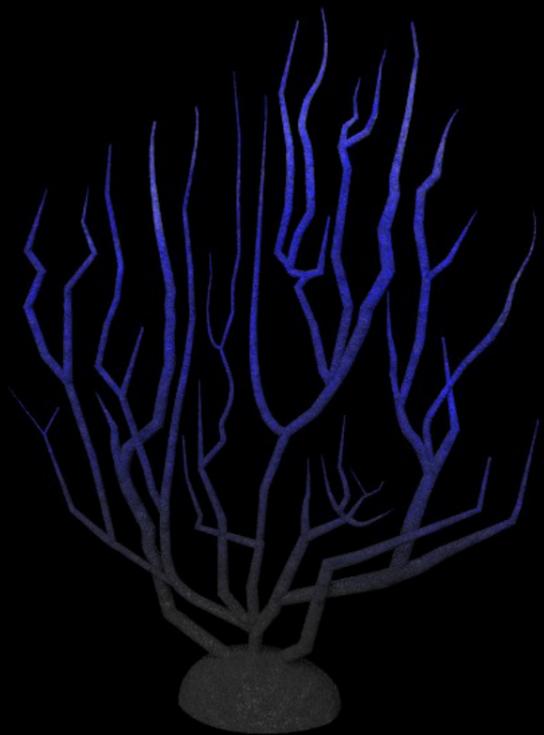
Code couleur
Aspect eau et ciel sur Unity
Modélisations phare et bateau 3D C4D
Textures 3D intégrées dans Unity
Rig 3D de l'oiseau

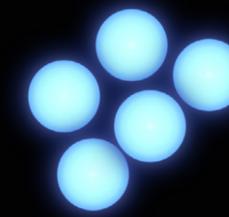
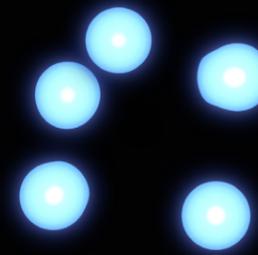
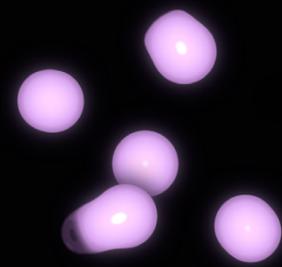


Univers graphique -
La mer

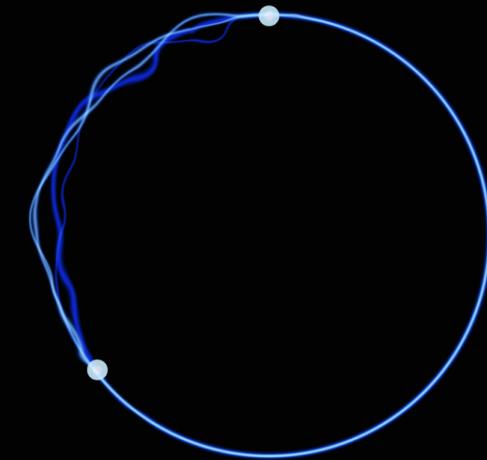
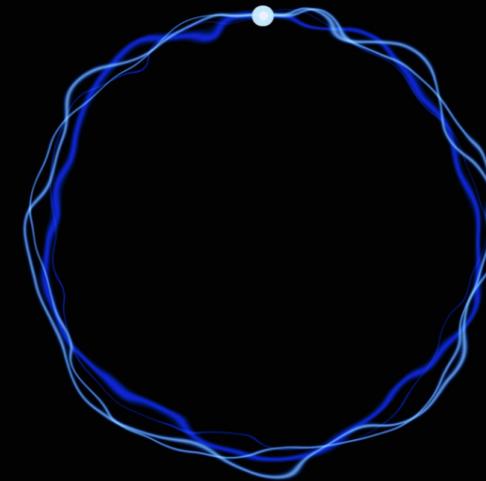


Code couleur
Aspect eau et ciel sur Unity
Modélisations 3D coraux
Textures coraux Substance Painter
Modélisation 3D du poisson





Pictogrammes animés reproduisant les mouvements à faire dans la salle



Loader animé qui se lance lorsque la Kinect détecte le bon mouvement



L'UX comme guide

L'UX est très important ici car il fait le lien entre l'expérience et l'utilisateur. Son principal objectif est de faire comprendre aux visiteurs les actions à réaliser, la réussite (ou non) de celle-ci et, ce, sans gêner l'expérience.

Nous avons fait le choix de ne pas avoir de feedbacks d'action «ratée», car l'intérêt de notre projet réside dans son aspect immersif et non dans son gameplay.



Rendez vous le 18 juin