

Camille Lemaire
Camille Teule
Pierre Le Blond
Welid Labidi

püsh

Explorateur de collections

14 octobre 2008
Dossier de conception Web Tv

Intention

« püsh, explorateur de collection », est une visite virtuelle ludo-éducative dans une collection de musée. C'est un moyen de présenter des oeuvres différemment, de les rendre vivantes, de susciter l'envie de plonger dans leur histoire et de jouer avec.

Le clip Web Tv présente de manière onirique et poétique l'expérience que vit l'utilisateur avec l'application «püsh».

Cette Web Tv s'adresse aux utilisateurs potentiels de cette application.

Elle montre comment un visiteur de musée peu intéressé à l'origine par l'exposition qu'il regarde, peut être séduit par celle-ci, réadaptée dans l'application « püsh » : il découvre ou re-découvre la collection, il voyage dedans, joue avec et apprend tout en s'amusant.

La dimension immersive est un aspect de l'application mis en valeur puisque l'utilisateur est bien plus qu'un simple visiteur, c'est un « explorateur de collection ».

L'aspect visuel du clip mêle oeuvres d'art existantes avec graphisme et illustrations contemporaines originales appartenant à l'identité visuelle de «püsh».

La musique, quant à elle, est un mélange de musique classique, souvent associée au culturel et à un côté « classieux », et de musique électronique, qui dynamise et actualise.

Ainsi, elle illustre parfaitement le discours qui accompagne l'application « Püsh », soit de « dépoussiérer de musée » en proposant une manière différente et moderne de visiter une collection en utilisant les outils multimédias à disposition.

Synopsis

Une expérience sensorielle de l'utilisateur

1 - le musée sans relief

Un personnage, représentant l'utilisateur, est dans un espace gris et embrumé appartenant à un musée. Au centre de la pièce se trouve un élément inhabituel. Curieux, il décide d'appuyer dessus et déclenche ainsi l'expérience «push».

2- l'expérience « push »

Le musée s'anime alors. Des couleurs, des contenus envahissent la pièce. L'utilisateur se retrouve ainsi plongé dans un festival de couleurs et de mouvements et il découvre qu'il peut interagir avec.

3 - la signature du projet

Lorsque l'utilisateur attrape un des contenus, tout s'arrête. Les éléments disparaissent.

Un trace du contenu attrapé persiste dans la main du visiteur, c'est le symbole de l'expérience qu'il vient de vivre et de la connaissance acquise.

Logo et baseline.

La visite virtuelle terminée, l'utilisateur se sera cultivé en s'amusant et sera incité à découvrir le musée réel.

Scénario

Murmures, bruit de pas provenant de visiteurs, de guide de musée, clics d'appareils photo.

Bruits de pas du jeune visiteur et musique étouffée provenant de son baladeur mp3.

Un jeune visiteur, en noir et blanc, avec un casque de baladeur sur les oreilles, se promène dans un musée, signifié par le son et un espace embrumé, gris lui aussi.

Il s'ennuie, regardant vaguement autour de lui, souffle, il est plus intéressé par son baladeur que par ce qui l'entoure. Alors qu'il est concentré sur son lecteur mp3, son regard est attiré par quelque chose d'inhabituel....

Curieux, intrigué, il se rapproche en enlevant son casque, tourne autour, et finalement, après quelques hésitations, lève la main pour appuyer dessus. L'objet en question est une dalle lumineuse, flottante. Lorsque qu'il pose la main dessus, elle se désagrège et l'expérience commence alors.

La musique électro-classique démarre.

Des couleurs, des textes et des formes apparaissent et tourbillonnent autour de lui. D'abord surpris, il a un mouvement de recul. Puis, il est vite intéressé et séduit. Il se promène au milieu de ce festival lumineux et coloré, souriant, amusé.

Il interagit avec les éléments qui prennent vie autour de lui : il les pousse, les déplace, les écarte.

Lorsqu'il appuie sur un des tableaux, des pop-ups textuelles apparaissent.

Puis, il décide de prendre un des tableaux et de le placer devant lui avant de rentrer dedans et de le traverser. Des éléments circulent dans le tableau, des éléments flottants apparaissent. Il en attrape un, qui se transforme en nuage de mots au creux de sa main. Puis, il sort du tableau, le nuage se disperse.

Il se promène au milieu d'une puis d'éléments graphiques. Il se rend compte qu'il en a sur lui et s'époussette en frottant ses vêtements, ses cheveux et ses mains.

Il s'aperçoit de quelque chose au creux de sa main et se fige, l'observant. A l'intérieur de celle-ci subsiste une petite luciole qui volète. Il ferme sa main en souriant, comme pour conserver cet élément, qui représente une partie de ce qu'il vient de vivre et d'apprendre.

La musique électro-classique se transforme en son étouffé de walkman.

Logo et baseline.

Fin.

Story board



Plan 1 : Noir

Son : Bruit d'ambiance de musée



Plan 2 : Le personnage entre dans le champ par la gauche, marchant doucement, soufflant puis sort du champ par la droite.

Son : Bruit de musique à travers le walkman



Plan 3 : Il rente dans le champ par la droite, regarde son mp3, puis s'arrête, le regard attiré par quelque chose.

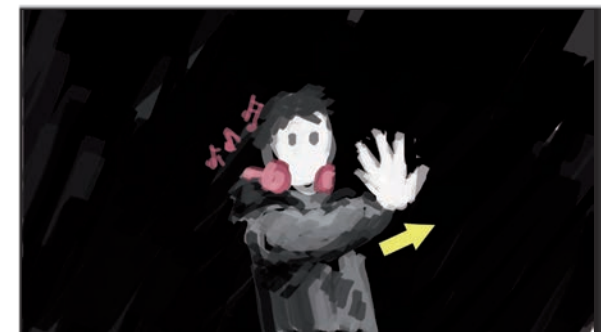


Plan 4 : Il regarde au devant, intrigué, fixant quelque chose, et enlève son walkman.

Son : La musique du walkman est plus forte à partir du moment où il enlève le casque.



Plan 5 : Il examine, en gros plan.



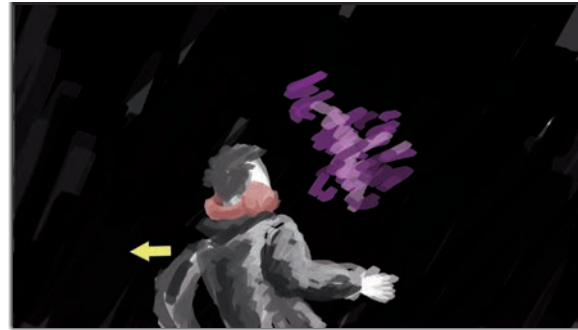
Plan 6 : Il lève la main vers l'objet en question.

Story board



Plan 7 : Il pose la main sur la dalle lumineuse.

Son : La musique du walkman saute

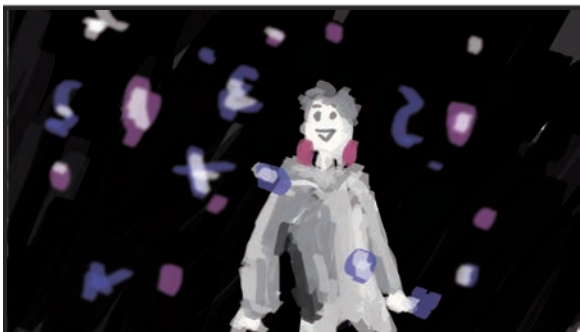


Plan 8-1 : La dalle se désagrège.
Le personnage a un mouvement de recul.

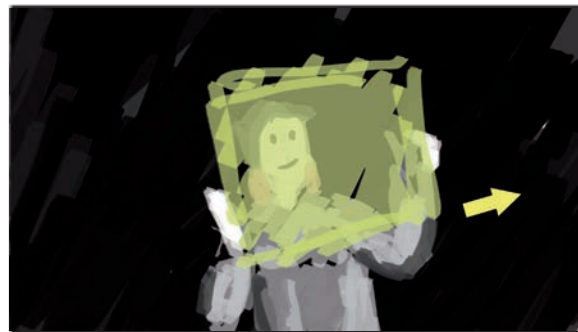
Son : la musique electro-classique commence



Plan 8-2 : Des éléments tombent du ciel tout autour de lui, il s'émerveille, joue avec.



Plan 9 : Il se promène au milieu d'un festival d'éléments. (différents plan courts successifs)



Plan 10 : Il clique sur des éléments, les déplace.

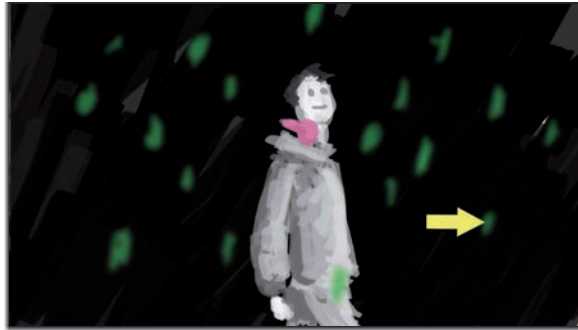


Plan 11 : Il examine un tableau en cliquant et déplaçant les éléments de l'oeuvre, ouvre des zones d'informations...

Story board



Plan 12 : Il prend un tableau et le dispose devant lui avant d'y pénétrer.



Plan 13 : Il marche à l'intérieur.



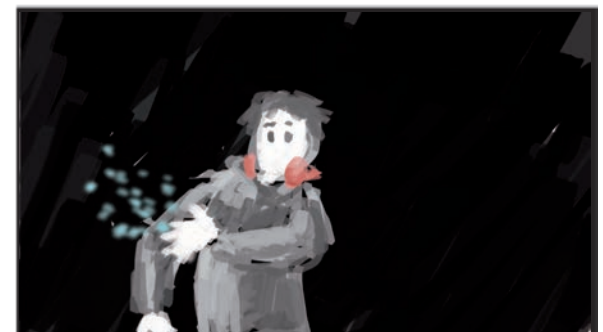
Plan 14 : Il attrape un élément du tableau et le garde dans sa main.



Plan 15 : Il sort du tableau, l'élément dans sa main se désagrège.



Plan 16 : Il continue son chemin au milieu d'une pluie d'éléments.



Plan 17-1: Il s'époussette et de la poussière lumineuse tombe de lui.
Les animations cessent peu à peu.

Story board



Plan 17 -2 : Il remarque quelque chose dans sa main.



Plan 18 : L'élément dans sa main est une petite luciole qui volète.



Plan 19 : Il ferme sa main.

Son : La musique électro-classique passe progressivement, suivant la vitesses où il ferme son poing, d'un son normal à un son « walkman » et s'arrête.



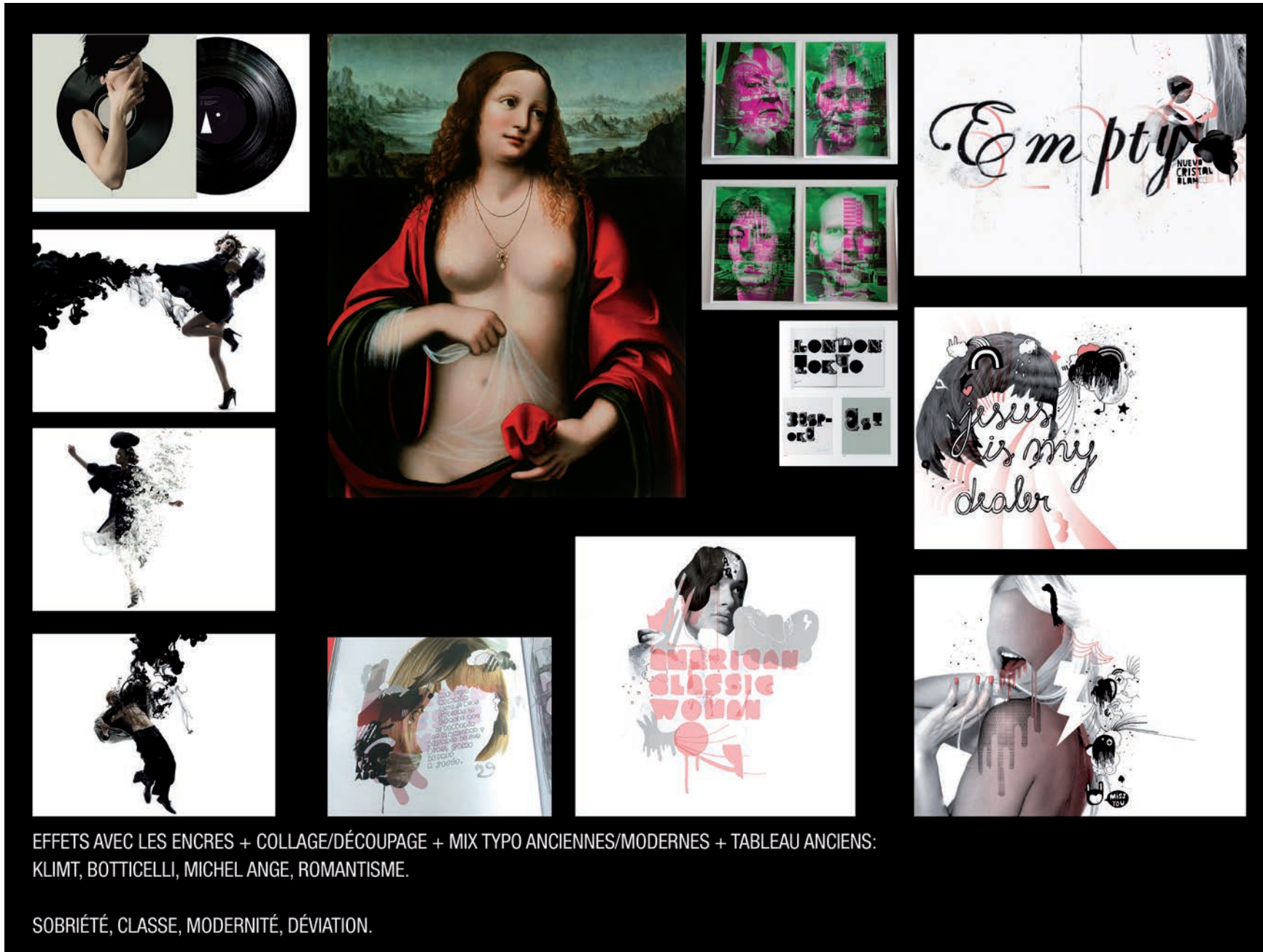
Plan 20 : logo et base line

Pas de son

Découpage technique

| Plan | Durée | Cadrage | Mouvement de caméra | Position du personnage | Actions | Décor et accessoires | Son |
|------------------|-------|---|---------------------|----------------------------|---|---------------------------------|--|
| 1 | 5s | | | | plan noir | | Sons d'ambiance : bruits de pas, de foule, chuchotements, voix d'un guide... |
| 2 | 7s | Plan américain | | ¼ face | Le personnage apparaît et avance. | Salle noire, Casque de baladeur | Bruit ambiant du musée qui diminue, musique provenant d'un baladeur mp3 (son étouffé, à travers un casque) |
| 3 | 5s | Plan américain | | profil face | Le personnage manipule son baladeur mp3 puis s'arrête intrigué par quelque chose. | | Le son étouffé du baladeur jusqu'à ce qu'il l'enlève. |
| 4 | 4s | Plan serré | | face | Le personnage est intrigué par quelque chose et enlève ses écouteurs. | | Bruit du walkman accentué |
| 5 | 3s | Plan américain | | ¾ face | Il s'approche de l'objet en question. | | |
| 6 | 2s | Plan américain | | ¾ face | Le personnage lève la main. | | |
| 7 | 3s | Plan américain | | ¾ dos | Fin de l'action : il appuie sur une dalle lumineuse. | | La musique du walkman saute et s'arrête. |
| 8-1 8-2 | 7s | Plan moyen puis plan d'ensemble | suit le personnage | ¾ face tourne sur lui même | La dalle se désagrège, le personnage à un mouvement de recul. Des éléments graphiques pleuvent, traînées lumineuses, des lettres..., apparaissent, se répandent, investissent la salle et entourent le personnage. | | La musique commence sur un gros rythme désstructuré. |
| 9 | 7s | Succession de plans d'actions du personnage | | différents plans | Il se promène au milieu d'un festival d'éléments | | |
| 10 | 5s | Plan américain | | ¾ dos | Il joue avec les tableaux : il clique sur des éléments, les déplace. | | |
| 11 | 3s | Plan américain | | dos | Il examine un tableau en cliquant dessus. | | |
| 12 | 2s | Plan américain | | ¾ dos puis ¾ face | Il prend un tableau sur son côté et le met devant lui. Il commence à entrer dans le tableau. | | |
| 13 | 4s | Plan américain | | profil | Il marche à l'intérieur. | | |
| 14 | 1s | Plan moyen | | dos | Il attrape un élément du tableau. | | |
| 15 | 4s | Plan américain | | profil ¾ face | Il ressort du tableau avec un élément dans sa main qui se désagrège. | | |
| 16 | 3s | Plan américain | | profil | Il continue sa promenade. | | |
| 17 - 1 17 - 2 | 5s | Plan américain | | face | Il s'époussette, pour enlever les éléments graphiques sur lui. Dans le fond les éléments graphiques disparaissent. Il s'arrête et regarde dans sa main. | | |
| 18 | 4s | Gros plan | | face | Vue sur sa main et ce qui s'y trouve | | |
| 19 | 4s | Plan rapproché | | face | Il referme le poing et sourie. | | La musique prend progressivement au fur et à mesure que le poing se referme une sonorité type «walkman». |
| 20 | | | | | Noir : logo + baseline | | |





EFFETS AVEC LES ENCRES + COLLAGE/DÉCOUPAGE + MIX TYPO ANCIENNES/MODERNES + TABLEAU ANCIENS: KLIMT, BOTTICELLI, MICHEL ANGE, ROMANTISME.

SOBRIÉTÉ, CLASSE, MODERNITÉ, DÉVIATION.

Plan de travail

| Ordre | Intitulé | Description | Durée | Ressources |
|-------|---|---|---------------|---|
| 1 | Analyse et Recherche | Brainstorming, analyse des besoins de l'image à donner au projet «push» | 1j | Le groupe |
| 2 | Conception et réalisation des documents | Synopsis et scénario Storyboard Découpage technique | 2j | Le groupe Camille T Camille L |
| 3 | Recherches pour la réalisation | Recherches de solutions techniques et graphiques Identité graphique et planches tendances | 1/2j 1/2J | Welid, Pierre Welid |
| 4 | Préparation tournage | Essai de caméra, éclairage Essai de tournage Essais montage Jeu d'acteur | 2j | Le groupe Welid, Camille T Camille L |
| 5 | Tournage | Installation matériel : caméra, lumière, fond vert Direction d'acteur Script Jeu d'acteur | 1/2j 1/2j | Le groupe Camille T, Welid Camille L Fanny |
| 8 | Montage | Dérushage Essai montages Finalisation montage | 2h | Camille L Welid, Pierre, Camille T Welid |
| 9 | Post-prod | Travail sous After- Effect : chroma, éléments graphiques Préparation documents de travail | 2j-2n 1/2j | Welid, Pierre Camille L, Camille T |
| 10 | Son | Recherches Enregistrement voix, retouches montage son Réalisation | 1j | Le groupe Camille T Musiciens du conservatoire |
| 12 | Player | Conception graphique Conception interactivité et contenu Réalisation interface (intégration) Réalisation player Réalisation pages statiques autres formats Mise en ligne | 1j | Pierre, Welid Pierre, Camille L, Camille T Pierre, Camille L Camille L |
| 13 | Finalisation document de conception | Rédactions des derniers éléments, corrections Mise en page | 1j | Camille T, Camille L Welid |
| 14 | Soutenance | Préparation Répétition | 1/2J | Camille T, Camille L Le groupe |

Bilan

Un travail inédit et de grande envergure dans un délai très court...

1 - L'organisation

La majorité de la conception a été faite en groupe.
La réalisation a été fractionnée entre les différents membres du groupe ou organisée en binôme.

2- Les points positifs

Une expérience formatrice : la réalisation d'un projet vidéo multimédia de A à Z, le travail en équipe et en collaboration avec des personnes extérieures.

De nombreuses recherches enrichissantes sur la réalisation dans After-Effect.

3 - les points négatifs

Un travail ambitieux pour un laps de temps trop court.

De nombreuses difficultés liées à un travail dont le résultat repose essentiellement sur la post-production.