

PROJET AUDIOVISUEL

- Maeva ZELINE
- Morgane GUILLO
- Marine GRAFIN
- Olga MARCHAL

Titre: « Nous verrons demain » (à redéfinir)

SYNOPSIS

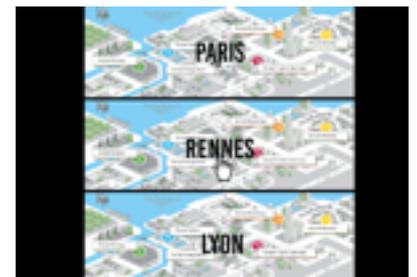
La notion de SMART CITY ne se dote encore d'aucune définition universelle. A l'heure actuelle, il n'en existe que des interprétations personnelles. Toutefois, ce terme au sens subjectif se rapporte très souvent à la présence et à l'utilisation des nouvelles technologies dans l'espace urbain.

Nous sommes plongés dans la ville de Rennes vue à travers une interface de jeu vidéo. Ce jeu est constitué de plusieurs niveaux représentés par différentes scènes. Chacune d'entre elles comporte des caractéristiques différentes dans lesquelles nous nous sommes réappropriées les codes des jeux vidéos et applications existantes (ex: Mario, Pacman, Snake, Sims, Action movie etc). La fiction se mêle donc à la réalité et les éléments virtuels se greffent aux images de la ville et des ses habitants. La ville devient alors une interface de jeu et offre une vision pouvant s'apparenter à la dystopie mais laisse le spectateur libre de toute interprétation.

Dans un monde où le numérique affirme sa présence dans tous les domaines, on s'interroge sur ses potentielles conséquences,

Scénario :

- Apparition du Titre, utilisant les codes du jeu d'arcade accompagné du bouton « Next ».
- Ce premier plan annonce au spectateur l'univers que nous avons choisi. Nous utiliserons tous les codes du jeu: les sons, la typographie et l'interface qui s'y rapportent
- Présentation de plusieurs « plateaux de jeu » représentant des villes accompagnés de quelques chiffres parmi lesquels se trouve Rennes (slide) que nous choisirons par un clic.
- Clic sur bouton « start » —> lancement du jeu
- Phase de chargement grâce à une barre « loading » qui montre l'initialisation du City Game



1er Niveau:



1er plan: Ce plan constitue le premier niveau du jeu qui se rapporte aux transports

- Apparition d'un texte qui indique « Level 1 » sur l'image + son.
- Plan fixe, la caméra se situe à l'avant du métro, vue sur les rails et la trajectoire. Le plan sera pris entre les stations Anatole France et Villejean (métro aérien).
Des pièces virtuelles seront placées sur le chemin du métro qui les récoltera sur son passage (accompagné de bruits de pièces) à la manière du jeu Mario Bros.
Puis, la partie souterraine sera associée au passage temporel (= tunnel dans Mario).
- 2ème plan: Plan fixe, serré, sur les portes du métro qui s'ouvrent laissant les gens sortir+ icônes de sims au dessus de leurs têtes.
- 3ème: Plan large sur les escalators (incrustation d'une flèche qui accélère la vitesse → Mario Kart)
- 4ème plan : Position caméra: Contre plongée de l'escalier de la station Sainte Anne
Plan fixe: qui laisse entrevoir l'accès au niveau suivant (extérieur pixélisé)
Incrustation de Pacman poursuivant les personnes qui montent les escaliers.
Une fois le/les personnages arrivés en haut: passage au niveau suivant + son.

Questionnement sur :

- le comportement
- les interactions
- les actions
- Vie privée/publics
- les lieux
- la technologie dans le ville
- l'influence de la technologie sur l'homme
- construction de la ville
- une ville sans secret où les données personnelles sont visible à tous
- accentuation du numérique dans la ville => conséquences?



