

L'enquête - Film Interactif

Luca PELISSERO - Martin SPAETY



Synopsis

Concept : Nous allons réaliser un film tourné à la première personne pour permettre une meilleure immersion à l'utilisateur. De plus, l'utilisateur sera invité, tout au long de l'expérience, à faire des choix, chacun faisant évoluer l'histoire différemment. Ceux-ci lanceront alors différentes vidéos correspondant à d'autres 'branches' de l'histoire proposant eux-mêmes d'autres choix afin d'accéder à différentes fins qui seront proposées pour mettre fin à l'expérience de plusieurs façons possibles en fonction des choix faits par l'utilisateur.

Public cible : L'histoire est assez légère et fait preuve de dérision ; elle est donc adaptée à tout public.

Objectif : Le but est de faire vivre une expérience unique à l'utilisateur en lui permettant de s'intégrer au scénario et ne pas être un simple spectateur. Il sera impliqué dans l'histoire et ressentira mieux les émotions qu'on essaiera de lui transmettre.

Cahier des charges

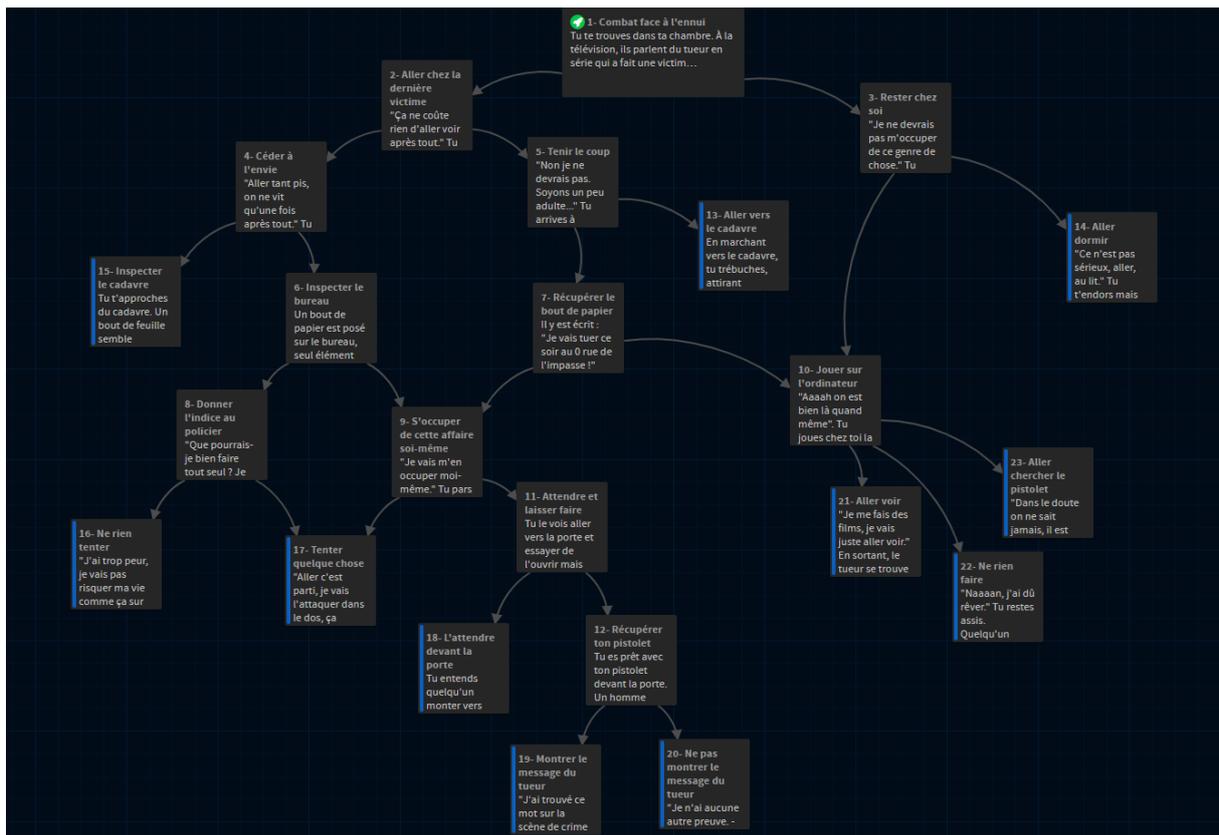
Ressources médias – Choix techniques :

Le projet sera donc entièrement tourné avec des vidéos que nous aurons tournées nous-même. Cela augmentera le réalisme des situations que nous voudrions présenter. Les sons seront ceux enregistrés dans les scènes. La première scène sera diffusée sur YouTube et les suivantes seront *uploadés* en caché afin que seuls les liens internes aux vidéos permettent d'y accéder pour ne pas naviguer entre les vidéos dans un ordre non prévu.

Structure et navigation (organisation des contenus ; concept et principes de navigation) :

Les scènes seront liées les unes aux autres pour donner un film final qui sera différent en fonction des choix de l'utilisateur. Ainsi, mise à part la première scène, aucune scène n'est sûre d'être jouée car l'utilisateur pourra faire des choix qui ne l'emmènent pas vers cette situation. Certains chemins, bien que différents, pourront passer par des scènes communes. Les scènes auront donc en général plusieurs points d'entrée mais également plusieurs points de sortie sauf les fins qui n'ont évidemment aucun point de sortie. La navigation sera donc de type hypertexte.

L'arborescence finale des vidéos du projet a cette allure :



Le film complet comporte donc 23 séquences dont 11 fins qui, mises à part quelques-unes, sont toutes voulues différentes afin d'avoir un peu tous les types de fin possibles.

Nous listons ici à présent les textes des scènes tels qu'ils ont été rédigés sur le logiciel Twine. Bien que les événements principaux de l'histoire n'aient pas été modifiés, les mises en scènes ainsi que les dialogues de la version filmée sont bien différents de celle-ci :

1- Scène introductive : Tu te trouves dans ta chambre.

À la télévision, ils parlent du tueur en série qui a fait une victime supplémentaire, Monsieur Steven. Son dernier crime a été commis non loin d'ici, au 14 avenue de l'allée. La police ne trouve aucun indice sur les lieux et n'arrivent pas à trouver son identité.

"Ils n'arrivent pas à l'arrêter ? C'est pratiquement impossible de ne laisser aucun indice pourtant... Je pourrais aller voir vu que ce n'est pas loin."

Lien vers 2 et 3

2- Aller chez la dernière victime : "Ça ne coûte rien d'aller voir après tout."

Tu sors de chez toi. En passant devant un magasin, l'envie te prend d'acheter quelque chose à manger pour le chemin mais tu n'as presque plus d'argent pour tenir le mois.

Lien vers 4 et 5

3- Rester chez soi : "Je ne devrais pas m'occuper de ce genre de chose."

Tu restes à t'occuper sur ton ordinateur et le soir tombe.

"Oh, déjà la nuit ? Je travaille demain, je devrai peut-être aller me coucher. Mais j'aime tellement ce jeu, je pourrai continuer encore un peu..."

Lien vers 10 et 14

4- Céder à l'envie : "Aller tant pis, on ne vit qu'une fois après tout."

Tu ressorts du magasin avec une boîte de donuts.

Tu arrives à l'appartement mais un policier semble bloquer l'entrée.

"Que voulez-vous ?

-J'étais curieux de voir à quoi pouvait ressembler une vraie scène de crime et voir si il n'y a vraiment aucun indice.

-Faites confiance à la police. Je ne peux pas vous laisser entrer, désolé."

Tu sors ta boîte de donuts à peine entamée.

"Et si je vous donne ce qu'il me reste de donuts ?"

Le policier regarde la boîte avec envie avant de te l'arracher des mains.

"Bon très bien. Mais pas trop longtemps, ne touche à rien et ne dit à personne que je t'ai laissé rentrer."

Tu rentres dans la salle.

Un cadavre gît au sol au milieu de la pièce et bien que la salle soit sens dessus dessous, le bureau semble très clean.

Lien vers 6 et 15

5- Tenir le coup : "Non je ne devrais pas. Soyons un peu adulte..."

Tu arrives à l'appartement mais un policier semble bloquer l'entrée.

"Que voulez-vous ?

-J'étais curieux de voir à quoi pouvait ressembler une vraie scène de crime et voir si il n'y a vraiment aucun indice.

-Faites confiance à la police. Je ne peux pas vous laisser entrer, désolé."

Tu sors les quelques pièces qu'il te restait dans ta poche.

"Et si je vous donne quelques pièces ?"

Le policier regarde les pièces et fais non de la tête.

"Je ne vais pas risquer ma place dans la police pour quelques euros voyons ! Dégages vite d'ici avant que je ne t'arrête pour tentative de corruption. Et ne reviens que si tu trouves quelques milliers d'euros !"

Tu sors.

"Il doit y avoir une fenêtre par laquelle je peux passer..."

Tu passes par le toit accessible sur lequel donne la fenêtre dans la salle du crime.

Un cadavre gît au sol au milieu de la pièce et bien que la salle soit sens dessus dessous, le bureau semble très clean avec juste un bout de papier posé dessus.

Lien vers 7 et 13

6- Inspecter le bureau : Un bout de papier est posé sur le bureau, seul élément dessus. Il y est écrit :

"Je vais tuer ce soir au 0 rue de l'impasse !"

"Mais c'est un indice ça ! Et assez évident ! Peut-on vraiment faire confiance à la police ? Je devrai peut-être essayer de régler cette histoire moi-même. C'est juste en face de chez moi en plus."

Lien vers 8 et 9

7- Récupérer le bout de papier : Il y est écrit :

"Je vais tuer ce soir au 0 rue de l'impasse !"

"Mais c'est un indice ça ! Et cette adresse, c'est juste en face de chez moi. Impossible de le donner au policier dans ces circonstances. Ça veut dire que je dois m'en occuper moi-même ? Je devrai peut-être arrêter et retourner chez moi jouer à l'ordinateur avant de trop m'impliquer dans cette affaire. Ce n'est même pas chez moi..."

Lien vers 9 et 10

8- Donner l'indice au policier : "Que pourrais-je bien faire tout seul ? Je dois lui donner."

Il me remercie.

"Je vais me préparer avec mes collègues, rentre chez toi et fais attention."

Le soir venu, tu observes par la fenêtre le lieu de rendez-vous.

Tu sembles voir comme une ombre cachée et lorsque la police arrive des coups de feu retentissent et tous les policiers meurent.

Le tueur semble se diriger vers l'adresse qu'il avait renseignée.

"Je devrais peut-être faire quelque chose ! Mais que pourrais-je faire si la police n'a rien pu faire ?..."

Lien vers 16 et 17

9- S'occuper de cette affaire soi-même : "Je vais m'en occuper moi-même."

Tu pars en remerciant le policier.

Tu rentres chez toi et observes par la fenêtre.

Tu sembles remarquer un homme caché dans l'ombre.

Au bout de quelques temps sans qu'il ne se passe rien, il semble se diriger vers l'adresse que le tueur avait renseignée.

"Que faire ?"

Lien vers 11 et 17

10- Jouer sur l'ordinateur : "Aaaah on est bien là quand même".

Tu joues chez toi la soirée.

Tu finis par entendre d'étranges bruits vers ta porte.

"Non, ce n'est quand même pas... Je devrais peut-être aller chercher mon arme à feu... Je m'imagine des choses..."

Lien vers 21, 22 et 23

11- Attendre et laisser faire : Tu le vois aller vers la porte et essayer de l'ouvrir mais sans succès.
Il fait alors demi-tour et semble se diriger vers chez toi.

Que faire ?...

Lien vers 12 et 18

12- Récupérer ton pistolet : Tu es prêt avec ton pistolet devant la porte.

Un homme ouvre la porte, une arme à feu dans la main.

Apercevant cela, tu fais feu sans sommation.

Tu appelles alors la police en disant que tu as tué le tueur en série mais ils t'embarquent.

Tu te trouves dans une salle d'interrogatoire avec deux policiers, dont celui que tu as déjà rencontré à l'appartement de monsieur Truc.

Le policier inconnu dit :

"Pourquoi as-tu tué cet homme ?

-Mais c'était le tueur en série dont on parle aux infos en ce moment !

-Comment prouver ce que tu avances ?

-Il est entré chez moi par effraction quand même, c'est de la légitime défense !

-Qu'un seul coup de feu a été entendu et aucune trace de lutte n'a été remarqué.

-Mais il avait une arme !

-Toi aussi non ? Ça suffit pour te considérer comme un tueur en série ? Sans preuve tangible, je vais devoir te mettre en prison pour meurtre."

Lien vers 19 et 20

13- Aller vers le cadavre : En marchant vers le cadavre, tu trébuches, attirant l'attention du policier.

"Mais que fais-tu ici ?! Bouges pas !"

Le policier t'arrête et te met en garde vue pour être entré par effraction et entrave à enquête.

14- Aller dormir : "Ce n'est pas sérieux, allez, au lit."

Tu t'endors mais un bruit te tire légèrement de ton sommeil. À moitié endormi, tu te dis que ce n'est rien de grave et tu retournes dans les bras de Morphée.

Ah, il semblerait que tu sois mort...

Peut-être devrais-tu essayer de faire de meilleurs choix pour faire avancer l'histoire...

15- Inspecter le cadavre : Tu t'approches du cadavre.

Un bout de feuille semble dépasser en dessous du corps.

Tu récupères le papier et y lis :

"C'est Roger Rogers qui m'a tué. Il habite au 8 carrefour rond-point"

...

Les policiers sont peut-être vraiment incompétents après tout.

Tu appelles le policier et lui remet la feuille en précisant que tu l'as trouvé sous le cadavre.

"Je t'avais dit de ne toucher à rien ! Mais vu les circonstances je ne vais rien dire. Si ce message est vrai on peut l'arrêter ! Je pars sur le champ, sors de là que je puisse fermer et rentrer chez toi maintenant."

Du temps a passé et tu es dans ta chambre. Les infos affichent un flash spécial. Le tueur en série a été appréhendé et tu reconnais le policier que tu as rencontré être interviewé.

"Je trouvais bizarre qu'aucun indice n'était laissé et en regardant bien j'ai trouvé de quoi procéder à cette arrestation. Sans vouloir me vanter, je pense que grâce à moi cette ville va pouvoir dormir de nouveau sur ses deux oreilles."

"Il prend un peu la grosse tête, mais le principal est que ce tueur a été arrêté. J'ai bien fait d'aller voir."

16- Ne rien tenter : "J'ai trop peur, je ne vais pas risquer ma vie comme ça sur un coup de tête. Il s'en va, vaut mieux laisser les choses telles qu'elles sont... Je n'aurai peut-être pas dû m'en mêler finalement."

17- Tenter quelque chose : "Aller c'est parti, je vais l'attaquer dans le dos, ça devrait bien se passer." Alors que le tueur partait, tu arrives dans son dos et lui fait une prise de ninja. Il tombe au sol. Tu appelles la police pour dire que tu as capturé le tueur en série. Suite à des interrogatoires de vous deux, c'était effectivement le tueur. Tu passes aux infos pour dire comment tu l'as capturé et tu es un héros, bravo !

18- L'attendre devant la porte : Tu arrives à la porte et la ferme à clef.

Tu entends quelqu'un monter vers chez toi.

Quelqu'un semble essayer d'ouvrir la porte mais n'y arrive pas.

Tu entends une voix qui s'éloigne disant :

"Grmmmbll, c'est quoi tous ces gens qui ferment leur porte à clef ?..."

"Bon, je n'ai rien pu faire de concret mais au moins je ne suis pas mort."

19- Montrer le message du tueur : "J'ai trouvé ce mot sur la scène de crime de monsieur Steven."

Tu montres le mot au policier, qui regarde d'un regard circonspect son collègue qui gardait les lieux.

Après avoir un peu analysé le message il dit :

"Le texte correspond bien à l'écriture du tueur en série, il avait déjà laissé un message comme ça sur d'autres scènes de ses crimes. Tu dis que tu l'as trouvé sur la scène de crime de monsieur Truc hein ? Aller dégage rentre chez toi mais ne quitte pas la ville pour l'instant. Je crois qu'une discussion avec quelqu'un s'impose."

Il finit sa phrase en se tournant vers son collègue.

Tu rentres chez toi.

Tu es dans ton lit, le soir.

"Bon, ça ne s'est pas si mal passé au final. Aller, dormons, on reprend la vie normale dès demain."

Alors que tu dors au milieu de la nuit, tu entends des bruits dans ta maison et lorsque tu ouvres les yeux, le policier de la scène de crime se jette sur toi, t'empêche de te lever, pointe une arme vers toi et dit :

"Ta faute ! C'est ta faute ! J'ai perdu ma place à cause de toi ! Tu ne mérites qu'une chose..."

Un coup de feu retentit.

Tu es mort.

20- Ne pas montrer le message du tueur : "Je n'ai aucune autre preuve.

- Dans ce cas suis-moi."

Tu es jeté en prison.

Quelques jours plus tard, deux policiers, dont celui que tu avais aperçu gardant l'appartement, viennent et te libèrent.

Celui que tu as reconnu dit:

"J'ai pu trouver un message sur la scène du meurtre de monsieur Truc incriminant l'homme que tu as tué. On ne sait pas comment tu as su ça mais on te libère quand même à condition que tu te tiennes à carreau. Au fait, on ne se serait pas déjà vu quelque part ?

-Non, ça ne me dit rien."

Sur ces mots, tu t'en vas, libre.

21- Aller voir : "Je me fais des films, je vais juste aller voir."

En sortant, le tueur se trouve juste devant toi. Dans la panique, il te tire dessus à bout portant, tu arrives cependant à lui arracher le pistolet des mains et à lui tirer dessus.

Alors que ton assaillant s'effondre, ta vue se trouble avant de t'effondrer à ton tour.

Tu es mort.

22- Ne rien faire : "Naaaaan, j'ai dû rêver."

Tu restes assis.

Quelqu'un rentre dans ta chambre et te tire dessus, te faisant tomber au sol.

Tu es mort.

23- Aller chercher le pistolet : "Dans le doute on ne sait jamais, il est dans la cuisine, vite !"

En sortant, tu aperçois du coin de l'œil une ombre du côté opposé à la cuisine. Dans ton élan tu n'arrives pas à t'arrêter et cours désespérément vers ton arme.

Un coup de feu retentit et tu te sens transpercé dans le dos.

Alors que tu perds conscience, des bruits de pas repartent vers la porte, qui se ferme au loin.

Tu es mort.

Formes et degrés d'interactivité :

L'utilisateur aura uniquement besoin d'une souris pour cliquer sur les vidéos concernant les choix lorsque ceux-ci lui sont proposés. Il lui faudra donc principalement suivre l'histoire qui va lui être proposée via le son et la vidéo. L'interactivité sera la même du début à la fin de l'expérience.

L'utilisateur pourra se contenter d'un seul chemin dans l'histoire mais pour avoir tous les éléments du scénario il devra parcourir toutes les vidéos. L'univers créé a été voulu aussi cohérent que possible quel que soit les chemins choisis. Ainsi un événement entraîné par un choix ne sera pas déclenché si l'action requise n'a pas été réalisée. Les vidéos se veulent relativement courte (autant que possible pas plus d'une minute) afin de ne pas lasser l'utilisateur par des scènes trop longues. Ce point aide également le fait que certaines des vidéos et parfois l'histoire même se veut comique.

Conclusion :

Ce projet a été un réel plaisir, que ce soit au niveau de l'écriture du scénario, des tournages et même du montage. Il nous a permis de nous replonger dans le domaine de la création audio-visuelle, domaine que nous avons découvert grâce à l'UV AV01. Nous avons beaucoup apprécié la liberté laissée aux étudiants de SI28 et nous en sommes reconnaissants.