

# mémoire

un film interactif écrit et réalisé dans le cadre de l'UV SI28

Pierre Dubois  
Jérémy Levet  
Kiara Perillier

## Remerciements

Nous tenons à remercier celles et ceux qui ont permis à ce projet de voir le jour.

Merci à Laure pour ses conseils, son aide et ses inspirations qui nous ont permis de poser les bases techniques de ce film.

Merci infiniment à Serge Bouchardon pour l'intérêt qu'il a porté à notre projet, à sa patiente et son écoute. Il a toujours su nous aiguiller et être source d'inspiration pour nous.

## Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>4</b>
<b>I. Note d'intention</b>	<b>5</b>
1. Concept	5
2. Public cible	5
3. Objectifs	5
<b>II. Cahier des charges</b>	<b>6</b>
1. Généralités	6
2. Ressources médias	6
Images	
Textes	
Sons	
3. Structure de la navigation	9
Structure	
Navigation	
4. Formes et degrés d'interactivité	9
5. Choix graphiques et interface	10
6. Choix techniques	11
<b>III. Conclusion</b>	<b>12</b>
<b>ANNEXES</b>	<b>13</b>
Annexe A : Scénario complet	13

## Introduction

Le court-métrage Mémoire résulte d'une démarche créative particulière : il est le fruit de notre réflexion commune et de nos sensibilités individuelles concernant les thématiques de l'écriture interactive et du multimédia.

Lorsque nous avons pris nos marques au sein de l'UV Si28, nous avons instinctivement perçu que la volonté de créer une oeuvre touchante nous rassemblait. Lorsque nous avons cerné les enjeux du projet de groupe, c'est à dire penser l'interactivité à travers un contenu multimédia, l'idée du film interactif s'est très vite imposée. Certainement car une sensibilité commune à la vidéo et au cinéma nous unissait.

Nous avons alors cherché un thème autour duquel penser nos rapports à l'interactivité et au multimédia, après avoir exploré différentes pistes, celle de la maladie d'Alzheimer s'est dessinée. Très vite, la particularité de cette thématique nous a interpellé, car elle impliquait de penser l'interactivité à travers les symptômes d'une pathologie dégénérative, dont la conséquence principale est d'expérimenter une difficulté grandissante à interagir avec le monde extérieur. Cela revenait donc à penser la création d'un support interactif à travers la difficulté, voire l'impossibilité à interagir.

Après une phase préliminaire d'étude des symptômes qui nous a permis d'articuler un scénario, nous nous sommes attachés à créer un support permettant à l'utilisateur d'éprouver la difficulté à interagir des personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer, en limitant volontairement les possibilités de choix et le degré d'interactivité globale de notre support. Le but étant de créer chez l'utilisateur un sentiment de déprise, de perte de repères et de contrôle : des émotions et sensations qui semblent traversées les personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer.

## I. Note d'intention

### 1. Concept

Le projet *mémoire* est un film interactif à la première personne mettant en scène une personne atteinte de la maladie d'Alzheimer. L'interactivité trouvera son intérêt dans la possibilité de pouvoir «éprouver» certains symptômes de la maladie. Ainsi, la mise en scène de choix qui n'en seront pas vraiment provoqueront une sensation de déprise de l'utilisateur.

Tout au long du film, les scènes joueront sur les confusions psychologiques liées à la perte de la notion du temps et à la de perte de mémoire.

### 2. Objectifs

L'objectif de ce film interactif est de sensibiliser le visionneur à une pathologie relativement méconnue du public jeune de l'UTC. L'expérience utilisateur ne sera pas médicalement exacte mais elle aura pour but de toucher le spectateur et de lui faire vivre un scénario sur lequel il aura par moments seulement une illusion de contrôle.

### **Que sait l'utilisateur avant le visionnage ?**

Pas grande chose finalement... Le but est volontairement de le perdre, en immersion dans un univers flou. Le film étant tourné à la première personne, le visionneur ne connaît ni le visage ni l'âge du personnage qu'il incarne. Il peut donc aisément se mettre à sa place du malade. Le but est de lui faire ressentir et appréhender les troubles liés à Alzheimer.

### 3. Public cible

Ce film interactif n'a pas de public cible particulier. L'idée est de sensibiliser le visionneur/l'utilisateur aux symptômes liés à la pathologie de la maladie d'Alzheimer. Les situations auxquelles se confronte le personnage, incarné par l'utilisateur, lui feront prendre conscience des difficultés rencontrées par les personnes atteintes de la maladie, dans leur vie quotidienne.

Ce film aura donc une visée éducative pour toute personne consciente de la réalité des troubles neuro-psychologiques.

## II. Cahier des charges

### 1. Généralités

“Alzheimer est la forme la plus commune de démence, un terme général désignant des pertes de mémoire et d’autres capacités intellectuelles assez graves pour interférer avec la vie quotidienne” - Alzheimer’s Association

*mémoire* est un récit qui veut mettre en lumière la vie des patients atteints de cette pathologie. Vous trouverez sûrement cette maladie terrible, mais vous êtes vous déjà réellement mis à la place de ceux qui en souffrent ? Avez-vous déjà essayé de comprendre à quel point Alzheimer peut être troublante, stressante et peut faire perdre pied au malade ? C’est le constat que nous avons fait en écrivant *mémoire* : peu de gens s’imaginent ce que ressentent les malades.

C’est ce que ce récit propose. A travers la vision d’une personne atteinte de la maladie d’Alzheimer, mais qui ne le sait pas (ou plus), nous souhaitons montrer quelques symptômes typiques, caractéristiques de cette perte de contrôle sur la vie. Ce récit est interactif et propose au lecteur/visionneur d’essayer de la surmonter et de reprendre possession de ses moyens, de sa mémoire et de sa vie. Mais est-il vain de combattre la maladie d’Alzheimer ?

### 2. Ressources médias

*mémoire* est un récit vidéo et textuel interactif, s’appuyant sur des images et sur des textes de notre création.

Un vieil homme (vous), vit seul chez lui. Une journée comme les autres commence, mais quelque chose l’agace : il y a des foutus post-its et des notes collés partout chez lui ! Pourquoi ? Il n’en a pas besoin voyons, il n’est pas complètement sénile...

Seulement voilà, sa fille appelle et propose de passer le voir pour prendre un petit-déjeuner avec lui. Alors que cette matinée prévoit d’être joyeuse, il commence à avoir un ressenti étrange. Il est soudain oppressé, puis la seconde d’après, le monde se dérobe sous ses pieds et il n’y comprend plus rien. Il est perdu dans un univers qui lui est pourtant familier, il a du mal à comprendre ce que veut lui dire cette inconnue, assise sur son canapé...

Voici le synopsis de *mémoire*. Vous pourrez retrouver un scénario détaillé en annexe.

### **Images**

*mémoire* est avant tout un film. Après avoir longtemps hésité sur le médium à utiliser pour raconter notre histoire, nous nous sommes donc tournés vers un support vidéo. Nous avons en tête des représentations visuelles et métaphoriques de plusieurs symptômes de la maladie et nous voulions essayer de les intégrer à un univers animé.

Quant au “style”, le débat a été plus long. Nous étions partis à la base sur un film classique, mais les circonstances actuelles nous ont obligés à repenser notre manière de voir les choses. Nous nous sommes intéressés à des moyens de filmer plus adaptés à la captation en intérieur et pouvant être plus facilement post-traités avec un minimum de matériel. Le stop motion s’est imposé à nous comme le meilleur moyen d’arriver à nos fins ! Il s’agit d’une technique d’animation qui consiste en l’enchaînement rapide de photos. Cette technique nous intéresse car elle permet une meilleure flexibilité lors du tournage et permet également un post traitement plus simple et plus rapide. Le stop motion va également nous permettre de réaliser plus facilement des effets graphiques pour illustrer les symptômes d’Alzheimer.



*Fig1 - Exemples d’animations et retouches de visages en image par image*

Grâce à cette technique, nous pourrions plus aisément produire nos images de manière asynchrone puis les mettre en commun et les retoucher. Nous sommes également plus à l’aide avec la retouche d’image que la retouche de vidéo. Nous pourrions notamment plus facilement créer des effets de styles.

En effet, une idée nous est venue en regardant des exemples de courts métrages réalisés en stop motion : utiliser la métaphore du papier. Pour nous, il symbolise la trace écrite de la vie, la/les mémoire(s) qui normalement restent à jamais gravée(s) mais qui peuvent aussi se déchirer, s’effacer, partir en fumée, etc.



*Fig2 - Les notes en papier du personnage s’envolent et s’enfuient, comme sa mémoire et ses souvenirs*

## **Textes**

Le second intérêt du stop motion est de pouvoir séparer l'image du son. En effet, avec un film classique, nous aurions dû incorporer à notre scénario et à notre tournage des dialogues et des prises de son. Un bon jeu d'acteur aurait alors été la base du message du récit. Complicé à première vue de trouver des acteurs et d'organiser un tournage qui nous semblait laborieux. Le stop motion nous permet donc de nous occuper uniquement de l'image. Les dialogues seront ensuite ajoutés grâce à des sous-titres.

Le texte ne constitue donc plus la majorité du message que nous essayons de faire passer. L'image et la vision du monde de cet homme malade sont mises en avant grâce à cette technique.

L'utilisation de sous-titres nous permet de plus de jouer avec eux. Parmi les symptômes d'Alzheimer, l'impossibilité de s'exprimer ou l'incapacité à suivre le fil d'une discussion font partie des plus troublants pour le patient. Grâce au stop motion et aux sous-titres nous allons pouvoir jouer avec le texte, le déconstruire et faire comprendre au lecteur/visionneur qu'il n'est plus maître de certains de ses moyens.



*Fig3 - Utilisation des sous-titres et de leur déconstruction*

## **Sons**

Pas de paroles donc pour les personnages de ce récit interactif. Les difficultés liées à la captation de sons ainsi qu'au jeu d'acteur sont évitées.

Pour permettre tout de même au lecteur/visionneur d'être immergé dans le récit, il s'accompagnera de bruitages (bruits de pas, chants des oiseaux, ouvertures de portes, etc...) ainsi que de musique.

La musique jouera un rôle particulier car elle accompagnera les différents stades émotionnels du malade. Allant de la balade tranquille aux sons stridents et oppressants, nous allons devoir trouver différents morceaux et extraits musicaux (musique classique notamment) qui nous aideront à traduire ces émotions.

Nous jouerons également sur le volume sonore pour perturber l'utilisateur.

### 3. Structure de la navigation

#### **Structure**

Notre court-métrage interactif sera disponible sur navigateur web. La page d'accueil présentera le titre *mémoire*, ainsi qu'un bouton play pour commencer le visionnage. La navigation au sein de notre court-métrage interactif suivra une structure narrative correspondant à celle du scénario. Le médium utilisé par le visionneur sera donc un lecteur vidéo.

#### **Navigation**

La navigation se fera essentiellement grâce à la souris du navigateur. Ce dernier devra procéder à des choix via des clics ainsi qu'à des manipulations sur l'écran à l'aide de la souris. De plus, la caractéristique cinématographique de notre travail induira un univers tant sonore que visuel, ainsi, le navigateur devra être équipé d'un système audio opérationnel.



Fig4 - Curseurs

### 4. Formes et degrés d'interactivité

Le caractère interactif de *mémoire* reposera sur une interactivité de navigation, qui deviendra au fur et à mesure du film une "non-interactivité". L'utilisateur, comme dans un film interactif classique pourra effectuer des actions permettant de déclencher différents effets sur la scène en train d'être jouée. Seulement, là où ces actions sont en général des choix scénaristiques dans les autres films, ici ce ne seront que des semblants de choix, qui auront de moins en moins d'impact sur l'avancement du scénario, tout ça dans le but de créer un sentiment d'impuissance chez le spectateur.

Pour cela, nous avons déterminé plusieurs formes d'interactivité, chacune étant un symbole ou une mise en scène d'un symptôme de la maladie d'Alzheimer. Ces interactions sont les suivantes :

1. Un frigo avec de nombreux post-its de rendez-vous apparaît à l'écran et l'utilisateur doit cliquer sur les dates, floutées, pour les valider. Cependant dès qu'il réalise cette action, les dates se floutent à nouveau.
2. Le visage de la fille du personnage sera caché et l'utilisateur devra cliquer dessus pour l'afficher. Au début ce visage deviendra visible puis peu à peu l'action deviendra inutile.
3. Un sous-titre apparaît à l'écran mais éclaté et dispersé un peu partout sur l'écran. Les

tentatives de l'utilisateur pour remettre les mots en place et en ordre deviennent infructueuses au bout de quelques essais.

4. L'utilisateur est invité à cliquer dans la zone des sous-titres pour qu'ils ne disparaissent pas, ce qui fonctionne au début mais là encore les sous-titres finissent par disparaître, ce qui constitue une réelle fracture entre l'utilisateur et sa compréhension de l'environnement.



Fig5 - Quelques exemples de scènes interactives

Ces interactions seront réalisés sur Unity à l'aide de la classe VideoPlayer fournie par l'API de script du logiciel. Cette classe permettra de projeter la vidéo sur une texture (Render-Texture par exemple) et donc d'y appliquer des scripts d'interaction avec l'utilisateur à l'aide de clics ou de touches. Un travail sur le son et les textes est également possible sur Unity.

Grâce à ces différentes formes de “non-interactivité”, nous pourrons créer une progression de l'utilisateur dans son sentiment de déprise et d'impuissance et de lui faire ressentir jusqu'à un certain point le quotidien d'une personne atteinte de la maladie d'Alzheimer.

## 5. Choix graphiques et interface

De notre choix de réaliser ce film interactif en stop-motion ont découlé des choix graphiques assez évidents. De même que pour la musique (classique, instrumentale), nous nous efforcerons de créer un univers graphique assez minimaliste, épuré et poétique pour que le spectateur soit touché, voire sensibilisé par *mémoire*. Au niveau de l'interface, elle sera complètement vide mis à part les zones cliquables qui interviendront lors des phases d'interaction.

Un écran titre contenant une animation avec le titre du film se déconstruisant sera présenté à l'utilisateur avant le début du film. Les sous-titres seront affichés dans une zone fixe au bas de l'écran dans une police et une couleur sobre mais bien lisible, ceux-ci constituant la partie essentielle de la communication entre le personnage principal et sa fille.

## 6. Choix techniques

Pour ce qui est des choix techniques, nous avons décidé d'utiliser plusieurs logiciels. Tout d'abord pour la retouche des photos et l'animation nous utiliserons les logiciels d'Adobe Photoshop et After Effects. Ensuite pour le montage nous utiliserons un logiciel de type Adobe Premiere, nous n'avons pas encore fixé ce point. Enfin pour ce qui est de la mise en place de l'interactivité et la création du produit final, nous avons décidé de nous orienter vers Unity. En effet bien que ce logiciel soit plutôt utilisé pour créer des jeux vidéos, il offre les possibilités dont nous aurons besoin pour créer des interactions complexes au-delà du simple choix binaire souvent présent dans les films interactifs.

### III. Conclusion

Malgré le contexte particulier de ce semestre dû à la situation sanitaire, nous avons réussi à échanger afin de créer une oeuvre interactive fidèle à notre volonté de départ : faire éprouver la difficulté à interagir à travers un support qui se veut interactif. Nous en avons retiré des apprentissages techniques, et humains. Cela nous a notamment permis d'expérimenter la manière dont une vision artistique et une esthétique pouvait se construire et grandir collectivement. Nous avons aussi expérimenté collectivement le tournage en stop motion, et eut, par cette occasion et tout au long du projet, l'opportunité de mettre nos imaginaires à l'épreuve du réel. Tout cela nous a permis de découvrir de nouvelles disciplines et de développer notre créativité et notre sensibilité artistique.

Nous tenons à remercier une nouvelle fois Serge Bouchardon pour la belle et enrichissante opportunité et l'ouverture des possibles qu'il nous a offert à travers son enseignement durant ce semestre.

# Annexe A : Scénario complet

SCENARIO					
Scène	Personnages / Actions	Plans	Décor / Costumes	Sons / Musique	Interactions
1	A1 : P. ouvre les yeux, se réveille. Il est dans son lit, regarde le plafond puis le réveil. Il est tôt. A2 : Il retire la couverture et s'assoit sur le bord de son lit. Il passe ses mains sur son visage. A3 : Il enfle ses chaussons et se lève. Il marche vers la salle de bain. A4 : Il allume la lumière et se regarde dans le miroir. Il se touche le visage, semblant se trouver vieux. Il soupire.	P1 : caméra fixe vers le plafond P2 : transition penchée de tête puis tourne à gauche, vers le bord du lit P3 : descente vers les pieds, remontée (inclinaison plus translation) P4 : (coupure) avancée et gros plan sur le visage dans le miroir	Post-its collés partout sur le miroir Boîtes de médicaments (annotées) sur la vasque  Pantalon de pyjama Pantoufles	Grognements/Baillements Froissement couverture Frottement du visage Soupir Interrupteur  Petite musique au piano à partir de la marche	
2	A1 : P. arrive dans la cuisine, fait un rapide coup d'oeil A2 : P. s'arrête devant le frigo regarde attentivement tout ce qu'il y a dessus. "Je n'en ai pas besoin... si ?" A3 : Il retire un premier post-it et le froisse A4 : Il jette les post-its en boule A5 : Les morceaux de papier commencent à bouger et à former des papillons	P1 : suivi de la marche jusqu'à la cuisine P2/P3 : plan (presque) fixe sur le frigo P4 : (coupure) au-dessus de la poubelle, contre plongée FONDU AU NOIR	Cuisine avec pleins de post-its sur le frigo, les placards et des cadres photos Poubelle pleine pour que le papier en tombe	Grognements Bruit de pas qui traînent  Continuité de la musique douce au piano Devient plus grave ou plus forte lors de l'action	Avant qu'il retire des post-its du frigo, l'utilisateur est invité (par un texte) à retirer les morceaux de papier Il clique dessus pour les faire disparaître.
3	A1 : Encore dans le noir, le téléphone sonne A2 : P. se saisit du téléphone et parle A3 : C'est F., qui s'invite pour prendre un petit déjeuner avec son père. Il accepte	P1 : NOIR P2/P3 : plan serré du téléphone FONDU AU NOIR	Téléphone sur le bord d'un meuble	Sonnerie / Décrochage  Plus de musique	
4	A1 : Il va ouvrir la porte à sa fille. A2 : Ils s'embrassent	P1 : plan fixe de derrière la porte qui s'ouvre P2 : avancé vers F., puis recul FONDU AU NOIR	Hall d'entrée	Sonnette Porte qui s'ouvre Bise	
5	A1 : Dans le salon, P. dépose des tasses de café sur la table basse. A2 : "Merci Papa" A3 : F. lui pose une questions par rapport à un RDV qu'elle a planifié pour lui, Quel jour ? Quelle heure ? A4 : "Un souvenir du frigo apparaît" A5 : "Arf non ... je n'arrive plus à m'en souvenir..."	P1 : déplacement avec regard vers les tasses P2 : regarde F., en s'asseyant dans le canapé P3 : regard fixe vers F. P4 : plan fixe sur le frigo P5 : regard fixe vers F.	Salon Cuisine avec frigo plein de post-its	Bruit des tasses qui se posent Grognement d'interrogation  Musique jazz/classique d'arrière plan	Un souvenir du frigo plein de notes apparaît. Les dates en dessous des RDV sont floutées. L'utilisateur doit passer sa souris dessus pour faire apparaître une date. Mais à chaque fois que l'utilisateur veut cliquer dessus pour la "valider", elle change.
6	A1 : La conversation continue. Au détour d'une phrase, le visage de F. commence à se déchirer (ou se flouter) A2 : Perturbé, P. se frotte les yeux et regarde sa tasse A3 : Lorsque P. regarde à nouveau F., son visage a disparu, déchiré	P1 : regard fixe vers F. P2 : caméra cachée par les mains puis descente vers la tasse P3 : remontée puis plan fixe puis rotation brusque droite-gauche	Salon	Grognement d'interrogation Souffle court/Stress  Musique de fond devient stridente	Avant que P. ne baisse la tête, l'utilisateur pourra passer sa souris ou cliquer sur le visage de F. pour l'afficher. Au début, le visage de sa fille apparaîtra dessous, mais petit à petit, l'action devient inutile, etc... L'action de l'utilisateur fera également changer la voix de sa fille.
7	A1 : "Ca va Papa ?" A2 : Le visage de sa fille réapparaît soudain A3 : P. la regarde, sans rien dire. A4 : "Oui...oui..." A5 : La conversation continue	P1/P2 : se refocalise sur le visage puis plan fixe P3/P4/P5 : plan fixe sur le visage	Salon	Grognement d'interrogation Souffle court/Stress  Musique de fond stressante	
8	A1 : Lorsque P. parle, les mots des sous-titre se décalent et sortent du cadre A2 : Intervention de F., patiente, qui l'aide à terminer sa phrase	P1/P2 : plan fixe sur F.	Salon	Grognement d'interrogation Souffle court/Stress  Musique de fond stressante	Un sous-titre apparaît alors écarté aux 4 coins de l'écran (les tailles et les polices sont variables). L'utilisateur doit cliquer pour tout remettre dans l'ordre et dans le cadre dédié aux sous-titres. Cependant, après quelques clics, le textes se redispach ou certains mots changent, etc... Impossible de remettre le sous-titre correctement.
9	A1 : La conversion continue une fois de plus A2 : Les sous-titres commencent à devenir de plus en plus petits et s'effacent	P1/P2 : plan fixe sur F.	Salon	Grognement d'interrogation Souffle court/Stress  Musique de fond stressante	L'utilisateur est invité à cliquer sur la zone des sous-titres pour qu'ils ne disparaissent pas. L'action marche au début puis devient inutile et les sous-titres disparaissent.
10	A1 : P. totalement déboussolé, regarde ses mains qui tremblent A2 : Il cherche quelque chose du regard mais en vain	P1 : descente vers ses mains P2 : balayage droite-gauche	Salon	Grognement d'interrogation Souffle court/Stress  Musique de fond stressante	
11	A1 : "Ca ne va pas Papa ? Tu as l'air encore tout perdu..." en se rapprochant de lui sur le canapé A2 : "J'ai encore ces trous de mémoire ... J'en ai marre que tout s'efface tout le temps..." A3 : "Ca va aller Papa. Il faut que tu te reposes, ça ira mieux !" A4 : "Je n'ai pas envie d'oublier des choses, Je n'ai pas envie de t'oublier ma fille..." A5 : "Mais non tu ne vas pas m'oublier!" (regard peu confiant) A6 : "Je vais te laisser te reposer Papa"	P1/P2/P3/P4/P5/P6 : plan fixe sur le visage de F. FONDU AU NOIR	Salon	Musique très douce (type lullaby)	
12	A1 : Devant la porte, F. s'apprête à partir A2 : "Tu penses que je vais continuer à oublier des trucs ?" A3 : "Bisous Papa... Je t'appelle bientôt", F. ferme la porte et s'en va	P1/P2/P3 : plan fixe derrière la porte	Hall d'entrée	Musique très douce (type lullaby)	
13	A1 : P. repasse devant la cuisine, s'arrête A2 : Il voit les post-its jetés au sol et décide de les recoller sur le frigo A3 : P. sort, la caméra reste. Les post-its se transforment en oiseaux et s'envolent	P1 : marche dans l'appart P2 : caméra se baisse et se fixe sur le frigo P3 : reste en plan fixe, frigo vue de côté FONDU AU NOIR	Cuisine	Musique très douce (type lullaby) qui s'emporte vers la fin	