

# DU JOUR AU LENDEMAIN

Histoire interactive sur le thème des réfugiés



## **Sommaire**

### **I. Note d'intention**

- 1) Concept
- 2) Public cible
- 3) Enjeux/Objectifs pour l'utilisateur

### **II. Cahier des charges**

- 1) Ressources média
- 2) Structure et navigation
- 3) Formes et degrés d'interactivité
- 4) Choix graphiques et interface
- 5) Choix techniques

### **III. Scénario**

- 1) Résumé général
- 2) **Fins**

## **Conclusion**

### **Conclusions personnelles**

- 1) Ismail
- 2) Grégoire
- 3) Salma

# I. NOTE D'INTENTION

## 1) Concept

Suivre l'exil d'un réfugié à partir du moment où il réalise la nécessité de fuir. Le joueur suit et influence le périple du réfugié par ses choix, ceux-ci auront des conséquences définitives en influençant le récit.

L'attachement émotionnel du joueur au protagoniste sera d'autant plus fort qu'il décidera du destin d'une adolescente Sofia et son petit frère Noa lors d'une fuite inattendue.

L'expérience sera axée sur les différents stades émotionnels traversés par le réfugié (déli, panique, désorientation, espoir...) et la traduction de ses émotions par des aspects graphiques et musicaux évolutifs ressentis par le joueur.

## 2) Public-cible

Ce projet s'adresse à la plus large audience possible, quelque soit l'étendue de ses connaissances sur le sujet. Cependant, il sera nécessaire d'écarter les âmes sensibles ne souhaitant pas s'exposer outre-mesure à ce sujet perturbant.

Le joueur peut s'attendre à être fortement investi émotionnellement dans le récit en l'influençant lui-même par ses choix et en réussissant à accomplir les actions imposées par le jeu.

## 3) Objectifs

Nous voulons traduire le plus fidèlement possible, en histoire interactive, une réalité étant le quotidien de milliers de personnes, faire ressentir des émotions fortes et sensibiliser le joueur.

Nous avons pour ambition que le joueur ait à se poser les mêmes questions que les réfugiés se posent durant leur fuite. Renforçant ainsi l'immersion, la compassion, la tristesse mais aussi l'espoir que peut ressentir le joueur.

Nous voulons également éviter de mentionner des dirigeants connus ou des pays existants pour éviter toute politisation de notre sujet. Le but est de ne pas isoler un groupe spécifique de réfugiés mais de traiter le sujet de manière globale.

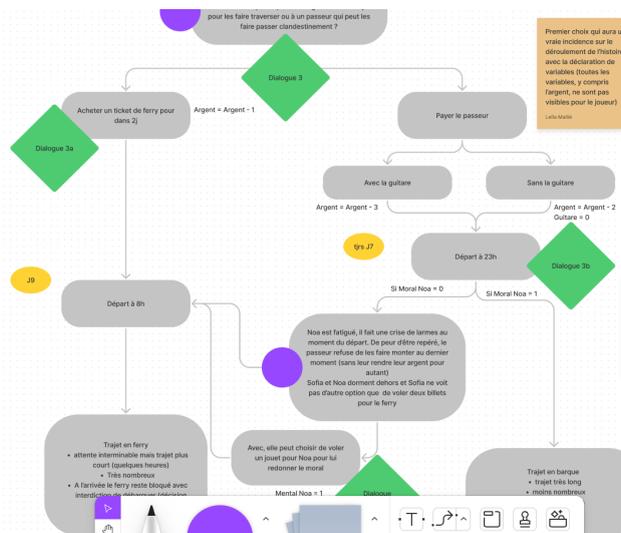
## II. CAHIER DES CHARGES

### 1) Ressources médias

Ce projet utilise des textes, des images et des sons à des fins immersives et narratives. Le texte servira à faire dialoguer les personnages de ce périple de réfugiés. Cette histoire interactive utilise également des images stylisées agissant comme fonds d'écran de cette aventure ainsi que des illustrations s'adaptant aux émotions des deux principaux protagonistes, tout comme la bande originale soutenue par quelques effets sonores.

### 2) Structures et navigations

Cette histoire interactive est un hyperdocument scénarisé. C'est également une histoire avec des choix qui conditionnent le chemin emprunté par le joueur. Ces choix influencent également l'issue finale du jeu parmi 3 différentes fins.



Extrait de l'organigramme

Le joueur navigue à travers cette arborescence pour construire sa propre histoire. Le scrolling vertical met l'axe sur l'intuitivité de cette navigation.

### 3) Formes et degrés d'interactivité

L'outil principal d'interactivité sera le scrolling vertical qui permet au joueur de transiter entre les scènes. Un effet de parallaxe sera appliqué lors de ces transitions à des fins esthétiques. Cela laisse la possibilité au joueur d'aller à son rythme pour s'imprégner correctement des différentes situations traversées par les personnages.

Les choix serviront également à l'interaction pour laisser le loisir au joueur de personnaliser son aventure et vivre l'expérience d'un réfugié.

### 4) Choix graphiques et interface

Pour l'aspect graphique du jeu, nous nous sommes reposés sur le logiciel de dessin digital Sketchbook. Pour suivre le principe d'une visual novel, nous avons choisi de réaliser plusieurs dessin des bustes des personnages principaux afin de représenter les différentes émotions qu'ils pourraient exprimer selon les situations.



*Différentes expressions de Sofia*

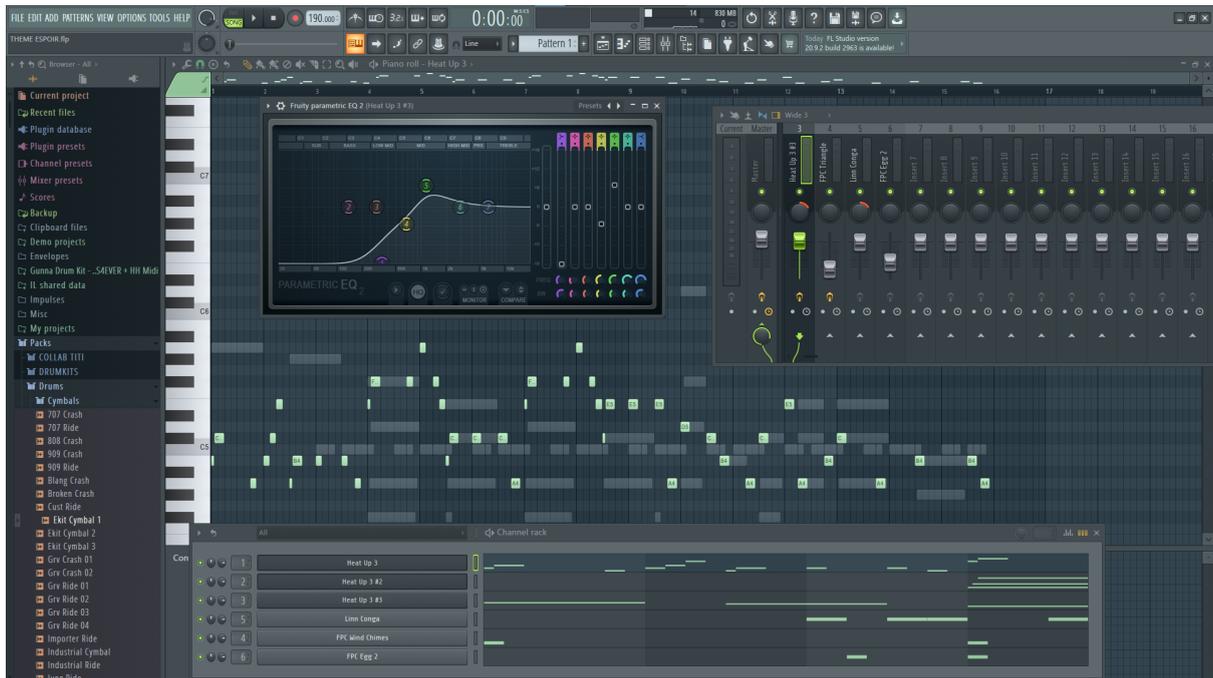
Pour gagner du temps, les arrières-plans étaient principalement sourcés depuis un artiste trouvé sur internet (Twitter : @Alariko\_). Les personnages sont dessinés dans un style BD qui leur donne un aspect moins sérieux et plus jovial pour souligner le point de vue jeune et enfantin de notre histoire. En effet, nos personnages principaux sont âgés de 18 et 7 ans, ils ne sont pas encore réduits au cynisme par les circonstances difficiles qui les entourent.

Concernant la création du site, nous avons décidé de coder le site avec les technologies classiques, à savoir HTML, CSS ainsi que JavaScript. Nous avons également eu besoin d'une librairie gratuite JavaScript, GSAP, qui permet de créer des animations et de les lier au scrolling. Cette librairie

nous a également permis de créer un effet de parallaxe, permettant de rendre l'expérience plus agréable et naturelle.

## 5) Choix techniques

Plusieurs logiciels ont été utilisés pour construire ce projet. Pour la bande son, FL Studio 20 a été choisi. Cette interface de création musicale permet l'élaboration, le mixage et l'export de musique. Ce logiciel allie ergonomie et exhaustivité pour un plaisir assuré de composition.



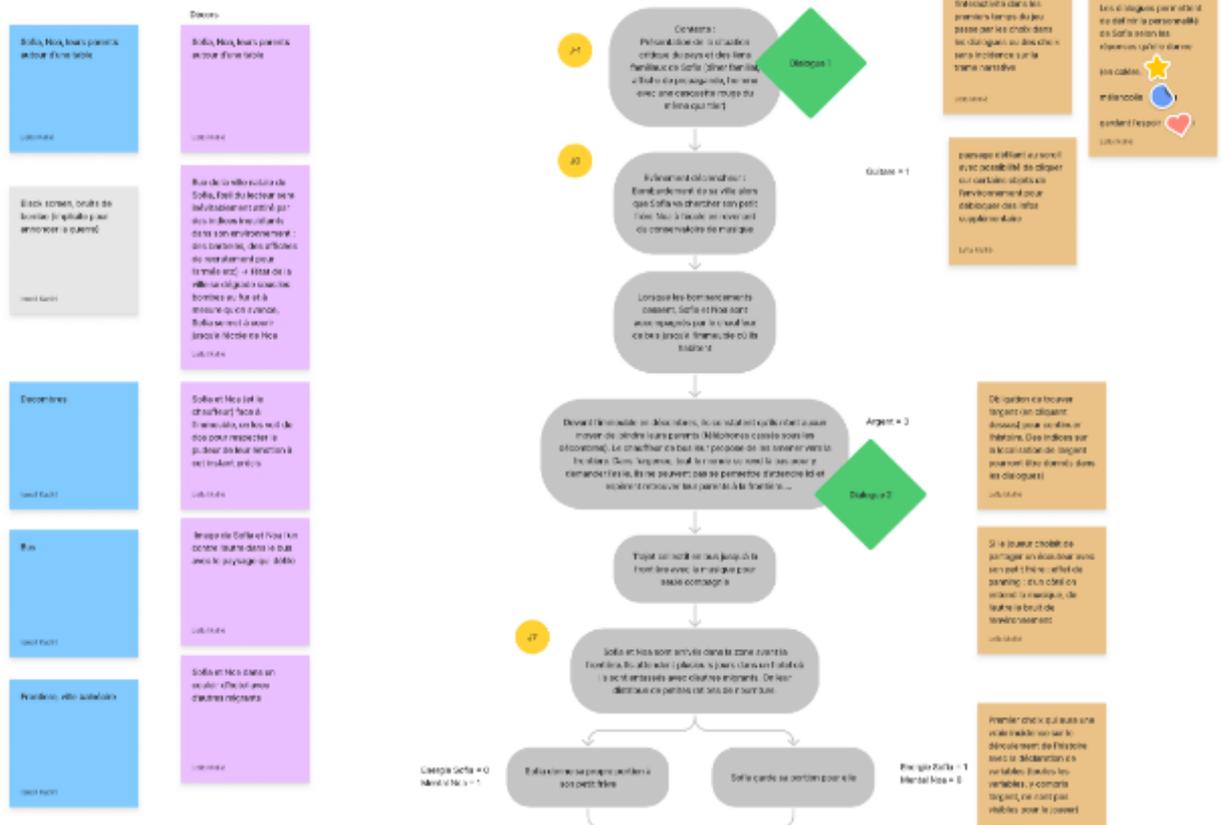
*Capture d'écran d'une des compositions du jeu sous FL Studio 20*

Le scénario, lui, a été créé sur Figma, pour permettre un travail synchronisé et clair.

LEGENDE



DEBUT DE L'HISTOIRE



Début de notre organigramme scénaristique sous Figma

### III. SCÉNARIO

Notre histoire commence dans une ambiance sereine, dans un pays frontalier anonyme. Sofia, Noa et leurs parents dînent dans leur cuisine. Cette famille est aimante et vit une vie modeste mais stable. Cependant, le climat politique du pays dans lequel cette famille réside se tend depuis quelques semaines. Des patrouilles sillonnent les rues et des affiches rebelles jonchent les murs de la ville.

Le lendemain, alors que Sofia et Noa sont à l'école, une bombe explose. Lorsqu'ils réussissent à atteindre leur maison, ils la découvrent détruite sans trace de leurs parents et aucun moyen de les contacter. C'est cet événement, cette perte du chez-soi, qui marque le début de l'exil de Sofia et son frère.

Ils croisent le chauffeur de bus scolaire qui leur propose de les emmener à la frontière où ils pourraient retrouver leurs parents puisque les gens s’y amassent pour demander l’asile.

Arrivés à la frontière, Sofia est confrontée au premier choix décisif de son voyage : attendre de passer la frontière légalement en ferry ou faire confiance au passeur qui leur promet un voyage immédiat. Selon le choix qui est fait, Sofia risque de perdre sa guitare qui est un objet sentimental pour elle, sa perte aura des conséquences sur la suite de l’histoire.

Après le voyage, Sofia et Noa arrivent dans un camp de réfugiés où ils sont confrontés à la dure réalité des conséquences de la guerre. Ils font connaissance avec Abel, une personne qui pourrait avoir des informations sur le devenir de leurs parents. L’individu s’avère mal intentionné, il faut prendre la bonne décision pour obtenir les informations, quitte à sacrifier de l’argent ou la guitare.

Une fois les informations obtenues, Sofia doit travailler au camp pour gagner assez d’argent afin d’acheter un billet de train et rejoindre ses parents dans la ville voisine. Dans son état de fatigue et de sous-nutrition, Sofia ménage son frère au prix de sa santé, comme elle le fait depuis le début du voyage.

Le camp est démantelé par les autorités pendant la nuit, mais Sofia et Noa réussissent à s’enfuir avec assez d’argent pour rejoindre leurs parents.

**Fins :**

Sofia et Noa rejoignent leurs parents et s’installent définitivement dans un nouveau pays.

Sofia et Noa se résignent au fait qu’ils ne retrouveront jamais leurs parents.

## CONCLUSION

*Du Jour Au Lendemain* est un projet s'inscrivant dans une actualité tragique. Nous voulions rendre hommage à toutes les victimes d'instabilité politique à travers un récit interactif émouvant et, nous l'espérons, respectueux des difficultés traversées par tous réfugiés. Nous avons dû faire un travail de recherche exhaustif pour nous imprégner d'une réalité que nous ne connaissons que trop peu et la restituer le plus fidèlement possible. L'atout majeur de notre groupe fut la complémentarité de compétences avec Salma et Leïla au pôle graphisme, Ismaïl au pôle codage et Grégoire au pôle musical. Le tout a permis l'élaboration d'un rendu que nous espérons esthétique et complet.

Pour chacun d'entre nous, cette expérience créative en collaboration est la première de ce genre. Cela nous a amené à découvrir les joies de la réalisation d'une histoire interactive. Que ce soit la gratification ressentie lorsque tous les différents pôles du groupe aboutissent ensemble à une scène immersive et intense ou l'émulation collective résultant de l'expertise spécifique de chacun des membres de ce projet. Cependant, la candeur avec laquelle nous avons abordé cette expérience nous a amené à faire beaucoup de plans sur la comète ou de parfois s'attarder sur des détails inutiles. Il faut également relever l'absence de Leïla sur la deuxième moitié du semestre qui a retardé l'aboutissement graphique du projet.

Finalement, nous avons été satisfait du résultat obtenu, ayant chacun fait usage de nos compétences spécifiques pour assurer un rendu final plus grand que la somme de ses parties.

## **CONCLUSIONS PERSONNELLES**

### **1) Ismail**

Ce projet de taille se veut compliqué car traitant d'un sujet complexe et assez politisé. Notre volonté de nous éloigner de toute politique a établi des dilemmes et des problèmes de conception assez compliqués. Cependant je pense que nous avons plus ou moins réussi à retranscrire du moins une partie de notre ambition initiale. Je ressors de ce projet grandi car cela a demandé beaucoup de travail, de gestion de projet et de résolution de problèmes. J'ai particulièrement aimé l'animation des différentes scènes et la création du site web, bien que chronophage. Le travail avec chacun des membres a été plus qu'agréable. Je suis fier du projet final, bien qu'il ne soit pas exactement comme je l'imaginai au début, car l'investissement de chacun pour le construire le rend unique ce qui contribue à son charme.

### **2) Grégoire**

SI28 aura atteint toutes mes attentes et l'élaboration d'une histoire interactive m'a fait explorer la narration et ses enjeux de cohérence scénaristique. Une autre difficulté de ce projet fut l'ambition gargantuesque de notre scénario en termes de longueur et de complexité. Nous nous sommes un peu emportés quant aux différents éléments interactifs que nous voulions intégrer. Ainsi, nous avons dû revoir à la baisse certains aspects du jeu. Cependant, je reste satisfait de mon apport musical car je suis sorti de ma zone de confort artistique pour m'adapter à un récit lourd et sûrement controversé. J'ajouterai que l'ambiance dans le groupe de ce projet fut extrêmement plaisante, quitte à perdre en productivité. L'absence de Leïla s'est également fait ressentir en deuxième moitié de semestre, j'espère que le rendu final lui plaira.

### **3) Salma**

Notre semestre touche à sa fin, et avec lui se termine notre projet SI28.

Nous avons voulu, à travers ce projet de groupe, travailler sur la thématique réelle et dévastatrice de la guerre et ses conséquences. Il s'agit d'un sujet difficile qu'il est facile d'ignorer puisqu'il ne nous atteint qu'à travers les médias et n'a pas d'impact fort sur notre quotidien.

Ainsi, une problématique centrale de notre jeu interactif était de réussir à humaniser nos personnages de réfugiés afin de bien faire comprendre que la guerre détruit la vie de personnes comme vous et moi. Notre objectif était de faire appel à l'émotion parce qu'au final l'argument principal contre la guerre devrait être l'argument humain, celui qui fait appel à la compassion de chacun.

Ce projet fut aussi l'occasion de réellement comprendre l'écart qui peut exister entre l'expérience voulue par les créateurs du jeu et l'utilisateur. Par moments, l'interactivité semblait être un obstacle au message que l'on voulait faire passer car elle retirait du drame de la situation. Cependant, parfois, elle renforçait le message très réaliste que sont les choix dans la vraie vie. En effet, les bons choix à faire ne sont pas évidents et dépendent beaucoup de facteurs hors du contrôle de Sofia ce qui ajoute au sentiment d'impuissance.

Ce projet m'a conduit à faire des recherches plus poussées sur la situation des réfugiés, syriens notamment, et a conduit à beaucoup de réflexion vis-à-vis de l'éthique de la réalisation d'un jeu vidéo sur un thème aussi traumatique pour un grand nombre de réfugiés.

Il était intéressant de travailler avec mes camarades et de constater l'évolution de notre réflexion tout au long de ce projet. Notre vision floue et inachevée du début s'est vue complétée et a pris forme tout au long du semestre pour finir par obtenir un jeu conforme à nos attentes.

Bien sûr, au vu du temps limité que nous avons pu accorder à ce projet, nous avons dû revoir nos ambitions à la baisse sur certains aspects (notamment en supprimant quelques scènes bonus). J'aurais bien aimé avoir plus de temps pour plus m'appliquer sur les illustrations et leur ajouter des effets graphiques plus poussés afin d'avoir plus d'impact sur l'utilisateur.

En résumé, ce projet est sûrement celui qui m'a pris le plus de temps ce semestre mais c'est avec plaisir que je le lui ai accordé. Notre choix de

sujet a su m'engager dans la réalisation d'un média interactif qui me passionne.