



Expérience immersive

Proposition Conceptuelle et Budgétaire



Expérience immersive Spark
OSHEAGA 2012 • Montréal



Laboratoire d'Interventions EsthétiqueS • Augmented Spaces

Phase 1

Concept

Intentions

L'étincelle Spark comme support à l'expérience. L'étincelle est brillante, agile, nerveuse. Elle est à l'image de la cible et fait partie intrinsèque de la conception de l'automobile. Elle traduit un mode de vie qui se prolonge depuis le choix de son véhicule dans une vision plus globale de son environnement.

La Spark se fond dans la ville. Elle n'a pas de temps à perdre et amène ses occupants où il le désire, rapidement, joyeusement, sécuritairement. Elle fait corps avec leurs attentes et imprime une vision

éclatante. L'étincelle jaillit, crée des formes, se fond aux néons, aux enseignes, aux feux de circulation. Elle se déplace à la vitesse de la lumière.

TAGS: ~~Voiture Électrique~~, vivacité plus que vitesse.

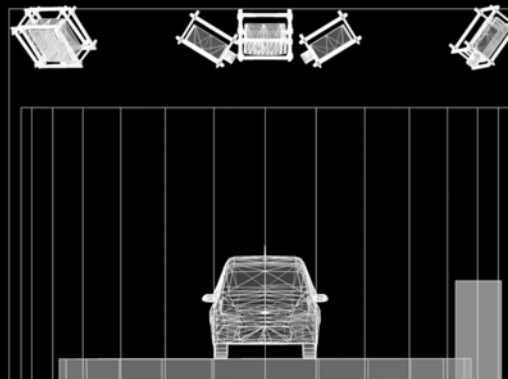
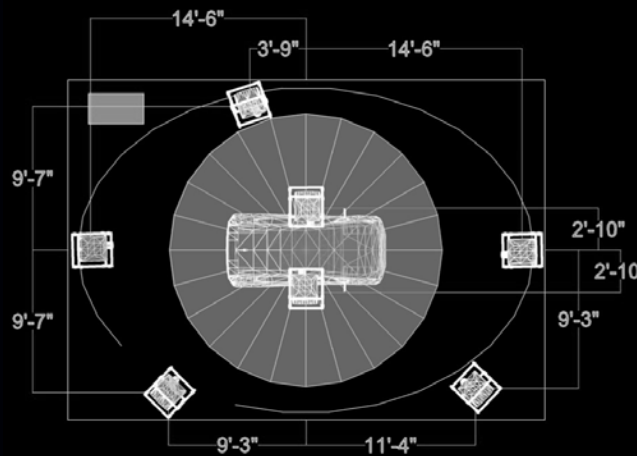
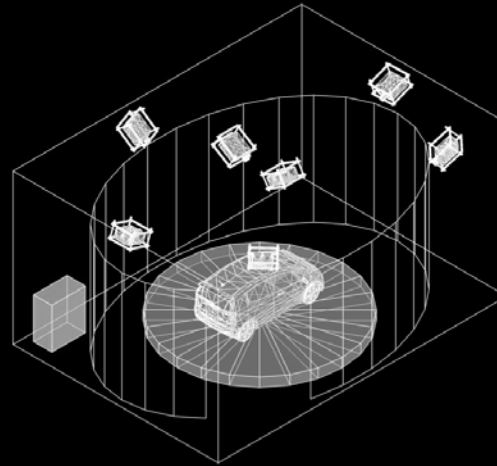
Descriptions générales

3 supports

- Interface
- Automobile
- Environnement immersif

Scénario en 4 phases.

- Veille
- Construction du véhicule
- Choix coloris / Angle de vision
- Simulation de déplacement



1/ Veille • entrée ± 20 sec.

START

- Interface
Éclairée. Invitation à démarrer l'expérience.
- Automobile
Éteinte.
- Environnement immersif
Éteint

Proposition

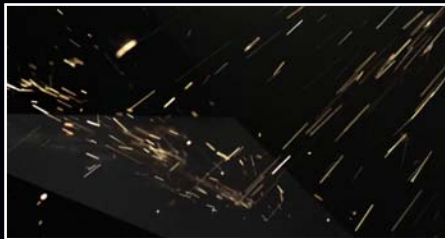
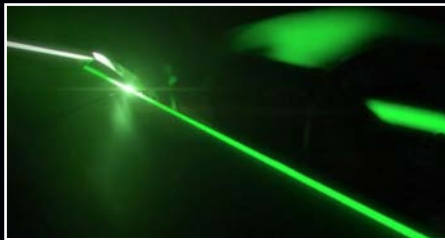
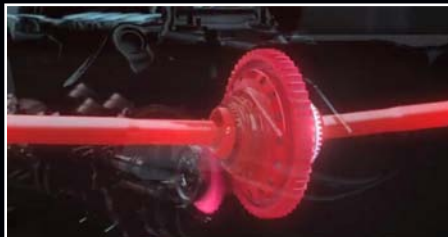
Reprise du design intérieur de la Spark pour la fabrication du menu de l'interface.



2/ Construction du véhicule La révélation • 30 sec.

- Interface
Éclairée. INFO : Construction engagée
- Automobile
La voiture tourne sur elle-même en déployant ses éléments de structure portante, son intérieur sa carrosserie. L'animation stoppe sur une voiture en mouvement avec des effets spéculaires et de déplacements sur une carrosserie de couleur neutre et réfléchissante.
- Environnement immersif
Affichage possible d'informations complémentaires sur certains éléments choisis préalablement et sur lesquels on voudrait mettre l'emphase.

NB: Visualisation de certains éléments internes tributaire de l'obtention des modèles 3D y réfèrent pour les inclure la rotation - À discuter.



3/ Choix coloris / Angle de vision • 30 sec.

- Interface
Éclairée. Interface choix de coloris / molette directionnelle. Compte à rebours enclenché. Puis fin du compte pour inviter à prendre place dans le véhicule.
- Automobile
La voiture change de coloris à volonté. Elle tourne selon l'angle désiré.
- Environnement immersif
Affichage possible d'informations complémentaires. Précisions sur les coloris par exemple.



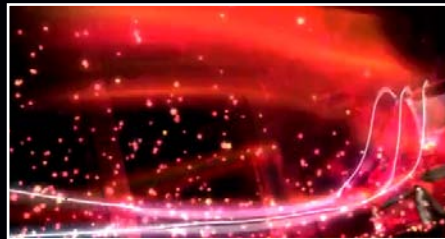
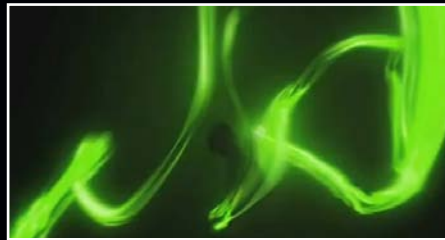
4/ Simulation de déplacement • 45 sec.

- Interface
Éteinte.
- Automobile
Éteinte ou avec couleurs très descendues afin d'éviter les réflexions avec l'univers extérieure et privilégier l'effet ressenti par les participants.
- Environnement immersif
Contenu original simulant un déplacement dans un environnement urbain symbolisé par la gamme de déclinaisons pléthorique des éclairages que l'on retrouve en ville, ainsi que les interprétations qu'on en fait pour en simuler le trafic. Soit:
 - Enseignes lumineuses au néon.
 - Enseignes rétroéclairées
 - Panneaux
 - Vitrines, fenêtres d'appartements allumées
 - Éclairages urbains
 - Feux de circulation
 - Timelapse de circulation (trainées de lumière généralement jaunes et rouges)

La progression opère en synchronisation avec le morceau musical choisi pour l'occasion.

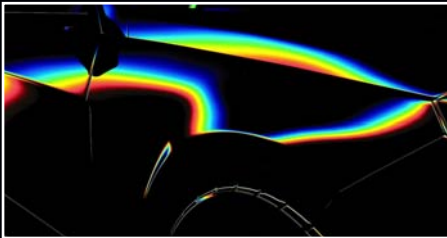
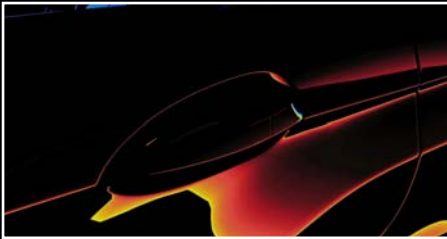
NB: Rôle de la musique primordial.

FIN • sortie ± 30 sec.



ANNEXE Inspirations

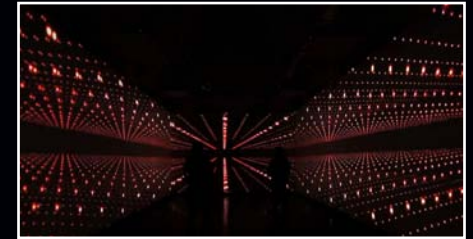
- CONTENU: Surfaces



- CONTENU: Complément de traitement.

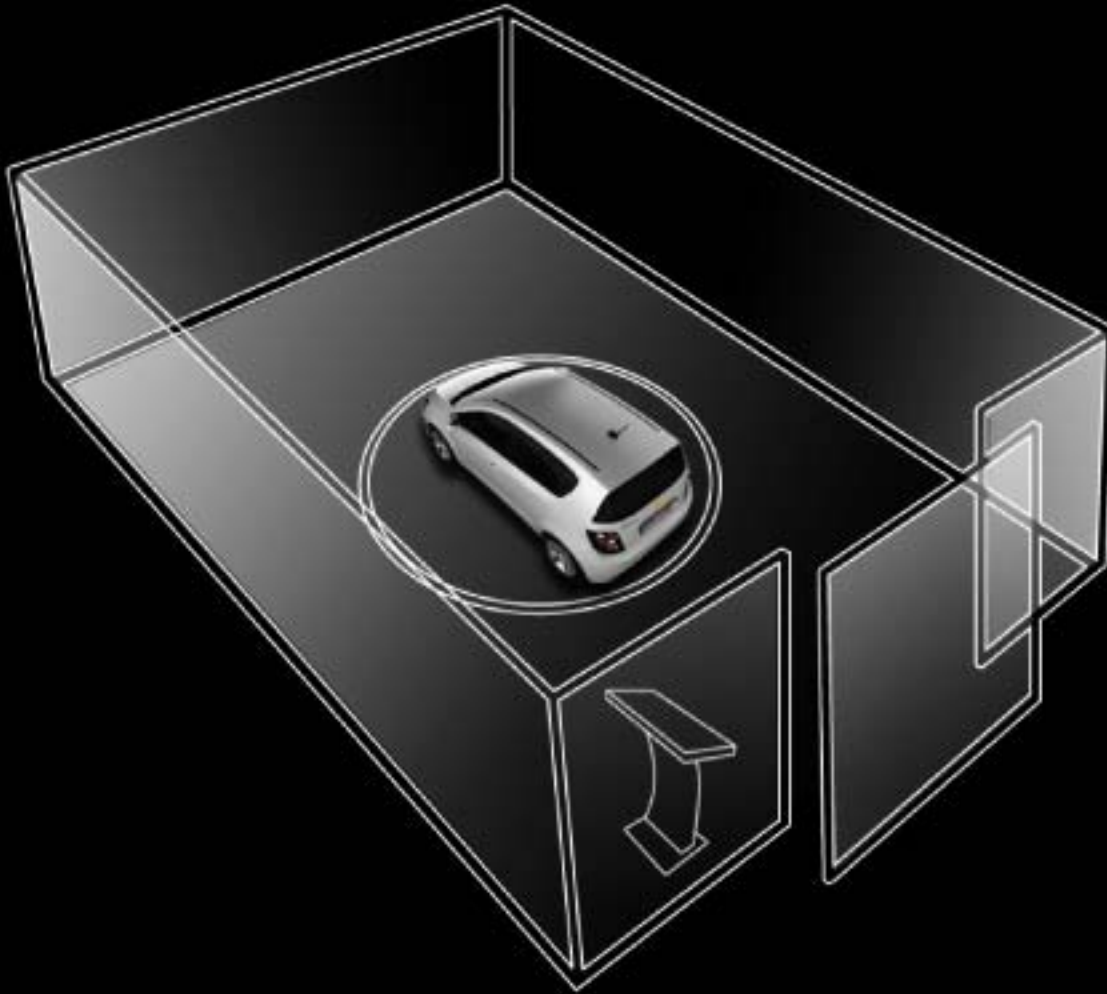


- ENVIRONNEMENT



Phase 2

Scénario



Entrée

Un groupe de quatre individus pénètre à l'intérieur du stand au moyen d'un sas. La salle est plongée dans la noirceur. Face à eux se trouve une borne interactive dont la présence est soulignée par une animation vidéo les invitant à s'avancer.

SPARK 

OSHEAGA

Sélection musicale (20 secs)

Une fois face à la borne, les participants auront accès à un menu qui leur permettra de sélectionner une chanson. Trois chansons de groupes performant à Osheaga seront offertes. Chacune de ces chansons représentera une tendance musicale donnée (hip-hop, rock, électro) et sera associée à un "paint job" particulier. Une animation d'une Chevrolet Spark pivotant à l'écran présentera le choix en question.

Construction d'un véhicule (30 secs)

Une fois la chanson sélectionnée et un bouton "go!" effleuré du bout des doigts, la pièce musicale résonnera à travers l'espace.

Des faisceaux lumineux s'apparentant à des ondes sonores seront projetés au sol de manière à tracer un chemin lumineux vers le véhicule. (Les faisceaux lumineux répondront en temps réel aux changements d'intensité et de fréquences de la pièce musicale.)

Les ondes sonores envelopperont le véhicule et donneront l'impression de le construire progressivement, mettant ainsi en valeur le châssis, le moteur, les équipements...comme si la Spark avait été littéralement fabriquée par l'énergie musicale. Le "paint job" précédemment sélectionné s'affichera graduellement en couches de couleurs sur la Spark. Afin d'amplifier l'impact du produit, la Spark sera montée sur un plateau rotatif qui la fera pivoter sur elle-même, comme un trophée, et à l'image de l'animation pré-visionnée sur la borne interactive.

Une fois la voiture re-constituée, cette dernière cessera de pivoter. Les ondes sonores quitteront la carlingue pour remplir l'écran aux formes arrondies qui enveloppe l'espace environnant. Une voix appellera les participants à pénétrer le véhicule.



SPARK



OSHEAGA



Prise de possession du véhicule (15 secs)

Les participants pourront alors pénétrer dans la Chevrolet Spark. Une fois les quatre portières refermées, les ondes sonores animant jusque-là l'écran immersif s'évanouiront pour laisser place à une vue en 360 degrés du site d'Osheaga prise en temps réel. Les murs du chapiteau auront donné l'impression de disparaître.

Conduite du véhicule 1 (15 secs)

Un effet sonore donnera l'impression que le moteur démarre. La vidéo projetée sur le mur donnera l'impression que la Chevrolet Spark bondit à une vitesse folle vers la scène. Un effet visuel déformera l'environnement vidéo; la Chevrolet Spark avance à une vitesse folle et dépasse le mur du son. Un boom sonique se produit lorsque la voiture enfonce carrément la membrane d'un haut-parleur situé sur la scène.

Conduite du véhicule 2 (30 secs)

Une fois le mur du son dépassé, la Chevrolet Spark évolue dans un univers abstrait, dominé par des références musicales. Des formes géométriques filaires répondant à la musique présélectionnée peuplent cet univers étrange. La Chevrolet Spark poursuit sa course dans cet univers synthétique en oscillant quelques fois sur son plateau rotatif. Les références visuelles de cet univers synthétique seront associées au choix musical fait par les participants; un choix de musique hip-hop pourrait par exemple se décliner en un univers où dominant des graffitis, un choix de musique électro pourrait plutôt générer un univers peuplé par des traits lumineux pouvant rappeler le film Tron.

SPARK 

OSHEAGA



Sortie (30 secs)

Les formes géométriques finiront par s'accumuler sur l'écran immersif pour culminer sur un "white-out". La musique s'arrêtera. Le site réel d'Osheaga capturé en temps réel réapparaîtra sur les écrans et le son bien réel du festival sera diffusé dans le stand. Une voix invitera les participants à quitter le véhicule et leur souhaitera un bon festival.



SPARK 

STRATÉGIE

Lien avec l'univers musical

Cette proposition met de l'avant la musique. Aussi, le fait d'utiliser des pièces musicales produites par des groupes qui seront présents lors du festival devrait plaire aux participants en plus de démontrer que Chevrolet s'intéresse à la musique indépendante.

Customisation

L'utilisation d'une interface permettant de sélectionner un style de musique et un look pour la Spark permettra d'associer le produit aux goûts particuliers de sa clientèle.

Métaphore jeu vidéo

Cette proposition utilise des mécanismes et des références propres à l'univers du jeu vidéo. L'emploi d'interfaces (borne), la "matérialisation" du véhicule, la référence à une abstraction proche de celle développée pour Tron permettra d'associer le produit à une certaine culture technologique.

Entretenir un lien avec le site réel du festival

L'emploi de vidéo "live" provenant du festival Osheaga permettra de situer l'expérience des participants dans un contexte hyper-concret et augmentera ainsi l'effet "magique" de tout le dispositif.

Créer une expérience techno-médiatique intense

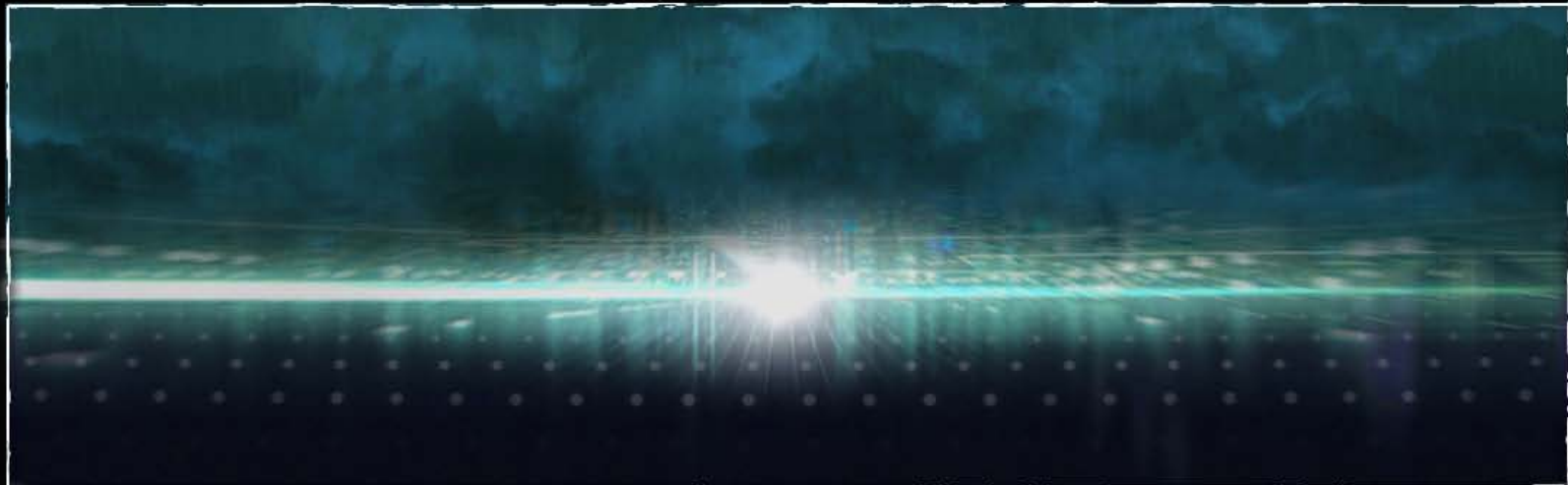
L'emploi du mapping vidéo, de l'immersion audiovisuelle et d'interactivité permettra de créer une expérience forte qui marquera les participants et qui risque de faire écho dans la sphère des médias sociaux.

Phase 3

Story-Board



1 • Les descriptions des équipements apparaissent une à une sur l'écran, de manière synchronisée à leur apparition sur l'automobile se construisant.



2 • Les menus disparaissent. Une lueur dessine l'horizon, puis l'agitation d'une métropole particulièrement animée.



3 • 3 sec Accélération. C'est parti pour une virée en ville.



4 • 7 sec Traversée d'un pont dont la structure se dessine éclairée par les explosions d'un feu d'artifice.

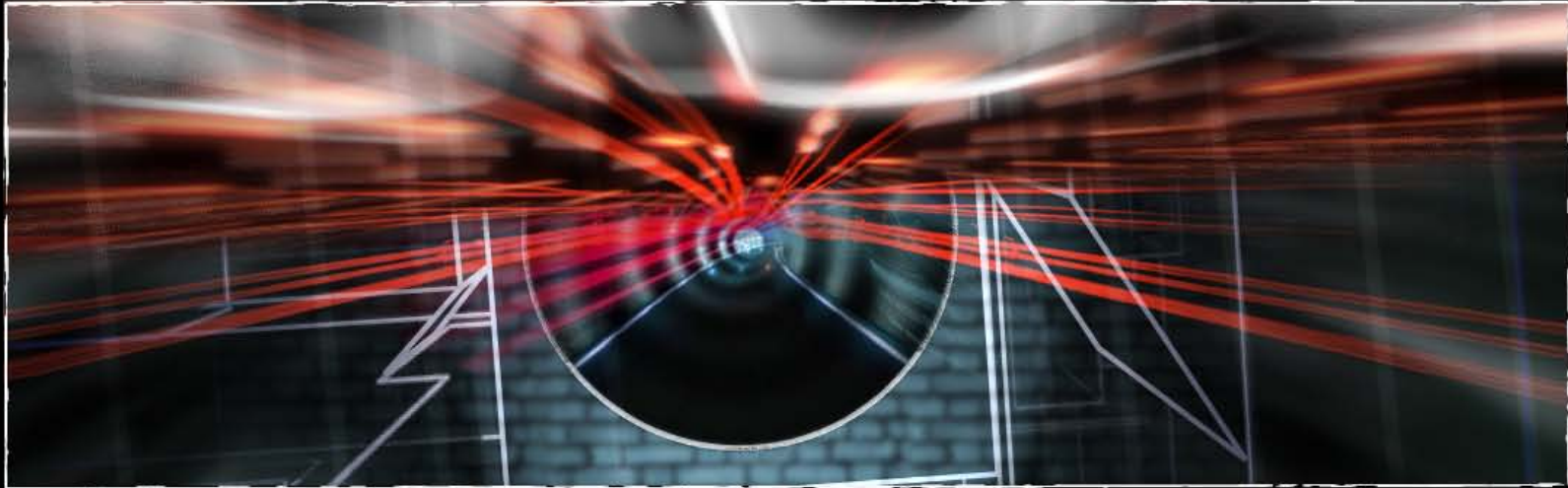


5 • 7 sec Il pleut sur le trafic. À l'infini s'étend un tapis de lumières rouges immobiles. Les voitures se pressent les unes contre les autres.



360°

6 • La vue pivote à 360° Nous nous extrayons du trafic en passant par dessus à toute vitesse.



6 • Nous remontons la file de voitures jusqu'à un tunnel. La pluie cesse.



7 • 7 sec Séquence tunnel à la Wipeout©



360°

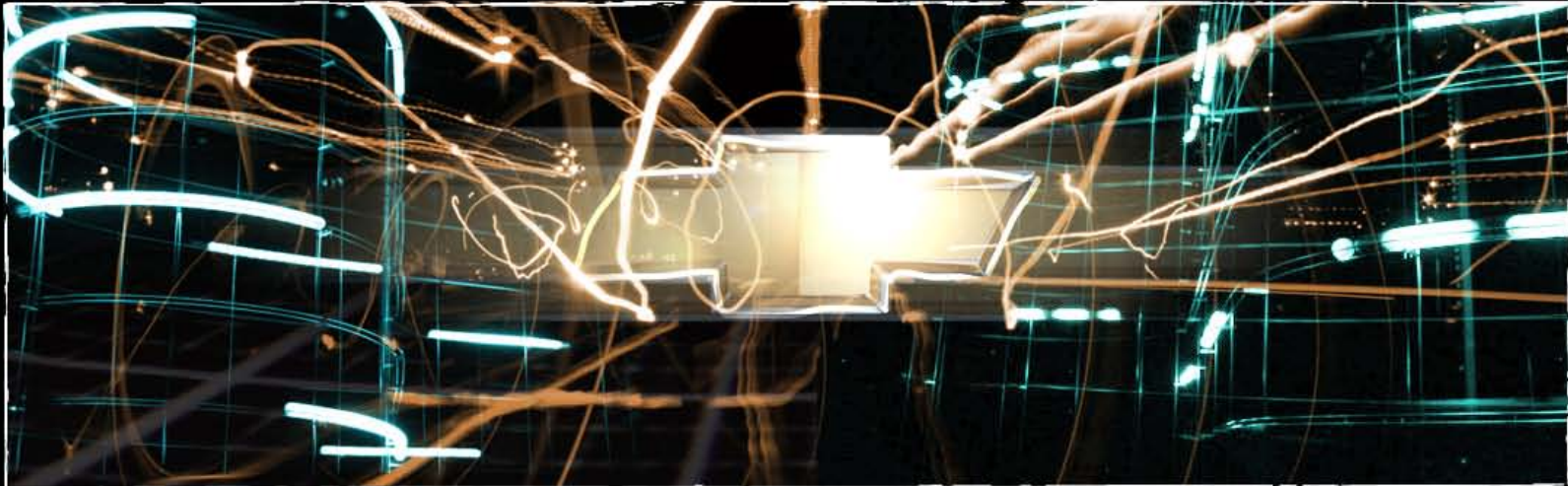
8 • Le trafic dépassé, nous retrouvons la route pour continuer.



9 • 11 sec En sortant du tunnel nous entrons dans la ville de lumières. Certains indices indiquent que nous sommes à Montréal. Les arbres se dessinent ainsi que des silhouettes. Les structures scintillent.



10 • Dérapage contrôlé.



11 • 5 sec Des strokes surgissent de partout pour construire le logo Chevrolet.



12 • Sur un fond urbain, le logo flotte. Nous sommes à l'entrée d'un théâtre produisant les Breastfeeders. (et ce que nous voulons comme groupes...)

Phase 4

Design préliminaire Interface Ipad
& Animations 3D

SPARK



