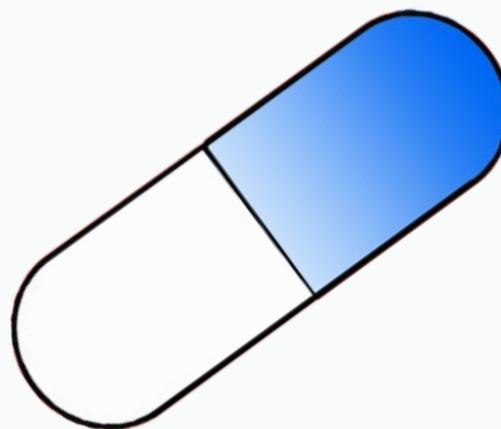


« UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE EN  
SALLE DE CINÉMA »



P I L U L E   A L P H A

---

# PILULE X

Une nouvelle experience interactive conçue pour la salle de cinema.

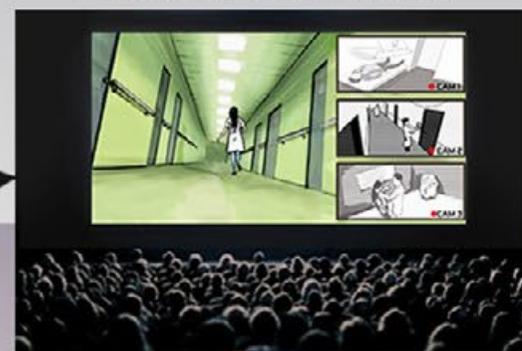


Des pilules de différentes couleurs sont données à chaque spectateur avant de rentrer dans la salle

Sur l'écran, l'héroïne demande aux spectateurs de scanner un Qrcode pour l'aider dans sa mission

Les spectateurs téléchargent l'application PILULE X, en précisant quelle pilule ils ont ingérée

Les spectateurs votent et interagissent avec le film en fonction de la pilule choisie



**PILULE ALPHA** est un projet transmedia qui comprend des vidéos web, un site internet, une application Smartphone, mais également **un court métrage interactif** destiné aux salles de cinéma.

Rendu possible par la nouvelle solution technologique YOUACTIVE, développée par les représentants de DOREMI en Europe (notre partenaire), PILULE ALPHA explore de nouvelles formes d'interactions possibles entre un film et ses spectateurs dans une salle de cinéma.

Le concept de l'interaction repose sur le **libre arbitre**. Le spectateur se verra attribué une mission par l'héroïne : libre à lui de suivre la mission qui lui a été donnée...ou de s'égarer grâce aux capacités que lui donnent son **Smartphone** au risque de faire échouer la mission collective.

## L'INTRIGUE

*Le 30 septembre à 20h, le directeur de la Clinique Montplaisir donnera une visio-conférence qui dévoilera au monde sa nouvelle invention, la pilule ALPHA. Pour décupler vos facultés sensorielles et interagir avec Victor Montplaisir, ayez la pilule offerte à l'entrée de la salle et téléchargez l'application PILULE ALPHA.*



## « UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE INTERACTIVE CONÇUE POUR LA SALLE DE CINÉMA »



### OBJECTIF

Les spectateurs sont acteurs de la séance..



### MOYENS

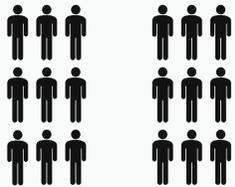
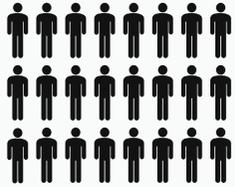
Au moyen d'une **application Smartphone**, les spectateurs de la salle peuvent interagir en temps réel avec le film diffusé sur grand écran, sans interruption ni perturbation de la narration.



### DURÉE DU FILM INTERACTIF

Entre 13 et 15 minutes. A chaque séance, il peut se produire une histoire différente selon les choix des spectateurs (avec des fins différentes).

## 3 TYPES D'INTERACTION INEDITES EN SALLE DE CINEMA



- 1. simples et COLLECTIVES :** la majorité des votes influence la narration sur grand écran.
  - prise de **décision** à la place du héros : choix d'une action.  
Pendant le vote, le héros à l'écran hésite, ou bien s'adresse au public en le guidant dans ses choix.
- 2. PERSONNALISEE :**
  - **facebook connect** : la photo de profil d'un spectateur au hasard est affichée en direct sur l'écran de cinéma.
  - **l'emplacement de la salle de cinéma** est indiqué en direct lors d'une localisation sur plan (style Google Map) où vous voyez la localisation de la ville où le spectateur se situe.
- 3. complexes et INDIVIDUELLES**

Possibilité d'utiliser son Smartphone comme « second écran de visionnage».

  - accès à des **vidéos complémentaires** en **temps réel** sur son Smartphone (sons et dialogues supplémentaires pour une partie de la salle...)
  - **réalité augmentée** : en passant son Smartphone devant le grand écran, des spectateurs peuvent « voir » des détails nouveaux



## JOUR J DE LA 1ERE PROJECTION PUBLIQUE

Le court métrage interactif PILULE ALPHA sera présenté en première partie d'un long métrage, dans une salle de cinéma que nous aurons équipé au préalable pour l'expérience.

### GUICHET DU CINEMA

Au moment d'acheter son billet, chaque spectateur se voit offrir **un emballage cartonné qui contient une pilule**. Chaque spectateur découvrira soit une pilule rouge, soit une verte, soit une orange.

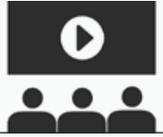
### DANS LA SALLE

Des infirmiers et des infirmières placent les spectateurs dans la salle. Un homme habillé en médecin explique à la salle **comment se connecter à l'application** et à quel point le lancement de la pilule Alpha est important pour Victor Montplaisir, directeur de la clinique du même nom.

### INTERNET

**Sur le site internet** de l'hôpital de Montplaisir, l'onglet « R&D » liste désormais un certain nombre de pilules, avec les effets associés. Quelques vidéos et photos témoignent de leur efficacité. On y découvre les exploits surprenants des consommateurs : possibilité d'anticiper l'avenir, de voir à travers les vêtements, etc.





## TRAILER

<https://vimeo.com/163226910>

## TEASER

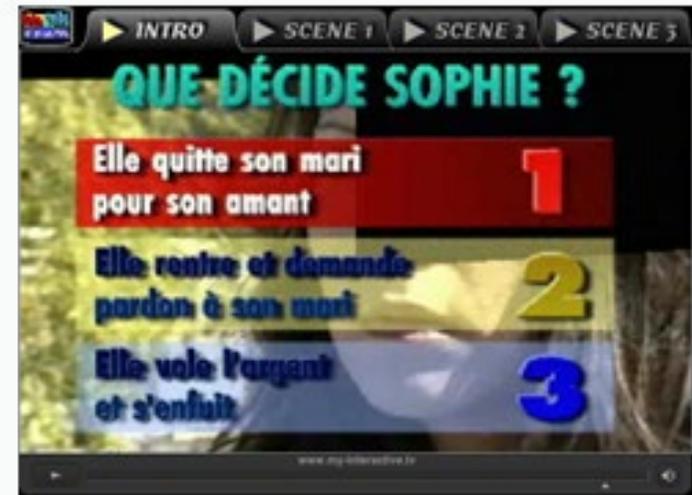
<https://vimeo.com/201310153>



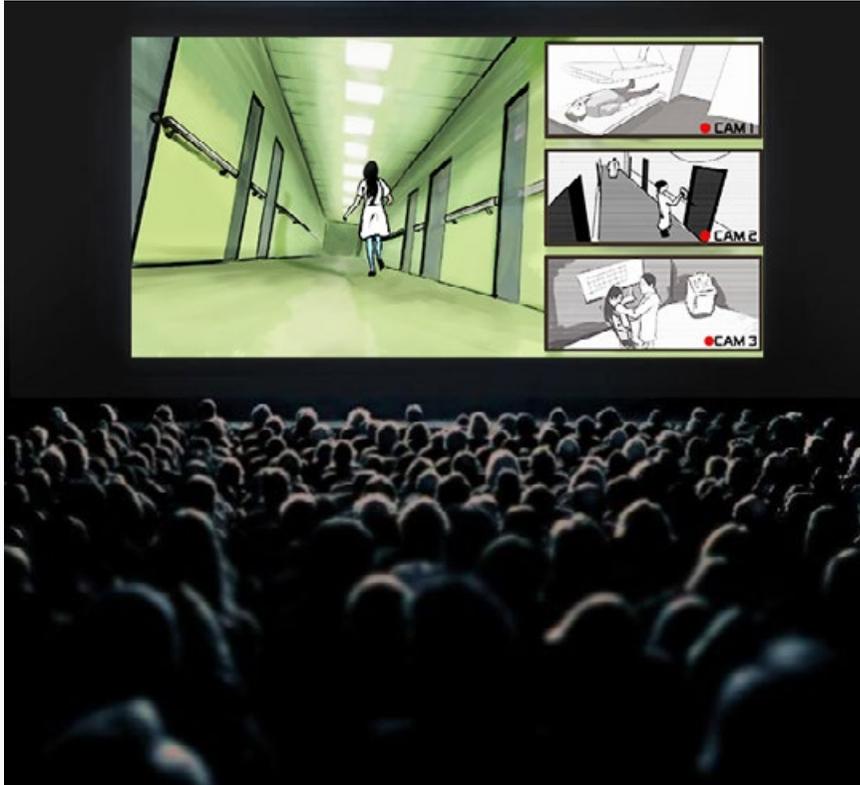
## UN PROJET REELLEMENT INNOVANT ?

Nous avons réalisé une étude de marché sur les projets interactifs afin de juger si notre projet était innovant, et quelles étaient les forces en présence parmi la concurrence (voir tableau récapitulatif ci-dessous).

Dans la plupart des cas, la narration est **interrompue** (la scène se fige) pour laisser le choix à l'internaute de choisir.



Contrairement aux exemples ci-dessus, **notre film interactif est CONTINU** car l'internaute effectue son choix pendant que le film se déroule. L'expérience de visionnage d'un film de cinéma reste donc intacte, et tout « temps mort » est évité.



L'idée **d'expérience collective** est l'un des enjeux majeurs de cette expérience interactive. Nous ne sommes pas en faveur d'une interactivité qui ne serait qu'individuelle, où chaque spectateur se retrouverait seul face à son smartphone ou l'écran de cinéma. Nous souhaitons que les spectateurs soient amenés à discuter, qu'ils **interagissent oralement les uns avec les autres**, qu'ils se donnent des conseils, qu'ils rient ou crient en même temps... bref qu'ils s'amuse et passent un bon moment tous ensemble. Au début, il est probable que chaque spectateur soit un peu timide et n'ose peut être pas spontanément s'adresser à ses voisins, mais la situation d'urgence de l'héroïne, qui s'adressera directement à eux, aidera sûrement à « débloquer » les réticences et à mettre à l'aise le public autour d'une quête commune.

Avec PILULE ALPHA, nous espérons relever le défi que la salle de cinéma ne soit plus seulement un lieu où l'on s'assoit pour regarder son film passivement en mangeant des popcorn, mais plutôt un vrai lieu de divertissement où l'on s'amuse, où l'on participe, et où l'on partage une aventure commune avec des personnes qui nous étaient encore parfaitement inconnues quelques minutes auparavant. A l'heure d'internet et des réseaux sociaux, ce **retour aux liens** entre personnes via des interactions physiques réelles pourrait bien être l'une des nouvelles tendances de l'époque...

## **UNE EXPÉRIENCE DE NARRATION CINÉMATOGRAPHIQUE INNOVANTE, ENTRE FILM ET JEU VIDÉO**

- en temps réel et sans interruption du film, les spectateurs font des choix qui modifient l'histoire et provoquent des fins différentes à chaque séance
- des interactions inédites en salle de cinéma : l'usage d'un second écran (Smartphone) permettant de faire des choix, de visualiser des détails (réalité augmentée), et d'interagir avec les personnages de manière collective et personnalisée.
- un univers transmedia qui peut se découvrir avant la séance de cinéma et se prolonger après

## **UN FILM INTERACTIF, DIFFÉRENT SELON LES SÉANCES**

- Le film fait entre 13 et 15 minutes mais, à chaque séance, il peut se produire une histoire différente selon les choix des spectateurs (avec des fins différentes)
- des interactions différentes selon les spectateurs, les séances...et la couleur de la pilule ingérée !