



RÊVERIE AU MUSÉE

*Benjamin BOUILLON, Guilhem DUVAL,
Mélodie KOUY, Matthieu MECHINEAU*



01

L'équipe

Le gang



*Benjamin
BOUILLON*

*Développeur RA
Dév. gameplay*



*Guilhem
DUVAL*

*Cadrage projet
Game design*



*Mélodie
KOUY*

*Game design
Illustration*



*Matthieu
MECHINEAU*

*Écriture
Modélisation 3D*

Nos compétences



Gestion de projet



Communication



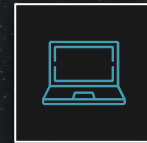
Graphisme



Game design



Modélisation 3D



Développement RA

02

La demande

Problématique

Comment ajouter une **dimension numérique**
aux expositions plus traditionnelles
pour **attirer le public adolescent**
sans altérer ou dénaturer le caractère
des expositions et de l'art exposé ?

Contrainte

S'approprier l'espace du musée
et utiliser les œuvres



Marie Golautt

Étudiante en droit, 22 ans

Réseaux

- *Instagram*
- *Reddit*

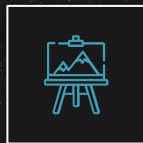
Occupations

- *Sortir avec ses amis*
- *Séries et jeux d'horreur*
- *Ne fréquente pas les musées*

03

Le projet

Nos axes principaux



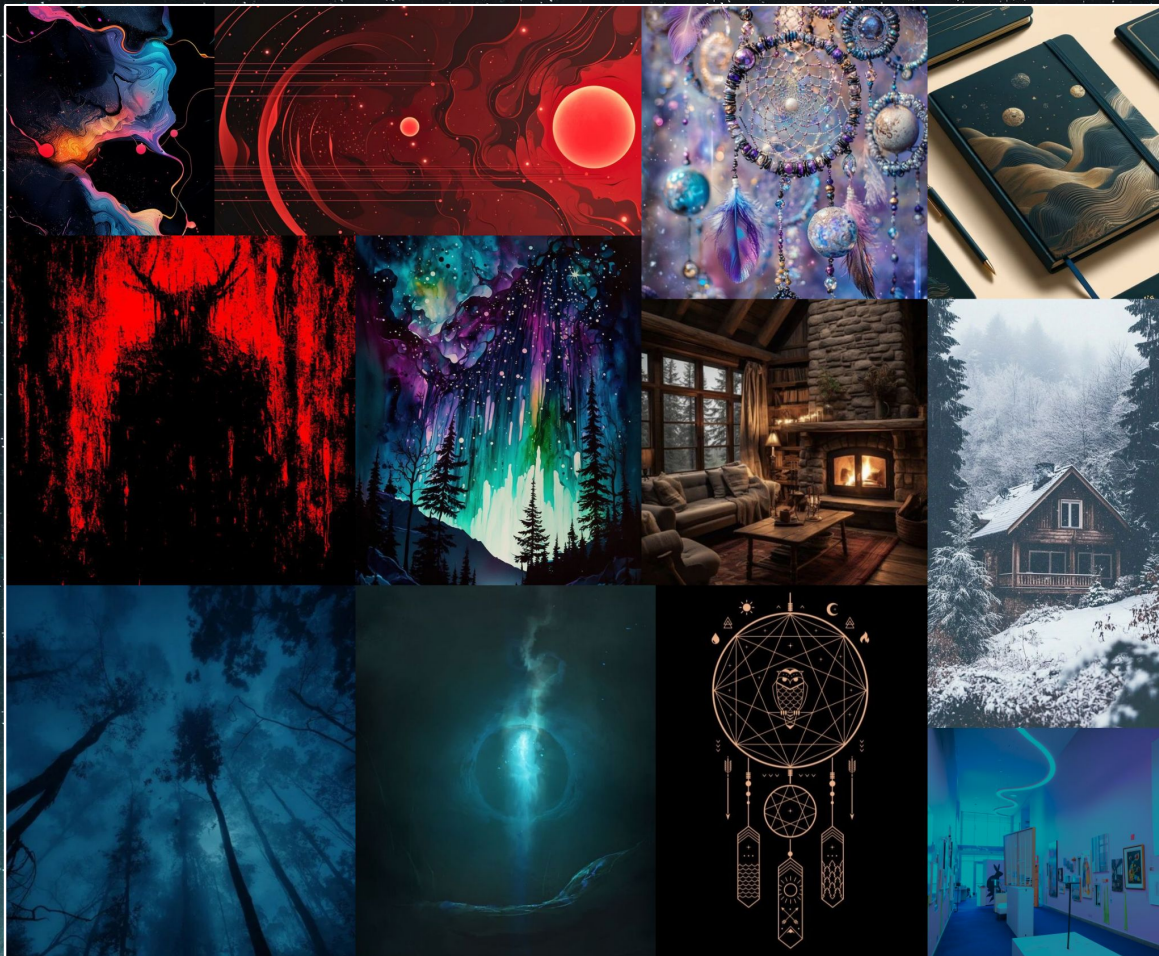
*Mettre en avant
les oeuvres*

- *Encourager l'observation approfondie des oeuvres*
- *Présenter la richesse des oeuvres de manière détournée*



*Donner un nouveau
contexte au musée*

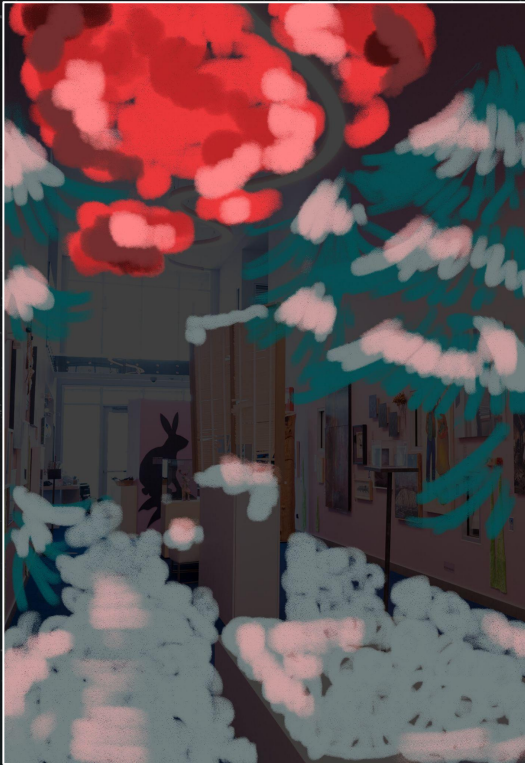
- *Le musée un médium remplie d'histoires*
- *Le replacer en tant que lieu privilégié pour les sorties*



Moodboard

Inspirations

- *Attrape-rêves*
- *Horreur*
- *Nuit d'Hiver*



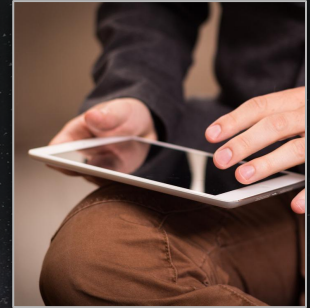
RÊVERIE

AU MUSÉE

Escape Game en réalité augmentée

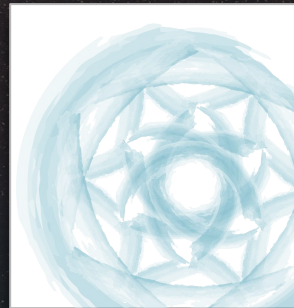
- *Retrouver le gardien de nuit du musée*
- *Parcourir le cauchemar du gardien*
- *Restaurer un attrape-rêve onirique*

Situation initiale



Une enquête

- De nuit, dans le musée
- Des indices mystérieux
- Un cercle magique





Le monde des rêves

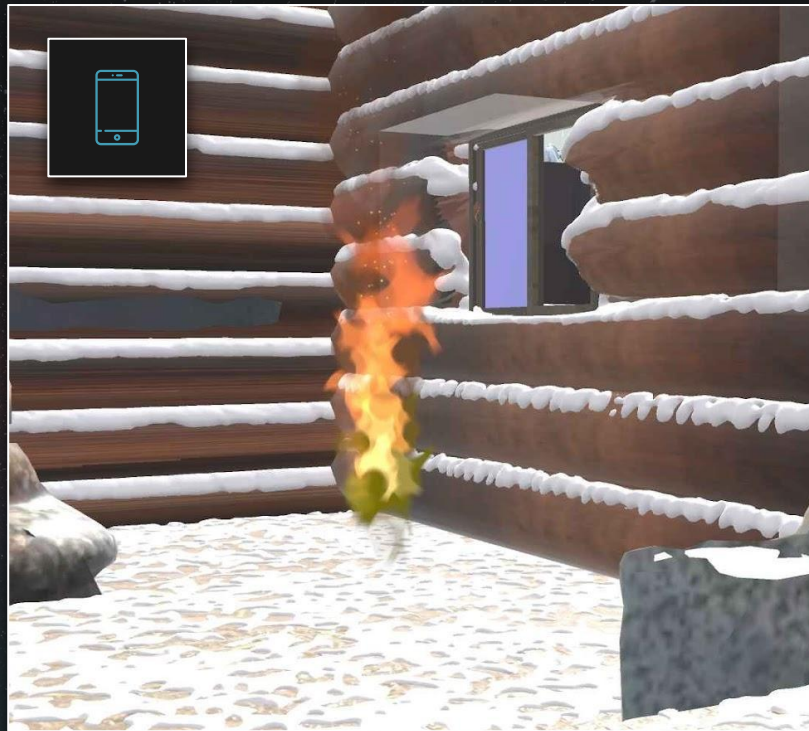
*Visible grâce à la
tablette*

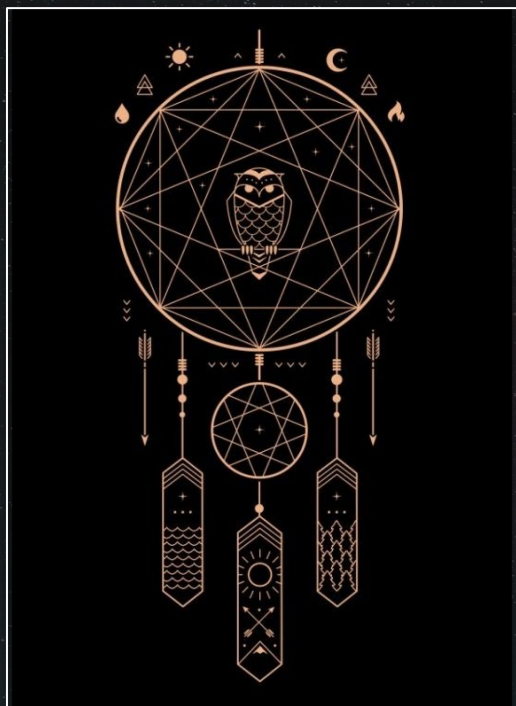
- *Le rêve du gardien*
- *Devenu cauchemar*

L'esprit du gardien

Le gardien est devenu un esprit

- *Des bûches pour alimenter le feu*
- *Un guide au long de l'aventure*
- *Une course contre-la-montre*

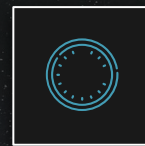




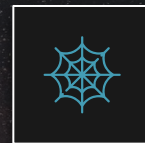
L'attrape-rêves

Une quête pour sauver le gardien

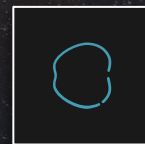
- Reconstituer l'attrape-rêves
- Pour purifier les rêves du gardien



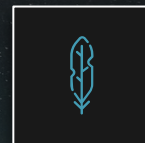
Cercle



Toile



Pierres

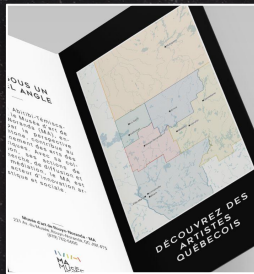
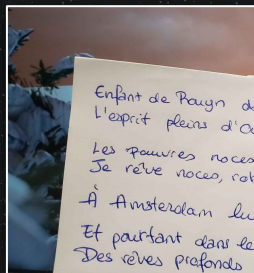


Plumes

La quête des plumes

Réunir des indices

- Poème sur le carnet
- Carte sur le flyer
- Œuvres dans le musée



*Enfant de Rouyn dans le coin du feu
L'esprit plein d'Ours et de cachalot*

*Les pauvres noces lavées d'or bleu
Je rêve noces, robes, d'îlots*

À Amsterdam lui dire merci

*Et pourtant dans le monde il y a...
Des rêves profonds comme la pluie*

Mais sur les miens, la nuit souffla



*Et pourtant dans le
monde il y a ...
les rêves profonds
comme la pluie*

*Le jour
de pauvre noces*



**UNE NUIT
AU MUSÉE**

**POUR RÉSOUDRE
LA DISPARITION
DE SON GARDIEN**

Du vendredi
26 octobre, 18h
Au samedi
27 octobre, 10h

II / I / - \

La communication

Teaser avec un ARG

- *Jeu de piste promotionnel*
- *En partenariat avec plusieurs points de RN*

Prioriser Instagram

- *Vidéos de présentation*

04

La démonstration



RÊVERIE
AU MUSÉE

*Merci à Thomas GESRET
pour la musique*

Merci !

*Benjamin BOUILLON, Guilhem DUVAL,
Mélodie KOUY, Matthieu MECHINEAU*

