



**EMM**

U n i s   c o n t r e   l e s   G A F A M



# SOMMAIRE

<b>INTRODUCTION</b>	<b>p.3</b>
<b>I) UNIVERS</b>	<b>p.4-12</b>
1 - Contexte	p.4
2 - Le fonctionnement de la GWT	p.5-6
3 - Personnages	p.7-9
4 - Synopsis	p.10
5 - Timeline globale	p.11-12
<b>II) CHARTE GRAPHIQUE</b>	<b>p.13-23</b>
1 - Moodboard	p.13
2 - Logo	p.14-15
3 - Typographies	p.16
4 - Couleurs / règles	p.16
5 - Affiches	p.17-23
<b>III) STRATÉGIE TRANSMEDIA</b>	<b>p.24-39</b>
1 - Frise chronologique	p.24
2 - Video	p.25-33
3 - Podcast	p.34-35
4 - Jeu vidéo	p.36-39
<b>IV) ÉLÉMENTS TRANSMÉDIA / PRODUITS DÉRIVÉS</b>	<b>p.40-43</b>
1 - Tags	p.40
2 - Journal d'après séance	p.41
3 - DVD / CD	p.42
4 - Album	p.43
<b>CONCLUSION</b>	<b>p.44</b>





# INTRODUCTION

Avant de commencer à vous présenter notre projet, il est important de vous resituer le contexte de la création du scénario. Durant nos premières recherches, nous sommes vite venus à penser une histoire gravitant autour du contexte sanitaire actuel (la crise du COVID19) tout en le mêlant à l'univers du numérique. De plus, notre souhait était de garder un côté «réaliste» à notre histoire en dénonçant les GAFAM (tout en accentuant) et les dangers que ces dernières peuvent engendrer.

A travers ce dossier vous pouvez y retrouver toutes les explications et supports vous permettant de vous plonger au coeur de notre histoire.

## **Notice :**

Afin de permettre une immersion complète, nous avons décidé d'utiliser un fond interactif. En effet, tout comme le cours de notre histoire, ce dernier va évoluer selon la temporalité : premièrement l'électricité est présente et va donc éclairer la ville / puis les terroristes interviennent et coupent l'électricité, ce qui va la plonger dans le noir / enfin, l'électricité va revenir, mais il y aura toujours la présence de la marque des terroristes

Bonne lecture et courage lors de votre traversée dans le noir !



# I) UNIVERS

## 1 - Contexte

Depuis la crise du Covid-19, les GAFAM ont pris le pouvoir et dominent le monde politique et judiciaire. Progressivement, la peur et les tensions sont montées. Cette rapide montée en puissance a profondément bouleversé le système et l'éthique. Les inégalités sont renforcées, la société s'individualise et se divise. Corruption, surveillance, manipulation de l'information. Ce sont les prémices d'un régime totalitaire dirigé par plusieurs sociétés, les GAFAM, dont la puissance dépasse toute autorité. En 2026, les 5 sociétés signent un traité d'alliance, leur permettant de décupler leur puissance et emprise. Ils unissent leur savoir et une partie de leur argent dans une seule et même organisation du nom de "GWT" (Gafa world trade). La GWT se revendique comme un État à part entière au-delà des frontières. Face à cette montée en puissance soudaine de la GWT, et de la perte pour les états de société très influente pour leur économie. En 2024 en effet, 85% de l'activité économique mondiale est générée par les gafa, qui ont envahi tous les marchés. C'est dans ce contexte instable que va se déclarer un événement inattendu. les États décident massivement de soutenir l'activité des GAFAM plutôt que de les combattre. De plus, cela permet de maintenir les Etats financièrement stables, tant la situation financière repose sur les GAFAM depuis le Covid-19. La population mondiale en fait partie à son insu : ce climat déjà tendu prend alors un tournant clairement totalitaire. Elle inaugure de nouvelles villes, gagnant en puissance. La GWT pense même à développer sa propre armée, sa propre police, ses propres lois. Pour l'heure, il contrôle les armées, polices, écoles déjà existantes. Le contrôle de l'information est tel qu'il n'est plus possible de déterminer le vrai du faux. La seule chose à croire est l'information que divulgue la GWT. La GWT espionne et sait tout de tout.

Du côté de la population, la vie est utopique, d'un aspect paisible, la peur de la répression bat son plein. Alors que la GWT fait tout pour implémenter son idéologie, différents groupes de «révoltés» se hissent pour confronter se hissent pour confronter ce système, des groupes laissant même la possibilité d'agir dans un but terroriste. Dans ce contexte, la GWT projette de créer leurs propres forces policières courant 2027.

Le 4 janvier 2027 sera le début d'une nouvelle ère pour l'humanité, alors que la GWT semble intouchable, des bombes IEM, paralysera tout système électrique durant 28 jours.

Une crise d'ordre mondiale qui changera à jamais la vision de la population à propos de la GWT.



## 2 - Le fonctionnement de la GWT

C'est lors du traité d'alliance, le 16 septembre 2026, que les plans de la GWT sont dévoilés aux yeux de la population. La puissance des GAFAM qui prenaient déjà de plus en plus de pouvoir en période post-covid, que ce soit économiquement, possédant de plus en plus de société, mais également en terme géopolitique, les GAFAM investissant dans des villes au centre de chaque continent afin de développer un immense réseau d'informations et de données.

<https://framacarte.org/m/95612/>

La GWT pris tellement de pouvoir dès sa création qu'elle entrera directement au conseil de l'ONU prenant ainsi une place égale aux autres pays dans la diplomatie mondiale. Lorsque l'épidémie du Covid-19 est endiguée, les nouveaux présidents des grandes puissances souhaitent relancer l'économie en exploitant les terres situées dans les zones inhabitées. En France se crée alors un puissant réseau entre les 3 Mégalopoles Bordeaux, Lyon et Paris. Cette liaison crée un triangle au sein duquel se situe la ville de Googletown, établie en 2024, en remplacement de la ville de Vesdun, ville centrale de la France. Le réseau y est optimal car au centre du triangle et à équidistance des 3 mégalopoles. Google décide d'y racheter des terres et d'y développer sa propre ville afin de répondre à l'explosion démographique (10 milliards). Dans le même temps, les autres GAFAM décident simultanément de construire leur propre ville :

**GOOGLE TOWN** : Le choix s'est porté sur l'ancienne ville de Vedun, au centre de la France, si le choix de la ville n'est pas au centre c'est car la France est au carrefour des grosses puissances européenne (Allemagne, Royaume Unis, Italie, Espagne ...) Basé sur cette ancienne ville qui commençait à se dépeupler, les investissements de google ont permis une croissance globale du centre de la France, en perdition face aux métropoles. La ville, véritable pôle économique, accueille pas loin de 500000 habitants.

**APPLE CITY** : Apple a décidé de s'implanter dans la ville de Kansas city, plus grande ville du Missouri. Apple souhaitant développer ses nouvelles technologies à grande ampleur, l'entreprise a fait de Kansas city la plus grande smart city du monde.

**AMAZON CITY** : Après avoir racheté l'entreprise Ali Baba durant l'année 2023, Amazon a souhaité conforté sa place dans le plus grand marché du monde en s'implantant dans la ville de Ürümqi en Chine.

**MICROSOFT CITY** : Un accord de principe qui s'avéra officiel durant le traité, vit la ville de Sydney accueillir les investisseurs de Microsoft afin d'y construire leur propre smart city.

**FACEBOOK TOWN** : Facebook a décidé d'investir dans la ville de Brasilia afin qu'elle aussi elle développe sa propre smart city.



La GWT possède le grand projet commun de construire la smart city du continent africain, à Bangui capitale de Centre-Afrique.

En 5 ans, l'évolution de ces villes est gigantesque, et leur économie en forte croissance tire leur continent vers le haut. Au centre de chaque ville, une gigantesque tour, de plus de 800 m de haut, émet, grâce à une longue antenne, à travers le monde. Ses antennes sont liées entre elles et permettent aux GAFAM de contrôler l'intégralité des données passantes d'une smart city à l'autre.

Ces smart city sont alimentées par une quantité gigantesque d'énergie électrique. Par la définition même de smart city, ces villes ont établis un échange de données perpétuelles entre divers systèmes électroniques et électromagnétiques. Les transports sont des engins volants automatisés, pouvant accueillir une centaine de personnes. Toute cette énergie électrique est produite à travers une technologie hydraulique innovante. Aux abords de ces villes, on trouve les "villes poubelles". Ce sont d'énormes déchetteries à ciel ouvert. Des générateurs de secours sont dissimulés à plusieurs endroits pour faire face à toute panne potentielle. Aucune de ses villes n'est en revanche préparée à surmonter une attaque IEM, car ce type de bombe n'a jamais réellement fonctionné.



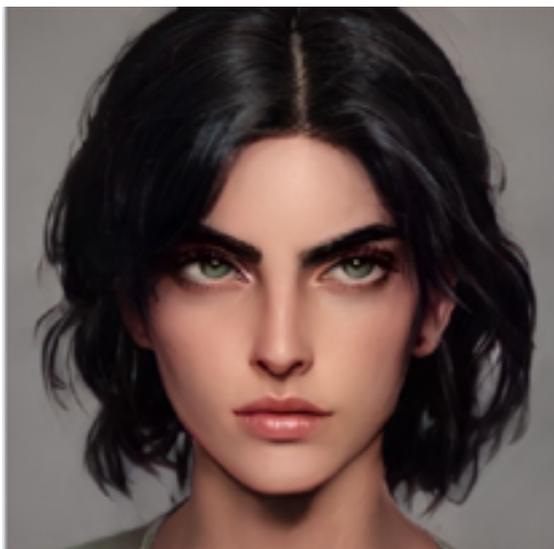
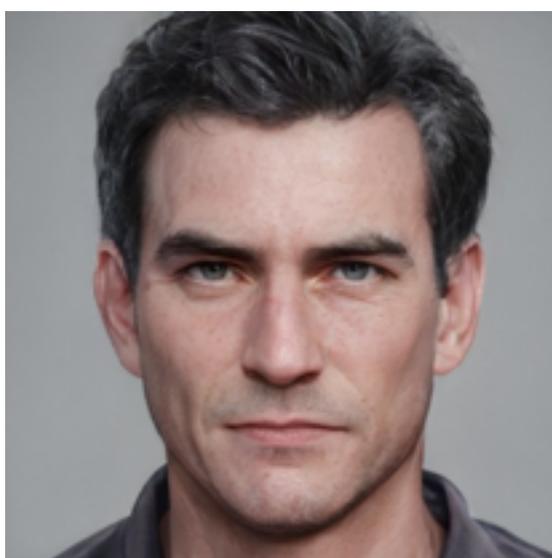


### 3 - Les personnages

C'est lors du traité d'alliance, le 16 septembre 2026, que les plans de la GWT sont dévoilés aux yeux de la population. La puissance des GAFAM qui prenaient déjà de plus en plus de pouvoir en période post-covid, que ce soit économiquement, possédant de plus en plus de société, mais également en terme géopolitique, les GAFAM investissant dans des villes au centre de chaque continent afin de développer un immense réseau d'informations et de données.

#### **Sylvain Millard (survivaliste) :**

42 ans, qui a hébergé puis joint les terroristes, il n'est pas très aimable et hais les grosses industries dont il se méfie depuis que la ville a été prise. Ancien villageois de Vesdun qui est resté après la bataille de Vesdun perdue par les anciens locaux.



#### **Louna (jumelle) :**

Dit Lou, 24 ans, en thèse sur l'économie des réseaux et le rôle des GAFAS, surdouée autant que son frère. Femme très douce et peu sûre d'elle, timide, effacée derrière son frère, lui permettant d'analyser la situation et conseiller ce dernier lors des prises de décisions.





### Grégoire (jumeau) :

Dit Greg, 24 ans, en thèse sur le développement de nouvelles énergies, beau garçon, très charismatique, en couple, surdoué depuis toujours, grand espoir du domaine. Son plus grand défaut est d'être extrêmement prétentieux, ce qui oblige sa soeur à le remettre dans le droit chemin.



### Donald RONDON (ancien combattant)

43 ans, Banni des forces spéciales américaines à cause de ces méthodes "particulières", Il s'est isolé en France. Connus des services secrets français. Homme très discret, ancien bras droit de Léo le Flic, il travaille en secret pour le maire qui lui confie la mission de trouver et tuer les terroristes. C'est le bourreau, il exécute les ordres sanglant des autorités, dans la plus grande discrétion, pour essayer de préserver la crédibilité du maire dans cette affaire. Il est froid, inexpressif, et violent.

### Ludovic BOUSQUET (anti gafa)

Ancien employé travaillant pour la ville de Vesdun. Il est la victime typique des gafas qui lui ont pris son emploi.. Sans emploi, il se retrouve contraint à quitter son loyer et errer dans les rues de Googletown. Il est donc SDF, sale et usé. Il est honnête, très lucide, révolutionnaire mais seul, pris pour fou alors qu'il est loin de l'être. Il est amer, frustré. Suite à cette mésaventure, une haine envers les GAFAs s'est installée chez Ludo. En effet, il ne peut se résoudre à penser que ce sont les grandes entreprises qui sont la source de tous ses problèmes. Errant de spot en spot, il ne cesse de réfléchir au jour où les GAFFA paieront pour ce qu'ils lui ont fait subir. Les manifestations sont donc une aubaine pour Ludo qui, dès les premières paroles de Grégoire, a vu en le dernier un potentiel allié sur qui il pourra s'appuyer, voire sacrifier...



**Léo BONFIA (le flic)**

34 ans, veuf, père de 2 enfants (garçon 7 et fille 2 ans), sa voisine s'en occupe, policier exemplaire multi décoré, mène l'enquête pour trouver les terroristes puis est traumatisé lorsqu'il découvre le cadavre de Tommy, ami de son fils. S'il est présent pour la recherche de la vérité à propose de cette crise son combat n'est pas fini, alors qu'il se lance à la poursuite du tueur.

**Honoré Chaffaud ("Jack")**

28 ans, il est en 3ème année de médecine à la même fac que les frère et sœur. Ces premières années ont été raté pour résultats scolaire qui l'a plongé dans une paranoïa des autres dû à son échec. Il aura un suivi psychologique, alors qu'il commence à être addict à l'héroïne et qu'il se rend compte qu'il possède des envies sombres suite à la lecture d'histoire à propos de Jack L'Eventreur. Son suivi l'amène à discuter de nombreuses heures par semaine avec des personnes atteintes du même syndrome l'aidant ainsi à se contrôler. Prise de drogue mais plus de drogue se transforme en monstre.



## 4 - Synopsis

Durant la nuit du 4 janvier 2027, une coupure de courant généralisée apparaît dans la ville de GoogleTown anciennement Vesdun . Certaines personnes étaient en train de dormir, pendant que d'autres étaient au travail ou encore en boîte de nuit. C'est le début d'un mois de panique et d'inconnue dans une ville coupée de l'électricité. Dans les hôpitaux les patients délicats décèdent, impossible d'en soigner d'autres, des avions tombent et s'écrasent sur les villes et les champs, les trains déraillent, etc.

Durant les premiers jours, l'incompréhension domine dans la ville, alors que certaines personnes en profitent pour commettre des petits délits, la plupart des habitants manifestent leur mécontentement auprès des autorités locales dirigées par les GAFA. C'est lors du 5ème jour que la ville apprend que l'absence d'électricité n'est pas unique à la ville mais qu'elle atteint également la France et le monde entier. Des doutes subsistent sur les raisons de la panne, où une cause accidentelle semble impossible au vu de l'impact mondial de cette coupure. Le Maire de la ville, en place grâce au Gafa depuis la crise du Covid-19, essaye de justifier auprès des habitants la non implication des Gafa, déclarant même aux habitants que c'est un acte terroriste de grande ampleur et que certaines autorités locales avaient des doutes sur l'activité de certains habitants qui sont contre la forte domination dans les choix politiques et économiques de la ville. Cependant la communication étant très difficile, ses efforts ont peu d'impact. Alors que le doute plane sur les causes de ce problème et que la situation s'est calmé dans la ville, la découverte de l'assassinat d'un enfant en pleine ville, suscite la peur, l'incompréhension et le doute des habitants envers leur propre voisin. La ville sombrera le lendemain lorsque le maire déclara en place publique que des terroristes ont agi dans la ville afin de mettre en place un plan qualifié de "complot mondial" C'est à ce moment là que nos "personnages principaux" partent à la quête de la vérité et de ces terroristes sans l'aide du Maire qui lui aussi compte bien trouver la vérité, avec sa méthode.

A l'aube du 15ème jour, un enfant est retrouvé assassiné en pleine rue. La nouvelle, malgré l'absence de média, se répand dès le midi dans la ville et c'est le début d'une vraie panique/violence dans la ville. Malgré les violences et la panique, le groupe continue ses recherches sur la cause de cette panne et en conclut que si la panne n'est pas accidentelle, il y a forcément un lien avec les gafa et il décide donc de rendre visite à la tour Google. Ils y retrouvent le conseiller du maire, avec qui ils ont une discussion agressive, persuadant notre groupe que les gafa ont un lien avec ce qu'il se passe. Ils décident donc d'examiner, sans autorisation, la tour en détail avec la possibilité de trouver les réponses.



C'est au sommet du plus haut immeuble de la ville, la Tour Google, lieu où les autorités locales et les entreprises présentes dans l'agglomération discutent des choix politiques et économiques qu'une machine pointant vers le ciel est trouvée. Greg reconnaît ce type de machine et explique que si la panne est mondiale c'est sans doute à cause de machines comme celle-ci propulsant des bombes électromagnétiques impactant considérablement tout objet électrique.

Le maire et son équipe mettent les habitants sont mis au courant créant un peu plus de panique dans la ville. Alors que le groupe de personnages principaux se retrouve dans une "guerre froide" entre les autorités locales et les terroristes, un combat éclate entre les forces de google (ronald + armée) dans les rues de google town, devant la population présente. un face à face entre notre groupe et les terroristes éclaircira la situation mondiale. Alors que le "survivaliste" déclare dans ce face à face qu'il faisait partie des terroristes depuis le début et les terroristes expliquent que cette situation sans électricité n'est pas définitif, qu'ils ont un système pour tout remettre et qu'il souhaitait prouver l'inutilité des Gafa hors de leur zone de confort, de montrer l'entraide humaine développé dans ce moment de crise et l'obstination des Gafa à plus s'inquiéter pour le bilan économique que pour ces concitoyens. Les terroristes de google town ayant réussi leurs objectifs et faisant prendre conscience aux habitants les méfaits des GAFA de nombreuses manifestations et révoltes dans l'objectif de retrouver un monde post gafa.

## 5 - Timeline globale

**27 janvier 2026 ( 1er jour):** Coupure générale : personnages principaux en Boîte

Les premiers plans sont sur Greg et Louna lorsqu'ils vivent la coupure. On constate à travers leurs yeux, en sortant de la boîte que la coupure est générale, plus aucune lumière dans la ville à part la lune. Il y a des cris, de la panique. On entend d'énormes explosions (les avions tombent, les voitures se rentrent dedans...). Ils croisent Ludo, puis rentrent chez eux à la lumière de la lune. Ils croisent Ludo, connu de tout le quartier.

\*\* Scène apparition des personnages principaux : Stéphane, Louna, Greg, Sylvain, Ludo.

**2-3 premiers jours :** La population de Vesdun se divise en deux catégories: ceux qui se resignent et tombent dans la panique, sement le trouble, pille et commettent des délits, et ceux qui agissent et décide de planifier des mesures d'aide d'urgence. Réunion de crise des politiques et hommes d'affaires importants de la ville. Répartition des missions.

L'isolation dans le noir commence. Durant les trois premiers jours, malgré la panique, les politiques de plusieurs pays tentent de réfléchir en commun à des solutions primaires aux problèmes dont il adviendrait si cette situation perdurait. Premier vol, casse à cause de l'absence de visibilité pendant la nuit. Début de protestation la journée pour demander les raisons de ce black-out...Les premiers jours, la seule alternative s'avère d'éclairer la nuit à la bougie.

Les habitants prennent peu à peu conscience que tous les appareils sont endommagés et qu'aucune batterie de secours ne fonctionne.

\*\*





**5ème jour :** Peu à peu la rumeur que la coupure serait mondiale se répand, car personne ne vient en aide à Google Town et personne n'a rapporté avoir vu de l'électricité en dehors de la ville. Cependant, aucun moyen d'en être sûr. Léo le policier fait le tour de la ville pour annoncer la situation et annonce le futur discours du Maire. Dans le même temps, la tour Google rallume ses bureaux grâce à un groupe de secours, un nouveau type de batterie innovant et qui s'auto alimente, créé spécialement en cas d'attaque terroriste.

**8ème jour :** Discours officiel du Maire -> "ne paniquez pas, le monde entier est impacté et toutes les autorités mondiales sont sur le coup, la situation est sous contrôle". Bon gros discours politique démagogique.

**Jusqu'au 10ème jour :** Status quo de la situation, les habitants se mobilisent pour nourriture/solutions. Entraide. Les rues sont quasi désertes et complètement saccagées.

\*\*

**10ème Jour :** Premier meurtre de Jack : Tommy, Meilleur ami du fils de Léo. La ville est prise de panique. A partir de ce jour-là, le policier décide de se lancer à la poursuite de ce tueur, qui continuera de faire des ravages.

**13ème jour :** Rencontre tendue entre l'adjoint du maire, et nos héros (LEO, LOUNA, GREG, LUDO). Ces derniers se rendent compte que les bureaux de Google bénéficient d'électricité. Ils sont ébahis.

**15ème jour :** La ville apprend qu'une des bombes a explosé au-dessus de leurs têtes et donc que des terroristes se cachent dans la ville. Panique générale, suspicion envers tout le monde, des terroristes + un tueur, ça commence à faire beaucoup.

\*\*

**16ème :** Nos protagonistes principaux décident de rallumer l'électricité de la ville.

**17-22ème :** Guerre villes - gentils + terroristes

**23ème jour :** retour de l'électricité dans la ville grâce aux terroristes qui ont fait un message

**28ème :** Retour à la normale dans le monde entier.

*\*\* = Apparition régulière du camp Terroriste et de Sylvain*





## II) CHARTE GRAPHIQUE

### 1 - Moodboard

Vous trouverez ci-dessous la moodboard (planche de tendance) réalisée avant la conception de notre logo concernant le projet IEM :





## 2 - Logo

Vous trouverez ci-dessous le logo de notre projet IEM ainsi que ses déclinaisons :

### Logo finale



A travers ce logo, notre volonté était de représenter un effet «glitch» symbolisant une coupure d'électricité. Les couleurs utilisées font référence à Google : en effet, c'est la ville de Google-Town qui subit les attaques terroristes. De plus, cet effet fait également penser aux anciennes cassettes VHS ce qui symbolise un retour dans le passé . Dans notre projet, le retour dans le passé n'est être qu'un retour à la vie sans électricité.

PS : En cliquant sur le logo ci-dessus, vous aurez accès à une animation de ce dernier.

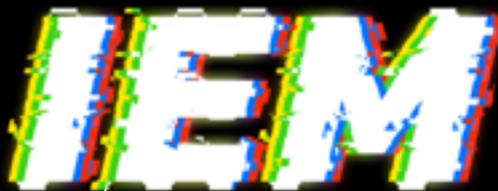
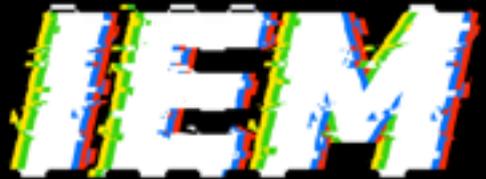




## Logo noir et blanc



## Déclinaisons





### 3 - Typographie

Typographie Logotype : ***KANIT (Bold Italic)***

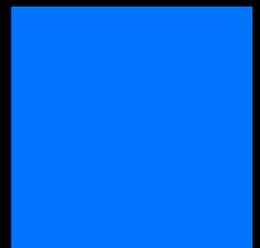
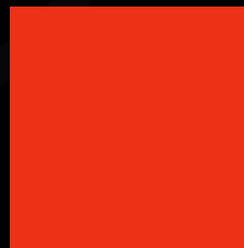
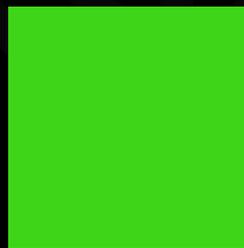
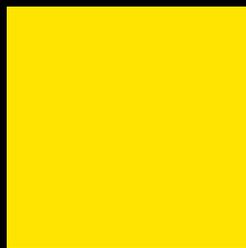
Typographie Baseline : Open sans (regular)

Typographie textes : Roboto (regular)

#### Choix des typographies :

Concernant la typographie du logotype, nous avons choisi une typographie se rapprochant d'un style rétro (ici KANIT). Cette typo grossière permet donc un rendu plus visible de l'effet pixellisation. Concernant les typographies de la Baseline et des textes, nous avons choisis ces dernières car elles font parties des typographies les plus utilisées sur Internet (Roboto étant la première et Open Sans la deuxième).

### 4 - Couleurs / Règles



Hexa :	# ffe401	# 3ed518	# ed3117	# 0173ff
CMJN :	9/10/100/0	67/0/100/0	4/94/100/1	79/56/0/0
RVB :	238/214/1	62/213/21	228/52/33	1/115/255

Afin d'intégrer au mieux ce logo, il est important de privilégier un fond noir / sombre. De plus, il est important de laisser un espace d'environ 2 centimètres de chaque côté de ce dernier. Enfin, les couleurs doivent rester tels quelles afin de garder une certaine cohérence avec Google.



## 5 - Affiches

Vous trouverez ci-dessous l'affiche du film IEM (juste en dessous) ainsi que les autres affiches adaptées pour d'autres zones géographiques (pages suivantes) :





# 1EM

Unis contre les GAFAM



WARNER BROS PICTURES PRESENTS

IN ASSOCIATION WITH VILLAGE ROADSHOW PICTURES DC PRODUCTION WEBB GRAD JOADIM PROHNER ENTERTAINMENT «1EM» ALICE BRAGA BASH VIOE JAMES OLUN HARPE... FORME... NAJVI SHOX DIRECTOR PAUL CHANGRETAUD... REALISATION ALEXIS MENACHAUD... SCENARIO MAXIME MATHONAT... GRAPH VIGILE COLLARD... PRODUCTION UNIVERSITE BORDEAUX MONTAIGNE... PROJET TRANSMEDIA MASTER CONCEPTION DE PROJET NUMERIQUE ET MULTIMEDIA...



07 / 04 / 21



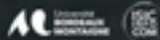


# 1E1M

Unis contre les GAFAM

BRKOME

WAINER BOUS PICTURES PRESENTS  
IN ASSOCIATION WITH VILLAGE ROADSHOW PICTURES DC PRODUCTION WIER BROAD JACQUIN PIRENIA ENTERTAINMENT «1E1M», ALICE BRAGA BASH VOED JAMES  
DOLIN HARPE... FORME... NAIVI SHOCK DIRECTOR PAUL CHAMBARETAUD... REGISTRATION ALEXIS MENCKHAUD... SCENARIO NAJINE MATHONAT... GRAPH VIRGILE COLLARD...  
PRODUCTION UNIVERSITE BORDEAUX MONTAIGNE... PROJET TRANSMEDIA MASTER CONCEPTION DE PROJET NUMERIQUE ET MULTIMEDIA...



07 / 04 / 21

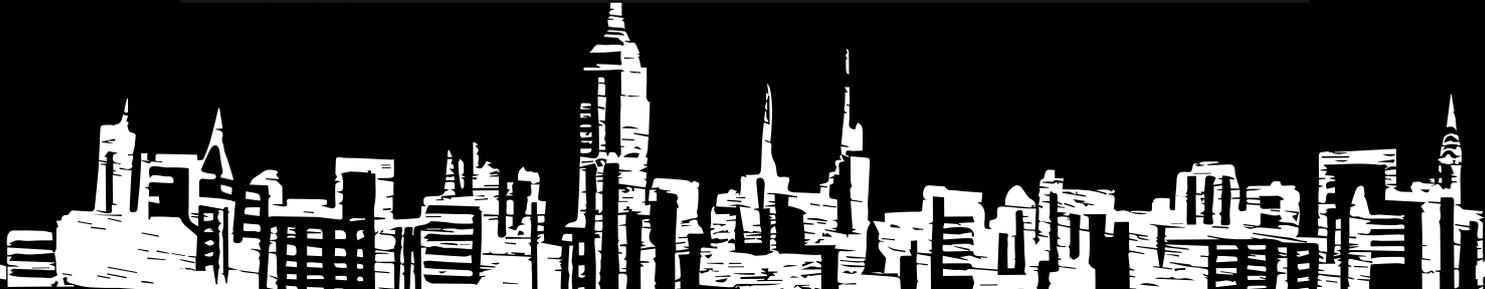




WARNER BROS PICTURES PRESENTS  
IN ASSOCIATION WITH VILLAGE ROADSHOW PICTURES DC PRODUCTION WEB BRAD JOADON PRODUENT ENTERTAINMENT «GEM», ALICE BRAGA BASH VIDEO JAMES  
DILON HARPE... FORME... NAVVI SHOCK DIRECTOR PAUL CHAMBERLAIN... REALISATION ALEXIS MENACHAUD... SCENARIO MADAME MATHINAT... GRAPH VIRGILE COLLARD...  
PRODUCTION UNIVERSITE BORDEAUX MONTAIGNE... PROJET TRANSMEDIA MASTER CONCEPTION DE PROJET NUMERIQUE ET MULTIMEDIA...



07/04/21







tiff. Toronto International Film Festival OFFICIAL SELECTION

76 OFFICIAL SELECTION

# iEM

Unis contre les GAFAM

WINNER BRIS PICTURES PRESENTS  
IN ASSOCIATION WITH VILLAGE ROADSHOW PICTURES DE PRODUCTION WEB BRAD JOUIN PRODUIT ENTERTAINMENT «iEM» ALICE BRADA BASH WOOD JAMES  
DILON HARPE... FORME... NAJVI SHOCK DIRECTOR PATRICK... REALISATION ALEXIS MENACHARD... SCENARIO MATHIE MATHINAT... GRAPH VIGILE COLLARD...  
PRODUCTION UNIVERSITE BOBREAUX... PROJET TRANSMEDIA MASTER CONCEPTION DE PROJET NUMERIQUE ET MULTIMEDIA...



07/04/21





# 1EM

Unis contre les GAFAM



WARNER BROS PICTURES PRESENTS

IN ASSOCIATION WITH VILLAGE ROADSHOW PICTURES DC PRODUCTION WEEB BRAD JACQUIN PROENIS ENTERTAINMENT «1EM», ALICE BRADA BASH VOED JAMES  
DILIN HARPE... FORME... NAIVI SHOCK DIRECTOR PAUL CHAMBARETAUD... REALISATION ALEXIS MENACHAUD... SCENARIO NAÏME MATHONAT... GRAPH VIRGILE COLLARD...  
PRODUCTION UNIVERSITE BORDEAUX MONTAIGNE... PROJET TRANSMEDIA MASTER CONCEPTION DE PROJET NUMERIQUE ET MULTIMEDIA...



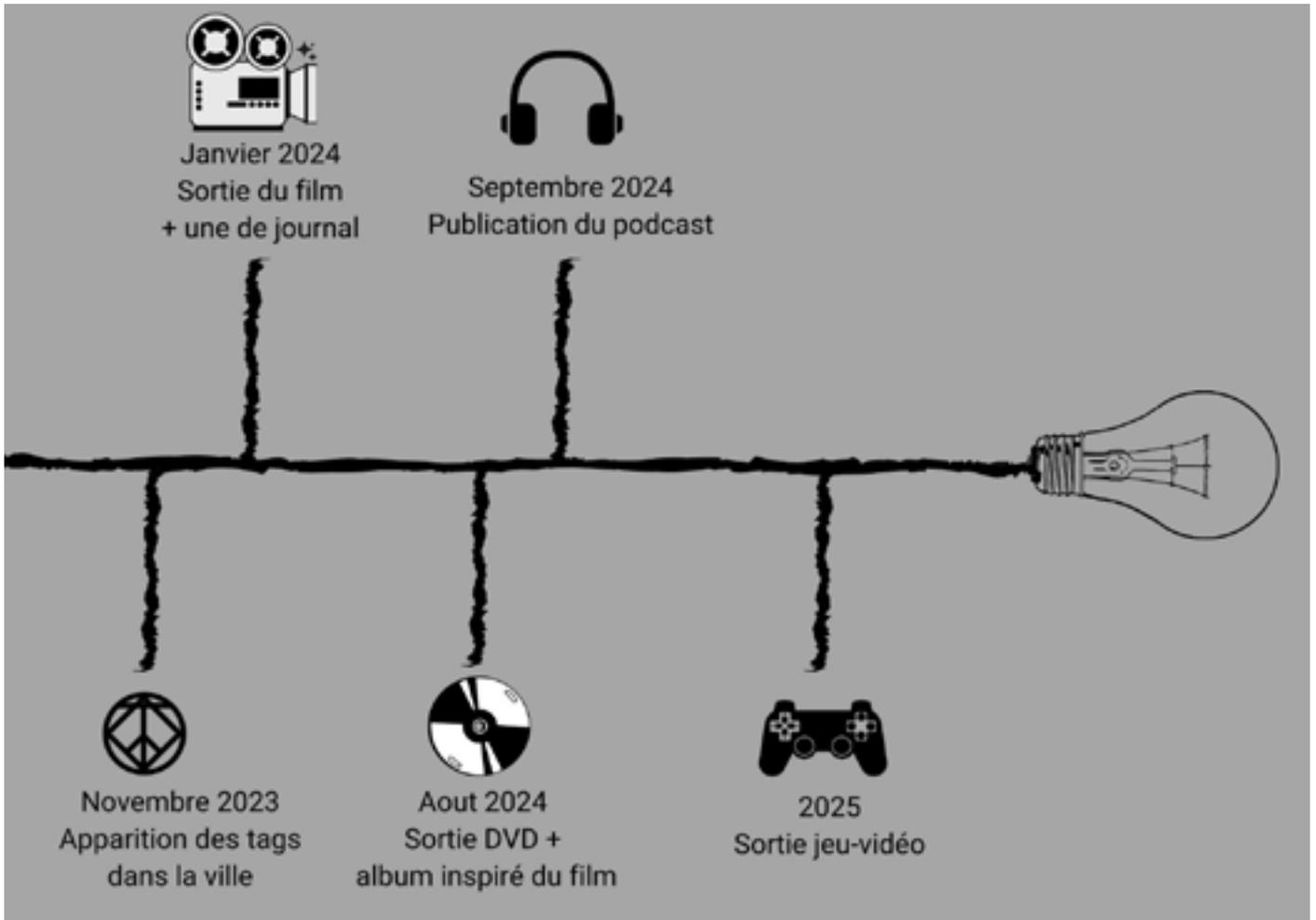
07 / 04 / 21



### III) STRATÉGIE TRANSMÉDIA

#### 1 - Frise chronologique

Vous trouverez ci-dessous la frise chronologique de la sortie de nos différents médias.





## 2 - Vidéo

### Scénario :

Alors que notre groupe se doute que quelque chose se passe à Google Town, il décide d'aller voir directement à la tour pour voir ce qu'il se passe. Ils sont accueillis dans un des bureaux par le conseiller du maire (insérer un prénom) qui se charge de l'accueil pendant les déplacements du maire. Alors que Léo reconnaît le jeune conseiller qui avait passé des tests pour la police quelques années auparavant et qu'une discussion semblant amicale se développe, la discussion devient très vite tendue lorsque le conseiller prévient Léo et le groupe de ne pas se mêler d'affaires qui ne les regardent pas en explicitant la forte influence de la GAFAM sur la ville.

### Séquencier :

Le groupe entre dans la pièce du conseiller, étant donné l'absence du maire.

Toc, Toc, Toc

**Thomas Todon** - « Entrez ! »

Le groupe ouvre la porte et rentre dans un bureau.

**Thomas Todon** - « Bonjour, que souhaitez-vous comme ren... mais ce ne serait pas Mr Beulac, mon ancien instructeur ? »

**Léo** - « Tu bosses pour le maire maintenant [nom], bien loin de tes idées de jeune enfant de 17ans ! »

**Thomas Todon** - « Ooooh tu sais on évolue tous un jour.... Sinon que recherchez-vous, toi et tes nouveaux camarades, tu ne devrais pas être en train de surveiller les rues ? »

**Léo** - « Nan, j'ai pris ma journée, et nous avons quelques questions à poser concernant cette soudaine panne. »

**Thomas Todon** - « Je crains que je ne vais pouvoir vous aider, les seules informations qui nous possédons, c'est que la panne toucherait la France entière, dans quelques jours cela sera fini, ne vous inquiétez pas. »

**Léo** - "tu te rends compte que tu parles comme eux maintenant, on sait tous ici dans cette pièce que la panne n'a rien d'un accident !"

**Thomas Todon** - "Vous avez l'air d'en savoir plus que nous."

**Grégoire** - il est quasi impossible qu'une panne de ce calibre touche une ville, alors un pays entier... on pense qu'une bombe a été lancée pour nuire à tout objet électrique et ainsi dérégler le système actuel."

**Thomas Todon** - "Cela semble tout droit venu d'un film de science-fiction, je vous le dis à vous tous, allez jouer ailleurs et laissez nous faire le travail nécessaire pour tout remettre en ordre"

**Louna** - "C'est peut-être ça, finalement, la peur des GAFAM, la peur de ne plus rien contrôler, d'être submergé par l'événement. La preuve, Mr [...], comment se fait-il qu'aucune aide des autres GAFAM n'apparaisse, toutes les gafa ne serait t'elle pas en crise au vu de ces événements »



**Thomas Todon** - " Je pense que vous n'avez pas compris, nous n'avons pas besoin de l'aide d'un pauvre groupe comme le vôtre, vous ne connaissez rien à nos méthodes de travail.»

**Léo** - "Vos méthodes de travail sont louches et vous nous cachez beaucoup trop de choses depuis votre arrivée dans cette ville, si à l'extérieur tout ceci paraît parfait et bien beau, au final, la ville est comme à ton image, corrompue».

**Thomas Todon** - "Que l'on soit bien clair vous et moi, n'essayez pas de vous immiscer dans des affaires qui ne vous regardent pas et la ville n'a pas besoin d'aide et de semblant d'étudiant et d'un policier qui a vu sa carrière en prendre un coup à cause de la mort de sa femme. Et si l'envie te prend de me tabasser ici même pour défouler ta haine, Donald traîne dans le coin, il ne faudrait pas qu'il s'énerve n'est ce pas ? Toi qui le connais si bien !".

**Storyboard :**

1

Durée 2s  
SON 1

TRAVELLING VERTICAL  
VERS LE BAS



VUE DE HAUT DU BUILDING /  
CONTRE-PLONGEE

MISE EN VALEUR DE LA TOUR

2

Durée 2s  
SON 1

TRAVELLING VERTICAL  
VERS LE BAS



TRAVELLING VERTICAL SUR  
BUILDING / CONTRE-PLONGEE

MISE EN VALEUR DE LA TOUR

3

Durée 3s  
SON 1

TRAVELLING VERTICAL  
VERS LE BAS + PLAN FIXE  
ZOOMÉ



LES PERSOS RENTRENT DANS LE  
BUILDING





4

Durée 2s  
SON 1

TRAVELLING AVANT

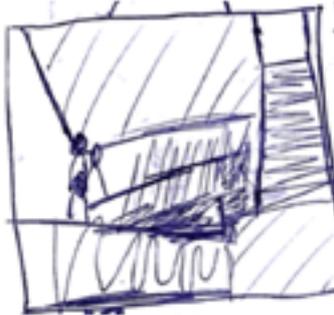


LES PERSOS 1,2 ET 3 MONTENT  
LES ESCALIERS, LA CAMERA LES  
SUIT EN CONTRE-PLONGEE

5

Durée 3s  
SON 1

PLAN FIXE



VUE DE HAUT DES PERSOS 1,2,3  
EN PLONGEE

6

Durée 2s  
SON 1

PLAN FIXE



PLAN FIXE SUR PERSO 4 QUI  
REMPLE SON VERRE

7

Durée 2s  
SON 1

PLAN FIXE + TRAVELLING  
VERTICAL VERS LE HAUT



PERSO 4 PREND SON VERRE EN  
MAIN

8

Durée 2s  
SON 1

PLAN FIXE VUE DE HAUT



LES PERSOS 1,2,3 ARRIVENT EN  
HAUT DES ESCALIERS  
PLONGEE

9

Durée 3s  
SON 1

TRAVELLING VERTICAL  
VERS LE HAUT

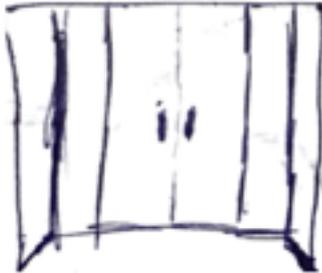


LE PERSO 4 BOIT, ON NE VOIT PAS  
SES YEUX MAIS L'ON DEVOILE LE  
BAS DE SON VISAGE



10  
Durée 2s  
SON 1

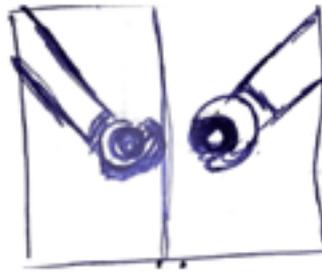
PLAN FIXE



PLAN FIXE SUR LA PORTE DU  
COULOIR

11  
Durée 4s  
SON 1

TRAVELLING AVANT



LES PERSO 1,2,3 RENTRENT PAR  
LA PORTE

PLAN VISION DU PERSO 2 ( AU  
MILIEU ENTRE 1 ET 3)

12  
Durée 2s  
SON 1

TRAVELLING AVANT



LES PERSO 1,2,3 PROGRESSED  
DANS LE COULOIR  
CONTRE-PLONGEE SUR LEURS  
PIEDS

13  
Durée 2s  
Sans Son

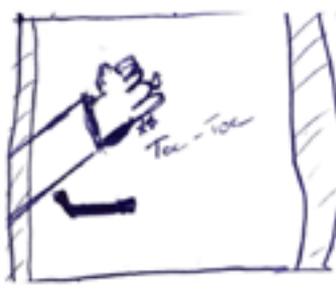
PLAN FIXE VUE DE HAUT



PERSO 4 SIGNE DES DOCUMENTS

14  
Durée 2s  
Sans Son

PLAN FIXE TRES  
RAPPROCHE



PERSO 1 TOQUE A LA PORTE

15  
Durée 4s  
Sans Son

PLAN FIXE



PERSO 4 RANGE SA BOUTEILLE  
DANS LE MEUBLE



16

Durée 2s  
Sans Son

PLAN FIXE TRES  
RAPPROCHE



PLAN TRES RAPPROCHE SUR  
BOUCHE DE PERSO 4 QUI PARLE

17

Durée 2s  
SON 2

PLAN FIXE VUE DE  
DERRIERE

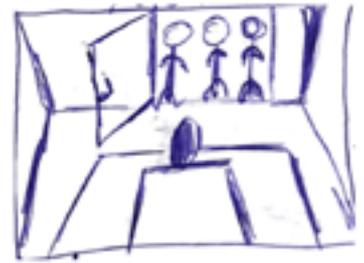


VUE ARRIERE DES PERSOS 1,2,3  
OUVRENT LA PORTE ET RENTRENT  
DANS LA PIECE

18

Durée 4s  
SON 2

PLAN FIXE VUE AVANT +  
ZOOM



VUE AVANT DES PERSOS 1,2,3  
ENTRENT DANS LA PIECE

19

Durée 3s  
SON 1

TRAVELLING VERTICAL  
VERS LE HAUT



DEVOILEMENT DU VISAGE DU  
PERSO 4 PAR TRAVELLING  
VERTICAL

20

Durée 2s  
SON 2

CHAMP / PLAN FIXE



DEBUT DE DIALOGUE PERSO 1  
PARLE  
ENCHAINEMENT DE CHAMP/  
CONTRE-CHAMP

21

Durée 5s  
SON 2

CONTRE-CHAMP/ PLAN  
FIXE



LE DIALOGUE SE POURSUIT  
CHAMP/CONTRE-CHAMP  
PERSO 4 PARLE



22  
Durée 5s  
SON 2

CHAMP / PLAN FIXE



DIALOGUE PERSO 1 PARLE  
ENCHAINEMENT DE CHAMP/  
CONTRE-CHAMP

23  
Durée 5s  
SON 2

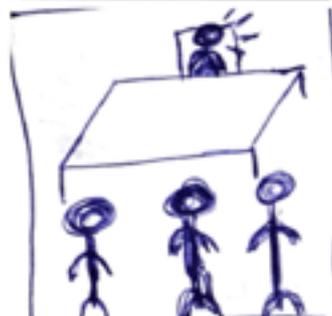
PLAN FIXE / VUE DE COTE



DIALOGUE PERSO 1 - PERSO 4  
PARLENT  
VUE DE COTE

24  
Durée 5s  
SON 2

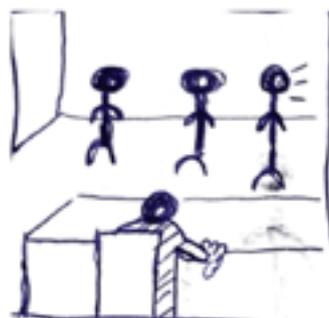
CONTRE-CHAMP / PLAN  
FIXE



DIALOGUE PERSO 4 PARLE  
ENCHAINEMENT DE CHAMP/  
CONTRE-CHAMP

25  
Durée 5s  
SON 2

CHAMP / PLAN FIXE



DIALOGUE PERSO 2 PARLE  
ENCHAINEMENT DE CHAMP/  
CONTRE-CHAMP

26  
Durée 5s  
SON 2

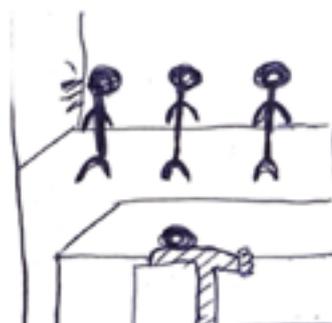
CONTRE-CHAMP / PLAN  
FIXE



DIALOGUE PERSO 4 PARLE  
ENCHAINEMENT DE CHAMP/  
CONTRE-CHAMP

27  
Durée 5s  
SON 2

CHAMP / PLAN FIXE



FIN DE DIALOGUE PERSO 3 PARLE  
ENCHAINEMENT DE CHAMP/  
CONTRE-CHAMP





28

Durée 5s  
SON 3

PLAN FIXE + ZOOM



DEBUT DE MONOLOGUE PERSO 4  
PARLE  
FIN DU CHAMP/CONTRE-CHAMP

29

Durée 2s  
SON 3

TRAVELLING HORIZONTAL  
GROS PLAN

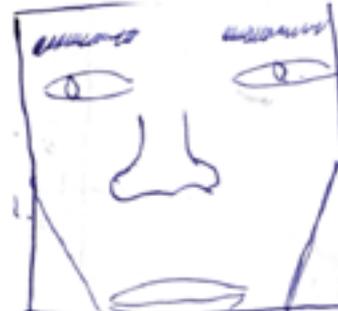


MONOLOGUE - GROS PLAN  
TRAVELLING HORIZONTAL SUR LES  
YEUX DU PERSO 1

30

Durée 2s  
SON 3

TRAVELLING HORIZONTAL  
GROS PLAN



MONOLOGUE - GROS PLAN  
TRAVELLING HORIZONTAL SUR LES  
YEUX DU PERSO 2

31

Durée 2s  
SON 3

TRAVELLING HORIZONTAL  
+ GROS PLAN



MONOLOGUE - GROS PLAN  
TRAVELLING HORIZONTAL SUR LES  
YEUX DU PERSO 3

32

Durée 3s  
SON 3

PLAN FIXE + ZOOM



MONOLOGUE - ZOOM GROS PLAN  
SUR PERSO 4

33

Durée 2s  
SON 3

PLAN FIXE



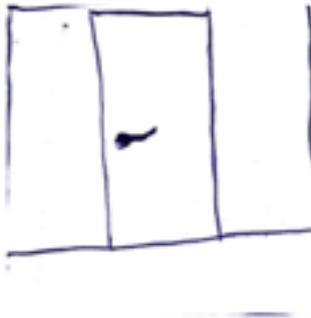
MONOLOGUE - PERSO 2 ET 3 SE  
RETOURNENT VERS LA PORTE





34  
Durée 2s  
SON 3

TRAVELLING VERTICAL +  
ZOOM



MONOLOGUE - TRAVELLING  
HORIZONTAL SUR PORTE

35  
Durée 2s  
SON 3

TRAVELLING HORIZONTAL  
PLAN TRES RAPPROCHE



MONOLOGUE - TRAVELLING  
HORIZONTAL DEPUIS PRISE  
DEBRANCHEE JUSQU'A  
ORDINATEUR

36  
Durée 2s  
SON 3

TRAVELLING HORIZONTAL  
PLAN RAPPROCHE



MONOLOGUE - TRAVELLING  
HORIZONTAL TRES RAPPROCHE  
SUR PILE DE DOCUMENTS

37  
Durée 3s  
SON 3

PLAN FIXE TRES  
RAPPROCHE



MONOLOGUE - PERSO 4 SE DIRIGE  
VERS LA FENETRE ET OUVRE LE  
RIDEAU  
PLAN TRES RAPPROCHE SUR VERRE

38  
Durée 3s  
SON 3

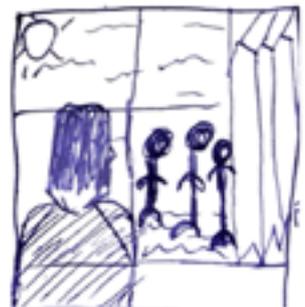
PLAN FIXE



FIN DU MONOLOGUE - PERSO 4  
REGARDE PAR LA FENETRE - VUE  
DE PROFIL

39  
Durée 3s  
SON 3

PLAN FIXE



PERSO 4 REGARDE S'ELOIGNER  
LES PERSO 1,2,3  
VUE DE DOS





### **Sons utilisés :**

#### **Son 1 :**

<https://www.youtube.com/watch?v=ROoaISB2DOM>

Titre : Extreme Music - Combat Ready (Epic Hybrid Action Rock)

#### **Son 2 :**

<https://www.youtube.com/watch?v=hoqMpJC0tZY&t=70s>

Titre : Suspense Music - Seeking The Truth (Remastered version in Description)

#### **Son 3 :**

<https://www.youtube.com/watch?v=sGPOGAe86SA&t=29s>

Titre : Immediate Music - Person Of Interest (Epic Dark Massive Orchestral)

**Lien vers la vidéo :**





### 3 - Podcast

Le podcast sera utilisé dans notre stratégie transmédia sous forme de flash info radiophonique, qui permettra d'aborder plus en détail l'impact des GAFAM et de la perception des habitants sur le monde. La radio étant à dans la ville de google Town, les informations sont celles de la ville, c'est pour cela que les informations seront avant toutes locales.

Du fait de notre stratégie transmédia, le podcast sortira après le film, permettant aux téléspectateurs d'en savoir plus et d'être plus investit dans l'univers.

#### **Sript podcast :**

Nous sommes le lundi 8 juin 2026, il est 14 h passé de 8 minutes, vous êtes sur radio news. En 2024, jour pour jour Google inaugurerait la première smart city au monde : la Google Town, en plein centre de la France. Dans la foulée, c'est la construction de 5 nouvelles villes titanesques qui a commencé. Instagram est le dernier géant à avoir inauguré sa ville du futur hier après-midi. Ce matin, coup de théâtre

Jeff Bezos, l'homme le plus riche de la planète et à la tête du groupe Amazon a tenu une conférence où il déclarait que les GAFAM venaient tout juste d'unir leur puissance en une seule et même organisation : la gafa world Trade (GWT). La GWT se revendique comme un État à part entière au-delà des frontières. La GWT pense même à développer sa propre armée, sa propre police, ses propres lois pour fin 2027. On sait que l'idée se tramait dans l'ombre depuis longtemps. Aujourd'hui c'est officiel Il a annoncé que la GWT se voulait être un état universel, humain, qui facilite le libre-échange, qui en sommes, supprime les frontières. De nombreuses questions se posent. En imposant leur idéologie et leur surpuissance, l'organisation fait un bras d'honneur à la notion de souveraineté, à la notion des états. Du moins, elle impose de force un changement radical. Comment réagir, qui croire ? Est-ce une dictature, ou un pas de plus vers le progrès ? . Jeff Bezos s'est voulu rassurant. Mais depuis ce matin, c'est un vent de rage qui soulève de nombreuses organisations anti-gafam et anticapitaliste. Des entrepôts de marchandises ont été saccagés ; Les gafam prétendent vouloir unir leur puissance monétaire afin de pouvoir investir ensemble sur des projets encore plus ambitieux au service de l'humanité. Alors, tout cela part d'une bonne intention. Mais le scepticisme déjà bien présent se traduit ce matin en révolte dans les rues de France. et selon un récent sondage de l'Ifop, 75% de la population mondiale verrait d'un oeil défavorable les GAFAM, les voyants comme un danger conséquent pour leur liberté, ce qu'ils redoutent d'autant plus après la pandémie mondiale qui nous a frappés il y a presque 10 ans Ou encore comme une organisation Pro capitaliste qui finit d'exploiter les dernières ressources terrestres pour maximiser des profits à court terme.





Sans s'arrêter à la France, la diffusion de la nouvelle a provoqué une onde de choc sur la planète. Au moment où je vous parle, plusieurs pays du monde comme les États unis, le Brésil, la Russie et l'Allemagne sont touchés par des actes de vandalisme et d'extrême violence, visant à contester cette ultime prise de pouvoir que certains jugent être le début de la fin du monde. Certains jugeaient que la GWT pourrait devenir une dictature indétronable puisqu'elle a à elle seule la moitié du PIB mondial. Rien ni personne n'est en mesure de la démanteler, pas même la plus influente des juridictions, car la corruption est forte. Une conférence de l'ONU doit avoir lieu cet après-midi pour décider d'une intervention militaire, afin d'exiger un démantèlement de force.

La crainte des gafam n'est pas d'aujourd'hui. Si leur puissance inquiète déjà avant 2020, c'est bel et bien la crise du covid 19 qui a littéralement propulsé les GAFAM au rang de superpuissances et d'états à part entière. Maintes fois accusées d'abus de position dominante, les sanctions sont restées dérisoires et ne freinent aucunement ses géants.

Alors, que va-t-il se passer ? Rentre-t-on en guerre contre l'invisible ? qui des nations ou des gafam aura le dernier mot ? Une question dont la réponse continue de s'écrire, et le pire et peut être à venir...

C'est la fin de cette émission merci de nous avoir écoutées. On se retrouve demain même heure pour la minute actu. En attendant, retrouvez tous nos contenus et podcast sur notre site web ou notre application "radio news". Bon après midi à demain.

"Or la peur est partout parce que l'on ne sait rien, mais l'on sait que léguer autant de pouvoir à une seule et même entité met sérieusement la démocratie en danger. On ne sait pas ce qu'il se prépare, mais on ne veut pas."

**Lien vers le podcast :**





## 4 - Jeu vidéo

Alors que le meurtre lors du 15ème jour est le point de départ de l'embrassement de la ville lors du film, le tueur, ses motivations et l'enquête autour de ce meurtre n'est jamais présenté. C'est ainsi que notre jeu vidéo enrichira notre univers transmédiatique en explicitant le personnage de Jack, mais également de la personnalité du policier, retraçant les différents meurtres de Jack mais également la partie enquête de la police. Notre jeu sera un point N click où en plus de seulement interagir avec le décor, chaque action permettra d'évoquer certaines pensées/dilemmes de nos deux personnages. L'objectif principal étant de donner de la matière pour notre stratégie transmédia, tout en conservant l'aspect que ce jeu vidéo peut être abordé par un non-connaissseur du film, et donc la nécessité que l'histoire du jeu se suffit à lui-même. De nombreux éléments rappelleront l'univers transmédiatique dans l'ambiance avec la présence de radio qui diffuse notre podcast ou encore la présence des logos des terroristes.

### L'histoire :

*Cinématique/intro* : [Alors qu'il est en visio avec son groupe d'entraide malgré l'heure tardive, l'électricité se coupe dans son appartement dans l'incompréhension il décide de sortir de son appartement. Il rencontre des voisins qui sont eux aussi dans l'incompréhension. Alors que ses voisins sortent dehors pour voir si la panne touche l'ensemble de la rue, Honoré croise dans les couloirs (grégory ou tommy ?), l'enfant de la famille Brochot, une famille du 3ème étage. Cela fait longtemps qu'il ne s'était pas croisé, la dernière fois qu'Honoré l'avait vu était pendant la fête des voisins 2026 où il expliquait à la famille Brochot comment il était sorti de la dépression et de la drogue et l'importance de devoir toujours se battre pour ne pas sombrer et d'avoir une vie passionnante.

Honoré remarque que le petit est pris de panique, il lui demande donc de ne pas prendre peur et que ce n'est pas grave. Durant les premiers jours de la panne et comme toute la population, Honoré est dans l'incompréhension et l'ennui, néanmoins son groupe d'entraide commence à lui manquer et il espère que cela ne va pas durer. Pour essayer de passer le temps, il décide de souvent aller voir les voisins de son immeuble afin de continuer d'avoir des rapports sociaux avec d'autres personnes, il passe également dans l'appartement du petit qui apprécie son passage du fait que malgré la coupure, ces parents doivent travailler.

La vie d'honoré bascula alors que la solitude l'envahit de plus en plus et pendant une sortie à l'extérieur de son appartement en rentrant chez lui en pleine nuit, il rencontre un dealer souhaitant lui vendre une drogue douce bien loin de ses habituelles addictions. Il décide d'en acheter se disant que ça fera plus rapidement passer le temps et la descente aux enfers commence. L'envie de récupérer son ancien stock de drogue dure apparaît et alors qu'il recommence à consommer son ancien stock, il reprend son habitude de lire des histoires de Jack l'éventreur.]





Son état se détériore jusqu'au 15ème jour, replongeant dans ses pensées sombres, mais sans personne pour l'arrêter, il décide à 18h de sonner à la porte du petit seul, le kidnappe et décide de l'emmener dans une ruelle et l'assassine. Ayant honte de son action, il décide de fuir chez lui et reste enfermé durant toute la durée sans électricité, en continuant à se droguer et plongeant de plus en plus dans les histoires de Jack et de sa folie. Le meurtre plonge la ville dans une pagaille totale qui engendre les conséquences du film. Il se dit que personne ne retrouvera les traces du meurtrier dans ses circonstances. À la suite de la crise, toujours plongé dans sa folie, il continue d'assassiner des enfants (7) jusqu'à son arrestation lors du 7ème meurtre.

Alors que son premier meurtre a eu lieu en pleine nuit, loin de la foule, il décide d'assassiner sa deuxième victime, dans un centre commercial, symbole de cette société de consommation. Sa 3ème victime se situera dans un parc, en pleine journée alors que les habitants profitent de leur week-end et du beau temps.

Les 4,5,6 eme meurtre qui ont lieu dans des maisons, sont des cibles bien précise. La quatrième victime est un des enfants qu'il a décidé de suivre lorsqu'il le rencontre durant une de ses sorties. Le 5ème enfant est le fils d'un de ses anciens professeurs qui ne l'avait jamais soutenu durant ses études. Enfin, la 6ème victime est la fille d'un des patrons d'une des plus grandes entreprises de la ville.

### **Phase de gameplay :**

Un point N click avec deux histoires parallèles où l'on joue à la fois des meurtres, mais également des enquêtes sur les meurtres. Pour les meurtres, le joueur devra réaliser le meurtre selon les choix possibles sur chaque « planche ». La phase débutera avec une planche sur l'appartement où le joueur pourra choisir différents outils (lampe, armes, habits...) qui interféreront avec le meurtre souhaité par le joueur. L'objectif sera d'arriver sur le lieu attendu de la manière en évitant de se faire repérer ou d'échouer à sa mission. Une fois arrivé sur le lieu indiqué, la phase se termine en explicitant (sans trop en montrer) qu'un meurtre a eu lieu.

Il existe pour chaque meurtre, une manière parfaite de le réaliser laissant moins d'indices.

Pour la phase de l'enquête, le joueur arrivera sur un lieu qu'il ne connaît pas, et devra essayer de trouver sur chaque planche des indices faisant avancer l'enquête. Néanmoins, il possède un certain temps par planche pour débusquer un maximum d'indices. Ainsi plus le joueur s'écartera de ce meurtre parfait, plus il laissera d'indices à la phase enquête.

La première phase de gameplay, sera le deuxième meurtre, 4 jours après la fin de la crise électrique dans un centre commercial

Ensuite le joueur enchaîne sur l'enquête à propos du 3ème meurtre qui a lieu dans un parc.

Le 4ème et 5ème meurtre sont réalisés par le joueur. Ces deux meurtres ont lieu dans deux différentes maisons.

Pour finir le 6ème et 7ème meurtre (le dernier) seront abordés du côté de l'enquêteur. Le 6ème meurtre à également lieu dans une maison.





Lors de la dernière phase de gameplay, la phase enquête se concentrera sur le 7ème meurtre qui a lieu en temps avec des parallèle autour du 1er meurtre qui a lieu au même endroit. Alors que le joueur poursuit le meurtrier avant qu'il passe à l'acte, le joueur pourra visualiser des flash-back, de ce qu'il s'est passé avant et pendant le 1er meurtre expliquant ainsi les troubles du personnage et les raisons de ces meurtres. (ou en parallèle, le joueur effectue les déplacements qu'a faits le meurtrier lors du 1er meurtre)

Afin de garder le mystère autour de notre meurtrier, lorsque le joueur n'a pas encore découvert d'indice, il joue une sorte de silhouette, de dos. Lorsque des indices physiques sont découverts par le joueur, la silhouette affiche les éléments découverts (taille, chapeau...).

### **Exemple de gameplay (meurtre 2) :**

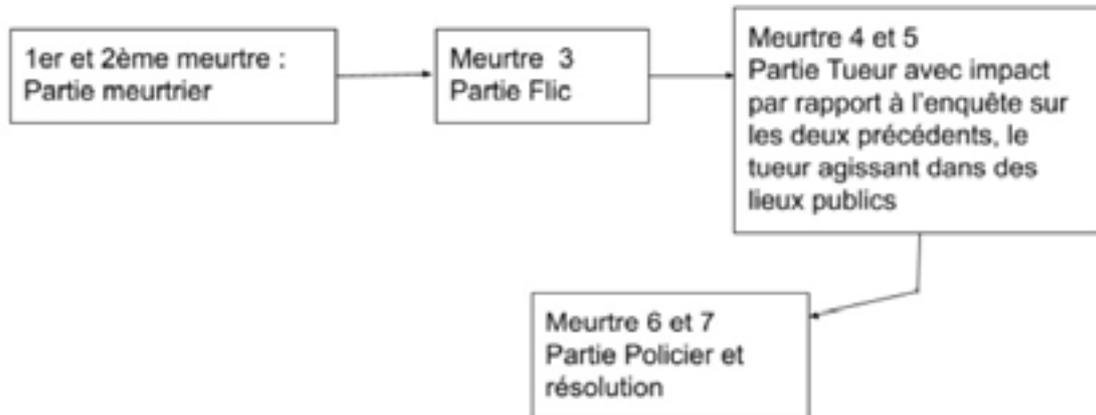
Il est 19h, lorsque notre tueur fait une crise qui le pousse à avoir envie de commettre un meurtre, ici dans un centre commercial, encore peuplé d'habitants faisant leurs dernières courses. Le joueur se retrouve donc en sortie de caisse automatique où plusieurs choix s'offrent à lui : revenir dans le magasin alimentaire, partir vers la gauche de la galerie marchande, repartir vers la droite de la galerie marchande.

Le joueur décide, par exemple, du côté droit de la galerie marchande. Alors que le long des murs est rempli de publicité de marque et d'écrans diffusant les informations concernant la fin de la panne, le joueur se voit proposer deux possibilités, un choix menant aux toilettes du centre commercial et un choix menant à un magasin électronique, avec quelques clients à l'intérieur. Notre joueur (qui cherche à réaliser le meurtre le plus discret) choisi de se diriger vers les toilettes. Deux choix s'offrent à lui, toilette Homme et toilette Femme. Le joueur choisit les toilettes homme et se retrouve face à un nouveau choix, se diriger vers une toilette fermée qui être utilisé ou se diriger vers les urinoirs, derrière le mur. Le joueur choisit la toilette fermée et tombe sur un adulte, qui l'engueule et sort des toilettes (Dans notre jeu, ceci est une erreur qui permet d'offrir plus d'indices à la partie enquête du fait qu'une personne à aperçu partiellement notre meurtrier). Le joueur choisit maintenant les urinoirs qui s'enchaînera sur une animation non explicit qui prouve que le meurtre à lieu.

### **3ème meurtre (phase d'enquête) :**

Notre enquêteur arrive sur les lieux du crime, un policier l'informe que si sur le meurtre précédent les caméras n'ont rien donné, un des clients dit avoir aperçu le potentiel meurtrier aux toilettes et que la personne est de grande taille. Notre enquêteur se retrouve donc avec un large panel d'interactions. Notre joueur pourra se balader dans toute la scène afin de découvrir les indices que nous avons parsemés dans cette phase, Le policier à possibilité de se déplacer jusqu'au lieu du crime afin d'enquêter, discuter avec des témoins ou personnes qui entourent le cordon de la scène de crime. Pour ce meurtre, la pluie est présente, pouvant ainsi faire révéler des traces de pas dans la boue, mais le meurtre se faisant sous la pluie la visibilité était réduite, il est donc peu judicieux de demander à des passants s'ils ont vu quelque chose.





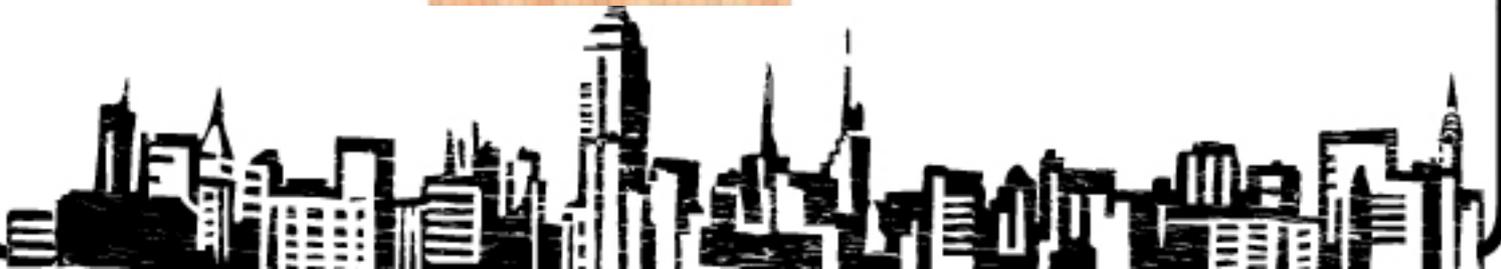
### Transmedia à travers le jeu vidéo :

Afin de garder une cohérence entre nos différents médias, les décors du jeu vidéo seront parsemés de postes radiophoniques mais également d'écrans. Le but du joueur sera de trouver ces «easter egg» (élément cachés) dans les différents décors.

En cliquant sur le poste, le podcast se lancera en fond (sonore) et permettra au joueur de se plonger dans notre univers. Enfin, lorsque ce dernier cliquera sur un écran, il aura la possibilité (s'il le souhaite) de lancer notre vidéo comprenant une scène de film, ce qui l'incitera à aller voir le film IEM afin d'avoir une vision complète de l'histoire et de la situation.

### Exemple de décors :

Concernant les décors du jeu, ces derniers seront vu d'en haut, ce qui permettra d'avoir une vision globale des différentes pièces et des éléments. Veuillez trouver un exemple ci-dessous :





## IV) ÉLÉMENTS TRANSMÉDIA

### 1 - Les tags

Au moment de la sortie imminente de la bande, et afin de servir de rabbit hole à notre univers transmédia, nous mettrons en place des tags, un peu partout dans les grandes villes afin d'évoquer un lien au plus proche de notre monde.

Les tags sont la première porte d'entrée vers notre univers et l'objectif étant de créer un réel questionnement à propos de ces tags.



En effet, concernant notre communication, nous avons opté pour des médias plus «traditionnels» (comme les affiches et les tags dans la rue) car notre univers se veut dépourvu d'électricité. De ce fait, la création d'un site web ou l'utilisation de réseaux sociaux serait contradictoire avec notre histoire.

A noter que nous avons envisagé la création de réseaux sociaux qui publierait régulièrement jusqu'à une certaine date puis arrêterait brusquement de publier, ce qui correspondrait au jour de la coupure générale. Cependant, cette idée ne fut pas retenue en raison des coûts et de l'inutilité des réseaux sociaux par la suite.



## 2 - Journal d'après séance

En sortie de cinéma après avoir vu le film, les téléspectateurs se verront donner la première une du journal de google town d'après la crise. Une une qui permet aux spectateurs d'avoir un petit souvenir de l'univers alternatif dans lequel ils ont été plongés, mais également de mettre en avant le meurtre, qui est central au jeu vidéo qui sortira par la suite.

# LIBERTÉ

## 28 JOURS INEXPLICABLES

C'est dans la nuit du 3 au 4 janvier que la plus grande crise de l'humanité a eu lieu. Une crise qui touche vraisemblablement le monde entier et qui met à mis en péril le fonctionnement actuel de notre société. Malgré cette crise, nos équipes ont travaillées durant toute cette période et nous vous fournissons ici les premières informations que nous possédons sur les causes de cette crise.



## UN ASSASSINAT QUI SOULÈVE DES QUESTIONS

lors de la nuit du 18 au 19 janvier, le corps d'un enfant à été retrouvé, assassiné en pleine rue. Si pour l'instant aucun suspect n'est clairement défini, la police déclare que l'enquête continue et que ce meurtre peut être considéré comme préoccupant au vu du mode opératoire



### 3 - DVD et CD

Pour la sortie DVD, nous proposons, aux personnes qui ont acheté le film, le making of du tournage, de la création des visuels et du processus de création de l'univers (dont l'arrivée prochaine du podcast, du jeu vidéo et des tags disséminés un peu partout dans la ville).

Enfin pour les personnes ayant acheté le DVD ils pourront retrouver une lettre venant de Léo (le policier). Un texte écrit juste après la fin de la crise et le lendemain du deuxième meurtre. Une lettre introspective qui revient sur la crise, mais également sur le meurtre permettant de faire la promotion sans vraiment faire l'annonce du jeu vidéo.

*Je pensais en avoir fini avec les emmerdes, la crise m'avait remémoré la mort  
Clara, elle me manque, j'espère qu'elle va bien là où elle est..  
D'ailleurs même si tu ne liras jamais ça, dans mon bloc note dans lequel je  
noteais des blagues pour qu'on ne s'ennuie pas, après 15 ans ensemble..  
 Bref, j'en ai marre, c'est le deuxième, comme le fils Brochet, comment on peut  
faire ça... à deux pauvres enfants, si jeune et innocent.*

*Cela aurait pu être le nôtre, notre chéri, je ne peux pas l'imaginer..*

*Qui sont les personnes qui peuvent bien faire ça, peut-être c'est la même  
personne qui a commis ces deux affreux meurtres.*

*Je vais sur le lieu demain, j'espère y trouver des indices afin de réussir à  
trouver le coupable.*

*Je ne veux pas que d'autres enfants soient touchés.*

*Je te jure de le retrouver, pour notre enfant, pour tous les autres enfants,  
pour la ville.*

*Pour nous.*



## 4 - Album

L'album de musique a pour but de ramener les spectateurs dans l'ambiance du film afin de pouvoir écouter les compositions originales, mais également les musiques choisies pour le film.

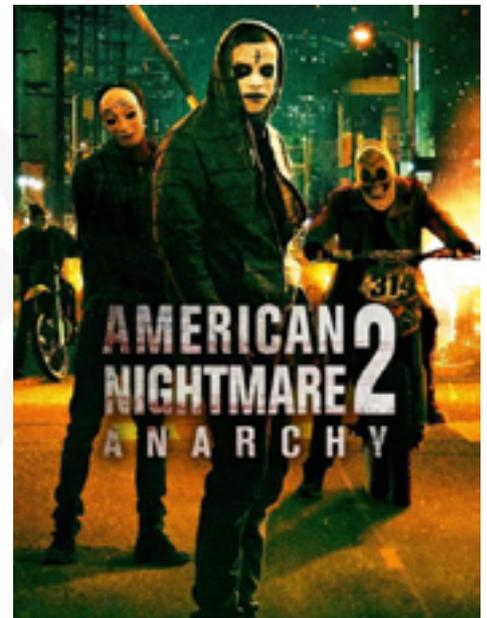
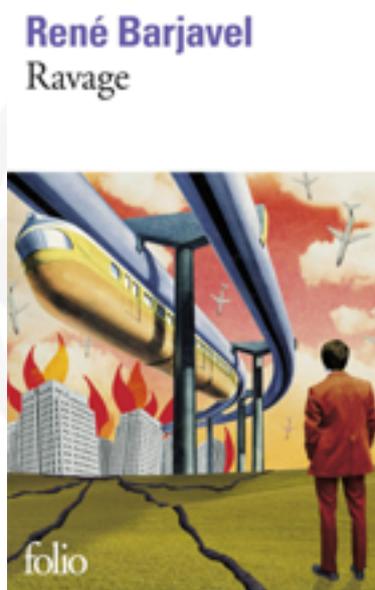
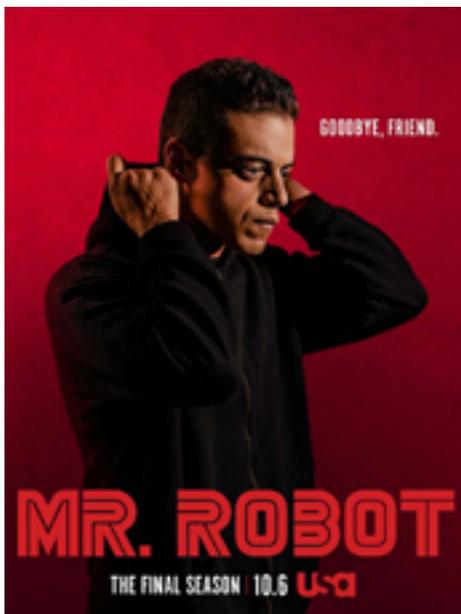
Pour donner un exemple réel de ce que cela peut donner, nous avons mis à disposition une playlist qui suit le film et son ambiance. Veuillez cliquer sur la cover de l'album ci-dessous afin d'être rediriger sur l'écoute.



## CONCLUSION

C'est ainsi que se termine notre stratégie transmédia à propos de l'Histoire d'IEM. Une stratégie sur deux ans qui vise à exploiter l'univers d'IEM mais également de fidéliser nos téléspectateurs à univers qu'ils apprécieront en découvrant l'historique et son futur.

Inspiré d'œuvres telles que Mr Robot ou encore American Nightmare, le projet IEM trouve également un grand frère, Ravage de René Barjavel, récit dystopique d'une société se retrouvant sans électricité, et si nous n'avons jamais lu ce grand roman, il nous a semblé nécessaire de l'évoquer tant la coïncidence sur le sujet abordé est surprenante.



Une stratégie transmédia parsemé de petits indices, mettant le spectateur sur la piste des différents médias et des histoires qui seront racontées, du tag pour préparer au film, de l'évocation d'un passé politique complexe et riche pour préparer au podcast, et du meurtre et de la lettre afin de préparer au jeu vidéo. Enfin des rappels incessants d'indices et "d'easter egg" dans chaque média afin de créer un univers global, cohérent et précis.

*Toute l'équipe d'IEM vous remercie d'avoir lu et apprécié, l'histoire d'IEM.  
Une histoire qui est maintenant dans les mains de nos fans afin de faire vivre cet univers et d'éviter une catastrophe dans notre réalité.*



