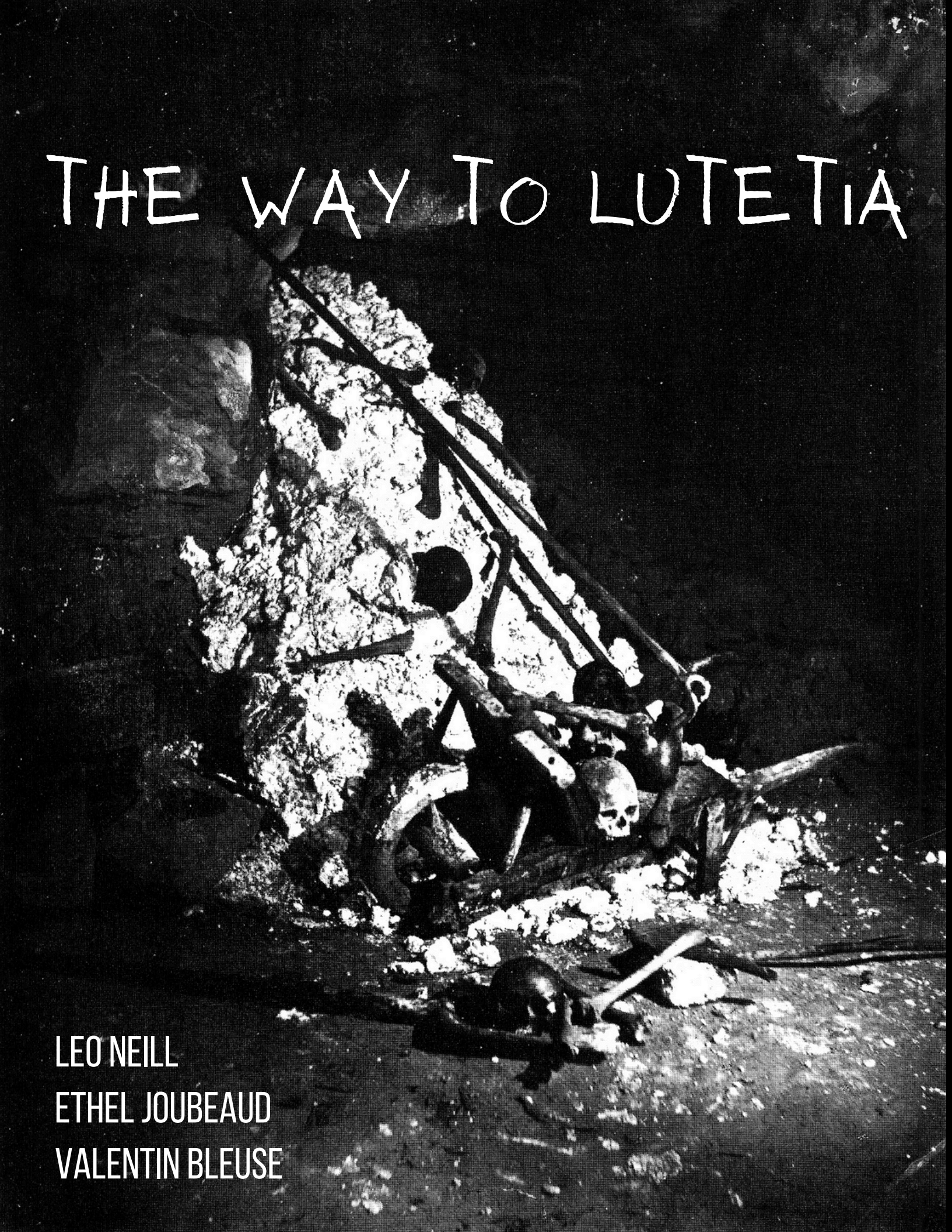
THE WAY TO LUTETIA



LEO NEILL
ETHEL JOUBEAUD
VALENTIN BLEUSE

NOTE DE SYNTHÈSE

CONCEPT:

Un webdocumentaire interactif dans le style d'un jeu d'aventure point-and-click.

Le public voyagera à travers un réseau interconnecté d'environnements, au coeur des catacombes. Il traversera plusieurs sections thématiques correspondant à différentes périodes historiques et perspectives culturelles. Bien qu'il y ait une narration principale avec un début, un milieu et une fin, le spectateur sera libre d'explorer les tunnels à sa guise, découvrant ses passages, interagissant avec les personnages et résolvant des énigmes pour accéder à de nouvelles zones. Finalement, le documentaire se terminera par un choix narratif, une culmination de toutes les expériences vécues.

SYNOPSIS:

Accablé par les tourments de la vie moderne, le protagoniste décide de se libérer d'un monde plein d'injonctions et de superficialité en mettant fin à ses jours. Il quitte bien la surface mais la mort ne vient pas comme prévue : le protagoniste s'éveille au cœur des catacombes de Paris. Sous la ville lumière existe un monde plus sombre, un labyrinthe mystérieux fait de tunnels et de secrets enfouis. Cet univers est en réalité le lieu d'un voyage intérieur paradoxal, car dans l'obscurité et le confinement, une liberté inouïe se cache, prête à être saisie.

Alors que le protagoniste évolue dans les sous terrains, les murs se mettent à chuchoter, révélant l'histoire de ceux qui, tout au long des siècles, ont trouvé refuge sous terre, loin du regard oppressant de la société. Par la rencontre des esprits de ces êtres disparus, résistants politiques, artistes visionnaires, marginaux en quête de liberté etc, le protagoniste découvre que les catacombes ont été, et continuent d'être, le terrain de toutes les expressions et la métaphore ultime d'une liberté perdue.

Chaque choix que fait le spectateur, chaque rencontre qu'il initie, le pousse à questionner sa propre place à la « surface ». Ce projet nous invite à nous perdre, pour mieux nous retrouver.

DISPOSITIF INTERACTIF: Webdocumentaire Interactif

PUBLIC CIBLES: 16+ Gamers, Fans d'expériences narratives interactives

NOTE D'INTENTION

Les catacombes de Paris incarnent un paradoxe fascinant: sous la surface de la ville lumière se cache un monde plus sombre, brut et indomptable. C'est au cœur de ces tunnels qu'on trouve pourtant une liberté sans limite, loin des codes et injonctions de la surface.

Les catacombes ne sont pas qu'un simple vestige historique ou un territoire illégal : elles sont une toile vivante où se croisent les échos du passé et les expressions contemporaines. De fresques clandestines aux sculptures mystérieuses, chaque recoin des catacombes porte la trace de l'humain, de son temps et de son besoin irrépressible d'exister librement.

Nous sommes fascinés par l'idée que cet espace chaotique soit intrinsèquement lié à l'identité culturelle de Paris. Une ville qui, à travers l'Histoire, a été le théâtre de révolutions, d'insurrections et de résistances. De la Révolution française à la Seconde Guerre mondiale, des révoltes de Mai 68 à l'engagement contemporain, les parisiens ont toujours lutté pour leur autonomie avec une intensité farouche.
Est-ce une coïncidence si, sous cette ville de résistance, existe un espace qui incarne toutes les libertés ? Ce parallèle entre l'Histoire de Paris et son reflet souterrain est une des questions majeures que nous voulons explorer dans ce projet.

Mais au-delà de ce regard sur Paris et son histoire, notre projet propose une exploration intime. Les catacombes, dans leur étrangeté et leur mystère, deviennent un miroir dans lequel chacun peut se confronter à soi-même, en descendant dans ces entrailles sombres, loin de toutes les superficialités. Dans un monde où nos vies sont constamment happées par le bruit et l'instantanéité, cet univers irréel offre un contraste saisissant.

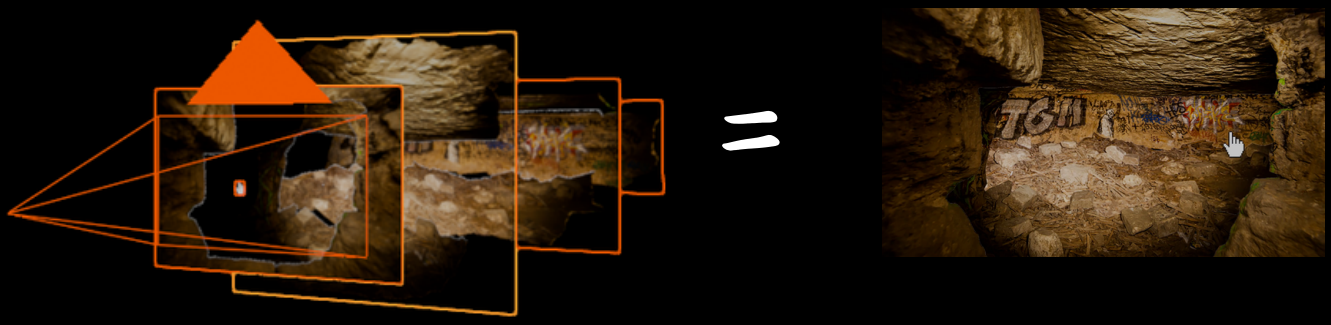
Les catacombes, par leur nature même, ne se découvrent pas de manière linéaire, mais au gré des bifurcations, des choix et des hasards. Le web documentaire s'impose donc comme une évidence. Ce format nous permettra de plonger l'utilisateur dans une immersion sensorielle et narrative complète. Il pourra naviguer entre différents récits : historiques, personnels, et artistiques, au travers de l'exploration les tunnels.

L'interactivité permettra au spectateur de choisir comment il souhaite avancer dans l'histoire, en décidant s'il souhaite interagir avec les esprits, suivre des pistes mystiques ou s'aventurer dans les zones les plus obscures des catacombes. Chaque décision entraînera des répercussions sur le déroulement du récit, offrant donc une expérience totalement personnalisée.

Grâce à une combinaison de vidéos, d'archives, de sons binauraux capturant l'atmosphère souterraine, de témoignages et de créations graphiques, nous voulons offrir une expérience riche et engageante. L'utilisateur ne sera pas un simple spectateur, mais un explorateur actif, découvrant à son rythme les multiples facettes des catacombes et les réflexions qu'elles suscitent. Ce projet, plus qu'une exploration de lieux ou d'histoire, est une invitation à explorer son propre monde intérieur.

L'UNIVERS VISUEL

Dans ce webdocumentaire, chaque scène sera construite à partir de photographies des catacombes. Ces images seront découpées sous la forme de calques afin de créer de la profondeur grâce à un effet de parallax lié à la position du curseur de l'utilisateur. Cela permettra de renforcer le sentiment d'immersion.



Le webdocumentaire sera découpé sous la forme de plusieurs mondes qui posséderont chacun leur propre identitée visuelle et leur propre thématique.
Pour ce faire, des effets et des filtres seront appliqués aux différentes scènes en fonction du niveau dans lequel elles se trouveront.

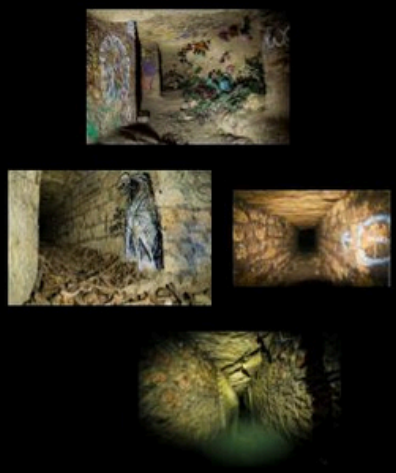
Rave Rooms



The Ossory



Cataphiles' Section



Durant toute cette exploration, les différents tunnels évolueront visuellement en fonction de la progression des joueurs et de leur proximité avec les événements narratifs majeurs.
Cette progression s'accompagnera d'une ambiance sonore dynamique qui sera plus ou moins forte en fonction de la position du joueur sur la carte du webdocumentaire.

Les différents mondes accueilleront plusieurs personnages avec lesquels le joueur pourra interagir. Il y aura également des documents tels que des objets et des indices présents afin de renforcer l'aspect immersif de l'expérience.

Ces éléments prendront différentes formes. Certains seront animés à la main et d'autres seront le fruit de collage photo ou de rotoscopie.



EXPÉRIENCE UTILISATEUR

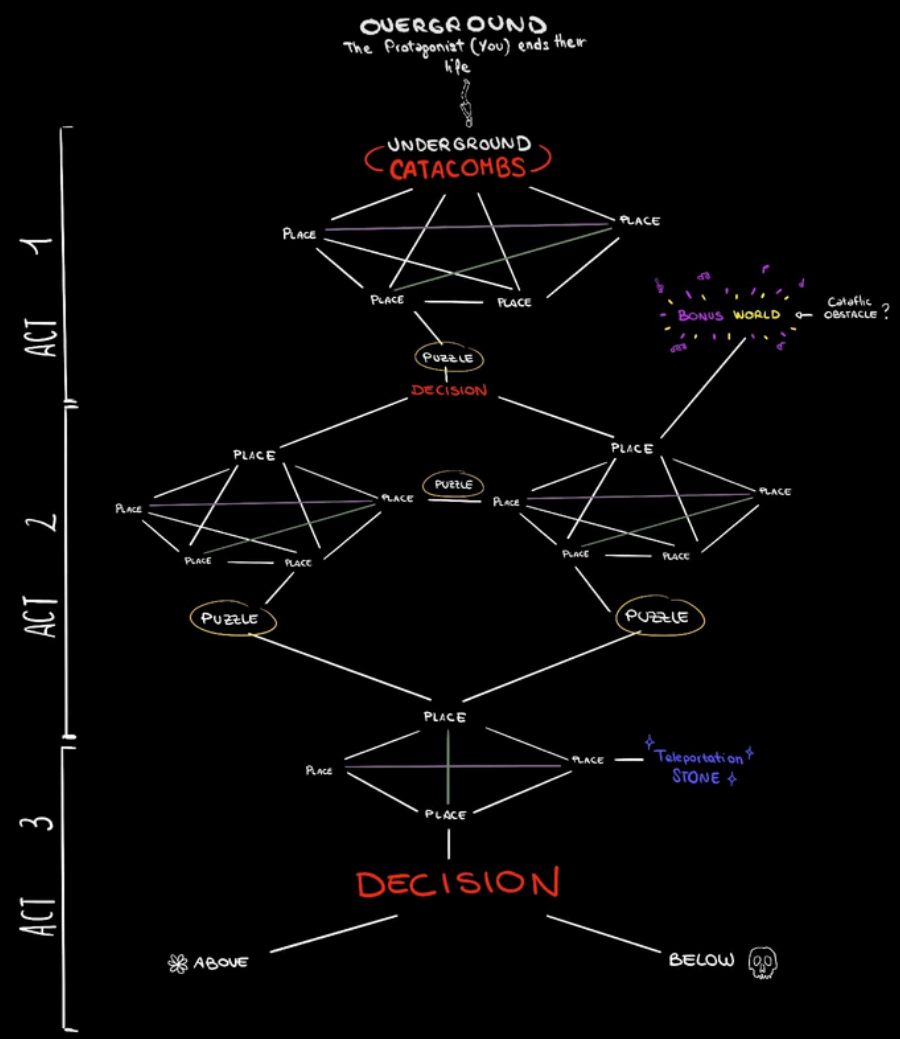
Pour se déplacer et explorer les catacombes, le joueur cliquera sur les chemins qu'il souhaite emprunter et avancera vers les scènes choisies, à la manière d'un jeu d'aventure point-and-click.
Comme mentionné précédemment, le contenu du documentaire sera divisé en différents niveaux. Dans ces mondes, le joueur pourra explorer librement, en interagissant avec des PNJ, et en découvrant des objets et des puzzles.

Afin de changer de monde, le joueur devra résoudre une énigme ou répondre à une question basée sur les informations récoltées dans le monde précédent.

Chaque monde peut contenir plusieurs entrées vers d'autres niveaux, offrant ainsi de nombreux chemins différents à explorer.

Pour finir les joueurs convergeront vers un monde final où le climax aura lieu et où ils devront prendre une décision finale.

Pour rendre cette expérience narrative engageante et cohérente, nous séparerons les différents mondes sous la forme de trois actes principaux, chacun ayant son propre niveau d'intensité. Cela garantira que, quel que soit le chemin emprunté par le joueur, ce dernier vivra intégralement l'histoire d'une manière unique.





LES ÉLÉMENTS DE SCÉNARISATION

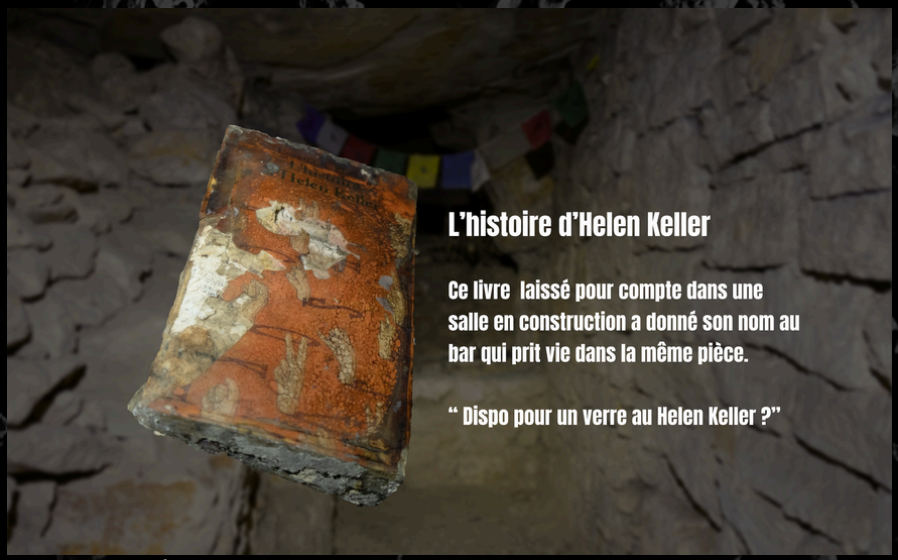
Les trois composants narratifs seront: la carte narrative, les dialogues interactifs avec les PNJ et les descriptions d'objets.

La carte narrative permettra de planifier et de structurer précisément le déroulement de l'expérience et la découverte des thèmes principaux.
Nous écrirons en détail les moments clés vécus par le joueur tout au long de son voyage, tels que la rencontre d'un groupe de clercs du XVIIIe siècle chargé d'apporter des cadavres dans les ossuaires, ou encore la discussion avec un membre de la résistance de 39-45. Chaque scène sera écrit de manière cinématographique, afin d'être intégrée dans le web documentaire.

Les dialogues des PNJ seront également rédigés avec précision.
Nous souhaitons offrir au joueur la possibilité d'interpréter les discours et d'y répondre de multiples façons. Ainsi, face aux personnages, il aura l'opportunité de développer sa propre voix tout au long de l'expérience. Pour organiser toutes les options qui s'offriront au joueur au cours de son évolution, nous utiliserons le logiciel Twine, qui nous permettra également de visualiser et de tester les dialogues.

De plus, des objets seront éparpillés dans les catacombes, et l'utilisateur pourra les ramasser et les examiner afin d'en apprendre davantage sur les pièces spécifiques ou les zones thématiques dans lesquelles ils se trouvent.
Le joueur pourra tomber sur des extraits de journaux ou de livres. Ces éléments nécessitent un travail d'écriture appliqué pour donner de la profondeur et du réalisme à l'expérience.
La véracité des informations est ainsi d'une importance capitale dans ce projet, non seulement dans un contexte historique, mais aussi culturel. Nous souhaitons consacrer beaucoup d'efforts à la recherche de contenus afin de créer une base de données satisfaisante et pour nous assurer que les sources intégrées au Web doc seront appropriées et authentiques. Nous souhaitons consulter du matériel d'archives, lire des monographies et des articles de recherche. Enfin, nous avons l'ambition d'échanger avec des experts historiques ainsi que des cataphiles.

Dans la dernière pièce du web documentaire, l'utilisateur découvrira une porte de sortie. Il est alors temps de faire un choix: remonter à la surface ou rester dans les catacombes. À ce moment précis, les décisions et dialogues précédents font écho et guident le joueur.



EXAMPLE D'ITEM À COLLECTER

TRAVAUX ET DEMARCHES

Afin de mener ce projet à bien, les étapes nécessaires à l'écriture seront les suivantes :

Dans un premier temps, nous avons d'abord tenté de mener une enquête de terrain. Nous avons étudié des monographies comme *Cataphiles ; Anthropologie souterraine dans les carrières de Paris* de Roxane Peirazeau ou *Quand j'étais photographe* de Nadar, et récolté des témoignages anonymes.
Dans un second temps, nous nous sommes rendus dans plusieurs musées liés à l'histoire des catacombes et nous sommes entré en contact avec des cataphiles.
Nous avons pu débuter une immersion dans ce milieu et entamer une observation participante. Nous avons alors découvert les codes et règles implicites et explicites liées à l'appartenance d'un groupe cataphile et aux excursions souterraines.

À partir de ces premières découvertes, nous avons pu identifier les thématiques historiques et culturelles principales que nous souhaitons aborder et intégrer à différents niveaux, ainsi que des personnages réels ou fictifs. Nous établirons par la suite des fiches personnages détaillées afin de disposer de références précises sur leur identité et leur manière de s'exprimer. Ces fiches personnages donneront vie aux PNJ.

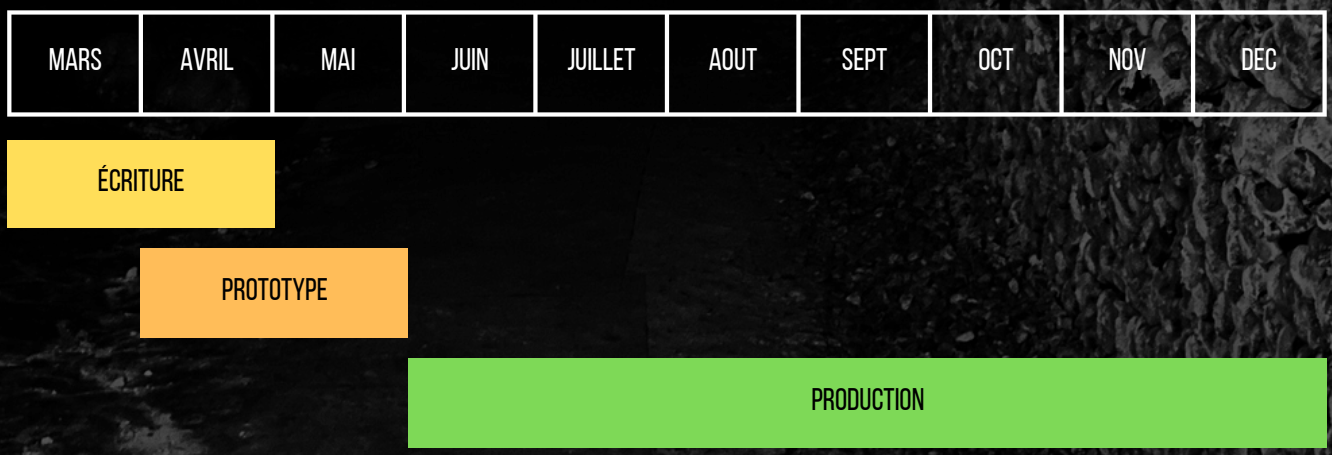
Thématiques: Le Monde actuel des Cataphiles, Mai 68, "Rave parties", Tunnels de la 2GM, Revolution française, les Ossuaires, la Lutèce romaine.

Personnages: Nadar, les Cataphiles, Charles Axel, Misty, DJs, Professeur de danse cataphile, Général Tanguy, Cécile Tanguy, Robespierre, les moines, les romains, les travailleurs des carrières, les focils.

Nous nous attèlerons ensuite à l'écriture des dialogues. Nous utiliserons le logiciel Twine pour créer différentes branches. Il sera alors crucial de définir les multiples choix offerts à l'utilisateur et à leurs répercussions sur la suite de l'histoire.

Tout cela sera développé en parallèle d'un prototype fonctionnel qui intégrera ces différents éléments d'écriture. Cela nous permettra enfin de passer à la phase finale de production en corrigeant les différents problèmes que le prototype nous permettra d'identifier et de créer les différents visuels et effets necéssaire pour le produit final.

CALENDRIER



NOTE TECHNIQUE

Le projet sera développé avec le framework Nuxt.js. Cela nous permettra d'avoir un contrôle total sur les animations et transitions tout en permettant l'optimisation des temps de chargement des images. Cela contribuera à réduire l'empreinte carbone du projet, en diminuant la taille des fichiers et en minimisant la consommation de bande passante. Le framework nous permettra aussi d'utiliser des fonctions JS complexes pour gérer des puzzles, les dialogues et un système d'inventaire.

Les différentes scènes s'appuieront sur un effet de parallaxe, où plusieurs images seront superposées pour créer une illusion de profondeur en fonction de la position du curseur de l'utilisateur. Ces images seront découpées à partir de photographies prises dans les catacombes à l'aide d'un objectif grand-angle, puis retouchées avec Lightroom et découpées sous Photoshop. Nous utiliserons également divers effets visuels et sonores dont l'intensité s'ajustera en fonction de la position de l'utilisateur dans l'histoire. L'objectif est de créer une expérience esthétique dynamique, en constante évolution au fil du parcours dans le webdoc.

Dans un objectif de permettre au plus large public possible d'accéder à notre web documentaire, nous souhaitons le rendre compatible pour le plus de types de dispositifs différents. Nous souhaitons donc créer un site internet disponible sur smartphone, tablette, ordinateur et casque VR tirant au mieux parti des spécifitées de chaque appareil. L'idée étant également de permettre à des utilisateurs handicapés de pouvoir accéder au web documentaire sans avoir besoin d'utiliser une souris ou un périphérique spécifique

En termes de l'histoire elle-même, les dialogues à choix multiples avec les personnages seront structurés avec Twine, permettant une gestion flexible des branches narratives. Pour le suivi des tâches, la gestion des ressources (images, inspirations, etc.) et la collaboration sur l'écriture, nous utiliserons Google Docs et Notion. La communication se fera principalement via un groupe WhatsApp pour planifier les réunions et organiser le travail.

MERCI POUR VOTRE CONSIDÉRATION