

# Un son dans la ville

ou “les compositeurs de la vie ordinaire”

Charlène Bogani - Noéllie Velez - Damien Pochat-Cottilloux - Augustin Dagoret

# Le jeu

**Plateformes** : Application Smartphone + QR codes + Haut-parleurs de la ville

**Cible** : Chasseurs de ~~pokemon~~ sons

**Type** : co-opératif

**Genre** : Géo-loc / collection / musical / live




# Pitch

En nous inspirant du phénomène Pokemon GO, nous proposons une chasse aux sons à travers la ville !

Le joueur doit chercher et collecter des sons/bruitages à travers la ville. Pour cela, il s'aide de son smartphone pour localiser une zone dans laquelle il cherchera un petit QR code caché dans l'environnement.

En le scannant, il débloquent une note de la mélodie à compléter. Cette mélodie est retransmise en direct dans les hauts parleurs de la ville et chaque participant va pouvoir faire avancer la complétion.



# Processus

Des bruitages de la vie rurale (klaxon, goutte d'eau, chat, voix des habitants, etc) sont enregistrés in-situ. Ces sons sont nettoyés et éventuellement homogénéisés pour pouvoir être associés en un objet musical.

Des QR codes sont installés dans les rues d'Angoulême équipées de haut-parleurs, et permettent aux joueurs de "débloquer" ces sons (un par un) qui sont alors retransmis en direct dans les haut-parleurs de la ville. Au fil du temps et des participations des joueurs, la mélodie se recompose.



Merci

