

Pitch :

L'errance, une mémoire à manipuler, un murmure dans le vacarme de la ville.

Une entité vogue dans un Angoulême virtuel. Il est possible de rencontrer cette entité, via une application sur smartphone, en se trouvant au même endroit (dans nos réalités respectives via localisation GPS).

Le/les joueur(s) influe(nt) sur la mémoire de l'entité en lui ajoutant et/ou supprimant des informations changeant l'identité/comportement de l'entité, par le partage de sons, de texte, de vidéos et d'images.

Les caractéristiques visuelles de cette entité serait aussi transformées par les modifications apportées.

Cette entité s'exprime aussi sur les réseaux sociaux au gré de ces rencontres et de ces changements de personnalités, à la manière d'un journal de bord.

Pour détecter la présence de l'entité, une manifestation sonore serait émise à son approche en harmonie avec la bande son de l'application, ses coordonnées GPS pourraient être partagées sur les réseaux sociaux.

La dimension sonore de notre travail sera aussi présente dans l'usage de notifications par l'application, moyen de communication de l'entité.

En une phrase :

Constitution, par l'interaction, de la mémoire d'une entité virtuelle, en déplacement constant dans le centre d'Angoulême.

Nicolas Leray
Marion Chevalier
Clément Sipion
Robin Beaurepaire
Alphée Carrau
Renata Laguardia