

# Un événement, une histoire Woodstock

## PITCH

N'avez-vous jamais eu envi d'être **né(e) plus tôt**, d'être d'une **autre époque**?

Ne serait-ce que pour **assister à un événement** auquel vous auriez aimé **participer**?

Alors vous aussi faites partie de la **légende Woodstock!**

Note d'intention

École des Gobelins d'Annecy

Projet individuel - CRM8

CARVELLI Audrey

familie.  
Inside  
pride thro  
the new M  
Army, Mr  
the ship at  
spoke to the



# OBJECTIFS

Faire **vivre ou revivre** cet événement important via une **installation interactive** afin de découvrir **Woodstock de l'intérieur** .

Proposer à l'utilisateur de **plonger** dans l'application, de **s'immerger** au coeur du concert en l'intégrant dans la vidéo.

Permettre à l'utilisateur de **sélectionner** les moments qui **l'intéressent** afin d'en savoir plus.

# POINT DE VUE

Les 15, 16 et 17 août 1969, près de **500 000 personnes** se sont rassemblées pour **célébrer la vie**. Elles venaient pour **la musique**, pour des **relations d'un type nouveau** aussi. Elles ont rencontré des difficultés : des kilomètres à marcher, la pluie, la boue, pas grand chose à manger et pas d'endroit où s'abriter, malgré cela quelque chose s'est produit, **la paix et l'harmonie** ont régné.

**Woodstock** est pour moi le **symbole d'un mode de vie meilleur**, celui de la **liberté**, de **l'amour** et de **l'union spirituelle entre les êtres**, c'est une **manière de penser**, une manière **d'être-bonté**, **considération, partage et jouissance**.

Woodstock a marqué les esprits, c'est un rassemblement emblématique de la **culture hippie** des années **1960**.

# DÉMARCHE

Tout en visionnant la vidéo, l'utilisateur pourra **sauvegarder** des sons, **photographier** des moments qui l'intéressent afin d'en **apprendre** plus sur Woodstock.

Avec l'album photos qu'il se sera constitué il pourra **revivre les moments forts** des personnes photographiés via leurs **témoignages**.

Grâce à l'installation, l'utilisateur se verra dans la vidéo **comme s'il avait été au concert**, comme s'il l'avait **vécu**.

A la fin de l'application, le musée lui **offrira** un DVD regroupant tous ces moments afin qu'il en garde un **souvenir mémorable**.



# SYNOPSIS

Le projet va vous **confronter** avec l'univers de Woodstock, **ses ambiances, ses émotions**.

En pénétrant dans l'installation, vous **entrerez** directement dans l'univers de Woodstock, face à vous se trouvera un écran sur lequel sera diffusé une vidéo sur Woodstock, vous serez directement **propulsé à l'intérieur** de la vidéo **comme si vous y étiez**.

Vous pourrez à tout moment **intéragir** avec la vidéo en sauvegardant les sons, en prenant en photo les scènes qui vous plairont le plus, pour vous **constituer** vos propres «souvenirs» Woodstock.

Si vous le désirez vous pourrez en savoir plus sur les photos que vous aurez prises en **plongeant** directement à l'intérieur et en **découvrant** leur histoire, sous forme de **texte ou de vidéo**.

A la fin, pour en garder un souvenir le musée vous **offrira un DVD** sur lequel est gravé «votre Woodstock».



# CIBLE

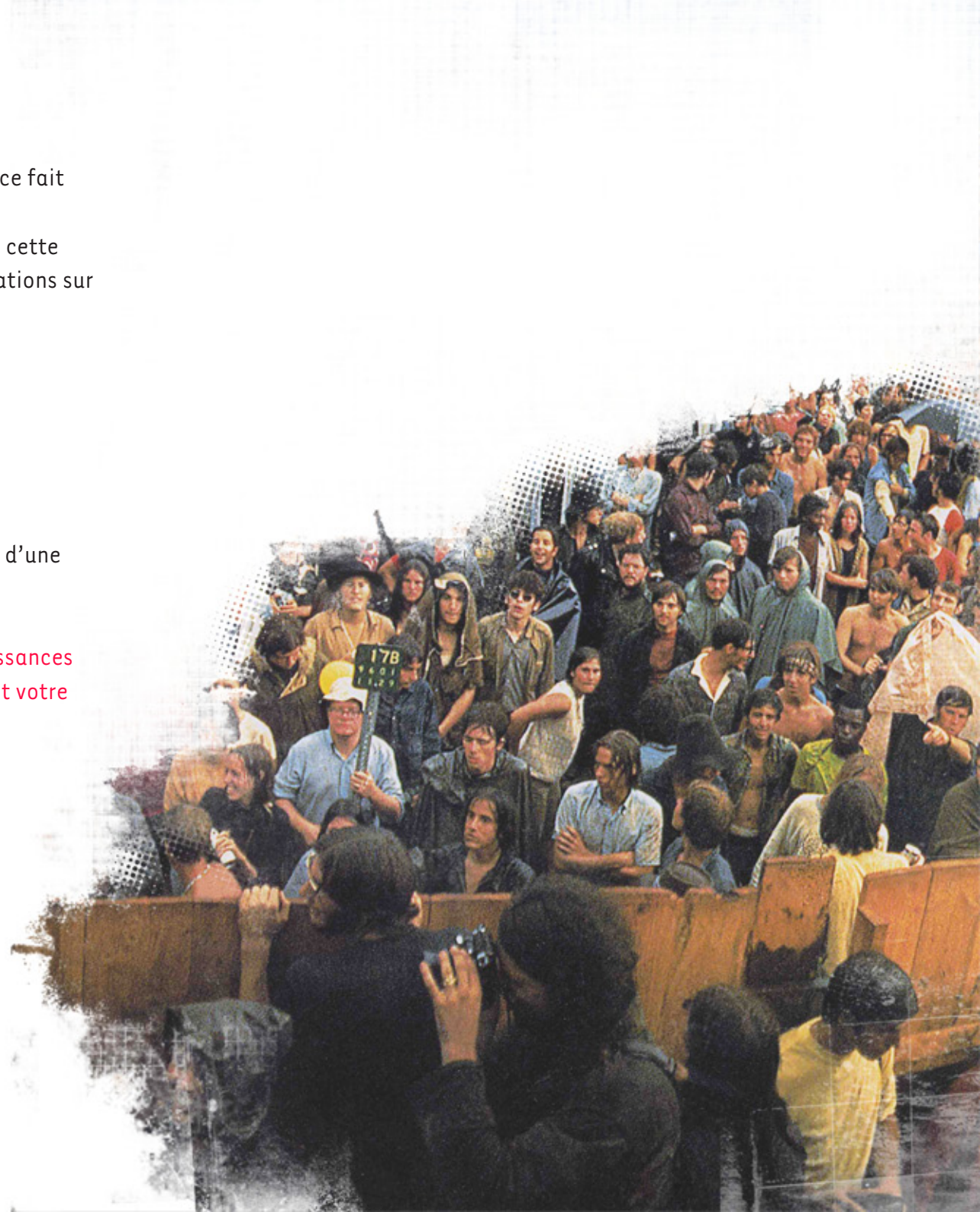
Le **produit** s'adresse à des personnes voulant **vivre ou revivre** ce fait historique.

Le projet s'adresse également aux personnes **nostalgiques** de cette époque, **demandeuses** et **motivées** par la recherche d'informations sur cet événement.

# PROMESSE

Vous découvrirez **Woodstock de l'intérieur** par l'intermédiaire d'une **installation interactive**.

Durant cette **expérience** vous serez confronté à l'univers de Woodstock et pourrez à tout moment **approfondir vos connaissances** sur cet événement, **en interagissant** avec la vidéo et en **créant votre propre Woodstock**, vos **propres souvenirs, émotions**.



# SERVICES

## 1. Une installation immersive

Une **installation interactive** au musée de **Bethel Woods** aux États-Unis là où avait eu lieu **40 ans auparavant** le festival de Woodstock.

L'installation sera mise en place dans un **espace immersif**, dans une salle sombre avec un grand **écran tactile** projetant la vidéo, la pièce sera totalement **isolée du bruit** permettant ainsi à l'utilisateur de se **concentrer** uniquement sur la **vidéo et les sons**.

Cette installation sera **mise en place pour les 40 ans de Woodstock** et pourra également être présente dans d'autres musées du monde.

Durant l'application, l'utilisateur pourra:

- Se voir en direct intégré à la foule
- Capturer des sons
- Prendre des photos
- Consulter son album photo
- Découvrir les témoignages

A sa sortie :

- Le musée lui fera parvenir un DVD regroupant tout son parcours dans l'installation.

## 2. Présence sur internet

L'application sera aussi disponible sur internet sous la forme d'un site proposant de:

- Capturer des sons
- Prendre des photos
- Consulter son album photo
- Découvrir les témoignages
- Télécharger son parcours regroupant sons, images, vidéos, témoignages.

