

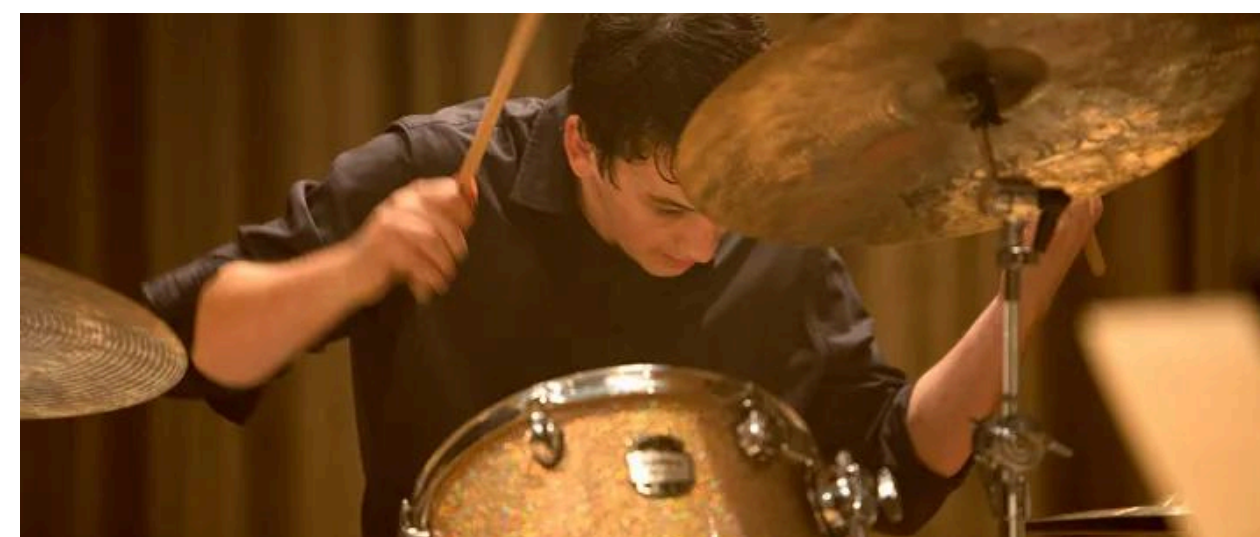
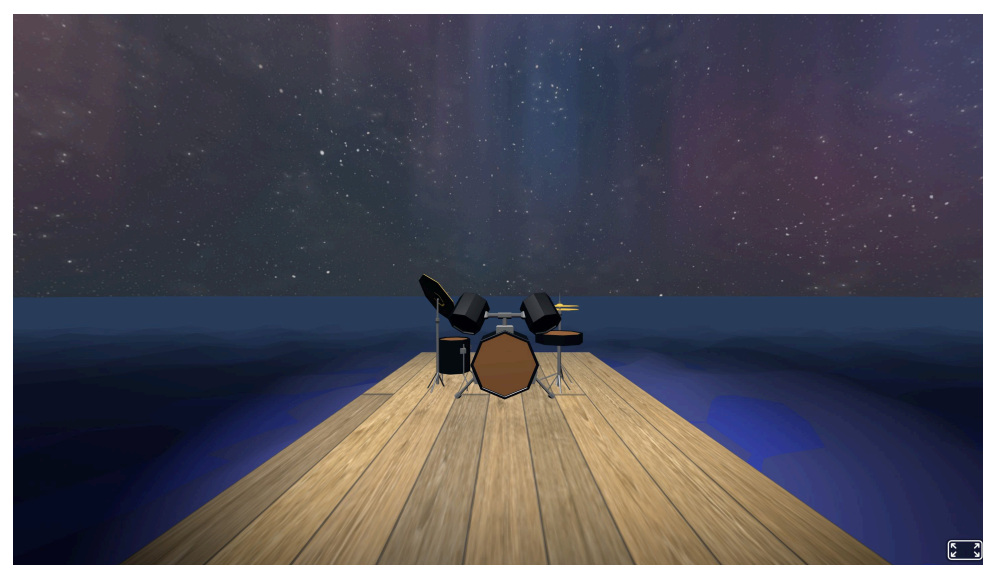
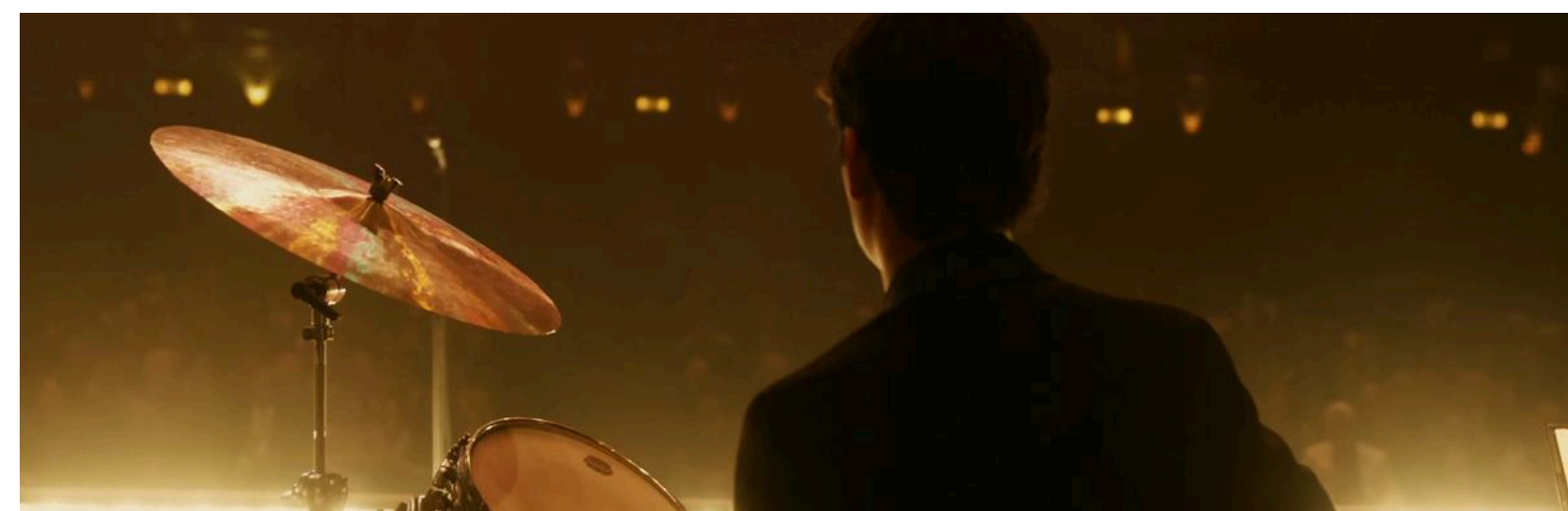
WHIPLASH

Cette expérience vise à personnifier la scène finale de Whiplash. L'utilisateur débute sur une scène isolée au milieu de l'océan, incarnant le personnage principal, seul avec ses baguettes. Cet environnement symbolise la pression écrasante exercée par le chef d'orchestre. Pour avancer, il doit cliquer sur la batterie afin d'y être téléporté et commencer à jouer. Une musique d'ambiance démarre alors, d'abord avec une intensité basse, traduisant la fragilité du personnage. Progressivement, alors qu'il gagne en confiance, la musique monte en intensité et l'eau autour de lui change de couleur, reflétant son assurance grandissante.



EN UN MOT

Immersif



SCHEMA

