

# CAMPAGNE DE COMMUNICATION AUDIOVISUELLE

**"Choisir le réel, c'est partager l'essentiel!"**

Fanta SYLLA ; Sami BENDRISS ; Candice DANIEL ; Dylan MICHINEAU

# SOMMAIRE

- 1 PITCH**
- 2 SCÉNARIO DÉTAILLÉ**
- 3 STORYBOARD**
- 4 NOTE D'INTENTION**
- 5 DIRECTION ARTISTIQUE**
- 6 MOODBOARD**



**RÉPUBLIQUE  
FRANÇAISE**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

# PITCH

**Santé publique France** lance une campagne de sensibilisation sur l'hyperconnexion pendant les fêtes, qui se nomme "**Choisir le réel, c'est partager l'essentiel !**"

*"Et si le plus beau cadeau de Noël n'était pas virtuel ? Le soir du réveillon, un père gamer passionné se retrouve face à un dilemme savoureux : d'un côté, son casque VR dernier cri l'invite à plonger dans un événement spécial de Noël époustouflant. De l'autre, les rires de sa famille résonnent autour de la table festive. Dragons légendaires ou dinde aux marrons ? Quête épique ou bataille de papillotes ? Récompenses virtuelles ou câlins bien réels ? Entre deux mondes, il devra faire un choix. Car parfois, la plus belle des aventures n'est pas celle qu'on croit..."*

# SCÉNARIO DÉTAILLÉ

# SCÉNARIO DÉTAILLÉ



La famille est réunie pour le réveillon de Noël. Le père, casque VR vissé sur la tête, est plongé dans un univers fantastique. Dans son monde virtuel, il combat un dragon de glace légendaire qui n'apparaît qu'une fois par an, la nuit de Noël. Ses mains s'agitent frénétiquement dans le vide, maniant une épée invisible, tandis qu'il esquive des attaques que lui seul peut voir.

"Attention à gauche ! NON, À DROITE !" s'exclame-t-il en pivotant brusquement, manquant de peu le sapin. Il recule d'un pas, trébuche sur un paquet cadeau et se rattrape de justesse au dossier du canapé. Dans son casque, le dragon charge, crachant des flammes bleues. Une quête épique, des récompenses uniques sont à portée de main...

Soudain, il entend son fils s'écrier : "Papa, on peut ouvrir les cadeaux maintenant ? S'il te plaît !" Le son lui parvient, étouffé par le casque. Dans son univers virtuel, une barre de progression indique 80% de la quête accomplie. Le dragon est presque vaincu.

Il hésite. Dans le jeu, son personnage brille d'une aura dorée : encore quelques minutes et il débloquera l'armure légendaire du Père Noël numérique, une pièce d'équipement que les joueurs attendent depuis des mois. Mais les exclamations excitées de ses enfants percent la barrière virtuelle : "Celui-là est pour moi !" "Non, le mien est plus gros!"

# SCÉNARIO DÉTAILLÉ



Un mouvement maladroit pour éviter une attaque du dragon le fait pivoter. Son pied accroche un ruban qui dépasse d'un paquet. Il vacille, fait un pas de côté, puis un autre. Dans le casque, des messages clignotent : "Boss à 10% de vie !", "Victoire imminente !", "Récompense unique !"

CRAC ! Le bruit du papier-cadeau écrasé sous son pied le ramène brutalement à la réalité. Il retire son casque et découvre les dégâts : un paquet à moitié écrasé, son emballage déchiré. Les yeux de son fils, remplis d'inquiétude, croisent les siens. Le dragon continue de rugir dans le casque abandonné, ses récompenses virtuelles scintillant toujours dans le vide.

Le père observe la scène autour de lui : la table dressée pour le réveillon, les plats qui refroidissent, sa famille qui attend. L'odeur de la dinde aux marrons se mêle aux effluves de vin chaud. Le grand-père, dans son éternel pull de Noël, est sur le point de commencer une histoire. D'un côté, l'armure légendaire du Père Noël virtuel, une occasion unique. De l'autre, les vrais souvenirs de Noël en train de se créer.

Dans un geste lent, il dépose le casque sur la table basse. L'écran affiche une dernière fois "Déconnexion" avant de s'éteindre doucement. Il rejoint sa place à table, là où les souvenirs se construisent et où la chaleur familiale n'a rien de virtuel.

Le message apparaît à l'écran : "**Choisir le réel, c'est partager l'essentiel !**"

# STORYBOARD

# STORYBOARD

1



## PLAN LARGE - TRAVELLING AVANT - VUE EN PLONGÉE

Vue d'ensemble d'un salon chaleureux, décoré pour Noël. Le sapin scintille, la table est dressée. L'ambiance est festive et joyeuse.

2



## PLAN MOYEN - ZOOM AVANT - VUE DE FACE

Zoom sur le père, assis dans un fauteuil, casque de réalité virtuelle sur la tête. L'écran de son casque s'illumine d'un bleu glacial. Il est totalement absorbé par son univers.

4



## PLAN RAPPROCHÉ - TRAVELLING LATÉRAL - VUE DE PROFIL

Le père esquive frénétiquement, gesticulant dans tous les sens. Il manque de renverser un verre sur la table basse.

5



## PLAN DÉTAILLÉ - FIXE - GROS PLAN SUR LE VISAGE

Hésitation sur le visage du père. La barre de progression dans le casque affiche 90%.

3



## PLAN SUBJECTIF - FIXE - VUE IMMERSIVE

Vue immersive de l'écran du casque. Le père combat un dragon de glace dans un paysage enneigé.

6



## PLAN LARGE - PANORAMIQUE HORIZONTAL - VUE D'ENSEMBLE

La mère et les enfants l'appellent joyeusement depuis la table. Le grand-père ajuste son pull de Noël tout en racontant une histoire.

# STORYBOARD

7



## PLAN SERRÉ - ZOOM ARRIÈRE - VUE PLONGEANTE

Le casque VR repose sur la table basse. Dans l'écran, le dragon est presque vaincu (barre de progression à 99%).

8



## PLAN MOYEN - TRAVELLING AVANT - VUE DE TROIS-QUARTS

Il enlève lentement son casque, révèle un sourire résigné et observe sa famille.

9



## PLAN LARGE - TRAVELLING LATÉRAL - VUE D'ENSEMBLE

Le père rejoint la table. Sa femme lui sourit tandis que les enfants sautillent d'excitation pour ouvrir les cadeaux.

10



## GROS PLAN - FIXE - VUE RAPPROCHÉE DES MAINS

Le père tient la main de sa femme sous la table, symbole de la réconciliation.

11

"CHOISIR LE RÉEL, C'EST PARTAGER L'ESSENTIEL !"

## PLAN TEXTE - FIXE - VUE SUR FOND BLANC

"Choisir le réel, c'est partager l'essentiel !"

12

## LOGOS - FIXE - VUE CENTRÉE

Logo de Santé Publique France et de la République française.

# NOTE D'INTENTION

# NOTE D'INTENTION



Cette campagne illustre le **dilemme moderne** entre l'immersion numérique et les moments authentiques partagés avec ses proches. Dans le cadre chaleureux des fêtes de Noël, il met en lumière une question essentielle : **faut-il succomber à l'attrait captivant de la magie de Noël ou les aventures en réalité virtuelle ?**

**L'objectif est clair :** rappeler que la magie des instants significatifs ne réside pas dans les pixels d'un écran, mais dans la richesse des liens humains. Le slogan, **"Choisir le réel, c'est partager l'essentiel"**, traduit cette idée : bien que tentantes, les expériences numériques ne remplaceront jamais la profondeur et la sincérité des relations réelles.

**L'entreprise partenaire, Santé publique France**, porte naturellement ce message. Dévouée à promouvoir des comportements favorables à la santé physique et mentale, elle trouve dans cette campagne une résonance directe avec sa mission : alerter sur les risques d'isolement numérique tout en valorisant les relations humaines comme un pilier indispensable du bien-être individuel et collectif.

# NOTE D'INTENTION



Cette campagne **cible** principalement les **parents**, souvent préoccupés par l'impact des écrans sur la dynamique familiale, et secondairement les **adolescents** et **jeunes adultes**, directement concernés par l'omniprésence des nouvelles technologies dans leur quotidien. En s'adressant aux parents, elle leur donne les clés pour initier un changement positif dans les habitudes familiales, tout en sensibilisant les plus jeunes à l'importance des moments partagés.

Pour captiver et sensibiliser, cette campagne repose sur plusieurs axes complémentaires : **un sujet actuel et universel**, qui questionne l'omniprésence des nouvelles technologies à travers un contexte familial et chaleureux, celui des fêtes de Noël. **Un message positif et engageant**, loin de tout discours culpabilisant, qui invite à se reconnecter aux siens et à privilégier les moments réels. **Une esthétique immersive**, basée sur un contraste entre l'univers froid et dépersonnalisé du numérique et l'intimité chaleureuse d'un dîner familial.

# NOTE D'INTENTION



Ainsi, **le ton de la campagne** est :

- **Émotionnel et familial.** La publicité exploite l'univers chaleureux des fêtes de Noël, un moment associé à la convivialité et au partage. Elle met en scène une ambiance familière et bienveillante, tout en soulignant subtilement les distances émotionnelles causées par l'omniprésence des écrans.
- **Contrasté et immersif.** Le ton oscille entre deux univers : celui de l'écran, froid et distant, symbolisé par l'isolement du père absorbé par l'écran virtuel ; et celui de la relation humaine, chaleureuse et authentique, qui apparaît lorsque le personnage choisit de poser son casque pour renouer un contact direct avec la famille.

# NOTE D'INTENTION



- **Humoristique et piquante.** Entre deux regards d'écran bleuté, la publicité joue aussi avec des situations cocasses : le père absorbé par son écran virtuel comme si c'était un plan de bataille stratégique, et la joie des enfants voulant découvrir les cadeaux mais qui sont écrasés par le père. En exagérant ces petits travers du quotidien, elle nous arrache un sourire tout en nous faisant réfléchir.
- **Optimiste et engageant.** La publicité se termine sur une note d'espoir, avec un sourire et un regard complice, symboles de la richesse des liens retrouvés. Ce choix incite à l'action et inspire à "faire le choix du réel".

En somme, ce projet s'inscrit parfaitement dans la ligne éditoriale de Santé publique France, combinant innovation, pertinence et émotion pour sensibiliser le public à un enjeu central de notre époque. Il nous invite, avec délicatesse, à privilégier ce qui compte vraiment : les liens humains.



# DIRECTION ARTISTIQUE

# DIRECTION ARTISTIQUE



## Décors

Le lieu principal est un salon spacieux et chaleureux décoré pour Noël, incluant un sapin lumineux (décoré de guirlandes, boules, étoiles, cadeaux au pied), une grande table de dîner festif dressée de plats typiques de Noël, ainsi que des bougies et une grande nappe blanche. Un espace secondaire consacré au père, une zone légèrement isolée du salon, avec un fauteuil accompagné d'une petite table basse où repose le casque de réalité virtuelle.

## Casting

**Personnage principal :** **Le père** est un trentenaire, cheveux courts bruns, type caucasien, de taille moyenne, passionné de gaming et de technologie.

### Personnages secondaires :

- **La mère** : femme noire de taille moyenne, vêtue d'une robe rouge.
- **Le grand-père** : sexagénaire, aux cheveux blancs, de type caucasien, vêtu d'un pull de Noël.
- **Les enfants** : 2 enfants âgés de 5 et 8 ans, de type métis, vêtus de pulls de Noël.

Nous avons fait le choix d'inclure un mélange de profils culturels pour refléter la diversité des familles françaises, surtout que notre client, Santé Publique France, doit toucher un large public.

# DIRECTION ARTISTIQUE



## Costumes

La famille portera des tenues festives (des pulls et robes de Noël pour les enfants, des robes et des chemises pour les adultes), dans un ton chaleureux rappelant Noël (rouge, vert, or, blanc, marron). Quant au père, il arborera un style décontracté afin de noter du reste de la famille : un pull en laine sombre ainsi qu'un pantalon chino beige.

## Éclairage

- Lumière chaude et diffuse pour la famille avec des tons dorés et rouges pour évoquer la chaleur humaine.
- Lumière froide et directive pour le père et le casque de réalité virtuel avec des tons bleutés, métalliques, avec un léger halo autour du casque.

# MOODBOARD

# MOODBOARD



# CAMPAGNE DE COMMUNICATION AUDIOVISUELLE

**"Choisir le réel, c'est partager l'essentiel!"**

Fanta SYLLA ; Sami BENDRISS ; Candice DANIEL ; Dylan MICHINEAU