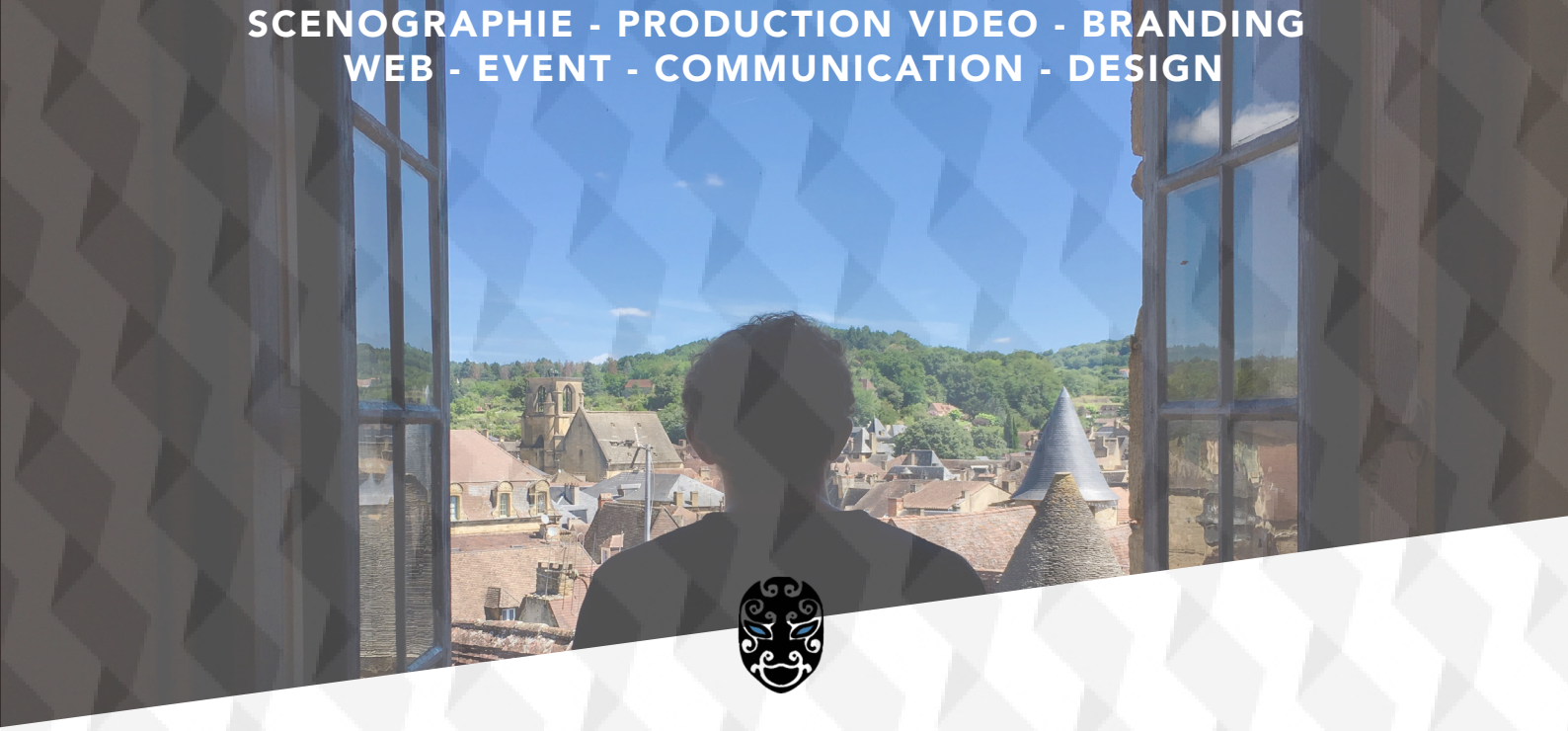
SCENOGRAPHIE - PRODUCTION VIDEO - BRANDING
WEB - EVENT - COMMUNICATION - DESIGN



AGENCE CREATIVE

WWW.CHIPOYJUAN.COM

PROJET

ESCAPE GAME
ILLUSTRATION DE NOTRE SAVOIR-FAIRE

CHIPO Y JUAN

Directeur - Alexandre Garland

7-9 rue de l'Atlas 75019 Paris
2 boulevard Saint-Denis, 75010 Paris
agence@chipoyjuan.com
06 71 16 12 77

EXEMPLES

2.1

REALISATIONS

Quelques escape games
que nous avons réalisé

Escape Game Historique de Sarlat / 3 escapes - 5 000 participants dès les 3 mois

The Room / 2 univers - Mission ZK-68 - Spaceship

Turing Escape Games / Kingsman

Escape Game la Villette / 3 univers

Paris Urban Playground / Escape Game urbain

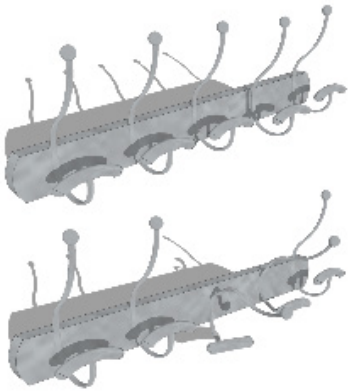
Musée National du Sport / Voyage Olympique

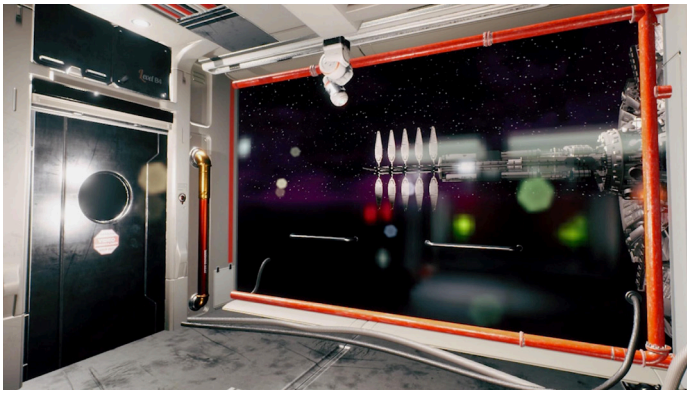
1775 Marais Culture +/ Escape Game urbain en réalité augmentée

EXEMPLES
2.2

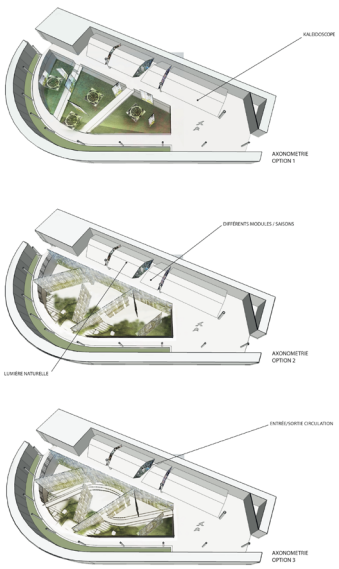
EXEMPLES
Travaux préparatoires 3D pour Escape Game

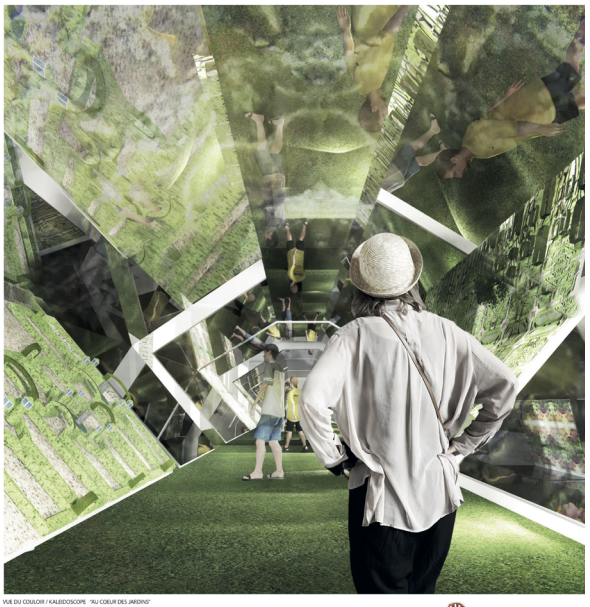
Guérande / Enigme et mécanisme du porte-manteau





Bordeaux / The Room “Spaceship”





JARDIN DE L'IMAGINAIRE
KALEIDOSCOPE

REPRODUCTION INTERDITE / TOUS DROITS RÉSERVÉS / AVRIL 20

SAVOIR-FAIRE
2.3

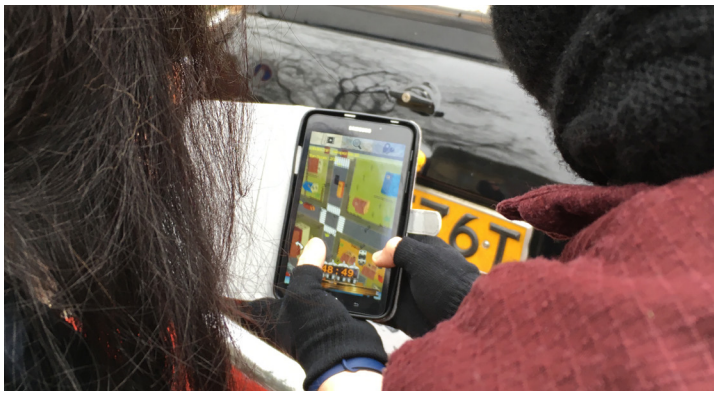
RÉALITÉ AUGMENTÉE

VARIANTE

1924 "UNE FENÊTRE SUR LE PASSÉ"

Nous pourrons vous proposer une variante en réalité augmentée permettant d'ouvrir une "fenêtre sur le passé" en réalité augmentée. Cela permettra d'alterner les comparaisons entre les Jeux Olympiques de 2024 et 1924

ILLUSTRATIONS DE TRAVAUX RÉALISÉS EN RÉALITÉ AUGMENTÉE



EXEMPLES

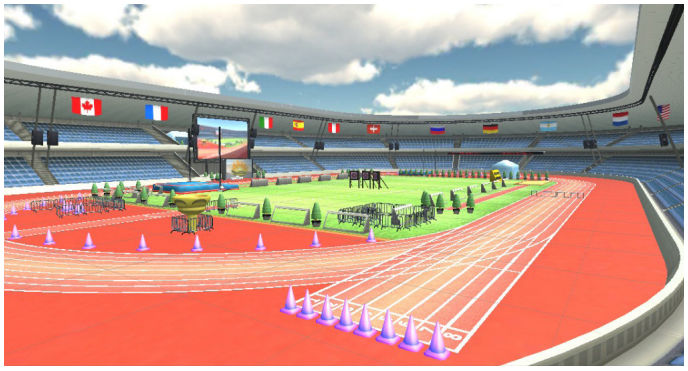
2.4

REALISATIONS VR

Quelques escape games
que nous avons réalisé

WW1 / Experience through the trenches

Stade de Colombes / Olympics games in VR



L'AGENCE 4.1

L'AGENCE

EN CHARGE DE

DE LA CREATION

DE L'ESCAPE GAME

EQUIPE

CONCEPTEURS DU PROJET

ALEXANDRE GARLAND CHEF DE PROJET, SCENOGRAPHE ET CONCEPTEUR DE 5 ESCAPE GAMES AINSI QUE DU CENTRE D'INTERPRETATION UNESCO L'ABRI CRO-MAGNON

LUDIVINE GAILLARD DIPLÔMÉE D'UN MASTER EN HISTOIRE DE L'ART, LUDIVINE TRAVAILLE DANS LE SECTEUR DE LA MÉDIATION CULTURELLE EN TANT QUE GUIDE CONFÉRENCIÈRE CHEZ LES DÉCOUVREURS AINSI QUE CHEZ ARTKIDS.

ANTOINE DE RIVASSON CONCEPTEUR-RÉDACTEUR DANS LA COMMUNICATION MAIS AUSSI DIPLÔMÉ D'HISTOIRE, ANTOINE RÉALISERA LE STORYTELLING ET ASSURERA LE PATHFINDING COHÉRENT DE L'ESCAPE GAME

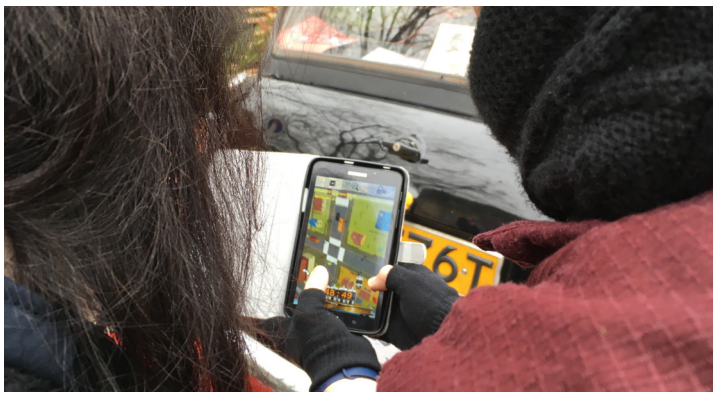
JEREMIE DE PAS DIPLÔMÉ D'ÉPITECH. DEVELOPPEUR APP & SYSTEME. JEREMIE A RÉALISÉ QUELQUES UNES DES INTERACTIONS LES PLUS INNOVANTES MISES EN PLACE PAR NOTRE AGENCE CREATIVE

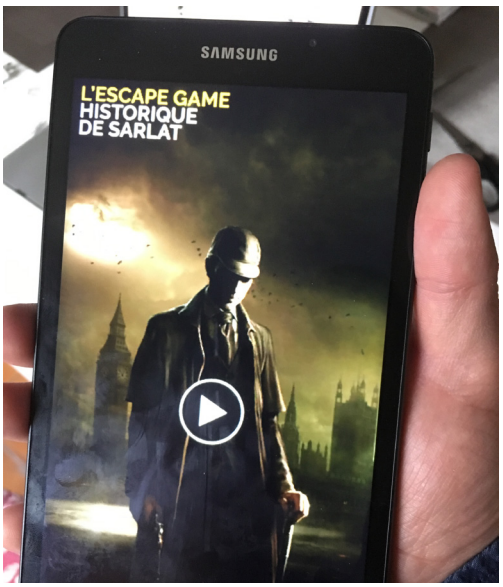
ALLIGATOR PARK

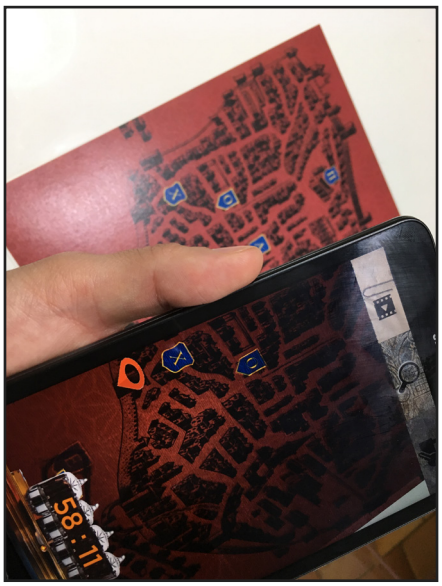
UNE DÉCOUVERTE RETENTISSANTE

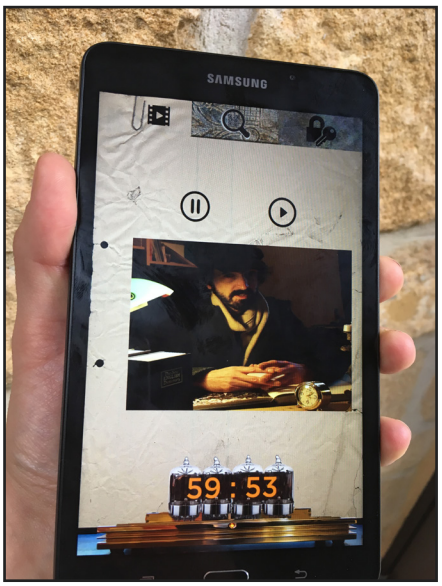
DISPONIBLE PROCHAINEMENT
MISSION SPACE PIRATES
A venir...

ENQUÊTE SO BRITISH
MARCHÉ DE NOËL
ESCAPE GAME URBAIN DANS SARLAT
1 HEURE
1 ENQUÊTE

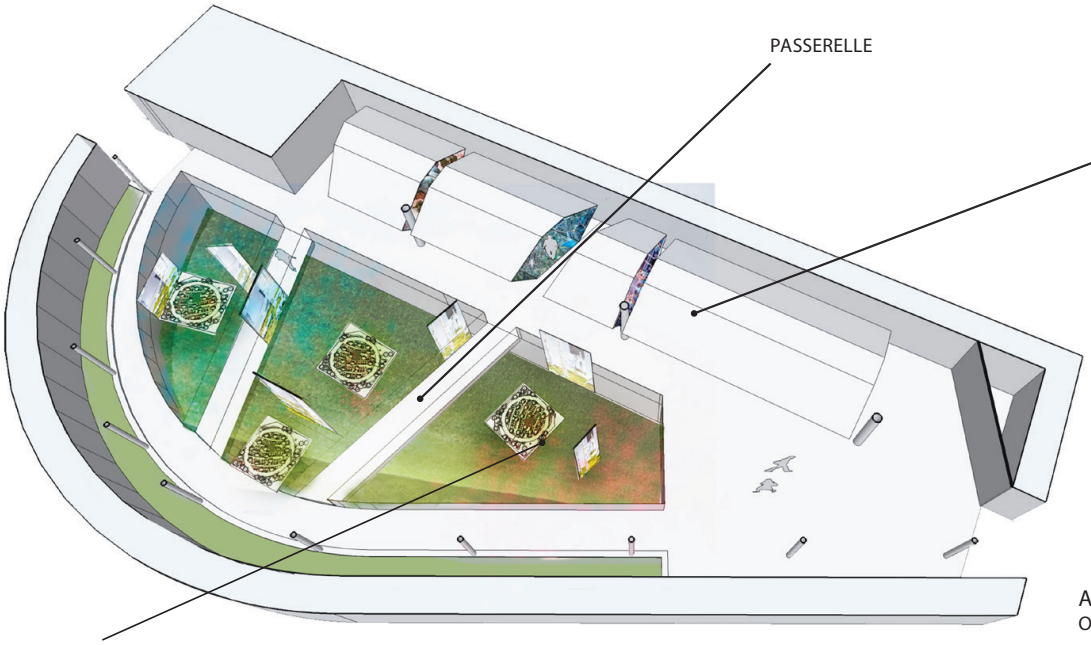



SAMSUNG
L'ESCAPE GAME
HISTORIQUE
DE SARLAT

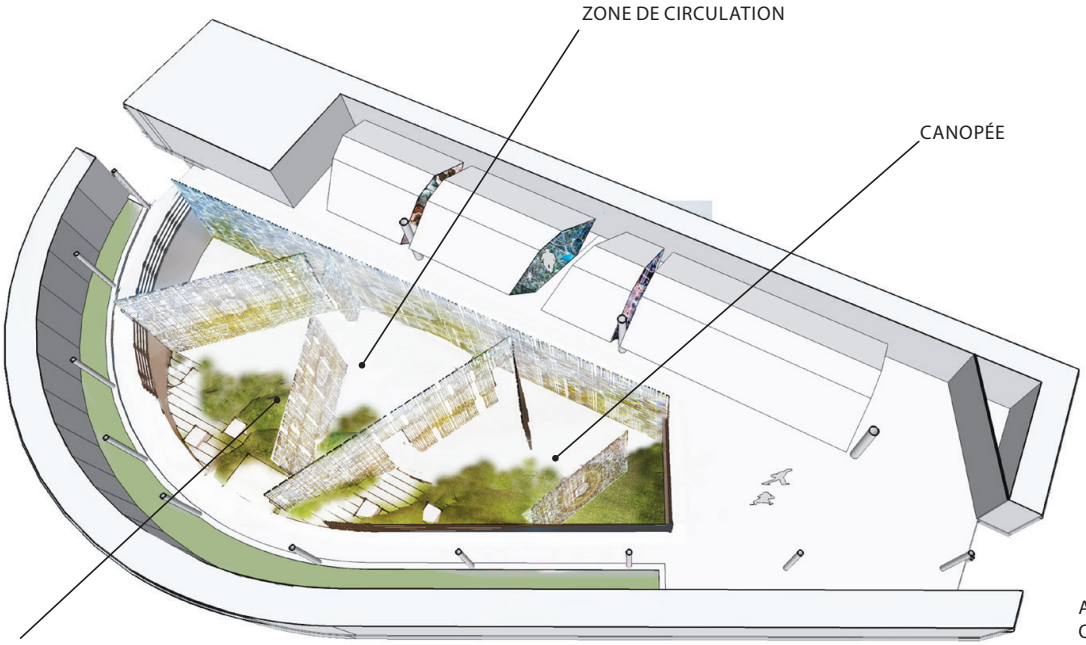

58 : 11


SAMSUNG
59 : 53

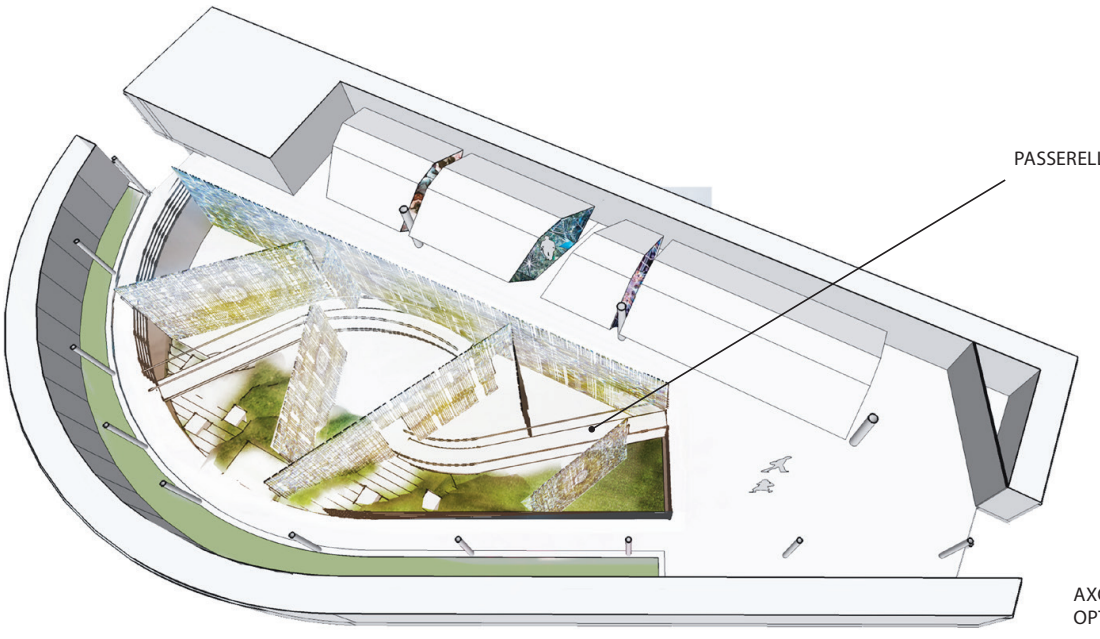
Mejlo Festival, Poznań, Pologne / 2013
architecte junior / Atelier Starzak Strebicki



AXONOMETRIE
OPTION 1



AXONOMETRIE
OPTION 2



AXONOMETRIE
OPTION 3

COULOIR KALEIDOSCOPE

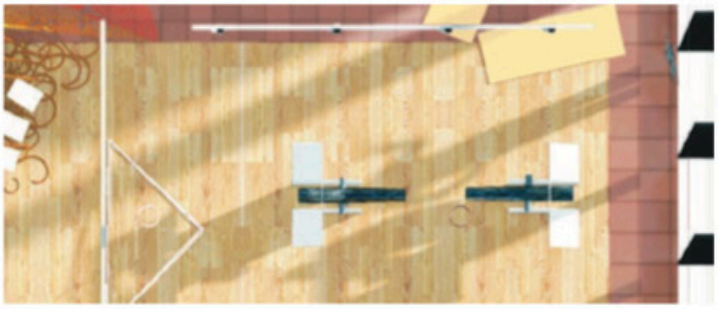
AU COEUR DE LA MAQUETTE

Sublimé le propos par un jeu de réflexion
Ex : s'immerger au centre de la symetrie des Jardins à la française

CANOPÉE

AU COEUR DU JARDIN DE L'IMAGINAIRE

Jeu de lumière et de mirroir



BATAILLE
NAVALE

NAVALE

NAVALE

COMMERCE
MARITIME

ADMINISTRER &
CONTROLER

DATE 2013

OBJECTIF Apporter un regard innovant et empathique sur notre ancêtre. En confrontant et désamorçant les principaux stéréotypes de notre ancêtres

RÉALISATION

Reconstitution RED 5k

ENVIRON 28MIN

Interview CANON 5D 1920x1080

ENVIRON 25MIN

MUSEE UNESCO CRO-MAGNON

MYTHES VERSUS REALITÉS
52 min ou 2x26min

PRODUCTION D'UN FILM HOLOGRAPHIQUE

SUPERVISER UNE ÉQUIPE DE 20 TECHNICIENS, 10 ACTEURS ET 50 FIGURANTS DANS UNE RECONSTITUTION HISTORIQUE

Le film est projeté dans une salle holographique, que l'on peut se représenter comme une salle de théâtre virtuelle où les hommes de Cro-Magnon apparaitront sur un arrière plan cinéma et un premier plan transparent (holographique).

Dans le cadre de l'installation holographique de l'Abri CRO-MAGNON, le tournage du film CRO-MAGNON a nécessité une scène d'envergure :

Une scène de rassemblement saisonnier de plusieurs groupes de préhistoriques fut tournée, un rassemblement tel qu'il dut en exister cycliquement et qui permettait des rencontres, des échanges économiques, de réunir des bras pour une chasse en masse pour faire des provisions avant l'hiver. Cette scène réunit pour la première fois plus d'une cinquantaine de préhistoriques. Ce film a pour but de porter à l'image une vision réaliste et emphatique de nos ancêtres, libérée de tout stéréotype. Pour cela, nous avons décidé de raconter l'histoire d'une famille/tribu. Nous suivrons leurs tribulations tout au long de leur trajet depuis leur abri saisonnier (hiver) jusqu'au rassemblement annuel (été). Plus de 2 mois de pré-production, 2 semaines de tournage et 6 mois de postproduction furent nécessaires pour aboutir de ce projet. Toutes les étapes de création du film ont été supervisées par Estelle Bougard, Docteur en Archéologie (Université de Liverpool – R-U); elle est la caution scientifique du projet. Ses partis-pris et conseils définissent et structurent aussi bien le contenu de l'Abri CRO-MAGNON que du film.

Qu'il s'agisse de la mise en scène, des costumes et accessoires réalisés par Alain Morala, fabriqués à la main suivant les techniques d'époque, en passant par les maquillages et prothèses, tous les éléments formant le film ont été méticuleusement documentés.

CRO-MAGNON
UN HOMME DES CAVERNES ?
MYTHE
RÉALITÉ

ANTHROPOLOGIE

L'ABRI
CRO-MAGNON
PARKING
ENTRÉE

MAGNON
: DÉCOUVERTE
À L'ORIGINE
DE LA PRÉHISTOIRE
CINQ SQUELETTES ONT ÉTÉ TROUVÉS
UNE SÉPULTURE ORGANISÉE
C'EST ICI MÊME QUE LOUIS LARTET A DÉCOUVERT CETTE SÉPULTURE, À L'EXTÉRIEUR DU BÂTIMENT.
IT WAS HERE THAT LOUIS LARTET DISCOVERED THIS BURIAL, OUTSIDE THE BUILDING.

QUELS HOMMES VÉCURENT EN EUROPE ?

CRO-MAGNON
NÉANDERTAL
Comparaison en vue de profil du crâne de l'Homme de Neandertal (en pointillé) et de celui de l'Homme de Cro-Magnon (Homo Sapiens). Les traits caractéristiques de néandertaliens sont indiqués par les numéros et décrits ci-dessous :
1 Crâne étiré vers l'arrière, présence d'un chignon occipital
2 Front plat, fuyant vers l'arrière
3 Bourrelet sus-orbitaire marqué
4 Nez haut et large, projeté vers l'avant
5 Absence de menton
NÉANDERTAL
CRO-MAGNON
5

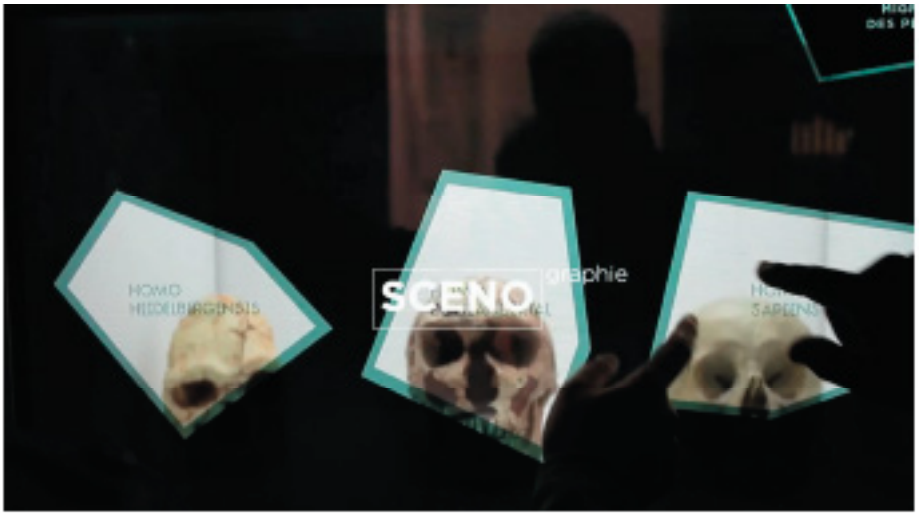
NOUS SOMMES TOUS
DES CRO-MAGNONS
LE CERVEAU
LA TAILLE
DE CRO-MAGNON

DÉJA IMPLANTÉ

ECRAN TACTILE TRANSPARENT

MISE EN PLACE SUR L'ABRI CRO-MAGNON

exemple https://www.youtube.com/watch?v=cbIkCIbHJ10



EXCLUSIF

HOLOGRAMME D'OBJET

REPRESENTER UN OBJET EN 3D

exemple https://www.youtube.com/watch?v=a0g2nFzC7pM

Agence Creative CHIPO Y JUAN
Alexandre Garland
7-9 rue de l'Atlas 75019 Paris
1 rue de la Poulgue 24200 Sarlat
06 71 16 12 77
agence@chipoyjuan.com
SIRET 75367223700017