

PLAY ►

# UX-96

## DOSSIER DE PRODUCTION

Une expérience narrative et immersive  
d'horreur sur Internet et au-delà.

Réalisé par W. Blanchy,  
T. Delfosse et M. Selamet.

2022 — 2023.

Master en architecture transmédia,  
Haute École Albert Jacquard,  
Université de Namur et Institut Supérieur  
de la Musique et de la Pédagogie.

SP

00:00:01

## REMERCIEMENTS ►

Merci à l'ensemble du corps professoral de nous avoir épaulés dans la création de cette expérience narrative, ainsi qu'à nos amis d'avoir suivi le mystère jusqu'au bout.

00:00:02

# [TABLE DES MATIÈRES]

- Table des matières - 3
- Synopsis - 4
- Scénario - 5
- Note d'intention - 8
- Architecture transmédia - 9
- Système graphique - 11
- Aspects ludiques - 15
- Stratégie de communication - 18
- Plan de financement et flux financiers - 22
- Aspects juridiques - 23
- Technologies utilisées - 24
- Étapes du développement - 27
- Les membres de WX-96 - 28
- Bibliographie - 29

# SYNOPSIS ►

Alors qu'Arnaud emménage dans son nouvel appartement, il découvre deux étranges cassettes VHS, dissimulées derrière le frigo. Partageant ses péripéties sur Twitter, il met à la lumière du jour une poignée d'archives de plus en plus étranges: des vidéos

cryptiques, des messages *Reddit* d'un certain Binary2404, des lettres dénuées de sens... À travers ce mélange d'informations à en devenir fou, Arnaud s'engouffre petit à petit dans un monde bien trop mystérieux et bien trop dangereux pour lui.

00:00:04

# SCÉNARIO ►

Afin de garder ce dossier de production relativement léger, nous avons décidé de condenser notre histoire principale. Ce qui suit est une version émancipée des éléments intrigants et mystérieux.

## CHAPITRE 1

Arnaud, un jeune homme récemment diplômé, emménage dans son nouvel appartement namurois après avoir trouvé un emploi dans une librairie en plein centre-ville. Alors qu'il nettoie sa cuisine, il découvre une caisse en carton cachée derrière le frigo dans laquelle se trouvent deux cassettes VHS. Curieux, le résident fait appel sur les réseaux afin de visionner les cassettes; et c'est son ami de longue date, Mathéo, qui répond à l'appel.

Une fois l'équipement installé, les deux anciens camarades de classe regardent le contenu des cassettes et y découvrent un film – ou plutôt, un enregistrement audio – qui les inquiète, mais les appelle à l'aventure. Sur cet enregistrement était audible une sorte de vibration, un ronronnement alarmant qui, de toute évidence, interpella les

jeunes auteurs de la cassette avant de les faire fuir dans un bruit cauchemardesque.

Après avoir remercié son ami, le jeune homme reprend ses recherches sur Internet et tombe sur une pléthore de pistes, dont des images de bâtiments en ruine en Belgique partagées par des internautes sur Reddit. Une image spécifique, postée par une internaute nommée Binary2404, est une copie conforme de l'image que l'on retrouve sur l'une des cassettes. Il n'en faut pas plus pour trouver la localisation de ce lieu dans la vraie vie, et s'y rendre sans attendre en compagnie de Mathéo.

Après quelques déambulations dans les décombres, ils entendent le même bruit que dans la vidéo et le poursuivent jusqu'à en atteindre la source, les conduisant jusqu'à la cave. L'un après l'autre, ils descendent à une échelle, et tombent nez à nez avec une énorme sphère qui

dépasse leur compréhension; elle est de toute évidence organique, et sa paroi semblait être faite d'un métal liquide en perpétuel mouvement. Ils sont obnubilés par celle-ci, mais Arnaud ressent soudain une peine immense: la sphère s'arrête de bouger et se creuse en son centre; il est soudainement attaqué d'une ruée de murmures, de plaintes, de voix désincarnées en tous sens. Malgré la cohue sonore, les jeunes explorateurs parviennent à quitter les lieux en courant, tout comme les adolescents de la VHS avant eux. Après cela, Mathéo et Arnaud perdent contact.

00:00:05

# SCÉNARIO ►

## CHAPITRE 2

Plusieurs jours plus tard, Arnaud est toujours hanté par ces voix venues d'outre-tombe. Cela ne l'empêche pas de ressentir la même curiosité qu'au premier jour, et de poursuivre ses recherches sur les réseaux. Il avait déjà tout épluché en détail, sauf la piste qui l'avait aidé le plus : les images de Binary2404. En analysant son profil plus méticuleusement, le jeune homme y découvre un message vocal dissimulé dans lequel elle semble être conduite quelque part contre son gré.

Bouleversé par cette découverte, il remarque toutefois quelque chose : certains bruits lui paraissent familiers. En un éclair de lucidité, Arnaud comprend que Binary avait été enlevée dans son quartier, peut-être même dans sa rue. Il était même persuadé qu'il s'agissait de son bâtiment, à cause du grincement si spécifique de la porte d'entrée.

Sans plus attendre, il se dirige alors vers la cave de son immeuble et cherche des indices pouvant l'aider. Il y découvre un vieux carnet en cuir dissimulé, semblant appartenir à un certain Raphaël. Dedans, ce dernier évoque « l'Orbe » aperçu dans la cave en ruine, et comment celui-ci l'avait changé depuis la visite avec son frère, Walter, en 1996. Et là, pour Arnaud, tout s'éclaircit. Il découvre que Raphaël a reçu, comme il l'appelle, le don de « l'Écoute Divine », qui lui permet d'entendre la Voix de l'Orbe, qu'il décrit d'une manière en tout point semblable aux douleurs perçues par son lecteur. L'auteur, de par son don et son obsession, avait formé un culte consacré à la vénération de l'Orbe qu'il avait nommé « l'Église du Murmure ». Parmi les pages était mentionné le nom de Mathéo. L'éclair de lucidité qui frappait Arnaud il y a cinq minutes se transforme en un tonnerre de perplexité. Il avait besoin d'en savoir plus.

Il décide sur le moment même qu'il doit y retourner, sans Mathéo.

Le voilà de retour quelques jours plus tard dans le bâtiment abandonné. Comme la première fois, il descend de l'échelle sauf que celle-ci cède sous son poids. Quelque temps plus tard, il reprend ses esprits et se rend à l'Orbe, qui communique toujours à travers ces voix infernales. Mais pour la première fois, Arnaud peut les comprendre. En plein milieu de cette interaction presque onirique, du fracas retentit à l'étage : les interlocuteurs n'étaient plus seuls. Des gens descendent de l'échelle, sans aucun doute des membres de ce culte. Il n'avait d'autre choix que de se cacher derrière l'imposant Orbe qui n'était plus aussi amical. Arnaud, désormais dans un piteux état, croule sous la douleur d'une migraine tempétueuse.

00:00:06

# SCÉNARIO ►

## CHAPITRE 3

Il ne sait pas comment il est sorti de ce borbier. Ses souvenirs sont nébuleux, tout comme sa notion du temps. Cela fait deux semaines qu'il est revenu, mais l'expérience lui paraît toujours aussi récente. Arnaud est toujours en pleine descente en enfer; en proie aux cauchemars la nuit, et aux hallucinations le jour. Il ne sort plus de chez lui, tant il est préoccupé par cet Orbe et ces voix qui sont à présent bien plus fortes qu'au début. À vrai dire, le jeune homme, maintenant troublé, sait ne pas avoir d'autres alternatives que de revoir Mathéo; ce dernier étant le seul encore en mesure de l'aider à comprendre ce qui lui arrive.

Ils se rejoignent alors le soir même et Mathéo, pourtant silencieux depuis plusieurs mois, lui révèle qu'il connaît l'existence de Raphaël et de son culte: c'est parce qu'il en faisait lui-même partie autrefois.

Depuis le début, Mathéo connaissait l'origine des cassettes VHS, mais c'était grâce à Arnaud qu'il avait retrouvé l'Orbe. Il savait même pour son don d'Écoute Divine, et c'était pour cela qu'il avait accepté de le recontacter: grâce à ce pouvoir, il y avait enfin moyen de mettre fin à la spirale de violence dans laquelle le culte avait sombré.

Arnaud était sidéré par toutes ces révélations, mais il était d'accord avec Mathéo: tout cela doit cesser, et il n'y a qu'une seule façon d'y parvenir.

Samedi, 18h. Devant la gare; c'est ce qu'ils avaient convenu avant de retourner chez eux. Ils comptent cette fois-ci y retourner avec de l'équipement de survie leur permettant de rester toute une nuit. Arnaud n'explique toujours pas l'animosité qui l'habite depuis cette conversation, mais lui qui n'était plus que l'ombre de lui-même sent qu'il touche au but.

C'est la seule opportunité pour lui permettre de retourner à sa vie ordinaire. Cette fois-ci, il est rassuré que Mathéo soit présent, et espère que ce soit différent.

En un dernier paragraphe solennel, Arnaud explique qu'il tiendra au courant ses lecteurs, après quelques jours de repos, de cette ultime expédition dans la cave.

00:00:07

# NOTE D'INTENTION ►

## POURQUOI?

Depuis le début d'Internet, les légendes urbaines – dites *creepypastas* – ou encore les ARGs<sup>1</sup> sont populaires mais peinent à trouver leur place sur la toile francophone.

L'équipe de WX-96 pense qu'il y a un public à conquérir sur le web, surtout avec l'intérêt croissant des créateurs de contenus tels que Feldup ou LeGrandJD et de leurs fans pour ces histoires mystérieuses.

Nous souhaitons proposer un univers narratif francophone à la frontière entre fiction et réalité, que les fans, lecteurs et créateurs peuvent enrichir de leur participation et de leurs propres œuvres de fiction.

1. Un ARG (Alternate Reality Game) est un type de jeu interactif qui mélange fiction et réalité, invitant les joueurs à résoudre des énigmes, à collaborer et à interagir avec le monde réel et le monde virtuel pour progresser dans l'histoire du jeu.

## COMMENT?

### 1. Élaboration de la narration de la légende urbaine;

- Création d'éléments symboliques marquants qui contribuent à impacter l'environnement réel;
- Maintenir l'intérêt du public sur le long terme et susciter la curiosité des participants afin qu'ils puissent développer leurs interprétations personnelles;
- Construction d'une communauté.

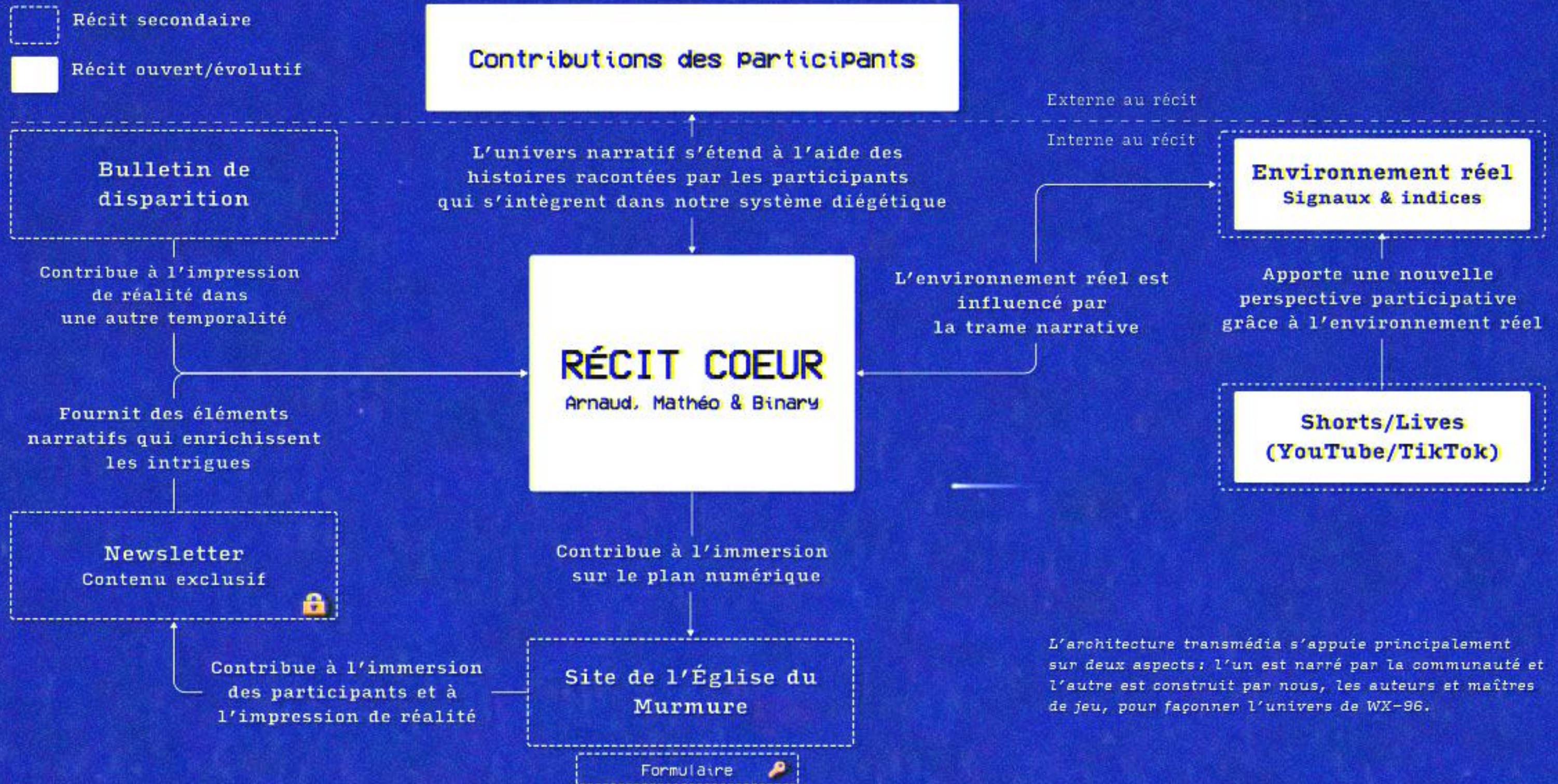
### 2. Mise en place de l'architecture transmédia autour de cette narration;

- Description détaillée aux pages 9 et 10.

### 3. Réalisation des différents médias qui composent l'architecture.

- Comme les deux étapes précédentes, les médias ont été réalisés par l'équipe elle-même, sans faire appel à d'autres professionnels. Cette approche a été privilégiée car elle est propre aux légendes urbaines : un projet authentique réalisé par des fans et pour des fans.

# [ARCHITECTURE TRANSMÉDIA]



# [ARCHITECTURE TRANSMÉDIA]

## CONTRIBUTION DES PARTICIPANTS

- Les fans peuvent étoffer l'univers narratif par leurs propres histoires et créations;
- Permet de faire perdurer l'histoire dans le temps par la contribution continue des fans.

## MULTIPLES TEMPORALITÉS

Notre histoire, bien que linéaire, rassemble des indices concrets issus de contextes temporels différents. Ainsi, le bulletin de télévision contribue au mythe se déroulant en 1996 qui impacte directement l'arc narratif d'Arnaud se déroulant 30 ans plus tard.

## ENVIRONNEMENT RÉEL

Un aspect important de notre narration est notre volonté d'utiliser l'environnement réel comme espace de jeu. Cela se traduit dans nos médias par l'utilisation de cartes et d'images filmées dans des lieux publics autour de Namur.

### Pourquoi Namur ?

Notre choix s'est porté sur Namur car il s'agit d'une ville majoritairement estudiantine, ce qui nous paraît idéal pour toucher notre public cible.

C'était également l'opportunité de contribuer aux mythes et légendes qui entourent Namur dans une narration linéaire et originale.



Un extrait de notre bulletin télévisé.

# SYSTÈME GRAPHIQUE ►

Étant donné que nous essayons de mélanger de façon la plus harmonieuse la fiction et la réalité, nous avons séparé tous nos médias selon leurs chronologies fictives afin de leur attribuer une apparence et des caractéristiques qui reflètent les tendances à ce moment dans la réalité.

Ce choix dans la cohérence visuelle selon la temporalité renforce de façon intrinsèque la symbolique du *found footage*<sup>2</sup>, propre aux légendes urbaines numériques.

2. Le *found footage* est un sous-genre de l'esthétique horrifique qui consiste en la récupération de technologies souvent archaïques (disques CD, pellicules, etc.) qui confère à l'histoire et à l'image un aspect hyperréaliste.

## BULLETIN TÉLÉVISÉ

A color photograph of a young man with short brown hair, smiling slightly. He is wearing a red vest over a blue shirt. The background is a blurred outdoor setting with trees and a building.

Walter Dupluvien

NAMUR  
21/11/1996

18 ans - 1m75 - veste rouge -  
pantalon bleu - chaussures  
blanches - sac à dos marron

— Si vous le reconnaissez ou  
connaissiez l'endroit où il  
se trouve, veuillez prendre  
contact avec la gendarmerie

100 / 101

## EFFETS VISUELS

- Format 4:3;
- Abberation chromatique;
- Compression numérique;
- Grain d'image;
- Polices d'écriture datées;
- défaut de pellicule;
- Lignes de scan VHS.

Extrait de notre bulletin de  
télévision diffusé en 1996.

00:00:11

# SYSTÈME GRAPHIQUE ►

## SITE WEB DU CULTE



### EFFETS VISUELS

- Verrouillage à 900px du contenu<sup>3</sup> ;
- Constructions en blocs ;
- Polices d'écriture locales ;
- Faible contraste ;
- Images compressées ;
- Longueur de ligne trop excessive ;
- Problèmes d'affichage.

3. Il était courant pour les sites web des années 2000 d'avoir leur contenu bloqué à une largeur maximale de 900px.

00:00:12

# SYSTÈME GRAPHIQUE ►

## SITE WEB DU CULTE (ALT)



### EFFETS VISUELS

- Contraste élevé;
- Accent sur le rouge;
- Navigation moins conventionnelle;
- Logotype réimaginé.

Nous avons conçu une version alternative du site web où le système graphique est plus inquiétant et menaçant.

Il émane d'une volonté de représenter le côté « corrompu » de la secte tout en appuyant sur l'esthétique des légendes urbaines de l'époque.

Cette version à 1/30 chance d'apparaître à défaut du site original.

00:00:13

# SYSTÈME GRAPHIQUE ►

## PHOTOGRAPHIES DE BINARY2404



### EFFETS VISUELS (PRODUCTION)

- Paysages industriels abandonnés;
- Pas de personnages sur l'image;
- Lumière naturelle ou flash de l'appareil;

### EFFETS VISUELS (POSTPRODUCTION)

- Désaturation;
- Grain d'image;
- Étalonnage onirique.



Avec les photos de Binary2404, nous avons pour objectif de contribuer à l'esthétique dite liminale, qui consiste en la photographie de lieux désertés, qui procurent un sentiment de mélancolie mélangée à de l'inquiétude.

# ASPECTS LUDIQUES ▶

Il est important de préciser qu'afin de rendre notre projet ludique et attractif, nous avons choisi de le développer sur base de deux facettes intrinsèquement liées: elles reposent l'une et l'autre sur ce que l'on pourrait appeler des « leviers d'action » qui ont pour but d'encourager le public à réaliser certaines actions désirées pour notre projet.

## CÔTÉ NARRATION

Le récit-cœur de WX-96 est la base solide de notre projet et constitue la grosse majorité du travail réalisé en amont.

### 1. Utilisation constante du mystère qui aura deux objectifs:

- Intriguer le public;
- Inciter le public à poursuivre ses recherches sur Internet pour en apprendre davantage.

### 2. Laisser place à une narration émergente du public, à des interprétations:

- Création de théories, à l'instar des légendes urbaines;
- Validation de certaines théories afin de récompenser la participation active.

### 3. Envoi de contenu exclusif aux membres de la communauté:

- Réservé aux participants qui se seront inscrits à la newsletter digitale du culte de l'Église du Murmure;
- Récompenses inattendues sous la forme de réponses à des questionnements narratifs au sujet de l'Église;
- ▶ Permet de faire perdurer l'univers dans l'esprit des gens sur le long terme.

# ASPECTS LUDIQUES ▶

## CÔTÉ COMMUNAUTAIRE

### 1. Utilisation de comptes fictifs gérés par nos soins dans l'optique de :

- Encourager les utilisateurs à consulter des contenus spécifiques;
- Établir certains liens entre les différentes symboliques;
- ▶ Propagation de l'information et hausse de la notoriété.

### —2. Utilisation d'un langage et de symboliques propres à notre univers :

- Sentiment d'appartenance à une communauté pour les participants;
- Incite le public à explorer Internet (explorateurs) ou à poser des questions (socialisateurs) pour pouvoir déchiffrer le contenu.

#### Extrait quotidien de la prophétie

« L'Homme tenta de prévenir et conta à la Lumière des terribles événements qui allaient se produire dans un futur bien plus proche qu'il ne lui paraissait; L'Obscurité reprenant des forces, elle tenterait de saisir le Royaume à nouveau, condamnant l'Univers à la Nuit jusqu'à la fin des temps. » — Raphaël, L'Orbe et l'Homme, 3:3

Un extrait de la prophétie du culte, qui conte la bataille entre La Lumière et L'Obscurité.

# ASPECTS LUDIQUES ►

## LES OBJECTIFS PARTICIPATIFS

Au moyen du #WX96 et en utilisant certaines symboliques sur les plateformes sociales, il est possible d'estimer plus facilement la participation des utilisateurs. Idéalement, une augmentation de la participation au fil du temps prouverait que notre légende urbaine fonctionne et circule sur Internet.

Cependant, il est difficile de prédire le succès que pourrait avoir ce type d'histoire: certaines peuvent rapidement se faire connaître en quelques mois, voire en quelques semaines après leur publication, tandis que d'autres peuvent prendre plusieurs années avant de vraiment se faire connaître et d'être appréciées.

Néanmoins, nous avons l'intention de mettre toutes les chances de notre côté pour que notre histoire fonctionne le mieux possible. Cela nécessite, bien sûr, l'élaboration d'une stratégie de communication efficace, que nous aborderons dans le chapitre concernant celle-ci.

Nous avons déterminé plusieurs objectifs concrets que nous espérons atteindre en publiant notre projet:

- Voir apparaître des théories dans les six mois suivants la publication de l'histoire d'Arnaud sur Twitter.
  - Questionnements autour du projet;
  - Incitation à débattre, ce qui amènerait une visibilité intrinsèque.
- Attirer l'attention d'un influenceur spécialisé dans les légendes urbaines et contenus d'horreur.
  - Contact de manière indirecte et diégétique;
  - Une simple réaction en une publication au sujet de notre histoire serait une réussite.
- Compter une cinquantaine d'inscriptions à la newsletter dans les six mois suivant la publication de l'histoire.

# STRATÉGIE DE COM. ►

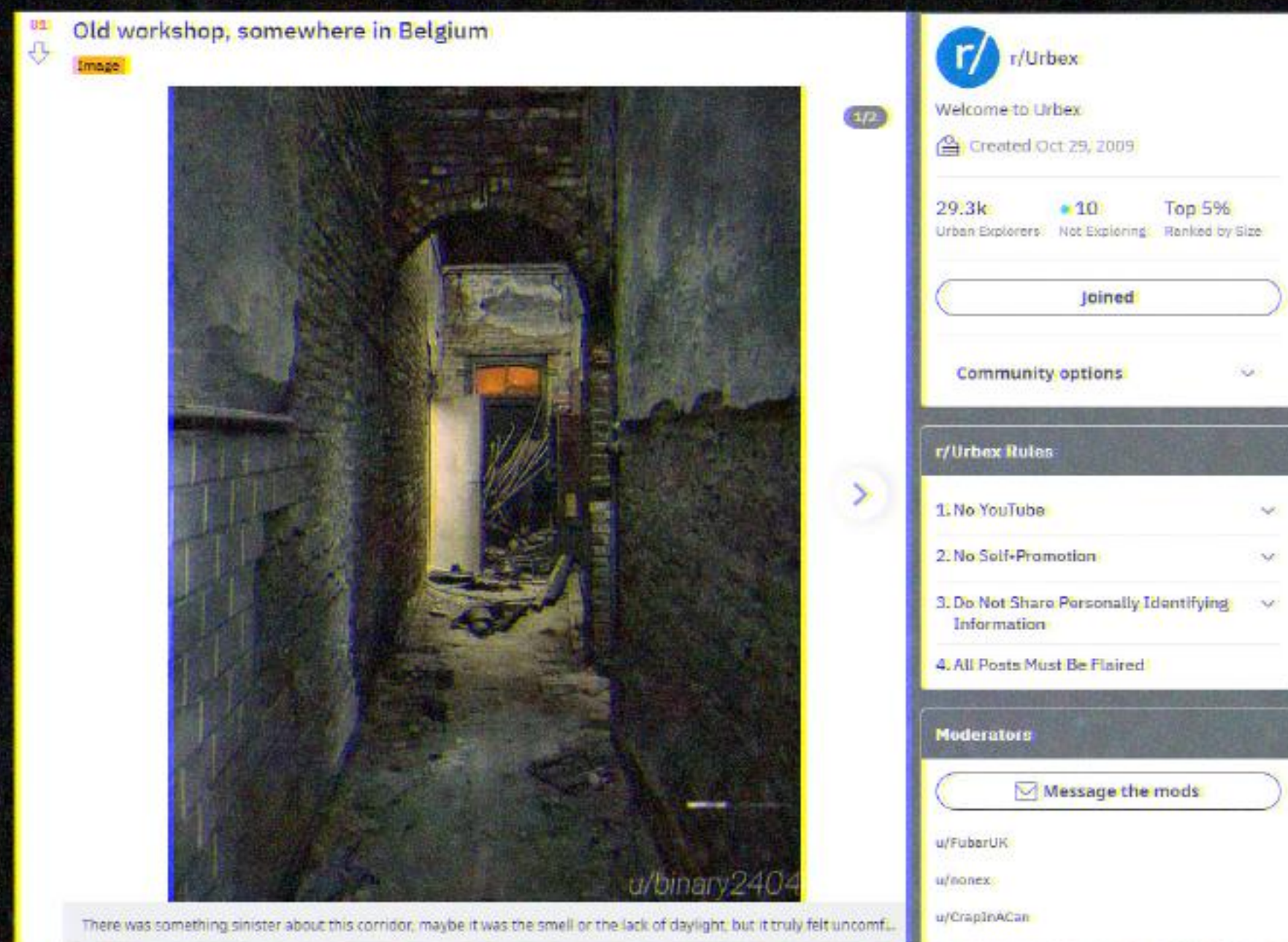
Notre stratégie de communication repose sur l'utilisation des réseaux sociaux, une méthode couramment employée par les ARGs et les légendes urbaines contemporaines. Nous avons prévu de publier nos contenus en nous basant sur l'organisation de chaque plateforme pour cibler au mieux notre public.

## REDDIT

- Système de *subreddits* (forums) permettant de nous adresser directement aux amateurs d'exploration urbaine;
- Communication exclusive de Binary2404.

## FACEBOOK

- Groupe "Student@Namur" regroupant des étudiants belges principalement présents dans la région de Namur;
- Arnaud va y poser ses premiers questionnements;
- Renforce l'intrigue dans une région précise (Namur).



Reportage d'exploration urbaine partagée par Binary2404 sur Reddit.

00:00:18

# STRATÉGIE DE COM. ►



Archive du bulletin de disparition, mise en ligne sur YouTube.

## TWITTER

- Diffusion du récit-cœur afin de toucher un public plus large.
- Plateforme idéale à la propagation de rumeurs et de réactions communautaires.

## YOUTUBE

- Principe scénaristique du *found footage* ;
- Renforce l'intrigue dans une autre temporalité (1996) et ancre dans le récit-cœur dans la réalité.

00:00:19

# STRATÉGIE DE COM. ▶

## TIKTOK

- Capacité à rendre des contenus viraux;
- Utilisé pour faire la promotion de la légende urbaine grâce à des capsules vidéos;
- Ancrage des symboliques majeures de notre histoire dans la réalité.

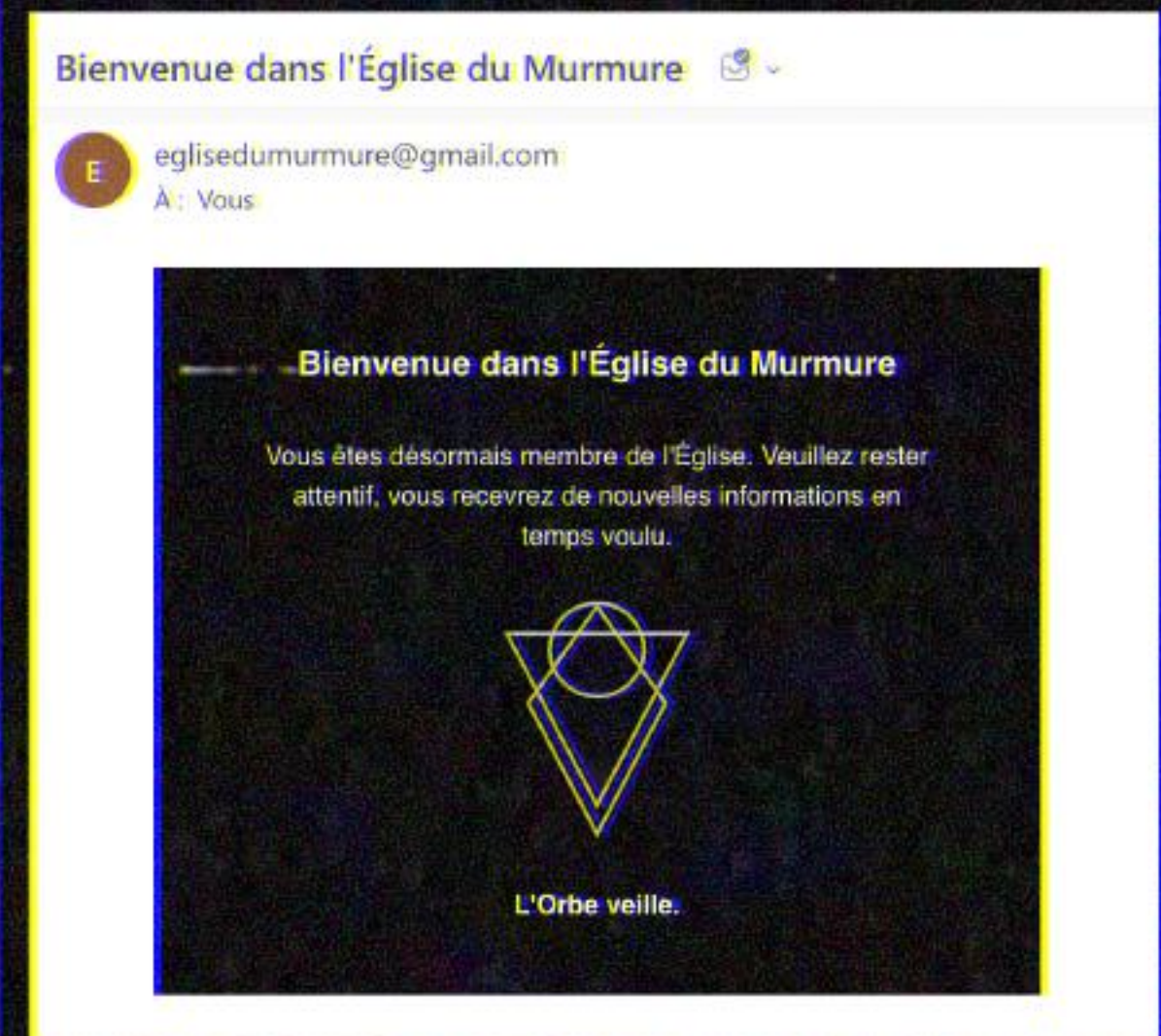
## NEWSLETTER

- Concrétisation du culte de l'Église du Murmure;
- Faire perdurer l'histoire dans le temps;
- Partager du contenu régulier exclusif aux membres de la communauté.



À gauche :  
un extrait de  
l'un de nos  
TikToks.

À droite :  
un extrait  
de mail  
envoyé par la  
newsletter.



00:00:20

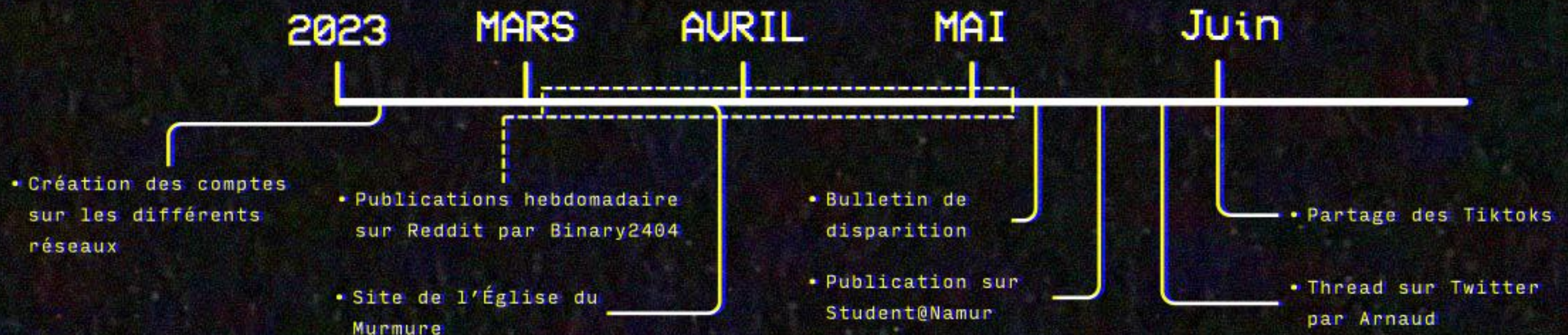
# STRATÉGIE DE COM.



## PLANIFICATION

Pour le bien de la narration, il est important de respecter un certain planning de publication concernant notre histoire principale. Cependant, il est également essentiel que nous partagions le récit-cœur dans une courte période de temps pour plusieurs raisons :

- pour que la tension n'ait pas le temps de descendre et que la curiosité du public persiste ;
- pour rester cohérent d'un point de vue narratif : Arnaud n'ayant que peu de temps avant de partir en excursion, il est normal pour lui de partager toute son histoire sans laisser durer le suspense.



Ci-dessus, la ligne du temps des publications diégétiques.

00:00:21

# [PLAN DE FINANCEMENT ET FLUX FINANCIERS]

Le domaine des ARGs et des légendes urbaines sur Internet est essentiellement alimenté par des contenus créés par des fans et pour les fans. Il n'est pas impossible de générer du bénéfice à l'aide d'un tel projet, mais nous cherchons avant tout à proposer un contexte narratif volontairement amateur qui puisse être une base solide pour potentiellement proposer des produits lucratifs plus tard.

Nous avons toutefois établi un tableau récapitulatif de nos coûts (situé dans les annexes), que nous avons choisi de prendre en charge par nous-mêmes.

Il ne faut pas exclure qu'un projet comme le nôtre requiert un temps de travail conséquent qui nécessite rémunération dans un cadre professionnel. Nous ne sommes pas opposés à l'idée de transformer notre projet pour lui octroyer des objectifs lucratifs, seulement si notre légende urbaine acquiert de la notoriété et suscite l'intérêt des éditeurs ou des sociétés de production, à condition que ceux-ci soient cohérents avec nos valeurs et nos intérêts.

# [ASPECTS JURIDIQUES]

Nous avons décidé de protéger ce projet sous licence **Creative Commons 2.0 BY-SA**, qui nous offre une protection souple :

- Cette protection nous permet de revendiquer la propriété intellectuelle du projet ;
- Elle encourage les fans à enrichir l'univers de WX-96 ;
- Il s'agit de la protection utilisée pour les autres projets narratifs sur Internet.

Concernant les images générées par intelligence artificielle, les programmes autorisent leur usage librement : **Midjourney** crée des images réutilisables sous une licence Creative Commons 4.0 BY-SA-NC et **DALLE-2** attribue les droits d'auteur des images générées à l'utilisateur du programme.

Par rapport aux bruitages dans les médias utilisés proviennent de plusieurs recoins d'Internet dont les auteurs autorisent leur réutilisation (et sont crédités dans la bibliographie). D'autres sont utilisés sous une licence Epidemic Sounds.

*Epidemic Sounds est une librairie de sons et de musiques qui autorisent la réutilisation selon un service de souscription.*

# TECHNOLOGIES UTILISÉES ►

## CRÉATION ET DÉVELOPPEMENT

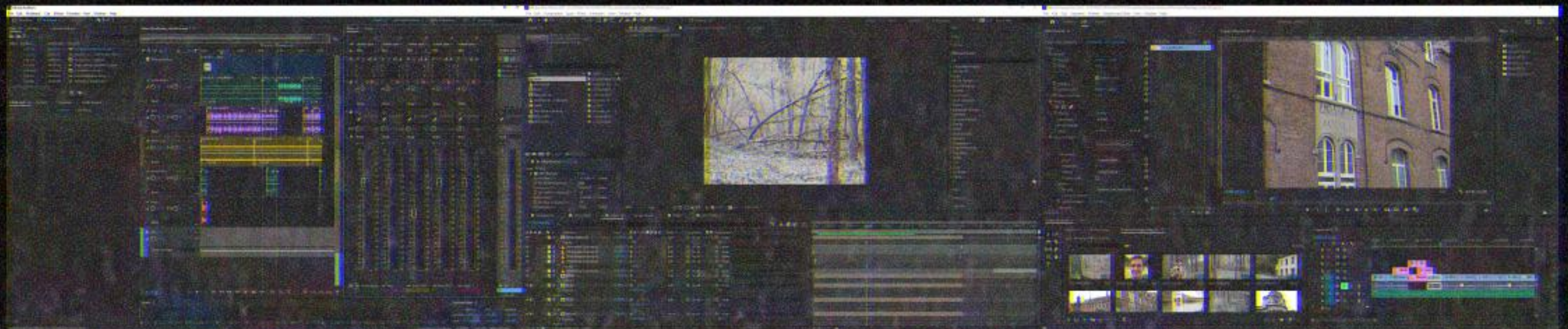
La Suite Adobe, comprenant des logiciels tels qu'After Effects, Premiere Pro, Illustrator, Audition, Photoshop et InDesign, a été utilisée pour la création de graphiques, dessins, effets visuels, montages vidéo et designs d'impression.

Figma a servi à la conception d'interfaces utilisateurs en ligne pour les applications web et à la création de l'architecture transmédia.

Visual Studio Code, un éditeur de code open source, a été utilisé pour le développement du site et de la newsletter.

Vercel a permis le déploiement de sites statiques, d'applications à page unique, de fonctions côté serveur et de fonctions sans serveur.

Github a facilité le partage du code et la mise en ligne de Vercel.



Ci-dessus, un exemple d'espace de travail permettant de faire le montage, la postproduction et le traitement audio.

00:00:24

# TECHNOLOGIES UTILISÉES ▶

## GESTION DE PROJET ET ORGANISATION

**Notion** a été employé pour la gestion de projet, la prise de notes en ligne, ainsi que pour organiser et documenter l'ensemble du travail écrit.

The screenshot shows a Notion workspace titled "WX-96 ~ TFE". It features a sidebar with "Infos Importantes" (Important Info) listing tasks like "Briefing remise juin 2023" and "Présentation devant le jury". The main area is divided into sections: "M2" (a sub-header), "Développement" (Development) with tasks like "Architecture transmédia" and "Gamification", "Rendus de Cours" (Course Deliverables) with "Filère de Développe..." and "Cours de Marketing", "Médias" (Media) with "Reddit de Binary" and "Facebook d'Arnaud", "Réunions" (Meetings) with "avec l'équipe" and "avec les profs", and "Autres" (Others) with "Logins & Passwords" and "Bibliographie".

Ci-contre, un extrait de la racine de notre page Notion.

**Discord, Facebook et Messenger** ont servi de plateforme de communication pour les discussions et le partage d'informations en direct.

The screenshot shows a Notion calendar view titled "Rétroplanning" for May 2023. The calendar is a grid with days of the week as columns and dates as rows. Tasks are placed in specific date cells, such as "Photos de Bl..." on May 2nd, "Finir Docuflot..." on May 2nd, "Faire fiche st..." on May 8th, "Finir Dossier..." on May 8th, "Verrouiller dé..." on May 11th, "Rdv..." on May 11th, "Finaliser idéo..." on May 14th, "Finir dossier..." on May 17th, "Publier Threa..." on May 19th, "Mémoire" on May 22nd, "Rdv..." on May 23rd, "Faire 2 TikToks" on May 26th, and "Remise Dossier..." on June 1st.

Un extrait de notre rétroplanning, toujours sur Notion.

00:00:25

# TECHNOLOGIES UTILISÉES ▶

## INT. ARTIFICIELLE

Des modèles d'IA tels que ChatGPT, Midjourney et DALL-E 2 ont été employés pour l'analyse de données, l'amélioration de texte, la création d'images et d'autres applications.

## RESSOURCES AUDIO ET CLOUD STORAGE

Epidemic Sound a fourni des effets sonores de haute qualité pour une utilisation dans divers projets de création de contenu.

Google Drive a été utilisé pour stocker et partager en ligne la majorité des médias informatiques.

## NEWSLETTER

Airtable a servi à gérer la Newsletter en le liant à notre formulaire d'inscription avec du JavaScript.



*"ominous floating black sphere distorting light in an abandoned room", via DALL-E 2.*



*"Tapes inside dusty cardboard box, eerie", via DALL-E 2.*

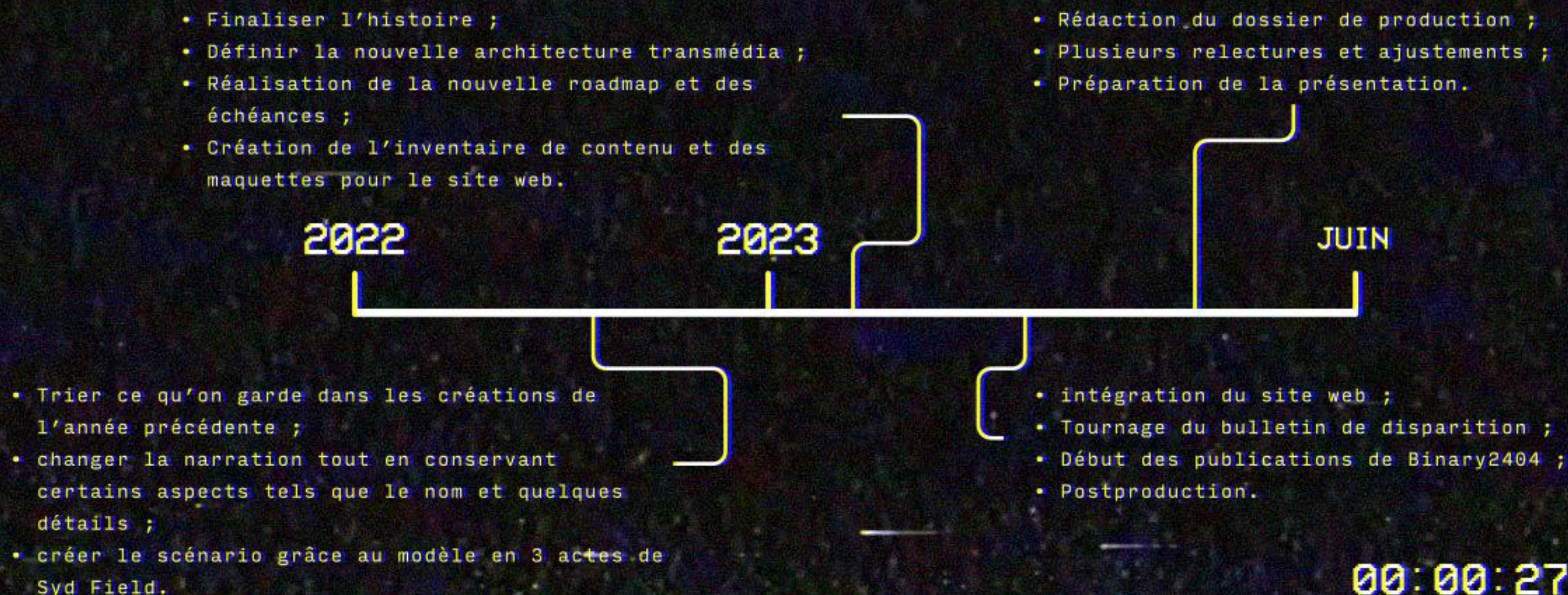
00:00:26

# ÉTAPES DU DEV.



Le développement de ce projet s'est appuyé sur deux outils clés : le rétroplanning (page 25) et la roadmap diégétique (page 21). Le rétroplanning offrait une vue d'ensemble des délais à respecter pour maintenir une certaine chronologie dans la production, tandis que la roadmap établissait les points clés du projet à mettre en ligne et le temps alloué à ceux-ci.

Pour présenter les différentes étapes du développement chronologiquement, nous passerons en revue les années qui ont marqué le projet :



W&A

# LES MEMBRES DE W&A



M. Selamet.

S'occupe de l'architecture transmédia et de la programmation.



W. Blanchy.

S'occupe de la gamification et des relations externes.



T. Delfosse.

S'occupe de la narration et de la postproduction.

# [BIBLIOGRAPHIE]

- EcoGameLab. (2022, 5 septembre). *Gamifi'cartes* | EcoGameLab. <https://ecogamelab.com/gamificartes/>
- *Ted's Caving Page, with the story of his discovery in a local cave.* (s. d.). <https://www.angelfire.com/trek/caver/>
- Pauls Vids. (2020, août 8). *VHS Noise in 4k* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qIe0s3WdWvY>
- Aku Hiromu. (2021, 3 novembre). *Vhs insert (Read Desc)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WJ04husUWqg>
- Emergency Services Holland. (2018, 13 février). *Ambulance siren sound - wail (Belgium)* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=SNSEUXjXm3Q>

EJECT

SP

00:00:30