

PROJET ARG

AMRANI Benjamin – BEKKAR Fady
COUARD Théo – GÉLÉBART Lauriane

À LA RACINE

Le jour où des arbres sont tombés du ciel



SOMMAIRE

I-Introduction

A) Objectif.....	03
B) Cible.....	03
C) Pitch.....	04

II-Backstory

A) Histoire.....	06
B) Rabbit Hole.....	08
C) Personnages.....	09

III-Énigmes

A) L'URL colorée.....	11
B) Égypte.....	13
C) Arbre des âmes.....	15
D) Yggdrasil.....	17
E) Graines.....	20
F) Vœu final.....	22

IV-Compléments d'informations

A) Supports/Médias.....	24
B) Aide et faisabilité.....	26
C) Contenus.....	27
D) Valeurs.....	32

V-Conclusion

33

I-Introduction

A) Objectif

A la racine est un ARG mêlant réalité, fiction, culture, mythologie, sciences et design, dont le but est de créer un monde des plus immersifs. Une immersion à laquelle les étudiants, de classes préparatoires, de DUT, du Nord comme du Sud de la France, pourront jouer.

Nous avons pour objectif de mener les participants aux portes ouvertes de l'IMAC, tout en leur faisant vivre des expériences uniques et propices à l'intégration de notre filière. L'idée est également de promouvoir la filière et de la faire connaitre au plus grand nombre.

Nous recherchons à exporter des valeurs nous étant propres, mais aussi des symboles distinctifs de notre formation. Ainsi pour les véhiculer, nous passerons par des phases d'énigmes aussi extraordinaires et originales les unes que les autres. Certaines à l'attrait mythologique, d'autres plus ancrées dans la réalité. De plus, la culture, dans notre jeu de réalité alternée, a, à l'instar de l'IMAC, une place de premier plan. Notre désir étant de proposer une découverte culturelle multiple telles les branches d'un arbre qui croissent et se regroupent autour du tronc. De ce fait, ce sont des traditions relativement anciennes et en provenance du monde entier qui seront réutilisées.

L'objectif est qu'à terme, les étudiants ayant participé puissent avoir un avant goût de ce qu'est être un ingénieur multimédia, audiovisuel et communication. Mais c'est aussi, une manière originale d'attirer une grande variété de profils aux portes de l'école. De plus, c'est un recueil de profils que les responsables de la formation pourront consulter. Ainsi, on veut susciter un intérêt à la fois pour les étudiants et les responsables.

B) Cible

Les cibles de cet ARG sont les étudiants pouvant possiblement entrer à l'IMAC. C'est à dire des étudiants au profil IMAC, aux alentours d'un niveau BAC+ 2/3, provenant d'un peu partout en France. De ce fait, des étudiants dont les spécialités se rapprochent de la programmation, du web, de l'audiovisuel mais aussi du design sont visés. Les DUT MMI sont des cibles type pour nous. Néanmoins, les étudiants de cursus plus scientifiques comme des licences mais surtout des classes préparatoires seront tout autant ciblés.

Nous cherchons des étudiants dont le caractère permettra d'apprécier d'avantage l'ARG. Nous voulons des passionnés, des curieux. Des jeunes à la fois dynamique, persévérants et ouverts aux autres, capable de travailler en équipe et de mener une mission à bien, malgré la difficulté.

Voici notre persona Paul, un exemple type :



Paul Richard

20 ans - Etudiant en DUT MMI

Biographie

Paul est étudiant en deuxième année de DUT MMI (Métiers du Multimédia et de l'Internet) à Bordeaux. Depuis deux ans il vit loin de chez ses parents pour suivre des études qui réunissent ses passions.

Personnalité

Paul est très **ouvert** et **dynamique**, il adore faire des rencontres, discuter avec des gens variés qui ont plein de choses à lui apprendre.

Il est **passionné** et **curieux**, c'est un vrai touche à tout. Il aime beaucoup de choses différentes et adore découvrir de nouveaux domaines.

C'est également quelqu'un de **persévérant**, il est dans les premiers de sa promo

Il est **un peu perdu** concernant son avenir, il aimerait continuer ses études mais ne sait pas trop vers quoi s'orienter.

Ses passions

- Musique** : il joue de la guitare depuis près de 12 ans, et fait également de la batterie, de l'accordéon et aime jouer avec les logiciels de MAO
- Cinéma** : c'est un peu un puriste, son réalisateur préféré est Brian De Palma
- Jeux Vidéo** : il adore les mondes ouverts, sa licence préférée ? The Witcher
- Astronomie** : il aimerait comprendre le fonctionnement de l'Univers

Ses skills

- Créativité** : il adore inventer et créer des histoires et leur identité visuelle
- Programmation** : il en a fait pas mal durant son DUT, il fait son stage en développement web
- Sciences** : il a fait un bac scientifique, les SVT très peu pour lui mais il aime les maths et la physique

Ses besoins

Trouver une école dont il sera fier pour l'année prochaine
Comprendre les gens et le monde qui l'entoure

Ses envies

Découvrir de nouvelles personnes inspirantes
Dépasser Margot et devenir major de sa promotion

Ses peurs

Arriver dans une formation qui ne lui plaît pas l'année prochaine
Décevoir ses parents

Ses réseaux

Persona

C) Pitch

Vendre le projet

En communication, il est important de choisir les bons mots pour exprimer, partager ou présenter son projet. L'objectif, c'est de convaincre son public.

Il nous paraît alors pertinent de partager le pitch de notre ARG.

Lundi 17 octobre 2022, un peu partout en France, comme à leur habitude, des étudiants arrivent devant leur bâtiment universitaire. Cependant, quelque chose qui n'était pas là avant attire leur regard.. Un arbre, en plein milieu du parvis, comme s'il avait poussé en une nuit, se présente sous leurs yeux. Pourquoi un arbre ? Pourquoi ici ? Qui se cachent derrière cette étrange livraison ? Vous vous posez toutes ces questions ? Eh bien les étudiants aussi restent perplexes.

On va être sympa, on va vous expliquer tout ça. Pour commencer, savez-vous ce qu'est un ARG ?

Alternate Reality Game ou Jeu de Réalité Alternée. Un récit interactif qui met à profit le monde réel en utilisant une narration transmédia.

L'objectif étant de promouvoir une idée, un principe, une entreprise, un projet ou encore... une école. Ainsi, plutôt que de transmettre une brochure ou se reposer sur le site de l'information, on organise une véritable expérience : nous voulons pousser la chose !

04

PROJET ARG : A LA RACINE

Nous vous offrons ici une solution innovante et originale pour promouvoir l'IMAC. L'idée : à travers une histoire mêlant fiction et réalité, faire découvrir aux étudiants les valeurs et les atouts de la formation. Nous voulons attirer les étudiants dont le profil semble correspondre à l'école.

En jouant à notre jeu, les élèves devront s'unir, s'entraider et partager leurs expériences afin d'en venir à bout. Nous voulons mettre en valeur la communication, qui est au combien primordiale dans notre société.

Nous les plongerons au cœur d'une histoire qui va les passionner à tel point, que l'IMAC serait telle un miroir réfléchissant leur personnalité.

Ils seront amenés à utiliser moult médias : internet, musée, jeu vidéo, réseaux sociaux, 3D et bien d'autres. Un moyen d'ici d'être un peu touche à tout et de pouvoir expérimenter différents domaines combinant l'art et les sciences.

Notre ARG précipite les étudiants dans une enquête autour du thème de l'arbre de vie et de toutes ses déclinaisons mythologiques et culturelles. Avant même d'intégrer quelque formation, on suscite la curiosité des étudiants, on les amène à enrichir leur profil, ils travaillent ensemble sur un projet.

C'est en fouillant, en creusant depuis la racine qu'ils atteindront le sommet ! Nous aurons fait réfléchir les étudiants, peut-être même les guiderons nous ?

En bref, ce que nous vous proposons, c'est une communication innovante qui différencie l'IMAC des autres formations. En faisant passer ses valeurs et ses domaines d'expertise par différentes formes et médias, notre ARG est pour vous le moyen de révolutionner la manière de communiquer de votre école.



II–Backstory

A) Histoire

Une histoire d'arbre ?

Tout commence le lundi 17 octobre (quelques jours avant les vacances de la Toussaint), lorsque les étudiants de DUT MMI, de classes préparatoires MPSI et de quelques autres formations, dont on retrouve régulièrement des étudiants à l'IMAC, vont trouver devant l'entrée de leur bâtiment un arbre. C'est un arbre mesurant environ un mètre cinquante, dans un pot, posé à cet endroit précis sans autres formes d'explication.

Cet arbre est le point d'entrée de À la racine. Cet ARG sous forme de quête va lancer les étudiants au profil "IMAC" sur les traces de l'arbre de vie (ou arbre monde) et la notion de destins liés.

Il semblerait que depuis toujours, l'arbre a une place particulière pour les Hommes. Un peu partout dans le monde, se sont développés des mythologies dans lesquelles un arbre, souvent nommé arbre monde ou arbre de vie fait le lien entre le Ciel et la Terre, entre ceux qui nous ont précédé, et ceux qui viendront après nous. Cet arbre représente l'ensemble des savoirs et des réalisations que les humains se transmettent depuis la nuit des temps.

Cette place si particulière qui lui est attribuée, est partagée par une multitude de civilisations aux croyances diverses. Les différentes croyances ont donné chacune une appellation propre à l'arbre.

Chez les bouddhistes, on le surnomme l'arbre Bo, il permet à ceux dont la sagesse est immesurable d'atteindre l'illumination. Dans le Coran et la Bible, l'arbre représente des valeurs plus vivides et témoignent de la désobéissance, aux recommandations de Dieu. Il est l'arbre de la connaissance dans le jardin d'Eden

Pour les celtes, ils mettraient la nature au centre de leur vie. Ils considéraient l'arbre comme le lien entre le monde de l'ombre et celui des dieux.

En Afrique, cet arbre est vu comme salvateur et vindicateur du climat aride régnant sur le continent.

On retrouve également les traces d'un arbre de vie dans la culture nordique avec Yggdrasil (qui a inspiré Tolkien pour son arbre blanc du Gondor), ou encore en Égypte avec l'acacia du Nil.

L'arbre est donc un symbole de connaissance, d'apprentissage, de transmission, de lien entre les hommes. Il représente parfaitement les valeurs de l'IMAC. Il sera ainsi ici une métaphore et un fil rouge qui se développera tout au long de l'histoire.



L'histoire de l'ARG est une quête autour de la question :

Pourquoi nous a t-on livré des arbres ?
Qui se cachent derrière cette quête ?

On développe ainsi une réalité dans laquelle une personne (ou un groupe de personnes) inconnue a développé une fascination pour l'arbre de vie, et pense que les étudiants auxquels elle a envoyé des arbres peuvent l'aider. Pour elle, leurs destins sont liés, ils doivent enquêter sur la notion d'arbre de vie et avancer ensemble pour comprendre leur avenir.

Les joueurs sont ainsi plongés dans une histoire dans laquelle, au travers de vidéos, cette personne explique que leur vie a un sens très précis et que la somme des décisions qu'ils ont pris les a mené à être choisi, ce lundi 17 octobre, pour poursuivre la quête de l'arbre monde. Cette quête les portera vers un futur qui est déjà écrit.

L'idée ici est de jouer sur l'ambivalence de ce monde en réalité alternée, dans lequel les étudiants sont contactés par un(e) inconnu(e), qui les entraîne dans une quête ésotérique et dans le monde réel. Pour au final, dire que leurs avenirs sont écrits, et que leurs décisions les ont conduit à être sélectionné. En effet, avec cet ARG, leurs destins sont scellés. Mais pour autant, l'histoire ésotérique d'arbre de vie, qui les pousserait à devoir poursuivre une quête, ne fait pas parti de la réalité. On est bien ici dans le cas d'un ARG.

Déroulé de l'histoire

L'histoire de l'ARG est découpé en différentes parties, représentant les différentes phases par lesquelles vont passer les participants.

Partie 1 : Choc et questionnement

Les étudiants découvrent l'arbre, interrogent le personnel et les professeurs, cherchent à comprendre ce que cet arbre fait là et d'où il vient. À ce moment-là, ils réfléchissent de manière rationnelle, sont amusés et interloqués.

Partie 2 : Regroupement

Un événement aussi étrange ne peut être gardé entre les membres de la promotion. Il va arriver un moment où l'information va se diffuser et où les étudiants découvrent qu'ils ne sont pas un cas isolé, et que des arbres ont été envoyés dans toutes la France. C'est le moment où ils réalisent qu'ils sont face à quelque chose de plus grand et encore plus intrigant qu'ils ne se l'était imaginé au départ. Ce sont les balbutiements de l'enquête. Dès lors, un serveur Discord est créé par le personnage Martin pour permettre aux joueurs de communiquer entre eux.

Partie 3 : Enquêter

Une fois en contact, ils vont se rendre compte que pour résoudre l'éénigme des arbres, ils sont obligés de collaborer. C'est le début de l'enquête : il s'agit de déchiffrer le premier message envoyé.

Celui-ci donne le lien d'une vidéo.

Partie 4 : Sombrer

La vidéo donne un début d'explication, et pose les bases de la pensée ésotérique de son auteur sur la notion d'arbre de vie.

Cette vidéo explique l'origine de l'arbre de vie grâce à une voix-off plus ou moins audible et des images ou des mots écrits à l'écran. Elle annonce aux joueurs que leurs destins sont désormais liés, que le chemin est déjà tracé. Cette vidéo contient également des indices les menant vers la prochaine énigme.

À ce moment, les joueurs apprennent que l'histoire risque d'être longue. Ils commencent à s'interroger non plus simplement sur pourquoi on leur a livré des arbres, mais plutôt sur l'identité de la personne qui leur indique, via l'arbre monde, que leurs destins sont liés. Il se demandent pourquoi ils ont été choisis.

C'est à ce moment que débute une salve d'énigme qui les mènera jusqu'en Angleterre, pour trouver un jour et une heure.

Partie 5 : Le jour attendu et accélération

Deux semaines avant les portes ouvertes, les étudiants découvriront devant leur bâtiment un petit sac de graines et une clé USB renfermant une nouvelle vidéo.

Cette vidéo donnera lieu à une énigme plus grande dans laquelle le mystérieux envoyer parle d'un monde parallèle, c'est une invitation pour comprendre les ramifications entre chacune de étapes de l'énigme.

Cette énigme autour d'un monde nouveau leur donnera une nouvelle date, une heure et les coordonnées GPS d'un point proche du campus.

Partie 6 : Final

Sans autres informations, les joueurs se retrouveront à explorer le campus de Champs-sur-Marne jusqu'à arriver devant le campus ESIPE où se trouvent la fin de l'ARG et la réponse à toutes leurs questions.

B) Rabbit Hole

Notre ARG est présente un rabbit hole principal, ainsi que quelques autres, qui peuvent permettre aux joueurs d'intégrer l'aventure en cours de route

Ce rabbit hole majeur correspond ainsi aux arbres que nous allons placer devant plusieurs bâtiments universitaires, à travers toute la France. Nous avons choisi de déposer des arbres car ils représentent un changement remarquable, pour les étudiants qui se rendent quotidiennement vers leurs campus. Ils vont donc pour la plupart se rendre compte de ce changement, ce qui va les pousser à s'interroger sur sa cause.

C'est un rabbit hole assez improbable et impactant afin qu'ils ne le ratent pas, et qu'ils soient nombreux à participer au jeu.



Le deuxième rabbit hole se manifeste par une invitation à rejoindre un serveur Discord. Ce rabbit hole nous permet de toucher beaucoup d'étudiants. Un avantage considérable réside dans le fait qu'il est joignable à tout moment. De plus, après avoir été envoyé aux quelques personnes dont nous pourrons trouver le contact (via leurs réactions sur twitter, via les Discords MMI en libre accès, ...), ce lien peut se partager entre participants, sans même notre intervention.



Le dernier rabbit hole correspond à la livraison de graines. Nous avons décidé de livrer celles-ci afin de rester dans le thème des arbres, mais aussi pour toucher un public plus large. C'est un moyen d'attirer d'autres étudiants, et de se raccrocher à l'histoire.



C) Personnages

L'envoyeur : Inconnu(e). Il ou elle a déposé un arbre devant les bâtiments des étudiants. Il/Elle leur fait savoir par vidéo ,que leurs destins sont liés. Découvrir l'identité de l'inconnu(e), est un des objectifs des participants.



Martin Cherrier : C'est un étudiant de 19 ans en DUT MMI. Il adore résoudre des énigmes. C'est lui qui va créer le serveur discord et y inviter les nombreux participants. Il va aussi intervenir tout au long de l'ARG afin d'aider les participants à résoudre les énigmes.

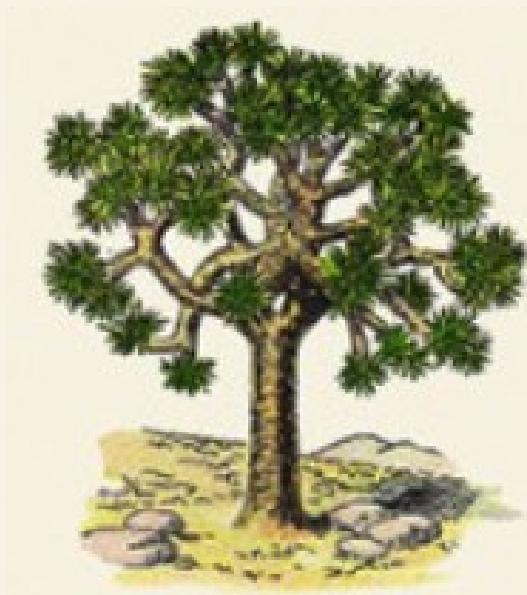
Léa Besson : C'est une étudiante en classe préparatoire de 20 ans. Elle est très curieuse et également passionnée par les énigmes. Tout comme Martin, les participants vont la rencontrer sur le serveur Discord, où elle aide à la résolution des énigmes et aider les participants s'ils en ont besoin.



Michel Vincent : C'est un professeur d'histoire âgé de 58 ans. Il tient un site Internet sur les arbres, qui va aider les participants à résoudre certaines énigmes. Il est depuis toujours passionné par les arbres et les mythologies autour de l'arbre de vie.

Pour les joueurs, ces personnages ont l'air de faire partie de la réalité. En dehors de l'envoyeur, qui est une personne très mystérieuse et intrigante, les autres interagissent avec les participants, les guident et les aident en cas de besoin. Ils font partie de la diégèse.

Par ailleurs, les personnages de cette quête peuvent, en quelque sorte, être les arbres des différentes mythologies. Notamment l'arbre des âmes, avec lequel ils vont pouvoir discuter au cours d'une des énigmes.



III—Énigmes

A) L'URL colorée

Objectif

L'URL "colorée" est la première énigme de l'ARG. Accrochée à l'arbre présent devant les bâtiments, le 17 octobre, se présentera une pancarte en bois. Dessus, il y aura gravé des symboles. Chaque établissement reçoit une pancarte colorée. Cependant, certains d'entre eux auront droit à la place, à une table de décryptage. L'objectif est ici de déchiffrer le code inscrit sur les pancartes à l'aide de cette table.



Une pancarte bleue

Décryptage

Les symboles correspondent à des lettres ou des chiffres présents dans la table. Les pancartes et les tables auront des couleurs différentes, il faut donc associer la couleur de la table avec celle de la pancarte pour déchiffrer le message (table rouge avec pancarte rouge par exemple).

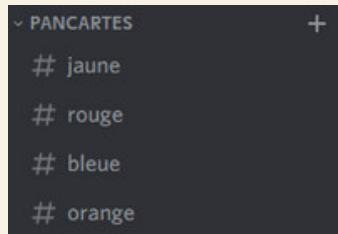
Il faut donc que les étudiants collaborent et s'échangent leurs informations. Cette énigme ne peut être résolue seule.

Table de décryptage

Sur Discord

Sur le Discord, Martin aura créé des salons en accord avec les couleurs pour permettre aux participants de poster leur pancarte ou table, pour travailler ensemble.

Se cache derrière ces symboles une [URL](#), différente pour chaque établissement mais menant à la même [vidéo](#), permettant d'avancer dans l'ARG.



Section discord de l'énigme

Couleurs

Dans notre cas, les couleurs choisies et leurs significations sont en rapport avec les valeurs de l'IMAC.



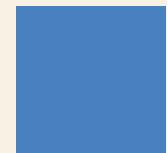
Sciences



Créativité



Action



Communication

Fin de l'énigme

Lorsque l'URL est trouvée par les participants, cette dernière les redirige vers une vidéo qui les amènera à poursuivre l'ARG.

La vidéo

Dans cette vidéo, une voix-off nous raconte les légendes et la mythologie tournant autour de l'arbre monde (ou arbre de vie). C'est par lui que l'on introduit cette thématique mystérieuse autour des arbres, leurs significations et comment ils ont influencé le monde à travers les âges. Le rythme et le genre de la vidéo seraient semblable à celle du vidéaste Didi Chandouidoui (sans les moments face à la caméra).



Didi Chandouidoui

Les participants se confrontent alors pour la première fois avec ces légendes et la notion d'arbre de vie, qui interviendra plus tard dans l'ARG. À la fin de la vidéo, la phrase suivante apparaîtra :

“Il semblerait que tout commence en Égypte...”

Cette phrase sera accompagnée de quelques photos du Louvre, qui est au cœur de l'énigme suivante.



Poursuite

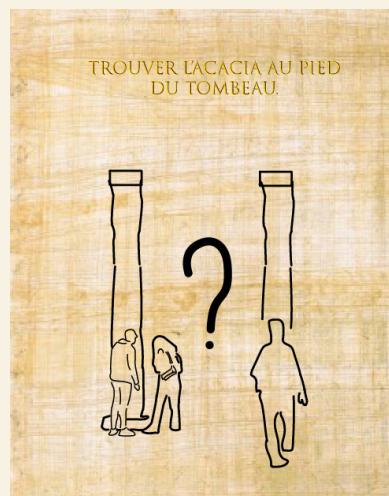
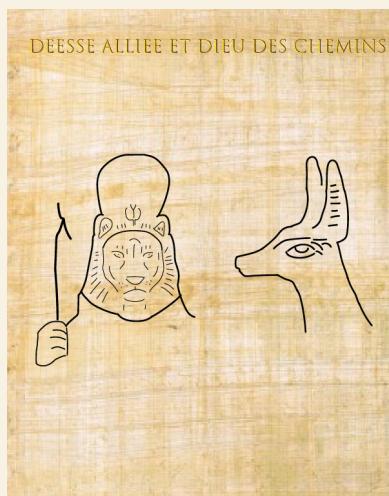
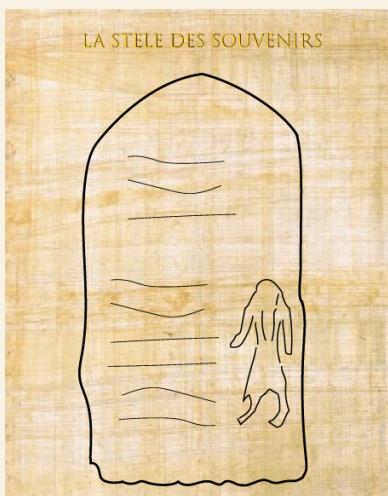
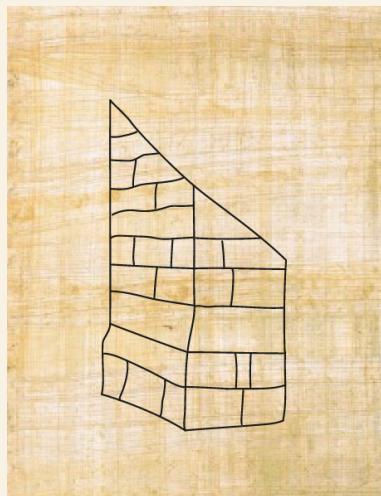
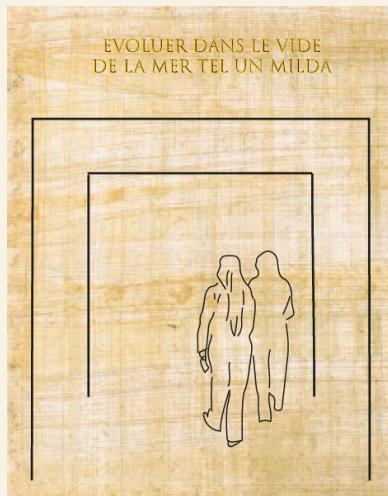
Les participants doivent alors se rendre au musée du Louvre pour avancer dans le jeu et commencer la nouvelle énigme qui les attend là-bas. De mystérieuses cartes sur papyrus leurs parviennent.

B) Égypte

L'acacia, l'arbre entre la vie et la mort.

Cette deuxième énigme est une quête culturelle au travers de la section égyptienne du Louvre à la recherche de l'Acacia du Nil. Après avoir obtenu les cartes à la fin de la vidéo introductory précédente, et se les être fait communiquer sur les réseaux sociaux relatifs à l'ARG, ils pourront commencer leur aventure dans un musée mythique, le plus riche de France.

Les cartes sur fond de papyrus



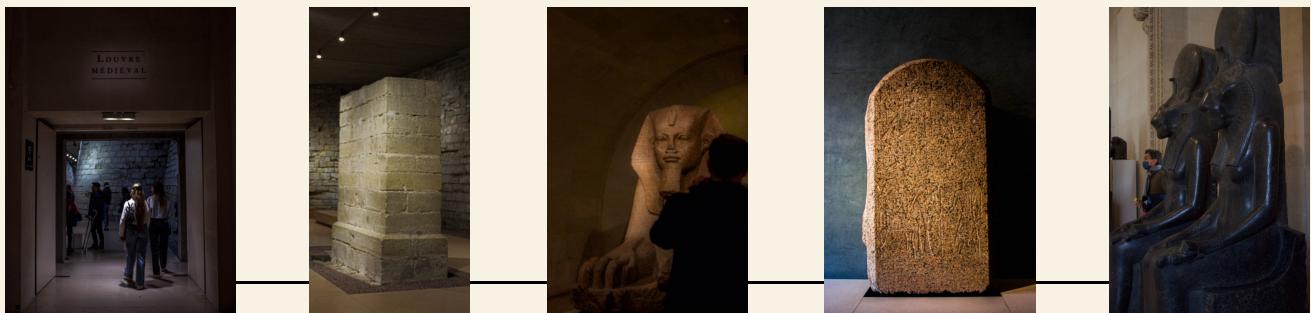
Explications, inspirations et fondements des énigmes.

Chacun des papyrus est inspiré de photos et des descriptions que nous avons collecté au Louvre. En ce qui concerne les titres des diverses sous-énigmes, le premier titre est un anagramme de Louvre Médieval, un passage clé lors de la visite de la section égyptienne du musée. Ainsi, à la manière d'une chasse au trésor, c'est de manière chronologique que s'enchaînent les différents lieux représentés sur les papyrus.

Ils commencent en passant par l'animal du savoir, qui n'est autre que le Sphinx, à la stèle des souvenirs, étant la Stèle de Sénoûret. C'est cette dernière qui comporte des inscriptions en hiéroglyphes, caractéristiques de la civilisation égyptienne, qui assurent la préservation au nom du personnage, et des formules funéraires. D'où le choix du titre.

Puis en continuant la visite et en cherchant un peu, ils trouveront la déesse Sekhmet (déesse alliée) et le dieu Oupouaout (le dieu des chemins).

Enfin, ils trouveront avant l'exposition des tombeaux des pharaons, un acacia en verre, exposé au-dessus. Nous avons décidé de cet endroit précis, pour respecter les valeurs de l'arbre dans la mythologie égyptienne.



Parcours à travers le Louvre



Chemin final menant à l'arbre de verre

Au pied de cet acacia de verre, les joueurs trouveront un panneau portant la phrase suivante :

“Tente de communiquer avec l'arbre des âmes,
seul lui connaît les réponses”

Ils entameront alors la troisième énigme.

C) Arbre des âmes

Objectif

Le but des énigmes de cultures est de faire comprendre aux participants qu'il n'y a pas que dans la religion et la mythologie que les arbres sont présents. En réalité, sans qu'ils ne s'en soient jamais rendu compte, des arbres légendaires, il y en a partout !

Les participants vont ainsi devoir discuter avec une intelligence artificielle symbolisant l'arbre des âmes du film Avatar. Cet arbre à la particularité de réunir le passé et le présent. Seul lui détient la suite des énigmes. À savoir que, s'ils recherchent la personne ayant programmé cette IA, ils tomberont sur un jeune ingénieur formé à l'IMAC. Ce dernier leur confirmera qu'il ne sait rien de l'énigme des arbres, mais a juste voulu créer cette intelligence par passion pour la programmation et le monde de Avatar. Le fait que ce soit une vraie personne, avec une expérience concrète, permet de rendre l'énigme plus crédible. De cette manière, les participants sont en relation avec les compétences et le travail d'un ancien IMAC, à un moment de l'histoire, sans pour autant pouvoir faire le lien avec le but de leur quête. Ils ne comprendront qu'à la fin que tout était sous leur nez depuis le début.

Accéder à l'IA ?

Par l'éénigme précédente, les participants sont amenés à chercher un moyen de communiquer avec l'arbre des âmes. Pour accéder à l'IA de l'IMAC, ils peuvent s'aider du [site de Michel](#) ou de différents tweets, partageant le lien de l'intelligence artificielle.

 Arwen
@Arwennnn

[Follow](#)

J'ai trouvé ce site <https://avatararbredesames.fr> pour parler avec l'arbre des âmes, c'est super réaliste !

11:17 AM - 02 Dec 2022

3 Retweets 21 Likes



 TimTheSmart
@Tim79390

[Follow](#)

Ptdrrr je viens de parlé a un arbre pendant 3h <https://avatararbredesames.fr>

10:32 AM - 29 Nov 2022

8 Likes



 IAactu&co
@IAandco

[Follow](#)

Le mec qu'a fait ça est un fou ! Rarement vu une IA aussi réussie, allez checker ça ! <https://avatararbredesames.fr>

8:39 PM - 30 Nov 2022

35 Retweets 187 Likes



Comment ça fonctionne ?

Cette IA peut discuter avec la personne qui l'interroge, mais elle ne répond pas aux questions concernant l'ARG (question du type : que doit-on faire ? Pourquoi nous a-t-on livré des arbres ? Qui êtes-vous ? Quelle est la prochaine étape ? Pourquoi tout ceci ?). La seule manière d'obtenir une réponse à ces questions est tout d'abord de répondre à une des énigmes. Il y en a trois qui mènent à trois différentes branches de l'éénigme suivante (Yddgrasil). Même si elles sont différentes, elles fonctionnent toutes sur le même principe : l'IA répond par à une réplique de film, de livre ou d'une série, qui est à compléter.

Connaissances Culture Légendes A propos

PARLER A L'ARBRE DES AMES

L'ARBRE DES NA'VIS

L'Arbre des Âmes (Vitraya Ramunong en Na'vi) est un arbre géant semblable à un Saule Pleurleur, il fait partie de la mythologie du film Avatar de James Cameron.

Cet arbre est réputé pour être le sanctuaire le plus sacré des Na'vis, puisqu'ils peuvent y avoir leurs connexions les plus fortes avec Eywa sur tout Pandora.

Sur la surface de Pandora, en son centre, en son cœur, se trouve l'Arbre des Âmes. Pour les Na'vis c'est un arbre sacré qui relie intimement toute forme de vie.

L'Arbre des Âmes est l'arbre le plus ancien de Pandora, il s'agit du plus grand lieu de recueillement et c'est en cet Arbre-Mère que se trouve la plus puissante manifestation d'Eywa. Cet arbre possède la capacité de se connecter avec tous les êtres vivants de Pandora, il représente le noyau central des esprits de chaque êtres, Na'vis, animaux et plantes qui vivent en osmose sur cette lune.

L'Arbre des Âmes est un vecteur de communication, non pas avec les esprits des morts. En d'autres termes, sur Pandora, l'âme des morts rejoint la conscience collective et planétaire appelée Eywa.

UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Un jeune ingénieur français vient de créer une intelligence artificielle permettant de communiquer avec l'arbre des Âmes. Si vous avez envie de comprendre le passé, le présent et le futur grâce aux connaissances ancestrales de cet arbre sacré, je vous invite à essayer cette stupéfiante IA. Peut-être trouvez-vous la réponse à vos questions.

<https://avatararbredesames.fr>

@racines&branches

Page du site de Michel

-Le Seigneur des anneaux-

-L'arbre blanc, l'arbre du roi ne fleurira jamais.

-Pourquoi le gardent-ils ?

-Ils le gardent parce qu'ils espèrent.

-The Fountain-

-Et sur sa tombe ils ont planté une graine.

-La graine est devenue un arbre.

-Moïse dit que son père est devenu une partie de cet arbre.

-Game of Thrones-

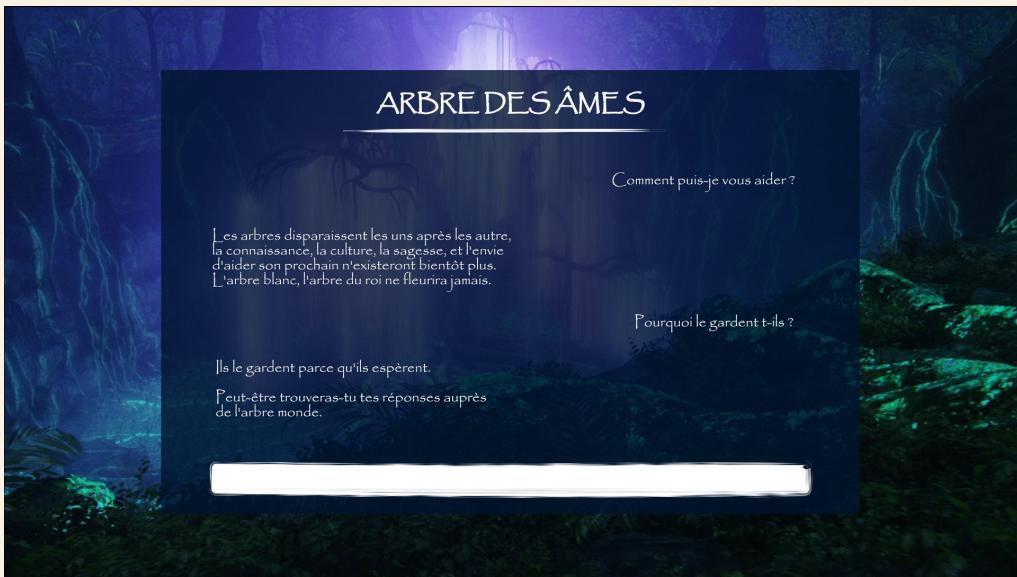
-Les arbres les plus forts ont poussé dans les endroits les plus sombres.

-L'obscurité sera ta cape, ton bouclier, ton lait maternel.

-L'obscurité te rendra fort.

Pour arriver à une énigme il faut que l'utilisateur propose son aide à l'arbre. Il doit accepter d'aider avant d'être aidé. Si il fait preuve de cet altruisme au combien important pour un IMAC, alors seulement l'arbre lui posera l'énigme.

Exemple



Ici la phrase “L’arbre blanc, l’arbre du roi ne fleurira jamais.” est une réplique de Gandalf. La référence à l’arbre blanc du Gondor est normalement suffisante pour comprendre qu’une énigme se cache derrière cette phrase (dont la suite du dialogue se trouve sur Internet). Il suffit de répondre en reprenant la réplique du personnage pour débloquer la suite de l’énigme. Cette dernière consiste en la phrase :

“Peut-être trouveras-tu tes réponses auprès de l’arbre monde”

L’IA est programmée pour ouvrir une nouvelle page dans le navigateur du joueur. En fonction de l’énigme à laquelle il a répondu, la page web sera le début de l’une des trois sous-énigme de l’enquête sur Yggdrasil.

Cette personne a ensuite la possibilité de poser une question pour l’aider à mieux comprendre l’histoire (voir partie IV-c). Une fois cette question posée, il devra recommencer le processus d’énigme (proposer son aide et répondre à une autre énigme culturelle) pour énoncer une nouvelle question.

À savoir que la réponse à toutes les questions prédéfinies (dont la liste pourrait être agrandie en cas de réalisation de l’ARG) n’est pas utile pour en arriver au bout. Ces réponses sont plutôt là pour les personnes souhaitant avoir plus d’informations sur l’univers de l’arbre de vie et des destins liés, que présente l’ARG.

D) Yggdrasil

Yggdrasil, l'arbre aux trois racines.

La mythologie nordique est très riche. Néanmoins, elle est centrée sur un arbre mythique qu'est Yggdrasil, l'arbre monde. Un arbre de vie qui possède trois racines, nous avons décidé d'exploiter cette particularité et de dissocier cette énigme en trois sous-parties, pour trois sous-énigmes reprenant les spécialités propres à l'IMAC. Ainsi les énigmes seront présentées de la manière suivante :

- Une énigme sur le web
- Une énigme sur l'audiovisuel
- Une énigme sur la 3D

Énigme Web

Cette première énigme amènera les joueurs sur un site web relatif à la mythologie nordique. Aucun indice ne sera présent sur le site à priori. C'est ainsi, et on l'espère que dans un élan de déduction digne de nos joueurs, qu'ils trouveront, en inspectant la page, le code source.



```
<div id="sticky" class="static-nav" style="position: fixed; top: 0px; left: 0px; width: 1519px;"></div>
<!-- /end STICKY -->
<div class="modal fade RBA-modal" id="legal" role="dialog" aria-labelledby="myModallabel"></div>
<div class="modal fade RBA-modal" id="legal_mobile" role="dialog" aria-labelledby="myModallabel"></div>
<div class="modal fade RBA-modal" id="polcon" role="dialog" aria-labelledby="myModallabel"></div>
<div class="modal fade RBA-modal" id="termconds" role="dialog" aria-labelledby="myModallabel"></div>
... g-holder.content-block div.row.content-block div.col-xs-12 div.row.collection ...
Styles Computed Layout Event Listeners DOM Breakpoints Properties >
filter :hover .cls + [ ]
lement.style {
```

The screenshot shows the browser's developer tools with the "Elements" tab selected. It displays the DOM structure and the corresponding CSS styles for the "collection" section of the website. The CSS code includes styles for the main collection container, individual items, and specific elements like book covers and candles.

Ils devraient alors trouver en défilant rigoureusement au travers du “front-end” des symboles très peu communs. Ces écritures utilisés par les vikings étant en réalité les coordonnées GPS en latitude et en longitude d'un arbre se trouvant en France.



Latitude: N 49° 35' 43" S
Longitude: E 0° 40' 37"

A coordinate input form with sliders for latitude and longitude. The latitude slider is set to 49° 35' 43" North, and the longitude slider is set to 0° 40' 37" East.

Arbre d'Allouville

En se rendant à l'arbre d'Allouville en Normandie, ils trouveront le billet d'avion vers Glastonbury, en Angleterre.

Énigme Audiovisuelle

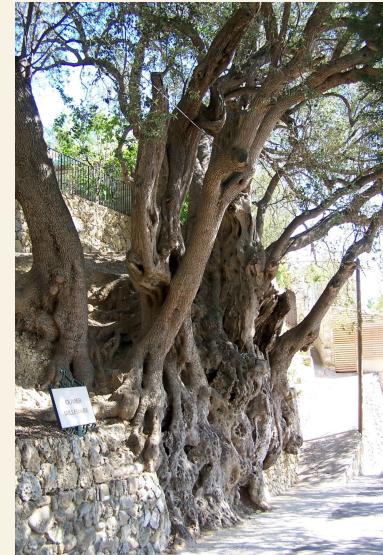
Sur le même principe que l'enigme précédente, les participants se retrouveront à déduire les coordonnées GPS d'un arbre remarquable en France. Ici, il s'agira de l'olivier Millénaire de Roquebrune-Cap-Martin. Ils trouveront également un billet d'avion pour GlastonBury au pied de l'arbre.

Latitude	○ N ○ S	43	° 45	' 50	"
Longitude	○ E ○ O	7	° 27	' 50	"

Cette sous-énigme sera particulière car elle aura un caractère plus culturelle. Celle-ci se présentera sous la forme d'une vidéo dans laquelle les participants pourront découvrir des films emblématiques de réalisateurs nord-européens (Dogme 95, Joachim Trier).

Pour trouver l'emplacement de l'olivier, les participants feront preuve d'ingéniosité et penseront à additionner les temps de passage de chaque film lors de la vidéo. Celle-ci sera articulée de la manière suivante :

- [0, 43s] trailer de Melancholia.
- [43s, 88s] trailer de Drunk.
- [88s, 95s], trailer de Dogville.
- [95s, 122s] trailer de The house that Jack built.
- [122s, 172s] trailer de Julie en 12 chapitres.



Olivier Millénaire



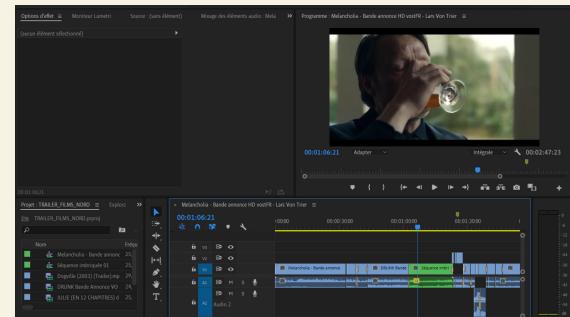
Vous remarquerez ainsi que les coordonnées se devinent en soustrayant la valeur minimum et maximum des intervalles de la manière suivante :

En latitude :

- Première coordonnée : $43 - 0 = 43$.
- Deuxième coordonnée : $88 - 43 = 45$.

En longitude :

- Première coordonnée : $95 - 88 = 7$.
- Deuxième coordonnée : $122 - 95 = 27$.
- Troisième coordonnée : $172 - 122 = 50$.



Ci-dessous, le lien de la vidéo, en non répertoriée, avec laquelle les joueurs pourront résoudre l'énigme :

<https://www.youtube.com/watch?v=MxbQaE7oTH4>

Énigme 3D



Paulownia du Trocadéro

On procédera, pour construire cette énigme, selon une décomposition LU, qui est expliquée ci-contre.

Cette dernière sous-énigme concerne la troisième spécialité que l'on peut retrouver à l'IMAC. Nous avons voulu rester simple et mathématiques pour celle-ci. C'est pourquoi les joueurs venant de cursus différents se verront résoudre des produits matriciels (matrice carrée 3x3) qui auront pour résultat les coordonnées du dernier arbre remarquable en France (Paulownia du Trocadéro). En effet, dans l'espace tridimensionnel, on peut dérouler plusieurs opérations de transformations (homothéties, rotations, translations,...). Ces transformations sont régies par des matrices, ce qui explique notre choix pour celles-ci dans cette énigme.

Latitude	<input checked="" type="radio"/> N	<input type="radio"/> S	48	°	51	'	45	"
Longitude	<input checked="" type="radio"/> E	<input type="radio"/> O	2	°	17	'	15	"

$$\begin{bmatrix} m_{11} & m_{12} & m_{13} & m_{14} \\ m_{21} & m_{22} & m_{23} & m_{24} \\ m_{31} & m_{32} & m_{33} & m_{34} \\ m_{41} & m_{42} & m_{43} & m_{44} \end{bmatrix} = \begin{bmatrix} 1 & 0 & 0 & 0 \\ l_{21} & 1 & 0 & 0 \\ l_{31} & l_{32} & 1 & 0 \\ l_{41} & l_{42} & l_{43} & 1 \end{bmatrix} \begin{bmatrix} u_{11} & u_{12} & u_{13} & u_{14} \\ 0 & u_{22} & u_{23} & u_{24} \\ 0 & 0 & u_{33} & u_{34} \\ 0 & 0 & 0 & u_{44} \end{bmatrix}$$

décomposition LU

1	0	0
1/24	1	0
0	0	1

Matrice L

48	51	45
0	357/24	315/24
0	0	0

Matrice U

Glastonbury ?

Avant d'envoyer trois représentants, les participants se seront renseignés sur ce qui est remarquable à Glastonbury. Il apprendront rapidement que l'inconnu les envoie pour trouver l'arbre qui fleurit deux fois dans l'année : le Glastonbury Thorn.

Au pied de cette arbre, on retrouve une date.



Glastonbury Thorn

Livraison de graines + clé USB

C'est à la date trouvée au pied de l'arbre, que les participants recevront dans leur établissement un sachet de graines, avec une clé USB à l'intérieur.

E) Graines

La clé USB dans le sachet

Dans les sachets contenant les graines et ayant été livrés aux participants, se trouve une clé USB qui contient un fichier vidéo. En regardant cette dernière, ils découvriront alors une pratique bien étrange : l'ésotérisme.



L'ésotérisme

La voix de l'envoyeur plonge alors les participants dans son univers mêlant secrets et imagination. En passant par les symboles et les folklores, ils remontent aux racines de cette culture en Occident, en passant par la mythologie grecque, en parcourant les religions, pour enfin remonter à notre époque. Les joueurs y apprennent comment les ésotéristes considèrent l'arbre monde. Vu comme une pratique pour initiés, l'ésotérisme est présentée comme une forme de secte faisant intervenir des objets insolites, comme des horloges, des jeux de cartes, des pendules, regroupant des symboles énigmatiques. L'inconnu transporte les participants dans l'univers de l'ARG, mêlant discours et musique. Au cours de la vidéo, il est possible d'apercevoir différents chiffres sur certains objets. Ils serviront de porte d'entrée pour la prochaine énigme.



Chiffres

Pixellisation progressive

De fil en aiguille, la vidéo commencera à mentionner plusieurs lieux et les montrer en images (des grottes, des sculptures,...). Une pixellisation progressive de ces lieux interviendra alors jusqu'à ce que le lieu et le pixel ne fasse qu'un : le lieu est devenu un lieu Minecraft. S'enchaîne alors brièvement trois lieux Minecraft, avec les inscriptions "Horaires", "Dates", "Lieu", pour chacun ainsi que les lettres X et Z. La vidéo est ensuite interrompue par l'intermédiaire d'un glitch visuel.



Phase pixellisation : Date

Entrer dans le multivers pixelisé (Minecraft)

La vidéo se termine par un glitch complet, transformant le contenu de cette dernière en une multitude de pixels bien visibles. On peut tout de même apercevoir une phrase :

“Ce monde de pixels te permettra d'avancer...
Prends garde à entrer par la bonne porte”

Le média du jeu vidéo intervient alors. De part les chiffres et les lieux montrés dans la vidéo, les participants doivent entrer dans un multivers, qui n'est autre que Minecraft.

La carte Minecraft

L'énigme des graines fait suite à la vidéo se trouvant à l'intérieur de la clé USB. Les participants sont redirigés vers le multivers des arbres, dans notre cas Minecraft. Ils ont en effet une suite de chiffres, que l'on appelle une seed (graine), qu'ils doivent entrer lors de la création d'un monde sur le jeu. Ainsi, tous les participants auront accès à la même carte.

3958563708828568129

Le seed en question, trouvé via la vidéo



Vue aérienne de la carte Minecraft

Exploration

Dans un rayon d'environ 2500 blocs (unité de distance du jeu), ils doivent trouver des lieux spécifiques (ces lieux sont brièvement montré dans la vidéo). C'est en explorant cette carte qu'ils obtiendront les coordonnées GPS du lieu de l'énigme suivante, une date et une heure de rendez-vous.

Chaque lieu correspond soit à l'heure, au lieu ou à la date.

S'orienter

Au sein de Minecraft, il est possible de récupérer les coordonnées du joueur. Les coordonnées X et Z sont les seules à prendre en compte. Par exemple pour le lieu, en lisant X et Z, on trouve les coordonnées GPS de celui-ci (respectivement latitude et longitude). Ce lieu sera Champs-sur-Marne, non loin du campus Gustave Eiffel.



La montagne au loin | récupérer les coordonnées

Fin de l'énigme

Cette énigme est assez compliquée, car il faut respecter le bon angle de vue lors de la prise de coordonnées. C'est pourquoi le discord est encore une fois très important pour mettre en commun les informations.

Lorsque que les participants ont récolté les différentes informations concernant le rendez-vous, l'énigme s'achève et ils sont prêts pour la prochaine et dernière énigme.

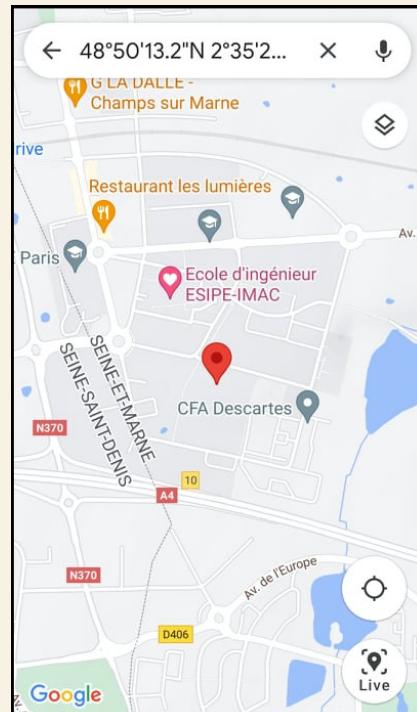
F) Vœu final

Objectif

La dernière énigme commence à huit heures, à Champs-sur-Marne, le jour des portes ouvertes de l'IMAC. Les participants connaissent la date et l'heure du rendez-vous. Ce jour là, à l'emplacement précis des coordonnées GPS, sera placé un petit arbre comme celui qu'ils ont reçu au début de leur quête. Sur ce petit arbre un écriteau :

“Le dénouement est proche,
à sa racine se trouve notre
souhait le plus cher”

Le but de cette dernière énigme est de laisser les étudiants explorer le campus et ses alentours jusqu'à arriver au bâtiment Copernic.



Zone de recherche

Le final



Arbre à voeux

La fin de l'ARG se termine ainsi devant le bâtiment où se trouve un arbre à souhaits, de deux mètres de haut. Sur ses branches sont suspendus de petits papiers. Chacun de ces papiers porte le nom d'un ancien élève, formé à l'IMAC.

En dessous de cet arbre se trouve une télévision cathodique accompagnée d'un magnétoscope et d'une cassette. Les participants, en lançant la vidéo, terminent officiellement l'ARG. La vidéo finale leur explique, sur voix-off, que le mystérieux envoyeur d'arbre qui leur contait l'histoire des arbres de vie, les a fait jouer à un ARG dont le but était de les réunir à cet endroit, ce jour-là.

Voici un extrait :

Il y a un peu plus de 3 mois, des arbres ont été dispersés dans toute la France. Depuis vous avez suivi de nombreuses ramifications, de la Méditerranée à la côte normande, passant du musée du Louvre aux profondeurs d'Internet. Vous avez utilisé les connaissances amassées par l'Homme depuis des siècles pour résoudre l'éénigme de l'arbre de vie. [...] Nous ne vous demandons pas de croire au destin, car c'est votre réflexion, votre persévérance et votre curiosité qui vous ont menés jusqu'ici, mais sachez que vous n'êtes pas là par hasard. Devant vous se dresse un bâtiment dans lequel se trouve une école d'ingénieurs, l'IMAC. Vous avez l'étoffe de tous ceux dont le nom est accroché aux branches de cet arbre, dans très peu de temps débuteront les portes ouvertes. Venez découvrir la seule formation d'ingénieurs publique où l'art se mêle aux sciences . [...]

”

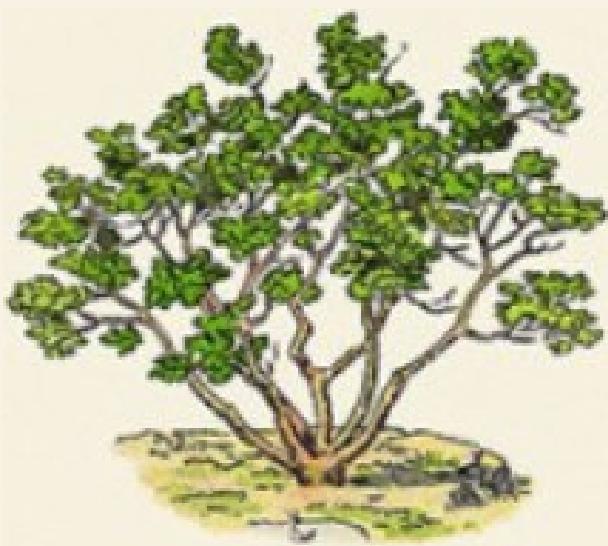
Récompense

À la fin de la vidéo, l'ARG est officiellement terminé. En récompense d'être arrivé au bout de l'énigme, chaque personne présente recevra un olivier en pot, symbole de paix mais aussi de victoire. L'olivier est l'arbre de vie dans certaines religions. En recevoir un petit à faire grandir est donc la conclusion logique d'une quête autour de l'arbre de vie.



Oliviers en pot

De plus, l'ARG a pour but de faire ressortir des personnalités susceptibles d'être prises à l'IMAC. Ainsi, si certains participants souhaitent ensuite candidater, être arrivé au bout de l'ARG témoigne de leur ténacité, leur culture, leur persévérance et leur esprit de groupe. Soit toutes les qualités d'un IMAC. Avoir mené cette enquête jusqu'au bout est donc un excellent argument pour prouver sa place dans la formation. En plus de repartir avec un arbre, les étudiants auront trouvé une formation qui pourrait leur correspondre, et qui les a déjà remarqué.



IV-Compléments d'informations

A) Supports/Médias

L'ARG étant un récit interactif qui met à profit le monde réel en utilisant une narration transmédia, "À la Racine" présente plusieurs supports visant à guider les participants ou receuillir d'importantes informations. Ces différents supports font intervenir différents types de médias.

Internet (web)

Voici les différents supports Internet impliqués dans l'ARG.

• Le site internet de Michel Vincent

Le site du personnage Michel Vincent fait intervenir le web comme média. Il s'agit d'une sorte d'encyclopédie permettant aux participants d'en savoir plus sur les arbres, leurs significations, apparences et les valeurs ou idées qui s'en dégagent. Les arbres présentés sont issues de la réalité, de la mythologie ou encore de la fiction. On y retrouve aussi d'autres informations et articles en rapport avec les arbres.

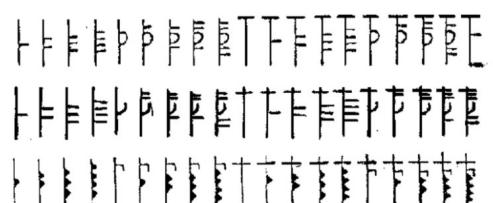


Site de Michel Vincent

• Site sur la mythologie nordique et les significations

Lors de certaines énigmes, les participants sont confrontés à la mythologie nordique. S'en dégagent des énigmatiques symboles et autres runes à déchiffrer. Ce site, entre autre, permet d'aiguiller les participants dans le déchiffrage de ces caractères.

Les nombres chez les vikings



Dans l'écritures viking, il est parfois possible de retrouver des nombres notés sous forme d'inscription runique. De symbole donc. Cela reste cependant très rare et il est plus commun de retrouver les chiffres et nombres inscrits en mots entiers.

Les Vikings !

• L'intelligence artificielle

Cette intelligence artificielle créée par un ancien IMAC est disponible sur le net. Elle fait l'objet d'une énigme et répond à des questions spécifiques. Il est à noter que cette IA est mentionnée sur le site de Michel Vincent.



Discutons avec l'arbre des âmes

Réseau social

• Discord

Le réseau social Discord est très important pour l'ARG. Le serveur créé par notre personnage Martin, va permettre le regroupement des joueurs dans le but de résoudre ensemble les énigmes. En effet, c'est un moyen pour tous les participants de communiquer entre eux. C'est au final un véritable réseaux de neurones qui tourne autour de Discord.



Jeu vidéo

• Minecraft

Une énigme fait en effet intervenir le média qu'est le jeu vidéo. Avec Minecraft, les participants profitent d'un monde de blocs à explorer, trouver des lieux... Le jeu possède un système de coordonnées : idéal pour dévoiler, par exemple, celles d'un lieu réel !



Réalité

Un ARG ne faisant pas intervenir la réalité serait aberrant. Même si elle semble évidente, il nous paraît intéressant de mentionner certains lieux caractéristiques.

• Le musée du Louvre

L'énigme centrée autour de l'Égypte se passe au musée du Louvre. C'est un espace culturel très connu permettant de découvrir plusieurs civilisations et qui peut servir aux participants si ils désirent obtenir de plus amples informations.



B) Aide et faisabilité

Trop difficile ? Perdu(e) ?

Lors de la création des diverses énigmes, de la constitution et la structuration de l'ARG, nous nous sommes plusieurs fois posé la question de la faisabilité et de la réussite éventuelle du jeu. En effet, nous pouvons essayer de prévoir toutes les éventualités et problèmes, mais il est certain que l'on ne pourra pas couvrir l'ensemble des possibles imprévus. En effet, il faut à la fois balancer entre accessibilité et complexité, ne pas dévoiler les indices trop facilement,...

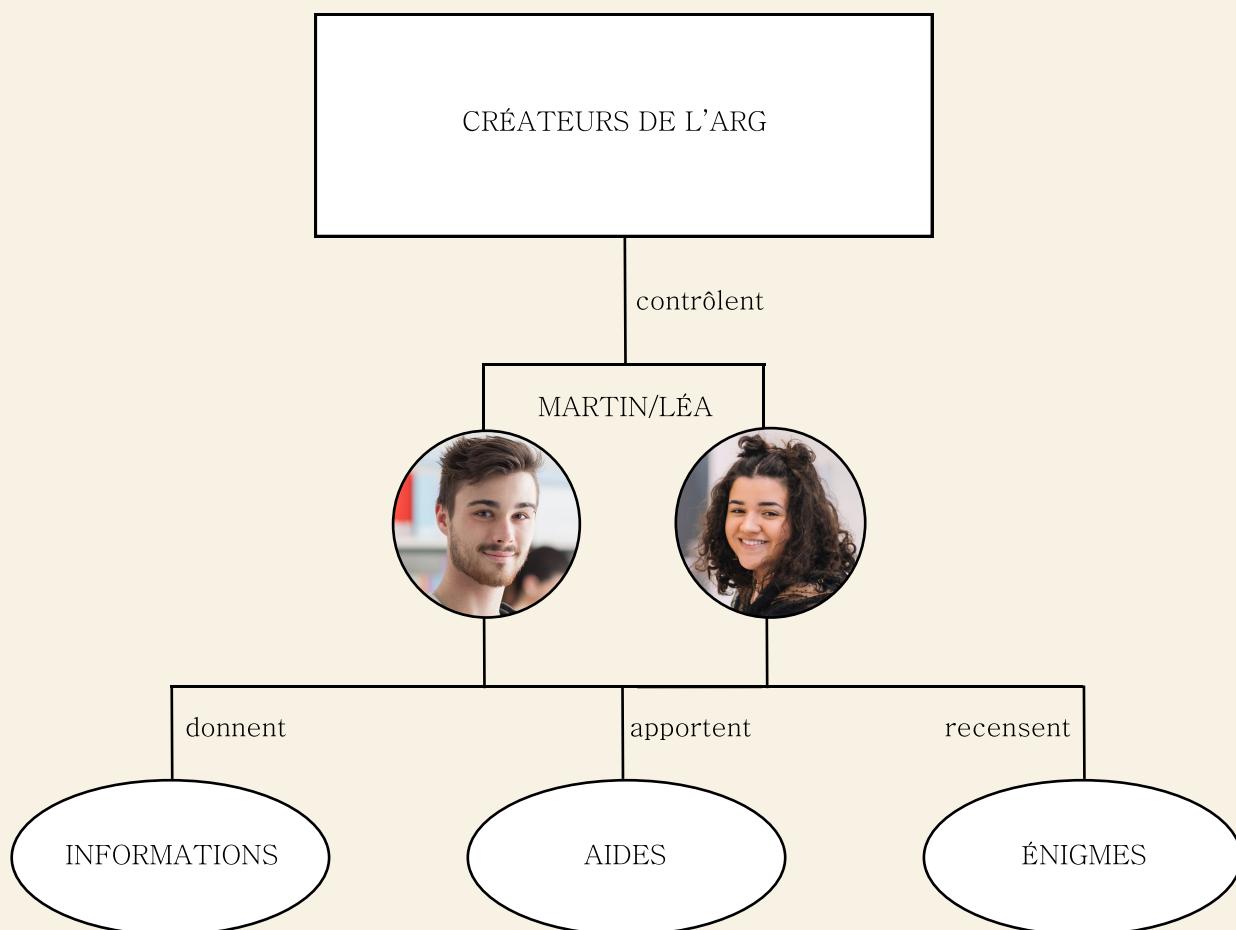
De plus, certaines énigmes demandent d'effectuer des déplacements, ou d'utiliser des réseaux sociaux que l'on ne possède pas forcément.

Il fallait donc trouver un moyen de contrôler les événements...

Comment faire ?

Nous nous sommes donc servis de nos personnages étudiants, Martin et Léa bien sûr !

Effectivement, ces personnages sont le fruit de notre imagination. Nous pouvons nous en servir pour semer le doute, mais aussi bien débloquer la situation si problèmes ou difficultés il y a. Ils sont après tout, au regard des participants, d'autres élèves qui participent à l'enquête, apportant leurs propres connaissances, idées et expériences. Cela nous permet également d'unifier les participants.



C) Contenus

Créer du contenu est indispensable pour rendre l'ARG crédible. De plus, s'il n'existe que des informations utiles à sa résolution, celui-ci est trop facile, pas assez dense et moins intéressant au niveau de l'histoire racontée.

Le site

Le site sur les arbres de Michel est le principal point de contenu. Il est une sorte de hub regroupant toutes les informations nécessaires (ou non) à l'enquête. Ainsi, on y retrouve un mélange de pages aux informations utiles à la résolution des énigmes (lien de l'IA, mythologie nordique), des informations complémentaires (valeurs des arbres), et des informations de crédibilité (qui est le créateur du site).

Connaissances Culture Légendes A propos

QUI SOMMES NOUS ?

A PROPOS DE MOI

Salut à toi ami des arbres ! Je suis Michel, le créateur de ce site. Je passionné de nature et d'arbre depuis toujours. Comme dirait l'écrivain Jean Gino :

“ Il n'y a pas de motif de rêve et d'exaltation supérieur à celui que procure la vue d'un bel arbre bien vigoureux et bien vert ”

SUR CE SITE

Avec mes amis j'ai décidé de créer un site pour parler de ma passion. Ainsi, sur ce site, je traite de tous les sujets liés à la connaissance sur les arbres. Mais si vous souhaitez juste des conseils jardinage, je ne vais pas vous être très utile.

Je parle beaucoup de culture, d'histoire et de mythologie. J'aime particulièrement l'histoire de l'arbre de vie dans l'humanité. C'est un arbre que l'on retrouve dans toutes les cultures. Vous pouvez trouver mon article à ce sujet ici :

Pour moi, il n'est pas possible que cela existe sans un once de vérité. L'arbre nous relie à la terre et à nos ancêtres. J'aime à croire en la métaphore de l'arbre de vie. Un arbre dont les racines détiennent les réponses à nos questions. Un arbre qui saurait à l'avance ce que nous réserve le destin. Qui expliquerait que nous sommes un peu plus que nous même, que nous sommes le fruit de la connaissance des millénaires d'humanité.

NOUS REJOINDRE

Vous aussi vous êtes passionné d'arbres et vous souhaitez m'aider à construire ce site. Ce serait avec plaisir. Nous sommes déjà un petit nombre à écrire des articles et à discuter sur notre passion. Pour nous rejoindre contactez moi :

 michelvincent@gmail.com

 06.82.93.02.10



@racines&branches

Informations de crédibilité

PARLER A L'ARBRE DES AMES

L'ARBRE DES NA'VIS

L'Arbre des Âmes (Vitraya Ramunong en Na'vi) est un arbre géant semblable à un Saule Pleureur, il fait partie de la mythologie du film Avatar de James Cameron.

Cet arbre est réputé pour être le sanctuaire le plus sacré des Na'vis, puisqu'ils peuvent y avoir leurs connexions les plus fortes avec Eywa sur tout Pandora.

Sur la surface de Pandora, en son centre, en son cœur, se trouve L'Arbre des Âmes. Pour les Na'vis c'est un arbre sacré qui relie intimement toute forme de vie.

L'Arbre des Âmes est l'arbre le plus ancien de Pandora, il s'agit du plus grand lieu de recueillement et c'est en cet Arbre-Mère que se trouve la plus puissante manifestation d'Eywa. Cet arbre a la capacité de se connecter avec tous les êtres vivants de Pandora, il représente le noeud central des esprits de chaque êtres. Na'vis, animaux et plantes qui vivent en osmose sur cette lune.

L'Arbre des Âmes est un vecteur de communication, même avec les esprits des morts. En d'autre termes, sur Pandora, l'âme des morts rejoint la conscience collective et planétaire appelée Eywa.



UNE INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Un jeune ingénieur français vient de créer une intelligence artificielle permettant de communiquer avec l'arbre des âmes. Si vous avez envie de comprendre le passé, le présent et le futur grâce aux connaissances ancestrales de cet arbre sacré, je vous invite à essayer cette stupéfiante IA. Peut-être trouvez-vous la réponse à vos questions.



<https://avatatarbredesames.fr>

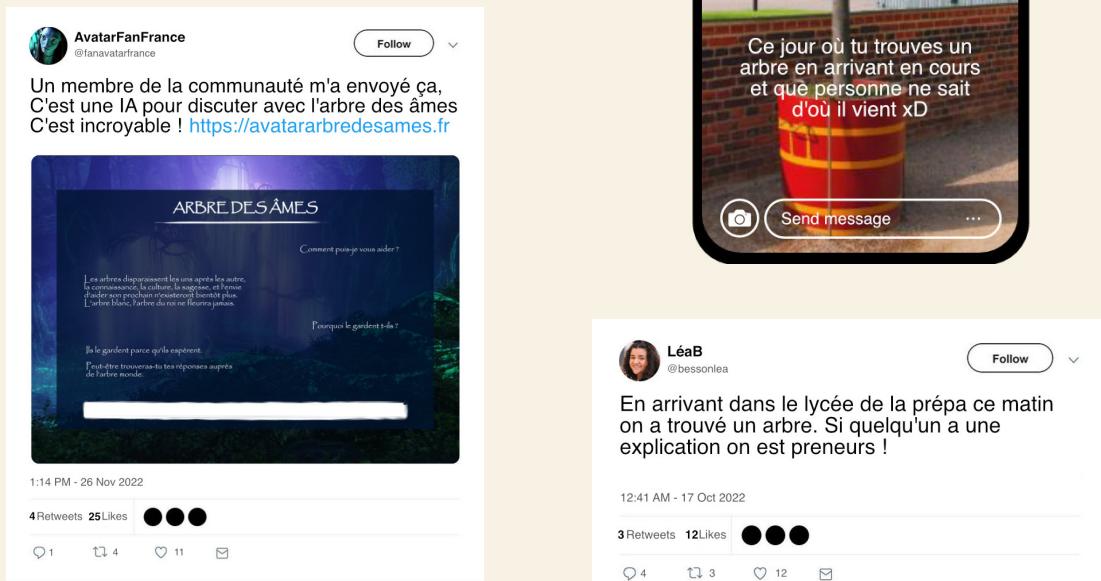
@racines&branches

Informations utiles

À noter que le design du site est pensé pour répondre à une idée de simplicité, permettant de trouver rapidement les informations. Mais également pour être en accord avec un style parlant et utilisé de nos jours en webdesign. De cette manière, les étudiants auront plus de facilités à aller sur le site car il semble plus moderne et plus complet comparé aux autres sites d'informations qu'ils pourront trouver.

Réactions sur les réseaux

Pour gagner en crédibilité et ancrer l'enquête dans le monde réel, il est nécessaire d'alimenter les réseaux sociaux de contenu autour de l'ARG. On peut par exemple trouver des étudiants (Martin ou Léa) qui parlent sur twitter de l'arbre qu'ils viennent de trouver devant leur bâtiment. Mais également des personnes qui utilisent l'IA de l'arbre des âmes par exemple.



À noter que pour rendre ces comptes encore plus crédibles, il faudrait qu'ils aient postés d'autres messages et aient des followers. Ainsi, il sera nécessaire de créer d'autres comptes dont le seul but est d'être ami avec les principaux, et de retweeter les messages pour les mettre en avant sur la plateforme.

Informations additionnelles sur l'histoire

Il existe en outre de nombreuses informations qui ne sont pas utiles mais permettent de développer l'histoire. Le but est d'impliquer le plus possible les étudiants dans l'ARG. Plus ils ont l'impression que des détails ou des informations sont cachés un peu partout, plus ils risquent de s'investir dans l'ARG. C'est un moyen d'éviter qu'ils ne décrochent en cours de route. Il faut qu'ils aient l'impression d'être face à une histoire complexe, qui a un but précis et pas seulement une suite dénigmes à thèmes.

Par exemple, dans lénigme de l'arbre des âmes. L'IA peut répondre aux questions des participants sur l'ARG. Elle développe ainsi le mystère et l'ambiance d'incompréhension autour de la livraison des arbres et de l'objectif final des participants, tout en donnant un début de réponse et en leur indiquant qu'ils sont sur la bonne voie.

Pourquoi nous a-t-on livré des arbres ?

“Rien n'est dû au hasard. Tu penses peut-être ne rien avoir d'exceptionnel mais tu te trompes. Ils ont lu en toi, comme ils ont lu dans les autres. Votre chemin est tout tracé et vous n'avez qu'à suivre les branches jusqu'à la racine du mystère.”

Qui êtes-vous ?

“Moi je ne suis qu'un arbre, qu'un passage entre ceux qui vécurent avant toi et ceux qui te succéderont. Je suis la voie de la connaissance et de la sagesse millénaire. ”

Qui sont ceux qui nous ont livré un arbre ?

“Quand toutes les réponses sont connues par avance, rien ne sert de chercher et l'humanité s'enlise dans son confort. Aux racines de la vérité tu les renconteras sûrement”

Quelle est la prochaine étape ?

“La prochaine étape est déjà en marche, n'as-tu pas compris le message ? Me parler ne fait désormais que te ralentir.”

Pourquoi nous a-t-on réuni ?

“Vos destins sont liés depuis déjà quelques temps. Les personnes que vous êtes, vos personnalités, vos choix de vie ont fait de vous la cible idéale. Si tu es là à me parler, c'est que tu remplis les critères attendus. Ton destin est lié à celui des autres, votre réussite sera la tienne.”

Peux-tu m'aider à comprendre ce qu'il se passe ?

“De quoi parles-tu ? De cette quête que tu mènes sans même savoir ce qui t'attends aux racines de la vérité ? Je ne peux pas t'aider, tu t'es lancé dans cette histoire pour trouver la vérité, tu t'en rapproches jour après jour, le dénouement est sûrement plus proche que tu ne le crois.

Exemple de questions auxquelles peut répondre l'IA de l'arbre des âmes

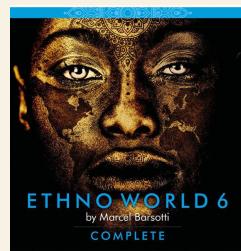
Ambiance et vidéos

Pour ce qui est des vidéos, encore une fois, bien plus que de donner des indices nécessaires aux énigmes, elles créent une ambiance mystérieuse autour de cette quête dans laquelle les étudiants se retrouvent plongés. Il était donc nécessaire de donner une cohérence et des éléments communs entre les vidéos.



Pour cela nous avons nous même composé la musique de ces dernières. C'est donc la même musique qui revient dans chacune d'entre elles, dans le but de les lier le plus possible en leur donnant la même ambiance sonore.

Nous avons composé cette musique à l'aide du DAW, Ableton live 11, et de la librairie Kontakt Ethno world 6, pour pouvoir accéder aux instruments et aux voix digitales dont nous avions besoin.



Nous voulions que la musique traduise un caractère tribal, mythologique, ancestral, que l'on retrouve avec la présence de multiples percussions. Nous cherchions aussi à avoir un côté épique, guerrier, qui se traduit par le jeu agressif du violon et la présence du cor.

Lien vers la musique : <https://www.youtube.com/watch?v=CdR3KrUbykA>

Les vidéos entre les énigmes de l'URL colorée et de l'Égypte, de Yddgrasil et celle des graines, ainsi que la vidéo de fin n'ont pas été montées mais leur contenu a été donné plus haut. Chacune ont leur propre ambiance, mais les deux premières se rejoignent par leurs caractères ésotériques, et mystérieux. Elles sont une suite d'images sur musique avec une voix-off décrivant des légendes mythologiques (première vidéo) ou des pratiques ancestrales (deuxième vidéo).

La vidéo finale est un peu différente car cette fois, la voix-off décrit le chemin parcouru par les joueurs en montrant des images d'éénigmes qu'ils ont réalisé.

Ces vidéos ont également un champs lexical lié aux arbres. L'idée est de jouer sur les mots comme le fait également l'IA de l'arbre des âmes.

Exemple extrait de ce que dit la voix-off de la première vidéo :

“
Connaissez vous l'arbre de monde ?
Depuis la nuit des temps les hommes
tentent de voir plus grand, de trouver
leur place dans cet univers.
Connaissez vous l'histoire de cet arbre
de vie ?
Un arbre mystérieux qui vous relis à moi.
Qui vous relis entre vous.
Vous n'y comprenez rien, pourtant votre
destin est déjà tout tracé.
Mais qui a livré cet arbre ?
Ca c'est une bonne question, aux racines
du monde se trouve peut-être sa
réponde.
[...]

”

D) Valeurs

Ce que l'on veut transmettre à terme

Au cours de l'ARG, il s'agissait, à l'aide du thème global et des énigmes, d'associer des valeurs liées à l'IMAC.

L'idée d'un ARG sur les arbres crée ainsi une histoire plutôt positive et originale. Nous ne voulions pas d'un ARG où des personnes vivent dans un monde dangereux. Le but était de faire la promotion de l'école en restant dans le positif, l'inattendu, le surprenant.

De plus, les arbres sont des symboles positifs de nature et de moments heureux. L'arbre de vie quant à lui représente des valeurs fortes de liens entre les hommes, et de connaissances. De la même manière, les arbres livrés pour le rabbit hole font écho aux valeurs IMAC. Nous voulons livrer des acacias et des oliviers (arbres de vie), des pommiers (connaissance et sagesse), des figuiers (générosité), des cyprès (signe de bienvenue), et des noisetiers (sagesse et magie).

Nous avons également joué sur les valeurs de l'IMAC avec les couleurs. Le vert des arbres bien sûr : le vert auquel on rattache un symbolisme victorieux, une idée de récompense, en écho à la rigueur et à l'esprit travailleur que l'on désire retrouver dans notre école. Mais aussi via les couleurs utilisées dans la première énigme.

Enfin, les différentes quêtes mettent en avant l'esprit d'équipe et l'entraide, si importante à l'IMAC. Le tout autour de thèmes particulièrement liés à l'enseignement de l'école, à savoir les sciences et les arts.

Pour chaque énigme, on peut associer les valeurs et compétences suivantes :

- URL colorée : le savoir/les sciences (jaune), la créativité (orange), l'action (rouge) et la communication (bleu).
- Énigme égyptienne : caractère plus culturelle, prise d'initiative et de découverte, arbre de connaissance, acacia.
- Énigme des âmes : communication, culture, connaissances et altruisme.
- Énigme nordique :
 - Web et 3D : esprit d'initiative et rigueur scientifique.
 - Audiovisuelle : intérêt culturel et découverte.
- Énigme des graines : communication et entraide.
- Énigme finale : persévérance, recherche et esprit d'équipe.



V-Conclusion

Récapitulons

L'ARG est récit interactif qui met à profit le monde réel en utilisant une narration transmédia.

C'est pourquoi, nous avons pensé cet ARG le plus transmédia possible, en faisant intervenir différents médias à travers de multiples supports. On intervient ainsi dans le jeu vidéo, le web, les réseaux sociaux, l'histoire couplée à la réalité.

À travers déplacements, visites et énigmes, on suscite la curiosité des participants. Il est possible pour eux de s'exprimer pleinement dans tous les domaines, d'apporter leur pierre à l'édifice, le tout au sein d'une expérience ludique et innovante.

Mettre en avant la formation IMAC, c'est montrer la pluralité des enseignements qu'elle propose.

Au terme de cette ARG, nous pensons avoir rempli ces différentes parties. À la racine s'achève en rappelant que nous ne sommes pas tous seuls. Il faut développer son esprit de groupe, afin de se guider et guider les autres. Partages, émotions, valeurs : il faut communiquer.

Apports personnels

Théo :

Je ne connaissais pas le terme ARG avant le cours de Communication. J'ai été assez surpris de voir le potentiel créatif que permet ce genre de jeu. L'idée de pouvoir regrouper plusieurs médias est vraiment très intéressantes. J'aime en effet regrouper une oeuvre sous toutes ses formes. J'ai pu partager mes connaissances mais aussi apprendre des autres membres du projet.

Fady :

Ce travail de groupe m'a permis de découvrir la notion d'ARG, d'en construire un, mais aussi d'apprécier la construction d'éénigme, tout en utilisant des compétences nous étant propres.

Lauriane :

J'ai énormément apprécié ce travail. L'idée de devoir promouvoir une école et ses valeurs par des énigmes était assez stimulant. C'était une occasion de mélanger connaissances et créativité.

Benjamin :

C'était un travail enrichissant, qui nous force à aller chercher plus loin. En composant la bande sonore du jeu, j'ai pu m'épanouir à plein.



À LA RACINE

Un projet de Benjamin AMRANI , Fady BEKKAR,
Théo COUARD et Lauriane GÉLÉBART