

Projet Rhizome 2013-2014

RAPPORT DU PROJET

DE *SANG* ET DE *SUIE*

Remerciements

L'équipe de sang et de suie tient à remercier toutes les personnes ayant joué un rôle dans la réalisation de ce projet.

Pour la participation à la création de la bande dessinée, aussi bien pour le casting, la préparation des décors que du scénario, merci à Maël et Brice Charpentier, Maria Augusta Naranjo, Boniface Kodja, Guillaume et Marie France Viot.

Pour le partenariat et l'autorisation d'utiliser les images et le nom de leurs enseignes, merci à l'équipe des compagnons du Boitchu, la boutique "La Fine Gueule" et la pâtisserie du Coinot.

Pour l'affichage de nos supports de communication, merci à l'Université de Montbéliard, à l'IUT, l'UTBM, le Lycée Professionnel « Les Huisselets », l'épicerie « La Fine Gueule », la « Pâtisserie du Coinot », le magasin « Eldora-Games », le « Barfly », ainsi qu'aux divers cafés rue Cuvier.

Pour leurs apports en connaissances techniques et théoriques, merci à l'ensemble des professeurs du département multimédia de l'UFR STGI de Montbéliard.

Pour les conseils et aides précieuses pour les vidéos et affiches, merci à Yonathan Abad Jele.

Pour la participation financière, l'impression des bandes dessinée et leurs conseils avisés, merci au Pays de Montbéliard et agglomérations (PMA).

Sommaire

I.	Introduction.....	4
A.	Contexte	4
B.	La forme.....	4
C.	L'équipe	5
D.	Partenaires	5
II.	Le site internet.....	6
A.	Utilisation d'un CMS.....	6
B.	Développement et intégration du site.....	6
C.	Composants multimédias.....	9
1.	Vidéo de surveillance et lettre reconstituée	9
2.	Vidéo 3D de visite du château.....	10
D.	Ajouts pendant le jeu	15
III.	La bande dessinée	17
A.	Création de la bande dessinée	17
1.	Les séances photos	17
2.	Traitement des images.....	20
B.	Mise en forme pour l'impression de la bande dessinée	24
1.	Mise en forme des planches	24
C.	Montage des planches de bandes dessinées pour impression.....	26
1.	Hiérarchisation des parties de l'histoire.....	26
2.	Hiérarchie finale	27
3.	Disposition des planches de bande dessinée	28
4.	Mise en page des autres éléments.....	28
D.	Différences entre la version papier et la version en ligne.....	30
E.	Montage avec inDesign	32

1. Problèmes rencontrés	32
F. Les vidéos de Bande Dessinée	33
1. Réalisation technique :	33
IV. Communication	35
A. LES PRINTS :	35
1. Communication de lancement	35
2. Deuxième partie du jeu : Lancement du concours d'affiche	38
B. Les réseaux sociaux	38
1. Stimulation des joueurs	39
2. Les concours	48
C. De la fiction a la réalité.....	51
1. La Boite aux lettres.....	51
V. Bilan du projet	52
A. Le site	52
B. Statistiques Facebook.....	53
C. Bilan des participations aux concours.....	54
1. Les affiches	55
2. Les suites de bande dessinée	55
VI. Conclusion.....	56

I. INTRODUCTION

A. CONTEXTE

Le projet De Sang et de Suie, s'inscrit dans le cadre d'un projet lancé par le Master 1, Produits et Services pour le Multimédia (PSM) de l'UFR STGI de Montbéliard. Le but est de promouvoir le patrimoine Montbéliardais à travers un dispositif transmédia. Notre équipe a donc naturellement choisi de mettre à l'honneur notre bien aimée saucisse de Montbéliard. Ce projet est à la fois l'occasion de fêter la récente obtention de l'IGP (Identification Géographique Protégée), mais également de lui offrir une nouvelle forme de promotion.

B. LA FORME

Les dispositifs transmédia se caractérisent par l'utilisation de différents supports médiatiques pour mettre en forme une histoire. De Sang et de Suie est un site mis en ligne le 1er mars 2014. Les joueurs y incarnent un des enquêteurs de l'affaire. Ils mènent l'enquête sur le site de l'agence Phasme, ainsi que sur la page Facebook "De Sang et de Suie" et en se déplaçant sur les lieux réels.

C. L'ÉQUIPE



Ségolène Kodja,
Illustratrice



Guillaume Horsin,
Développeur web



Mathilde Duquesne,
Chargée de
communication



Sabrina Cordier,
Webdesigner et
post-production



Yi Zhou,
Animatrice 3D et
post-production

D. PARTENAIRES



la fine queue



II. LE SITE INTERNET

A. UTILISATION D'UN CMS



Après avoir analysé nos besoins par rapport aux fonctionnalités que nous devions fournir à nos futurs joueurs, nous avons déterminé qu'il serait trop long pour nous de réaliser le site de l'agence nous-même. Nous avons donc comparé différents CMS afin de déterminer lequel serait le plus approprié pour nos besoins. Il s'est avéré que Drupal était le plus adapté pour mettre en place notre projet. C'est un CMS d'une grande capacité, qui contient de nombreuses fonctionnalités qui sont apportées grâce aux nombreux modules créés par la communauté. Celle-ci est importante pour un développeur de Drupal car c'est vers elle que l'on se tourne lorsque l'on veut résoudre les difficultés rencontrées lors du développement du site. Le CMS Drupal est en conséquence celui que nous avons utilisé pour le développement de notre site.

B. DEVELOPPEMENT ET INTEGRATION DU SITE

Le développement du site c'est fait en deux parties. D'un côté l'installation et le paramétrage des modules, d'un autre l'intégration des textes et du design en CSS.

Dans un premier temps, nous avons installé toutes les fonctionnalités qui étaient essentielles pour le bon fonctionnement de notre site. Nous avons par exemple eu besoin du module « Views » pour mettre en place de nombreuses parties du site qui sont propres à chaque utilisateur. Effectivement, les pages « Dossier », « Vidéos » et « Bande dessinée » doivent afficher à chaque utilisateur les contenus qu'il a débloqués dans l'ordre chronologique de sa propre histoire. Nous avons créé des types de contenus spécifiques aux planches de BD, dossiers, vidéos ainsi que tous les champs nécessaires pour chaque joueur, pour les points, les lieux bloqués ou non, les options des lieux bloqués ou non, les codes gagnés ou non.

D'autres modules comme colorbox pour les diaporamas, webform pour le formulaire de contact ou encore ckEditor, l'éditeur de texte wysiwyg et bien d'autres encore. Tout cela nous a permis de voir en profondeur l'installation et le paramétrage de modules Drupal, tous les modules ne s'installent pas de la même façon et ne sont

pas paramétrable depuis les mêmes menus. Nous sommes ainsi initiés à tous les modes d'installation de modules.

Dans un second temps, nous avons intégré le design grâce aux propriétés CSS3.

Elles permettent de créer une interface qui ressemble à quelques détails près à la maquette que nous avons réalisée, et ce, sans utiliser trop d'images. L'avantage étant que le site est moins long à charger qu'un site en comportant beaucoup.



Finalement, nous avons réussi à mettre en place un site et une interface répondant à nos besoins à quelques exceptions près.

En effet, nous avons rencontré quelques problèmes. Nous souhaitions mettre en place la possibilité de s'inscrire directement avec son compte Facebook comme il est possible de le faire sur certains sites. Nous avons recherché des modules et nous avons trouvé le module Facebook Connect qui se révélait prometteur. Nous avons paramétré le module pour obtenir ce qu'il nous fallait mais nous n'avons jamais réussi à lier un compte Facebook avec tous les champs utilisateurs dont nous avons besoin pour chaque joueur. Après de nombreuses recherches pour trouver une solution à notre problème, nous avons découvert qu'il s'agissait d'une limite du module qui ne permettait pas la création de champs spécifique aux utilisateurs lors de leur inscription via Facebook. Nous ne pouvions donc pas régler le problème dans l'immédiat.

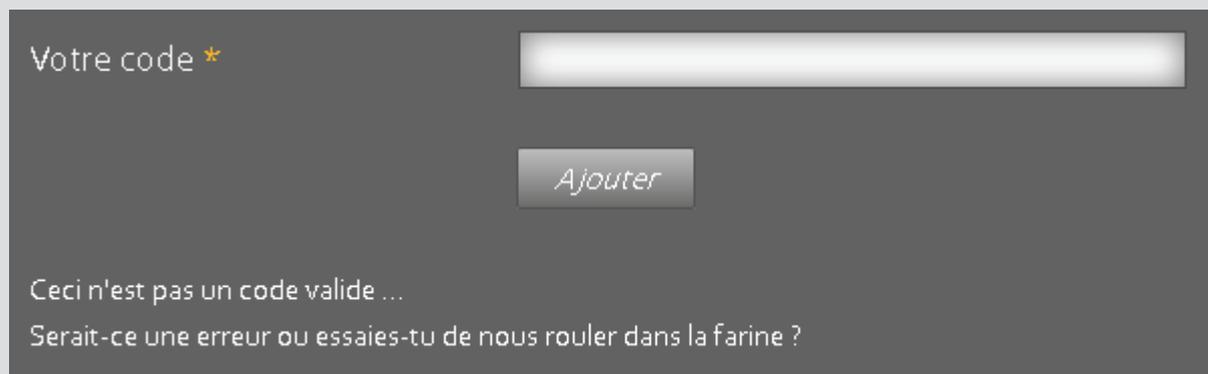
Nous aurions pu trouver une meilleure solution en développant nous-mêmes notre

module mais nous n'avions pas assez de connaissances pour le faire rapidement. Il nous aurait fallu beaucoup d'autres recherches et beaucoup de temps pour réaliser cette fonctionnalité. En définitive, nous avons décidé de ne pas mettre en place cette fonctionnalité.

Remarque :

Au niveau de la sécurité des codes que les joueurs entrent sur le site, nous avons mis une vérification sécurisée par rapport à la base de données, en fonction d'une table pour les codes unique ou des informations utilisateurs pour les codes personnels. Lors du développement de cette fonctionnalité, nous avons décidé d'ajouter une touche d'humour au message d'erreur. Il existe plusieurs messages :

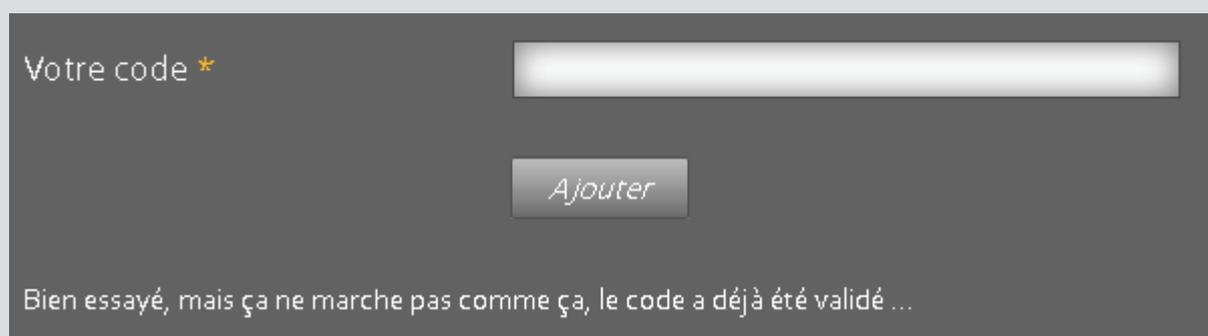
- Lorsque le joueur entre un code inexistant dans la base :



Votre code *

Ceci n'est pas un code valide ...
Serait-ce une erreur ou essaies-tu de nous rouler dans la farine ?

- Lorsque le joueur entre un code qu'il a déjà rentré :



Votre code *

Bien essayé, mais ça ne marche pas comme ça, le code a déjà été validé ...

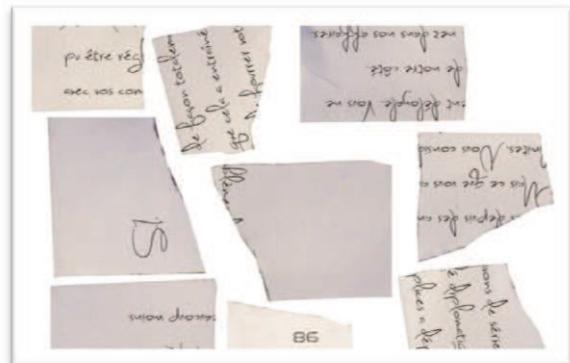
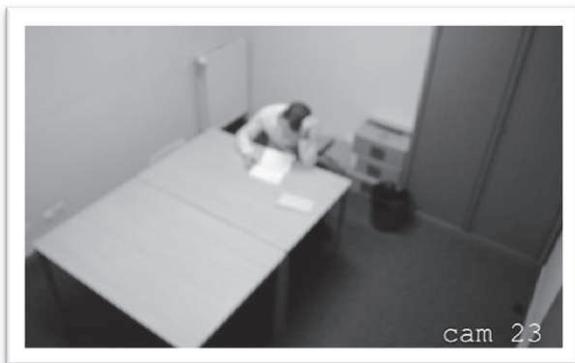
C.COMPOSANTS MULTIMEDIAS

1. Vidéo de surveillance et lettre reconstituée

Pour renforcer l'idée d'espionnage et d'investigation, nous avons ajouté une étape consistant à regarder une caméra de surveillance. Lorsqu'ils sont arrivés à pénétrer dans les locaux de PSA grâce au badge d'Edouard Chapuis, nos investigateurs ont donc eu la possibilité de visionner les caméras de surveillances montrant Edouard Chapuis lisant et déchirant une lettre.

Les utilisateurs ont ainsi une autre vision de l'histoire, avec le personnage incarné par un acteur. Le suspect est en action et a une réaction étrange qui augmente les soupçons à son égard. Le fait qu'il cache quelque chose et le jette à la poubelle avait pour but d'attiser la curiosité des enquêteurs.

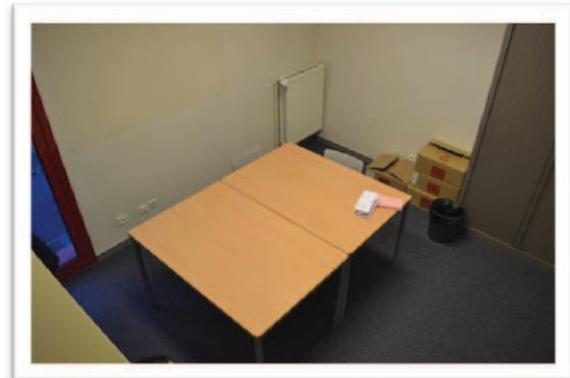
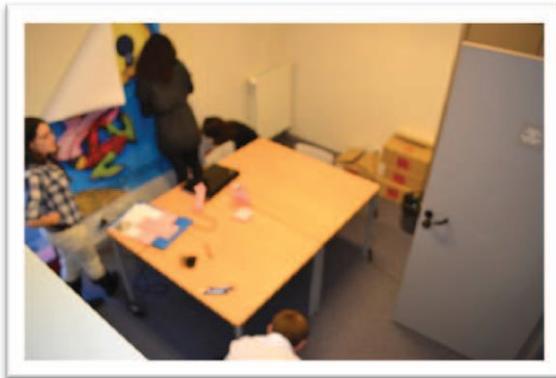
Cette lettre était capitale pour poursuivre l'enquête et découvrir le fin mot de l'histoire. Ils entraient donc en toute discrétion dans la salle de la vidéo pour récupérer les morceaux de la lettre puis la recomposer pour découvrir ce qu'elle cachait.



C'était une étape essentielle, sans quoi ils ne pouvaient pas continuer l'enquête. Les investigateurs très investis dans notre jeu ont donc recomposé cette lettre et certains nous l'on fait partager sur notre page Facebook. Voir l'enthousiasme des participants sur cette épreuve nous a apporté une grande satisfaction.

a. Réalisation technique :

Pour mettre en place cette vidéo nous avons fait avec les moyens du bord. Un simple appareil photo disposé en haut d'une armoire a permis de mettre en place un cadre digne d'une caméra de surveillance. Nous avons réaménagé la pièce notamment en enlevant les posters du mur pour les rendre neutre comme une salle d'entreprise. Après quelques tests photos, nous avons obtenu le bon cadrage.



Pour ressembler au maximum à la qualité d'une vidéo de surveillance, nous avons également un peu brouillé l'image tout en laissant reconnaître le personnage de la bande dessinée. Enfin, comme la plupart du temps, il n'y a aucun son sur de telles vidéos, nous l'avons également enlevé.

Remarque :

Nous avons fait plusieurs prises pour les vidéos car lors de la première prise, nous avons dû couper à cause d'un fou rire général. Lors de la deuxième prise, tout c'est bien dérouler mais lorsque nous avons visionné les images, nous avons remarqué qu'elle n'était pas aussi nette que la première prise. Mais nous avons tourné cela à notre avantage puisque nous avons décidé de traiter la vidéo pour obtenir une moins bonne qualité.

2. Vidéo 3D de visite du château

a. Conception

Pour faire varier les supports, nous avons décidé d'intégrer au dispositif une visite différente de celles qu'ils peuvent faire sous le format bande dessinée. C'est pourquoi nous avons pensé à proposer une sorte de visite virtuelle 3D en WegGL. L'idée étant de permettre aux utilisateurs de naviguer en temps réel dans la salle des

expositions du château de Montbéliard à la façon d'un jeu vidéo, pour y récolter des indices.

Le WebGL permet de réaliser une scène 3D sur le navigateur en temps réel. Grâce à Three.js qui est une composante de WebGL, l'utilisateur peut contrôler des objets et des caméras pour visiter des espaces préalablement modélisés en 3D.

Les connaissances que nous avons pu accumuler dans le parcours "Environnements Numériques Interactifs" en matière de 3D et de WebGL laissent penser que la réalisation d'une telle application était faisable.

b. Réalisation

Nous avons commencé par modéliser les salles et les objets avec 3Ds Max dans le but de proposer une visite virtuelle en WebGL.

Les deux salles exposent des objets différents. Parmi ses objets, nous avons placé le boitcho et des peintures, dont un tableau composé de personnes membres de la compagnie du Boitcho en vêtements traditionnels. Les modèles 3D sont constitués à partir d'un volume simple déformé puis affiné. Après la modélisation, nous leur attribuons des textures et des matériaux.

Pour le mur, le plancher et le cadre de peinture, nous utilisons des textures normal mapping qui permettent de simuler graphiquement des détails géométriques en relief.

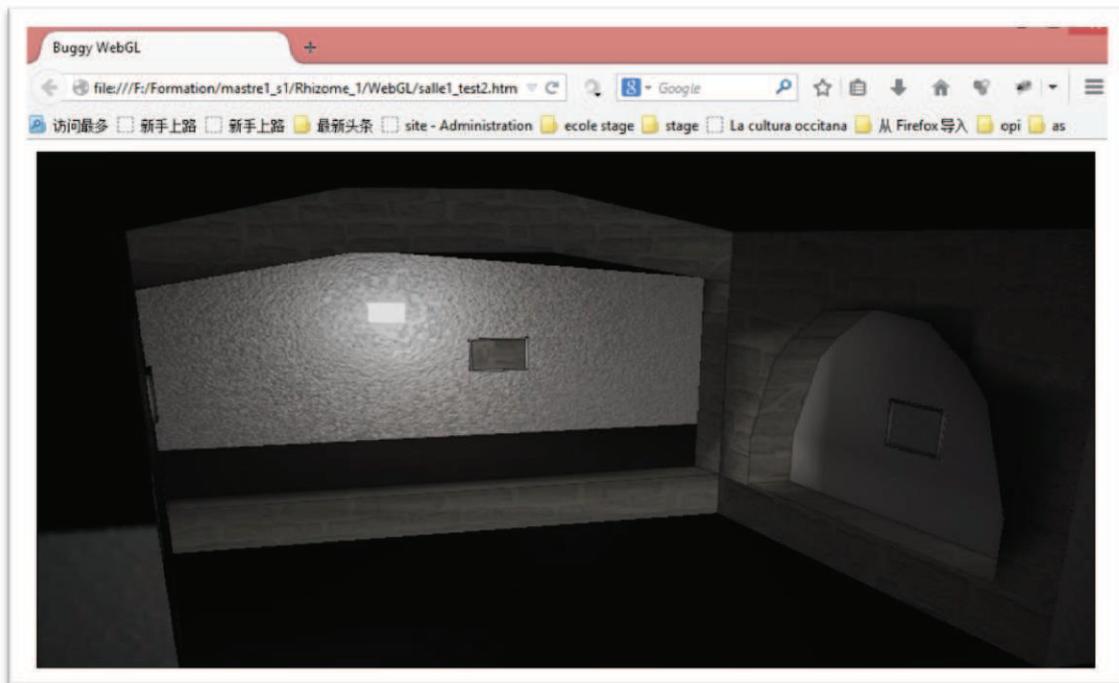
Le plus difficile est de bien représenter des objets transparents. Le matériau "verre" a besoin d'effet réfléchi et transmis. Pour trouver le meilleur rendu, nous testons et modifions progressivement les paramètres du matériau.



c. Les difficultés

Tout semblait pouvoir être réalisé sans trop d'embûches. Seulement, la réalité fût toute autre, et contraint par les manques de technique et de temps, nous avons dû trouver un plan de secours.

L'un de nos principaux problèmes fût avec l'éclairage de la pièce et l'exportation des textures. En effet, bien qu'aucun souci n'apparaissait sur les rendus sous 3Ds Max, au niveau du navigateur, la pièce était bien trop sombre pour être exploitable.



Vue de la pièce avec webGL sur le navigateur Firefox

M. Piranda, enseignant chercheur à l'UFR STGI de Montbéliard, nous a donné des conseils pour améliorer la situation, mais tout restait trop théorique, et nous n'avons pas su remédier au problème. Ne voulant pas perdre du temps que nous n'étions pas sûrs de rentabiliser, nous avons préféré passer au plan B.

Remarque : Compatibilité de navigateur et la carte graphique

La compatibilité avec les navigateurs est un autre problème du WebGL. Les textures en WebGL ne sont compatibles qu'avec le navigateur Firefox. Mais il existait également des différences avec le même navigateur sur des ordinateurs différents.

Can I use WebGL?

[View in interactive mode](#)

Compatibility table for support of WebGL in desktop and mobile browsers.

■ = Supported
 ■ = Not supported
 ■ = Partially supported
 ■ = Support unknown

WebGL - 3D Canvas graphics - other

Method of generating dynamic 3D graphics using JavaScript, accelerated through hardware

Resources: [Firefox blog post](#) [Polyfill for IE](#) [Instructions on enabling WebGL](#) [Webkit blog post](#) [Tutorial](#)

Global user stats*:
 Support: 35.74%
 Partial support: 30.19%
 Total: 65.93%

	IE	Firefox	Chrome	Safari	Opera	iOS Safari	Opera Mini	Android Browser	Blackberry Browser	Opera Mobile	Chrome for Android	Firefox for Android	IE Mobile
30 versions back			4.0										
29 versions back		2.0	5.0										
28 versions back		3.0	6.0										
27 versions back		3.5	7.0										
26 versions back		3.6	8.0										
25 versions back		4.0	9.0										
24 versions back		5.0	10.0										
23 versions back		6.0	11.0										
22 versions back		7.0	12.0										
21 versions back		8.0	13.0										
20 versions back		9.0	14.0										
19 versions back		10.0	15.0										
18 versions back		11.0	16.0										
17 versions back		12.0	17.0										
16 versions back		13.0	18.0		9.0								
15 versions back		14.0	19.0		9.5-9.6								
14 versions back		15.0	20.0		10.0-10.1								
13 versions back		16.0	21.0		10.5								
12 versions back		17.0	22.0		10.6								
11 versions back		18.0	23.0		11.0								
10 versions back		19.0	24.0		11.1								
9 versions back		20.0	25.0		11.5								
8 versions back		21.0	26.0		11.6								
7 versions back		22.0	27.0	3.1	12.0			2.1					
6 versions back	5.5	23.0	28.0	3.2	12.1			2.2		10.0			
5 versions back	6.0	24.0	29.0	4.0	15.0	3.2		2.3		11.0			
4 versions back	7.0	25.0	30.0	5.0	16.0	4.0-4.1		3.0		11.1			
3 versions back	8.0	26.0	31.0	5.1	17.0	4.2-4.3		4.0		11.5			
2 versions back	9.0	27.0	32.0	6.0	18.0	5.0-5.1		4.1		12.0			
Previous version	10.0	28.0	33.0	6.1	19.0	6.0-6.1		4.2-4.3	7.0	12.1			
Current	11.0	29.0	34.0	7.0	20.0	7.0	5.0-7.0	4.4	10.0	16.0	33.0	26.0	10.0
Near future		30.0	35.0		21.0								
Farther future		31.0	36.0		22.0								
3 versions ahead		32.0	37.0										

Note: Support listed as "partial" refers to the fact that not all users with these browsers have WebGL access. This is due to the additional requirement for users to have [up to date video drivers](#). This problem was [solved in Chrome](#) as of version 18. Support in IE11 is partial due to [partial support of the spec](#). Note that WebGL is part of the [Khronos Group](#), not the W3C.

Source : Can I use WebGL ? <http://caniuse.com/webgl>

Dans le cours Synthèse d'image de dernier semestre, des inconvénients de WebGL sont aussi mentionnés :

- Utilisation des capacités 3D de la machine cliente
- Pas encore compatible avec tous les navigateurs

C'est-à-dire que les problèmes d'affichage de la scène 3Ds avec WebGL ne viennent pas seulement du navigateur, mais peuvent aussi apparaître à cause de la carte graphique.

d. Solutions

En raison des difficultés rencontrées, nous avons pensé qu'il fallait adopter une autre forme pour montrer la visite du château. Mais il n'était pas question pour nous de laisser aux oubliettes tout le travail de modélisation qui était déjà effectué. La solution a donc été la réalisation d'une vidéo utilisant les images 3D pour effectuer la visite du château.

La vidéo est filmée comme si on voyait les espaces à travers les yeux du joueur.

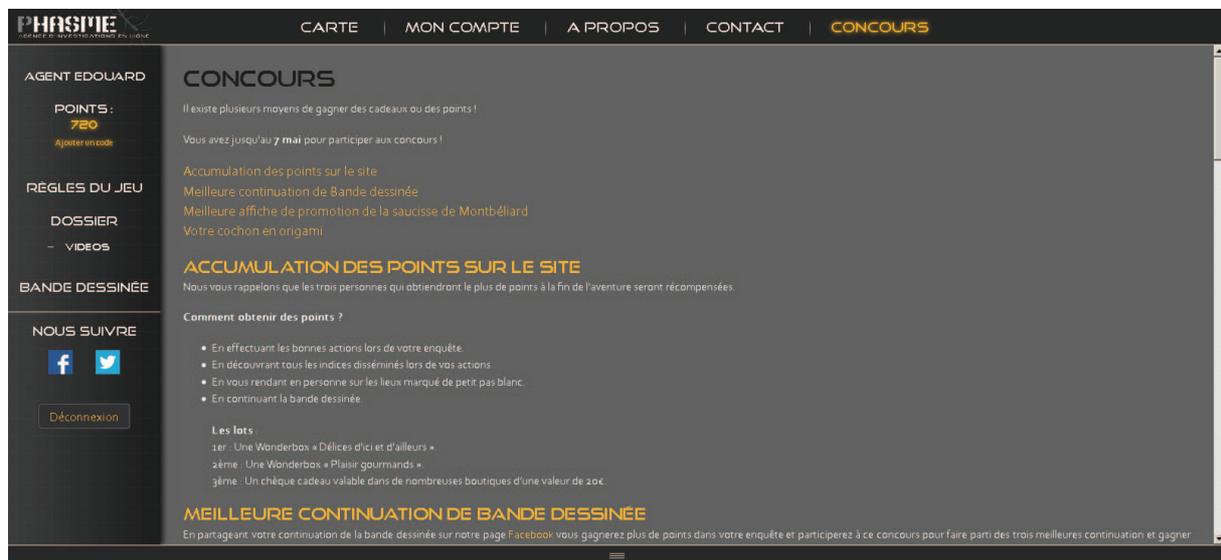
Dans la vidéo, les agents observent des objets dans les deux salles d'exposition. Nous avons ajouté des bruitages de pas pour donner plus de réalisme. Dissimulés sur des éléments clés de l'histoire, des codes sont à relever pour gagner des points supplémentaires.



Bien que ce format n'utilise pas l'interactivité du WebGL, il limite les problèmes de compatibilité et donc d'affichage sur les navigateurs. De plus, la qualité d'éclairage est nettement supérieure à la version que nous avons en WebGL.

D. AJOUTS PENDANT LE JEU

Au fil du jeu, nous avons eu besoin d'ajouter une nouvelle partie sur le site auquel nous n'avions pas pensé pendant sa conception. Effectivement, après quelques semaines de jeu, nous avons réalisé qu'une partie concours serait nécessaire pour mettre au courant les joueurs n'allant pas forcément sur Facebook. Cette page a été constituée simplement, à l'aide d'un type de contenu que nous avons créé et d'un nouveau lien ajouté dans le menu.



The screenshot shows the 'CONCOURS' page on the PHASME website. The page has a dark theme with a navigation bar at the top containing 'CARTE', 'MON COMPTE', 'A PROPOS', 'CONTACT', and 'CONCOURS'. The main content area is divided into several sections:

- AGENT EDOUARD**: A sidebar menu with options for 'POINTS', 'RÈGLES DU JEU', 'DOSSIER', 'VIDEOS', 'BANDE DESSINÉE', and 'NOUS SUIVRE'. The 'POINTS' section shows a score of 700 and a 'Ajouter un code' button.
- CONCOURS**: The main heading, followed by a sub-heading 'Il existe plusieurs moyens de gagner des cadeaux ou des points !' and a note 'Vous avez jusqu'au 7 mai pour participer aux concours !'. Below this, there are three categories of prizes: 'Accumulation des points sur le site', 'Meilleure continuation de Bande dessinée', and 'Meilleure affiche de promotion de la saucisse de Montbéliard'. A 'Votre cochon en origami' is also mentioned.
- ACCUMULATION DES POINTS SUR LE SITE**: A section with the text 'Nous vous rappelons que les trois personnes qui obtiendront le plus de points à la fin de l'aventure seront récompensées.' and a sub-heading 'Comment obtenir des points ?' followed by a list of actions: 'En effectuant les bonnes actions lors de votre enquête.', 'En découvrant tous les indices disséminés lors de vos actions.', 'En vous rendant en personne sur les lieux marqué de petit pas blanc.', and 'En continuant la bande dessinée.'
- Les lots**: A list of prizes: '1er : Une Wonderbox « Délices d'ici et d'ailleurs »', '2ème : Une Wonderbox « Plaisir gourmands »', and '3ème : Un chèque cadeau valable dans de nombreuses boutiques d'une valeur de 20€.'
- MEILLEURE CONTINUATION DE BANDE DESSINÉE**: A section with the text 'En partageant votre continuation de la bande dessinée sur notre page Facebook vous gagnerez plus de points dans votre enquête et participerez à ce concours pour faire parti des trois meilleures continuation et gagner.'

Puis nous avons pensé qu'il serait intéressant d'organiser une blague du premier avril pour notre jeu. Suite à cela, nous avons réalisé une carte « piratée » :



Sur cette nouvelle page, on ne peut plus accéder à la carte. A la place, nous avons un écran brouillé, il s'agit d'un GIF animé. De plus, nous avons un son d'arrière-plan qui est lancé automatiquement, celui-ci contient les paroles trafiquées d'une personne voulant du mal à notre agence. On peut alors supposer qu'il s'agit d'un membre de « Saucisse industrie » ou d'Edouard Chapuis, en fonction de la progression dans l'enquête.

Voici les paroles :

« Je sais ce que vous faites ! Arrêtez tout de suite sinon vous aurez des problèmes ! »

Ce son d'arrière-plan a été enregistré et modifié à l'aide du logiciel Audacity.

Cette page, comme pour la page "Concours" a été assez simple à mettre en place, il a suffi de créer une autre page et de la mettre à la place de la carte le temps d'une journée.

III. LA BANDE DESSINEE

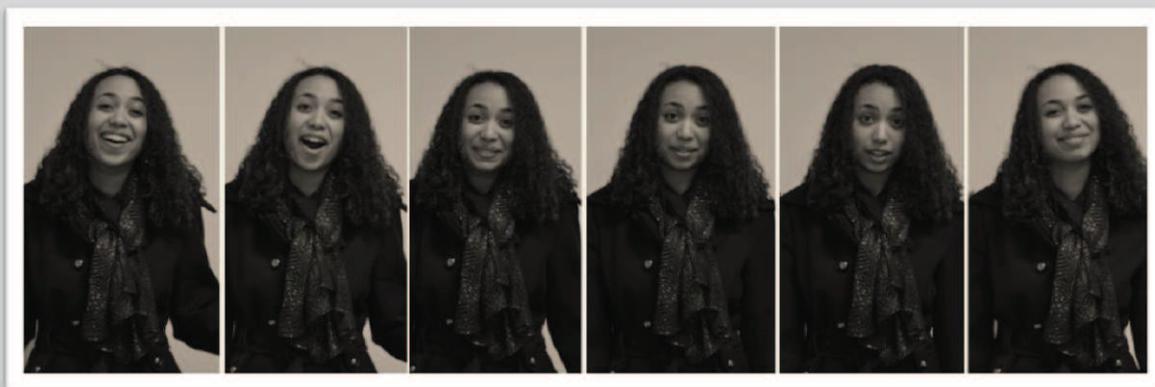
A. CREATION DE LA BANDE DESSINEE

1. Les séances photos

Pour réaliser cette bande dessinée, nous sommes partis de photographies. L'idée étant de créer une sorte de roman photo qui serait ensuite retouché pour obtenir un effet BD. Ce procédé permet notamment de palier au manque de talent en dessin, nécessaire pour réaliser un tel projet. Nous avons tout de même totalisé près de 1000 photos pour 77 planches de BD.

Remarque :

Il n'est pas donné à tout le monde de savoir jouer la comédie sur demande. Quand certains semblent avoir un sens de la comédie inné, d'autres n'ont pas cette chance. Difficile de garder son sérieux au cours des shooting. Il a tout de même été possible d'obtenir des clichés exploitables dans chaque tranche de 40 photographies prises en rafale au cours des séances photos.



Il a donc fallu trouver des acteurs pour jouer les scènes dont nous avons besoin. Bien que la trame de l'histoire ait été clairement établie dans la phase de conception, les scènes se sont pour la majorité créées dans l'instant, laissant place parfois à la créativité et à la spontanéité des acteurs.

Remarque :

Certain acteurs ont été sollicités pour incarner différents personnages. Il a donc fallu les déguiser un peu dans la phase de traitement des images. Certains sont devenus blonds, d'autres chauves, et d'autres ont pris des couleurs...



Nous avons souhaité donner un rôle, même minime, à chaque membre du groupe, afin que chacun reste autant impliqué dans cette partie du projet. Des acteurs secondaires se sont greffés au cours du temps. Nous avons notamment profité des fêtes de fin d'année pour solliciter les membres de nos familles afin qu'ils incarnent des personnages indispensables de l'histoire (ex : les méchants industriels). Bien que pratique, ce choix de casting nous a obligés à prévoir large au moment de séances photos, souvent uniques. En effet, nous n'avions pas les acteurs à notre entière disposition. Il ne fallait donc pas oublier ou raté des clichés importants, voir, ajouté des poses pour d'éventuels changements dans le scénario.

Les scènes coupées au montage :



Cette séance photo a d'ailleurs été mise à profit pour les affiches promotionnelles du projet mises en ligne sur Facebook.

Remarque :

Certaines scènes présentent à un même endroit des personnages qui n'ont pas fait la séance photo ensemble. Paramètre non négligeable qui oblige à bien penser les positions de chacun, et à ajuster les proportions et les regards. Pour ne pas créer de décalage, l'astuce aura été de faire jouer à un figurant le rôle de l'acteur absent, puis de le remplacer au montage.



En ce qui concerne les lieux des différentes séances photos, quelques paramètres ont été pris en compte. Il fallait avant toute chose disposer d'un espace suffisamment lumineux. Sans quoi le traitement d'image aurait donné un résultat de mauvaise qualité. Le décor devait être le plus simple possible, sur fond uni de préférence et sans objet. Cette caractéristique facilite grandement la découpe des personnages sur Photoshop (baguette magique). Enfin, la pièce devait être suffisamment spacieuse pour ne pas gêner les mouvements des acteurs tout en permettant l'installation du matériel de prise de vue.

Remarque :

Parfois il n'est pas possible de se consacrer corps et âme au projet. Les retours de vacances ont eu raison de la coupe de cheveux de certains, fragilisant quelque peu la cohérence de certaines planches de BD. Heureusement, avec Photoshop et des heures d'entraînement préalable, les retouches ont permis aux cheveux de notre suspect de retrouver quelques centimètres.

2. Traitement des images

Comme expliqué précédemment, nous sommes partie d'une sorte de roman photo pour construire notre bande dessinée. Nous avons alors utilisé le logiciel Photoshop de la suite Adobe pour appliquer les traitements nécessaires aux images, afin de leur donner un effet cartoon.



Photo de base. On préférera les photos sur fond uni et clair pour faciliter la découpe du personnage.



Après les premiers traitements, on obtient une image en contour légers (atténuation de l'image)



L'application d'un calque de réglage des seuils permet d'avoir une forme tout en contours nets.



Il faut alors passer à la phase de coloriage. On superpose des calques en produit pour conserver les contours noirs.



Ici le fond ne permet pas un détournement rapide à la baguette magique.



Version PNG du personnage en cartoon, prêt à être utilisé pour les montages de la bande dessinée.

Remarque :

Parfois, au cours du montage des planches de la bande dessinée, on s'aperçoit qu'il manque quelque chose. Soit pour aider à la compréhension de la scène, soit pour plus de cohérence. C'est pourquoi il n'a pas été rare de devoir refaire une séance photo, ou simplement de fouiller dans les stocks pour compléter une planche. Certains sourires se sont alors transformés en grimace, et certaines postures se sont prêtées à d'autres contextes.

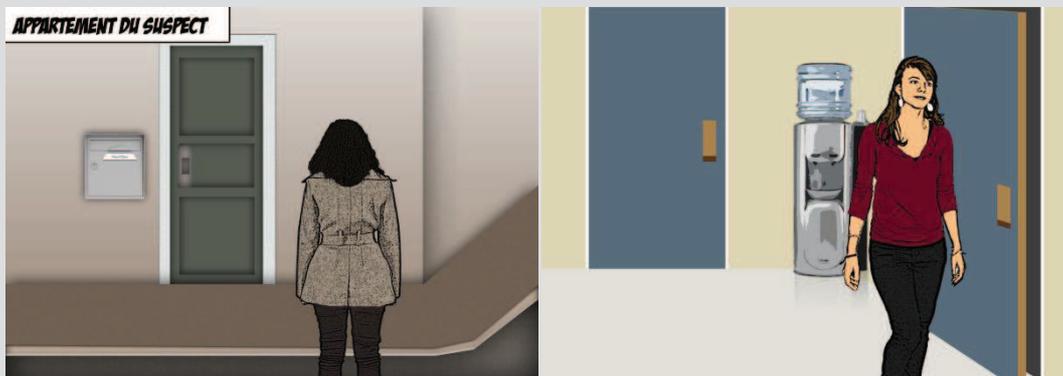


Ici on retrouve l'utilisation de la même photo pour deux cas de figures différents.

La grande majorité des personnages a été traité séparément du décor dans lequel on les retrouve dans la bande dessinée. Il a donc fallu soit faire des clichés spéciaux pour les décors, et leur appliquer des filtres prédéfinis du logiciel. Soit recréer totalement certains en les dessinant sur le PC ou sur papier.

Exemples :

L'appartement du suspect et les locaux de PSA :



Dessiné sous Photoshop

Le bureau de Valentine :



Dessinée sur feuille

B. MISE EN FORME POUR L'IMPRESSION DE LA BANDE DESSINEE

Nous souhaitons offrir à chaque gagnant un exemplaire de la bande dessinée et ainsi garder un souvenir physique de notre histoire. Il nous fallait donc mettre en forme la bande dessinée en version papier. Cela s'est déroulé en plusieurs étapes.

1. Mise en forme des planches

Pour la mise en forme des planches de la bande dessinée, l'inspiration a été puisée sur des bandes dessinées mises en ligne. Les cadres ont été créés (5 pages types environ) afin de n'avoir plus qu'à y intégrer les images.

Pour la version en ligne, le texte avait été intégré aux images sans qu'elles aient été redimensionnées ou coupées. Le format diaporama permettait de ne pas se soucier de ce détail. Mais pour la version papier, la mise en page doit être plus travaillée. Il doit y avoir une certaine harmonie qui permet de plonger d'avantage le lecteur dans l'histoire. Certaines images doivent pouvoir en dire plus que le texte, rien qu'avec une disposition ou un focus précis. Cet exercice fut assez long mais relativement simple à réaliser.



Remarque :

Certaines planches n'apparaissent que sous le format vidéo. Dans ce cadre, plusieurs lignes de textes peuvent apparaître sur une même image. Or, cette redondance ne pourrait pas s'appliquer sur une version imprimée. Il a donc fallu refaire certaines images pour l'impression.



C.MONTAGE DES PLANCHES DE BANDES DESSINEES POUR IMPRESSION

Pour faire une bande dessinée dont vous êtes le héros, il y a beaucoup d'éléments à prendre en considération.

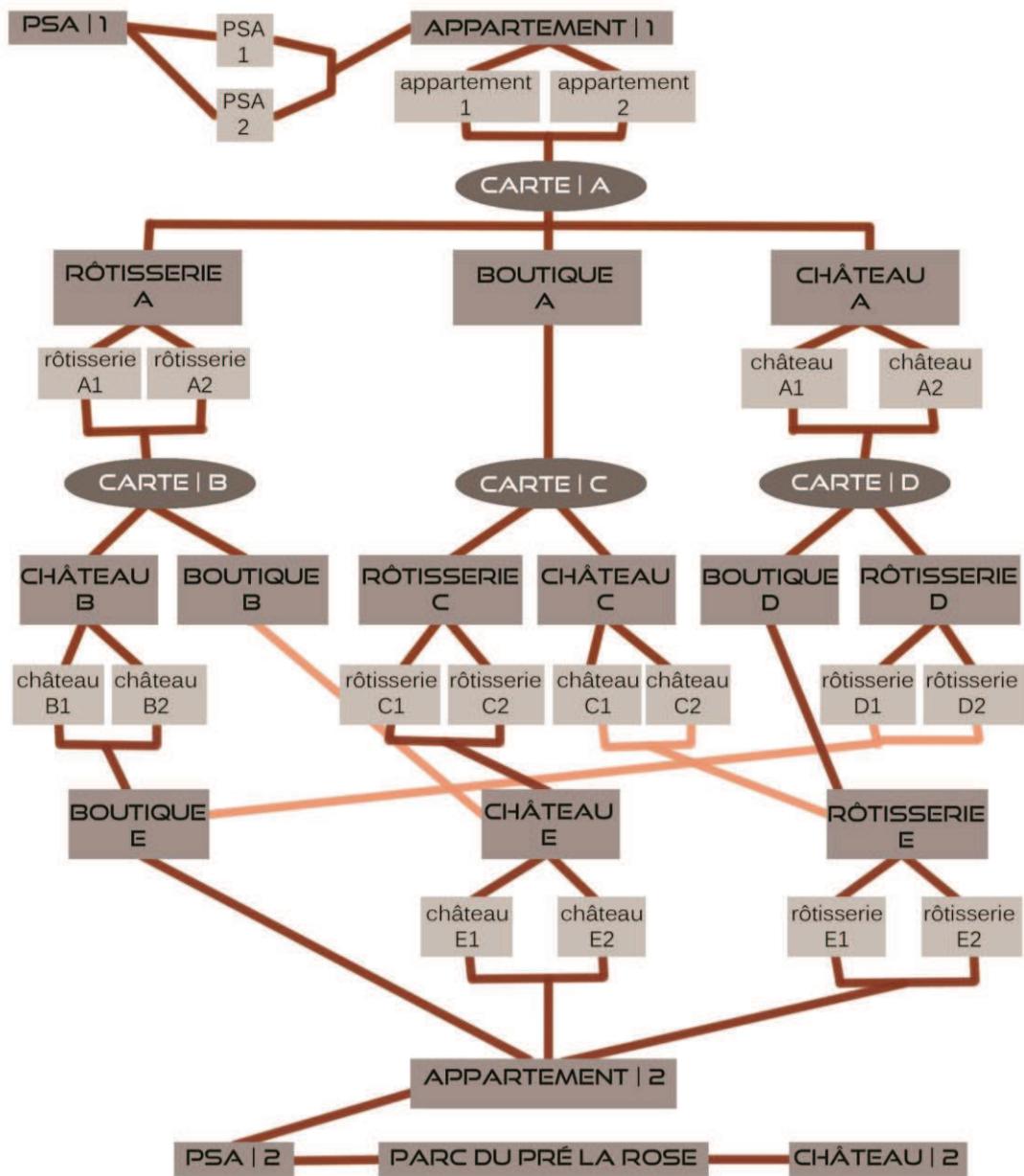
1. Hiérarchisation des parties de l'histoire

Afin de conserver la liberté d'exploration des lecteurs, pour garder le caractère non linéaire de l'histoire, il a fallu retoucher une partie de celle-ci. Sur le dispositif en ligne, les utilisateurs disposent d'une carte sur laquelle ils peuvent naviguer comme ils le souhaitent. La visite de certains lieux débloque des éléments supplémentaires. Dans une version informatisée, il suffit alors d'activer des marqueurs qui prouvent le passage des joueurs sur le lieu. Mais sur le papier, le système de marqueur est une solution difficilement envisageable. Il a donc fallu élaborer un « schéma » complexe correspondant aux différents parcours qui peuvent être suivis par les lecteurs.

Sur la version en ligne, les joueurs ont le choix entre quatre lieux différents. Mais pour reproduire ce schéma sur le papier, il faudrait considérer beaucoup trop de parcelles. La bande dessinée compterait alors près d'une centaine de pages, dont un grand nombre identiques. Dans un souci d'économie et d'écologie, nous avons donc commencé l'histoire après la visite d'un des lieux clé, réduisant ainsi le nombre de pages nécessaires pour la suite de l'aventure.



2. Hiérarchie finale



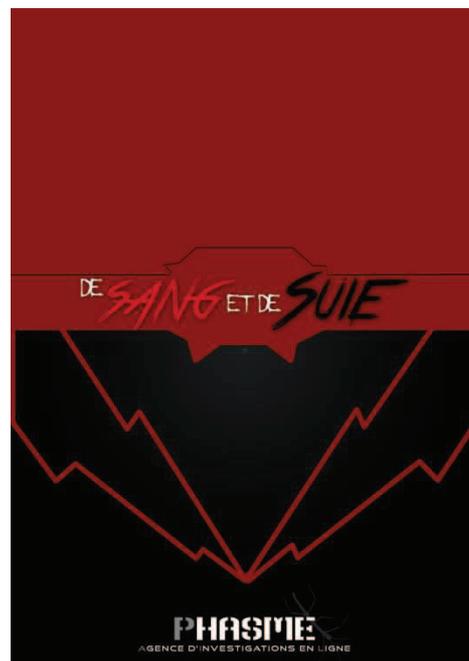
3. Disposition des planches de bande dessinée

Ce qui diffère notamment des versions en livre, ce sont les images. En effet, si les livres proposent des textes qui peuvent donc sans trop de soucis être disposés les uns en face des autres, les images qui elles sont plus explicites au premier coup d'œil ne doivent pas figurer n'importe où. Un gros travail de disposition a donc été nécessaire pour les ordonner de façon à ne pas révéler des éléments de l'histoire.

4. Mise en page des autres éléments

a. Couverture et quatrième de couverture

Pour les couvertures de la bande dessinée, nous avons choisi de faire apparaître tous les membres de l'équipe du projet. Cette bande dessinée définit en quelques sortes l'aboutissement du projet transmédia « de sang et de suie ». Elle reprend un grand nombre des éléments centraux du projet. C'est pourquoi tous les membres du projet doivent y figurer. Par chance, la présence des membres de l'équipe ne dénote en rien avec l'histoire car chaque personne correspond à un personnage de l'histoire.



Les couleurs sont peu nombreuses. Nous avons fait le choix de reprendre l'idée des deux éléments du titre, à savoir le sang avec le rouge pourpre, et la suie avec le noir. Ces deux couleurs permettent de mettre l'accent sur le côté sombre et mystérieux que l'histoire doit avoir au démarrage, pour plonger les lecteurs dans un univers précis, et amplifier l'effet de surprise à la découverte du but et du thème du projet.

Remarque :

La couverture et la quatrième de couverture cachent un élément important du projet. En effet, un cochon y est dissimulé. Le cochon représente un indice de l'enquête car il symbolise la saucisse de Montbéliard. C'est également un clin d'œil à l'un des autres supports du dispositif transmédia. Au cours du projet, des affiches interactives ont été disposées dans la ville de Montbéliard. Elles étaient recouvertes de petits cochons en origami que les utilisateurs devaient prendre pour gagner des points.



b. Présentation de l'agence phasme

La présentation de l'entreprise PHASME, au centre du projet apparaît en premier dans la bande dessinée. C'est un passage essentiel pour comprendre le principe de ce projet transmédia, mais également pour se plonger dans l'histoire et augmenter l'impression de réalisme. Nous avons donc choisi de donner la même identité à cette agence que sur le dispositif en ligne pour conserver un lien net entre le support en ligne et la version papier.

The image shows a screenshot of the PHASME website. At the top, there is a navigation menu with links for 'CONNEXION', 'INSCRIPTION', 'A PROPOS', and 'CONTACT'. Below the navigation, there is a large banner with the text 'PRÉSENTATION DE L'ENTREPRISE'. To the left of the banner, there is a logo for PHASME, which is a stylized insect. Below the banner, there are two sections: 'L'AGENCE' and 'LE PRINCIPE'. The 'L'AGENCE' section describes the agency's history and mission. The 'LE PRINCIPE' section explains the interactive nature of the website. To the right of the banner, there is a video player with the text 'DEVENEZ ENQUÊTEUR SUR PHASME-INVESTIGATIONS.FR'. Below the video player, there is a section titled 'AFFAIRE DE SANG ET DE SUIE' with a small image of a person. At the bottom of the screenshot, there is a URL: 'HTTP://PHASME-INVESTIGATIONS.FR/'.

PHASME
AGENCE D'INVESTIGATIONS EN LIGNE

PRÉSENTATION DE L'ENTREPRISE

L'AGENCE

Fondée en 2013, Phasme est une agence de recherches et d'investigation active sur Internet. Nous sommes spécialisés dans la découverte de preuve et de renseignements.

Nous menons des enquêtes de toutes sortes pour particuliers et professionnels. Nous effectuons toutes les recherches nécessaires pour répondre aux interrogations de nos clients et mettons un point d'honneur à résoudre efficacement nos enquêtes tout en alliant rapidité et discrétion. Et cela grâce à vous.

LE PRINCIPE

Notre agence est basée sur un principe simple et original. C'est vous, internautes, qui êtes les premiers acteurs de notre site d'investigation. Vous participez aux enquêtes que nous proposons et découvrez le fin mot de chaque mystère. Régulièrement nous mettons en ligne de nouvelles enquêtes.

Vous prenez la place d'un agent et menez votre propre enquête grâce à de nombreuses pistes que nous vous aurons préalablement révélées. Sur le terrain ou depuis votre ordinateur, grâce à toutes les interactions mises à votre disposition, vous pourrez dévoiler le secret qui se cache derrière l'énigme.

Mais attention, vous êtes en concurrence avec tous les autres investigateurs donc soyez vigilant. Ne divulguez pas vos informations à des personnes qui ne sont pas dignes de confiance et partez dès maintenant résoudre l'énigme en cours. Pour chaque enquête, les meilleurs d'entre vous seront récompensés.

DEVENEZ ENQUÊTEUR SUR
PHASME-INVESTIGATIONS.FR

AFFAIRE DE SANG ET DE SUIE

Support : Edward Chopin

Le projet travaille en tant que Designer dans l'entreprise PSA Peugeot Citroën. Une de ses collègues a voulu créer un personnage fictif pour le projet à l'agence pour l'investigation PHASME.

[HTTP://PHASME-INVESTIGATIONS.FR/](http://phasme-investigations.fr/)

c. Règles du jeu

De sang et de suie est une bande dessinée dont vous êtes le héros. Ce n'est pas une bande dessinée présentée de façon classique. Il est donc indispensable

d'exposer clairement son fonctionnement aux lecteurs. C'est un livre où chacun va créer son histoire. Une fiche utilisateur sous forme de formulaire a donc été insérer au règlement pour personnaliser d'avantage la bande dessinée.

**DEVENEZ
DÉTECTIVE**



Nom : _____

Prénom : _____

Nom d'agent : _____

D. DIFFERENCES ENTRE LA VERSION PAPIER ET LA VERSION EN LIGNE

Bien que nous ayons fait en sorte de ne pas trop s'éloigner de la version en ligne, l'impression de la bande dessinée sera légèrement différente.

Dans un souci de taille de l'ouvrage, nous n'avons pas pu laisser le choix de départ pour les lecteurs à 4 lieux. Le fait que la visite de certains lieux débloquent des options supplémentaires dans la version en ligne oblige à prendre en compte un grand nombre de possibilité de parcours, et donc de page. Toute une partie de l'histoire a donc été légèrement synthétisée.



Cette modification ne change pas de façon significative l'histoire. En effet, le lecteur n'apprend pas d'information cruciale trop tôt. De plus il conserve sa liberté d'action puisque le reste du déroulement reste inchangé.

Sur la version en ligne, les actions des joueurs peuvent entraîner des mises à jour. En format imprimé certaines de ces mises à jour ont été regroupées. Cette opération ne modifie que très légèrement l'histoire. Le tout restant très cohérent.

Exemple :

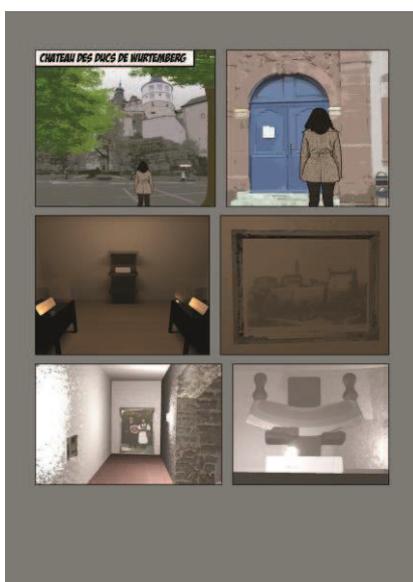
Version en ligne :

Après la visite de deux lieux de la carte, le joueur débloquent une mise à jour de l'appartement. Il récupère alors un carton d'invitation dans la boîte aux lettres du suspect.

Après la visite de trois lieux, le joueur débloquent un PASS pour les locaux de PSA envoyé par l'agence PHASME.

Version imprimée :

Après avoir visité tous les lieux, le lecteur est invité à poursuivre sur une nouvelle page de l'appartement du suspect. Il trouve alors dans sa boîte aux lettres le PASS pour les locaux de PSA envoyé par l'entreprise au suspect.



Sur le lieu « château de Montbéliard », les joueurs peuvent effectuer une visite de la salle des expositions. Cette visite est proposée sous la forme d'une vidéo en 3D. Sur la version imprimée, des captures d'écran de cette vidéo ont été retouchées pour constituer la planche correspondant à cette action.

Lorsqu'ils ont découvert le fin mot de l'histoire, les joueurs sont invités à se rendre au château de Montbéliard pour y remettre le carton d'invitation qu'ils ont trouvé dans la boîte aux lettres du suspect. Ils sont alors invités à se rendre aux Rhizome Awards du 14 mai 2014.

Nous n'avons pas souhaité intégrer cette partie du projet dans la version papier car la BD peut être utilisée en dehors du cadre du projet, après quoi l'évènement ne sera plus d'actualité.

E. MONTAGE AVEC INDESIGN

Pour obtenir un rendu de qualité, nous avons utilisé le logiciel Adobe InDesign qui sert à faire la mise en page de documents papiers. Pour gagner du temps, nous avons simplement importé les images créées précédemment avec Adobe Photoshop.

L'ordre a été déterminé grâce au schéma de hiérarchie montré précédemment. Les numéros de pages ont été placés automatiquement et ajustés en fonction de la couleur du fond de la page.

1. Problèmes rencontrés

Nous avons par contre rencontré des problèmes au niveau de l'exportation en PDF pour l'envoyer à l'impression. Au début, nous avons utilisé PDFCreator mais nous obtenions des textes de mauvaises qualités. Quand nous exportions avec adobe PDF, nous obtenions des images de mauvaises qualités, nous nous sommes donc confronté à un dilemme. Nous avons ensuite trouvé une solution qui consistait à exporter la couverture et la quatrième de couverture avec adobe PDF et le reste du livre avec PDFCreator. Malheureusement nous nous sommes heurtés à un autre problème : les deux PDF obtenus n'étaient pas dans le même sens, l'un était en portrait et l'autre en paysage. Nous ne disposions d'aucun logiciel permettant de faire pivoter un PDF. Après de nombreuses recherches sur internet nous avons trouvé un site permettant de faire ce que nous voulions. Une fois le PDF retourné, nous avons fusionné les deux PDF mais le logiciel a compressé le rendu qui était de mauvaise qualité graphique. Une fois encore internet nous a aidé et nous avons trouvé un site qui fusionne les PDF sans perte de qualité. Finalement, après de nombreuses

heures de recherches et d'essais, nous avons obtenu une version PDF qui répondait à nos attentes et que nous avons transmis à notre imprimeur.

Nos ressources :

- <http://www.pdfjoin.com/fr>
- <http://www.rotatepdf.net/>

F. LES VIDEOS DE BANDE DESSINEE

Nous avons adapté certaines parties de notre bande dessinée en deux vidéos animées construites sur le même modèle.

Pour introduire notre enquête nous avons choisi de faire une vidéo mettant en scène la première phase de notre bande dessinée en version animée. Cette vidéo faisait également guise de bande annonce et vidéo de promotion. Nous avons placé la vidéo sur la page d'accueil de notre site et sur Facebook pour intriguer nos visiteurs mais elle était également diffusée dans le hall d'entrée du bâtiment PSM et pouvait donc être vue par de nombreuses personnes.



Pour conclure notre jeu et lancer le concours de promotion de la saucisse de Montbéliard, nous avons voulu garder une unité et réaliser une vidéo dans le même esprit.

Ainsi, notre histoire était encadrée par ces vidéos.

1. Réalisation technique :

L'animation des images a été réalisée grâce au logiciel Adobe Flash et le montage des différents plans a été exécuté sur le logiciel Adobe Première Pro. Malheureusement, ces deux logiciels ne sont pas très compatibles et souvent il y

avait des bugs inexplicables sur les fichiers SWF importés qui se figeaient lors du montage. A force de persévérance et de patience, nous avons réussi à obtenir des vidéos sans erreurs apparentes et sans défauts.

En choisissant de créer des vidéos à partir de bandes dessinées, nous nous exposons au risque d'obtenir des vidéos ennuyantes car trop statiques. Le challenge était donc d'ajouter du dynamisme, d'être entraîné par ses vidéos et pour la première, il fallait surtout attirer les spectateurs et les inciter à venir jouer.

Ce dynamisme a été apporté dans un premier temps grâce à l'utilisation de musiques spécifiques et en accord avec les actions. Ainsi, nous avons utilisé une musique du type suspense, pesante et presque angoissante lorsque Valentine entend des paroles douteuses derrière la porte. Puis lorsqu'elle passe à l'action pour rechercher des preuves, nous avons enchaîné avec une musique entraînante pour attirer les visiteurs car eux aussi vont rechercher des preuves par la suite. Outre les musiques, il y a également les bruitages qui apportent une légère touche de réalisme alors que l'on ne voit pas les personnages bouger. Grâce à ses bruitages comme les bruits de pas et le tapotement sur le clavier, on imagine le personnage bouger ses jambes ou ses doigts.

Ensuite, il n'y a pas de dynamisme sans mouvement. Dans la mesure du possible, nous avons donc déplacé les personnages ou bougé l'un de leur membre, le plus souvent les bras.

Dans la vidéo de fin, les fonds sont souvent statiques et il y a beaucoup de texte à faire apparaître, il nous fallait donc trouver un moyen de rendre ses passages moins ennuyant. Nous avons choisi de faire bouger très légèrement les arbres comme s'il y avait une légère brise. Les textes apparaissent aussi en fondu et non platement s'il n'y avait aucun effet.

IV. COMMUNICATION

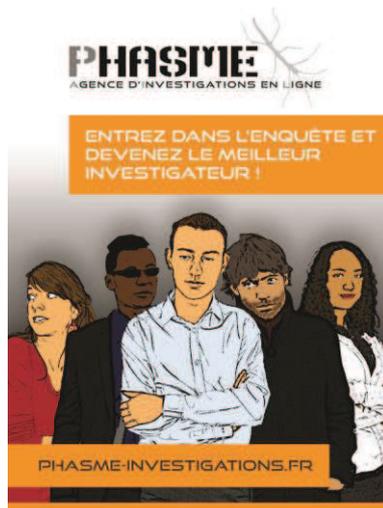
A. LES PRINTS :

1. Communication de lancement

a. Les affiches



Affiche initiale



Affiche finale

Nous avons modifié l'affiche qui était prévue initialement. En effet, porter toute l'attention sur le suspect n'était pas légitime et avons donc placé d'autres personnages importants, comme Valentine, qui lance l'intrigue, M. Carvis et son complice, sans oublier Kitty, qui incarne tous les enquêteurs.

De plus, le double titre « Phasme » et « De Sang et de Suie » n'était pas forcément compréhensible et portait à confusion. Nous nous sommes recentré sur l'histoire et non sur le nom du projet, et avons donc gardé le nom de l'agence, Phasme. Enfin, l'ajout de la phrase d'accroche « Entrez dans l'enquête et devenez le meilleur investigateur » est une véritable invitation à plonger dans notre jeu.

Dimension : A3 (29,7 cm x 42 cm)

Impression : 20 exemplaires

Lieu : Campus des Portes du Jura, UTBM, Lycée Professionnel Les Huisselets, épicerie « La Fine Gueule », « Rôtisserie du Coinot », magasin « Eldora-Games ».

avantages par rapport aux flyers. En plus d'intriguer notre cible et de les inviter à se rendre sur notre site, ils contiennent un code, qui une fois dans le jeu permettait de gagner des points. Ils sont aussi un important indice pour l'enquête : c'est à partir d'eux que sont préparées les véritables saucisses de Montbéliard, clé de l'énigme. Enfin ils permettaient aux joueurs de garder un petit souvenir de leur aventure en tant qu'enquêteur chez Phasme.

Nous avons installé plusieurs affiches d'origamis sur le campus de l'université de Montbéliard ainsi que dans un lycée. Elles ont eu un si fort engouement que nous avons régulièrement dû les réapprovisionner.

Ses cochons ont aussi fait office de mascotte. Nous en avons placé sur plusieurs de nos supports comme à la fin de la vidéo de bande annonce, permettant aux personnes de faire le rapprochement avec les panneaux d'origamis. Ces cochons n'ont donc pas laissé indifférents aussi bien nos joueurs que les personnes n'ayant pas participées.

Dimension : Environ A1 (59,4cm x 84,1cm)

Nombre : 4 affiches réapprovisionnées régulièrement par 400 cochons.

Lieu : Restaurant et Bibliothèque Universitaire des Portes du Jura, Mémo, Lycée Professionnel Les Huisselets.

Date d'affichage : du 10 mars au 14 mai.

2. Deuxième partie du jeu : Lancement du concours d'affiche



Un mois avant les Rhizome Awards, nous avons lancé notre second concours Facebook : créer la meilleure affiche défendant la véritable saucisse de Montbéliard.

Ce concours est la suite logique de notre histoire : l'enquête se résout lorsque l'on découvre qu'Édouard Chapis n'est nullement un criminel, mais est en réalité un compagnon de la prestigieuse confrérie du Boitchu. Cette dernière ayant des problèmes avec son concurrent, *Saucisse Industrie*, nous avons lancé un appel à l'aide pour rendre la véritable saucisse de Montbéliard plus populaire.

Dimension : A3 (29,7 cm x 42 cm)

Impression : 10 exemplaires.

Lieux : Campus des Portes du Jura, UTBM, CROUS René Thom.

Date d'affichage : Du 15 avril au 7 mai.

B. LES RESEAUX SOCIAUX

Notre communication fut très active sur les réseaux sociaux, en particulier sur la page Facebook « De Sang et de Suie ». Notre cible principale (les étudiants) y allant très régulièrement, il fallait faire vivre cette page quotidiennement, en postant et en répondant aux questions et commentaires de nos internautes.

Notre page eu deux rôles majeurs. Tout d'abord, ce fut un support extrêmement important pour stimuler et motiver les joueurs à continuer l'enquête. C'est aussi cette plateforme qui a fait vivre nos deux concours « Continuation de la BD » et « Création de la meilleure affiche ».

Elle compte aujourd'hui 114 membres.

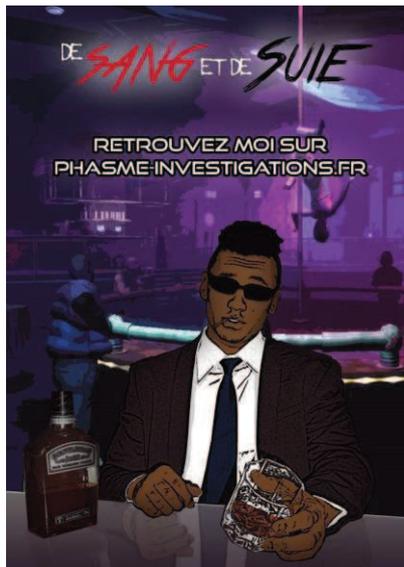
1. Stimulation des joueurs

a. Les invitations

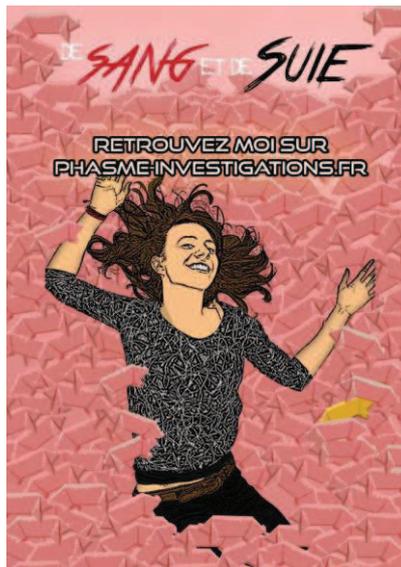
En créant notre page Facebook, nous espérions obtenir un nombre conséquent de mentions « J'aime ». Mais nous avons tout de suite pensé au fait que nous-mêmes recevons chaque jour des invitations à de nouvelles pages Facebook, certaines d'entre-elles créées par des amis. Pourtant, la plupart du temps, l'invitation reste ignorée.

Nous avons donc réalisé des visuels, spécialement dédiés à Facebook. Le principe était d'utiliser l'image de chaque membre de l'équipe et des personnes apparaissant dans le projet, et de faire un parallèle avec son rôle dans l'histoire ou dans le projet. L'objectif était de convaincre nos contacts respectifs de rejoindre la page.

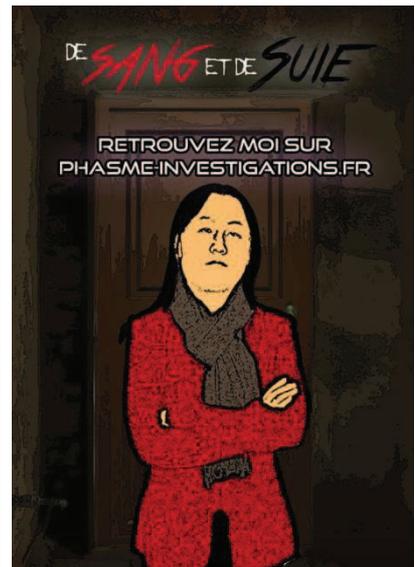
Chacun de ces visuels fut posté sur la page De Sang et de Suie, et partagé ensuite par la personne concernée. Voici ici six visuels. La première image fut partagée par Boniface Kodja, la deuxième par Mathilde Duquesne, la troisième par Yi Zhou, la quatrième par Ségolène Kodja, la cinquième par Guillaume Horsin et la dernière par Guillaume Viot.



Nous avons fait appel à Boniface Kodja, frère de Ségolène, pour jouer le rôle de complice du sans cœur de notre histoire. Nous le retrouvons donc ici, dans un environnement légèrement malsain.



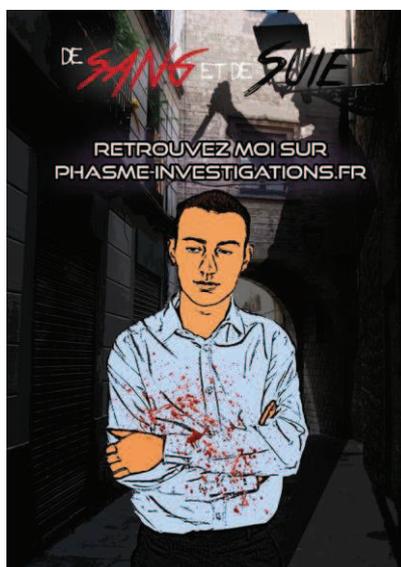
En tant que chargée de communication, l'idée des cochons fut celle de Mathilde Duquesne. La voici dans un bain de ces origamis qu'elle affectionne tant.



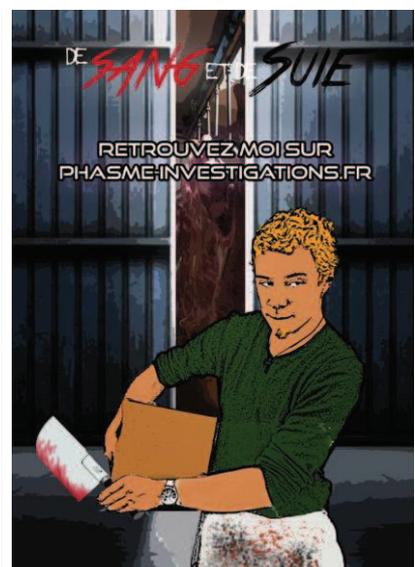
Dans le jeu, Yi Zhou est la gardienne du Château des Ducs de Wurtemberg. Dans ce rôle elle n'est vraiment pas commode, mieux vaut avoir obtenu le passe pour pouvoir rentrer.



Ségolène Kodja représente tous les enquêteurs de Phasme à travers le rôle de Kitty. Aidez-la à découvrir la



Guillaume Horsin incarne Édouard Chapuis, suspect numéro un de notre enquête. Tout semble aller contre lui, mais est-



Guillaume Viot, ami du groupe, joue le rôle du boucher à la Rôtisserie du Coinot. Le bref échange qu'il réalise avec Édouard Chapuis

clé de l'énigme !

t-il vraiment coupable
d'un meurtre ?

est plus que louche.

Nous avons posté un nouveau visuel tous les cinq jours afin de ne pas envahir la page d'un coup et de donner envie aux internautes, à travers l'attente, de découvrir la nouvelle affiche. Le résultat fut au rendez-vous, car nous avons obtenu 114 mentions j'aime.



b. Les cochons



Le lancement du jeu, le 10 mars 2014, a été annoncé par le début de la chasse aux cochons. Le post sur Facebook a permis d'intriguer les joueurs à partir à la recherche de ces petites bêtes.

« *Des cochons se sont dispersés sur le campus de Montbéliard ! Attrapez-les, ils contiennent un code secret ! Les plus rapides ayant saisis les cochons d'or seront récompensés en recevant davantage de points.*

/!\ Un seul code de cochon sera pris en compte. Il est donc inutile d'en prendre plusieurs. »

Mais la page a aussi permis, une fois l'effet de surprise passé, de conserver l'intérêt des internautes pour ces origamis. Nous l'avons utilisée pour annoncer l'arrivée de nouveaux cochons, notamment de cochons d'or, rapportant davantage de points. Nous avons aussi attendri les joueurs en leur donnant, pour ceux qui ne l'avaient pas encore fait, l'envie d'adopter l'un d'entre eux.



« *Dépêchez-vous !
Les cochons partent à toute vitesse !* »

« *Des nouveaux cochons sont apparus sur le campus ! Avec un cochon d'or... Pour ceux qui n'en ont pas encore dépêchez-vous!* »

« *Si vous ne pouvez pas récupérer de cochons pas de panique! Ils vous permettent de gagner des points supplémentaires mais ne sont pas obligatoires pour réaliser l'enquête! Vous ferez juste un orphelin...* »

Nous avons de même pensé aux personnes n'habitant pas Montbéliard ou bien ne pouvant pas se déplacer jusqu'au campus ou dans les lycées où étaient accrochés les origamis. Un tutoriel expliquant comment réaliser soi-même un cochon fut alors posté. Nous avons demandé aux personnes d'en créer un, de le customiser et de le poster sur la page, afin de recevoir 75 points.

« *En ce dimanche de Pâques, il n'y a pas que les lapins et les poules qui comptent ! Vous n'avez pas eu la chance d'attraper un cochon ou n'avez jamais pu mettre la main sur un en or ? Ou bien vous nourrissez une passion pour ces petites bêtes et vous en voulez plus ?*

Voilà qui devrait vous plaire : voici LE véritable tutoriel pour apprendre à en faire ! Réalisez-en un, customisez-le et publiez-le sur la page ! Vous recevrez 75 points supplémentaires ! »



Ce fut un plaisir de recevoir plusieurs cochons customisés, révélant ainsi que même des personnes n'habitant pas à Montbéliard, s'intéressaient au projet.



Le cochon géographe de Maroussia



Le poisson cochon sirène de Fabien



Le cochon hipster de Justine



Le cochon fanfaron de Lucille



Le cochon militaire d'Omar



Le cochon lover d'Olfa

c. Les podiums

De Sang et de Suie
Publié par Mathilde Duquesne [?] · 31 mars · 98

Voici le classement des meilleurs détectives de cette troisième semaine d'enquête ! On est serré sur le podium !

Bravo à l'agent JérémY qui garde sa première place avec 400 points !
2ème place: Agent Charl0tee (395 points)
3ème place: Agent Max et Agent Micka (360 points)
4ème place: Agent 008 (355 points)
5ème place: Agent Essylt et Agent Anthony (295 points)

Félicitation aux investigateurs ayant résolu l'enquête! Mais votre mission ne s'arrête pas là ! Vous pouvez gagner plus de points en allant chercher les codes bonus (dont des codes d'or) en vous rendant directement sur les lieux ou en nous racontant comment vous aviez imaginé la suite de certaines étapes et la fin de l'enquête.

Les meilleurs enquêteurs gagneront des lots donc attention au premier qui se la coule douce !

Pour les autres, rejoignez le podium en jouant sur <http://phasme-investigations.fr/>



Je n'aime plus · Commenter · Partager

Vous, Sabrina Cordier, Guillaume Horsin, Ségolène Kodja et 4 autres personnes aiment ça.

Écrire un commentaire...

112 personnes ont vu cette publication

Stimuler cette publication

Les podiums n'étaient pas prévus lorsque nous avons créé la page Facebook. Nous avons eu cette idée après la première semaine d'enquête. Ils permettent aux joueurs de se situer dans le jeu, de savoir s'ils font partie des gagnants ou non. Les podiums furent publiés chaque semaine, tous les dimanches ou lundis.

Les classements ont aussi permis de rappeler les règles du jeu et comment gagner plus de points. En effet, après avoir fini la partie en ligne, plusieurs personnes pensaient avoir atteint la fin du jeu.

« Voici le classement des meilleurs détectives de cette troisième semaine d'enquête ! On est serré sur le podium !

Bravo à l'agent JérémY qui garde sa première place avec 400 points !

2ème place: Agent Charl0tee (395 points)

3ème place: Agent Max et Agent Micka (360 points)

4ème place: Agent 008 (355 points)

5ème place: Agent Essylt et Agent Anthony (295 points)

Félicitation aux investigateurs ayant résolu l'enquête! Mais votre mission ne s'arrête pas là ! Vous pouvez gagner plus de points en allant chercher les codes bonus (dont des codes d'or) en vous rendant directement sur les lieux ou en nous racontant comment vous aviez imaginé la suite de certaines étapes et la fin de l'enquête.

Les meilleurs enquêteurs gagneront des lots donc attention au premier qui se la coule douce !

Pour les autres, rejoignez le podium en jouant sur <http://phasme-investigations.fr/> »

Afin de casser la monotonie, nous avons adapté chaque semaine le podium en fonction du classement et de l'actualité. Voici par exemple les classements de la

cinquième et sixième semaine, publiés le jour du carnaval de Montbéliard et du lundi de Pâques.

De Sang et de Suie
Publié par Mathilde Duquesne [?] · 14 avril

Voici le classement des meilleurs détectives de cette cinquième semaine d'enquête ! Nous étions en direct du carnaval de Montbéliard, où nos agents ont fait les fofous !

Bravo à l'Agent Charlottee qui se hisse en haut du podium (avec 495 points) et détrône l'Agent Jeremy grâce aux points gagnés pour sa continuation de l'histoire !
2ème place: Agent Jeremy (400 points)
3ème place: Agent Max (360 points)
4ème place: Agent 008 (355 points)
5ème place: Agent Micka (350 points)

Les meilleurs enquêteurs gagneront des lots, mais rien n'est joué ! Rejoignez le podium en jouant sur <http://phasme-investigations.fr/>

AGENT CHARLOTTEE
495 points

AGENT JEREMY
400 points

AGENT MAX
360 points

Je n'aime plus · Commenter · Partager
Vous, Guillaume Horsin et De Sang et de Suie aimez ça.
Écrire un commentaire...

81 personnes ont vu cette publication

« Voici le classement des meilleurs détectives de cette cinquième semaine d'enquête ! Nous étions en direct du carnaval de Montbéliard, où nos agents ont fait les fofous !

Bravo à l'Agent Charl0tee qui se hisse en haut du podium (avec 495 points) et détrône l'Agent Jeremy grâce aux points gagnés pour sa continuation de l'histoire ! »

De Sang et de Suie
Publié par Mathilde Duquesne [?] · 21 avril

En ce lundi de Pâques, voici le classement des meilleurs détectives de cette sixième semaine d'enquête ! Et nos inspecteurs en chocolat se sont un peu trop bien cachés car ce sont toujours les mêmes sur le podium, avec aucun changement !

Bravo à l'Agent Charlottee qui reste un haut du podium (avec 495 points) !
2ème place: Agent Jeremy (400 points)
3ème place: Agent Max (360 points)
4ème place: Agent 008 (355 points)
5ème place: Agent Micka (350 points)

Les meilleurs enquêteurs gagneront des lots, mais rien n'est joué ! Rejoignez le podium en jouant sur <http://phasme-investigations.fr/>

AGENT CHARLOTTEE
495 points

AGENT JEREMY
400 points

AGENT MAX
360 points

Je n'aime plus · Commenter · Partager
Vous, Yonathan Abad Geles, Guillaume Horsin, Charlotte Habre et 3 autres personnes aimez ça.
Écrire un commentaire...

77 personnes ont vu cette publication

« En ce lundi de Pâques, voici le classement des meilleurs détectives de cette sixième semaine d'enquête ! Et nos inspecteurs en chocolat se sont un peu trop bien cachés car ce sont toujours les mêmes sur le podium, avec aucun changement ! »

Apparaître sur le podium est motivant et nous pensons que ces publications ont réveillé le jeu. En effet, dès la deuxième semaine, le classement fut chamboulé. De plus, à chaque publication de podium, une notification de Facebook nous annonçait qu'il était plus visionné que 90% des autres publications de la page. En effet, l'intérêt du joueur grandit lorsqu'il se sent personnellement concerné et pense que son pseudonyme peut y apparaître.

d. Relayage des informations du site

Présentations

La page Facebook permet aussi de relayer les nouvelles informations présentes sur phasme-investigations.fr, et ainsi, de prévenir rapidement les joueurs.

Nous y avons présenté l'agence Phasme ainsi que publié la vidéo lançant l'intrigue. Présenter l'agence était primordiale. En effet, nous avons décidé d'appeler notre page Facebook « De Sang et de Suie », du nom de notre projet, contrairement à notre site internet « phasme-investigations ». Ce double nom pouvant prêter à confusion et il était important d'expliquer et de faire le lien entre ces deux noms.

Poisson d'avril

Comme vu précédemment, le premier avril, nous avons simulé l'attaque d'un pirate informatique. Ce changement sur le site étant éphémère, nous avons eu peur que nos joueurs le manquent. Nous avons donc relayé l'information sur Facebook, ainsi que prévenu de la remise en activité du site.



Par ailleurs, nous n'avons jamais explicitement précisé qu'il s'agissait d'un poisson d'avril, laissant ainsi volontairement le doute aux internautes.

Annonce des Résolutions de problèmes



e. Appropriation par les enquêteurs

Nous avons pu constater, avec le plus grand bonheur, que les internautes aussi contribuaient à l'activité de la page, autrement qu'au travers des concours. En effet, ils s'en sont servis pour poser leurs questions concernant le jeu, plaisanter avec nous, envoyer par photo leur avancé dans l'enquête ou même pour nous complimenter. Cela nous a fait chaud au cœur, surtout venant de personnes que nous ne connaissons pas et jugeant donc objectivement notre travail.

 **Jérémy Cuche**
J'ai une petite question: Une fois que l'on a dans notre dossier l'invitation officielle pour les Rhizomes Awards, cela signifie t'il que le jeu est terminé? On connaît le dénouement de l'histoire mais dans certains lieux, il nous reste des options. Que faire? Prendre le risque de perdre des points ou c'est terminé?
En tout cas super jeu 😊 Merci à vous. C'était très prenant et chaque jour en cours, on se disait: "Les cochons, les cochonsssss !!! Qu'est ce que ça donne?? " 😊

J'aime · Commenter · 23 mars, 17:27

 **De Sang et de Suie** aime ça.

 **De Sang et de Suie** Tout d'abord félicitation à toi Agent Jérémy! Tu as accompli ta mission en te plaçant pour le moment premier! Merci à toi pour ta participation!

Cependant tu peux gagner plus de points car tu n'as pas repéré tous les codes placés dans les vidéos, la... [Voir plus](#)

J'aime · Répondre · 23 mars, 21:33

 **Alison Bordysh**
Bonjour les enquêteurs!

J'ai eu un problème ce matin quand j'ai voulu continuer l'aventure. Je m'explique:

Je ne sais pas si je m'y suis mal prise mais avant hier j'ai fait l'action 1 dans la fine gueule.

J'ai eu l'image et aujourd'hui en voulant continuer, je suis revenu à la fine gueule et je suis retombé sur l'option 1 (la même option qu'avant hier).

Du coup j'ai deux fois la même image et je n'ai pas pu faire une autre action 😊

En espérant que vous trouviez l'origine du problème, à bientôt!

J'aime · Commenter · 13 mars, 16:27

 **De Sang et de Suie** Salut Alison, il n'y a pas de problème, en fait il n'y a qu'une action dans la Fine Gueule. Tu peux y retourner autant de fois que tu veux si tu n'as pas trouvé tous les codes, dans la limite d'une action par jour. Bonne continuation de l'enquête!

J'aime · Répondre · 13 mars, 16:32

 **Raphaël Guix**
Oué je suis le 100ème !! J'ai le droit à des points en plus ? Je suis gentil.. 😊

Je n'aime plus · Commenter · 18 mars, 14:48

 Vous, Vincent Benoit et Antoine Guilly aimez ça.

 **De Sang et de Suie** Comme tu es gentil, et surtout comme tu es le heureux 100ème, nous t'offrons 10 points supplémentaires! Félicitation!

J'aime · Répondre · 20 mars, 12:10

 **Raphaël Guix** Merci ! Je crois que je vais passer une bonne journée ^^

J'aime · 20 mars, 12:42

 **Jérémy Cuche**
Reste plus qu'à remettre ça dans le bon ordre 😊 ceux qui sont déjà arrivés à cette étape comprendront ... Pour les autres, cherchez bien ... 😊



J'aime · Commenter · Partager · 20 mars, 11:26 via mobile

 2 personnes aiment ça. [Meilleurs commentaires](#)

 **De Sang et de Suie** Bravo Jérémy et Anthony! Cette étape est cruciale pour la suite des événements! Vous êtes de fameux investigateurs!

J'aime · Répondre · 1 · 20 mars, 12:16

 **Anthony Groffod** je l'ai résolu !

J'aime · Répondre · 2 · 20 mars, 12:03

 **Jérémy Cuche** Un jeu sur notre campus 😊 Dommage que tu sois sur Lyon, parce que ça serait un jeu que tu aimerais 😊

J'aime · Répondre · 20 mars, 13:49

 **Guillaume Tournoux** what is it cousin ???

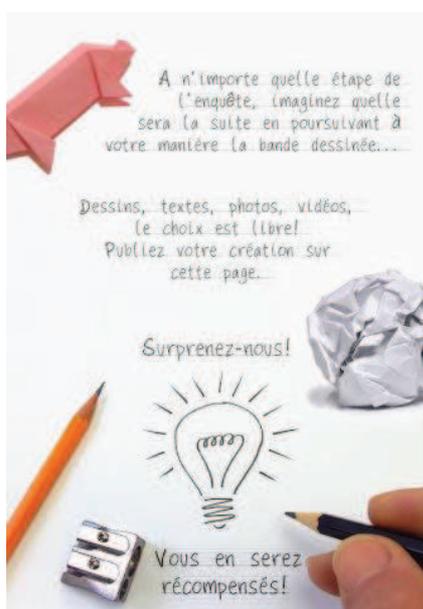
J'aime · Répondre · 20 mars, 13:45

2. Les concours

La page Facebook a été le support de deux de nos trois concours : la meilleure continuation de l'enquête et la meilleure affiche de promotion de la saucisse de Montbéliard (le troisième étant le meilleur enquêteur, c'est-à-dire le joueur ayant récolté le plus de points sur phasme-investigations.fr).

Au terme de chacun de ses concours, 3 gagnants seront désignés et obtiendront des cadeaux plus ou moins en rapport avec la gastronomie. Pour éviter tout quiproquo, nous avons établi des règlements spécifiques à chaque concours établissant les conditions de participations et les lots attribués à chaque gagnant.

a. Concours de bande dessinée



Créez une enquête à votre image !

« A n'importe quelle étape de l'enquête, imaginez quelle sera la suite en poursuivant à votre manière la bande dessinée... »

Dessins, textes, photos, vidéos, le choix est libre !

Publiez votre création sur cette page !

Surprenez-nous ! Vous en serez récompensés ! »

Sur le site, après l'obtention d'une nouvelle planche de BD, ce message apparaissait, pour rappeler ce concours.

Au début, face au peu de retours de nos joueurs, nous avons réagi en insistant sur le fait que nous attendions d'eux

de l'imagination, et non un talent d'artiste. En effet, beaucoup de personnes avaient compris qu'il fallait continuer la bande dessinée obligatoirement à travers des planches de dessin.





« Entrer dans les locaux de PSA et se faire virer par la sécurité ! »



« Après m'être fait arrêter, je m'enfuis du camion de police grâce à mon tapis volant ! »

Pour montrer que l'exercice était simple et les encourager à participer, nous nous sommes prêtés au jeu, en utilisant Bitstrip, l'application Facebook permettant de créer un avatar à son image, pour raconter sa vie en BD.

Deux semaines plus tard, nous avons utilisé une nouvelle technique, tout en leur soufflant l'idée d'utiliser à leur tour Bitstrip :

« On vous a chassé de PSA ! Que vous ayez réalisé cette action ou non, comment imaginez-vous la suite ?

Texte, photo, vidéo, le format est libre ! Mais si vous tenez à continuer la BD en dessin et que vous ne savez pas dessiner, pourquoi ne pas utiliser l'application Bitstrips ? C'est rapide et amusant !

<https://apps.facebook.com/bitstrips/>

Nous vous rappelons que les continuations de l'histoire font gagner 100 points à chaque proposition! Et la meilleure création remportera des lots... Alors foncez !! »

Ces deux méthodes ont fonctionné car à partir de là nous avons reçu plusieurs créations de joueurs.

b. Concours d'affiche

Faites triompher la véritable saucisse de Montbéliard !

De Sang et de Suie
Publié par Mathilde Duquesne [?] · 10 avril

Après votre rencontre avec Edouard Chapuis au Parc du Près-la-Rose, vous décidez de l'aider à sortir de ce mauvais pas. Comment ? En participant à notre grand concours !

Vous qui venez de Montbéliard et d'ailleurs, défendez ce patrimoine franc-comtois et affichez fièrement les couleurs de notre saucisse !

La meilleure création sera récompensée et recevra un lot spécial ! Alors ne perdez pas une minute !

Je n'aime plus · Commenter · Partager

Vous, Antoine Maussier, Omar Karti, Sabrina Cordier et 8 autres personnes aiment ça.

Comme nous l'avons vu précédemment, un mois avant les Rhizome Awards, nous avons lancé notre second concours Facebook : créer la meilleure affiche défendant la véritable saucisse de Montbéliard.

Le concours ayant lieu sur Facebook (les participants postent librement leurs créations sur la page, avant d'être classé dans l'album prévu à cet effet), cette publication avait une grande importance.

« Après votre rencontre avec Edouard Chapuis au Parc du Près-la-Rose, vous décidez de l'aider à sortir de ce mauvais pas. Comment ? En participant à notre grand concours !

Vous qui venez de Montbéliard et d'ailleurs, défendez ce patrimoine franc-comtois et affichez fièrement les couleurs de notre saucisse ! La meilleure création sera récompensée et recevra un lot

spécial ! Alors ne perdez pas une minute ! »

En plus de l'utilisation de Facebook et des affiches imprimées, nous avons prévu du lancement du concours grâce à l'emailing pour toucher un maximum de personnes. Nous avons envoyé deux mails à des groupes de personnes différents : un aux membres de phasme-investigations, c'est-à-dire aux personnes inscrites sur le site, et un autre à tous les étudiants et personnels de l'UFC campus de Montbéliard. En effet, pour participer à ce concours, il n'était pas nécessaire d'être enquêteur.

C. DE LA FICTION A LA REALITE

1. La Boite aux lettres



Cette boîte aux lettres eut un double rôle. Ce fut un élément de communication durant notre jeu ainsi qu'un moyen de gagner des points supplémentaires.

En effet, l'appartement de notre suspect, Edouard Chapuis est un des lieux de notre Google Map. Il fallait s'y rendre et crocheter

sa boîte aux lettres pour dérober une invitation : celle des Rhizomes Awards.

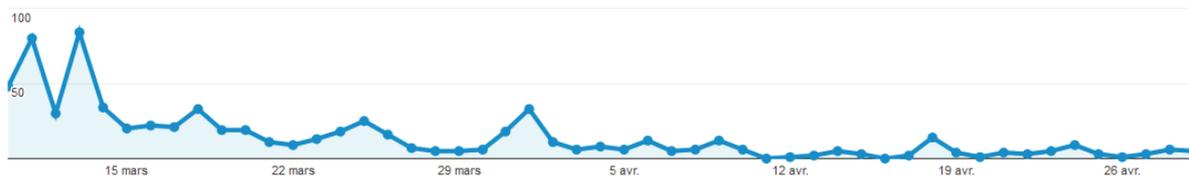
Il était alors aussi possible d'aller directement sur place pour voler en vrai l'invitation, en l'arrachant à cette boîte aux lettres en carton et papier. Les joueurs étaient ainsi d'autant plus immergés dans l'histoire et cela leur rapportait des points supplémentaires. Les premiers à arriver sur les lieux étaient privilégiés et remportaient un code d'or.

De plus, il s'agissait d'un élément de communication, car les personnes intriguées par ce dispositif pouvaient, en suivant le lien du site indiqué sur le côté de la boîte, prendre connaissance de notre jeu.

Nous avons décidé d'installer la boîte aux lettres sur un des panneaux d'affichage du CROUS René Thom, en centre-ville, car nous avons porté notre communication principalement auprès des étudiants de Montbéliard. Notre jeu fut lancé le 10 mars 2014 et l'avons donc placé à cette date. Malheureusement, nous avons dû faire face à des complications. En effet, le bâtiment que nous avons choisi brûla dix jours plus tard, le 20 mars. Le rez-de-chaussée fut épargné, mais le secteur resta interdit au public. Ce dispositif ne fut donc pas très utile car hors d'atteinte. Cependant, le système des codes à aller chercher en vrai était aussi présent chez les commerçants. Notre envie d'une plus grande immersion dans l'histoire était donc toujours possible.

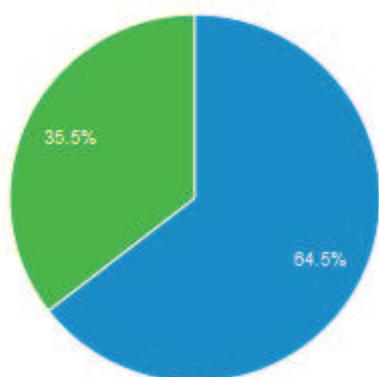
V. BILAN DU PROJET

A. LE SITE



Courbe des visites sur le site entre le 10 mars et le 30 avril (Google Analytics)

■ Returning Visitor ■ New Visitor



Comme nous pouvons le remarquer sur le graphique, lors des premiers jours de lancement du jeu, de nombreux visiteurs se sont rendus sur le site. Les chiffres élevés des mardi 13 mars et jeudi 14 mars font suite aux différents moyens de promotions (affiches, flyers, partages sur Facebook) qui ont attiré beaucoup de joueurs potentiels sur le site.

La majorité des visiteurs sont d'ailleurs souvent revenus sur le site et parmi ceux-ci, se trouvent sûrement nos 64 inscrits dont une vingtaine était vraiment actifs et revenaient régulièrement jouer sur le site. C'est ce que l'on pouvait remarquer lorsque nous élaborions le classement hebdomadaire.

Durée moyenne des sessions

00:06:05



Taux de rebond

27,46 %



Types de visiteurs (Google Analytics)

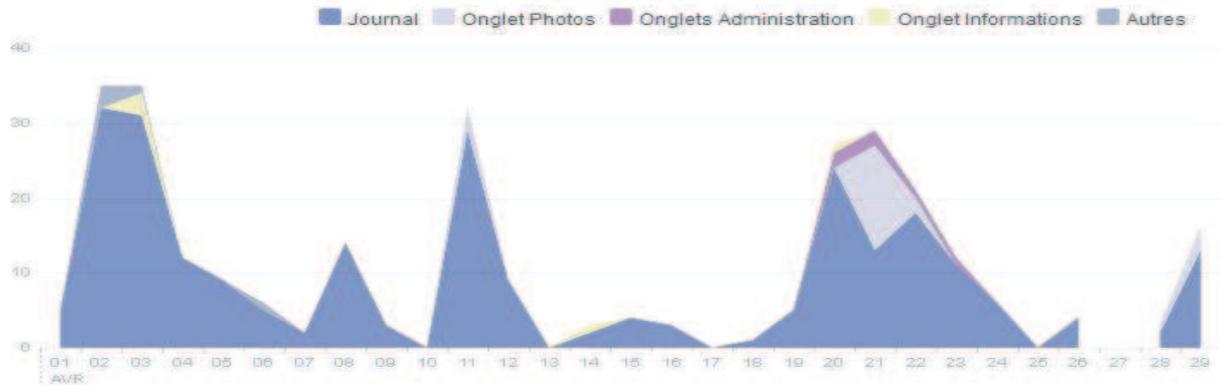
Nous avons obtenu un assez bon taux de rebond de 27%, ce qui signifie qu'une grande partie des visiteurs ne repartaient pas directement après être venus sur le site, ils restaient quelques minutes pour parcourir les différentes pages. D'ailleurs, le temps moyen d'une visite sur le site était d'environ 6 minutes, c'est-à-dire le temps qu'il faut pour effectuer une action par jour.

Les statistiques de visites sur le site sont satisfaisantes et correspondent donc à nos attentes.

B. STATISTIQUES FACEBOOK

Visites de Page et d'onglets

Le nombre de fois où les onglets de votre Page ont été vus.



Portée totale

Le nombre de personnes ayant vu une activité de votre Page, notamment des publications, des publications de tiers, des publicités J'aime la Page, des mentions et des visites.



Remarque :

Nous avons aussi ouvert un compte twitter, relayant automatiquement toutes nos publications Facebook. Mais nous n'avons pas exploité suffisamment ce réseau social, notamment en utilisant les Htag.



C. BILAN DES PARTICIPATIONS AUX CONCOURS

La participation aux concours était plutôt mitigée. D'un côté il y a le concours du meilleur enquêteur où la concurrence a été rude et les résultats sont serrés. D'un autre côté, il y a les concours plus créatifs qui, malgré nos campagnes d'emailing et les messages sur Facebook, n'ont pas attiré beaucoup de personnes.

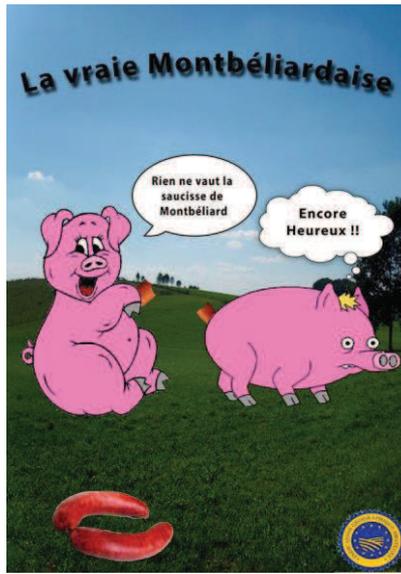
Ces résultats sont peut-être dû au fait que réaliser des affiches ou bandes dessinées créatives demande du temps que notre public cible n'avait pas forcément au moment du lancement du concours. En effet, nous avons lancé ce concours au mois d'avril qui est souvent synonyme de révisions et de gros projets universitaires. Peut-être était-ce un mauvais timing ?

Toutefois, nous avons eu quelques participations avec parfois de bons résultats dont voici quelques exemples :

1. Les affiches



Affiche de Françoise



Affiche de Julien



Participation d'Eric

2. Les suites de bande dessinée



Charlotte passe à travers le mur pour pouvoir entrer à PSA

Réalisation de Charlotte



Mélanie cherche un moyen d'entrer dans la salle du château.

Réalisation de Mélanie

VI. CONCLUSION

Nous avons eu à mettre en place un projet transmédia pour la première fois. C'est un univers auquel nous n'étions pas encore familiers. Nous avons déjà tous mis en place des projets sur des supports différents. Mais avec le transmédia, tout prend une dimension différente. Il nous a fallu apprendre à lier les supports médiatiques les uns avec les autres. A conter des histoires et surtout, à laisser assez de place libre dans le projet pour que le public puisse y intégrer ses idées.

Le transmédia offre des possibilités quasi infinies, mais nous avons dû mettre des parts de nos idées en suspend pour ne pas se faire piéger par le temps. Nous avons privilégié un projet plus simple mais complet et vivant à un projet avec plein de bonnes idées non réalisables dans le temps imparti.

Nous sommes satisfaits du déroulement de ce projet dans sa globalité. Il a évolué comme nous nous y attendions et parfois même mieux que ce que nous espérions. Bien que quelques bémols soient tout de même venus se placer sur notre route, nous avons su nous adapter en trouvant des alternatives efficaces rapidement.

Grâce à tout ce que nous avons réalisé, nous avons appris beaucoup au niveau technique, et ce dans plusieurs domaines. Ce fut également une aventure humaine enrichissante, qui nous a obligés à acquérir le sens de l'organisation. Nous avons su répartir les tâches en fonction des différentes compétences de chacun, en tachant de ne pas frustrer ou mettre de côté les uns ou les autres.

Le projet de sang et de suie nous a donc formés au monde grandissant du transmédia, et nous sommes fières de vous avoir fait partager notre version d'un projet de ce type.

PHASME

AGENCE D'INVESTIGATIONS EN LIGNE

ENTREZ DANS L'ENQUÊTE ET
DEVENEZ LE MEILLEUR
INVESTIGATEUR !



PHASME-INVESTIGATIONS.FR

CONCOURS FAITES TRIOMPHER LA VÉRITABLE SAUCISSE DE MONTBELIARD

Du 15 avril au 1er mai

La meilleure affiche
sera récompensée !



DE **SANG** ET DE **SUIE**

Postez vos créations sur facebook
www.facebook.com/desangetdesuie

DE **SANG** ET DE **SUIE**

**RETROUVEZ MOI SUR
PHASME-INVESTIGATIONS.FR**



DE **SANG** ET DE **SUIE**

**RETROUVEZ MOI SUR
PHASME-INVESTIGATIONS.FR**



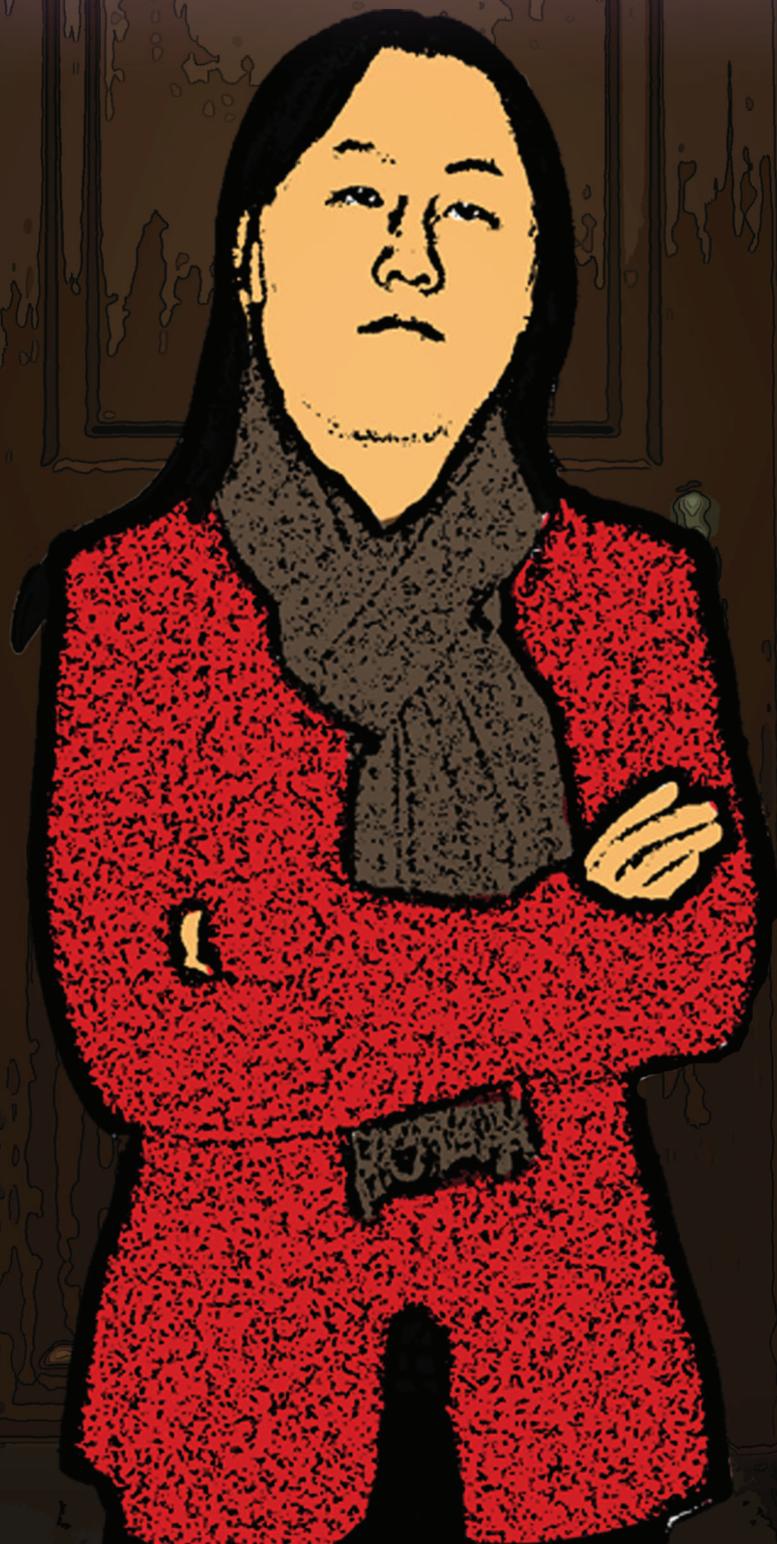
DE **SANG** ET DE **SUIE**

**RETROUVEZ MOI SUR
PHASME-INVESTIGATIONS.FR**



DE **SANG** ET DE **SUIE**

**RETROUVEZ MOI SUR
PHASME-INVESTIGATIONS.FR**



DE **SANG** ET DE **SUIE**

**RETROUVEZ MOI SUR
PHASME-INVESTIGATIONS.FR**



DE **SANG** ET DE **SUIE**

**RETROUVEZ MOI SUR
PHASME-INVESTIGATIONS.FR**



DE **SANG** ET DE **SUIE**

**RETROUVEZ MOI SUR
PHASME-INVESTIGATIONS.FR**



DE **SANG** ET DE **SUIE**

**RETROUVEZ MOI SUR
PHASME-INVESTIGATIONS.FR**



DE **SANG** ET DE **SUIE**

**RETROUVEZ MOI SUR
PHASME-INVESTIGATIONS.FR**

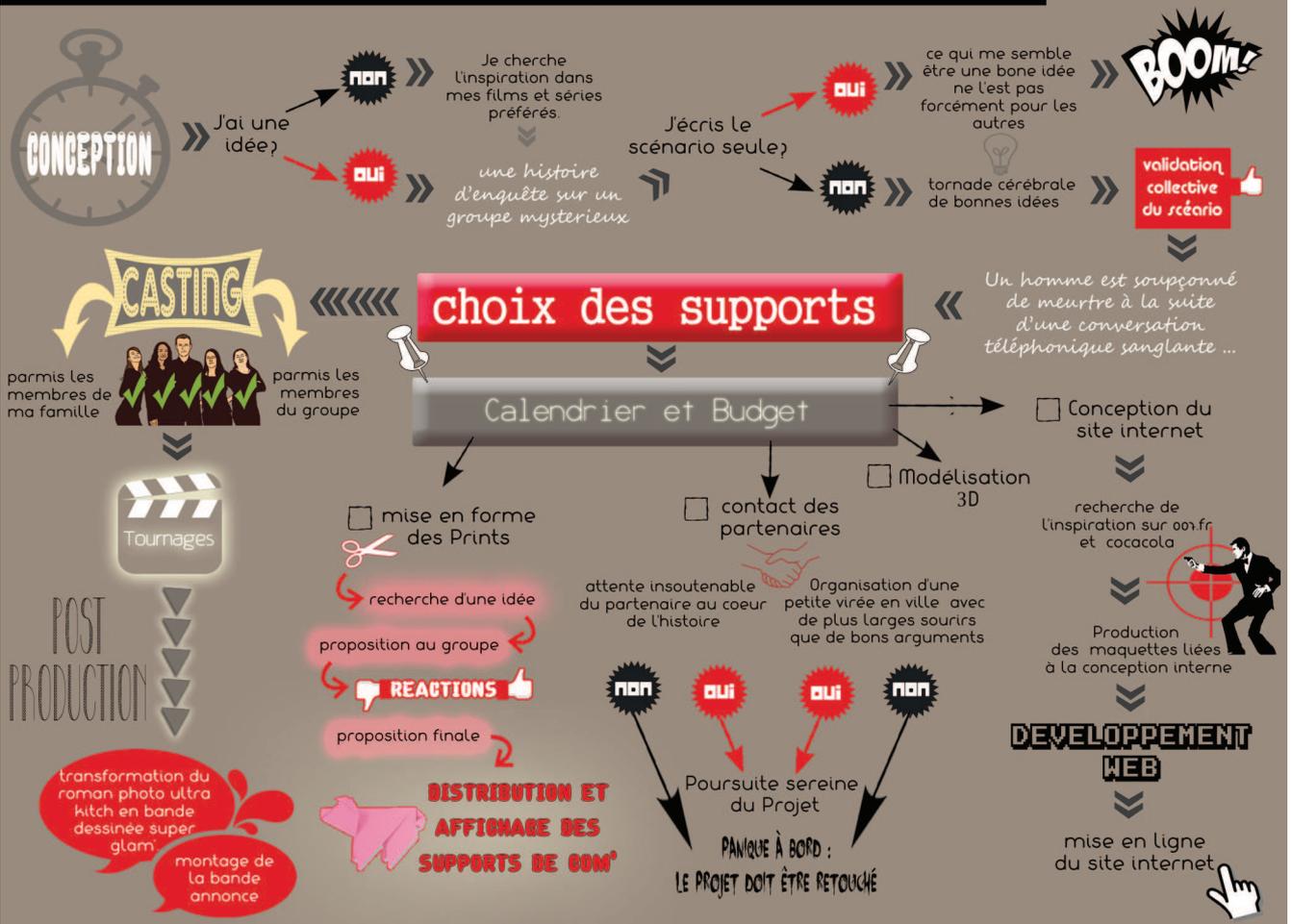


CHANGEMENT
DE TRAFIC POUR LA MAFIA
DE MONTBÉLIARD.



DE **SANG** ET DE **SUIE**

Comment gérer un projet Transmédia ?



KIT DE SURVIE

aux réunions Rhizome

Qu'il pleuve, qu'il vente ou qu'il neige, tous les jeudis après-midi sont synonymes de « réunion projet Rhizome » à la BU. Pas facile d'y survivre lorsque cette dernière rassemble cinq personnalités bien différentes dans un lieu clos. Heureusement, il existe un kit de survie pour passer ces épreuves sans trop d'embûches et éviter les drames. Voici la liste des indispensables au bon déroulement des réunions du projet **DE SANG ET DE SUIE**.



LA BONNE HUMEUR DE GUILLAUME

Concentration, efficacité, autonomie, Guillaume fait tenir la partie technique du site debout. Laissez-le se charger de toute la programmation, c'est son rayon. Sa phrase préférée ? « Bien sûr que c'est possible, c'est juste une ligne de code ! ». Étant le seul membre masculin du groupe, sa survie est la plus compromise. Pourtant, il reste toujours de bonne humeur malgré les conversations vernis à ongle et les crêpages de chignons. Il sait aussi parfaitement s'adapter lorsque le sujet tourne autour de *Les Reines du Shopping*.

LA MOTIVATION DE SEGOLENE

Ségolène réalise la Bande Dessinée de notre jeu. Entre elles c'est une grande histoire d'amour et elle effectue sa tâche avec plaisir. Forte tête, il n'est pas toujours facile de la contredire. Grâce à sa polyvalence, elle allie sa mission BD à celle de chef de projet et met les points sur les i lorsque les délais ne sont pas respectés. Si ce n'est pas toujours facile à entendre, le projet lui ne s'en porte que mieux.

LA NO-STRESS ATTITUDE DE MATHILDE

Elle s'endort sur les tables ? *Peut-être...*

Elle finit tous les gâteaux ? *Possible...*

Elle rend ses travaux en retard ? *Juste un peu...*

Elle fait des blagues pourries ? *Ho quand même !*

Bon, d'accord. Mais imaginez si elle n'était pas là...

Qui verrait le côté constructif d'être en retard sur le planning ? Et l'aspect positif d'arriver (*presque*) à l'improviste à la soutenance ? Chargée de la partie créative, ses idées ne sont pas toujours comprises par le reste de l'équipe. Heureusement, elle fait l'unanimité lorsque l'étincelle arrive.

LA SERENTE DE YI

Si il y a bien quelqu'un qui reste calme en toute situation et ne s'énerve jamais, c'est bien Yi. Mais ne croyez pas qu'elle ne prête aucune attention à ce qu'il se passe. Quand elle prend la parole, ses remarques sont toujours constructives et bien pensées. Elle est discrète, mais son travail de modélisation 3D est efficace.

LA DIPLOMATIE DE SABRINA

Sabrina s'occupe du design du site internet. Si il lui arrive aussi de craquer, elle sait généralement faire la part des choses entre travail et émotions. Elle reste discrète jusqu'à ce que les choses aillent trop loin. Et quand elle tape du poing, c'est qu'il est vraiment temps de calmer le jeu. Heureusement pour le groupe, elle sait dire les choses telles qu'elles sont, mais avec diplomatie, sans chercher à prendre parti.

HAPPY

/ PHARELL WILLIAMS

Travailler en musique apporte énergie et bonne humeur aux réunions. Attention cependant, jusque là, seul Happy de Pharell Williams a constitué un terrain d'entente. Car toute autre musique récolte les critiques des uns et des autres, se concluant par le port individuel d'écouteurs. Le mieux est donc encore de mettre la version 24h du clip.

LES PATISSERIES MAISONS

Les pauses sont primordiales pour le bien être du groupe. Et les pâtisseries permettent de reprendre des forces lorsque la fatigue se fait sentir. Toujours réalisées par Ségolène, on peut saluer l'effort de Mathilde qui en apporta une fois. Notons que Ségolène divise les quantités de sucre et de beurre par quatre tandis que Mathilde les double.

< !—Ces deux pages représentent mon point de vue de l’histoire. Etant le développeur web, ce point de vue est plutôt ... vous comprendrez. -->

<Groupe>

<Titre>**Phasme**</Titre>

<Membre nom='Cordier' prénom='Sabrina' rôle='designer multimédia' />

<Membre nom='Duquesne' prénom='Mathilde' rôle='chargée de communication' />

<Membre nom='Horsin' prénom='Guillaume' rôle='développeur web' />

<Membre nom='Kodja' prénom='Ségolène' rôle='chef de projet multimédia' />

<Membre nom='Zhou' prénom='Yi' rôle='animatrice 3D' />

</Groupe>

<Histoire type='transmédia'>

<Titre>**De Sang et de Suie**</Titre>

<Personnage nom='Carvis' prénom='Charles' age='51' rôle='méchant industriel propriétaire de Saucisse Industrie dont les parts de marché diminuent depuis la récente labélisation de la saucisse de Montbéliard' />

<Personnage nom='Carvis' prénom='Valentine' age='22' rôle='nièce de Charles Carvis qui fait partie de l'équipe constituée pour saboter toute sorte de promotion de la labélisation' />

<Groupe titre='Confrérie des Compagnons du Boitchu' />

<Personnage nom='Chapuis' prénom='Edouard' age='32' rôle='designer chez PSA et membre important de la confrérie des compagnons du Boitchu' />

<Action type='répétition' fréquence='chaque soir'>

Valentine doit envoyer par mail un rapport complet sur les activités d'Edouard et essayer de fouiller dans ces affaires pour récupérer des informations importantes

</Action>

<Action type='péripétie' fréquence='unique'>

Un jour alors que Valentine passe devant le bureau d'Edouard, elle surprend une conversation téléphonique inquiétante. D'après ce qu'elle a entendu, Edouard serait complice ou auteur d'un meurtre.

</Action>

<Action type='simple' fréquence='unique'>

Valentine terrifiée avertit Charles qui la charge de découvrir ce qui se cache derrière cette histoire. Valentine ne sachant pas quoi faire et manquant de preuves concrètes, décide de faire appel à PHASME, une agence de détective en ligne.

</Action>

<Action type='répétition' fréquence='régulière'>

Edouard est sous pression pour différentes raisons. En tant que designer chez PSA, son travail n'est pas de tout repos. En plus de cela, en dehors du travail, c'est lui qui gère la plupart des tâches administratives de la

confrérie. Et de surcroit, cette année, il est chargé de la préparation du chapitre annuel, un grand évènement de promotion de la confrérie et de leur saucisse de Montbéliard.

</Action>

<Action type='péripétie' fréquence='unique'>

Un camarade de la confrérie d'Edouard lui apprend par téléphone que depuis plusieurs jours, l'instrument symbole de la confrérie a disparu. Et par la suite, il reçoit une lettre lui donnant rendez-vous au pré la Rose.

</Action>

<Action type='péripétie' fréquence='unique'>

Une fois au pré la Rose, il découvre que c'est un piège de Charles Carvis qui veut lui soutirer la recette traditionnelle de la saucisse de Montbéliard en le menaçant.

</Action>

<Personnage pseudo='Kitty' rôle='détective de l'agence PHASME' />

<Action type='simple' fréquence='unique'>

Après avoir suivi Edouard, Kitty ne trouve pas de preuve de la culpabilité d'Edouard. Il mène une vie banale et ne semble pas être l'auteur possible d'un meurtre.

</Action>

<Action type='péripétie' fréquence='unique'>

Un jour alors que Kitty essayait de trouver des indices sur le lieu de travail d'Edouard, elle surprit Valentine en train de faire de même. Ce même jour, elle trouva une vidéo de surveillance sur laquelle on peut apercevoir Edouard en train de déchirer un document. Kitty est donc allée chercher ce document, par chance il n'avait pas bougé. Après avoir effectué un puzzle des restes du document, elle découvrit un lieu et une date de rendez-vous.

</Action>

<Action type='dénouement' fréquence='unique'>

Kitty muni du lieu et de la date du rendez-vous essaya d'aller voir ce que cachait celui-ci. L'histoire prit une toute autre tournure, Edouard était loin d'être un criminel, il est membre de la confrérie du Boitchu et subit des pressions de la part de Charles Carvis. Kitty décide donc de se mobiliser avec d'autres détectives pour promouvoir la véritable saucisse de Montbéliard.

</Action>

</Histoire>

INTERVIEW SECRETE

GUEST : ZHOU YI

Date : 30/01/2014

Lieu : Montbéliard, chez Melle. ZHOU Yi

Hi, bienvenu à l'interview secret. L'interviewée de cette fois est encore Yi. La dernière fois, elle nous présentait ses opinions sur son projet de Rhizome « De Sang Et De Suie ». Elle racontait l'histoire de son projet, ce qui est comme un roman policier. Bien sûr, comme un projet transmédia, la relation entre l'histoire non-linéaire et le transmédia est important. Alors, elle l'exprimait dans notre dernier interview, si vous avez déjà lit notre magazine de la semaine dernière, vous pouvez comprendre plus de détails sur son groupe de projet. Donc, aujourd'hui, nous allons connaitre une agence mystérieuse de détective - « Phasme » ...

I : Salut, Yi.

Z : Salut. Qu'est-ce que notre sujet aujourd'hui ?

I : J'ai entendu dire que ton groupe du projet a eu nom cool !

Z : Ha >_< ! Bien sûr. J'aime bien ce nom, parce qu'il est créative et pertinent avec notre sujet et histoire. Cependant, j'ai un peu de peur de ce nom.

I : Oh oui ?! Pourquoi ?

Z : Parce que notre groupe s'appelle « Phasme », j'ai peur d'insecte <^J^>. Mais, le phasme est un insecte qui connait bien la façon de se cacher. Comme un détective, cette compétence est nécessaire. Pour conduire cette ambiance dans le projet, chaque membre de notre groupe est en train de travailler pour établir l'univers de « De Sang Et De Suie ».

I : J'ai compris. Combien de personnes dans ton projet ?

Z : Pas beaucoup. Par rapport les autres groupes, nous avons moins de membres, mais tous les membres sont polyvalents. Comme un chef de projet, notre chef - Ségolène KODJA a le bon sens de la responsabilité. Dans le projet, elle va se charger chaque chaînon, le cahier des chargés et la partie de bande dessinée. En bref, elle doit faire beaucoup de travaux.

I : J'ai entendu dire que la BD est un point important et particulier dans votre projet.

Z : Oui. La BD est un élément spécial dans notre projet. C'est l'un des supports du projet. La plupart de l'histoire est racontée par la BD, donc elle est importante. Mais, notre bande dessinée est dynamique et vivante, parce que la semaine dernière, j'ai vu que notre graphiste Sabrina CORDIER faisait un flash pour lier chaque scène de la BD. A mon avis, c'est comme un dessin animé maintenant.

I : Donc Sabrina CORDIER est la designer de charte graphique du projet ?

Z : Oui, elle a créé les maquettes du site, le logo, le style du projet. Sa création est très bonne, et elle est efficace.

I : Alors, qui se charge les travaux techniques ?

Z : C'est Guillaume HORSIN. Il est comme un magicien ^o^ ! Il peut résoudre tous les problèmes techniques. Notre site est son travail principal. Mais, le site est la plate-forme

de raconter notre histoire, donc il y a beaucoup de fonctions qui doivent être réalisées, surtout la partie du système du jeu. Et peut-être je ne comprends pas bien le site ou la programmation, donc je pense qu'il est un magicien. En Chine, il y a une locution pour exprimer mes pensées : Zi tan bu ru, c'est-à-dire que j'admets sincèrement que quelqu'un est plus compétant que moi-même, je pense que la traduction est comme ça.

I : Ha ha, donc il n'est pas le développeur du web, mais le magicien du web.

Z : Non, il n'est pas seulement le magicien du web, il est encore un bon acteur. Parce qu'il joue l'un des personnages principaux dans notre scénario. La vidéo est aussi un support du projet, et il est l'acteur unique qui apparaît dans la vidéo et sa performance est naturelle.

I : C'est-à-dire qu'il y a d'autres personnages principaux ?

Z : Bien sûr, elle s'appelle Mathilde DUQUESNE et elle a un autre rôle dans notre projet, elle est aussi notre responsable de stratégie de communication. Grâce à sa créativité, nous avons un flyer créatif. De plus, elle s'occupera en partie des dialogues de la bande dessinée. Quelque fois, elle peut proposer des bonnes idées pour notre scénario. Et le plus important est que « Phasme » est sa proposition.

I : Tous les membres sont polyvalents dans votre projet. Et toi ?

Z : Moi ? Je pense que je ne suis pas polyvalente. En fait, je suis responsable de deux parties : 3D et la vidéo. Mais, parce que la partie 3D doit passer beaucoup de temps pour tester et rendre et il y a encore quelques choses importantes que nous n'apprenons pas encore, donc jusqu'à présent, je n'ai pas assez de temps à réaliser le montage de la vidéo. Cependant, j'aime bien faire le montage et mon premier stage est de faire le montage. Ici, je veux utiliser un mot - Zi can xing hui pour exprimer mon sens, c'est-à-dire que je me sens inférieure.

I : Mais dans le projet, chaque personne a sa propre tâche, c'est la collaboration et l'esprit d'équipe.

Z : Tu as raison. Pour réaliser un grand projet, une personne ne suffit pas. Par la collaboration, c'est plus efficace. Par exemple, pendant la préparation, tout le monde travaille ensemble pour établir un univers unique, créer une histoire logique et concevoir les intrigues. Quand le cahier des charges est défini, chaque personne se charge de la différente partie, et nous entrons la période de réalisation. En ce moment-là, toutes les tâches commencent en même temps.

I : C'est vrai. Je pense que le technicien a peur d'être dérangé, quand il est en train de résoudre le problème technique. Et certaines personnes n'aiment pas communiquer avec l'ordinateur, mais ont le goût des relations humaines.

Z : Donc c'est la société. Un petit groupe est comme une micro-société, chaque poste a besoin de personnes à se charger. Alors, la société devient plus riche et variée.

I : Je suis d'accord avec toi. Personne n'est inutile.

Z : En Chine, nous disons : Tian sheng wo cai, ce qui dit si je suis né, vis et existe encore, j'ai la valeur d'existence dans le monde.

I : Bien sûr. Alors, le temps vole, c'est l'heure à dire à la semaine prochaine. Merci de votre présentation. Nous savons beaucoup de choses intéressantes.

Z : Je vous en prie. J'espère que j'ai bien exprimé les informations dont tu avais besoin.

I : Ok, la semaine prochaine, nous allons des nouvelles choses à introduire, à bientôt chez interview secret la semaine prochaine.

Il était une fois la saucisse de Montbéliard...

Écrit par Sabrina Cordier

Il était une fois un produit gastronomique connu et réputé dans la région de Franche-Comté : la saucisse de Montbéliard. Une confrérie, la confrérie des Compagnons du Boitchu, s'était donnée à cœur de protéger l'appellation et la production de cette fameuse saucisse grâce à un très strict cahier des charges qui n'autorisait sa production qu'en Franche-Comté et avec des ingrédients très précis. Les efforts de cette confrérie ne furent pas vains. Pour protéger la véritable saucisse de Montbéliard, ils obtinrent le label Indication Géographique Protégé qui différenciait dorénavant les véritables saucisses de Montbéliard des fausses saucisses qui ne respectait en rien le cahier des charges. Mais cela fit le malheur des industriels de la saucisse qui ne pouvaient plus se vanter de fabriquer la vraie saucisse de Montbéliard.

L'un d'entre eux, Charles Carvis, propriétaire de Saucisse Industrie, constata dès lors une baisse importante de son chiffre d'affaire. Frustré, il décida de mener l'offensive et de s'attaquer à la confrérie afin de saboter toute sorte de promotion visant à la promotion de la véritable saucisse de Montbéliard.

Pour cela, il embaucha sa nièce, Valentine Carvis, pour espionner l'un des membres principal de la confrérie, Édouard Chapuis. Elle intégra en tant que stagiaire l'entreprise PSA où celui-ci travaillait. Elle espionnait ses moindres faits et gestes et rapportait toutes choses suspectes à son oncle.

Mais un jour, elle fut troublée par la conversation téléphonique qu'elle entendit à travers la porte du bureau d'Édouard Chapuis. Les mots qu'elle distinguait semblaient présager que quelque chose d'horrible était arrivé. « Sang ... Couteau ... Nettoyé ». Cet Édouard Chapuis était-il le complice ou l'auteur d'un meurtre sanglant ? Elle en informa au plus vite Charles Carvis qui la chargea de découvrir ce qui pouvait bien se cacher derrière cette étrange conversation.

Apeurée et même terrifiée, elle fit appel aux services d'une agence d'investigation en ligne, l'agence Phasme.

À l'aide des informations fournies par Valentine, l'agence mena l'enquête avec ses internautes-investigateurs. Toute personne pouvait devenir investigateur et participer à cette enquête grâce aux différentes portes d'entrées qui étaient mises à leur disposition, cochons origamis, affiches et flyers.

Ainsi, grâce à l'emploi du temps déniché dans l'agenda d'Édouard, les internautes-investigateurs poursuivirent l'enquête sur le terrain à la recherche d'indices suspects. Leurs informations les menèrent à différents endroits de la ville de Montbéliard. Ils se rendirent vite compte que le suspect n'était en fait coupable d'aucun méfait mais qu'il était malheureusement la victime de l'industriel Charles Carvis.

En effet, Édouard Chapuis qui s'occupait de toute la promotion autour de la saucisse de Montbéliard, se vit confronté à de nombreux problèmes qui s'enchaînèrent. Il devait organiser le Chapitre de la confrérie qui s'effectuait tous les deux ans. Mais voilà qu'il subissait la pression de cet industriel sans scrupules qui lui ordonna de tout arrêter et de lui fournir la recette, le cahier des charges strict de la saucisse de Montbéliard. Les menaces de Charles Carvis étaient sans équivoque, s'il n'obéissait pas, la confrérie subirait de sérieuses représailles.

Durant l'enquête, les internautes-investigateurs avaient accès à différents documents. Entre autre, une vidéo de surveillance montrant Édouard Chapuis détruire un document. Ils pouvaient également consulter ce même document préalablement récupéré lors de leur investigation chez PSA et après l'avoir reconstitué.

Pour inclure toujours plus les investigateurs dans l'histoire, une bande dessinée de leurs actions était mise en place au fur et à mesure de leur investigation. Après certaines actions, ils pouvaient eux aussi imaginer la suite de leurs actions par différents moyens (dessins, écriture, bande dessinée...). Car après tout, ce sont eux les véritables acteurs de l'histoire, ce sont eux qui la créent.

Une fois que les investigateurs auront découvert l'innocence et les menaces contre Édouard Chapuis et la confrérie, ils pouvaient promouvoir la véritable saucisse de Montbéliard à travers un concours d'affiches promotionnelles. Un jury avait élu celle qu'il avait trouvée la plus pertinente.

