



CAMPAGNE TRANSMÉDIA DU PROJET MELISSA

Proposition réalisée par les étudiants du Master en Architecture transmédia de la
Haute École Albert Jacquard de Namur pour l'année scolaire 2022 - 2023

Sommaire

Sommaire	1
I. Recherches préliminaires	2
II. Univers et worldbuilding	3
2022	4
2072	4
2080	5
2112	5
La faction « Atlas »	6
La faction « Demeter »	6
La faction « Athéna »	7
Les rebelles : les Enfants d'Arès	7
III. Médias	8
1. Le site web	8
2. Le support de présentation 3D	9
3. Le jeu vidéo	10
4. Live Twitch	11
5. L'expérience VR	11
6. Les réseaux sociaux	12
7. Sortie des médias	13
IV. D'autres pistes	13
V. Conclusion	14
VI. Sources	14

Depuis plus de 30 ans déjà, l'agence spatiale européenne (ESA) travaille sur un système de survie circulaire dans l'objectif de produire de la nourriture, de l'eau et de l'oxygène à partir des déchets lors des missions spatiales. Ce projet européen, qui a pour objectif d'amener des astronautes sur Mars, s'appelle Micro-Ecological Life Support System Alternative, il est plus connu sous le nom de MELiSSA.

Tous les deux ans, la fondation MELiSSA organise des conférences où ils présentent leurs avancées. Il nous a été demandé dans ce cadre d'imaginer un support 3D qui viendrait illustrer ces conférences et qui pourrait ensuite être décliné en jeu vidéo. Autour de cette demande, nous avons imaginé une campagne qui a pour but de vulgariser le projet MELiSSA, de lui apporter un aspect ludique et de créer une communauté autour de celui-ci grâce à une stratégie de communication. Pour cela, nous avons créé une trame narrative et sélectionné des médias qui permettront aux passionnés de sciences et d'espace de découvrir ce dispositif ou d'approfondir leurs connaissances sur celui-ci.

I. Recherches préliminaires

Afin de nous assurer de la pertinence de nos propositions, nous avons effectué des recherches sur différents aspects du projet.

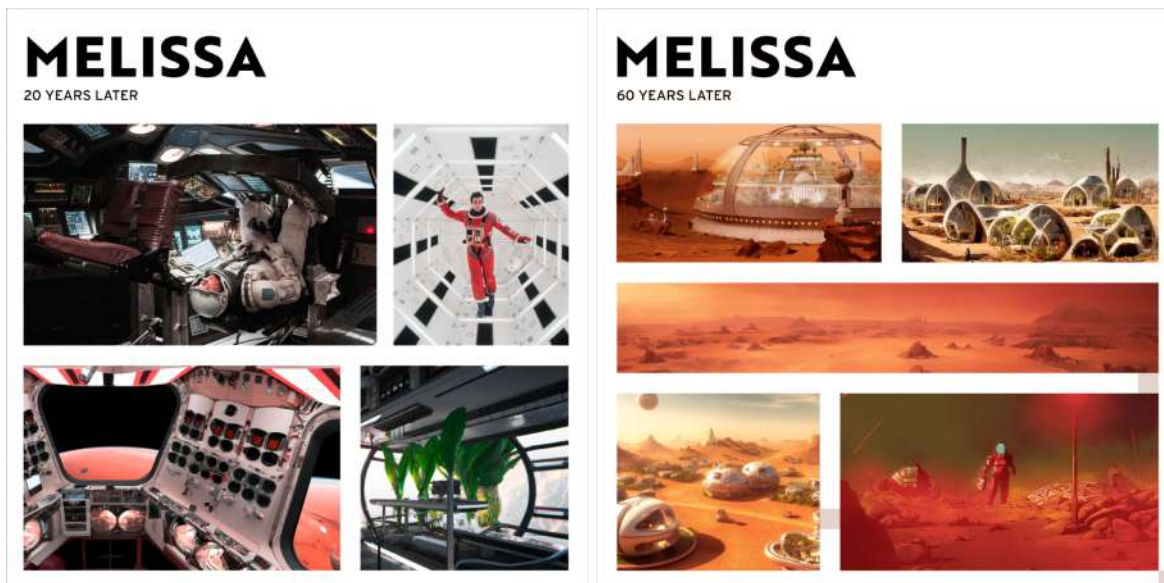
Il nous est apparu que MELiSSA est un projet unique en son genre. Se distinguant d'autres projets similaires comme ceux de la NASA ou de l'entreprise SpaceX par l'accent qui est mis sur l'utilisation des recherches liées au projet dans un but écologique ici, sur Terre. Ce sont des sujets que nous comptons mettre en avant dans les articles publiés sur le futur site.

Par ailleurs, suite à la demande initiale qui demandait que le jeu soit accessible sur navigateur, nous avons effectué des recherches à ce sujet. Nous avons relevé qu'en dehors de certaines exceptions, les jeux sur navigateurs sont de moins en moins populaires malgré leur facilité d'accès. En effet, selon le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (S.E.L.L.), les jeux par navigateurs ne représentaient que 4% du chiffre d'affaires des jeux vidéo en 2021. Ceux qui fonctionnent encore aujourd'hui, comme *Forge of Empire* ou *AdventureQuest*, sont généralement basés sur le modèle économique de type « freemium ». Nous suggérons donc de favoriser un jeu jouable sur smartphone dans un premier temps puis sur ordinateur par la suite.

Tenter de créer une communauté autour d'un tel projet est assez ambitieux. Certaines associations ayant pour but de sensibiliser le public à une cause le font de manière

très intéressante, par exemple l'ONG *TheSeaCleaners* qui adapte son message pour différents publics (acteurs engagés, citoyens, entreprises, enseignants).

II. Univers et worldbuilding



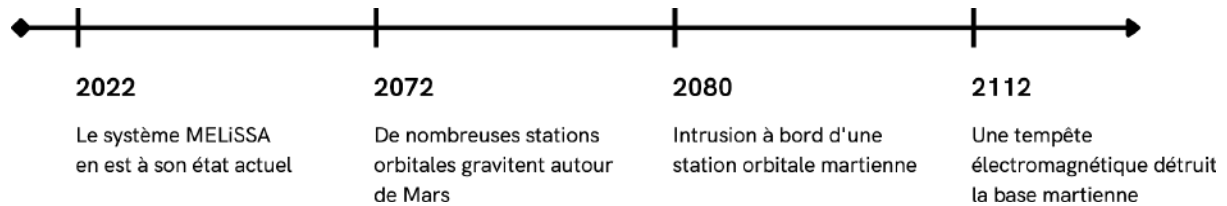
Premiers moodboards et inspirations concernant l'identité visuelle de l'expérience proposée

L'ensemble des médias prévus dans notre expérience sont liés par une même trame narrative dont le thème central est le voyage spatial au sens large, et pour laquelle le système développé par MELISSA joue un rôle crucial.

L'univers s'adresse à deux publics cibles principaux : les spécialistes du domaine spatial d'un côté et les adolescents intéressés par les sciences de l'autre. Le deuxième public représente des personnes entre 16 et 20 ans qui peuvent être sensibilisées au domaine spatial et potentiellement y faire carrière par la suite. La narration mise en place répond à chaque public.



La trame narrative évolue entre 2022 et 2112. Les médias explorent différents moments de cette trame fictive.



2022

De nos jours, le projet MELiSSA en est encore au stade de la recherche. Dans notre histoire, cette recherche finit par porter ses fruits. L'être humain parvient à construire un système de recyclage miniaturisé nous permettant de survivre dans l'espace.

Une fois cette première étape franchie, il suffit alors de quelques années pour qu'une première équipe d'astronaute mette le pied sur Mars. Suite à une défaillance technique, l'équipe se retrouve bloquée sur place.



Après l'échec de plusieurs missions de secours, il est décidé d'établir une station spatiale orbitant autour de la planète rouge pour aider l'équipe bloquée sur Mars à survivre et à établir une base.

2072

Au fil des années, de plus en plus d'équipes arrivent sur Mars dans l'objectif d'y vivre et de poursuivre les recherches. Les réapprovisionnements sont de plus en plus fréquents grâce à la station orbitale qui fait office de « hub ». L'âge d'Or de la vie sur Mars, comme l'on en rêve depuis tant d'années, est enfin arrivé.



2080

Le 5 juillet 2080, un intrus détourne une navette et, à l'aide d'un pilote complice, s'infiltrer sur la station orbitale. Il engage l'autodestruction de la station et condamne les communications interstellaires.

Cet incident plonge la base martienne dans une situation de crise intense, répandant le chaos dans les différents lieux de vie martiens. Une évidence fait l'unanimité : le système terrien ne fonctionne pas avec autant de succès sur Mars. Il faut alors repenser la société localement et concevoir un système qui leur permettra de collaborer autant entre eux qu'avec la planète Terre, une fois les communications rétablies.



2112

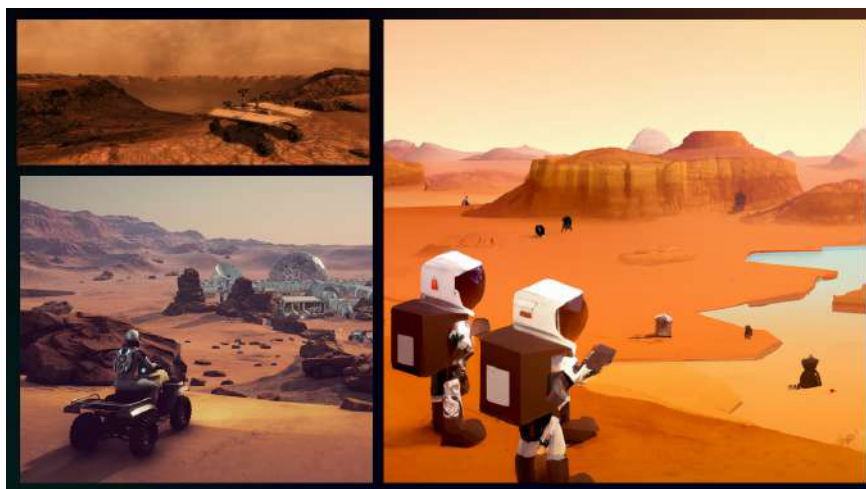
En 2112, la civilisation martienne fonctionne de façon radicalement différente de la Terre. Elle est en effet divisée en trois factions qui accueillent leurs membres selon leurs compétences respectives.

Ces trois factions, bien que très différentes, cohabitent harmonieusement pendant des années.

Cependant, tout risque de changer au moment où une énorme tempête électromagnétique dévaste la base Martienne. Un groupe d'individus rebelles, sans faction, établissent alors leur propre base.



La faction « Atlas »



La faction Atlas regroupe des astronautes nomades qui cherchent à explorer le plus loin possible les confins de la planète rouge et à étudier l'environnement qui les entoure. Cette communauté s'agrandit suite à la découverte de civilisations passées dans un réseau de cavernes très complexe.

La faction « Demeter »



La faction Demeter est composée principalement de botanistes et d'autres nostalgiques de la nature verte à laquelle ils étaient autrefois accoutumés. Ce sont eux qui s'occupent de la nutrition de toutes les factions à l'intérieur de gigantesques bio-dômes permettant la croissance des plantations.

La faction « Athéna »



La faction Athéna consiste en un regroupement de spécialistes en nouvelles technologies. Elle a pour objectif de pousser le plus loin possible les recherches initiées avec le projet MELISSA des années plus tôt.

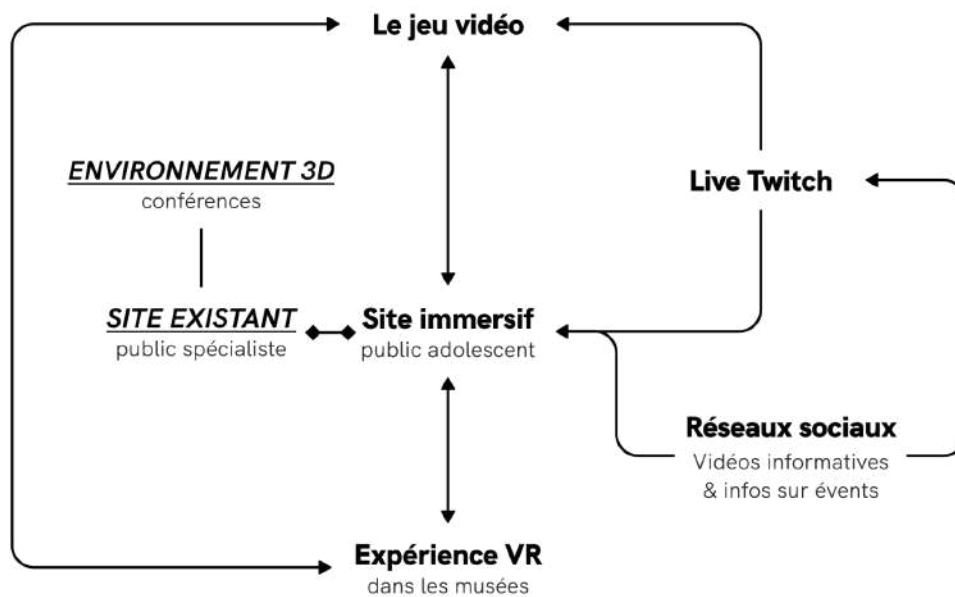
Les rebelles : les Enfants d'Arès



Les Enfants d'Arès regroupent des individus qui sont restés à l'écart des trois autres factions. Ces personnes voient d'un mauvais œil les recherches spatiales menées par la faction Athéna et n'ont aucune intention bienveillante à l'égard des trois autres factions. Bien qu'ils survivent sur Mars depuis l'arrivée des premières équipes, ils semblent être approvisionnés par une source inconnue sur Terre.

III. Médias

Nous avons sélectionné six médias pour notre expérience : un site web, un support de présentation 3D, un jeu vidéo, une expérience VR, des lives Twitch et enfin une campagne de contenus sur les réseaux sociaux.



Adolescents

SPÉCIALISTES DU MILIEU SPATIAL

1. Le site web

Le site est divisé en deux grandes parties. La première partie, déjà existante, permet à la fondation MELiSSA de s'adresser aux professionnels. Cette partie correspond au site actuel du projet et reste comme elle est actuellement (elle n'est pas impactée par l'architecture transmédia). La deuxième partie se raccroche à l'architecture transmédia et est destinée à vulgariser le projet pour le grand public.

Les explications du site sont formulées comme si nous étions en 2072. Le projet MELiSSA a bien progressé et des stations spatiales gravitent maintenant autour de

Mars. Le site explique de façon immersive les principes scientifiques qui ont permis au Life Support System de voir le jour.

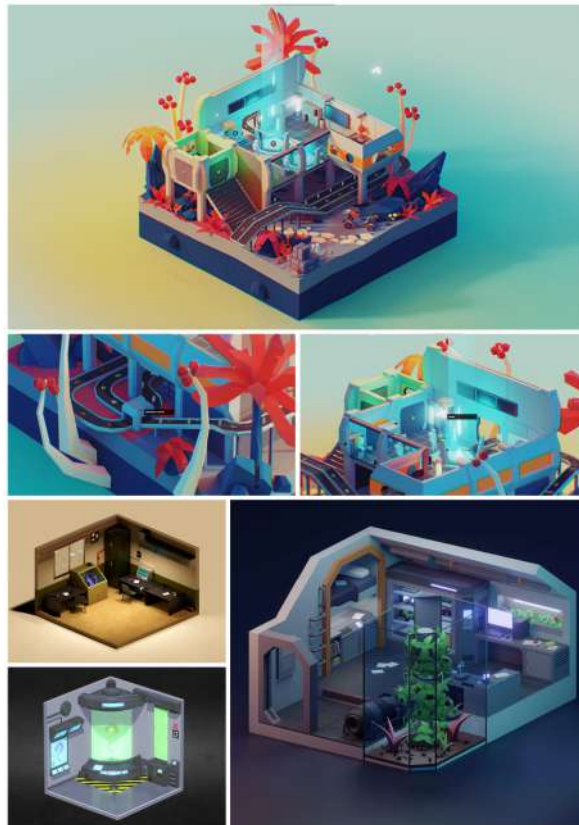
Au-delà de redirections classiques grâce à des hyperliens dans notre site, d'autres éléments incitent le visiteur à découvrir certains médias. Quelques codes sont par exemple cachés dans le contenu du site pour débloquer des bonus dans le jeu vidéo. Des références visuelles à l'expérience immersive sont également présentes sur le site.

2. Le support de présentation 3D

Tous les deux ans, le groupe MELiSSA présente des conférences concernant les avancées du projet MELiSSA. C'est l'occasion d'intégrer une partie du storytelling grâce aux décors et de plonger les visiteurs dans notre histoire.

La conférence se déroule dans le contexte d'une station spatiale en orbite autour de Mars, en 2072. La présentation étant destinée à un public professionnel, l'aspect narratif est suggéré, plus subtil, et le storytelling est convié par l'ambiance et l'atmosphère.

PRÉSENTATION



Le support se veut facile à manipuler et simple à comprendre grâce à son style low poly 3D isométrique. Réalisé avec la même identité graphique que nos autres médias, il peut se décliner en plusieurs maquettes interactives représentant les laboratoires du projet MELISSA.

3. Le jeu vidéo

Le jeu vidéo se base en 2112, alors qu'une tempête électromagnétique vient de décimer une grosse partie des habitants de Mars et de détruire beaucoup d'infrastructures. Les rescapés, dont fait partie le joueur, doivent survivre en attendant la fusée de sauvetage prévue 250 jours plus tard.

Pour s'en sortir, ils vont récolter des ressources, reconstruire le Life Support System MELISSA et commercer avec d'autres rescapés. À travers un système de communauté (choix entre 3 factions), le joueur peut visiter les bases des autres et interagir avec celles-ci.



Le jeu conclut la trame du récit imaginé pour cette campagne. Il comporte des liens narratifs avec les événements qui se passent dans nos autres médias, et principalement avec l'expérience de réalité virtuelle qui est l'un des éléments déclencheurs de l'histoire. Le site invite également tout joueur soucieux d'augmenter l'efficacité de sa base de se rendre sur le site afin d'avoir des indices sur comment y arriver grâce à la compréhension du projet MELISSA.

4. Live Twitch

Les lives Twitch¹ sont réalisés en partenariat avec des streamers déjà en place (par exemple *Writing_bull*, *boesthius* ou *SpaceExplorerW*) sur la plateforme depuis quelques années. Il y a deux types de lives prévus : ceux liés au jeu vidéo et celui qui se veut plus éducatif.

Pour le volet jeu vidéo, l'idée est de proposer à certains streamers gaming d'essayer le jeu au moment de la sortie ainsi qu'en phase de test. Ces lives permettent de faire connaître le jeu aux communautés de joueurs et de faire découvrir le projet MELISSA.

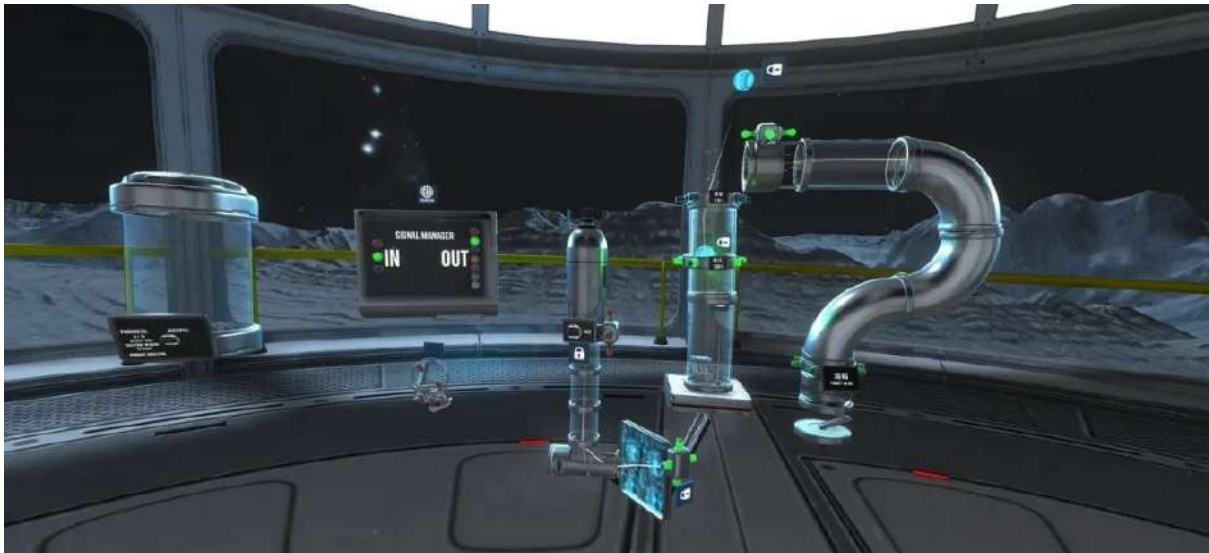
Les lives vulgarisation sont en partenariat avec des streamers qui discutent de contenu scientifique ou une chaîne liée à une télévision publique. Le format est une émission en plateau avec un animateur et des personnes impliquées dans le projet MELISSA. L'objectif est que le public ayant découvert MELISSA via le jeu vidéo, le site, les réseaux sociaux ou l'expérience VR, puisse en apprendre davantage et aussi poser des questions directement.

Des concours sont organisés par les différents streamers pour proposer aux spectateurs de gagner des clés d'accès à la version bêta-test du jeu ou des bonus à utiliser directement dans le jeu. Les streamers laissent une part de mystère sur l'univers créé et redirigent les plus curieux vers le site internet pour en savoir plus.

5. L'expérience VR

L'expérience en réalité virtuelle prend place dans des musées scientifiques et des parcs d'attractions liés à la science dans toute l'Europe. Les visiteurs sont plongés en 2080, à bord d'une station spatiale en orbite autour de Mars. Suite au sabotage de la station, le public doit résoudre un ensemble de mini-jeux de réflexion et de logique dans un temps imparti.

¹ Twitch est une plateforme de diffusion de contenus en direct (appelés Lives) souvent utilisée par des joueurs de jeux vidéo. Les personnes diffusant ces contenus sont appelés Streamers et possèdent leur propre communauté.



Le gameplay de l'expérience se rapproche de celui du jeu « Gravity Lab » que l'on peut voir ici

Avant ou après l'expérience, il sera possible d'en apprendre plus sur le projet grâce à des panneaux didactiques et une démo du jeu vidéo. Il est possible pour les visiteurs de récupérer sur le site internet une capture vidéo de la session au musée ainsi qu'un rapport de mission leur expliquant leurs forces et faiblesses.

6. Les réseaux sociaux

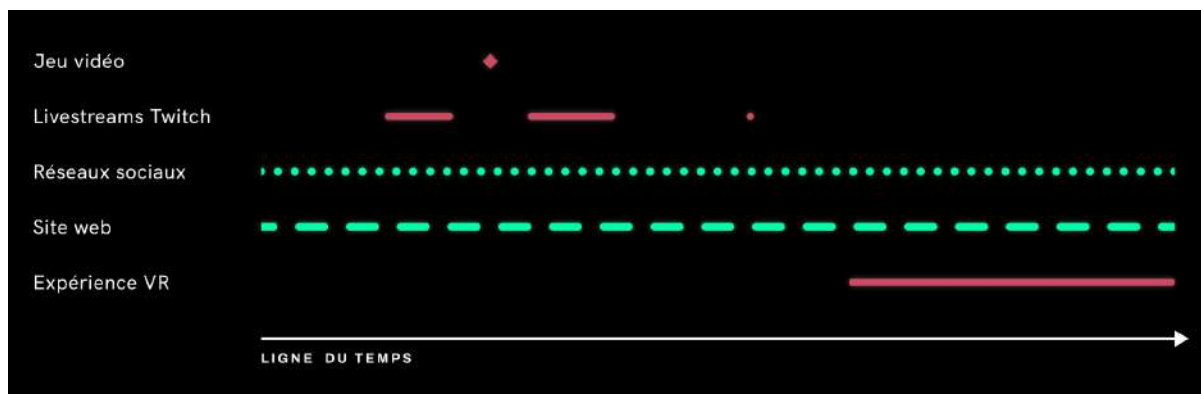
Notre stratégie sur les réseaux sociaux a comme objectifs principaux la vulgarisation et la visibilité du projet ainsi qu'un rôle de communication autour des différents médias mis en place.

Le contenu est principalement pensé pour Instagram, qui nous permet de regrouper des formats différents. Les posts, Reels et stories sont prévus pour être aussi partagés sur TikTok et Facebook afin de toucher plus d'utilisateurs.

La présence du projet sur les réseaux sociaux a aussi un aspect participatif via des sondages en story mais aussi des énigmes à résoudre dans un temps imparti. Les premiers à trouver sont listés et félicités dans une story dédiée.

Pour résoudre ces énigmes, les utilisateurs doivent chercher les informations nécessaires sur le site immersif. Des questionnements mentionnés dans des stories et des posts, par exemple des foires aux questions, trouvent leur réponse pendant le live Twitch de vulgarisation scientifique.

7. Sortie des médias



La campagne que nous avons imaginée se déploie en plusieurs temps. Les médias sont publiés de façon indépendante de la timeline narrative pour être le plus efficaces possibles. Par exemple, alors que le jeu se passe en 2112, il sera publié avant l'expérience VR dont l'histoire se déroule en 2080.

Les articles du site et les contenus des réseaux sociaux permettent de commencer à créer une communauté. Ensuite vient le temps fort de notre campagne : la sortie du jeu vidéo. Autour de cet événement sont diffusés les lives Twitch gaming. Une fois que le public est familiarisé au système MELISSA, le deuxième type de live Twitch est proposé. Enfin, l'expérience de réalité virtuelle est lancée pour toucher à la fois la communauté existante, mais aussi pour inviter un nouveau public à découvrir ce qui gravite autour du projet MELISSA et qui ont donc déjà été mis en place.

IV. D'autres pistes

Nous avons réfléchi à d'autres pistes qui pourraient venir compléter l'expérience dans le futur par exemple :

- une bande dessinée dans laquelle serait contée l'histoire de la Première Expédition vers Mars, menant à la naissance des Enfants d'Arès ;
- une série dans laquelle on retrouverait la faction Atlas, qui découvre pour la première fois les vestiges d'une civilisation ancienne sur Mars ;
- une box éducative "DIY" avec un élément à construire ou une expérience à réaliser. Cette box comprendrait un magazine (de type "Science&Vie") ainsi que les pièces nécessaires pour construire l'objet.

V. Conclusion

Au travers de notre architecture transmédia, nous avons été plus loin que la demande initiale. La stratégie imaginée s'assure que le projet touche différents publics à différents moments et les incite à approfondir leur connaissance du projet MELISSA en prolongeant leur expérience dans différents médias. De ce fait, avoir une architecture transmédia dans le projet de communication est un véritable atout pour atteindre les objectifs envisagés.

VI. Sources

Une grande partie des images utilisées dans ce compte-rendu ont été générées par l'intelligence artificielle DALL·E à l'aide de descriptions que nous avons imaginées. Les autres sources sont les suivantes :

<https://www.artstation.com/artwork/28VzYx>

<https://www.youtube.com/watch?v=-bNCqo3TC-o>

<https://www.youtube.com/watch?v=Uj-u7sMIZqM&t=5s>

<https://skfb.ly/oo6YU>

<https://wall.alphacoders.com/big.php?i=539277>

<https://www.artstation.com/artwork/yk5V5O>

<https://opengameart.org/content/low-poly-mars-rover>

<https://www.artstation.com/artwork/LeVXV0>

<https://sketchfab.com/3d-models/lab-room-99a27f429f5c48f78198a4da58419afe>

<https://www.alamyimages.fr/un-avant-poste-sur-les-mars-de-la-planete-rouge-rendu-3d-image344962157.html>

<https://www.pinterest.com/pin/269582727680737513/>

<https://dribbble.com/shots/6279327-Animated-Harry-Potter-Flying-Car>

<https://www.pinterest.com/pin/385691155591042720/>

<https://dribbble.com/shots/2141877-Space-station>

<http://marketplace-website-node-launcher-prod.ol.epicgames.com/ue/marketplace/en-US/product/mars-base-by-molendini>

<https://www.pinterest.com/pin/406872147571415395/>

<https://www.humanmars.net/2018/06/occupy-mars-simulation-game-about-mars.html>

<https://www.inverse.com/science/mars-could-life-itself-have-made-the-planet-uninhabitable>

<https://mars.takeonthegame.com/>

<https://opengameart.org/content/low-poly-rover-for-moon-and-mars-missions-blender-rigged>

<https://sketchfab.com/3d-models/curiosity-rover-display-low-poly-a97d9222ef5d43e3882c89890595df51>

2001 Odyssée de l'espace, Stanley Kubrick, 1968

On Mars, Vital Lacerda, Édité par Eagle Gryphon Games, 2009

Dune: Spice Wars, Shiro Games, 2022

Image Fictive d'un biodôme sur Mars, Istock