

amerNums

LE JEU

Cahier des charges des concepteurs

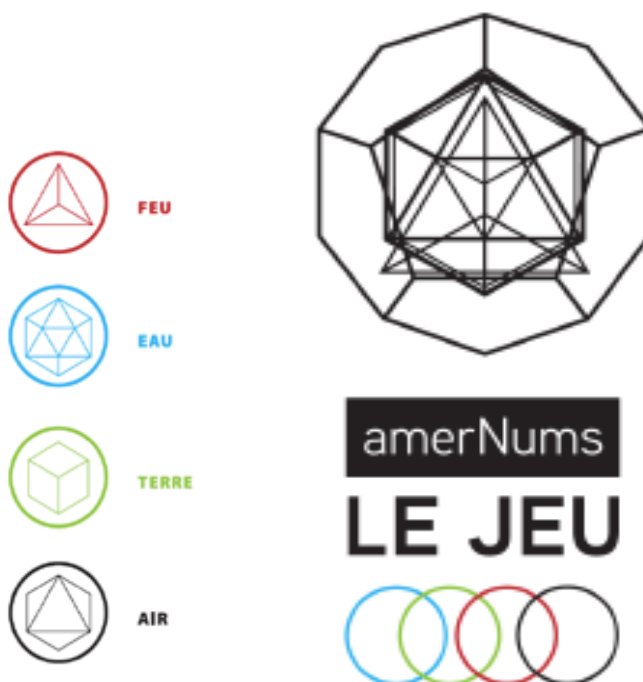
Saison 2020

« De conquêtes en découvertes,
Des champs,
S'éleva la mélodie triomphante des machines,
Mécanique d'un monde en perpétuelle transformation (...).
Essor technologique incessant,
Redessinant nos existences sous haute tension.
Nous sommes ici. Nous en sommes là.
Et c'est de nouvelles histoires dont nous avons besoin. »
Extrait du texte de la borne d'entrée dans le Jeu des amerNums

***Dates et lieu du workshop de conception:
du 28 juin au 4 juillet 2020 à l'Amer***

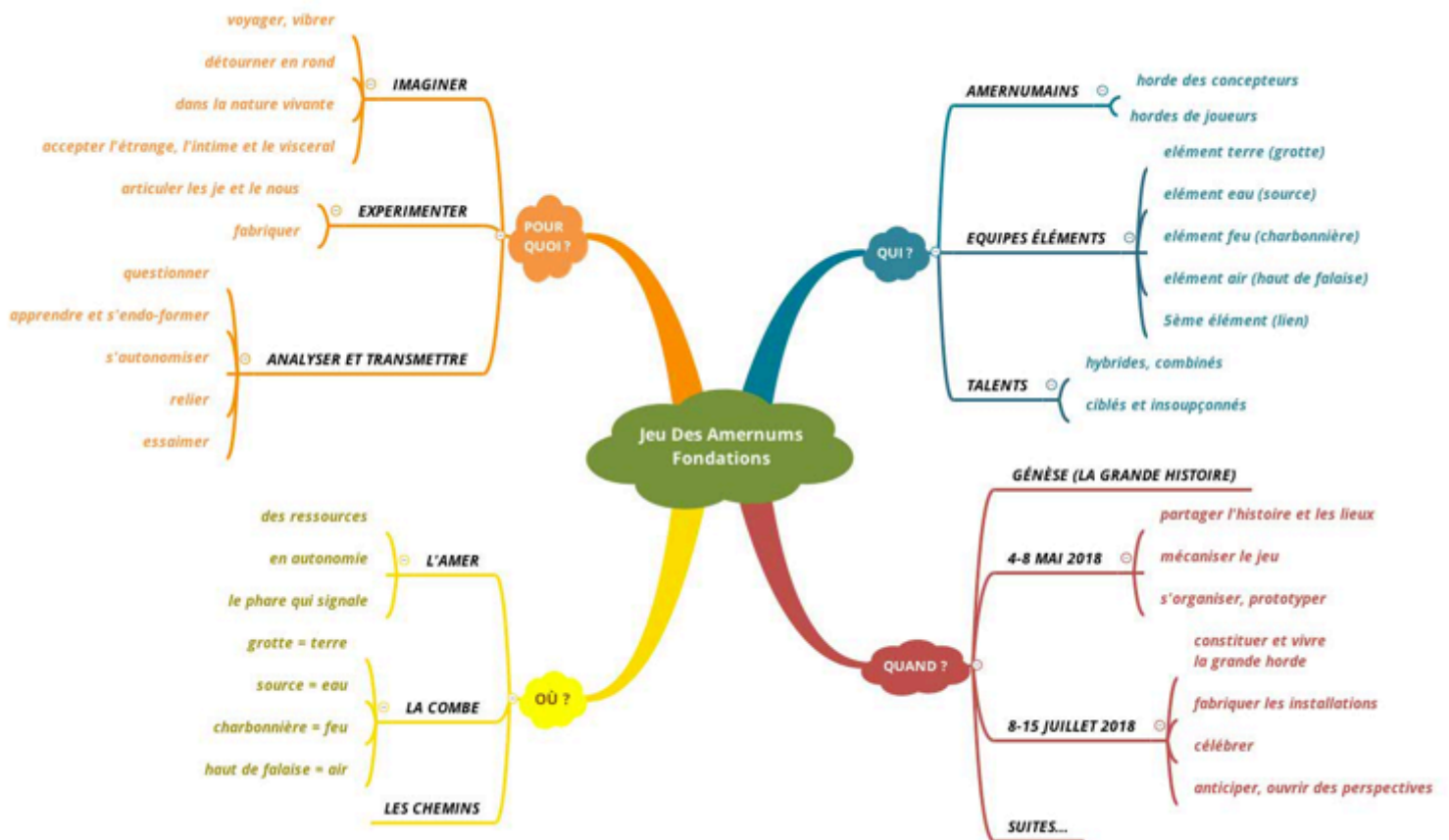
I	Cadre général.....	3
I.1	Fondations du Jeu	3
I.2	Esthétique	3
II	Histoire du Jeu des amerNums	4
II.1	Histoire originelle des amerNumains	4
II.2	Synopsis du Jeu	5
II.3	Expérience joueurs.....	5
II.4	Dispositif global	7
III	Fiches Techniques	9
III.1	Éléments généraux.....	9
III.2	Élément Terre.....	10
III.3	Élément Eau	11
III.4	Élément Feu	12
III.5	Élément Air.....	13

Localisation : <https://goo.gl/maps/oEx6mee5GkQ2>,

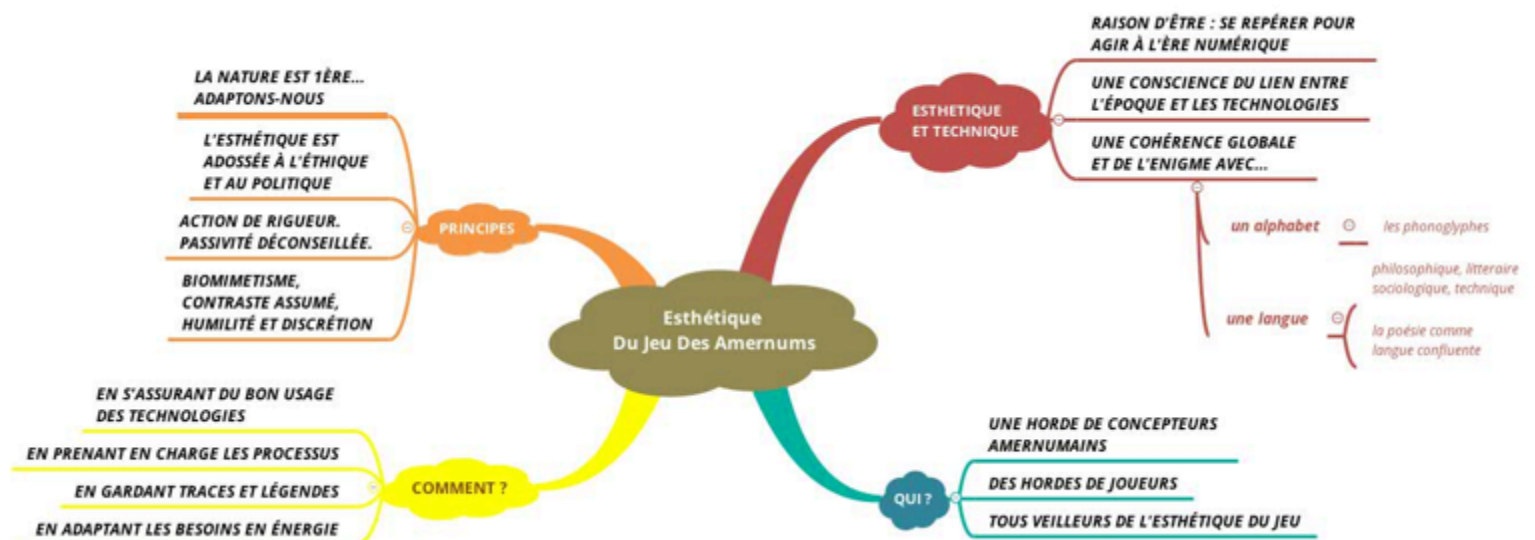


I CADRE GENERAL

I.1 FONDATIONS DU JEU (2018)



I.2 ESTHETIQUE DU JEU



II HISTOIRE DU JEU DES AMERNUMS

II.1 HISTOIRE ORIGINELLE DES AMERNUMAINS

L'histoire dit qu'une nappe d'aspect liquide, communément appelée « le Magma », a recouvert les vallées. Elle résulte indubitablement du mésusage des technologies numériques, d'un emballement généralisé des industries capitalistes ultralibéralisées, de la folie avérée des gouvernants. Depuis peu, Le Magma s'est opacifié, sur-concentré, traduisant par sa densité une perturbation accrue du sens commun, provoquant une recrudescence de comportements singuliers dérivants. Invisible de l'intérieur, Le Magma est observable depuis de rares points émergés.

Entre autres belvédères, l'Amer, phare de la Combe des amersNums, est un lieu d'observation précieux de ces phénomènes, qu'occupe une poignée d'amernumain(e)s. La Combe qu'il domine est une barrière naturelle ayant développé son propre rapport au temps, énergétiquement indépendante et dotée d'un réseau de communication autonome, restant imperméable aux flux électromagnétiques perturbants venus d'en bas.

Après la Grande Explosion Magmatique prophétisée (la GEM), tous les savants et experts l'attestent : ce qui est ne sera plus. Et il est plus que temps d'agir. Depuis l'Amer est émis « l'Appel des amernumains », un message d'alerte relayé de vallée en vallée, dans tout le monde connu. Il y est écrit que "...la Grande Explosion Magmatique inévitable ne peut être affrontée qu'au prix de *métanoïas*¹ individuelles et collectives, au prix d'un sursaut créatif né d'un nouvel enchevêtrement des JE et des NOUS, d'un engagement radical pour la transformation de soi et du monde... ».

La Combe des AmersNums devient îlot d'accueil de veilleurs de l'humain, ayant répondu à l'Appel, tous engagés dans la lutte contre le magma numérique, venus (ré)inventer un monde où le cosmos et l'humain se réconcilient, où se recompose l'alliance entre nature et culture, entre l'homme et la machine.

Dotés d'une conscience profonde de ce qui advient, la Grande Horde des amernumains rassemblés, s'organisent en cinq hordes intelligentes :

- **la Horde de Feu (HF)** : en cœur de forêt, sur les braises dormantes du charbon (mots clés: vivant, biodiversité, énergie, passion, racine, ...)
- **la Horde de Terre (HT)** : dans la grotte, face à elle-même (mots clés: intimité, introspection, sexualité, peurs, ...)
- **la Horde d'Eau (HE)** : à la source, en cœur de Combe, les pieds dans l'eau (mots clés: inspiration, force, poésie, tempo)
- **la Horde de Vent (HV)** : sur la falaise, surplombant le vide (mots clés: communication, culture, empathie, adaptation, distance)
- **la 5^{ème} Horde** garant du lien entre les hommes et le monde vivant.

¹ dans la Grèce antique, la *métanoïa* signifiait une mutation, un changement fondamental, une véritable conversion. [...] Alors que métamorphose exprime un changement au niveau de la forme, metanoïa exprime un changement d'état d'esprit.



II.2 SYNOPSIS DU JEU

Le but du jeu des amerNums est de :

« Se constituer horde, pour éveiller et relier les 4 éléments (du Feu, de l'Eau, de l'Air et de la Terre), afin de disperser le magma numérique ».

Les amerNumains sont des humains sensibles aux questions soulevées par l'ère numérique.

Devenir amerNumain passe par un parcours initiatique vécu individuellement et en groupe, conditionné par la capacité à se connecter les uns aux autres et à décrypter le langage des amerNums pour comprendre les 4 éléments du Feu, de l'Air, de l'Eau, de la Terre.

Comprendre les éléments permet d'affronter le magma numérique montant des vallées, qui s'approche inexorablement de la Combe des amerNums, menaçant de submerger l'Amer.

L'enjeu est de taille : de la capacité de dispersion du magma numérique par les amerNumains dépend la survie des humains.

Un appel a été lancé. L'appel ne peut être entendu que pendant une période déterminée, bornée dans le temps par 2 rituels, un rituel d'ouverture et un rituel de clôture.

Source de l'Appel, l'Amer accueille indifféremment les individus passant par là ou les groupes pré-constitués.

Les répondants à l'appel doivent s'organiser en horde avant de se mettre en marche dans les chemins de la Combe.

Les hordes en mouvement depuis l'Amer sont seules capables d'éveiller les éléments, d'en déchiffrer le langage en se questionnant sur les flux numériques et sur la capacité de connexion à la nature.

Les parcours requièrent d'identifier et d'assembler les talents que chacun(e) a en lui (ou elle).

L'objectif final de l'ensemble des joueurs est de déconcentrer le magma.

II.3 EXPERIENCE JOUEURS

Résumé synthétique : 1 horde constituée (5 à 7 personnes modulable) = 1 quête = 1 élément = 1 symbole = 1 chemin vers 1 lieu = 1 énigme à déchiffrer = 1 objet à fabriquer.

1- Accès au monde des amerNums.

L'information est rendue accessible par une interface internet hors de l'espace du jeu. Ou par le bouche à oreilles direct. Les candidats-joueurs sont invités à questionner leur relation au numérique (usages, dispositifs ou autre) par le biais d'un jeu de rôle physique à portée philosophique. Prise de contact préalable avec les gardiens de l'Amer nécessaire. Eux animent et ouvrent le parcours initiatique du Jeu.

2- Entrée dans le monde des amerNums.

L'Appel est lancé par une borne interactive située à l'Amer, appelée la Borne Univers (ayant la forme d'un dodécaèdre). 4 parcours sont proposés au départ de la borne. La borne émet l'appel sous forme d'un message poétique et philosophique présentant le monde des amerNums.

3- Constitution de la horde et réunion des talents

La horde se constitue en s'identifiant à un élément (Feu, Air, Eau, Terre). Chaque participant tire une ou plusieurs cartes talents qui lui attribue des qualités spécifiques pour la quête. A chaque talent correspond une vigilance partiulière. Les talents ne doivent pas être communiqués aux autres joueurs. Ils sont mis au service de la horde pendant le parcours.



4- Choix d'une quête

Une fois constituée et nommée, la horde de joueurs revient à la borne. Elle y choisit une fiche quête associée à 1 élément et donc à un parcours. Une thématique et un mot clé associé, correspondent à chaque quête. Le mot-quête est le sujet de réflexion proposé à la horde.

5- Marche sur les chemins

La horde en marche se déplace en respectant la signalétique correspondant à l'élément choisi. Elle s'arrête en cours de chemin et entre en conversation sur la thématique. Un espace est proposé pour faciliter la discussion. Les talents de chacun sont mobilisés pour assurer la qualité de la conversation. Tout au long du parcours, des éléments poétiques sont disposés pour mettre les sens en éveil. Des éléments mobiles spécifiques peuvent venir interroger certains talents.

6- Arrivée sur le lieu élémental

La horde arrive sur le lieu correspondant à l'élément (charbonnière pour le feu, falaise pour l'air, source pour l'eau, grotte pour la terre). L'élément est représenté par un symbole (une représentation en volume de l'élément). Une installation d' *art brut numérique* sensible et interactive est présentée. La horde doit vivre collectivement l'expérience.

7- Construction de l'objet-totem et résolution de l'énigme

La horde est invitée à construire un objet représentatif de sa quête (en lien avec le mot-quête) et de son identité spécifique. Une cassette ou sac de matériel est à disposition pour réaliser cet objet (qu'il faut ramener à l'Amer). Après avoir fabriqué cet objet, la horde se regroupe pour résoudre le mot-énigme : à l'aide de l'alphabet phonoglyphique sur le support de la fiche quête, elle traduit le mot-quête. L'élément est ainsi éveillé.

8- Retour à la borne, magmamètre et objet-magmatique

De retour à l'Amer, la horde doit trouver la trappe secrète de la borne Univers. Elle a la possibilité de se faire photographier avec l'objet-totem et de laisser un contact (mail). L'objet-totem est accroché dans l'arbre-totem des amerNumains (arbre métallique sur le talus à proximité de la borne). Un message indique le processus pour interagir sur le magma via un dispositif appelé *magmamètre*. Chaque joueur reçoit un objet-magmatique à garder ou à distribuer (une fois redescendu dans les vallées magmatiques).

9- Suites (fin et suite) du jeu

Une fois les 4 éléments éveillés séparément – c'est à dire que les mots énigmes ont été traduits et les objets fabriqués par une ou plusieurs horde(s) –, le Jeu des amerNums n'est pas terminé. Pour qu'une partie de jeu s'achève, les 4 éléments doivent avoir été reliés entre eux. Pour ce faire, il faut avoir réalisé en hordes les 4 quêtes des 4 éléments. Il est également possible de passer par le site internet où les mots-quêtes des hordes sont consignés. Relier les 4 éléments se fait quoiqu'il en soit **individuellement ou collectivement et à distance**. Réaliser la quête ultime du Jeu passe par une réflexion / interprétation / transmutation du lien entre 4 mots-quêtes associés aux 4 éléments. La forme de cette réflexion / interprétation est libre (article, dessin, poème, œuvre photographique ou peinture ou objet, performance, autre...). Elle doit pouvoir être publiée sur le site ou pouvoir être montrée à l'Amer. La cérémonie de clôture du jeu a lieu le 1^{er} novembre. Les hordistes amerNumains y sont conviés pour présenter leurs propositions quelle qu'en soit la forme. Ils découvrent alors l'arbre-totem complété et participent à la cérémonie / au rituel de reliance des 4 éléments (jour de la fête des morts). Une mesure du niveau de concentration ou de dispersion du magma est effectuée. La Saison de Jeu s'achève, invitant à se projeter sur une prochaine.

Remarques :

- Si une quête peut être jouée de manière unitaire, 2x4 quêtes sont disponibles qui correspondent aux 4 éléments et 4 parcours initiatiques.



- *La durée estimée d'une quête est entre 2 et 4 heures*
- *La Saison de Jeu 2020 commence le 14 juillet et se termine le 1^{er} novembre.*
- *La session de conception pour la horde de concepteurs est programmée entre le 28 juin et le 4 juillet 2020, à l'Amer.*

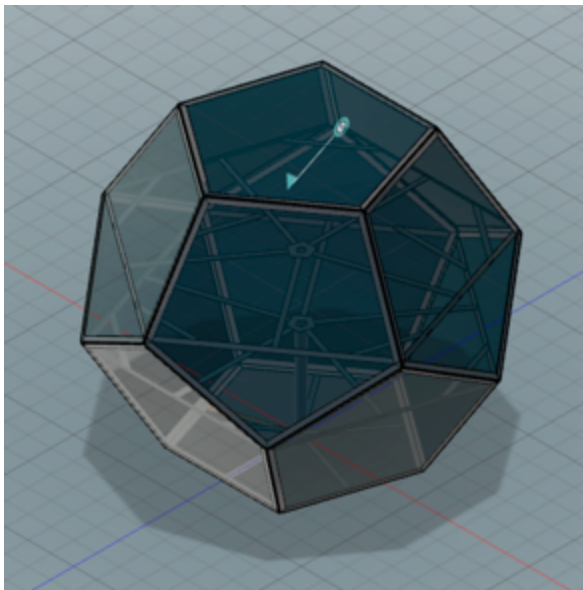
Composition des hordes de joueurs :

- 5 à 7 joueurs pour une horde (adaptable en fonction des situations)
- Pré-requis : appétence pour la randonnée (différent degré de difficulté des parcours), un équipement adapté, un déplacement autonome jusqu'au lieu (possibilité d'organiser des co-voiturages), une aptitude à se laisser surprendre.

II.4 DISPOSITIF GLOBAL

Borne de départ (ou Borne Univers)

Dodécaèdre en fer forgé et dibond (hauteur 1,5 m environ) avec dispositif numérique et sonore dans lequel sont disposés l'ensemble des éléments (fichier son, fiches de constitution horde, fiches quêtes, etc.).



Plateforme de constitution des hordes

Sur le talus, une plateforme est dédiée au temps de constitution de la horde de joueur. Elle intègre les 4 éléments. La fiche support se prend à la borne. Une signalétique adaptée est disposée sur la plateforme.



Support, entrant dans la mécanique du jeu

- Signalétique explicative de l'installation élémentale
- Fiche quête
- Fiche horde
- Fiche de retour

Installations élémentales

Ces installations ne sont pas prédéterminées. Elles sont fonction :

- des caractéristiques des lieux dédiés aux éléments
- de l'interprétation libre par les concepteurs réunis en juillet
- de l'esthétique du Jeu et des principes décidés par la horde de concepteurs
- de l'histoire des amerNums, du cadre et des contraintes du Jeu.

Les 9 talents de la Horde

 Créateur -trice	Vous êtes garant-e de l'esthétique de votre horde. Clés: original, plein d'idées, surprenant, artiste, technique. Gardez-ce talent pour vous et sachez le révéler au bon moment !	 informat- geek-eur-se	Vous êtes garant du bon usage des techniques et des technologies numériques. Clés: connecté, maître des flux d'informations, connaisseur des technologies numériques et des techniques. Gardez-ce talent pour vous et sachez le révéler au bon moment !
 Facilitateur -teuse	Vous êtes garant-e de la fluidité des relations dans la horde. Clés: serviteur, neutre, faiseur de liens, processus. Gardez-ce talent pour vous et sachez le révéler au bon moment !	 Scribe	Vous assurez la synthèse et gardez les traces de la horde. Clés: porte-parole, à l'écoute, rigueur, mots, lisible. Gardez-ce talent pour vous et sachez le révéler au bon moment !
 Bricoleur -euse	Vous êtes garant de l'alliance des matériaux et des formes. Clés: débrouillard, maître-artisan, inventif, prototypeur. Gardez-ce talent pour vous, sachez le révéler au bon moment !	 Chaman-e	Vous êtes garant du lien entre l'âme de la horde et l'âme du monde. Clés: rituels, spirituel, reliance cosmique, oracle, intériorité-extériorité Gardez-ce talent pour vous et sachez le révéler au bon moment !
 Meneur -euse	Vous êtes garant du mouvement et de l'orientation de la horde. Clés: légitime, symbiose, délégation, direction, organique Gardez-ce talent pour vous et sachez le révéler au bon moment !		
 Rigoleur -euse	Vous êtes garant des humeurs de la horde. Clés: décalé, jovial, provocateur, absurde, révélateur. Gardez-ce talent pour vous et sachez le révéler au bon moment !		
 Soigneur -euse	Vous veillez à la vie émotionnelle de la horde. Clés: attentif, soutien, relation, connaissances, bienveillance. Gardez-ce talent pour vous et sachez le révéler au bon moment !		

Signalétique

- Des plaques ou rondelles de buis, avec les symboles de l'élément correspondant
- Des interludes poétiques et sensibles sur plaques de bois
- Les éléments de mécanique de jeu en lien avec les mobiles élémentaux
- Panneaux de bois pour les consignes du Jeu

Arbre Totem

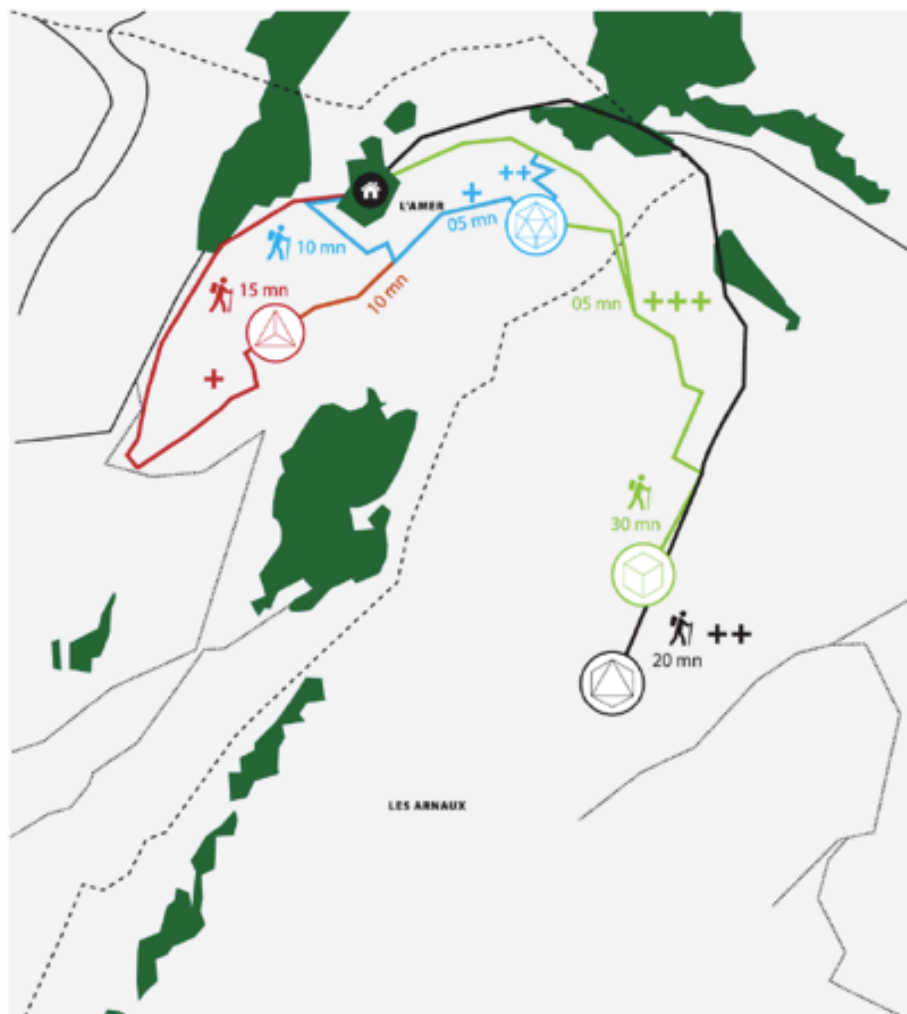
Structure métallique située sur le talus en surplomb de l'Amer. Elle accueille les objets-totems fabriqués par les hordes de joueurs. L'arbre Totem est supposé brûler pour renaître en fin de saison de jeu (au 1^{er} novembre).

III FICHES TECHNIQUES

III.1 ELEMENTS GENERAUX

Saison 2020 Jeu de amerNums : 14 juillet - 1er novembre 2020

Photos Unvers : <https://drive.google.com/open?id=1xYct5wY1P2M7QvjvZ921UO0IDHQKa4Wz>
4 éléments, les symboles de Platon associés, 4 couleurs associés, des chemins dans la Combe



POINT DE DÉPART



L'AMER



amerNums

LE JEU



CHEMINS



FEU



EAU



TERRE



AIR

DIFFICULTÉS

+

+ OU ++

+++

++



Dans le même bateau

III.2 ELEMENT TERRE



Thématiques associées à l'élément pour la saison 2018 (mots-quête) :

- ✓ Langages
- ✓ Croissance

Mots clés du lieu :

Désir originel / pulsions de vie / pulsions de mort

Protection

Invitation à l'exploration / intime

Reflet de soi / miroir

Vibration

Installations des précédentes sessions :

- L'« alégothyme » de la caverne : introspection / miroir des réseaux sociaux / ombre et lumière
- Badaboum : construction collective / contraste / tour de Babel
- Histoire miroir : relier son histoire à la Grande Histoire de l'humanité

Description du lieu :

L'élément terre s'installe dans la grotte située face à l'Amer dans la combe des Arnaux. Le chemin d'accès est l'un des plus difficiles du jeu. Traversant l'ensemble de la combe à travers la forêt, puis au pied de la falaise, certains passages sont assistés de cordes ou montent droit dans la forêt. Parcours initiatique et introspectif, il emmène le joueur dans l'effort à la rencontre de l'élément.

La grotte se situe 4m au dessus du sol, et on y accède par une petite brèche dans la falaise, assisté d'une corde. La grotte est constitué d'une cave principale de 5-6m de profond par ~3m de hauteur à l'entrée et se referme vers le loin. Deux brèches partent du fond de la cavité principale vers l'intérieur de la falaise.

De l'autre côté, elle s'ouvre sur l'extérieur offrant un large panorama sur la combe et le phare de l'Amer à l'opposé de la combe, comme un miroir de cette maison. De nombreux rochers permettent aussi de s'installer plus ou moins confortablement à l'entrée de cette grotte, en petit groupe.

Lien photos Terre : https://drive.google.com/open?id=1KsQMsXU-2oOCPaVilKP_ccon6405ZUL3



III.3 ELEMENT EAU



Thématiques associées à l'élément pour la saison 2018 (mots-quête) :

- ✓ Informations
- ✓ Mémoire

Mots clés du lieu :

Mouvement / Cycle / flux

Open (re)source

Paysage sonore / symphonie / cœur qui bat

Energie du vivant / cycle nourricier

Installations des précédentes sessions :

- Vous êtes ici : accès à l'information / micro-macro / biorythme
- Notre histoire : histoire de la communication des hordes

Description du lieu :

L'élément eau prend son origine à la source. Situé en plein cœur de la Combe des Arnaux, au milieu d'une hêtraie, cette source ne dispose que d'un débit réduit (elle est souvent tarie en été). A une dizaine de minutes de marche de l'Amer, on y accède aisément par un sentier relativement large.

Bien qu'aménagée par l'homme ces dernières années, la source reste assez inconfortable pour s'y poser et est peu propice à une installation longue (terrain en légère pente, humide et chaotique).

L'eau apparait dans un petit creux de roche puis coule sur 1 mètre avant de tomber dans un bac en ciment.

L'eau coule ensuite sur le chemin, y créant une forme de bauges avant de continuer dans la forêt. Les alentours de la source sont constitués majoritairement de roche, particulièrement humide et largement recouvert de mousse ou de hêtres. En amont de la source, des rondins de bois et des pierres ont été posés afin de faciliter le déplacement autour de celle-ci.

Lien photos Eau : <https://drive.google.com/open?id=1SsxqizEwutwVePHpUKPYmfv21emE2U5x>



III.4 ELEMENT FEU



Thématiques associées à l'élément pour la saison 2018 (mots-quête) :

- ✓ Société(s)
- ✓ Technologies

Mots clés :

Entre les hommes et les dieux / les arbres et la spiritualité / cosmogonie

Elévation / verticalité / lumière et révélation

Vie sociale / société secrète (carboneros = bûcherons charbonniers) / cercle

De la bonne technologie : le feu = technologie primaire

Installations des précédentes sessions :

- La horde primaire, de l'appel à la horde : magma / ville / appel / marche / horde / rites
- Le réseau : constituer sa propre toile au sein du réseau

Description du lieu :

Le feu brûle dans la charbonnière. Elle est située sur le bas de la combe, à 15 minutes de marche de l'Amer en suivant un sentier assez large descendant au travers de la forêt. Un peu à l'écart du chemin, on y retrouve une ancienne charbonnière, vaste espace ouvert, forme de large clairière protégé par de haut hêtre montant à la verticale à plusieurs dizaines de mètres de hauteur. On y trouve de nombreuses traces de l'homme. Des traces d'un foyer circulaire occupent le centre de l'espace, avec quelques rondins pour s'installer. A côté, les traces de l'ancienne charbonnière sont visibles. La communauté des carboneros italiens venait y fabriquer des charbonnières pour fabriquer le charbon qu'ils vendaient dans les plaines du Royans. On trouve aussi des traces d'habitations (un vieux four, quelques restes de cabanes) plus récentes mais déjà à moitié reprise par la végétation.

Lien photos Feu : https://drive.google.com/open?id=1m59eh_BZAsqXcvTvFCqs-9_dTPRecoGh



III.5 ELEMENT AIR



Thématiques associées à l'élément pour la saison 2018 (mots-quête) :

- ✓ Clairvoyance
- ✓ Libre

Mots clés du lieu :

Ouverture sur le monde / paysage / communication

Energie du vent

Temps des montagnes / temps des hordes

Installations des précédentes sessions :

- Du vent dans la tête : parcours poétique incitant à envoyer un message au vent, relayé dans les mondes numériques
- Lib'Air Terre : parcours aveugle en bord de falaise / révéler et se libérer de ses peurs

Description du lieu :

L'élément air est installé sur la falaise, à l'opposé de la combe par rapport à l'Amer. Après une longue marche relativement facile sans grand dénivelé et en bord de falaise, très aérienne, on découvre une petite plateforme un peu à l'écart du chemin en bord de falaise. Celle-ci ouvre d'un côté sur la vallée du Rhône et de l'autre sur la combe des Arnaux, invitant à décaler son regard.

La plateforme est constituée d'un large espace rocheux un peu à l'abri, isolé du chemin par une haie de buie, et séparé de la falaise par un petit arbuste dont on peut faire le tour. L'accès au point de vue se fait en contournant cet arbre. On découvre alors un espace tourné vers la vallée et protégé de la falaise par un rocher qui agit comme parapet, et tournée vers la combe une petite plateforme légèrement herbeuse permettant de s'installer à 5 ou 6 personnes.

Lien photos Air : <https://drive.google.com/open?id=1hPf47x3fLP6bMPK2uWCDJ2t47pXmL9lg>

