

La Voix dans le jeu d'évasion

par

Johan Toubin

Sous la direction de Thierry Coduys et Charles Meyer

Partie pratique : L'incendie d'Astrid, jeu d'évasion en réalité augmentée sonore

Mémoire de fin d'études

présenté au département Son en vue de l'obtention du grade de master

Jury : G.Pelé, T.Coduys, C. Meyer, J. Perconte

École Nationale Supérieure Louis Lumière

Saint-Denis, France, 22 mai 2019

La Voix dans le jeu d'évasion
Partie pratique : *L'incendie d'Astrid*

Le _____

le jury a accepté le mémoire de M. author dans sa version finale.

Membres du jury

Gérard Pelé _____
Directeur de recherche
Professeur des Universités

Charles Meyer _____
Directeur externe
Chercheur vidéoludique et son

Thierry Coduys _____
Directeur interne
Responsable section scénographie sonore

Perconte Jacques _____
Rapporteur
Plasticien chercheur

Mémoire de fin d'études
J.Toubin
École Nationale Supérieure Louis Lumière
2019

Abstract

This master thesis deals with an emerging kind of games : the *escape game*. The study of this kind of games is built around three necessities that belong to an intention of creation. These three main themes and their essences are directly borrowed from Charles Meyer's research⁷ in the field of vocality applied to the video-game field.

Narration, immersion and Gameplay are the clauses that the escape game *l'incendie d'Astrid* proposes to fill as a practical part of memory in a way of illustrating the research of this writing. The voice will be the main sound object studied for its qualities in such problems ; a pursuit, but in an another area, of research works by Charles Meyer and Lucien Richardson.

To better understand the escape game and its very nature the analyzed corpus is not composed only of escape game but extends to interactive digital arts works, theatrical practices, video games, and "in real life" role games as serious games. The practical part *l'incendie d'Astrid*, which is an escape game to play alone, experiment with the voice and give practicals results on immersion and storytelling in a "in real life" play-based hyper-personalized framework.

Résumé

Ce mémoire traite d'une forme ludique émergente le **jeu d'évasion** ou *escape game*. L'étude de cette forme s'articule autour de trois nécessités qui ont pour origine une intention de création. Ces trois grands axes et leurs essences sont directement empruntés à la recherche de Charles Meyer⁷ dans le domaines de la vocalité appliquée au champ vidéo-ludique.

La narration, l'immersion et la mécanique ludique sont les clauses du cahier des charges que le jeu d'évasion *L'incendie d'Astrid* se propose de remplir en tant que partie pratique de mémoire illustrant la recherche du présent écrit. La voix sera le principale objet sonore étudié pour ses qualités dans de telles problématiques; une poursuite, mais dans un pan créatif autres, des travaux de Charles Meyer et de Lucien Richardson.

Pour mieux comprendre le jeu d'évasion et sa nature le corpus analysé n'est pas composé uniquement de jeu d'évasion mais s'étend à des oeuvres d'arts numériques interactifs, aux pratiques théâtrales, aux jeux-vidéos, et aux jeux grandeurs nature comme les jeux de rôle ou encore les *serious game*. La partie pratique *l'incendie d'Astrid* qui est un jeu d'évasion à jouer en solo expérimente sur la voix et a donné des résultats concrets concernant l'immersion et la narration dans un cadre ludique grandeur nature hyper-personnalisé.

Remerciements

Je tiens à remercier pour leur temps, et leurs soutiens qui m'a été précieux :

Charles Meyer/ Thierry Coduys/ Agnès Hominal/ Marie-Sarah Delaunay/
Claire Toubin/ Emma Toubin/ Hippolyte Burkhart-Uhlen/ Simon Drouart/
Baudouin Rancurel/ Pascal Spitz/ Guillaume Leplège/ Clément Vallon/ Lucas
Veriepe/ Pierre Peigner/ Mes grand-parents/ Mes parents

Table des matières

Abstract	i
Résumé	ii
Remerciements	iii
Introduction	1
I Le jeu d'évasion : mécaniques, enjeux narratifs et immersifs	5
1 Principes et histoire du jeu d'évasion	7
1.1 Évolution du jeu d'évasion depuis son origine vidéoludique	7
1.2 L'expérience ludique, pré-requis et définitions	9
1.3 Joueur et maître du jeu : un binôme au cœur d'un duel intelligent	10
2 Une expérience ludique mêlant immersion et défi	11
2.1 Pratiques et communauté actuelle et culturelle du jeu	11
2.2 Les besoins et les limites du joueur	12
2.3 Immersion : les technologies explorées par les concepteurs de jeux d'évasion	13

3	Narrations plurielles, Narrations “performées”	15
3.1	Le narration dans un jeu d’évasion : illusion de récit?	15
3.2	Problèmes de densité et de construction	15
3.3	Profondeur de l’univers "raconté" : Diversité des supports et des formes des éléments narratifs dans le jeu d’évasion	15
II	Voix interactive : audio-guide, agent poétique de l’action?	17
4	Le support de la voix : qualité et définition dans l’interaction	19
4.1	Natures humaines et sociales	19
4.2	Entendre des voix, une attitude active	19
4.3	L’art numérique interactif et la question de la vocalité	19
4.4	Trois interactions avec la voix dans un cadre ludique : Trois degrés de liberté	21
5	Champs interactif : missions spécifiques de la voix	23
5.1	La voix dans l’espace : captation, orientation de l’attention	23
5.2	Évocation : catalyse de l’imaginaire et message	23
5.3	Aspect charnel immédiat et empathie	23
III	Un jeu d’évasion expérimental : L’incendie d’Astrid	25
6	Intentions et partis pris	27
6.1	Proposer un jeu d’évasion à jouer en solo avec un casque de réalité augmenté sonore	27
6.2	Écriture et enregistrement du matériel vocal : partis pris	29
6.3	Expérimenter les qualités immersives et narratives de la voix dans l’interaction, jauger la liberté d’interprétation du joueur	37

7	Présentation du jeu d'évasion : L'incendie d'Astrid	39
7.1	Le Lieu, le travail de préparation et les conditions d'accès	39
7.2	Les voix d'Astrid	42
7.3	Le dispositif technique et la conduite	43
8	Réalisation du Jeu	47
8.1	Ajustement du maitre du jeu	47
8.2	Retour des joueurs	47
8.3	Suite et horizons	47
	Conclusion	49
A	Questionnaire joueur.se	53
B	Accueil Joueur.se	59
C	Script du jeu	63
D	Documents et accessoires dans le jeu	77

Introduction

Le travail mené dans ce mémoire et la partie pratique qui en est le résultat direct révèlent ce qui m'intéresse dans le *phénomène sonore* au-delà de toutes ses **formes narratives**. Étant une personne qui souhaite à la base inscrire sa carrière de professionnel du son dans les métiers de l'audiovisuel je comprends l'étonnement du lecteur quand au *sujet* dont traite ce mémoire en regard de cette information. Pourtant les *problématiques* qui attise ma curiosité concernant le **jeu d'évasion** et son **utilisation du son** restent en grande partie *similaires*.

En effet la grande force de l'oeuvre audiovisuelle fixée sur un support, et peut-être aussi ce qui fait d'un autre côté sa plus grande contrainte : sa capacité à *maitriser* son propre temps. Ce temps est-il "imposé" au spectateur ? ne le perçoit-il pas selon sa propre sensibilité ? Est-ce sa seule marge de *liberté* et d'*action* ? Ainsi si le "récit" filmique est quantifiable, une affaire de *style* comme s'en emparera très bien la politique des auteurs de la nouvelle vague, il est déjà aventureux d'affirmer qu'un spectateur de cinéma ne fait que "subir" ce récit et reste dans une *attitude passive* dans l'élaboration de l'histoire perçue, notamment par son *écoute*.

Alors l'idée de *récit* dans un **jeu d'évasion** est encore plus polémique et discutable : le *joueur* est d'office dans un rôle où la **narration** ne peut exister sans son investissement et... son attention. Reviens par là même les idées de **liberté** et d'**action** précédemment citées mais cette fois-ci appliquées au *joueur* et non au spectateur. Tout naturellement j'ai voulu m'investir plus loin dans le questionnement de cette forme ludique sur ces points.

La réalisation d'un *dispositif* interactif ayant pour vocation de faire entendre une histoire et de plonger le spectateur dans l'univers carcéral a été le premier élan de création autour de ce mémoire. C'est en découvrant la forme du jeu d'évasion aussi appelé *escape game* que l'aspect *ludique* a été insufflé au projet créatif. C'est pourquoi l'*importance du son* et spécifiquement de **la voix** dans l'**adhésion** du joueur au **jeu d'évasion** sont au centre de la recherche et de l'**expérimentation** proposée en partie pratique de ce mémoire.

Le cadre du jeu d'évasion est proprement **interactif** est nécessite une réflexion autour des **limites** que ce contexte impose en termes d'**immersion** et de **narration**. On est en droit de se poser la question de *qui* raconte(nt) l'intrigue d'un jeu d'évasion; même de *comment* s'est raconté. On peut même douter qu'une histoire soit vraiment racontée en soi. Est-il possible de créer une *continuité narrative et immersive* pour le joueur? quelles stratégies adoptées sachant que le temps est flexible et **hyper-personnalisé**, coordonné à une *mécanique ludique*? Comment rendre **la voix** centrale à la fois **guide**, **captivante** et **narrative**? Essentielle en somme à la **réussite du jeu** ainsi qu'à la *qualité* de l'*histoire* et de l'*immersion*?

Dans cette optique de compréhension de ce qu'*est* et de ce qu'*implique* un jeu d'évasion, la première partie théorique est avant tout un moyen de *définir* et d'*observer* les objets et les pratiques qui caractérisent un tel jeu. Elle développe les problématiques d'immersion et de narration dans ce cadre ludique, en amenant des éléments de réponses à partir d'un corpus de sources de *terrain*. Ces sources sont mises en perspective par des **principes ludiques** et **vidéo-ludiques** ancrés plus anciennement dans la culture.

En seconde partie on accentue notre analyse sur la voix et ses qualités plus générales dans l'interaction afin de mettre en exergue celles qui nous intéressent plus particulièrement notamment concernant la **captivation**, et l'**évocation**. Des domaines comme ceux du *Théâtre*, de l'*art numérique interactif*, de la *muséographie* ainsi que celui des *sciences cognitives* sur **la vocalité** et **la linguistique** enrichissent cette partie d'apport en connaissances utiles pour la création du jeu d'évasion basé sur la voix.

La troisième et dernière partie rend compte de la création d'un **jeu d'évasion en réalité sonore augmentée** *L'incendie d'Astrid*. Ce jeu, dans sa mise en place et par les retours collectés auprès des joueurs, veut répondre à l'intention première de narration et d'immersion et s'appuie sur les recherches effectuées pour y parvenir. La particularité du jeu est d'être un jeu qui *se joue seul*; ce qui est l'*exception* dans le jeu d'évasion largement ancré comme étant un *loisir collectif*. Le dernier intérêt de ce jeu expérimental est de proposer, hormis une forme "éprouvette" du jeu d'évasion, une narration multimédia qui se passe d'écran.

Première partie

Le jeu d'évasion : mécaniques, enjeux narratifs et immersifs

Chapitre 1

Principes et histoire du jeu d'évasion

1.1 Évolution du jeu d'évasion depuis son origine vidéoludique

Le **jeu d'évasion**, plus communément connu sous le nom d'**escape game**, est une forme de jeu qui s'est développé et popularisé ces dernières années en France. C'est d'ailleurs pourquoi il n'existe pas à ma connaissance d'ouvrage de référence traitant spécifiquement de la question de ses origines, de son histoire ou bien même de sa nature et de ses qualités dans bien des domaines des sciences humaines.

Au cours de mes recherches j'ai tout de même pu m'appuyer sur le mémoire¹ de sciences humaines de Lucile Kanny. Il a fallu ensuite croiser ces informations à des sources provenant de sites internet dédiés et autres feuillets numériques traitant actuellement de la question. L'exploration des antécédents du jeu d'évasion suggérés par ceux-ci à ouvert la voie vers d'autre pratique ludique actuelle partageant cette filiation.

1. ³ KANNY, Lucile, *Les Escapes Games, une innovation au service du territoire : l'exemple de Fort Paint, une structure de loisirs*, 2016

Depuis 2013 un véritable engouement est né autour des jeux d'évasions en France comme le montre très bien les chiffres donnés par la plateforme www.escapegame.paris qui dénombrait pas moins de 300 enseignes offrant ce service dès fin 2017. Le chiffre statistique en 2019 est monté à 687 enseignes qui regroupent pas moins de 1861 salles jouables. L'offre se diversifie en permanence pour répondre à un public de plus en plus exigeant et amateur de sensations fortes. Nous pourrons l'observer dans les exemples de jeux d'évasion du marché que nous donneront².

Le **jeu d'évasion** que l'on conviendra d'appeler **escape game**³ pour le reste de la rédaction s'inspire directement de deux univers ludiques distincts : Les *jeux vidéos* d'une part et les *jeux de rôles grandeur nature* d'autre part.

J'emprunterai la définition des *jeux de rôles grandeur nature* donné par Lucile Kanny :

*"[Le jeu de rôles grandeur nature] sont apparus dans les années 1970 et 1980 aux États-Unis et aux Royaume-Uni ; le but de ces jeux est d'allier une reconstitution historique avec une réelle incarnation physique de personnage. Actuellement ce sont les adultes qui pratiquent essentiellement les **JRGN**, sur pratiquement tout les continents et dont les parties se jouent principalement en extérieur. Le but principal est la reproduction du thème et de l'histoire. Ce n'est pas un spectacle ou un événement ouvert au public."*⁴

Ce qui est particulièrement notoire dans cette parenté entre **JRGN** et l'**escape game** se manifeste dans le partage de valeur telle que l'*immersion*, le *défi* ainsi que la *narration* et ce de manière *collaborative*. Les deux formes de jeu à "grande"⁵ échelle ont en commun de s'adresser à un public mature et adulte. Et si à la base, comme cette citation le laisse entendre, le **JRGN** s'approche d'une reconstitution

2. ¹¹ comme par exemple *Loft 13* qui nous interressera particulièrement

3. Il s'agit du vocabulaire utilisé par les personnes actives dans cette univers créatifs et lucratifs.

4. [3, p.9] *Ibid*

5. Selon l'expression *courante* si on est rigoureux on devrait dire plutôt l'inverse mathématiquement parlant : petite échelle représentation d'objet plus grand, grande échelle représentation d'objet plus petit.

historique on peut voir qu'il a évolué depuis sa création en de nombreux sous-genre tels les *murder party* qui s'apparentent à une partie de ©Cluedo à échelle 1 pour 1 en *huis clos* et non à échelle jeu de plateau.

L'autre origine de l'*escape game* pourrait être l'énigme du sphinx à Œdipe mais nous ne remontrons pas aussi loin sur le goût de l'humain pour ce type de défi de l'esprit. La source la plus citée comme origine proche du jeu d'évasion et qui dans son principe a presque tout d'un *escape game* sauf qu'il se trouve dans un univers virtuel c'est le jeu-vidéo de type "*point & click*".

définition de l'*escape game* reprise à Lucile, Kanny qui a bien fait la synthèse des différentes formes du jeu :

*"Le concept de ce nouveau jeu consiste à s'échapper d'une pièce dans un temps limité tout seul ou en groupe. Les participants doivent chercher des indices et des objets, résoudre des énigmes afin de progresser dans l'histoire et sortir de la pièce avant la fin du temps imparti. La plupart des Escape Games sont construits autour d'une histoire alors que d'autres proposent seulement des successions de jeux de logiques sans réel scénario."*⁶

1.2 L'expérience ludique, pré-requis et définitions

Ludique, "qui relève du jeu" d'après le dictionnaire Larousse qui nous donne en même temps l'étymologie latine *ludus*.

Expérience, "Pratique de quelque chose, de quelqu'un, épreuve de quelque chose, dont découlent un savoir, une connaissance, une habitude; connaissance tirée de cette pratique" d'après idem.

Ainsi déjà de l'association de ces deux termes ouvre beaucoup et amène différentes pistes de réflexion générale sur le jeu et sa pratique; pistes qui seront tout à fait adaptées pour s'emparer du cas spécifique de l'*escape game* :

6. [3, 13] elle donne bon nombre de synonyme se référant à ce concept de jeux : *Live escape, escape room, etc.* Soit des termes que j'ai aussi croisé lors de mes propres recherches sur le phénomène.

Ainsi en parlant d'expérience ludique dans le cas de l'escape game cela revient à s'intéresser à deux types d'expériences : - celle du jeu en lui même, en tant que pratique, discipline. - celle du joueur, en tant que novice ou *expert*.

Ensuite une expérience "apporte" quelque chose : pour le jeu cela reste à définir : la récompense de la satisfaction en cas de victoire, la déception en cas d'échec si on s'intéresse aux effets directs de l'expérience ludique. Mais ses bienfaits peuvent aussi être : gain d'habileté, de dextérité, de rapidité, dans l'ensemble des champs cognitifs. Cela nous amène vers les *serious games* et l'utilisation pédagogique de l'escape game (avec des exemples).

Le dernier point à développer qui m'intéresse ici est la notion d'"habitudes" qui peut naître de la pratique répétée de l'*escape game*. Et des habitudes génèrent des attentes, ce que d'un point de vue créatif est un levier particulièrement génial pour provoquer la surprise, ou déstabiliser des codes.

1.3 Joueur et maitre du jeu : un binôme au cœur d'un duel intelligent

La dualité joueur maitre du jeu est notoire dans les jeux de plateau tel "*©Dungeons & Dragons*"⁷.

Le maitre du jeu a différent rôle : -conteur -arbitre -encadrant

Dans tout les cas ce sont des postes *relationnels* avec le, la ou les joueur.se.s.

Il incarne le besoin qu'à le joueur d'interagir avec le cours de la narration. Son arbitrage sur le jeu permet notamment plus de souplesse et de vie au jeu⁸ dont les règles peuvent être remise en cause où activer en cours de jeu par se facteur humain douer de jugement, et parfois de malice.

7. Donjons et Dragons, qui est d'ailleurs presque le synonyme de jeu de plateau tellement cette marque a été et reste un phénomène.

8. qui sinon est régité le plus souvent par des lois statistiques ou logiques

Chapitre 2

Une expérience ludique mêlant immersion et défi

2.1 Pratiques et communauté actuelle et culturelle du jeu

La demande - Public majeur - Population dont la moyenne d'âge se situe entre 24 et 40 ans - Loisirs relativement cher

Différentes motivations donc différentes offres. Des scénarios misant sur l'immersion et la qualité de l'expérience en termes d'impression et d'histoire. Des défis qui intéressent par leur résolutions difficiles et l'intelligence de leurs élaborations. Si on dresse un catalogue de l'offre nous avons les deux grandes tendances et l'ensemble des nuances se trouvant entres elles.

Les scénarios que l'on peut rencontrer font très vite référencé à du cinéma de genre : *horreur, thriller, film noir, film d'espionnage, d'infiltration, parfois même aventure, etc.* Les ambiances sont souvent tranchés, travaillés dans le moindre détails puisqu'un des grands principes du jeu est la fouilles donc tout peut-être retourné. Le marketing autour de ce loisir accentue l'aspect "tendances" et "atypique" du loisirs qu'il propose ainsi que l'aspect "immersif" des salles.

Les critiques des salles du site très complet www.escapegame.paris, se font selon un équilibre donné par les proportions en pourcentage de *fouilles*, *manipulations* et *réflexions*. La critique fait à l'immersion étant notée à part selon une mention comme *moyen* ou *parfait*.

L'offre cherche à évoluer et à atteindre des cibles comme les grandes entreprises qui dans leur stratégie de *management* et de RH pourrait être intéressées par ce genre de loisirs dans l'organisation d'évènements *corporates*. On retrouve de plus en plus de comédien.ne.s au sein des équipes des grandes enseignes d'escape game ce qui montre ce retour à l'interaction immédiate entre être humain dans le cadre ludique.

2.2 Les besoins et les limites du joueur

Ce qui est particulier dans le jeu d'évasion c'est bien sa dimension "réelle" dans le sens où il n'y a pas d'interface entre soi et la réalité de l'épreuve, de l'énigme. L'interface en général se situe entre le maître du jeu et le joueur quand celui-ci ne l'accompagne pas. On constate que les salles de jeux d'évasion sont criblées de caméras de surveillances et de micros qui permettent aux maîtres du jeu de suivre la partie tout en restant invisible.

Le joueur *descape game* a besoin de signes afin de savoir si il est dans la réussite ou dans l'échec. Si le maître du jeu n'oriente pas son attention, le joueur peut se lancer dans des fausses pistes en s'accrochant à des détails. Le joueur questionne son environnement et à moins d'avoir cadenassé ou verrouillé certaines parties on part du principe qu'il a accès à tout à tout moment.

Au niveau de sa cognition, un joueur peut-être en effort de concentration, d'observation, de manipulation, de réflexion. Et cela est à prendre en compte car les éléments de narration, et certains effets utiles à l'immersion sont capables d'interférer avec cette activité cérébrale et physique.

Une rupture de l'immersion effective sur une équipe de plusieurs joueurs peut tout simplement être provoquée par une mésentente entre les joueurs, ou bien même par un simple biais de familiarité si les personnes se connaissent bien (ce qui est le cas en toute logique).

2.3 Immersion : les technologies explorées par les concepteurs de jeux d'évasion

Les technologies utilisées sont proches de celles de la scénographie : arduino, raspberry pie, détecteur, électro-aimant et tout capteurs susceptible d'être exploiter dans un mécanisme ludique pouvant participer à l'immersion. C'est typiquement une discipline technocratique. Nous étudieront le cas d'un jeu d'évasion en VR, qui est à la limite du vidéo-ludique : <https://illucity.fr/fr/experiences/details/eclipse/>

CHAPITRE 2. UNE EXPÉRIENCE LUDIQUE MÊLANT IMMERSION ET DÉFI

Chapitre 3

Narrations plurielles, Narrations “performées”

- 3.1 Le narration dans un jeu d'évasion : illusion de récit?
- 3.2 Problèmes de densité et de construction
- 3.3 Profondeur de l'univers "raconté" : Diversité des supports et des formes des éléments narratifs dans le jeu d'évasion

CHAPITRE 3. NARRATIONS PLURIELLES, NARRATIONS "PERFORMÉES"

Deuxième partie

**La voix dans l'espace interactif :
audio-guide ou agent poétique de
l'action en cours ?**

Chapitre 4

Le support de la voix : qualité et définition dans l'interaction

4.1 Natures humaines et sociales

4.2 Entendre des voix, une attitude active

4.3 L'art numérique interactif et la question de la vocalité

“ Le petit Nathan est attendu à l'accueil ! Je répète, le petit Nathan est attendu à l'accueil par ses parents ! ” même l'enfant insouciant à l'appel de son prénom réagit, et attentif. Et il finit par comprendre que cette voix évanescence qu'il ne peut raccrocher à aucun corps visible réagit à son action qui a été de disparaître aux yeux de ses parents ou de se perdre dans les meilleurs des cas. Pourtant bien qu'il sache que cette voix est là pour l'aider il ne pourra la faire taire que si il retrouve ses parents au point donné. Doit-on considérer ce genre d'exemple courant comme

CHAPITRE 4. LE SUPPORT DE LA VOIX : QUALITÉ ET DÉFINITION DANS L'INTERACTION

une simple action/réaction, en quoi est-ce si différent d'un déclenchement de son avec un capteur dans une installation sonore prétendue interactive ?

J'emploierai le terme de **latence** qui pour moi résume bien la nature de l'interaction dans les installations se basant sur du matériel sonore préalablement enregistrée et samplé. À l'exception de la synthèse granulaire¹ qui pourra avec ce matériel prétendre offrir une interaction plus immédiate entre un contenu sonore fixé et un interacteur, le reste des installations sonores utilisant cette matière induise ce principe de **latence** ou d'attente.

Dans les cas extrêmes l'interaction est là pour déclencher ou arrêter des sons, plus ou moins brutalement, l'interactivité est donc résumé à l'élément déclencheur "l'instant" et par quel modalité. On revient à un rapport linéaire une fois cette instant passé, ce qui revient à écouter l'*effet* de l'interaction et non à interagir. Il ne sera possible d'interagir selon la même modalité à nouveaux qu'une fois le son ayant été lu dans la durée choisie par l'artiste.

Cette **latence** dépend donc fortement de la taille des échantillons sonores de l'oeuvre. Plus ils seront courts, plus les modalités d'interactions avec eux seront disponibles, plus on se rapprochera d'une latence faible et d'un certains point de vue de la synthèse granulaire. Mais on perdra les atouts en terme de narration que permet la *latence*.

1. qui permet de jouer avec le sens du temps, ou la vitesse de lecture, et la place à chaque instant de la tête de lecture sur un échantillon sonore.

4.4 Trois interactions avec la voix dans un cadre ludique : Trois degrés de liberté

Voix à la demande

Voix déclenchée

Voix subies

Chapitre 5

Missions spécifiques de la voix dans un espace-temps contrôlée par un besoin d'interaction

- 5.1 La voix dans l'espace : captation, orientation de l'attention**
- 5.2 Évocation : catalyse de l'imaginaire et message**
- 5.3 Aspect charnel immédiat et empathie**

Troisième partie

**Un jeu d'évasion avec une narratrice
interactive
(et opérative) :
L'incendie d'Astrid**

Chapitre 6

Intentions et partis pris

6.1 Proposer un jeu d'évasion à jouer en solo avec un casque de réalité augmenté sonore

Pour concrétiser la réflexion autour de la *liberté* d'écoute et d'interaction du joueur dans le cadre de l'*escape game* on peut à présent étudier les tenants et aboutissants du jeu d'évasion proposé en partie pratique. On rappelle que *L'incendie d'Astrid* est un *escape game* qui s'est construit sur un **matériel sonore** principalement **vocal** dont nous décrirons l'élaboration et la prise de son dans la section suivante 6.2.

L'autre grande *orientation* donnée au projet de création est celle de proposer une expérience immersive et narrative centrée sur un *seul* individu. Elle a été donnée suite à la constatation que le marché de l'*escape game* offrait quasiment aucun scénario à jouer de manière individuel. C'est aussi pour des raisons matérielles et d'ambition que nous avons restreint le champ de recherche à un seul interacteur.

Désirant tester les effets positifs que pourraient avoir l'utilisation de technologie sonore immersive dans le cadre de l'expérimentation, le choix d'un système embarqué offrant une écoute binaurale au casque a été envisagé dès l'écriture du

contenus narratifs et de la scénographie. Les techniques et technologies mises en places dans la réalisation de cette **augmentation de l'écoute** seront décrites plus précisément dans le chapitre 7.3.

L'immersion a une part importante dans la forme du dispositif interactif proposé, notamment par le soin apporté à de nombreux détails dépassant le cadre de l'expertise du son : décor, accessoire, costume, accueil, etc. Nous avons tenté de discerner lesquels de ces éléments participaient activement à la sensation d'immersion du joueur en plus de l'immersion sonore au travers d'un questionnaire que l'on retrouvera en annexe A page 56. C'est ensuite l'aspect du "défi" narratif de l'installation qui a concentré une grande partie des efforts.

Nous connaissons grâce à la partie II les intérêts de l'utilisation de la voix dans le contexte interactif et ludique par ses vertus d'**évo**cation, de **captivation**, d'**incarnation** et sa dualité **invivable/matériel** qui lui offre un pouvoir sur l'intime particulièrement fort. Les sciences cognitives autour de la linguistique incarnée et de l'"enactivisme" nous ont aussi renseigné sur la richesse qu'implique la *vocalité* dans la *socialité* et l'**ancrage au monde**. C'est pourquoi le choix de rendre l'utilisation de la voix *névralgique* dans le jeu est un pari assumé en regard de ces connaissances. C'est une *erreur* technique lors d'une séance avec un joueur qui montrera que la conception du jeu rend bien la voix *essentielle* à sa résolution, nous reviendrons dessus dans la section des retours d'expériences chapitre 8.2.

De plus, le choix tranché de l'expérience individuelle, vraiment à expérimenter *seul*, met le joueur.se face à lui-même dans la difficulté, l'incompréhension, l'émotion. D'ailleurs en présentant ce projet d'escape game à des connaissances il en est ressorti, pour la plupart auxquels je proposai de participer, que l'idée d'*échec* était *prépondérante* dans leurs inquiétudes par rapport au jeu. Cette prédiction hypothétique d'être sans la ressources des autres montre bien ce lien au monde particulier de l'Homme social et ce même si il participe à un jeu qui n'engage rien de très sérieux. Cette prédisposition du joueur seul le place dans un contexte d'*enaction* différent et favorable à son adhésion à un univers dans lesquels les règles sont acceptées implicitement par l'acte de participation. Et

par là j'entend une adhésion à univers à la fois *artificiel* d'une part de par sa conception, mais aussi très "réel" et matériel d'autre part car il fait appel à tout les sens, à toutes la cognition du joueur pour se dérouler, être exploré et exister en soi.

6.2 Écriture et enregistrement du matériel vocal : partis pris

L'écriture du scripte de *L'incendie d'Astrid*¹ a été entraîné par deux facteurs : par la *classification des voix vidéoludique*² transposée à mon propre domaine ludique et par l'aide d'une personne extérieure, Marie-Sarah Delaunay, ayant déjà organisé des *JRGN*³ près de Nantes.

Si à la base le thème que je voulais traiter dans le synopsis du jeu était déjà fixé ainsi que les grands traits de l'histoire et des personnages il me manquait encore la façon de l'écrire et de le préparer, de la transposer à mon *aire de jeu*.⁴

En citant Aloyse Launay je fais référence à son travail sur la question du parcours sonore interactif et dont la recherche initiale à développer la question du récit interactif et son expression dans une forme sonore.

*“L’interactivité permet de gérer la progression du récit de différentes façons. Elle peut être linéaire : le lecteur agit pour accéder à la suite de l’histoire, mais il ne pourra pas revenir en arrière. À chaque fois qu’il s’engage dans un chemin, il le suit jusqu’au prochain choix ou jusqu’à la fin. L’auteur peut aussi proposer un **récit à options** au lecteur, qui aura alors **accès** s’il le souhaite à des narrations secondaires, qui n’influent pas (ou peu) sur la*

1. consultable en annexe C

2. ⁷ MEYER, Charles, *Du Mutisme au dialogue, les interactions vocales dans le jeu vidéo*, 2015

3. Voir page. 8 pour la définition.

4. Pour reprendre le terme d'Aloyse Launay concernant l'espace interactif d'une installation ludique.⁴ LAUNAY, Aloyse, *Il était une fois... Création de parcours sonores interactifs à partir du cont du Petit Chaperon Rouge*, 2018

*narration principale. Enfin le récit peut-être à choix multiples, c'est-à-dire avoir plusieurs possibilités d'évolution qui se recoupent et dépendent des choix effectués par le lecteur. Ces différentes possibilités peuvent-être représentées sous forme de graphe. Dès lors le rôle du lecteur se complexifie. Il n'est plus uniquement un receveur de l'œuvre, il est aussi co-réalisateur. Dans sa thèse sur le récit interactif, Serge Bouchardon le résume ainsi : " La narrativité consiste à prendre le lecteur par la main pour lui raconter une histoire, du début à la fin. L'interactivité quant à elle consiste à donner la main au lecteur, qui devient ainsi interacteur [...]." 13. Il est également acteur, il agit directement sur l'évolution de la narration. Sa lecture se situe entre le jeu et l'expérimentation, entre la performance et l'expérience interactive."*⁵

Ce qui m'intéresse dans le récit interactif n'est pas la variété d'histoires qui peuvent découler d'un libre arbitre mais plutôt la profondeur de l'histoire *disponible* en attente d'interaction. Si le récit interactif a plusieurs formes il est apparu assez rapidement que la forme de narration interactive à envisager dans le cadre du jeu serait apparentée à un "récit à options" mais dont l'interaction serait moins systématique pour la simple raison qu'il ne s'agira pas d'un dialogue humain-inerte ou humain-machine mais d'un dialogue humain-humain. Il faut voir dans ce dialogue l'interaction entre le joueur et le maitre du jeu, chacun devant être dans l'attention afin que le récit se construise par collaboration : le joueur sensible au signes émis par le maitre du jeu qui régit l'univers du jeu et le maitre du jeu dans l'analyse pertinente de l'action du joueur et de ses besoins, en retro-action constante. Pour mieux comprendre la particularité du binôme maitre du jeu/ joueur une section y est consacrée entièrement [1.3](#).

En bref, le script écrit du jeu devait être un outil qui donne au maitre du jeu les moyens de réagir de la manière la plus adaptée au *style* du joueur.

5. [4, p.18-19] *Ibid*

Aloyse Launay donne trois grandes classes de dispositif interactif concernant les installations sonore dans l'art numérique :

“Chaque catégorie peut-être redéfinie en différentes sous-classes.

...

Pour les dispositifs interactifs :

- on peut avoir des sons fixes, préparés par l'artiste, qui seront déclenchés par un système (bouton, capteur);*
- on peut proposer au spectateur de jouer avec des sons enregistrés au préalable, de composer avec pour former sa propre oeuvre;*
- on peut produire des sons captés et rediffusés en temps réel. Le spectateur devient la source du matériau sonore.;”*

Pour qualifier en termes d'installations sonores interactives ce que serait *l'incendie d'Astrid* on se rapproche de la deuxième sous-classe proposée où le spectateur est invité à “jouer” avec le dispositif et dans lesquels les sons sont “enregistrés” au préalable. La nuance est qu'il s'agit d'un joueur qui n'est pas en lien direct avec une machine qui lui donne accès à la matière sonore. Dans notre cas il est en relation avec un *médiateur*, le maitre du jeu, qui donne accès à cette matière de manière *temporisée*, avec une analyse mais surtout un *jugement* beaucoup moins *systématique*.

En partant du postulat de composer l'histoire à partir de sons fixes déclenchés au cours de l'interaction, le travail de *mise en voix* de l'histoire a été d'écrire de manière *fragmentée* et textuelle sa substance. Il fallait que cette dissociation de la continuité de la narration en bloc temporelle de voix puisse être *recombinée*, ré-ordonnée de manière logique au cours de l'interaction en fonction de la *performance* du joueur.

Et c'est là que les connaissances vidéo-ludiques sur les besoins du joueur en matière de *gameplay* et narration selon le type de jeu ont apporté une aide dans la structuration du script des dialogues.

Effectivement le script reprend de manière logique les définitions de *voix narratives*, linéaire et non linéaire, *voix d'ambiance* et *voix-système* proposé par Charles Meyer.⁷ Ainsi si on consulte le scripte en annexe C, on peut assimiler les lignes de dialogues regroupés sous les titres *INDICES/ SUCCÈS/ ÉCHECS* au principe de *voix système*. C'est-à-dire qu'elles sont nécessaires au mécanisme du jeu, qu'elles informent le joueur sur la marche à suivre, en le mettant sur la voie par des indices, soit en lui indiquant si il accomplit ou non un acte efficace dans la résolution du jeu.

Notons aussi la dernière page du scripte (p.77) qui est aussi assimilable à cette fonction : le décompte. Autre partis pris intéressant visant à se débarrasser au possible des indications visuelles, le décompte est donné par la voix d'un des personnages, et ce que pour certains temps impartis restant. Dans l'*escape game* classique, le temps restant avant l'échec est contrôlable par le joueur sur une sorte d'horloge ou autre type d'indicateur visuel pouvant donner cette information. J'ai délibérément choisie de priver le joueur de ce privilège pour qu'il focalise son attention sur d'autres éléments. La voix du décompte par sa parcimonie met le joueur a priori d'avantage en stress sur l'ignorance du temps qu'il prend à réaliser chaque étape du jeu.

À ce même titre les lignes de dialogue regroupés sous le titre d'*AMBIANCES* ont une double fonction :

- Elle participe à maintenir le joueur dans une ambiance sonore où les voix priment et marquent le temps par leurs jaillissements.
- Elle permettent d'ouvrir l'imaginaire du joueur en amorçant des questionnements sur l'intrigue du jeu ainsi et d'offrir quelques éléments de réponse.

Enfin il reste les voix purement narrative et qui font partie de bloc que l'ensemble des joueur entendront de manière linéaire, et qui marque les transitions entre une énigme réussie et celle qui apparaîtra aux yeux du joueur à sa suite. Une des surprises de la partie pratique sera notamment le fait que la première ligne narrative de l'Acte II ne sera envoyée que très rarement car les joueur trouvant la lampe très rapidement elle n'avait pas de sens. "[...] J'ai une lampe dans mes

affaires, je suis sûre que tu peux la trouver [...]” dit Astrid, c’est pourquoi lançant en même temps que la transition d’un état à un autre la nécessité de s’éclairer une fois dans l’obscurité, elle n’était plus nécessaire ainsi que les indices amenant à la découverte de la lampe de cette scène si le joueur l’avait déjà en main.

Les limites d’un système interactif avec des voix fixées seront mises en évidence par le besoin d’**improvisation** du maître du jeu, besoin présent tout au long des séances organisées du 13 mai au 19 mai 2019.

D’ailleurs on comprends le partis pris de plus en plus courant d’avoir des comédiens capables d’improvisation afin d’animer les *escape game* professionnels, de s’adapter au public. On citera en exemple “La crypte maudite” de l’enseigne *the skeleton key* :

“Plutôt que d’atténuer l’immersion avec un écran qui délivre des indices, The Skeleton Key a donc fait le choix, et c’est un bon point, de donner vie au *game master*⁶ pour par l’intermédiaire d’un acteur/personnage qui est au cœur de l’histoire.”⁷

L’idée de “performance” est elle aussi particulièrement ancrée dans l’essence de l’*escape game* avec, comme nous l’avons abordé, une forte mentalité compétitive chez les joueurs expérimentés. Pourtant ce n’est pas la potentielle recherche de difficulté et d’énigmes ardues qui m’attire dans la proposition de cette forme interactive mais plutôt ce qu’elle offre comme obstacles ingénieux.

Aussi dans la stratégie d’écriture du jeu et des énigmes j’ai fait en sorte que la forme de celle-ci s’accorde avec le sens *obvis*⁸ de l’histoire d’Astrid, le personnage au centre de l’intrigue. Donc méthodiquement j’ai d’abord fait des brouillons pour caractériser mon personnage, son environnement, ainsi que son histoire personnelle. Puis j’ai entamé l’écriture en sachant déjà quelle seraient les obstacles et énigmes et en quoi ils résonneraient particulièrement avec l’intrigue basique qui est celle de tout *escape game* classique : s’échapper.

6. équivalent à *maître du jeu*, anglicisme

7. ¹⁰VIVES, Mélanie, membre de l’équipe critique *l’Escape Game Paris*

8. pour citer Roland Barthes.

Enfin le moteur de l'histoire en dehors de l'action du joueur pour "s'en sortir" et l'incendie qui se propage en parallèle, et amène l'idée que le temps est compté et qu'il faut s'enfuir pour ne pas mourir asphyxié. Le décompte donné par la voix est donc doublé par un effet à la fois sonore, visuel, et matériel qui s'intensifie en cours de partie.

Après avoir établi ce cadre fonctionnel pour l'histoire et le jeu, la préoccupation de l'incarnation de la voix du script est arrivée. Le personnage d'Astrid Muras est en proie à un trouble de la personnalité patent et l'idée de travailler avec une seule et même comédienne pour enregistrer la voix des personnages composant cette poly-personnalité s'est confirmé.

La *qualité* du jeu de comédien ne n'étant pas à négliger la décision de faire jouer le personnage aux voix multiples à une comédienne actuellement en formation au *Théâtre National de Strasbourg* s'accordait à l'exigence du projet de recherche. Il s'agit en l'occurrence d'une personne de confiance qui a accepté de donner son temps bénévolement : Claire Toubin⁹. Comme s'accordant à la réputation du TNS concernant la thématique de *la parole* défendue par son directeur Stanislas Nordey, l'enregistrement de la comédienne a pu s'organiser dans les studios de l'établissements grâce à la complicité de régisseurs sons en formation¹⁰.

L'enregistrement des voix a été réparti sur trois créneaux de deux fois une heure et demi avec une pause de trente minutes. Le tout s'est étalé sur une matin, le lendemain l'après-midi, et deux jours après en soirée. Dans cette logique pour des raisons d'énergies du jeu et d'humeur, la décision a été prise d'enregistrer l'intégralité des lignes de dialogues par personnage par séance. Tombant sur trois personnage parlant dans le script et ayant trois sessions d'enregistrements la stratégie a été payante est efficace avec la totalité du script enregistré avec des variantes.

Techniquement parlant je souhaitais qu'à la prise de son un des personnages, celui du *Gardien*, se détache et soit particulièrement *désincarné* par ce biais. Il s'agissait de lisser la vie autour de la source sonore qu'est une voix, la réduire

9. qui est ma sœur jumelle par la même occasion.

10. Merci à S. DROUART, et B. RANCUREL pour leur disponibilité et leur gentillesse.

et l'artificialiser. C'est pourquoi contrairement aux deux autres personnages enregistrés à travers un microphone électrostatique à large membrane (U87) celui du *Gardien* a été enregistré dans un microphone dynamique classique et impersonnel : le SM58. Autres aspect contextuel qui a son importance dans le rendu sonore : les prises de la voix d'*Astrid* et de *Tico* ont été faites dans une cabine speak de volume petit à moyen tandis que *Le Gardien* a été enregistré dans un vaste studio de répétition théâtrale.

Hormis ces différences de prise de son le plus influent dans le produit créatif réside dans les indications de jeu et l'interprétation de la comédienne. Pour résumer au mieux cette étape de création qui est à la croisé d'une intention artistique et de la technique d'acteur.trice voici une liste :

- Des principaux traits de chaque personnages :
 - **Astrid** : un personnage en colère, amer. Elle peut être agressive, violente mais la plupart du temps reste dans la maîtrise de ses émotions afin de ne pas céder à ses peurs.
 - **Tico** : présence enfantine, il est taquin et parfois corrosif. Il reste l'allier de Astrid pour sortir des flammes.
 - **Le Gardien** : présence néfaste, il est omnipotent, impitoyable et sarcastique
- Leur expression sonore dans la performance enregistrée de la comédienne :
 - **Astrid** : la voix de la comédienne sans autres artifices que celui du jeu et des émotions inscrites dans la situation, suggérées par les phrases, ou apprécié sur le moment. À été inscrit dans les prises successives que l'air venant à manquer dans le scénario du jeu la voix d'Astrid devait traduire vers la fin cette idée d'asphyxie progressive par un feulement s'accroissant
 - **Tico** : une voix de tête de la comédienne, une voix entre celle d'un cartoon et celle d'un véritable enfant par son registre haut et chantant.
 - **Le Gardien** : une voix forcée et grave de la comédienne. Son débit est plus lent globalement que les deux autres personnages hormis quelques exceptions.

- Le champs lexical et grammatical et le niveaux de langage propre à chacun depuis la phase écrite :
 - **Astrid** : son franc-parler est volontariste, très droit avec parfois un peu de style qui dénote une origine social peut-être élevée.
 - **Tico** : vocabulaire restreint, parfois pueril, c'est le chant et le rythme dans sa voix qui donne toute la richesse à son expression.
 - **Le Gardien** : Ton solennel, langage ultra stylisé et énigmatique, il parle à la troisième personne.

Le *derushage* de la matière à demander environ deux jours de travail car les personnages devait conserver l'empreinte de la voix recherchée, ce qui pouvait fluctuer entre les prises notamment pour Tico et le Gardien qui sont des voix créer artificiellement par le talent de la comédienne. Car la voix *sociale* en effet peut varier en cours d'une journée et des situations mais la *voix de la comédienne* elle, réside dans la poitrine, la détente et la respiration, ce qui a rendu la voix d'Astrid plus simple dans la cohérence mais paradoxalement plus compliqué à trier car les différences de jeu étant beaucoup plus subtile.

Si le temps avait permis d'avantage d'expérimentation en terme de prise de son il aurait été intéressant de tester une prise de son de type *ambisonique* pour la voix d'Astrid Muras, ou même au couple avec du mouvement pour donner un corps à cette voix, contre la prise classique qui aurait été conservé pour Tico. Le but d'une telle manœuvre aurait été en accord avec l'intention initiale d'internaliser la voix de Tico et d'externaliser celle d'Astrid. Dans le cas de la partie pratique proposée c'est par du traitement du signal que nous avons cherché à produire ces effets.

6.3 Expérimenter les qualités immersives et narratives de la voix dans l'interaction, jauger la liberté d'interprétation du joueur

-les objectifs ? Rendre disponible l'histoire, offrir de l'épaisseur et ouvrir l'imaginaire. Tenir en activité le joueur quelque soit son expertise du jeu.

(Scénographie : conditionner le joueur pour qu'il adhère au projet narratif)

Chapitre 7

Présentation du jeu d'évasion : L'incendie d'Astrid

7.1 Le Lieu, le travail de préparation et les conditions d'accès

Dès l'écriture du jeu j'imaginai un décor exigü, une cellule éclairée uniquement par des lumières artificielles. J'ai fait une demande de résidence à *la Générale* qui a été déclinée. Ayant fait du repérage à Louis lumière, je ne trouvais pas de lieu suffisamment lugubre et exigü pour l'ambiance recherchée. Après avoir cherché les divers moyens d'avoir accès à un local de ce type facilement pour prototyper je me suis rendu compte que la solution était simple. Les proportions de ma chambre de quelques mètres carrés, au calme, avec très peu d'ouverture lumineuse correspondaient en tout point au critère. Après un important travail de décor elle a finalement été amenée à ce rendu final :

CHAPITRE 7. PRÉSENTATION DU JEU D'ÉVASION : L'INCENDIE D'ASTRID



FIGURE 7.1 – Lit décoré, drap teint au brou de noix



FIGURE 7.2 – Vue 1 : Radio visible

CHAPITRE 7. PRÉSENTATION DU JEU D'ÉVASION : L'INCENDIE D'ASTRID



FIGURE 7.3 – Vue 2



FIGURE 7.4 – Vue 3 : globale



FIGURE 7.5 – Vue 4 : contre-champ des vues précédentes

L'accueil de certains joueurs, pour tester cette approche *IN MEDIAS RES* à été prévue selon les modalités suivantes (voir annexe B).

7.2 Les voix d'Astrid

Ayant déjà insisté sur les intentions de jeu de comédienne pour discriminer les voix des personnages entre elles, le rendre perceptible, je n'ai pas pour autant insisté sur des effets supplémentaires et garder la matière relativement brut. C'est sur le jeu d'espace que j'ai gardé cette idée de distinction entre ces trois parties prenantes. La voix du Gardien est totalement envoyée dans l'enceinte externe au casque que porte le joueur, il l'entend donc au travers de l'épaisseur du casque. Les voix de Tico et d'Astrid sont quand à elles envoyées dans le logiciel *Panoramix*¹, depuis *Live 10* qui est le sampler, et placées et mixées dans une sphère virtuelle ambisonique d'ordre 2 simulant 12 haut-parleur diffusant le B-format. Ces canaux sont envoyés trous à trous dans reaper qui a une piste où est inséré le plug-in *my bino*² qui reçoit l'ensemble de ces canaux en entrées et qui simule

1. Ircam-Tool

2. plug-in conçu par les ingénieurs de polytechnique.

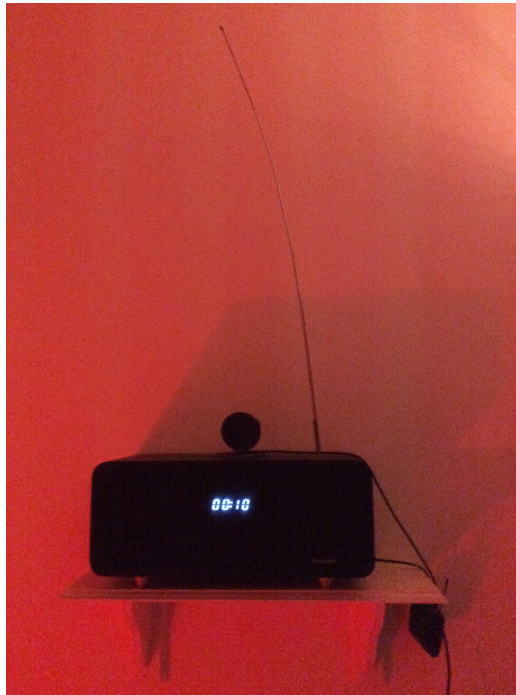


FIGURE 7.6 – La voix du Gardien coupe la radio (page 5 du scripte C)

un décodage en binaural. On aurait pu sortir directement de *Panoramix* mais on aurait alors pas pu tester la liaison OSC avec un iphone comme centrale inertielle harnachée sur le casque du joueur. Le plug-in my bino propose une entrée de contrôle de la position de la tête virtuelle que ne propose pas Panoramix qui place le mix dans un cadre plus statique concernant le rendu binaural.

7.3 Le dispositif technique et la conduite

3

3. Ce choix a été réalisé suite à un problème d'instabilité de la liaison bluetooth initialement prévue

CHAPITRE 7. PRÉSENTATION DU JEU D'ÉVASION : L'INCENDIE D'ASTRID

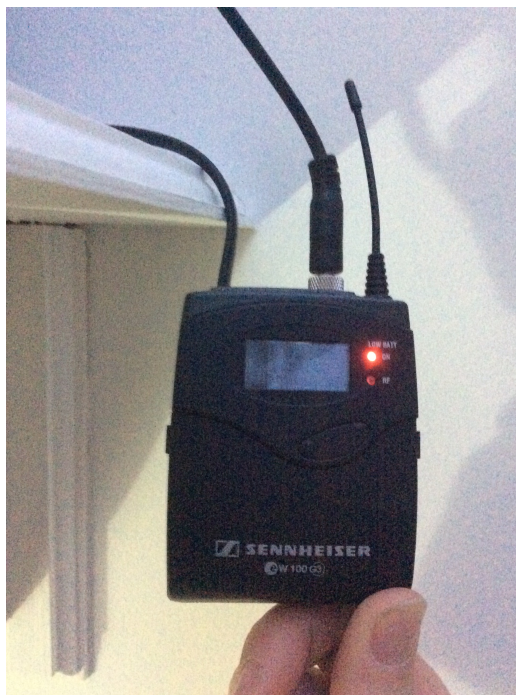


FIGURE 7.7 – réception de la voix du gardien pour exciter l'enceinte se fait par liaison hf shure eW-100

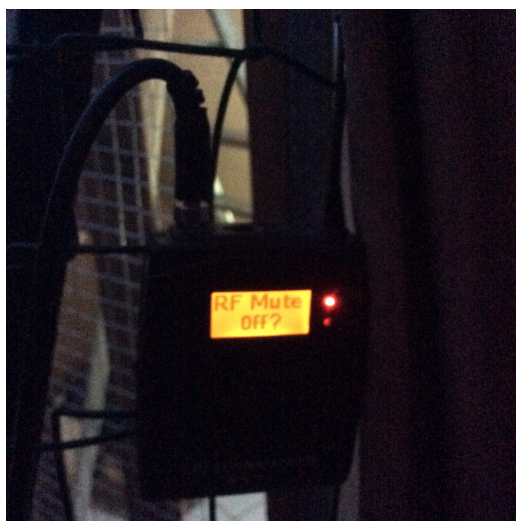


FIGURE 7.8 – émission hf



FIGURE 7.9 – Lumière ambiante 1



FIGURE 7.10 – Lumière ambiante 2 : L'alarme s'est déclenché (voir page 2 du scripte C)

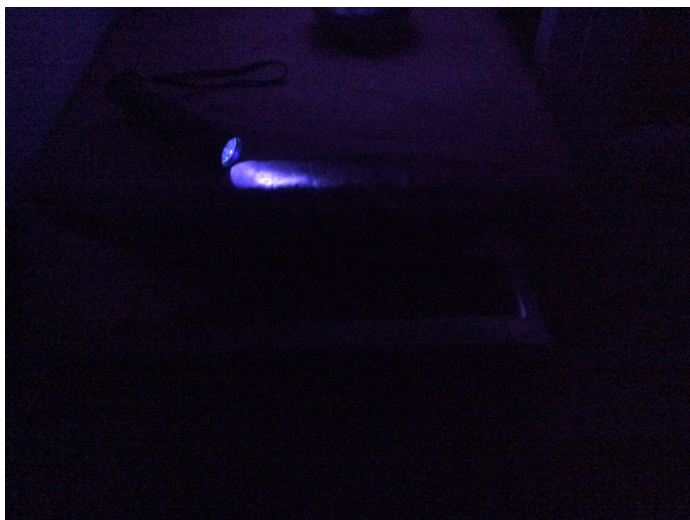


FIGURE 7.11 – Lumière extinction : objectif trouver la lampe UV (voir page 6 du scripte C)

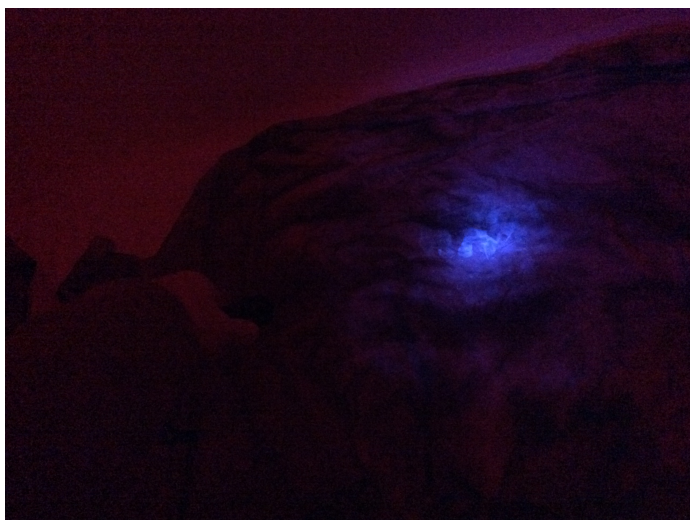


FIGURE 7.12 – Des signes apparaissent dans cette lumière

Chapitre 8

Réalisation du Jeu

8.1 Ajustement du maitre du jeu

8.2 Retour des joueurs

8.3 Suite et horizons

Conclusion

en cours de rédaction

Annexes

Annexe A

Questionnaire joueur.se

Joueur.se:

Quel âge avez-vous?

Quel est votre genre?

Êtes-vous amateur.trice de jeux en général? Si oui donnez en remarque vos types de jeu par ordre de préférence.

Avez-vous déjà fait des escapes games? Si oui, combien environ?

Si oui, est-ce que vous avez déjà expérimenté ce type de jeu en solo?

Après avoir jouer au jeu proposé, est-ce que vous seriez intéressés pour jouer à des jeux dans la même veine?

Sur la technique:

Est-ce que les voix étaient intelligibles? Notez entre 1 et 10 leur intelligibilité en fonction de leur mode de diffusion:

- la/les voix dans l'enceinte_____ /10
- la/les voix dans le casque_____ /10
- les voix multiples (casque et radio simultanément)___ /10

En termes de niveau sonore, pour chaque source de son cochez la case si le son a pu être trop fort où trop faible pendant le jeu:

- Casque: [] trop fort - & - [] trop faible -sinon-> [] adapté à ma sensibilité auditive
- enceinte radio: [] trop fort - & - [] trop faible -sinon-> [] adapté à ma sensibilité auditive
- infra-basses: [] trop fort - & - [] trop faible -sinon-> [] adapté à ma sensibilité auditive

Sur l'histoire:

Vous êtes-vous racontés une histoire pendant le jeu?

- Oui
- Non

Avez-vous été touché par l'histoire des personnages auquel cas?

- Oui, totalement
- Globalement
- Parfois
- Non, pas du tout

Pourquoi?

Combien de personnage(s) parle dans le jeu?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

Combien de personnage(s) y-a-t-il en somme dans l'univers du jeu (ceux qui parle, ceux dont on parle)?

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8

Donnez les noms des personnages dont vous vous souvenez (ou leur nature si vous n'avez pas retenu le nom) :

Sont-ils dans des espaces et des temps différents?

Si oui précisez les espaces et/ou les temps concernant chacun et leur réunion possible?

Quel(s) personnage(s) pensez-vous incarnez dans le jeu?

Donnez le synopsis du jeu en quelques lignes:

Remarque supplémentaire:

Sur la mécanique de jeu:

Évaluez la réactivité du jeu et sa cohérence en réponses à vos actions:

- Le jeu n'interagissait pas avec moi, j'étais livré.e à moi-même.
- Le jeu n'interagissait pas de manière cohérente avec mes actions
- Le jeu n'interagissait pas toujours de manière cohérente avec mes actions, avec des latences.
- Le jeu interagissait de manière cohérente mais pas toujours exactement.
- Le jeu interagissait avec moi et s'adaptait à mes actions.

Avez-vous bien compris les énigmes qui vous ont été posé?

- Non quasiment aucune.
- Une ou deux.
- La plupart mais ce n'était pas toujours clair.
- La majorité.
- Toutes, aucunes hésitations sur ce que je devais trouver, résoudre.

Remarque supplémentaire:

À quel point les voix vous ont aidé à trouver les solutions aux énigmes?

- [] Je n'ai pas compris qu'elles étaient là pour m'aider.
- [] Elles me perturbaient, elles bloquaient souvent ma réflexion, donc elle ne m'ont pas aidé au contraire.
- [] Elle aidaient qu'à certains moment, difficile de savoir, ça m'a parfois emmené sur des fausses pistes.
- [] Elles m'ont guidé vers les problèmes à résoudre et m'ont donné quelques indices utiles.
- [] Elles m'ont beaucoup aidé, j'ai bien compris ce qui était des indices ou des indications dans leurs discours.

Remarque supplémentaire:

Quels ont été les autres sources d'indices, de signes dans le jeu en dehors des voix?

Notez la difficulté du jeu entre 1 et 10? /10

Avez vous réussi ou perdu?

Quel sensation avez-vous eu à la fin du jeu face à ce succès ou cette échec?

Comment avez-vous perçu le fait de devoir donner la phrase à voix haute à la fin du jeu (si vous y êtes parvenus)?

Sur l'immersion:

Est-ce que le port du cache vous a gêné pendant la partie?

Êtes-vous sorti du jeu, vous êtes vous ennuyé? Si oui pour quelles raisons? À quelle moment?

Cochez les éléments qui vous ont permis de rentrer dans la l'univers du jeu, et notez entre 1 et 10 leur qualité immersive:

- [] Le costume de prisonnière..... /10
- [] Le surveillant qui accueil le joueur..... /10
- [] Le décor..... /10
- [] La lumière..... /10

- [] L'ambiance sonore..... /10
- [] Le jeu des comédien.ne.s..... /10
- [] La lettre d'invitation (si vous l'avez reçu)..... /10
- [] L'accueil au portail et le transfert cagoulé (si ont vous a accueilli comme ça)..... /10
- [] La matérialité du jeu (accessoire, fumée, texture)..... /10
- [] autres (précisez)..... /10
- Note globale sur la sensation d'immersion /10

Partie de retours libres

Annexe B

Accueil Joueur.se

Accueil: L'incendie d'Astrid

Johan Toubin

11 mai 2019

PROLOGUE I ENTRÉE DANS LE JEU

PHASE I ACCUEIL AU PORTIQUE

Arrivée de la joueuse ou du joueur au portique en extérieur

SURVEILLANT Vous venez pour vous faire emprisonner, pouvez-vous me confirmer ? Astrid Muras, est-ce bien votre identité ?

SURVEILLANT Est-ce votre identité oui ou non ? Veuillez-me présenter votre carte d'identité en règle que je puisse engager la procédure.

SURVEILLANT En comparant avec le registre vous êtes bien attendue, je vais vous emmener à votre cellule, pour des raisons de sécurité je dois vous masquer le trajet avec ce drap. (*il passe au joueur.se un sac en toile sur la tête et l'emmène jusqu'au décor*) Voilà attention lever bien les pieds le sol est piégeant.

PHASE II DANS LA CELLULE

Le surveillant enlève le masque en toile au joueur.se, un autre membre du personnel est là avec eux et ayant dans les mains du matériel et une tenue pénal au nom d'Astrid Muras.

SURVEILLANT Le docteur de la centrale va vous expliquer les consignes. Prenez et enfiler cette tenue et écoutez en même temps.

DOCTEUR Oui il y a quelques consignes à respecter afin que vous puissiez réintégrer le corps social à la fin de vos cinq ans de conditionnement. De plus vous sortirez d'autant plus rapidement si vous faites preuve de bonne conduite, un raccourcissement de la peine pouvant s'envisager.

SURVEILLANT C'est pourquoi vous devez obtempérer. Allez dépêchez-vous.

DOCTEUR Pour assurer l'ordre et la sécurité pendant votre incarcération

et connaître l'évolution de votre mentalité la port d'un casque analysant votre activité somatique est obligatoire. Veillez à le garder en permanence une fois qu'il sera calibré. Je vais vous l'installer maintenant puis je laisserai mon collègue vous donner les dernières précisions du règlement. (*pose du casque et du récepteur in-ear, reset de la position de la tête, réglage du volume en accord avec la sensibilité du joueur*).

SURVEILLANT En attendant qu'une cellule de classe 1 se libère je vous tiendrai à l'oeil dans une cellule de classe 0. Le confort est basique c'est pourquoi il n'y a pas de sanitaire... vous nous sollicitez pour accéder aux structures collectives si c'est en dehors de vos horaires de promenade mais veillez à ne pas en abuser, pour vos envies pressantes par exemple cela est courant et normal. Interdit de fumer, tout type de drogue, alcools, etc. bref vous devez prendre soin du mobilier fourni par l'état, pas de dégradation tolérée, la somme des réparations sera directement prise sur votre solde. Donc éviter de monter sur les meubles oui j'ai déjà vu ça. Et pour le reste j'espère que vous avez toujours la version papier du règlement que l'on vous fournira et à laquelle vous vous référerez. Voilà l'acte d'écrou à signer. Pas d'allergie, asthmatique? quelque chose à nous déclarer? Nous avons ranger vos affaires personnelles dans la cellule. Tout ce qui n'était pas toléré à été consigné, vous le récupérez à la sortie. J'éteindrai par commande les lumières de la cellule à ce moment là ce sera le couvre-feu, jusqu'ici tenez vous tranquille. (*il quitte la cellule, cadenas la porte et s'en va en sifflant*)

Annexe C

Script du jeu

Script: L'incendie d'Astrid

Johan Toubin

16 mai 2019

ACTE I AVANT L'INCENDIE

– I PREMIER CONTACT

Le surveillant ferme la cellule et s'éloigne. Il y a une table de chevet surmontée d'une lampe dans un coin de la pièce.

ASTRID - Tico... Tico... Tico! (*la lampe clignote à chaque appel*)

TICO - Oui.

ASTRID - Qu'est-ce qu'on fait ici ?

TICO - Je crois qu'on a encore perdu pied, pied-à-terre terre de feu feu follet lait de...

ASTRID - Tico j'ai peur ; on a passé beaucoup de temps ici ? J'ai envie de partir. (*la lampe perd en luminosité*)

TICO - On vient d'arriver tu ne te rappelles pas ?

ASTRID - Non. On ne peut pas venir d'arriver. Rend-moi mon corps!
(*la couleur de la lumière produite par l'ampoule tourne au rouge puis s'intensifie*)

Une alarme hurle mêlée à des cris. La cellule se met à vibrer, murs et meubles. Elle est plongée dans le noir subitement après une explosion sourde. Un homme au loin "Je te hais ! Crève ! CREVE !"

*Une aura rouge passe à travers les barreaux de la porte de la cellule. La lumière revient progressivement tandis qu'un filet de fumée commence à se répandre dans la pièce.
(Des sons graves et inquiétants commencent à se faire entendre).*

– II TROUBLE

ASTRID - Ach... Ce crâne et ces bras sont douloureux, je suis en nage.

TICO - On va se faire punir, au coin la méchante!

ASTRID - Comment ça on va se faire punir? On va d'abord venir nous chercher.

Cette sirène et tout le reste ça ne ressemblait pas à un exercice. Il y a bien un moyen de savoir ce qu'il se passe?

Énigme 1 : Penser à la Radio et la faire fonctionner.

INDICES

—
ASTRID - Tu entends ce bruit? Je n'y avais pas fait attention.

—
ASTRID - Regarde une radio, peut-être la station de la prison nous renseignera.

—
ASTRID - Il manque une pièce à cette radio, elle ne doit pas être tombée bien loin.

—
ASTRID - Je crois que nous ne sommes pas sur la bonne fréquence.

RETOURS ACTIONS

Succès

—
ASTRID - On se rapproche.

—
ASTRID - Oui! Là!

—
ASTRID - Bravo! Ça devrait fonctionner maintenant.

—
ASTRID - Quel As! Je n'aurais pas fait mieux si j'étais au commande.

Échecs

—
ASTRID - On s'égare là Tico. Concentre-toi!

—
ASTRID - Ça m'étonnerait qu'on trouve quoique ce soit ici.

—
ASTRID - Ça ne fonctionnera pas comme ça.

AMBIANCES

—
ASTRID - Hazel me manque... il saurait quoi faire c'était un pragmatique.

TICO - Hazel coup mortel! Hazel coup mortel!

ASTRID - Tais-toi! On ne peut pas rire de ça.

—
ASTRID - Cette odeur de brûlé, de pierre fendue, ça ne me rappelle pas que de bon souvenir. On n'est pas en sécurité ici non plus.

—
ASTRID - Pour finir dans cette cellule c'est que j'ai les mains rouges je ne vais pas te mentir Tico.

—
ASTRID - Pourquoi les incendiaires brûlent-ils plus que ce qui les consument... On aurait éviter pas mal d'ennui.

—
ASTRID - Hazel est-ce ta vengeance qui me frappe? Garde tes poings serrés dans ton cimetière de cendres tu ne peux pas m'atteindre ici. Pourtant je t'aimais.

Énigme 1 résolue : La radio est mise en marche

"Shrkk...kk....cinquante pompiers dépêchés sur l'incendie shrrr de la centrale d'encellulement pour femme du district nord seulement quelques uns arrivent encore à faire reculer les flammes tandis que l'incendie est contenu par le reste des effectifs. La directrice de l'établissement pénitentiaire ne le confirme pas devant l'autorité centrale mais nos sources nous indiquent que le plan d'évacuation des détenues aurait été mal conçu et que probablement à l'heure où nous vous parlons des femmes seraient prisonnières mais cette fois-ci des

flammes. À l'attention des auditeurs on m'informe à l'instant dans un communiqué du procureur en charge de l'enquête que la piste d'un incendie criminel semble se conf

///

LE GARDIEN - Elle n'a donc rien vu la petite fille aux yeux trop noirs. La mâchoire du père a fini par se figer et se décrocher ; avec le temps on n'entendra plus les notes cuivrés de sa musique. Il n'y avait pas que le père dont le visage s'était gelé dans un rictus l'autre homme l'avait aussi mais après le coup tout est devenu si lumineux puis si noir... si obscur.

ASTRID - Qu'as-tu fait Le Gardien ? Quand arrêteras-tu de hanter ma vie !

LE GARDIEN - Toujours résolue à tout résoudre dans les flammes la fille au nom d'étoile mourante doit savoir que la pièce devient suffocante. C'est une fumée toxique qui aura raison d'elle et non le feu qu'elle affectionne tant.

TICO - Laisse la tranquille ! Monstre ! Retourne au placard !

LE GARDIEN - Tiens Tico, toujours dans mes pattes sale gamin. Le Gardien ne vous laissera pas tranquille tant que le bûcher n'aura pas suffoqué Astrid. Cette incendie providence attaque les installations électriques vous périrez dans le noir. *(la pièce est plongée dans l'obscurité brutalement)*

ACTE II INCENDIE

– I RÉMINISCENCE

TICO - Astrid, j'ai peur. Tu peux rallumer s'il-te-plait ?

ASTRID - N'ai pas peur Tico, on voit un peu dans cette pénombre. On trouve toujours de quoi s'éclairer et éclairer les autres. J'ai une lampe dans mes affaires, je suis sûre que tu peux la trouver.
On ne va pas se laisser mourir ici.

Énigme 2 : Trouver la lampe UV.

INDICES

—

ASTRID - C'est l'institution qui range les affaires des détenues c'est sûrement dans un endroit logique, fonctionnel.

—

ASTRID - On peut regarder dans les meubles d'abord.

—

ASTRID - C'est le genre d'objet que j'aimerais trouver rapidement après un cauchemar.

—

ASTRID - Cette lampe est pas très grande elle tiendrait dans un tiroir.

RETOURS ACTIONS

Succès

—

ASTRID - Pas très fantaisiste comme cachette, exactement ce qu'on cherche.

—

ASTRID - Simple, froid, pratique, facile.

—

ASTRID - On l'a trouvé. On va peut-être réussir à sortir de ce mauvais rêve.

Échecs

—
ASTRID - Pas très pratique de ranger ça là. Je pense qu'on fait fausse route.

—
ASTRID - Si l'institution avait rangé ma lampe ici je pense qu'on peut s'inquiéter sur l'ordre qui régit ce monde.

—
ASTRID - À force je crois que tu joues le jeu du Gardien Tico. Une place fonctionnel, utile pour une lampe ce n'est pas ce que tu cherches jusqu'ici.

AMBIANCES

—
LE GARDIEN - Hazel, une aspiration suivie d'un coup de couteau quand ces consonnes sortent de la bouche. Ces sons qui frappent encore la petite fille d'effroi.

ASTRID - Je ne veux plus t'entendre, je n'ai plus peur de ta noirceur, j'ai la force d'abattre un bœuf quand je veux vivre. Je trouverai cette lumière.

—
LE GARDIEN - Le Gardien veille à ce que les équilibres soient établis. Hazel, l'autre homme, le chaudronnier aplati dans sa propre forge. Nommé comme un démon, mort comme un martyr. Pilier parmi les pilier dans le grand effort, mordu par une vipère qu'il avait choisi parmi toutes. La fille va payer pour la violence des hommes. La justice pour soi par soi.

—
LE GARDIEN - Un jour, le chaudronnier frappe et frappe jusqu'à ce que ce qui est droit se torde, courbe l'échine.

—
LE GARDIEN - Astrid! Astrid!
Tête qui hurle sous le marteau!
Tête qui résonne!
Tête qui renvoie les coups.

—
LE GARDIEN - Trente-six coups! trente-six plaies béantes! Un corps de Titan s'effondre dans l'atelier, un corps aimé, un corps haïe. Elle a du mal à ouvrir les yeux, sa tête est en feu. Astrid.

Énigme 2 résolue : La lampe torche UV est allumée dans les mains de Tico

Le faisceau se dessine dans le brouillard de la fumée. Des inscriptions jusqu'alors invisibles apparaissent sous cette lumière. L'ambiance est réduite au son de l'incendie environnant et à des hallucinations auditives ponctuelles plus ou moins floues s'apparentant à des voix tendant vers une musique angoissante.

LE GARDIEN - Astrid doit à présent écouter si elle veut survivre. Le Gardien se félicite de l'efficacité de l'incendie déclenché par ses complices. Dans sa merci il laisse toujours aux êtres impurs une chance de s'en sortir, une clef à trouver à porter de main. Ce coffre contient une vérité à mettre en lumière.

- II DUEL : LE JEU DU PENDU

Double énigme

Énigme 3 : Ouvrir le cadenas du coffre grâce au code de quatre lettres tracé à la peinture invisible sur le drap du lit et à sa clef de code caché sous le lit.

INDICES

code

—
ASTRID - Dans cette lumière les fantômes du passé m'apparaissent.
Ça danse, devant mes yeux, le sol est trop instable.

TICO - On joue au pendu ? En quatre signes.

ASTRID - Tu te fous de moi Tico ? Un pendu ? J'étouffe.

—
ASTRID - J'en ai marre ces graffitis fluorescents sont une sorte de jeu du pendu pervers. Mais que cherche-t-on dans ce labyrinthe ?

TICO - Un mot en quatre signes.

ASTRID - Si seulement ça pouvait être si simple... un mot en quatre signes. Le Gardien se joue de nous mais c'est notre seule issue, pas le moindre secours extérieur.

clef de code

—
TICO - Astrid ? Est-ce que tu as peur dans le noir ?

ASTRID - Non, je n'ai plus peur dans le noir. regarde, notre faisceau transperce l'obscurité.

TICO - Mais pourquoi ton cœur accélère alors ?

ASTRID - Je vais te dire ; notre cœur accélère car même dans la lumière un monstre reste un monstre. Et nous allons le débusquer dans ses cachettes de monstre.

—
ASTRID - En fouillant on va vite trouver ce que Le Gardien a caché, ce n'est pas la première fois qu'il se rit de moi.

—
ASTRID - Regardons sous le lit, ce monstre s'y trouve forcément, ou du moins la clef qui nous mènera à lui.

code et clef de code : indice de combinaison.

code

—
ASTRID - Tu as raison, il y a ces quatre lettres qui correspondent à une combinaison.

—
ASTRID - Cette combinaison... peut-être celle d'un cadenas ou d'un coffre. Le "hic" c'est que ce ne sont que des lettres.

clef de code

—
ASTRID - Ce codage va certainement nous être utile, gardons le précieusement.

—
ASTRID - Avec cette clef de code on peut décoder une série de lettres en chiffres et vice-versa.

RETOURS ACTIONS

Succès

—
LE GARDIEN - Il a fallu que la fille au yeux noirs ne voit plus rien pour qu'apparaissent un chemin raisonnable.

—
LE GARDIEN - Le jeu en vaut la chandelle sans mauvais jeu de mot (*rire*) Avant de mourir dans un souffle.

—
LE GARDIEN - Approche, approche ! Approche. De quoi a-t-elle peur ?

—
LE GARDIEN - Les signes s'alignent mais qu'annoncent-ils ? Une victoire ou une défaite ?

—
LE GARDIEN - Les mots s'alignent les lignes se signent assignent l'énigme sous les saignants servant le vice et les services versatiles ment au prochain sang se rapproche plus près après c'est là qu'elle trouve et vice versa combine le code déterre les morts deux codes deux hommes échange leur place l'un vit l'autre meurt.

Èchecs

—
LE GARDIEN - La jeune fille est-elle aveugle pour ne pas trouver ? Elle doit rester sensible aux appels pour se guider.

—
LE GARDIEN - Si elle cherche un monstre ici elle ferait mieux de le chercher dans sa tête ou dans son cœur.

AMBIANCES

—
ASTRID - Le Gardien aimerait que je périsse ici avec toi, par le feu. Pourtant je ne peux m'empêcher de croire qu'il nous laisse une échappatoire dans ce cauchemar. Mon père nous laissait ce même espoir ; avec ma mère, on a du fuir.

—
ASTRID - Pressons-nous je ne veux pas mourir à petit feu à cause d'un esprit sadique.

ACTE III ÉVASION

– I PERSONA NON GRATA

Énigme 3 résolue : le coffre est ouvert

Le coffre contient un porte-document, c'est le dossier psychiatrique d'Astrid

ASTRID - Ne perdons plus de temps, qu'est-ce que ça raconte tous ces documents.

AMBIANCES

pendant la lecture du dossier

—
ASTRID - Je vous hais, je vous crache à la gueule !

—
ASTRID - Je n'ai donc jamais été seule et pourtant je ne me suis jamais sentie aussi seule.

—
ASTRID - Comment ai-je pu oublier...

– II CÔTÉ CŒUR

Énigme 4 : Dans une doublure de la poche côté coeur de la prisonnière se trouve une phrase codée en chiffre. Une fois décodé par la même clef de code trouvée dans l'énigme précédente elle permet l'ouverture de la porte après avoir été prononcé à haute voix

INDICES

—
LE GARDIEN ¹- Astrid doit à présent écouter si elle veut survivre.
- Il laisse toujours aux êtres impurs une chance de s'en sortir, une clef à trouver à porter de main.
- Une vérité à mettre en lumière.

1. les mots suivants comme échos de ce qui a déjà été entendu.

—
ASTRID - La clef est à ma portée depuis le début. Le Gardien en a parlé d'ailleurs.

—
ASTRID - À portée de main... à portée de main.

—
ASTRID - Cette série de chiffres que j'ai trouvée dans ma poche, c'est certainement ça dont-il parle! Comment la décoder?

—
ASTRID - Encore un code, j'espère qu'il s'agit du même codage que toute à l'heure, il ne me reste plus de temps.

RETOURS ACTIONS

Si le joueur trouve la phrase dans la poche plus tôt dans la partie :

—
ASTRID - Côté cœur, Bingo! Mettons ça de côté Tico. Je suis sûre que ça va nous servir.

Si le joueur a décodé la phrase mais ne la prononce toujours pas :

—
ASTRID - Une phrase, cette phrase toute simple. Disons la à haute-voix ou taisons nous à jamais.

*Énigme 4 résolue : la porte est déverrouillée et s'entrouvre.*²

“Il faut avoir encore du chaos en soi pour enfanter une étoile qui danse”³

2. Le joueur à la liberté de sortir où de rester jusqu'à la fin du décompte et perdre.

3. F.W. Nietzsche, *Ainsi parlait Zarathustra*, prologue, paragraphe 5

DÉCOMPTE⁴

LE GARDIEN - (20') Le sang dans les veines de la fille au nom d'étoile mourante sera cuit dans vingt minutes.

LE GARDIEN - (15') Plus que quinze minutes avant de s'évanouir. C'est à une vitesse prodigieuse que le feu mange l'oxygène qui permet à la fille de redpirer.

LE GARDIEN - (10') Dans une dizaine de minute Astrid Muras aura une tache noire au centre de sa vision et sa tête frappera le sol tiède.

LE GARDIEN - (5') Le monoxyde de carbone pollue l'espoir de la jeune femme ancien soleil, dans cinq minutes les visions s'arrêteront et elle sera en paix. Meurs douce étoile.

LE GARDIEN - (2'50") La mort arrive par ta trachée, elle nous libère tous de notre culpabilité.

LE GARDIEN - (0'30") Le Gardien est là pour te parler dans ton dernier souffle, quand il s'arrêtera de parler toutes les lumières se rallumeront. Astrid sera passé à un nouvel état, elle sera enfin la flamme qu'elle a toujours voulu être. Même si la clef de son salut était en elle, le monde était devenu trop iobscur depuis les parois internes de son être pour qu'elle vit cette lueur.

FIN DE L'ÉVASION

4. lignes pouvant être jouées au cours de la partie pour informer le joueur du temps restant imparti

Annexe D

Documents et accessoires dans le jeu

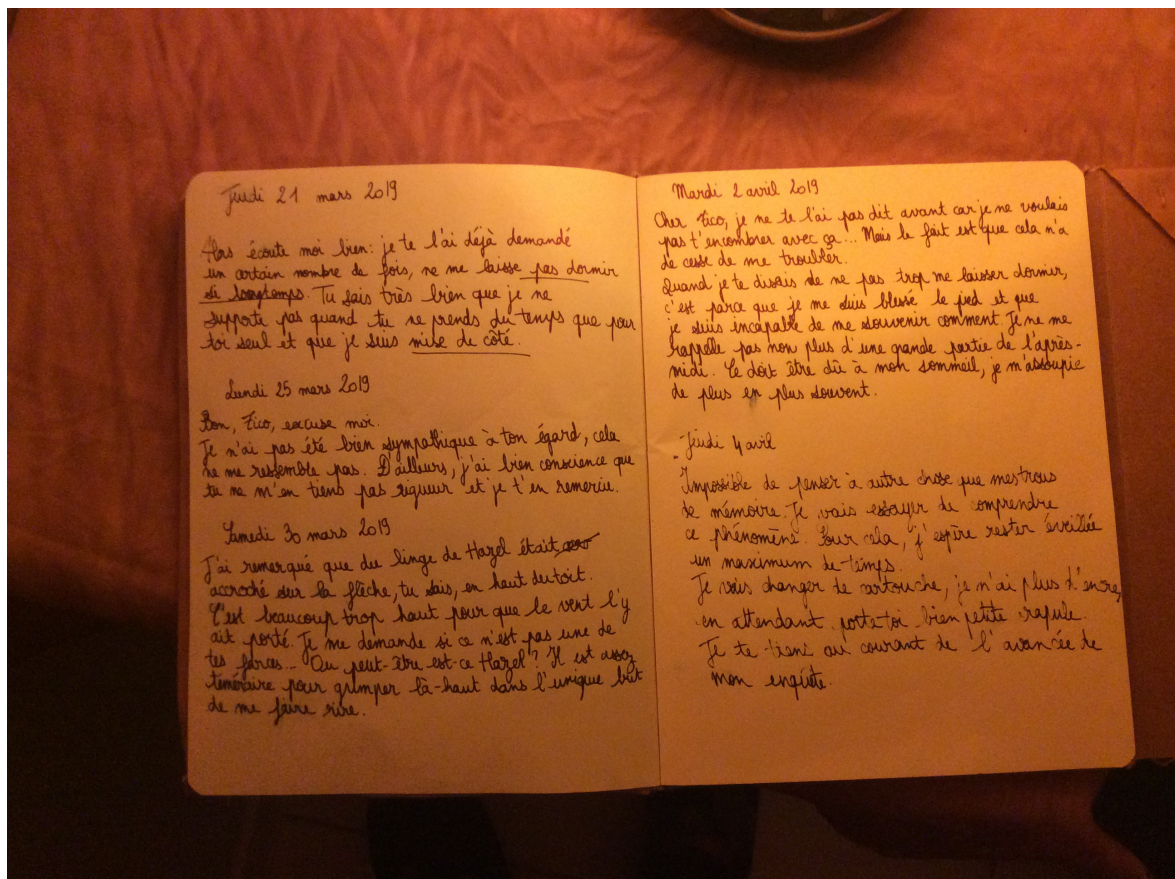
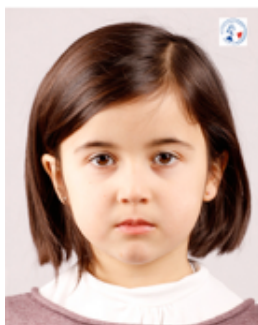


FIGURE D.1 – Journal intime d'Astrid

Dossier psychiatrique

CENTRE HOSPITALIER NOTRE-DAME DU LIMOUSIN



Nom: MURAS

Prénom: ASTRID

Sexe : F

Âge : 7 ans

Né(e) le 17 novembre 1995 à MENDE (48)

Suivi du Docteur GREGORY (spécialisé dans la psychiatrie des mineurs)

La patiente a été intégrée au programme psychiatrique de l'hôpital suite à des tentatives de violences sur elle-même le 6 janvier 2003. Il a été constaté chez ASTRID MURAS un SYNDROME DE TROUBLE DE PERSONNALITE. Ce trouble de la personnalité semble être apparu suite à un traumatisme. Effectivement, l'enfant présente tous les symptômes de maltraitance et a apparemment subi des violences parentales.

Le trouble de la personnalité se manifeste par l'apparition d'une deuxième personnalité chez la patiente. Cette deuxième personnalité a été nommée par l'enfant elle-même « le Gardien ». Cette personnalité est très NEFASTE et DESTRUCTRICE pour la jeune fille. Elle la pousse à se faire du mal et pourrait potentiellement la pousser à en faire à autrui.

Le traitement choisi pour ASTRID MURAS a été un suivi psychologique et psychiatrique, ainsi qu'un suivi purement médical (ordonnance ci-jointe). La procédure choisie par le Docteur GREGORY a été particulièrement douce et pédagogique. Par le biais du jeu, ASTRID MURAS a été poussée vers le développement d'un personnage protecteur nommé « TICO » pour contrer la personnalité du « GARDIEN ».

La patiente a très bien répondu au traitement. Sa deuxième personnalité néfaste devrait ne plus refaire surface. « Le Gardien » a été totalement écarté de l'esprit de la patiente. Cependant, le Docteur GREGORY n'omet pas l'hypothèse selon laquelle la patiente ASTRID MURAS aurait d'autres personnalités refoulées.



FIGURE D.2 – Costume Joueur.se



FIGURE D.3 – La poche cachée





FIGURE D.4 – coffre et cadenas : découverte du dossier psychiatrique



FIGURE D.5 – Révélée par le lumière UV : clef de code sur le fait divers



FIGURE D.6 – briquet

Bibliographie

- [1] **BOTTINEAU, Didier**, «Linguistique incarnée et "énactivisme" : quelles collaborations possibles avec les neurosciences», dans «Actes du colloque de l'Association des Sciences du Langage», , A. Rabatel, M. Temmar, J.-M. Leblanc, Lambert-Lucas2015, URL <http://www.lambert-lucas.com/livre/sciences-du-langage-et-neurosciences-asl-2015/.hal-01817336><https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01817336/document>.
- [2] **BOUKO, Catherine**, «Quand le numérique s'invite au château : les serious games comme outil de médiation du patrimoine», , 2015, URL <https://journals.openedition.org/edc/6465>.
- [3] **KANNY, Lucile**, *Les Escapes Games, une innovation au service du territoire : l'exemple de Fort Paint, une structure de loisirs*, mémoire sous la direction de G. RICHARD, conduite de projets en sport, santé et territoire, Université de Lorraine, Sport et Santé, juin 2016, URL <https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01825054/document>.
- [4] **LAUNAY, Aloyse**, *Il était une fois... Création de parcours sonores interactifs à partir du conte du petit chaperon rouge*, mémoire sous la direction de P. SPITZ et G. JAQUEMIN, filière son, École Nationale Supérieure Louis Lumière, juin 2018.
- [5] **MERIC, Renaud**, *Appréhender l'espace sonore. L'écoute entre perception et imagination*, collection Musique-Philosophie, 2012.
- [6] **MERIC, Renaud**, *L'espace visible/L'espace Charnel*, collection Musique-Philosophie, 2012.
- [7] **MEYER, Charles**, *Du mutisme au dialogue : les interactions vocales dans le jeu vidéo*, mémoire sous la direction de T. Coduys et I. Ballet, filère son, École Nationale Supérieure Louis Lumière, juin 2015, URL http://www.omnsh.org/sites/default/files/du_mutisme_au_dialogue_-_charles_meyer_-_2015.pdf.

- [8] **Richardson, Lucien**, *Immersion sonore et interfaces transparentes, les enjeux d'une vidéo interactive*, mémoire sous la direction de T. Coduys et G. Jaquemin, filère son, École Nationale Supérieure Louis Lumière, juin 2016, URL https://www.ens-louis-lumiere.fr/sites/default/files/2017-08/Richardson_Son_2016.pdf.
- [9] **VARELA, Francisco J.**, *Invitation aux sciences cognitives*, 1996.
- [10] **VIVES, Mélanie**, «La crypte maudite», *www.escapegame.paris/paris*, 2018, URL <https://www.escapegame.paris/paris/the-skeleton-key/la-crypte-maudite/>.
- [11] **VIVES, Mélanie**, «Loft 13», *www.escapegame.paris*, 2018, URL <https://www.escapegame.paris/paris/phobia/loft/>.