



CHARADE

Une expérience amoureuse dans un Paris surréaliste

PITCH

Alors que vous vous promenez dans une rue solitaire dans Paris, apparaît une femme mystérieuse qui vous regarde. Cette femme insaisissable vous invite à emprunter des passages insolites... Dans son sillage, vous ré-enchantez le monde autour de vous. En transformant l'espace, vous explorez d'autres chemins.

Comme dans un rêve éveillé vous basculez dans des sphères parallèles, oniriques, fantastiques, érotiques, bientôt vous défiez l'apesanteur, le monde tout entier devient le lieu de tous les possibles.

Un cadavre-exquis (visuel, sonore et poétique) qui propose des portes vers l'inattendu. Où il est question de rencontre, de plaisir, d'amour et de liberté.



Atget, Hôtel de Sens

ELEMENTS TECHNIQUES

Titre : Charade

Format : Expérience de réalité virtuelle en 3D
temps réel

Durée : 15 min.

Masques : Oculus Quest, Oculus Rift, HTC Vive

Plateformes : Oculus, Steam

Moteur de jeu : Unity

NOTE D'INTENTION

En relisant Nadja d'André Breton, Le Paysan de Paris d'Aragon, Les dernières nuits de Paris de Philippe Soupault, il est frappant de constater que le surréalisme est raconté, par tous ces auteurs, comme **une expérience à vivre**. Chaque homme devient poète, lorsqu'il apprend à détourner son regard d'un horizon borné.

En affirmant que le réel ne s'arrête pas à la perception que l'on en a, que la logique est une prison, ces auteurs appellent à saisir l'importance du hasard, de l'illusion, du fantastique et du rêve. Ces textes décrivent la nécessité de se jeter dans une expérience forte de la vie... de porter notre regard plus loin, mais aussi en dedans de soi afin de faire craquer le carcan de nos existences.

Pour les surréalistes, la recherche du merveilleux est la démarche ultime : le merveilleux influe sur la réalité pour la rendre conforme à nos inspirations, nous révèle à nous-mêmes, et nous permet d'accéder à nos désirs profonds, à l'amour et à la liberté.

Le merveilleux est donc une clef, une porte, un seuil, un trou de serrure : il offre un passage vers une nouvelle réalité, vers des paysages intérieurs fantastiques que nous devons apprendre à conquérir en laissant parler l'inconnu(e) qui sommeille en nous. Les surréalistes nous exhortent à pousser les limites de notre pensée et de nos sens pour accéder à une réalité où les contraires ne s'annulent plus, mais s'additionnent.

La rencontre fortuite avec une femme inconnue, puis la promenade engagée, à ses côtés, au travers d'une ville sont les points de départ récurrents de plusieurs textes surréalistes : c'est aussi le point de départ de notre projet.

Nous proposons une expérience amoureuse dans un Paris transfiguré par le merveilleux, un Paris du désir et de l'amour qui surgirait d'un "dérèglement des sens".

Charade raconte l'histoire d'une femme des rues, dont le charme secret est d'initier le passant au merveilleux de la ville. Ce Paris de la sensualité et de l'amour est aussi une ville interlope, aux habitants peu recommandables. Son insouciance narquoise a conduit la Muse dans les mauvais bras, ceux de Volpone, un chef de gang qui aime posséder les âmes, comme il accumule les choses. La muse semble le fuir. A moins que tout cela ne soit qu'un jeu? **Un jeu à la vie à la mort.**

« **Une expérience amoureuse dans un Paris transfiguré par le merveilleux** »

« Une chasse miraculeuse, à la recherche d'objets insolites, de cachettes, de passages secrets »»

Cette expérience de réalité virtuelle interactive est inspirée par les méthodes narratives et visuelles des surréalistes. Il s'agit non seulement d'inviter le visiteur à entrer en contemplation d'une réalité maléable, mais véritablement de l'inciter à **devenir "voyant"**.

La muse incite l'utilisateur à s'engager dans "une chasse miraculeuse", à la recherche d'objets insolites, de cachettes, de passages secrets. En apprenant à les repérer et à les actionner, l'utilisateur se frayera un chemin dans un Paris labyrinthique, avec la fantaisie et le désir comme seuls viatiques.

Nous invitons l'utilisateur à déambuler dans une ville qui trouve dans les Buttes Chaumont, les Bains-Douche, dans la rue même, des lieux dédiés aux jeux du désir et de l'amour. Pour concevoir ces décors, nous avons opté pour une esthétique stylisée misant sur des choix de couleurs affirmés et un important travail sur la lumière plutôt que sur la richesse des textures.

L'interactivité proposée consiste à repérer des objets et les manipuler pour faire advenir le merveilleux. Nous avons voulu des interactions le plus intuitives possible, découlant des mouvements de la tête et du corps (rotation à 360°) et d'une utilisation minimale des manettes (gachettes).

Ces partis pris sont d'autant plus cruciaux que **Charade invite l'utilisateur à s'engager dans un corps à corps**. Corps à corps avec une amoureuse qui se dérobe. Corps à corps aussi avec une ville maléable, dont les jardins, les cloaques et les coupe-gorge deviennent la matière d'un immense et jubilatoire cadavre exquis.

Xavier de la Vega et Julie Desmet Weaver



SYNOPSIS

Alors que vous flânez dans une ruelle solitaire, une femme mystérieuse vous interpelle. Sybille est son nom. Cette femme insaisissable vient à la rencontre des passants qu'elle croise au gré des rues. En disparaissant comme par magie derrière une affiche, elle finit de retenir votre attention et vous vous engagez avec elle dans un charmant jeu de piste.

Certains objets autour de vous s'animent de reflets dorés et attirent votre attention. Bientôt, en les manipulant, vous apprenez à transformer le monde.

C'est étrange, le Parc des Buttes Chaumont s'encastre par morceaux dans la ruelle, derrière une vitrine ou une façade étroite et décrépite. A chaque coin, Sybille réapparaît joueuse et séduisante : elle vous invite à la suivre... encore plus loin.

En lui saisissant la main vous basculez tout entier dans le parc, mais Sybille s'éclipse à nouveau derrière les branches d'un saule pleureur. Vous apercevez alors sur le tronc des robinets de laiton. En les ouvrant, votre promenade bucolique se modifie : un alignement de portes vient découper l'espace autour de vous. En les poussant, vous découvrez une à une des cabines de bains douches où se chuchotent des plaisirs interdits. Sybille vous attends derrière une porte, immergée dans une baignoire à pattes de lion.

Mais bientôt l'ombre menaçante de Volpone plane sur vous. Sybille vous entraîne dans le salon du bandit. Que veut-elle donc de vous ? Savoir jusqu'où vous seriez prêt(e) à aller ? En explorant les cachettes de la pièce, à la recherche d'un carnet compromettant, vous déclenchez des mécanismes qui vous font passer du jour à la nuit et qui retournent la pièce sans dessus-dessous.

Soudain les balles des révolvers fusent et font volet en éclats le décor autour de vous.

Vous vous retrouvez suspendu dans un vide laiteux, où flottent des objets-talisman qui n'attendent que vous les saisissiez pour vous transporter. C'est à vous de tracer votre chemin dans ce Paris labyrinthique, peuplé de créatures fantasques et de bandits burlesques. Sybille jubille et déclame le poème de votre rencontre.

A sa manière impérieuse, elle vous avait exhorté : « de nous, il faut que quelque chose reste ».

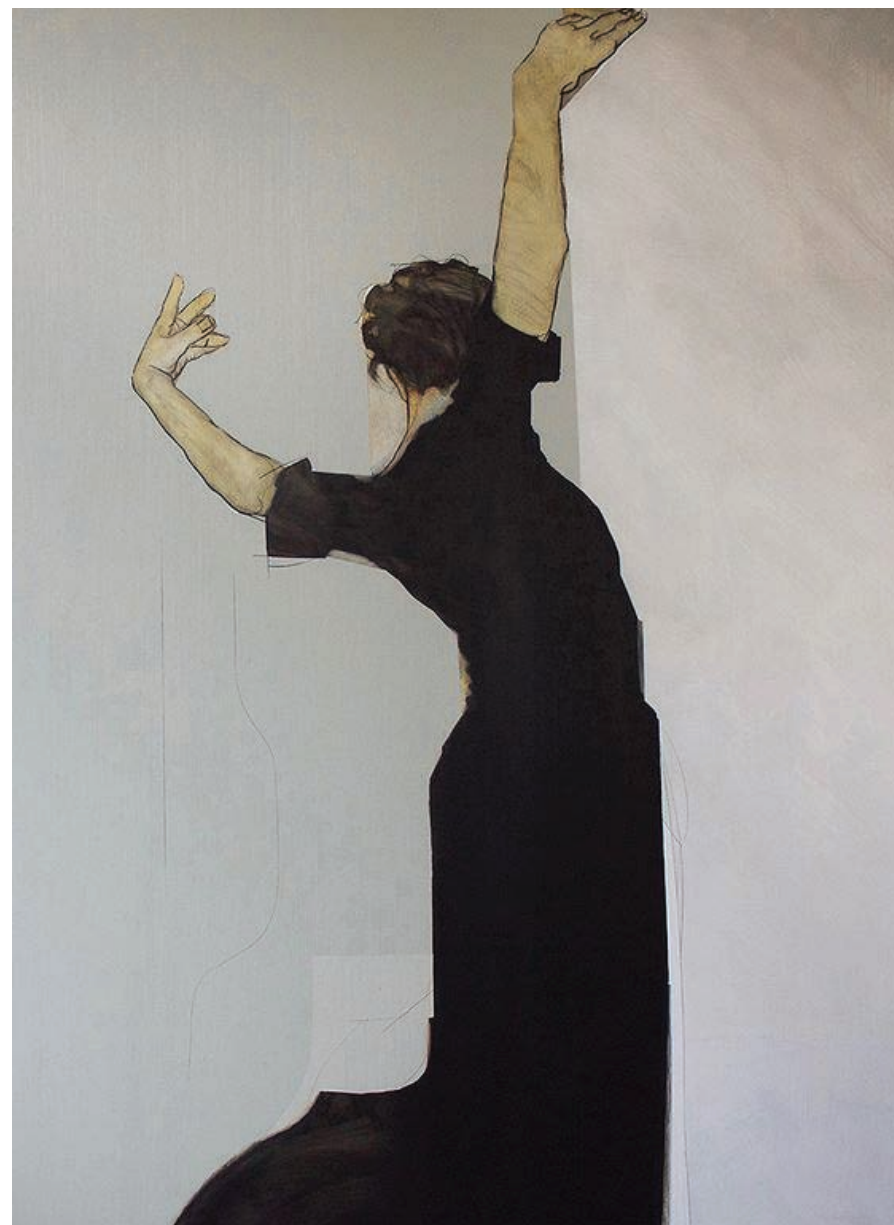
SYBILLE

Sybille, est une jeune femme joueuse et mystérieuse. Fille de la rue, elle se promène nuit et jour dans la ville. Sans aucune gêne, elle vient à la rencontre des passants(es) qu'elle croise au hasard des rues et des passages. Elle vagabonde.

Sybille possède un don précieux de voyance : elle sait voir le merveilleux dans les interstices de la réalité. Muse surréaliste, elle dévoile, à qui veut bien la suivre, comme une cartographe chevronnée, les secrets d'un Paris protéiforme.

Sybille n'est pas de celles qui ont froid aux yeux, au contraire elle aime jouer à la roulette russe et advienne que pourra... peu importe, après tout, l'essentiel est de vivre pleinement la vie. **Son jeu favori est de désorienter l'homme ou la femme qu'elle croise sur sa route**, l'initier au désir, aux interdits, au danger, le plonger dans des sensations de vertige, de lâcher prise, de fantastique et de merveilleux. Arrogante, elle défie la réalité et s'y déploie, comme sur un jeu de l'oie, où tous les coups sont permis. Son but est de voir plus loin, plus haut, plus vrai.

Telle une oracle, une visionnaire délirante, Sybille vacille entre raison et déraison, entre puissance et vulnérabilité essentielle. Comme un papillon de nuit, la muse a frotté ses ailes trop près d'une lueur irradiante.



SCENARIO

1. ERRANCE DANS LA VILLE

Vous êtes dans une ruelle parisienne, déserte, d'autant plus grise que le temps est maussade. Nous sommes en octobre. D'un côté, se trouve un escalier avec en dessous une fontaine ornée d'un bas relief représentant une sirène. De l'autre côté, une boutique avec une vitrine hors d'âge.

Vous (voix off) – Et me voilà égaré dans cette ruelle parisienne, avec cette impression de déjà vu ! Je suis sûr d'avoir déjà croisé deux ou trois fois cette personne, aujourd'hui... Où est-elle ? Je ne peux pas me tromper, cette jeune femme est si frêle qu'elle se pose à peine en marchant. Un sourire imperceptible erre sur son visage. J'aimerais juste savoir ...

Vous entendez des pas qui résonnent et s'éloignent dans la ruelle. Dans leur sillage, les rainures des immeubles ont un instant des reflets phosphorescents. Puis la vitrine d'un magasin s'emplit d'ondes lumineuses aux tons bleutés, la fontaine s'illumine d'une lueur menthe à l'eau, tandis que le réverbère s'anime d'un faisceau grenadine. Vous suivez le son des pas et les halos de lumière jusqu'au réverbère, quand tout à coup, la jeune femme jaillit derrière vous comme par surprise. Elle rit.

Sybille – Ahah ! Tu m'as l'air un peu perdu.

La jeune femme se tient derrière vous et vous regarde en souriant. Elle est curieusement fardée, comme quelqu'un qui, ayant commencé par les yeux, n'a pas eu le temps de finir.



Brassäi

Sybille (en riant, un peu provocante) – La plus belle rencontre n'est-elle pas celle de deux personnes inconnues qui surgissent, tout à coup, face à face, sans préambule ? Tu es troublé. Excuse-moi. C'est que je t'ai vu si sûr de toi sur le boulevard... Montre-moi tes mains...

Vous regardez vos mains, elles sont revêtues de gants d'un fin cuir noir.

Sybille – Tu as des mains fines et adroites, comme celles d'un... pickpocket ! Ou bien d'un passe-muraille. En riant. Allez viens, approche, commençons nos vraies présentations.

Alors que vous avez fait quelques pas vers elle, la jeune femme tourne les talons et s'éloigne à vive allure vers le fond de la ruelle. Elle disparaît soudainement comme si elle avait été aspirée derrière un mur. Seul son rire résonne en ricochets tout autour de vous. La ruelle retourne à la torpeur. A peine entendez-vous un léger tintement (lumineux) à l'endroit où la muse a disparu.

Vous (voix off) – Mais où est-elle encore passée ? (à voix haute désormais) Où êtes-vous ?

Sybille (invisible) – Je ne me donne qu'à ceux qui savent voir. Regarde et retrouve-moi !

INTERACTION / Sur le mur derrière lequel la jeune femme a disparu, vous repérez une affiche qui la représente, dans le style des affiches art déco. Une chaînette dorée pend sur le côté de l'affiche. En la remontant, c'est un pan entier du mur

qui se lève à la manière d'une persienne romaine. Un autre espace s'imbrique dans la ruelle. Un buisson se déploie, des feuillages bordent une ouverture vers le Parc des Buttes Chaumont. La jeune femme s'y promène sensuellement. Elle se retourne vers vous.



Sybille – Tu vois ? Tu ne dois pas te fier à la raison. Renonce à la logique et tu me rejoindras.

Elle vous jette un regard qui semble tout à coup saisi par le flash d'un appareil photo. La jeune femme disparaît à nouveau. Laissant le décor de la ruelle transformé par la végétation.



INTERACTION / Sur la devanture triste de l'unique magasin de la ruelle, le rideau métallique du magasin descend brutalement. Une manivelle dorée oscille comme si elle vous attendait. En l'actionnant, un nouveau pan d'immeuble s'enroule laissant surgir, cette fois, des rochers et un ruisseau jusque dans la ruelle. La jeune femme vous apparaît à nouveau se balançant à la branche d'un arbre, avec volupté.

Sybille – L'heure est à la promenade ! Une chasse miraculeuse nous attend. Viens avec moi, ensemble nous allons détruire l'ennui.

A mesure que vous retrouvez Sybille, le décor végétal et ensoleillé des Buttes Chaumont glisse dans la ruelle. Elle vous invite à l'errance et au merveilleux. En riant, elle s'amuse à vous désorienter dans cet espace onirique. A travers des jeux d'ombres et de lumières, elle se met en scène un peu comme sur le modèle des photographies aguicheuses du début du XXème siècle. A chaque fois, un flash semble saisir l'instant, avant que la jeune femme ne disparaisse à nouveau.

INTERACTION / De l'autre côté de la rue, l'étroite arête d'un immeuble présente un empilement de fenêtres sombres. Ce pan de façade glisse vers le haut avant de s'arrêter avec un tintement d'ascenseur, laissant apparaître deux portes et un bouton doré sur le côté. En appuyant sur le bouton, vous actionnez l'ouverture des portes, qui s'ouvrent sur le jardin. Sybille se tient devant vous.



Sybille - Regarde, le soleil de nuit. Il est temps d'emprunter ce passage entre le jour et le sommeil et d'y plonger. Suis-moi.

Vous – Mais qui êtes-vous ?

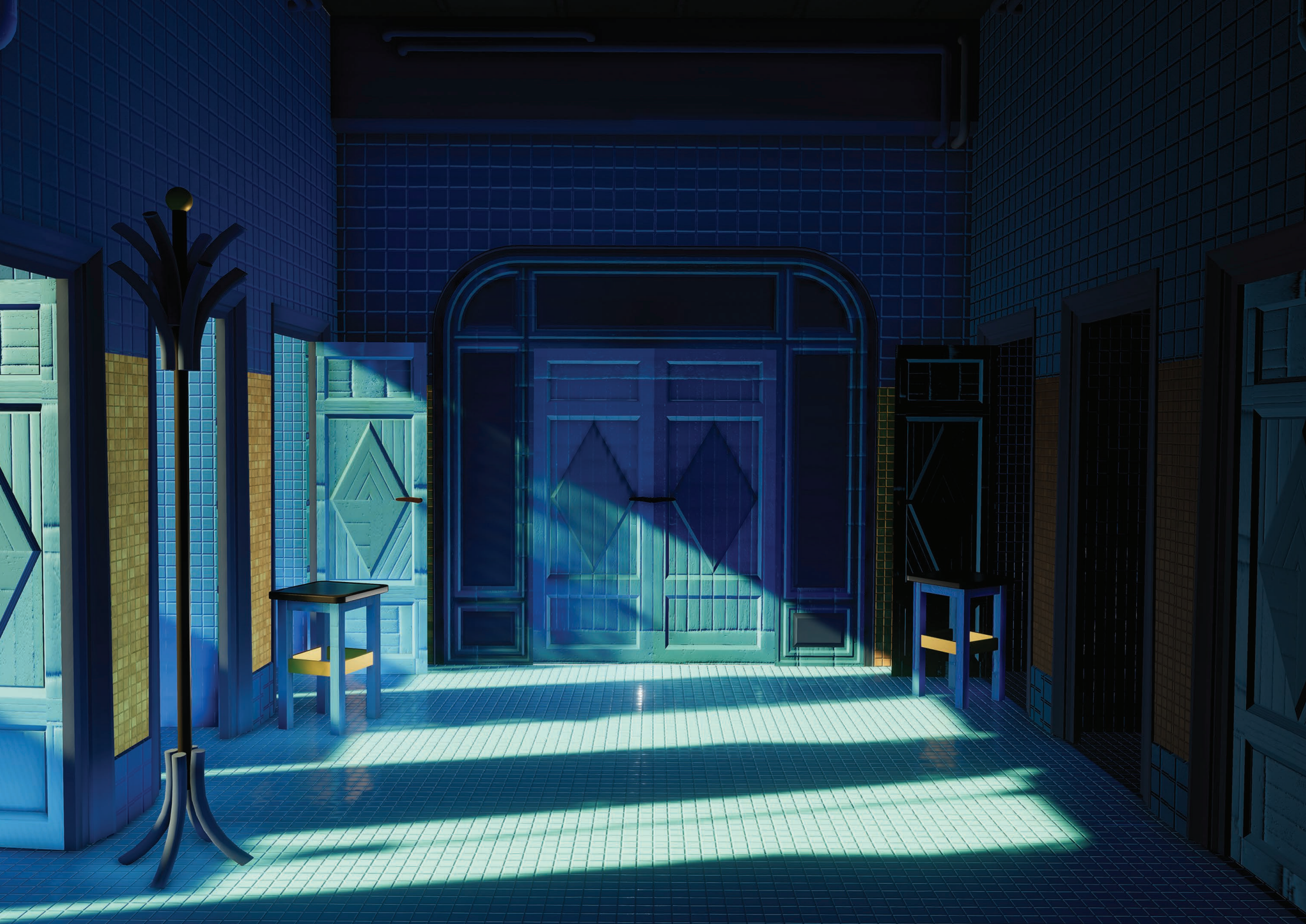
Sybille – Je suis l'âme errante... Viens.

INTERACTION / Sybille s'approche et vous tend la main. Alors que vous la saisissez, l'ambiance bucolique et la lumière du parc s'intensifient radicalement : le décor de la ruelle est avalé dans le sol pour céder la place au décor des Buttes Chaumont. Sybille vous regarde, douce, souriante et satisfaite, et disparaît en reculant derrière le rideau d'un saule pleureur.

En avançant à sa suite vous découvrez sur le tronc de l'arbre des tuyaux de cuivre et des poignées de robinets dorées. En les tournant l'une après l'autre, des portes turquoises sortent du sol et découpent l'espace autour de vous.

Vous vous trouvez dans un espace rectangulaire délimité par deux alignements de portes qui se font face. Le sol est fait du gazon du Parc, la salle est à ciel ouvert. L'ambiance sonore du parc, à l'air libre, a cédé la place à la réverbération d'un espace cloisonné. Des sons vous parviennent : de petits rires, des soupirs, des clapotements.





2 - LES BAINS DOUCHES

Chaque porte donne sur l'intérieur d'une cabine des bains douches où règne une atmosphère à la fois sensuelle et fantastique.

Sybille (invisible) – Regarde autour de toi, tout le bizarre de l'homme existe aux bains douches. Et chaque porte, chaque cabine cache un plaisir des sens. Allons ne reste pas immobile !

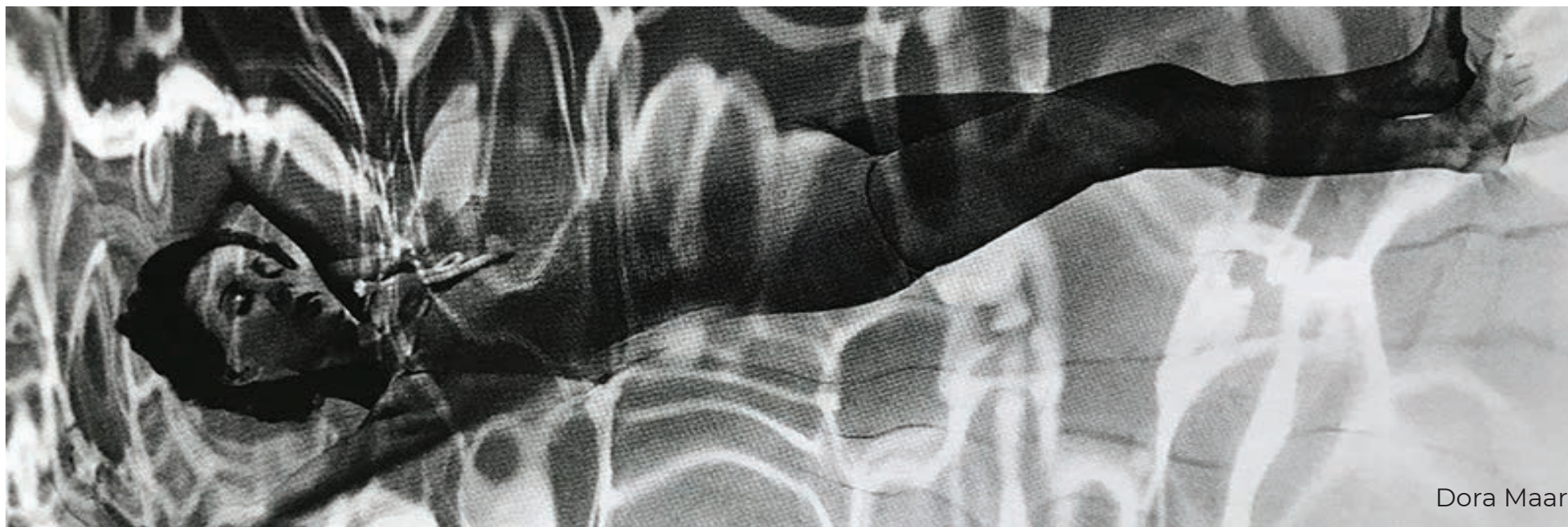
INTERACTION / Certaines portes s'ouvrent, d'autres sont verrouillées. Dans une cabine, des bougies allumées projettent des ombres lancinantes et suggestives. Derrière une autre porte, sur les mosaïques murales de la cabine, s'animent des chimères aux seins nus poursuivies par des satyres au mieux de leur forme, d'autres se délectent de fruits rouges, au milieu d'un jardin édénique.

Sybille (invisible) – Vois-tu ces amants qui s'encaillaient ? Tu ne le sais pas encore mais tu viens de rentrer dans le temple de l'amour.

Vous – C'est le tien que je désire. Où es-tu ?

Sybille (invisible) - Un jour, je transformerai mon amant en un être surnaturel à la chevelure aspirée vers le haut. Et je me dessinerai moi-même, en fée, en sirène...

INTERACTION / Une porte précédemment fermée s'entrouvre. Alors que vous la poussez, vous découvrez Sybille, allongée, immergée dans une baignoire à pattes de lion, l'eau se met, alors, à déborder. L'eau balaie le gazon et fait apparaître un carrelage au sol. Des murs recouverts de mosaïques ainsi qu'un plafond aux tons bleutés supplantent progressivement le décor des Buttes Chaumont.



Dora Maar

Sybille – Il y a des rencontres frappantes, qui rendent indécis – qui nous mettent presque dans l'embarras...

Les yeux hypnotisant de la jeune femme dans la pénombre, se ferment et s'ouvrent très vite comme lorsqu'on se trouve en présence de quelqu'un qu'on n'a plus vu depuis longtemps, ou qu'on ne s'attendait plus à revoir.

Sybille - Sais-tu le pouvoir que tu as sur moi ? Cette faculté que tu as de me faire penser, de me faire ce que tu veux. Je te supplie de ne rien entreprendre contre moi. Je n'ai jamais eu aucun secret pour toi, même bien avant de te connaître... Donne-moi la main.

INTERACTION / Sybille s'abandonne, ferme tout à fait les yeux, la main offerte... Alors que vous lui prenez la main, l'eau de la baignoire prend une couleur turquoise, des plantes aux larges feuilles, des fleurs aux couleurs éclatantes se forment sur la mosaïque. L'ambiance sonore s'emplit des bruits d'une jungle tropicale.

Sybille - Que la fin de mon souffle soit le commencement du tien. Embrasse-moi.

Alors que vous vous approchez, Sybille tressaille. Elle est, tout d'un coup, saisie d'effroi.

Sybille - Là (montrant le haut d'une petite ouverture) il y a quelqu'un. Je viens de le voir très nettement. Ce n'est pas une vision. Je te dis qu'il est là... J'ai reconnu ses dessins : il se les tatoue sur la peau de tout son corps comme un journal intime qu'il livre à ciel ouvert.

Elle s'alarme. Sybille est pressée de partir... Tout à coup, toutes les portes claquent violemment.

Sybille – Sors-nous d'ici !

INTERACTION / En tentant de trouver une sortie, vous ouvrez les portes... Dans une cabine, des billets de banque flottent dans l'air et retombent dans une eau rouge sang, une voix d'homme s'adresse à vous : " Un petit conseil, l'ami. Éloigne-toi de cette femme. Elle appartient à Volpone. Je ne le répéterai pas." Dans une autre cabine, des poignards lancés vers vous sont suspendus dans les airs. Les mosaïques des bains douches s'assombrissent, les motifs floraux prennent des formes inquiétantes aux tons de sang. Vous finissez par ouvrir une porte qui débouche sur un couloir sombre. Au fond, un léger halo lumineux vous attire.

Sybille - Va au devant, je te suis...



ENTR'ACTE / REVE ET REALITE

Vous débouchez sur un espace sombre. Un réverbère illumine faiblement la façade d'un immeuble. Vous distinguez à peine la silhouette de Sybille, debout à côté de vous.

Sybille - Vois-tu, là-bas, cette fenêtre ? Elle est noire, comme toutes les autres. Regarde bien. Dans un moment, elle va s'éclairer. Elle sera rouge.

La fenêtre s'éclaire. Il y a, en effet, une lumière rouge.

Sybille - Il y a, à la fenêtre, un homme armé qui regarde. Tu le vois? C'est mon « ami » : Volpone. Je lui dois d'être qui je suis. C'est lui qui m'endort chaque soir, après le dîner.

Vous – Je ne sais pas quoi dire. Il fait tellement froid.

Sybille - Tu sais, j'ai rencontré d'autres personnes avant toi. Je les abordais dans la rue et nous errions ensemble dans le mystère de Paris. Je me souviens d'une personne qui me suivait alors que je déambulais à la lueur des réverbères. Avec un autre, nous jouions à nous retrouver au hasard des rues, à l'heure où les derniers rayons du jour projettent des ombres fantastiques.

Vous – Que veux-tu de moi ?

Sybille - Chut... L'heure est venue.

Le réverbère s'éteint. Une lampe de chevet s'allume sur une petite table. Juste à côté, un métronome s'enclenche. A chaque battement se révèle une partie d'un salon.



3 - LE SALON

Vous vous retrouvez dans un salon à la décoration Art nouveau. Des fenêtres aux carreaux colorés et ornés de motifs végétaux laissent entrer une lumière tamisée dans la pièce. Au fond sont disposés une méridienne, une bibliothèque, une petite table sur laquelle se dresse un étrange bibelot doré, une sorte de cabestan, ou un pivot de roulette de casino. Un côté de la pièce ouvre sur une petite alcôve qui contient tout juste un lit. Sybille y est assise.

Sybille - Le temps est taquin parce qu'il faut que toute chose arrive à son heure. Dis-moi, sommes-nous la nuit ou le jour ?

Vous - Je ne sais plus.

Sybille - J'ai vécu des jours heureux ici. Quelques temps... Et puis, il a commencé à me suivre. Sans le savoir, j'étais devenu son appât. Il suivait mes compagnons d'errance et les détroussait. Un jour... il a poignardé un homme à côté de moi...

Tout à coup, dans la pièce d'à côté, des voix d'hommes se mettent à résonner. C'est un conciliabule de gangsters.

Sybille - Chut ! Volpone est juste à côté.

Vous - Qu'est ce qu'on fait là ? Il faut partir.

Sybille - Écoute-les !





Vous entendez les voix parler d'un carnet où sont notés les plans, les planques, les filles, les comptes secrets...

Sybille - Tu entends : Il me faut ce carnet. Grâce à lui, je peux faire tomber Volpone ! Après, on pourra s'enfuir ensemble n'importe où. Je suis sûre qu'il est caché dans cette pièce. Aide-moi à le trouver !

INTERACTION / Grâce aux souvenirs de Sybille, vous finissez par manipuler l'étrange cabestan doré sur la petite table ronde au centre de la pièce. En le faisant tourner, vous actionnez la rotation d'une sorte de roue de la fortune. Alors qu'elle tourne, les ombres de la pièce se modifient, comme si le cadran solaire parcourait toute une journée.

La roue s'arrête alors et un marqueur indique un vieux projecteur de cinéma dans le fond de la pièce. L'appareil avance comme sur un rail et s'allume. Le salon est plongé dans le noir, alors que sont projetées sur une fenêtre des images de Sybille. Elles semblent avoir été prises lors de votre rencontre dans le Parc des Buttes-Chaumont.

Sybille - Tu vois, nous n'étions pas seuls au parc. Mon ami n'est jamais loin. Lance encore la roue! (Sybille semble au bord de l'exaltation). C'est excitant ! Ne pas savoir ce qui nous attend !

INTERACTION / Le marqueur pointe cette fois une étagère sur laquelle une porte s'ouvre laissant apparaître un revolver. Le barillet se met à tourner comme si l'on jouait à la roulette russe. Lorsqu'il s'arrête, le revolver pivote vers vous et tire... à vide. Clic. Sybille ne peut retenir un cri strident.

A côté, les hommes s'agitent, alertés par le bruit. La poignée de la porte tourne, mais celle-ci est verrouillée.

Sybille - Vite relance la roue ! Il faut trouver ce carnet ! Tu vois bien que ni toi ni moi n'avons le choix.

INTERACTION / Alors que vous actionnez la roue, certains meubles du salon sont secoués par la rotation de la roue. Des verres tremblent, des livres tombent par terre, quelques fourchettes se plantent dans le sol. Le plafond s'ouvre sur la nuit étoilée. Lorsque la roue s'arrête, le marqueur finit par indiquer une poignée dorée sur le pied de la table où se trouve le phonographe.

Vous tirez doucement la poignée, et un très long tiroir se déploie du pied de la table: le fameux carnet tombe par terre.

Sybille, surexcitée, se précipite sur le carnet - Tu l'as trouvé ! Bravo !

Sybille se retourne avec le carnet à la main et lui met le feu avec un briquet.

En se refermant lentement le tiroir déclenche le mécanisme du phonographe qui se met à tourner en lançant à tue-tête la voix de Joséphine Baker. Les gangsters redoublent d'efforts. Ils jurent, menacent. Des coups violents s'abattent sur la porte. Sybille s'arrête net, avant de partir dans un fou rire.

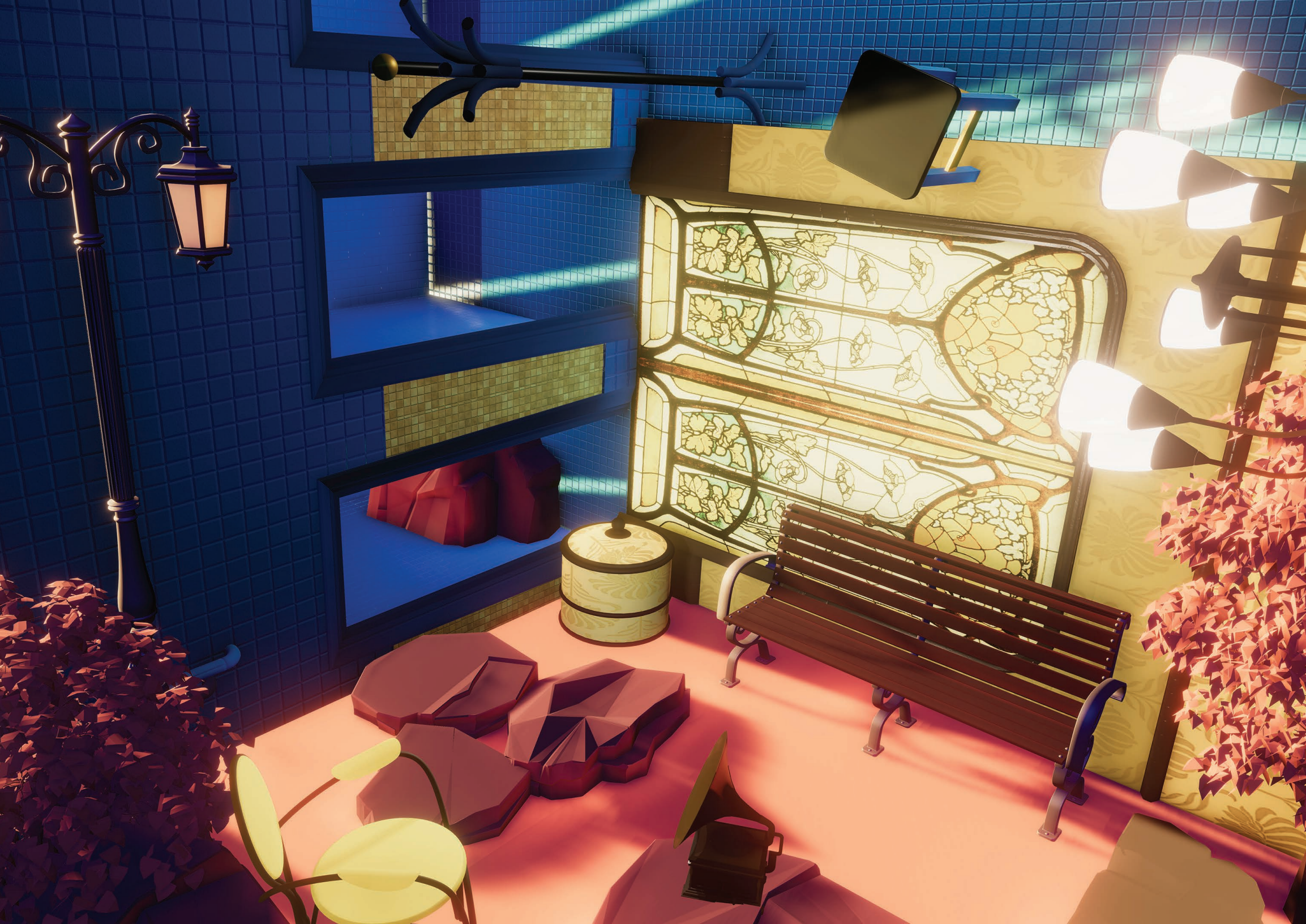
Sybille en riant - Rien ne va plus ! Relance la roue, vite !

A ce moment, des coups de feu retentissent autour de vous et font éclater les parois de la pièce, puis la nuit étoilée, comme si tout était fait de verre.

Vous vous retrouvez dans une blancheur laiteuse, dans laquelle flottent des objets hétéroclites : une lampe, un métronome, un robinet doré, une pomme de douche, une poignée de porte, un rocher, un lampadaire, une manivelle. La Muse regarde autour d'elle avec un air de sidération, avant de se tourner vers vous.

Sybille (d'un ton mélancolique) - Certains objets sont comme des talismans. Ce sont des clefs qui font de nous des passe-murailles. A toi maintenant de tracer ton chemin.

Sybille - Tu écriras sur moi. Je t'assure. Ne dis pas non. Prends garde : tout s'affaiblit, tout disparaît. ... De nous, il faut que quelque chose reste.



INTERACTION / Il suffit que vous saisissiez l'un des objets pour que le décor qui lui correspond se forme autour de vous. Ainsi en tournant la manivelle, vous ouvrez une ouverture sur le parc des Buttes Chaumont, le robinet vous ramène aux bains douche, la lampe dans le salon.

Mais à chaque fois le nouveau décor comporte des détails surprenants : un banc qui repose sur un mur, une pomme de douche la tête en bas, un réverbère à l'horizontale, une manivelle au sol, etc. Vous saisissez les objets et vous vous retrouvez tantôt les pieds sur un mur, tantôt la tête en bas.

Sybille, la muse, quant à elle, apparaît tantôt à l'horizontale, tantôt à l'envers, tantôt à l'endroit. Elle est enchantée par la situation et improvise un poème aléatoire à mesure que vous métamorphosez les lieux.

Vous percevez l'écho de la présence de la bande de Volpone, des cris lointains, des ombres au sol. Vous êtes l'initiateur d'un cadavre-exquis visuel et sonore - qui répond aux métamorphoses que vous déclenchez autour de vous. A chaque nouveau changement de décor, la présence des gangsters se fait plus distante.

Vous vous rendez compte cependant que la voix de Sybille elle-même se fait plus lointaine. Au bout d'un moment, tous les objets à votre portée vous conduisent à la ruelle. Vous vous retrouvez, seul, dans la petite rue maussade où vous aviez rencontré Sybille, la première fois.

EPILOGUE : LA RUELLE

Il fait nuit dans la ruelle, seulement éclairée par la lune. Une bourrasque de vent s'engouffre dans la ruelle.

INTERACTION / Vous entendez un petit tintement. Une chaînette dorée qui pend d'un réverbère brille dans la pénombre. Alors que vous l'actionnez la chaînette fait un clic. Le réverbère s'allume d'une lumière grenadine. La vitrine est emplie de lueurs bleutées. Dans la petite fontaine à la sirène, l'eau devient menthe-à-l'eau.

Vous entendez le rire d'une femme dans le lointain.

FIN

PARCOURS DE L'UTILISATEUR

Charade est une expérience de réalité virtuelle interactive en 3D temps réel destinée aux masques de réalité virtuelle (Oculus Quest, Oculus Rift, Htc Vive, Pico 3). L'utilisateur (ou l'utilisatrice) incarne un homme qui rencontre une jeune femme fantasque dans un Paris labyrinthique. Cette femme joue à cache-cache dans un décor qui défie la logique.

Epreuve : identifier les passages

Au début de chaque acte, l'utilisateur (l'utilisatrice) se trouve dans un lieu cohérent (une ruelle, un jardin public, etc.), en présence de Sybille, jeune femme qui disparaît soudainement. Pour la retrouver, il ou elle doit identifier et activer des points de basculement qui lui permettront d'accéder à une réalité parallèle où Sybille l'attend.

Cette autre réalité fait irruption par étapes : un pan du décor bascule, faisant surgir, de manière incomplète, un autre lieu.

Cadavre exquis

L'expérience proposée à l'utilisateur consiste à mélanger des réalités différentes, en provoquant des associations inattendues, des télescopages et des décalage du sens. La logique de l'expérience est ainsi celle du cadavre exquis surréaliste. Ces associations brouillent les frontières :

- **entre intérieur et extérieur** : les fenêtres fariguées d'une ruelle maussade ouvrent sur vers l'atmosphère bucolique et sensuelle d'un parc livré à la promenade amoureuse

- **entre public et intime** : le jardin des Buttes Chaumont est envahi d'un alignement de cabines de bain abritant des ébats clandestins.

Ces télescopages projettent l'utilisateur (l'utilisatrice) dans un climat de trouble, d'hallucination, de rêve éveillé. Il/elle a la sensation de perdre pied, tout en étant captivé(e), dérouté(e), émerveillé(e) par le labyrinthe dans lequel l'entraîne sa partenaire de jeu.

Récompense

Lorsque l'utilisateur (l'utilisatrice) a activé les clefs de basculement du décor, il/elle accède au lieu où il peut retrouver Sybille. Celle-ci lui tend alors la main, provoquant une intensification du climat visuel et sonore et le basculement complet d'un nouveau décor. Puis Sybille disparaît à nouveau...

Récompense finale

L'utilisateur (l'utilisatrice) a appris à jouer avec les objets et les lieux. Il évolue désormais dans un décor fluide, qu'il peut métamorphoser selon sa fantaisie. Les objets-passage qui se présentent à lui sont disposés de telle sorte qu'ils défient parfois la logique (à l'envers, au plafond, au sol, à l'horizontale plutôt qu'à la verticale, etc.). En ouvrant le robinet d'une douche inversée, il/elle fait surgir un décor dans lequel il/elle se retrouve pieds au plafond (la composition graduelle du nouveau décor garantit l'absence de motion sickness).

Grammaire interactive

Action et commandes

- explorer le décor à 360
- se déplacer en “free locomotion” (manette)
- utiliser les manettes (gachettes) pour actionner des boutons d’ascenseurs, saisir des objets, faire tourner robinets et manivelles...

Signalétique

Dans chaque décor, les points de passage entre un décor et un autre sont identifiés par **un objet de couleur dorée** :

Acte 1 : chaîne, manivelle et bouton d’ascenseur ouvrent des stores, des rideaux métalliques, des portes d’ascenseurs, lesquels laissent apparaître une vue sur le parc

Acte 2 : robinets et vannes émergeant de la végétation doivent être ouverts pour faire surgir du sol les portes de cabines des bains-douches

Acte 3 : un mécanisme de roulette entraîne le plateau d’une roue de la fortune au sol de la pièce. A chaque lancement de la roue, un basculement du décor se produit.

Progression

L'utilisateur (l'utilisatrice) est confrontée à des épreuves de difficulté croissante.

Acte 1 : Les mouvements de Sybille ou d’objets dans le décor lui indiquent l’emplacement des objets interactifs

Acte 2 : Ayant intégré la signalétique dorée des objets interactifs, l'utilisateur comprend qu'il doit tourner les robinets

Acte 3 : L'utilisateur doit identifier le cabestan au centre de la pièce comme le mécanisme d'entraînement de la roue de la fortune qui se trouve au sol. Chaque rotation de la roue engendre une altération du décor.

Récompense finale : l'utilisateur peut reconfigurer librement le décor

Echec et indices

Régi par une intelligence artificielle (state machine) le personnage de Sybille donne des indices à l'utilisateur (utilisatrice). Les indices deviennent de plus en plus précis à mesure que le temps passe, de manière à garantir la fluidité et la durée de l'expérience.

Mood Board

<https://cutt.ly/DEWAm6S>

CHARADE

Une expérience immersive de Xavier de la Vega et Julie Desmet Weaver



MARELLE

Contact:

xavier@marelle-studio.com

0607287058