

LE SOLDAT AVEUGLE



Le soldat aveugle
jeu-vidéo sonore

Un grand merci

*à Véronique, Vivien, Bastien, Tom,
Alexandra, Emeline, pour leurs précieux conseils
aux habitants de Grandham pour leur accueil et leur gentillesse
aux comédiens du Piaf, du Mitch pour leur disponibilité
et le temps qu'ils nous ont accordé
à Césaré pour le prêt de matériel*

Carnet de bord

-

Projet présenté par
Aurore Assimon Amata,
Victor Grenez
et Clément Legrand.

-

ESAD REIMS
2016

SOMMAIRE

	_ CONTEXTE : présentation du projet
25 février	• _ rencontre S.A.V.S.
07-09 mars	_ workshop 1 : IMMERSION
10 mars - 01 mai	_ développement, phase1
02-03 mai	_ workshop 2 : EXPERIMENTATION
04-25 mai	_ développement, phase 2
26-27 mai	_ workshop 3 : FINALISATION
28 mai	• _ présentation aux habitants
29 mai - 26 juin	_ développement, phase 3
27 juin	• _ RESTITUTION

LE CONTEXTE

« SEEIT - un Séjour comme Expérience Esthétique, Inclusive et Technologique en faveur du bien-être et du développement de l'autonomie des aveugles et déficientes visuelles. »

source : <http://chaire-idis.fr/projets/seeit/>

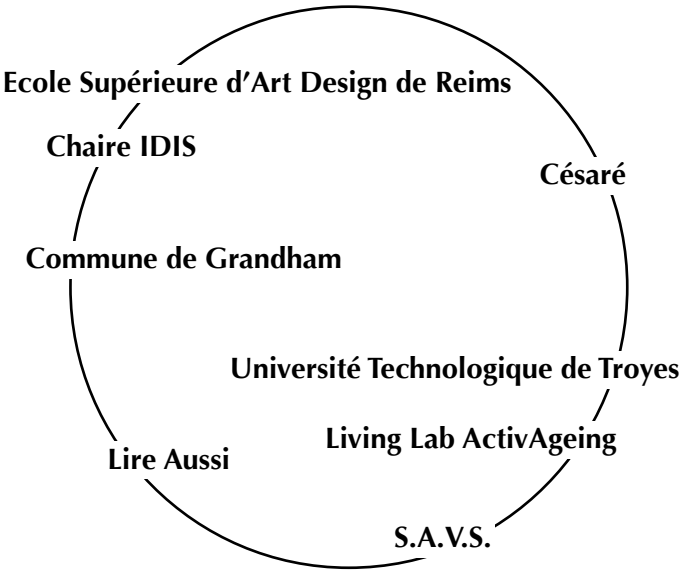
Nous avons intégré le projet SEEIT par le biais de la chaire IDIS (Chaire Industrielle de Design et d'Innovation Sociale), dans le cadre de notre cursus en master de Design Objet en quatrième année à l'ESAD de Reims.

entièrement conçu pour l'accueil des personnes en situation de handicap visuel, ainsi qu'un centre de documentation tout autant spécialisé. Notre travail est destiné à vivre dans le village, le gîte ou le centre.

Ce projet Innov'Action, est subventionné par la région Alsace, Champagne-Ardenne, Lorraine. Il vise le développement d'une expérience esthétique et technologique en faveur du bien être et de l'autonomie de personnes atteintes de déficiences visuelles.

Notre projet s'intégrera dans ce contexte particulier et nous mènera à un carrefour d'organisations et de réseaux permettant l'échange de compétences et la confrontation de points de vue.

Notre intégration au projet s'est faite par le biais de plusieurs séjours courts dans le village de Grandham, dans lequel se trouve un gîte



25.02 - RENCONTRE SAVS (Services d'Accompagnement à la Vie Sociale)

« Les SAVS (Service d'Accompagnement à la Vie Sociale) sont des services médico-sociaux issus de la loi du 11 février 2005. S'adressant à des adultes en situation de handicap, ils contribuent à la réalisation de leur projet de vie par un accompagnement adapté favorisant ainsi leur insertion en milieu ordinaire. »

source : <http://www.samsah-savs.fr/>

Le 25 février, nous avons rencontré les membres du SAVS dans les murs de l'école. Durant une matinée, l'objectif de cette présentation donnée par les intervenants du SAVS était de nous sensibiliser aux questions liées au handicap visuel.

Cette rencontre se voulait une porte d'entrée dans le projet SEEIT et nous a permis de mieux cerner les enjeux d'un projet comme celui là. Nous avons pu aussi commencer à comprendre le quotidien de ces personnes, l'importance des accompagnantes, tout en insistant sur les multiples façons dont la déficience visuelle peut apparaître.

C'est à dire que chaque malvoyant souffre d'une déficience qui lui est propre, cependant on discerne 3 grands types de malvoyance qui sont : la vision périphérique, la vision tubulaire et la vision floue.

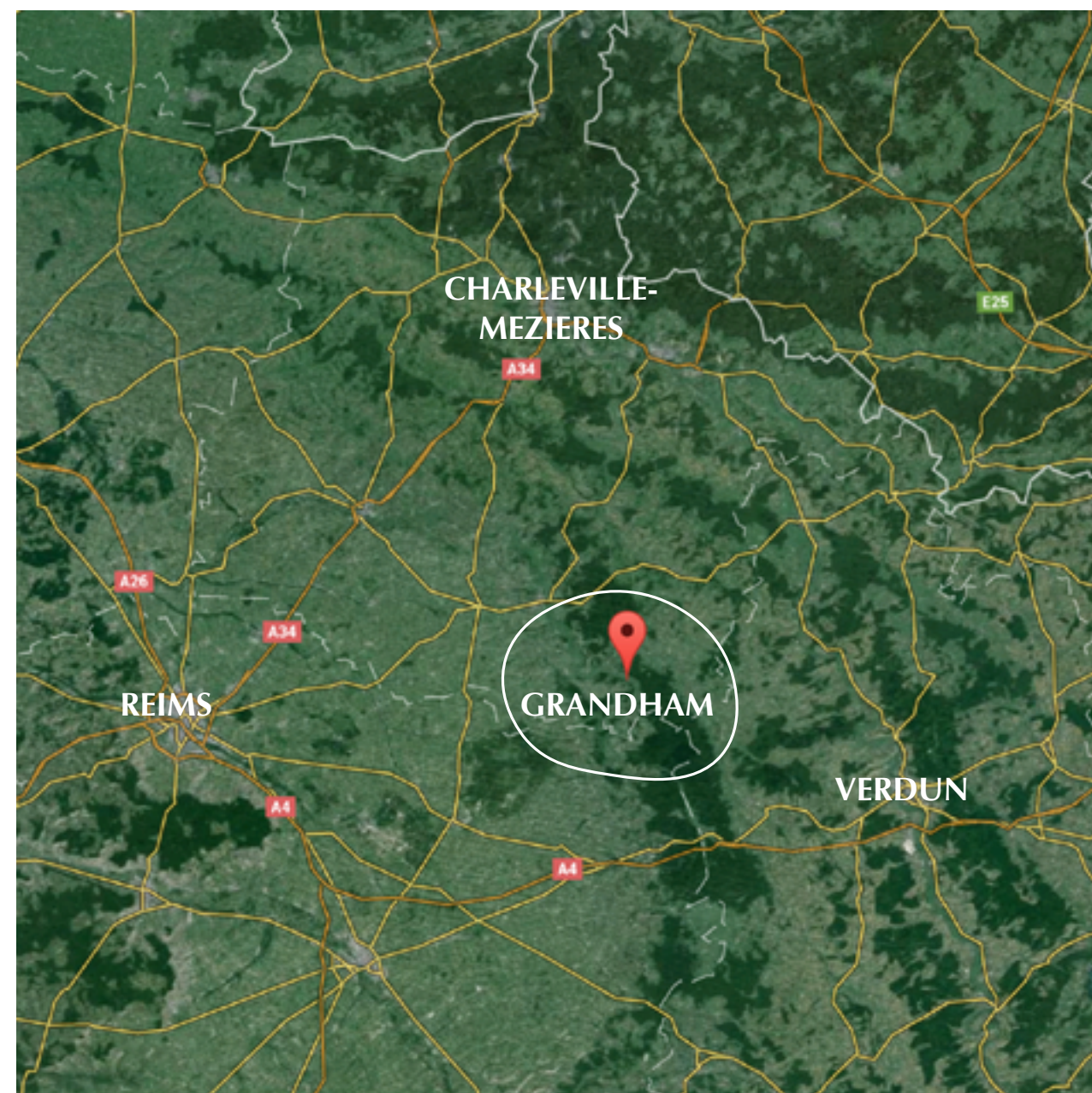
Ainsi nous apprenions que le nombre de français touchés par un handicap visuel est estimé à 1,7 million soit 3% de la population française (selon l'INPES). Compte tenu du vieillissement de la population, ce chiffre est en constante augmentation puisque ce handicap tend à apparaître avec l'âge.

Une partie de la présentation traitait de l'importance des couleurs, certaines sont mieux adaptées et il est important d'utiliser des couleurs contrastées pour rendre visibles certains éléments des objets destinés aux malvoyants. Pour les non-voyants, les textures sont également primordiales.

07.03 au 09.03.2016
1^{er} workshop

IMMERSION

07.03 - JOUR 1 : SUR LE TERRAIN
découverte du lieu, rencontres, exploration



Après notre arrivée, nous avons tout de suite fait l'état des lieux avec la visite du village de Grandham. C'était assez amusant de visiter : nous nous arrêtons de maison en maison, René et Claude - de l'association Lire Aussi - qui connaissent toutes les histoires du village, comme de très bons guides, nous font part de leur souvenirs et anecdotes. Après avoir parcouru de long en large la rue principale de Grandham, nous nous sommes dirigés vers un chemin de promenade dans les bois.



Le gîte



Le centre de ressources



Visite des alentours avec Claude, habitante du village et membre de l'association Lire Aussi

Par la suite, nous avons tenté de nous mettre à la place des personnes atteintes de déficience visuelle. Sans appréhension et avec curiosité, nous nous sommes équipés de branches de bois et bandés les yeux avec nos écharpes pour expérimenter les conditions dans lesquelles des malvoyants pourraient vivre cette balade. Par binôme nous avons parcouru le village, ses alentours et traversé la forêt.



J'étais frappé par les sons de la forêt, le chant des oiseaux et quand une petite pluie est venue s'abattre sur ma tête, toutes les gouttes raisonnnaient dans mon crâne, il n'y avait plus rien autour.

La pratique du terrain était compliquée, aucune aide au sol, seul la différence entre les herbes alentours et le bitume de la route.



Balade immersive, les yeux bandés



L'étang



Le lavoir

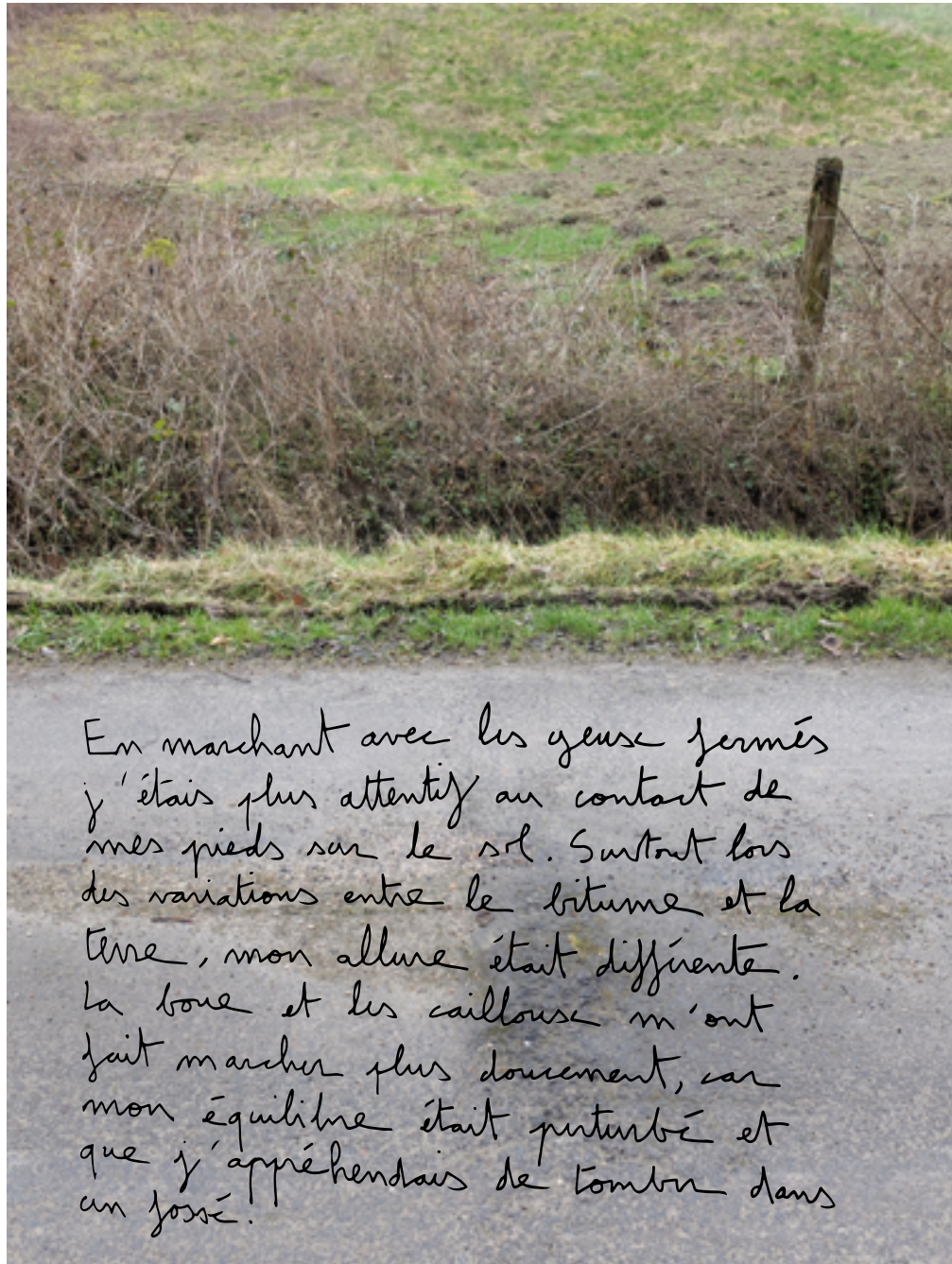
Une fois les yeux masqués,
on ne peut s'empêcher de
remarquer la forte présence
sonore de l'eau.



Balade immersive, les yeux bandés

Même s'il est très agréable
d'être entouré par la composition
musicale diffusée par le
parapluie, celui-ci est trop lourd
et encombrant pour une personne
équipée d'une canne. Et cela
pourrait peut-être s'avérer
dangereux de s'isoler de
l'environnement.

Vivien, professeur et missionné par Césaré,
avait apporté avec lui des «parapluies
sonores» pour que nous puissions les
expérimenter lors de la balade. Ces
parapluies avaient été utilisés dans le
cadre d'un projet présenté à Reims l'année
dernière par Césaré.



BILAN DE LA PREMIÈRE JOURNÉE

Riches de cette expérience, nous devions digérer nos ressentis et prendre du recul pour essayer de comprendre comment travailler sur ce chemin et si notre projet devait s'y attarder.

Après de longues discussions, il était assez clair qu'il serait très compliqué de rendre cette balade praticable pour des personnes malvoyantes.

Mais riches de nos découvertes, nous pouvions commencer à réfléchir dans quel environnement pourrait s'intégrer nos propositions.

08.03 - JOUR 2 : RENCONTRES ET ENTRETIENS Fabrice, Liliane et Michèle...

Dans le cadre de ce premier workshop nous avons eu l'occasion de rencontrer des personnes malvoyantes et aveugles. Avec nos premières idées et des questions préparées la veille, nous avons donc pu les questionner sur leurs habitudes de vie, leur façon de se déplacer, de ressentir les choses mais aussi connaître leurs activités et divertissements favoris. Découvrir les irritants et les rêves, pour vraiment les comprendre pour que notre projet soit le plus pertinent possible en résonance à ces discussions.

Suite aux entretiens que nous avons pu réaliser, nous avons été surpris par la diversité des activités que les personnes souffrant de déficience visuelle pratiquent telles que la radonée, l'équitation, la natation, la pêche ou même le planneur...

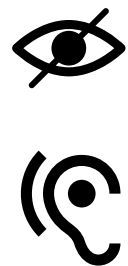
Cependant nous avons aussi pu relever un engouement général pour les livres audio.

Ces narrations auditives sont d'autant plus appréciées lorsque l'expérience s'enrichie de bruitages sonores développant *l'atmosphère* de l'histoire.

A travers les témoignages reçus, nous avons aussi pu constater que la déficience visuelle permet l'exacerbation des autres sens et une représentation de paysages mentaux importante. Liliane nous a notamment précisé qu'elle appréciait les descriptions multiples d'un même lieu. Cette superposition de subjectivités lui permet en effet de construire *sa propre vision du lieu*.

L'autonomie a souvent été abordée aussi. Si l'indépendance vis à vis d'autrui est accrue par l'utilisation de technologies telles que les nombreuses applications développées pour smartphone, Fabrice se questionnait justement sur la notion d'autonomie. Peut-on considérer qu'on l'est lorsque l'on dépend de son smartphone ?

Mais l'intérêt de ses applications est sans conteste un outil devenu nécessaire et vecteur de confort dans le quotidien de ses personnes souffrant de déficience visuelle.



09.03 - JOUR 3 : PRÉSENTATION DES PISTES DE TRAVAIL et constitution des groupes

Nous commençons à envisager une expérience sonore mettant en jeu un déplacement dans l'espace grâce au son. Le son comme guide permettrait de s'orienter :

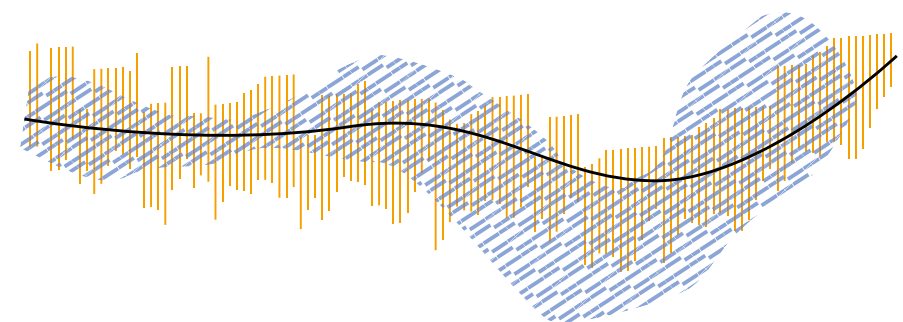
- Superposer un espace réel avec un univers sonore fictionnel pour développer le paysage mental de l'utilisateur.
- Envisager un objet dédié à l'expérience permettant la localisation et l'orientation.
- Un parcours, des histoires : pour aboutir à une représentation mentale riche et complexe.

A Blind Legend est un jeu d'aventure exploitant la stéréo d'un casque pour orienter le chevalier aveugle dans sa quête.

La prise en main est aisée. La surface tactile du téléphone ne s'exploite pas par la présence d'éléments à des endroits précis de l'écran mais se manipule grâce à des mouvements effectués à même la surface de l'appareil.

Le côté ludique de la quête permet de s'adresser à un public universel.

Si une personne encore voyante est habituée à des graphismes de plus en plus perfectionnés dans l'univers du jeu vidéo, dans le cas de *A Blind Legend*, le jeu stimule l'imagination du joueur et propose une nouvelle façon d'interagir avec l'univers fictionnel.



Schématisme de notre idée de départ
En noir, le tracé du parcours réel
En bleu et orange les parcours fictifs,
envisageant l'espace autrement via le son

PRÉSENTATION DU GROUPE : QUI SOMMES-NOUS ?

Aurore, Clément et Victor

Tous trois étudiants en 4ème année design objet à l'ESAD de Reims, nous nous connaissons depuis la première année.

Nous avons des pratiques et expériences assez différentes, cependant nous partageons un rapport assez intime aux objets. C'est pourquoi lorsque nous avons décidé de travailler tous les trois nous savions que nous nous engagions sur un terrain plutôt inconnu.

Cependant Victor a eu l'occasion d'expérimenter des logiciels tels que Unreal Machine. Clément musicien depuis plusieurs années maintenant,

est assez familier et pourra mettre à profit ses connaissances dans le domaine. D'autre part Aurore, souhaite vraiment entreprendre un projet d'interface pour se confronter à des enjeux inconnus jusqu'à présent.



*10.03 au 01.05.2016
développement projet*

RÉFLEXION

DÉVELOPPEMENT DES PISTES

avancement de la réflexion et implantation dans le contexte historique

À la suite du premier workshop, nous avons décidé de faire évoluer notre première piste de réflexion. La balade physique que nous imaginions initialement ne nous a plus semblé indispensable, car nous voulons proposer une attraction qui met tout type de public sur le même seuil d'égalité.

Ainsi, la balade pour voyants, mal voyants et aveugles devenait complexe à rendre égalitaire, nous avons donc repensé notre idée principale, afin de proposer un divertissement qui lie toujours l'histoire du lieu à une fiction, mais qui serait fixe et destiné à s'implanter au centre de ressources. De cette façon toute personne peut s'emparer du jeu sans encourir de risques liés à une distraction dans un environnement extérieur inconnu.

À ce stade, nous avons pensé faire un jeu de plateau, avec des indications de reliefs qui déclencherait des interactions sonores et permet des indices au toucher.

En discutant avec un autre groupe de travail visant à mettre en valeur les archives et le passé du village, nous découvrons que Grandham était un centre de soins pour soldats allemands pendant la première guerre mondiale. Proche de la ligne du front de l'Ouest notamment en 1915 et 1916, nous avons effectué un complément de recherches notamment sur la plateforme en ligne *retronews.fr* recensant des articles de presse anciens qui nous ont permis d'enrichir notre documentation.

C'est cet ancrage dans le passé qui nous a permis de nous projeter plus facilement dans la création du scénario pour le jeu-vidéo sonore.



Carte du front occidental et des opérations militaires dans le nord et l'est de la France (M. Landolt, Pair, d'après Y. Desfossés)

CINQ HEURES DU MATIN

Mardi 26 décembre 1916. — N° 8857.

ABONNEMENTS

L'an, 10 fr. 50
Six mois, 5 fr. 50
Trois mois, 3 fr. 50
Semi-annuel, 2 fr. 50
FRANCE & COLONIES.

ETRANGER

5 fr. 50
10 fr. 50
15 fr. 50
20 fr. 50
25 fr. 50
30 fr. 50
35 fr. 50
40 fr. 50
45 fr. 50
50 fr. 50
55 fr. 50
60 fr. 50
65 fr. 50
70 fr. 50
75 fr. 50
80 fr. 50
85 fr. 50
90 fr. 50
95 fr. 50
100 fr. 50

BUREAU A LONDRES : 180, FLEET STREET.

Les nouvelles non publiées ne sont pas retournées.

LE JOURNAL

ÉDITION DE PARIS

100, Rue de Richelieu
PARIS

CHARLES HUMBERT

Directeur

MUTILÉS DE LA GUERRE

SIMPLES CONSEILS D'UN AVEUGLE
sur l'apprentissage de la cécité

"Le grand propriétaire de journaux anglais, sir Arthur Pearson, aveugle depuis trois années, se trouve actuellement en France, en sa qualité de président de l'Institut national des aveugles", il a été chargé par le roi d'Angleterre de visiter des établissements français consacrés à l'éducation de ces victimes de la guerre. Voici les simples conseils qu'il a bien voulu nous communiquer :

Ecoutez-moi, Français et Françaises qui possédez l'incalculable bienfait de la vue ! Ecoutez-moi pendant quelques instants : je vais vous parler de vos vaillants compatriotes qui ont perdu ce précieux don en vous défendant.

Et laissez-moi vous demander, en commençant, de bien vous mettre dans l'esprit que je ne me place pas sur un piédestal et que je ne m'arroge pas le droit de vous donner des leçons. Je ne sais qu'un aveugle qui a eu la bonne fortune de pouvoir élaborer un plan d'éducation et de traitement pour tous les soldats anglais frappés de cécité. J'ai moi-même perdu la vue, il y a peu de temps, de sorte que je crois être assez qualifié pour m'occuper de ces hommes, plongés soudain dans les ténèbres.

Tout au début de la guerre, j'ai demandé au gouvernement et au ministre de la guerre britanniques la permission de prendre soin des soldats aveugles. Aujourd'hui, plusieurs centaines me sont confiés ; d'autres, leur apprentissage terminé, exercent maintenant les professions qu'ils ont apprises.

Nous possédons une installation qui ne peut être surpassée. Imaginez le bois de Boulogne ramené dans le voisinage de l'Arc de Triomphe. Imaginez ensuite deux immenses maisons contiguës et pourvues chacune de jardins et de parcs particuliers s'étendant sur une surface de plus de douze hectares. Le tout situé à l'entrée du plus grand parc public de Londres et des environs.

Tout autour de ces maisons ont été érigées de nombreuses constructions temporaires qui servent d'écoles, d'ateliers, de vastes salles d'amusement. C'est là que les soldats britanniques frappés de cécité apprennent à être aveugles.

J'estime qu'il convient que les nouveaux aveugles sachent s'amuser en même temps que travailler. Nous montrons aux nôtres à nager, à ramer, à monter à tandem avec un camarade qui voit clair, à jouer aux boules avec l'aide de quelqu'un qui indique, par le son d'une cloche, dans quelle direction le joueur doit viser.

On les entraîne à circuler librement et sûrement. On leur enseigne différents jeux de cartes, les échecs, les dominos au moyen d'un jeu spécial. En résumé, on les aide de toutes manières pour la vie.

J'ai eu le privilège de faire un d'inspection dans un certain nombre d'établissements similaires à Paris, bien que les méthodes qu'on y emploie soient quelque peu des nôtres et de la diversité des conditions sociales de France et d'Angleterre m'est apparu que l'instruction au soldat français aveugle est, en somme, pratique, excellente.

Mais que dire de l'avenir ? En Angleterre, l'Institut national des aveugles, dont j'ai l'honneur d'être le président, a pris à sa charge de veiller sur l'avenir des soldats aveugles. Il surveillera leur travail, car, à part quelques brillantes exceptions (et il faut s'occuper de la généralité et non des exceptions), le travail d'un aveugle qui exerce sa profession chez lui est susceptible de perdre en qualité. Il les aidera dans l'achat de leurs matières premières (il est, d'ordinaire, difficile d'obtenir celles-ci à un prix avantageux et dans une bonne qualité). Il les aidera aussi dans la vente de leurs produits manufacturés et il s'efforcera d'assurer la continuité dans l'emploi de ceux qui ont appris des arts tels que le massage, la sténographie par le système Braille et la manipulation du téléphone.

Nous avons divisé l'Angleterre en sections. Pour chacune, il y a un surintendant qui passe son temps à visiter ses hommes. Si l'on trouve que l'un d'entre eux a besoin de conseils que seul un maître exercé peut lui donner, ce maître exercé lui est immédiatement envoyé pour corriger les défauts qu'il a contractés.

Je vais même plus loin : je dis que sans ce système de surveillance après la lettre, il est, dans la plupart des cas, inutile d'éduquer un aveugle. Telle est, en tout cas, l'expérience anglaise, et l'Institut national pour les aveugles élabore actuellement un vaste projet ayant pour objet d'étendre ces bénéfices aux aveugles civils. Parmi ceux-ci, il en est des milliers qui ont passé par une école d'apprentissage pour aveugles, mais qui ne peuvent trouver un emploi suffisamment rémunérateur parce qu'ils ont été livrés à eux-mêmes.

Veut-on me permettre de signaler un autre point d'importance primordiale, touchant les soldats aveugles, et au sujet duquel il me semble que les dispositions actuelles soient insuffisantes ? Je veux parler des pensions. La France, je le sais, aura à cet égard à supporter un lourd fardeau dans l'avenir. Mais je crois que tous les Français et toutes les Françaises m'accorderont que celui qui a perdu la vue, quel que soit son grade, mérite d'être traité d'une manière spéciale, au point de vue des pensions.

Notre échelle des pensions pour aveugles, en Angleterre, est de beaucoup en avance sur l'échelle française. Là aussi, c'est une question d'argent, mais il n'y a sûrement pas d'obstacles insurmontables. Personne, en France, j'en suis certain, ne critiquerait l'emploi de la petite fraction supplémentaire qui suffirait à donner aux héros aveugles une

« Si tous ceux qui lisent ces lignes faisaient l'expérience de se bander hermétiquement les yeux pendant vingt-quatre heures, la chose serait faite. Je crois que cela est impossible. Aussi je vous demande de croire un homme qui, comme ces soldats aveugles, possédait jusqu'à ces derniers temps la santé et la vigueur, et qui a maintenant un " bandeau sur les yeux. »

Le Monde quotidien : 40 CENTIMES en France et en Belgique — Etranger : 50 CENTIMES

Lundi 8 Juillet 1918

H. DE VILLEMESSANT
Fondateur

RÉDACTION — ADMINISTRATION

25, Rue Drouot, Paris (9^e Arr.)
TÉLÉPHONE, Trés. Spéc. — Abonn. 52-41 — 52-42 — 52-43

Directeur-Gérant : M. RENEZ VIGNON

Abonnements :

Paris, France, 10 fr. 50
France & Colonies, 5 fr. 50
Etranger, 10 fr. 50

« L'été par cœur-ci, l'hiver par cœur-là, un moment des nôtres, laissant les malheureux, je me presse de leur dire de tout ce que j'ai pu leur dire d'être obligé d'en pleurer. » (HUGO)

"De l'été dans tout les bureaux de poste de France et d'Algérie"

CAS INTÉRESSANT ENTRE TOUS
Les soldats aveugles mutilés

La Chambre est actuellement saisie de plusieurs projets de loi relatifs au relèvement de la pension des soldats aveugles. Le gouvernement a jugé à juste titre qu'il y avait lieu de disjoindre cette question du projet général de revision de la loi sur les pensions et de donner ainsi satisfaction à ces héros qui constituent une des catégories les plus intéressantes parmi les mutilés de la guerre.

Vous qui avez le bonheur de voir clair, avez-vous songé quelquefois à la triste situation d'un homme qui, à 20 ans, à 30 ans, se voit soudain plongé dans des ténèbres épaisses et qui sait que c'est pour toujours. Et malgré cela, ils gardent en général un moral excellent, et ils sont de l'avis d'un de nos camarades qui me disait un jour :

« J'ai fait mon devoir, je ne regrette rien, et si c'était à refaire, je le ferais encore. »

guerre, la loi alloue une pension annuelle de 975 francs pour un simple soldat, et cette pension s'applique aussi bien à l'aveugle absolu, dont les deux yeux sont enlevés, qu'à l'aveugle pratique, dont un œil est enlevé et dont l'autre n'a qu'une vision inférieure à 1/20^e.

C'est trop peu. Comment, avec une pension de 975 francs, un aveugle peut-il vivre et élever une famille ? Et pourtant, n'a-t-il pas besoin plus qu'un autre d'avoir sa

Source : <http://www.retronews.fr/>
Le Journal - mardi 26 décembre 1916
Le Figaro - Lundi 8 juillet 1918

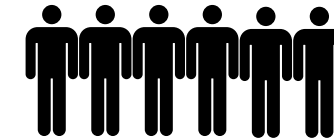
MISE EN PLACE DU SCÉNARIO

intrigue, personnages, objectif...



LE HEROS

Jens Bauer, jeune officier du premier régiment d'infanterie de l'armée allemande. Il devient aveugle après s'être fait tiré dessus par un espion français dans les tranchées. Il se retrouve au camp de soin de Grandham.



LES ADJUVANTS

Dans cette quête Jens rencontrera les acteurs du camp de Grandham, ils sont au nombre de neuf. Vous allez interagir avec eux pour pouvoir l'identifier sans l'usage de la vue.



L'OBJECTIF

Retrouver et identifier l'espion qui a tiré sur Jens, pour le dénoncer.



LES ENNEMIS

Louis Colette, espion au service de la France infiltré dans l'armée allemande. Il essaie de vous tuer mais ne réussit seulement qu'à vous rendre aveugle. Il se cache parmi les habitants de Grandham. Un résistant français se trouve au camp de soins de Grand'ham et essaiera de dissimuler l'identité de Louis.



LE DESTINATEUR

Une infirmière du camp de soin, elle apprend au héros qu'il s'est fait tiré dessus et qu'il a perdu la vue. Cette information lui permet de se rappeler des minutes précédant le coup de feu.



L'ENVIRONNEMENT

Entouré d'un bois et d'un étang, le camp de soin de Grandham, hameau non loin de Verdun. Composé d'une grande rue et d'une place. Transformé pendant la première guerre mondiale en un camp de soin allemand.

PRÉSENTATION DES PERSONNAGES
besoin de représentation pour écrire le scénario



Jens Bauer

Héros du jeu, officier allemand



**L'infirmière :
Inga Ziegler**

Aide Jens à se déplacer au début de l'aventure et fait la description de ce qu'elle voit



Louis Colette
Nom allemand: Alexander Esser

Espion français infiltré qui a tiré sur Jens. Il dit être resté au camp quand le coup de feu a été tiré. Il est blessé à la main.



Soldat numéro 1
Boris Khol

Soldat qui était sur le champ de bataille avec Jens, il l'a pris en charge après l'avoir retrouvé blessé et mourant. Il raconte ce dont il se souvient.



Soldat numéro 2
Franz Werner

Il s'occupe de surveiller le camp, il n'était pas sur le champ de bataille mais dit avoir entendu parler de l'histoire.



Soldat numéro 3
Mark Berg

Blessé à la jambe, il s'est fait tiré dessus par Louis Colette mais ne l'a pas vu.



Soldat numéro 4
Jürgen Hausman

Il est de garde dans le village à côté de l'église et a des doutes sur la sincérité du curé.



Soldat numéro 5
Heinrich Müller

C'est lui qui conduisait le camion qui a ramené Jens au camp. Il se souvient des différents soldats qui étaient avec Jens.



Le curé
Père Léopold

Il a entendu parler de l'histoire mais n'est au courant de rien. Il joue avec sa montre à gousset, des souvenir reviennent à Jens.



La boulangère
Marie-Jeanne Frison

(complice de Louis Colette)
Elle affirme qu'un soldat blessé à la jambe est arrivé après vous au village et qu'elle a des doutes sur lui.



La vieille dame du village
Fernande Bretagne

Elle ne veux pas parler à Jens mais dit savoir qui est l'espion.

DÉVELOPPEMENT INTERFACE
penser l'interaction avec le jeu et les visuels

En parallèle de l'avancement de notre scénario, nous commençons à travailler la présentation du jeu vidéo.

Nous en restons à des visuels minimalistes, toujours dans cette même volonté de proposer une expérience équivalente pour voyants / déficients visuels.

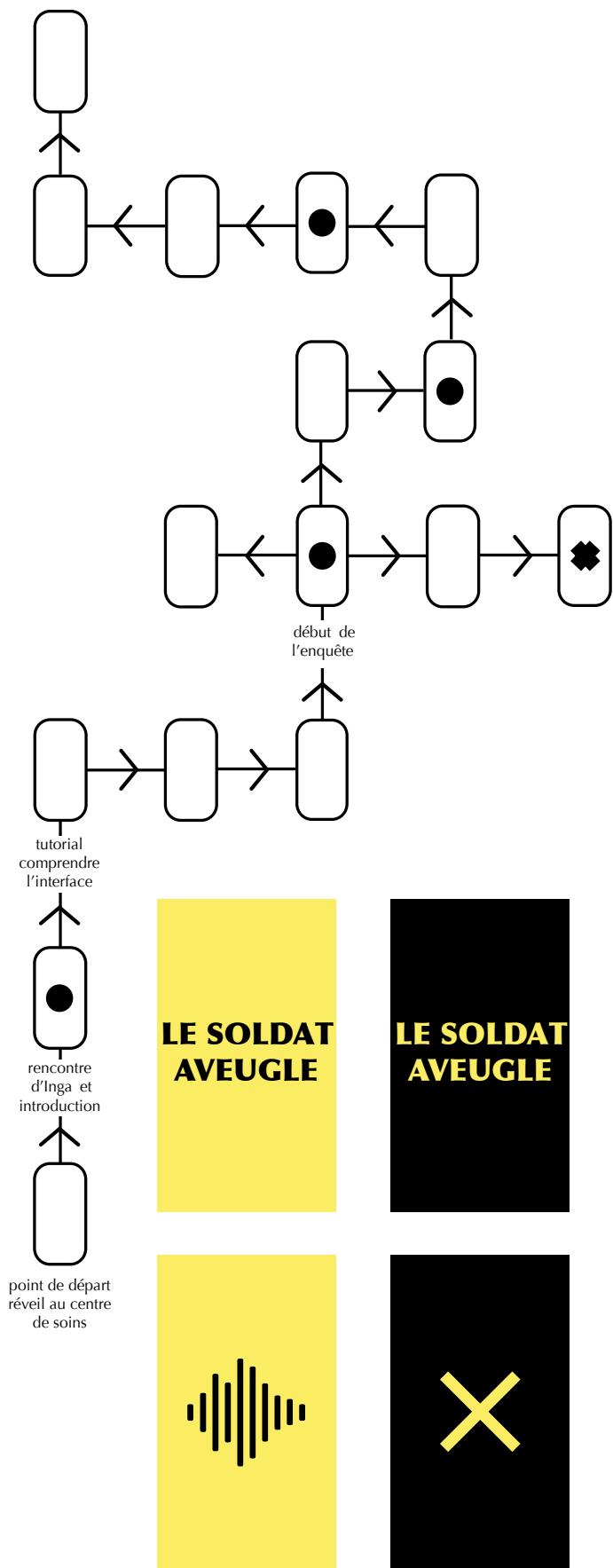
Pour bénéficier d'une expérience «confortable» pour notre public de déficients visuels, nous nous reportons à un tableau de contrastes. Ce tableau nous avait été présenté par les intervenants du SAVS lors de leur visite à l'école. A partir de 73% le contraste est suffisant.

D'autre part nous avançons sur l'idée d'une interface basée sur une carte où les déplacements de l'utilisateur se feraient vers la droite, la gauche, en avant et en arrière. Les 4 points cardinaux permettent de suggérer un espace plus facilement interprétable, ce qui évitera au joueur de se perdre.



Tableau des contrastes

source : Arthur P., Passini R. Orientation et points de repère dans les édifices publics. (Ontario, 1988). In : Guide des bonnes pratiques de mise en couleur [brochure]. Fédération française du bâtiment, 2009 : p. 4-5



02.05 au 03.05.2016
2^{ème} workshop

EXPÉRIMENTATION

02.05 - JOUR 1 : DÉVELOPPEMENT DE LA PERTINENCE DU SCÉNARIO

l'écriture des dialogues

Faisant suite à l'écriture des premiers jets pour le scénario de notre projet, nous avons décidé de développer nos idées et de commencer une écriture plus pertinente en intégrant les différents éléments utiles dans la viabilité et la jouabilité du jeu sonore.

Il était dans un premier temps très important de contextualiser le jeu d'une façon concise et très claire. Nous avons donc décidé d'introduire directement le tutoriel dans l'introduction, ce qui donne un côté immersif dès le début du jeu.

Dans un second temps, après s'être penchés sur chaque personnage, en leurs attribuant des

caractéristiques bien spécifiques, à la façon d'un « qui est-ce », nous nous sommes penchés sur les dialogues et interactions. Avec les mêmes problématiques, le jeu devait être très facilement appréhendé et compris.

Le temps d'écriture, très long car il était rythmé par des vas et viens de lecture à voix haute, nous aura pris une grande partie de la journée.

Nous avons finalement élaboré un premier jet nous permettant de passer à quelques phases de tests.

TUTORIEL

Point de départ/Réveil au centre de soins

Jens Bauer se réveil dans un lit d’hôpital.
Sons de malades (toux..) en arrière plan

Rencontre avec Inga
Son d’un rideau qui s’ouvre

« — Inga : Bonjour, Mr. Bauer, êtes vous réveillé ? »
« — Jens : mmm...(râle)... Où suis-je ? Qui êtes vous ? »
« — Inga : Nous sommes le 8 mars 1916, je suis Mademoiselle Ziegler, mais vous pouvez m’appeler Inga. Je suis infirmière, je m’occupe de vous depuis que l’on vous a ramené ici il y a déjà 2 jours, à l’hôpital militaire de Grandham. D’après vos blessures, il semblerait que vous ayez été victime d’une attaque à la carabine. »
« — Jens : Que m’avez-vous fait, pourquoi ai-je les yeux bandés ? »
« — Inga : J’ai arrêté l’hémorragie provoquée par les balles, malheureusement un plomb a atteint votre nerf optique... »
« — Jens : Et...je vais rester comme ça longtemps ? »
« — Inga : Oui, malheureusement cette blessure est irréversible, je suis désolée, nous n’avons rien pu faire pour y remédier.
« — Jens : Oh... Disons que je m’étais préparé à la possibilité d’être blessé, j’ai vu tant de soldats perdre la vie au combat... J’imagine que je devrais déjà être heureux d’être encore en vie... »
« — Inga : Je suis impressionnée par votre calme, avec un peu de repos vous devriez vous sentir déjà mieux d’ici quelques jours. Vous souvenez vous du moment où vous avez été attaqué ? Que s’est-il passé ? »

« — Jens : Je ne me souviens pas très bien... Je quittais les tranchées, je venais de finir mon tour de garde en première ligne. J’étais en chemin pour rentrer au cantonnement, je ne sais plus pourquoi, je crois que j’étais seul. Lorsque j’ai vu l’un de nos paires, je me suis dirigé vers lui, je l’ai vu dissimuler quelque chose brusquement dans un buisson, c’était un boîtier, cela ressemblait à un émetteur radio. Alors que je l’observais tout en m’interrogeant, il a sorti son arme et la détonation a retenti, tout était noir, mes oreilles bourdonnaient, et tout ce qui suit je ne m’en souviens plus du tout...»
« — Inga : Mais vous ne connaissiez pas ce soldat ? »
« — Jens : Non enfin je l’ai vu, mais je suis arrivé récemment dans ce secteur, je n’ai eu le temps de faire connaissance uniquement avec les soldats de mon unité...J’ai vu l’homme en question mais sans mes yeux pour le reconnaître je ne pourrai l’identifier, pourtant il est un danger pour tous, nous devons le retrouver ! »
« — Inga : A quoi ressemblait-il ? »
« — Jens : Je crois me souvenir qu’il était plutôt grand, il portait son casque mais il me semble que ces quelques cheveux qui en dépassaient était plutôt blonds...»

« — Inga : Bon, c’est déjà un bon début même si effectivement c’est assez flou ! Vous pouvez compter

sur moi le temps de vous habituer à cette nouvelle situation, et pour vous épauler dans cette enquête. Asseyez vous pour commencer, et si vous ne vous sentez pas trop faible, mettons nous en route.

Pour marcher et avancer, passer votre doigt de bas en haut de l’écran. »
Sons de marche

(Comprendre l’interface)

« — Inga : Désormais, il va falloir vous reposez sur vos autres sens. Soyez attentif, vous allez entendre des sons qui sont plus ou moins forts dans vos oreilles. Leurs intensités vous indiquent la source, ainsi il faut vous diriger dans sa direction. Faites glisser votre doigt en direction du son que vous entendez. Si vous avez mal entendu, il vous suffit de cliquer sur l’écran pour entendre à nouveau le son.

Son d’un brancard qui passe venant de la droite
Jans Bauer se dirige à droite/Bruit de pas

« — Inga : Vous êtes désormais dans le couloir de l’hôpital. L’entrée n’est plus très loin.»

Bruit d’oiseaux et de vent / Indication sonore de la proximité de l’extérieur.
Jans Bauer est dirigé à droite/Bruit de pas

« — Inga : Si vous entendez des gens parler au loin, glissez votre doigt dans leur direction pour vous rapprocher d’eux. Ecoutez bien ce que les personnages et l’environnement vous disent. Soyez très attentif. Dirigeons nous maintenant vers l’entrée du village, nous le traverserons de long en large pour ne rater personne ».

Blabla venant de devant.
Jans Bauer se dirige en avant

« — Inga : N’hésitez pas à me demander des informations sur les caractéristiques physiques des personnes que nous allons rencontrer, elles vous seront certainement utiles pour l’enquête. Pour vous informer, touchez la surface de l’écran avec trois doigts »

03.05 - JOUR 2 : RECHERCHE OUTIL DE PROTOTYPAGE
et spatialisation des personnages dans le jeu

Le deuxième jour a été consacré à l'utilisation de logiciel de prototypage et l'enregistrement de l'univers sonore du village. Nous nous sommes ici penchés sur la technique de réalisation d'une maquette fonctionnelle pour passer aux tests.

La première partie de la journée, nous avons testé différents logiciels de création en arborescence. Nous nous sommes arrêtés sur l'utilisation de « Klynt », permettant de créer une architecture intéressante tout en traitant de façon optimisée les médias visuels et sonores.

S'en est suivie, une déambulation dans le village avec des appareils d'enregistrement qui nous permettent de capter des sons représentatifs des différents lieux de Granham (église, lavoir, forêt...). Nous avons opté pour un enregistrement binoral, donc à 360°, beaucoup plus immersif.

Après deux bonnes heures de captures, notre sonothèque était fournie même si nous nous sommes vite rendu compte que toutes les pistes étaient très plates.

La deuxième partie de la journée, nous avons travaillé sur la composition architecturale du jeu mais aussi sa spatialisation vis à vis du village de Grandham.

Nous voulions que la carte du hameau et notre carte virtuelle du jeu soient les plus proches possibles. Après avoir défini des emplacements forts, nous avons placé les différents personnages. Puis nous avons pu composer une première maquette du jeu à la présentation de fin de journée.



Capture d'écran du logiciel Klynt



04.05 au 25.05.2016
développement projet

DÉVELOPPEMENT

TRAVAIL D'ÉCRITURE

étoffer le scénario

Il s'agit maintenant d'un véritable travail d'écriture. Il faut coucher sur le papier tous les dialogues qui constitueront le jeu, préciser l'intrigue et les indices. Pour se faire, nous nous inspirons de films sur la première guerre mondiale comme *Les sentiers de la gloire*.

Conjointement à cette écriture, nous précisons l'architecture du jeu tout en se représentant de façon de plus en plus claire la disposition spatiale des personnages.

- Soldat numéro 3 : Mark Berg. Blessé à la jambe, il s'est fait tirer dessus par Louis Colette mais ne l'a pas vu.
(il marche avec une canne)
« Bonjour, on m'a raconté ce qu'il s'est passé et j'attendais de vous voir. »
« Vous avez des infos ? »

« J'ai eu plus de chance que vous et je n'ai qu'une blessure à la jambe. Il a essayé de me tuer aussi ! Il a tiré avec une arme très puissante qui a beaucoup de recul... mais avec le bazar que c'était dans la tranchée il n'a pas réussi son coup ! »
« Auriez vous une indication physique ? »
« Je ne l'ai pas vu malheureusement mais on m'a dit que les habitants du villages sont au courant de certaines choses ! Allez donc leur parler, ils vous aideront peut être ! »
« Merci »

- Soldat numéro 4 : Jürgen Hausman. Il est de garde dans le village à côté de l'église et a des doutes sur la sincérité du curé.

« Bonjour, vous avez entendu parler de ce qu'il s'est passé hier ? »
« Je suis de garde à côté de l'église ! Hier, j'y étais, donc je ne suis pas vraiment au courant »
« Vous n'avez rien remarqué d'étrange avant qu'on parte ? »
« Je vous avoue que j'ai de gros doutes sur la sincérité du curé, il était ici hier mais j'ai bien l'impression qu'il est de mèche avec l'espion ! J'ai aussi aperçu quelqu'un rentrer au village avant le camion de rapatriement, je pensais que c'était un loup et vu que je n'étais pas au courant de cet histoire je ne me suis pas attardé sur l'affaire... »
« Merci pour votre aide »

- Soldat numéro 5 : Heinrich Müller. C'est lui qui conduisait le camion qui vous a ramené au camp, il se souvient des différents soldats qui étaient avec vous.

« Heil l'ami, je suis désolé pour vous ! Vous avez besoin d'info. ? »
« Oui, j'essaie de retrouver le coupable »
« C'est moi qui vous ai emmené et ramené du champs de guerre ! Je me souviens assez bien des personnes qui étaient avec nous ! Y en avait un qui semblait anxieux et mes doutes

Tout notre jeu se déploiera autour d'univers sonores, nous entamons donc à ce stade un travail de recherche dans différentes banques sonores.

Et commençons à constituer des environnements sonores propres à chaque personnage.

Les réponses de ceux-ci sont rapides, nous ne tardons pas à les rencontrer.

Conversation started May 11

 **Clément Legrand** 5/11, 5:09pm

Bonjour,

Nous nous permettons de vous écrire car nous aimerions collaborer avec vous.

En effet, étudiants en quatrième année à l'école supérieure d'Art et de Design de Reims, nous travaillons sur un projet qui vise à développer l'accès aux loisirs, à la culture et à la création artistique pour les personnes souffrant de déficiences visuelles. Nous avons commencé la réalisation d'un jeu vidéo sonore et nous sommes maintenant à la recherche de comédiens susceptibles de prêter leur voix pour jouer les personnages du jeu. D'autre part nous sommes en contact avec Césaré où nous pourrions bénéficier de leurs équipements pour produire des enregistrements de qualité.

Espérant éveiller votre intérêt et fonction de vos disponibilités, nous serions ravis de vous rencontrer pour vous en dire plus sur ce projet.

Nous restons à votre disposition si vous souhaitez avoir plus d'informations et pour répondre à toutes autres questions.

Bien cordialement

Aurore, Victor et Clément

 **PIAF** 5/11, 5:21pm

Bonjour Aurore, Victor et Clément, je vais en parler aux membres de l'association, mais je pense que cela peut en intéresser certain(e)s. Nous reprendrons contact avec vous pour voir comment cela peut fonctionner et effectivement se rencontrer pour échanger. Nous revenons rapidement vers vous. Vincent du PIAF

[illegible]

19.05 - RENCONTRE DES TROUPES DE THÉÂTRE
le piaf & le mitch

Suite à nos échanges de mails et coups de téléphone, nous profitons d'une des représentations dans un bar du groupe le Piaf pour aller à leur rencontre.

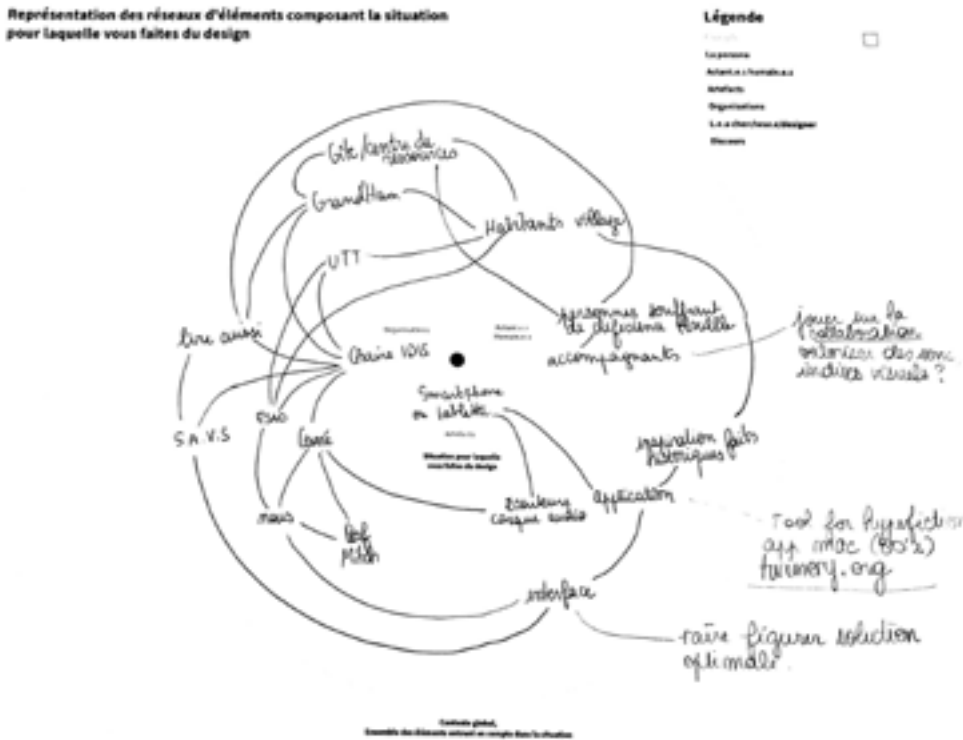
Après avoir assisté à leur spectacle d'improvisation, nous entamons la conversation avec eux. D'une part nous leur présentons plus en détail le projet, munis du début de scénario, et de documents faisant le résumé de l'intrigue, présentant les personnages, et expliquant le projet SEEIT.



*C'était une expérience très drôle
et une belle découverte !
On aura pu se faire une idée
des différentes possibilités de jeu
des acteurs.
Ils étaient très motivés par le projet
et avaient tous hâte de commencer*

20.05 - INTERVENTION ÉMELINE BRULÉ
atelier persona

Nous avons assisté à la présentation d'Emeline avec grand intérêt. Son approche et la présentation d'outils permettant la création de persona nous a menée à synthétiser les enjeux de notre projet.



26.05 au 28.05.2016
3^{ème} workshop

RÉALISATION

26.05 - JOUR 1 : DIFFICULTÉS ET DOUTES

moments d'incertitude et remise en questions de certains éléments

A notre arrivée à Grandham, nous avons un peu de mal à prendre le chemin du travail efficacement, quelque chose dans le scénario gêne.

N'arrivant pas à communiquer dessus de façon constructive, cette journée est un peu frustrante. S'en suivent diverses discussions avec les encadrants pour partager sur nos difficultés. Finalement c'est en discutant avec Véronique, Vivien et Tom que nous acceptons le fait que nous ne sommes pas des écrivains, que l'écriture est effectivement quelque chose de complexe et qu'il va nous falloir repenser l'intrigue puis réécrire une partie du scénario pour arriver à une maquette intéressante.

La fin de journée approche et nous arrivons enfin à débloquer la situation. Ces doutes ont attiré notre attention sur la position du designer dans ce type de projet.

Si nous pensons et conceptualisons l'ensemble du jeu-vidéo, nous ne sommes pas écrivains et ce sont ces professionnels que nous devons approcher dans une étape postérieure de développement.

Cependant l'ajout d'une blague à tabas retrouvée par un soldat permet de rendre l'intrigue et l'enquête plus cohérentes et compréhensibles.

Nous consacrerons la matinée du jour suivant à réécrire les dialogues du scénario et espérons pouvoir tester ces révisions avec nos camarades.



27.05 - JOUR 2 : RÉÉCRITURE PARTIELLE DU SCÉNARIO

réalisation d'une maquette et tests avec des étudiants pour valider ces révisions

Si la journée précédente était compliquée, nous nous mettons tôt au travail et entamons la réécriture des parties du scénario que nous avons décidé de changer. Après 2 heures passées à cet exercice, nous arrivons à une histoire que nous pouvons présenter à nos camarades pour tester si cette nouvelle trame fonctionne.

Yohann, Apolline, Alice et Clara se prêtent au jeu pour nous donner leur avis et parviennent après un certain temps à démêler les indices et réussissent à identifier l'espion. Cette phase de test réussie, nous nous attaquons dès l'après-midi à enregistrer nos propres voix pour le lendemain. En effet nous devons présenter notre travail devant un public et rendre compte de l'avancée de notre projet.

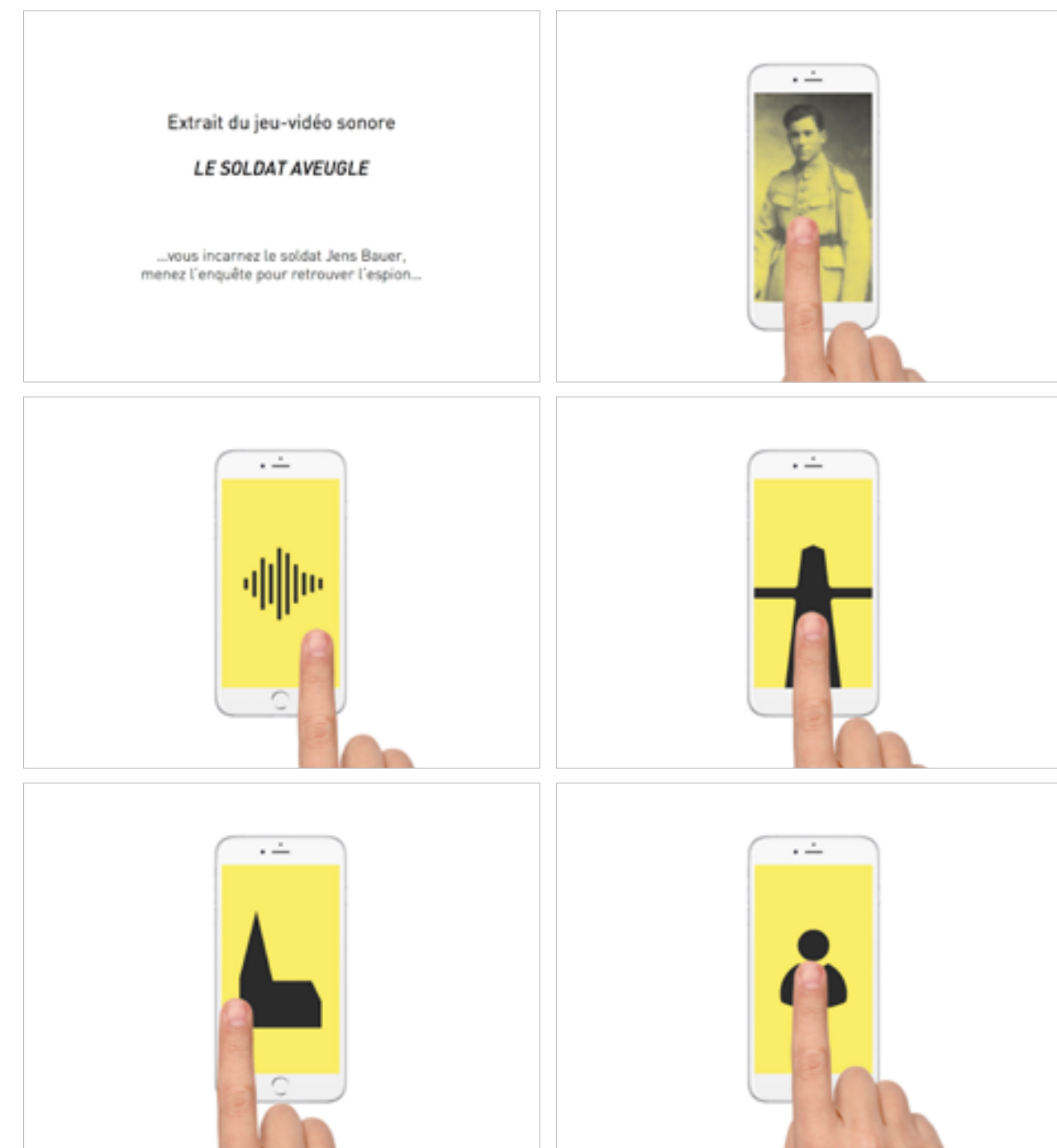
Nous décidons que le mieux pour cette présentation sera de réaliser une vidéo simulant l'application, permettant de rendre compte des visuels, de l'enchaînement des actions et de la manipulation de l'interface.

Clément prête sa voix au Père Léopold, Victor à l'officier Jens et Aurore à l'infirmière Inga. Ces prises de sons nous confortent dans la nécessité de faire appel à des acteurs pour enregistrer les voix de nos personnages.



28.05 - JOUR 3 : PRÉSENTATION ET RESTITUTION DE L'AVANCÉE DU PROJET simuler l'application et l'expliquer

La réalisation de cette vidéo nous aide à préciser les différentes fonctions de l'interface. Nous avons aussi intégré à nos voix enregistrées la veille les sons constituant les univers sonores que nous avons préparé au préalable.



28.05 au 29.06.2016
développement projet

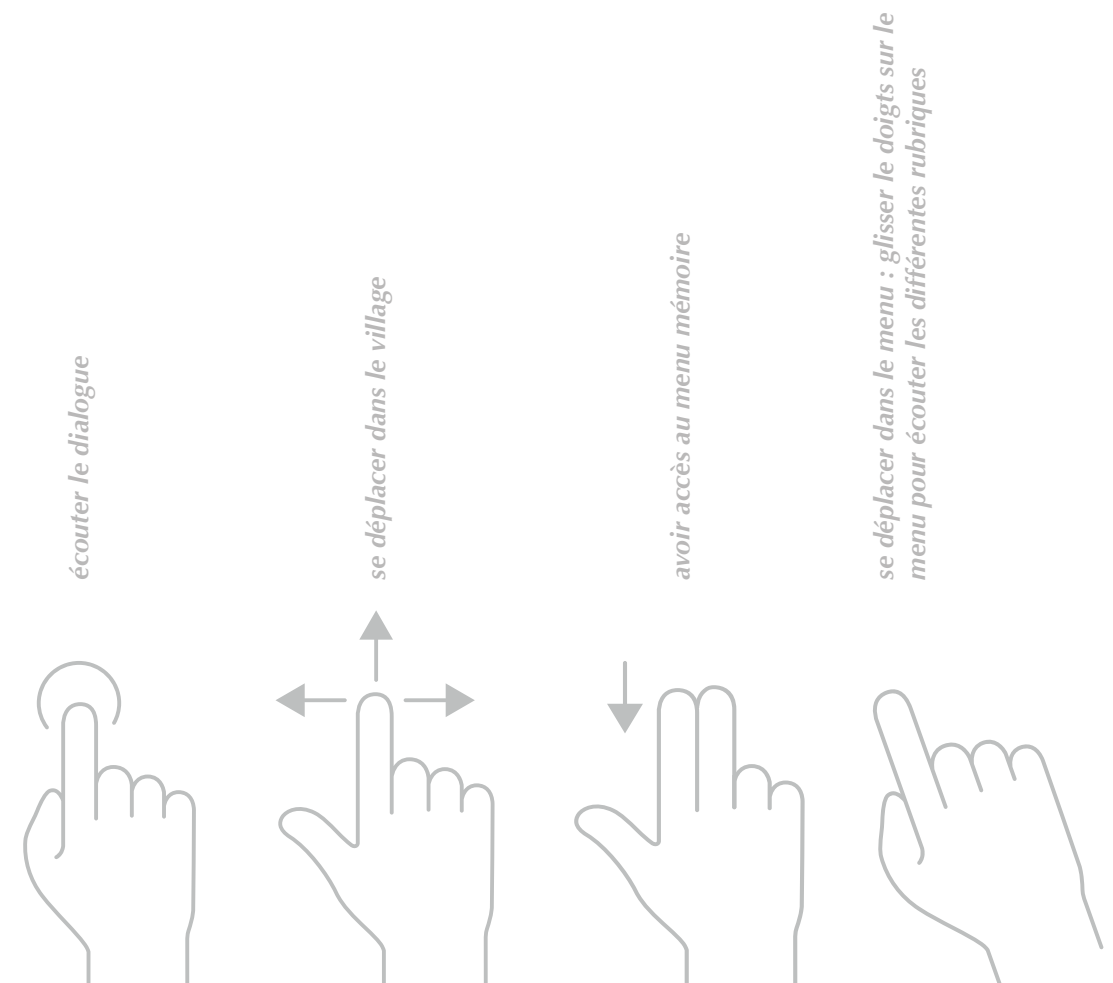
FINALISATION

ABOUTISSEMENT DU SCÉNARIO POUR LES ENREGISTREMENTS et précisions sur l'interface

Pour des raisons de disponibilités, la date d'enregistrement déterminée avec les acteurs est fixée au 23 juin. Les dernières semaines avant cet évènement, nous retravaillons encore le scénario pour préciser la forme.

D'autre part, Clément s'attelle à la préparation de l'arborescence de la maquette sur Klynt, et fait en sorte de pouvoir se connecter au réseau de l'école pour la rendre par la suite disponible sur n'importe quel iPad. Cette architecture prête nous permet de préparer une base pour la maquette avant d'avoir réalisé les enregistrements.

Dès le 23 juin, nous pourrons entamer l'étape de mixage des pistes et nous n'aurons plus qu'à les ajouter à l'arborescence. Le mixage est le travail de la matière sonore brute obtenue où nous ajouterons les effets de voix (type réverbération) et les environnements sonores permettant de développer une ambiance de jeu complète.



Crédits :

Ivisual (the Noun Project)

DIALOGUES ENQUETE :

Soldat numéro 1 : Boris Khol, Soldat de son unité, il vous a pris en charge après vous avoir retrouvé blessé et mourant. Il vous raconte ce qu’il sait.

« — Boris : Bonjour Jens! »
« — Jens : Boris ? c’est bien vous ? »
« — Boris : Effectivement ! Vous avez l’air plus en forme que la dernière fois que je vous ai vu, j’imagine que maintenant vous êtes à la recherche de l’espion qui s’est infiltré parmi nous et a tenté de mettre fin à vos jours.
« — Jens : C’est bien ça, d’ailleurs mes souvenirs du moment qui a précédé les coups de feu sont confus, comment se fait il que je me sois retrouvé seul à ce moment ? »
« — Boris : Vous n’étiez pas seul, au contraire, 2 autres soldats étaient avec vous, malheureusement, ils n’ont pas pu être sauvés, ce salaud d’espion a tiré sur vous trois comme un forcené, et vous êtes le seul rescapé! »
« — Jens : Mon dieu... J’avais oublié tout ça... Malheureusement je suis maintenant dans l’incapacité de voir, et d’identifier cet imposteur ! Vous n’avez rien entendu ou vu de particulier ? »
« — Boris : J’ai justement quelque chose pour vous. Nous avons retrouvé une blague à tabac monogrammée L.C. sur le lieu de l’incident, elle appartient très certainement à l’espion. J’espère que ça vous aidera »
« — Jens : Merci beaucoup, ça peut m’être très utile ! Je vais essayer d’interroger d’autres soldats et de parler avec les gens du village... Peut être qu’ils auront entendu parler de quelque chose, ça ne m’étonnerait pas que l’un d’entre eux soit de mèche avec ce maudit espion ! »

-

Soldat numéro 2 : Franz Werner. Il s’occupe de surveiller le camp, il n’était pas en première ligne mais dit avoir entendu parler de l’histoire (il a des doutes sur la vieille dame).

« — Franz : Bonjour officier, c’est Franz qui vous parle, Franz Werner »
« — Jens : Bonjour soldat ! Vous auriez des infos concernant l’espion qui m’a fait ça ? Vous avez vu quelque chose ? »
« — Franz : Je ne sais pas grand chose, mais je vais vous donner un conseil des plus importants, vous ne devez jamais croire la vieille dame ! Cette antiquité nous déteste profondément, soyez sûr qu’elle mettra tout en oeuvre pour vous nuire dans cette enquête »
« — Jens : Merci, je vais faire attention à ce qu’elle me raconte ! »

-

Soldat numéro 3 : Mark Berg. Blessé à la jambe, il s’est fait tiré dessus par Louis Colette mais ne l’a pas vu. Depuis il est assez traumatisé, perd un peu la tête et se balade dans la forêt.

« — Mark : Ohhh bonjour vous !»

« — Jens : Bien le bonjour soldat, comment vous appelez vous ? »
« — Mark : La plupart du temps, les gens m’appellent Mark Berg »
« — Jens : Je m’appelle Jens, je suis à la recherche d’indice pour retrouver l’espion qui s’est glissé parmi nous, cela vous dit quelque chose ? »
« — Mark : Ahhh oui effectivement....chut !....écoutez »
« — Jens : Quoi ? »
(bruit d’oiseau)
« — Mark : C’est mon ami, Léon, le troglodyte mignon. Il vous salut. »
« — Jens : Ahh très bien..euh enchanté Léon ! Est ce que Léon aurait entendu quelque chose qui pourrait m’aider par hasard ? »
« — Mark : Il n’est pas très bavard aujourd’hui, mais l’autre jour il me sifflait à l’oreille qu’il avait vu des choses se passer à la boulangerie ! »
« — Jens : Merci »

-

Soldat numéro 4 : Jürgen Hausman. Il est de garde dans le village à côté de l’église et a des doutes sur la sincérité du curé.

« — Jürgen : Bonjour ! »
« — Jens : Bonjour, votre voix ne m’est pas familière, à qui ai-je l’honneur ? »
« — Jürgen : Je suis le soldat Jürgen Hausman, officier ! »
« — Jens : Ravi de vous rencontrer soldat, vous avez entendu parler des récents évènements ? Il semblerait que nous ayons un espion dans nos rangs... »
« — Jürgen : Ah ça, oui j’en ai entendu parler, tout le monde en parle, surtout par ici. En ce moment je suis toujours posté au village, près de l’église ! J’y étais le jour de l’attaque, donc je ne suis pas vraiment au courant...»
« — Jens : Vous n’avez rien remarqué d’étrange ? »
« — Jürgen : Maintenant que j’y repense, le jour de l’attaque, j’ai cru apercevoir un soldat qui est arrivé au village avant le camion de rapatriement, sur le coup, je ne me suis pas trop posé de question même si je trouvais ça étrange, je n’étais pas au courant pour les coups de feu, alors je ne me suis pas attardé sur l’affaire. Ça doit être votre homme... »
« — Jens : Merci pour votre aide »

-

Soldat numéro 5 : Heinrich Müller. C’est lui qui conduisait le camion qui vous a ramené au camp, il se souvient des différents soldats qui étaient avec vous.

« — Heinrich : Oh camarade, je suis le soldat Heinrich Müller, j’ai appris ce qu’il s’est passé, c’est que les nouvelles vont vite ici, je suis vraiment désolé pour vous ! Où en êtes vous dans votre enquête ? »
« — Jens : J’essaie de retrouver le coupable... Boris m’a remis une blague à tabac qu’il a trouvée sur le lieu de l’attaque, elle porte les initiales L.C., ça vous dit quelque chose? »
« — Heinrich : Oui, ça aussi j’en ai entendu parlé ! J’ai déjà cherché dans le registre, mais aucun soldat présent le jour de l’attaque ne porte ces initiales. »

« — Jens : Merci Heinrich, je vais continuer à mener mon enquête. »
« — Heinrich : J’espère que vous réussirez à mettre la main sur ce bougre d’espion, courage l’ami ! »

-

Père Léopold. Il a entendu parlé de l’histoire mais n’est au courant de rien.

« — Le curé : Bonjour mon fils, j’ai appris ce qu’il vous est arrivé, sachez que le seigneur est avec vous. Le seigneur, dans sa miséricorde, vous a laissé la vie sauve pour retrouver cet espion et aidez les votres »
« — Jens : J’espère que je le pourrai mon père, savez vous quelque chose sur les évènements récents ? »
« — Le curé : J’étais effectivement dans l’église, je m’y trouvais seul et je n’ai vu personne de la journée... Cependant je dois avouer que je trouve le comportement de la boulangère très étrange ces derniers temps ! Vous savez, les gens parlent beaucoup, surtout à moi, et je sais qu’elle entretient une relation avec un des soldats, mais je ne sais pas lequel. »
« — Jens : Je vous remercie pour votre aide mon père »

-

La boulangère (complice de Louis Colette) : Marie-Jeanne Frison. Elle vous affirme qu’un soldat blessé à la jambe est arrivé après vous au village et qu’elle a des doutes sur lui.

« — Jens : Bonjour mademoiselle, je cherche à avoir des informations sur un espion qui se cacherait parmi les gens du village, vous savez quelque chose ? »
« — La boulangère : Bonjour, il me semble que je peux vous aider ! J’ai vu un soldat blessé à la jambe arriver bien avant vous par l’autre sortie du village, je ne l’ai pas bien vu mais il est parti vers l’église. »
« — Jens : Pourquoi n’avez vous rien dit ? »
« — La boulangère : je n’étais pas au courant de cette histoire et j’avais à faire avec mes enfants, je devais m’occuper d’eux, je n’avais pas vraiment la tête à ça... Vous savez, j’ai perdu mon mari, Louis Colette, il y a déjà quelques mois. C’est difficile de se retrouver seule... Cette guerre continuera à faire des morts et je le supporte de moins en moins ! »
« — Jens : Je suis désolé, toutes mes condoléances ma chère madame. Désolé de devoir vous laisser mais je dois continuer mon enquête, merci pour ces précieuses informations ! Au revoir ! »

-

La vieille dame du village : Fernande Bretagne. Elle ne veut pas vous parler mais dit savoir qui est l’espion.

« — Jens : Bonjour madame, excusez moi de vous importuner, mais j’ai des questions à vous poser »
« — Fernande : Faites, faites jeune homme, que voulez vous savoir ? c’est à propos de cet espion dont tout le monde parle au village »

« — Jens : C’est très juste, vous pouvez nous aider ? »
« — Fernande : Et bien, je sais qui est le coupable, enfin son complice ! Le père Léopold, ce n’est pas un homme de confiance, il cache des choses, vous pouvez me croire, j’en sais quelque chose, ma fille, la boulangère peut-être l’avez vous rencontré, vous le dira aussi ! Je connais très bien toutes les personnes de ce village et lui, il est pas clair !! »
« — Jens : Merci beaucoup pour votre aide madame ! Bonne journée »

-

Soldat 6 : Alexander Esser. Espion infiltré qui vous a tiré dessus. Il dit être resté au camp quand vous vous êtes fait tiré dessus. Il est blessé à la main.

« — Alexander : Hallo »
« — Jens : Hallo, nous ne sommes encore jamais rencontré je crois, je suis l’officier Jens Bauer, et vous ? »
« — Alexander : Ravi de faire votre rencontre, je suis le soldat Alexander Esser. »
« — Jens : Je ne sais pas si vous avez entendu parler de ce qu’il s’est passé il y a deux jours. J’ai été attaqué par un espion et j’ai toutes les bonnes raison de croire qu’il est encore parmi nous, ici au village. Auriez vous entendu ou vu quelque chose de suspect ? »
« — Alexander : Comme tous les jours, je surveillais la boulangerie. Je ne peux pas vraiment vous aider. Je n’ai rien vu de particulier ou de suspect ce jour là. J’espère que vous arriverez à trouver le responsable... »
« — Jens : Très bien, chaque témoignage me sera utile, merci soldat »

-

Case sortie du village pour la fin du jeu - choix multiple, réponse

PHRASES LIEUX - INGA

«Nous sommes maintenant à l’entrée du village, un soldat vient vers nous»

« Nous approchons de l’église, la cloche sonne, continuer sur votre gauche »

« Nous sommes maintenant près de la ferme, suivez le bruit de la basse cour, sur votre droite »

«Nous passons près du café, il y a du monde, entrons, glisser votre doigt vers la droite»

«Vous sentez la bonne odeur de pain ? La boulangerie est à côté, continuons à gauche»

« Nous serons bientôt dans la forêt, empruntons le petit sentier qui va vers la droite »

«Une jolie maison se trouve sur notre gauche, continuer dans cette direction, une vieille dame est assise sous son porche»

« Nous ataignons la sortie du village, Boris nous y attend, dirigeons nous vers lui, droit devant»

« Faites glisser votre droit vers la droite, à chaque case vous allez entendre le nom d’un des personnages, cliquez avec un doigt pour le dénoncer.»

-

PHRASES MENU MEMOIRE - INGA

«Vous avez la possibilité, en glissant avec deux doigts vers l’arrière, de vous retrouver dans le « menu mémoire ». Ce menu vous permet de naviguer dans vos souvenirs et de réécouter de façon simplifier les informations que vous ont donner les personnages rencontrés sur le chemin.»

+ enregistrements noms de chaque perso avec voix Inga

-

PHRASES PERSONNAGES - INGA

« Nous sommes à l’église, vous devriez parler au père Léopold »

« Vous pouvez parler avec le soldat Franz Verner »

« C’est le soldat Mark Berg, vous devriez lui poser quelques questions. »

« Nous sommes à coté du soldat Jurgen Hausman, vous devriez aller lui parler »

« C’est le soldat Heinrich Müller, parlez lui »

« Vous devriez parler à la boulangère »

« Allez parler à la vieille dame du village, elle sait peut être quelque chose »

« C’est le soldat Alexander Esser, il sait peut être quelque chose. »

VISUELS DE L'INTERFACE



Crédits :
Adam Beasley
Creative Stall
Nikita Kozin
Jule Steffen & Matthias Schmidt
Road Signs
Parkjisun
Ilia Karasev
(The Noun Project)





Sur les photos :
Francis et Vincent (en haut)
Magalie (au milieu)
Nadège (en bas)

MERCI aussi à :
Djo
Stéphanie
Carine
Eric
Sébastien
et Harry

(des troupes Le Piaf et
Le Mitch)

23.06 - ENREGISTREMENT DES VOIX AVEC LES ACTEURS

Nous nous étions donné rendez-vous dans les locaux de l'école à 19h30. Tous les acteurs étant amateurs, nous avons dû organiser ces enregistrements en soirée, pour qu'ils puissent tous être disponibles après leur journée de travail.

A leur arrivée, l'ambiance est conviviale, leur bonne humeur et entrain nous fait extrêmement plaisir. Nous commençons par reparler du scénario, de l'histoire et du projet. Les acteurs ayant déjà reçu à notre dernière rencontre une version du scénario, avait pu prendre connaissance des différents personnages et de leur caractéristiques. Ils avaient commencé à se répartir plus ou moins les rôles. En parlant avec eux, nous faisons le point et réajustons cette répartition.

Comme nous l'avons dit, étant obligés de faire les prises de son le soir, nous avons dû nous passer du studio d'enregistrement de Césaré. Cependant avec du matériel que nous leur empruntons, et la mise à disposition du bureau de la Chaire, nous installons un studio d'appoint à l'école. Ayant aménagé l'espace dans l'après-midi, tout est prêt pour l'arrivée des acteurs.

Les connaissances de Clément en musique nous sont bien utiles, il règle les machines et s'assure du bon fonctionnement de celles-ci. Victor et Aurore, s'occupent de répondre aux questions relatives au projet ou aux caractéristiques des personnages tout en continuant de faire connaissance avec la troupe. Victor et Clément présents dans le "studio d'enregistrement" écoutent au casque les enregistrements pour déterminer les fois où il faut refaire les prises.

Par la suite, nous proposons aux comédiens de passer deux par deux ou seul pour enregistrer. Pendant ce temps, les autres peuvent continuer à chercher leur voix pour être au point devant le micro. Finalement il nous faudra un peu plus de 2 heures pour faire passer tout le monde. Devant tant d'efficacité, nous sommes ravis. Nous nous quittons en nous disant "à bientôt !".

MIXAGE ET RÉALISATION DE LA MAQUETTE

préparation du rendu

Les trois jours qui suivent l'enregistrement sont intenses, il nous faut travailler tous les sons, faire les ajustements nécessaires, trier les pistes et les découper. Il s'agit aussi d'ajouter les environnements sonores dont nous avons déjà parlé.

Nous nous répartissons le travail efficacement en fonction de nos affinités et compétences.

Grâce au réseau Esadlab de l'école, nous pouvons réaliser une maquette consultable sur ordinateur, tablette ou smartphone.

Cette maquette ne sera pas identique à notre vision de l'interface selon la façon dont nous l'avons pensée. Cependant cette mise en ligne - via Klynt - nous permet de rendre accessible le contenu de l'histoire et les dialogues, tout en donnant à voir et à explorer notre jeu.

Nous nous disons aussi que c'est peut être la meilleure manière de garder une trace de notre projet à cette étape de développement, ce support nous permettra aussi de communiquer facilement le projet dans le cas d'un développement futur.



Dans le cadre de ce projet, nous avons choisi de travailler un médium qui ne nous était pas des plus familiers. S'en sont suivies des périodes d'entente parfaite où nous étions tous les trois d'accord quant à l'orientation du projet mais aussi des moments de doutes.

Ces difficultés rencontrées nous ont permis d'apprendre à communiquer plus efficacement entre nous, à répartir le travail intelligemment pour gagner en productivité, et à comprendre la place que doit garder le designer dans de tel projet.

C'était aussi l'occasion de prendre en compte dans un cahier des charges des interlocuteurs multiples et très différents, issus du contexte de ce projet particulier.

Au final nous sommes ravis du travail que nous avons pu fournir, et espérons que le soldat aveugle trouvera une certaine continuité.

le jeu consultable à cette adresse :

<http://esadlabs-reims.org/etudiants/legrand.clement/published%20to%20web%20OK/#Accueil>

Carnet de bord

-

Aurore Assimon Amata

Victor Grenez

Clément Legrand

-

ESAD / CHAIRE IDIS

2016