

# THÉÂTRE EN JEU

DOSSIER DE PRÉSENTATION  
MAI 2021

COMPAGNIE LES OMBRES PORTÉES

# SOMMAIRE

## 1. LES PRINCIPES GÉNÉRAUX DU JEU

**Les objectifs**

**Les joueurs**

**La durée**

**Le maître du jeu**

## 2. LE DÉROULÉ D'UNE PARTIE

**Entrée dans l'intrigue**

**Organigramme général du jeu**

## 3. LA SCÉNOGRAPHIE DU JEU

**La structure du jeu**

**Le mode hors jeu**

## 4. ÉNIGMES À RÉSOUDRE ET ESPACES TRAVERSÉS

**La loge de Lucien**

**La loge costumes**

**Le foyer**

**L'atelier**

**La régie**

**La billetterie**

**Le PC sécurité**

**La cage de scène**

# 1. LES PRINCIPES GÉNÉRAUX DU JEU

## Les objectifs

L'objectif principal de Théâtre en jeu sera la découverte du théâtre de façon ludique.

A travers le déroulé d'une partie de jeu, les joueurs seront amenés à découvrir des notions propres au théâtre : les différents espaces d'un théâtre, les différents métiers exercés en son sein, les techniques et outils de travail, du vocabulaire spécifique, etc.

Théâtre en jeu sera un jeu collaboratif et collectif : les joueurs devront se concerter, réfléchir et avancer ensemble dans la partie. Il n'y aura pas de gagnants contre des perdants : soit tout le monde gagne, soit tout le monde perd !

Un petit temps de debriefing à l'issue de la partie permettra aux joueurs d'échanger sur leur expérience, poser d'éventuelles questions et prendre le temps de se balader dans l'ensemble de la structure.

## Les joueurs

Le jeu sera accessible de 7 à 107 ans. Savoir lire sera un critère. Il y aura un seul déroulé de jeu.

Des indices pourront permettre d'aider les joueurs trop en difficulté ; et un système d'ajout de difficultés (par exemple en cachant une serrure qu'il faut ouvrir, en camouflant des informations, etc.) pourrait être mis en place pour les joueurs pour qui la partie est trop facile.

Le nombre de participants devra être de 6 joueurs minimum et de 15 joueurs maximum.

Divers types de groupes pourront participer au jeu : des classes scolaires (en demi-groupe), des groupes parents-enfants non constitués, des groupes issus d'associations, etc.

Une inscription des joueurs en amont sera nécessaire pour vérifier le nombre de joueurs et pour leur transmettre certaines informations avant le début de la partie (voir ci-après).

Les participants ne joueront pas un rôle particulier : ils joueront leur propre rôle.

## La durée

Le temps de la partie et de la mise entre deux parties ne durera pas plus de 45 minutes (avec 5 à 10 minutes de mise maximum).

## Le maître du jeu

Un maître du jeu sera nécessaire au bon déroulé d'une partie. Les joueurs ne pourront pas jouer sans lui.

Le maître du jeu ne sera pas un personnage du théâtre, mais il assumera son rôle de maître du jeu.

Il accueillera les joueurs et leur donnera des consignes claires au début de la partie avec une mise en situation. Il veillera au bon déroulé du jeu dans le temps imparti. Il pourra donner des indices et des coups de pouce aux joueurs en difficulté. Il veillera également à ce que tous les joueurs participent à la partie et trouvent leur place dans chaque équipe.

Le maître du jeu aura à sa disposition plusieurs documents :

- une liste de mise de première partie (ouverture du jeu + préparation)
- une liste de mise entre deux parties
- une conduite, regroupant les informations nécessaires pour comprendre le jeu, savoir où les joueurs en sont, pouvoir les aider au bon moment et de la bonne façon lorsqu'ils sont bloqués, gérer le décompte du temps, etc.
- une liste de rangement et fermeture du jeu

## 2. LE DÉROULÉ D'UNE PARTIE

### Entrée dans l'intrigue

A la manière d'un escape game, les joueurs devront élucider une énigme principale se déroulant au théâtre de la Faïencerie. Pour les mettre dans l'ambiance, celle-ci commencera à leur être révélée la veille de leur venue au théâtre via un article de presse qu'ils recevront (par email ou par courrier ?).

*Les textes sont en cours d'écriture. Les noms propres ne sont pas arrêtés.*

# Une bien curieuse réputation

Un article de Vladimir Kzbińek, pour Le Courrier picard, lundi 8 mars 2021

Après deux semaines de résidence et de répétitions, le fameux spectacle *Le Dernier Envol*, se jouera demain à la Faïencerie de Creil pour une seule et unique représentation.

Lors de sa création, en 1925, cette pièce fit un tabac, tant par son intrigue envoûtante, que par ses effets spéciaux. En effet, une série de cascades inédites à cette époque préfigurait déjà l'influence circassienne dans l'univers du théâtre classique. Parmi celles-ci, au deuxième acte, il y avait l'envol extraordinaire du personnage principal. Cet effet nécessitait une préparation minutieuse de la part des machinistes. Ils devaient régler dans les cintres\* un système complexe de guindes\* et de poulies afin d'assurer le comédien pendant

qu'il traversait le plateau à plusieurs mètres de hauteur, dans une parfaite illusion d'envol. Un soir, l'acteur qui réalisait cette dangereuse cascade fut victime d'un sabotage. Un jeune homme ambitieux, qui voulait prendre ce premier rôle dans la pièce, avait trafiqué le délicat système en espérant que son rival se casse une jambe et lui laisse la place. Mais l'acteur fit une chute plus terrible que prévu et il perdit la vie. Les représentations s'arrêtèrent, et le jeune ambitieux n'eut pas le rôle. Il fût condamné pour homicide involontaire et passa plusieurs années en prison. C'est là, avec l'accord du directeur de l'administration pénitentiaire, qu'il monta lui-même cette pièce quelques années plus tard, afin de jouer le rôle tant convoité. Chose extraordinaire, au cours d'une répétition, il fut victime à son tour d'une chute fatale au moment de l'envol ! Le bruit courut alors que le fantôme du comédien décédé lors des premières

représentations était revenu se venger, de la même façon, en sabotant le dispositif qui permettait la réalisation de la fameuse cascade. La pièce ne fut pas représentée et acquit la réputation d'être maudite. Depuis près d'un siècle, personne n'avait osé remonter *Le Dernier Envol*. Peut-être par superstition, de peur qu'un nouveau fantôme vienne à son tour ruiner le système de l'envol ?

Hier soir, j'ai pu rencontrer un machiniste du théâtre de la Faïencerie, après la dernière répétition. Le technicien m'a confié sous le manteau que d'étranges phénomènes s'étaient produits ces derniers jours, et ne m'a pas caché que l'ambiance était tendue au sein de la troupe. Une comédienne, pourtant en pleine forme, est subitement tombée malade. Des accessoires du spectacle auraient disparu. Un vase avec des fleurs a été renversé dans les loges, provoquant

un court-circuit qui aurait pu mettre le feu dans une partie du théâtre. Une succession d'événements qui résonne de façon bien étrange dans le contexte particulier de ce spectacle. Souhaitons que la réputation de la pièce soit erronée, et que la troupe puisse jouer demain cette représentation exceptionnelle, sans qu'aucun drame ne se produise.

\* Cintres : Partie haute d'un théâtre, située au-dessus de la scène et où sont remontés les décors.

\* Guinde : Cordage destiné à maintenir les éléments d'un décor. On n'emploie jamais le mot « corde » au théâtre, il a la réputation de porter malheur. On utilise le plus souvent les mots « guinde » ou « drisse », et parfois « fil ». Les mots « garcette » et « nouette » désignent des petits cordages.

A leur arrivée au théâtre le jour de la partie, les joueurs seront accueillis par le maître du jeu :

**Vous êtes ici dans le cadre d'une sortie scolaire organisée pour votre classe au théâtre de la Faïencerie de Creil. Vous allez assister à la représentation exceptionnelle du spectacle *Le Dernier Envol*. Mais juste avant le début de la pièce, vous vous rendez aux toilettes car vous ne tiendrez pas pendant les 1h30 de représentation ! Assis sur la cuvette des w.c., vous surprenez une conversation entre deux personnes qui ne vous était pas destinée :**

Via un système de diffusion sonore, les joueurs entendront cette conversation :

- Je ne me sens pas bien ce soir, j'espère que tout va bien se passer...
- Pourquoi tu dis ça, Lucien ? Tout va très bien !
- Non... J'ai un mauvais pressentiment... Les disparitions d'objets la semaine dernière, Esma qui tombe malade... Et aujourd'hui, le chien du vigile qui devient complètement fou et qui attaque son maître ! C'est pas normal. Tu connais la malédiction qui plane sur cette pièce...
- Tu ne vas pas t'y mettre toi aussi ! C'est des superstitions tout ça ! Ne me dis pas que tu crois à ces histoires de fantôme !
- On voit que c'est pas toi qui dois faire l'envol. C'est moi ! J'ai vraiment des raisons de m'inquiéter ! Et puis... Il faut que je te dise quelque chose...
- Qu'est-ce que tu as, Lucien, tu es tout pâle d'un coup... Ça va ?
- Tout à l'heure, dans ma loge...
- He bien ?...

- J'ai vu comme une ombre, une forme, un truc super bizarre, et un bruit flippant... J'ai sursauté, je me suis levé, et là... : rien ! Il n'y avait plus rien !
- Et ben s'il n'y avait rien, c'est que c'était juste ton imagination. Détends-toi, mon vieux !
- Attends, c'est pas fini : quand je me suis rassis, j'ai levé les yeux et là, sur le miroir... Il y avait un truc écrit ! (Sonnerie du début du spectacle)
- Allez, laisse tomber, t'es juste fatigué. Tu entends la sonnerie ? Il faut entrer en scène. Demain, tu te reposeras et tout ira mieux. Et puis, il y a des invités de marque ce soir, on a intérêt à assurer... Allez ! Merde !

Le maître du jeu reprendra la parole :

**Pourquoi Lucien a-t-il si peur ? Qu'a-t-il vu dans sa loge ? A-t-il rêvé ? Mieux vaut en avoir le cœur net. Vous décidez de mener l'enquête pour savoir si Lucien risque vraiment quelque chose ce soir. Allez, on y va, pas une minute à perdre ! Commençons par sa loge et son miroir...**

Les joueurs, pour commencer leur enquête, se rendront dans la loge de Lucien. Après une première énigme, ils se rendront compte qu'une menace pèse bien sur Lucien et que la guinde qui permet son assurage lors de son envol a été sabotée.

Pour résoudre cette énigme principale, les joueurs devront d'abord élucider plusieurs énigmes intermédiaires (cf schéma ci-après).

Un décompte de temps via un (ou plusieurs) chronomètre visible par les joueurs ajoutera une tension pour mener à bien leur mission avant que le temps ne se soit écoulé.

## Organigramme général du jeu

1

### DISCOURS D'ACCUEIL DES JOUEURS

- introduction du maître du jeu
  - discours surpris dans les WC
  - lancement du jeu
- > direction la loge de Lucien

2

### PREMIERE ENIGME COLLECTIVE

> dans la loge de Lucien

#### TECHNIQUE DE L'ENGIME

apparition d'une image cachée dans le miroir sans teint de la loge

#### OBJECTIFS

- comprendre la menace de mort qui pèse sur Lucien :  
la guinde qui permet de l'assurer lors de son envol a été détachée de la machinerie d'assurance

- un chronomètre est lancé > les joueurs doivent empêcher le sabotage de  
se réaliser avant la fin du chronomètre pour sauver Lucien

- le maître du jeu donne les consignes du jeu  
(séparation en sous-groupes + indices à trouver dans chaque espace traversé)

séparation des joueurs en 3 sous-groupes :

groupe n°1 = parcours ARTISTE > direction la loge costumes

groupe n°2 = parcours TECHNIQUE > direction l'atelier

groupe n°3 = parcours HALL > direction la billetterie

GROUPE 1 / PARCOURS ARTISTE	GROUPE 2 / PARCOURS TECHNIQUE	GROUPE 3 / PARCOURS HALL
<b>3</b>	<b>5</b>	<b>7</b>
<p style="text-align: center;">&gt; dans la loge costumes</p> <p style="text-align: center;">TECHNIQUE DE L'ENIGME ouvrir un tiroir fermé sous la machine à coudre par un cadenas en découvrant le code</p> <p style="text-align: center;">OBJECTIF trouver un morceau de guinde caché dans le tiroir</p> <p style="text-align: center;">TRANSITION VERS LE LIEU SUIVANT &gt; direction le foyer</p>	<p style="text-align: center;">&gt; dans l'atelier</p> <p style="text-align: center;">TECHNIQUE DE L'ENIGME ouvrir un tiroir de la servante fermé par un cadenas en découvrant le code</p> <p style="text-align: center;">OBJECTIF trouver la poignée de la manivelle</p> <p style="text-align: center;">TRANSITION VERS LE LIEU SUIVANT &gt; direction la régie</p>	<p style="text-align: center;">&gt; dans la billetterie</p> <p style="text-align: center;">TECHNIQUE DE L'ENIGME ouvrir le tiroir fermé de la caisse enregistreuse en découvrant le code</p> <p style="text-align: center;">OBJECTIF trouver un morceau du schéma technique de l'envol de Lucien</p> <p style="text-align: center;">TRANSITION VERS LE LIEU SUIVANT &gt; direction le PC sécurité</p>
<b>4</b>	<b>6</b>	<b>8</b>
<p style="text-align: center;">&gt; dans le foyer</p> <p style="text-align: center;">TECHNIQUE DE L'ENIGME anamorphose</p> <p style="text-align: center;">OBJECTIF trouver un morceau du schéma technique de l'envol de Lucien</p> <p style="text-align: center;">TRANSITION VERS LE LIEU SUIVANT &gt; direction rdv avec les 3 sous-groupes</p>	<p style="text-align: center;">&gt; dans la régie</p> <p style="text-align: center;">TECHNIQUE DE L'ENIGME entendre un message caché dans une piste de la console son</p> <p style="text-align: center;">OBJECTIF trouver un morceau du schéma technique de l'envol de Lucien</p> <p style="text-align: center;">TRANSITION VERS LE LIEU SUIVANT &gt; direction rdv avec les 3 sous-groupes</p>	<p style="text-align: center;">&gt; dans le PC sécurité</p> <p style="text-align: center;">TECHNIQUE DE L'ENIGME trouver un symbole caché dans les écrans de vidéo surveillance</p> <p style="text-align: center;">OBJECTIF trouver la clé d'accès à la machinerie des cintres</p> <p style="text-align: center;">TRANSITION VERS LE LIEU SUIVANT &gt; direction rdv avec les 3 sous-groupes</p>

> à la cage de scène

#### INDICES

les joueurs mettent en commun les différents indices récoltés :

- un morceau de guinde
- la poignée d'une manivelle
- une clé
- trois morceaux du schéma technique de l'envol

#### OBJECTIFS

- associer les 3 morceaux du schéma technique de l'envol qui indiquent :  
l'emplacement de la machinerie + de la guinde à remplacer + de la manivelle à tourner pour activer le système d'assurage
  - débloquer l'accès à la machinerie
- relier la guinde d'assurage au tambour de la machinerie
- actionner la manivelle de la machinerie

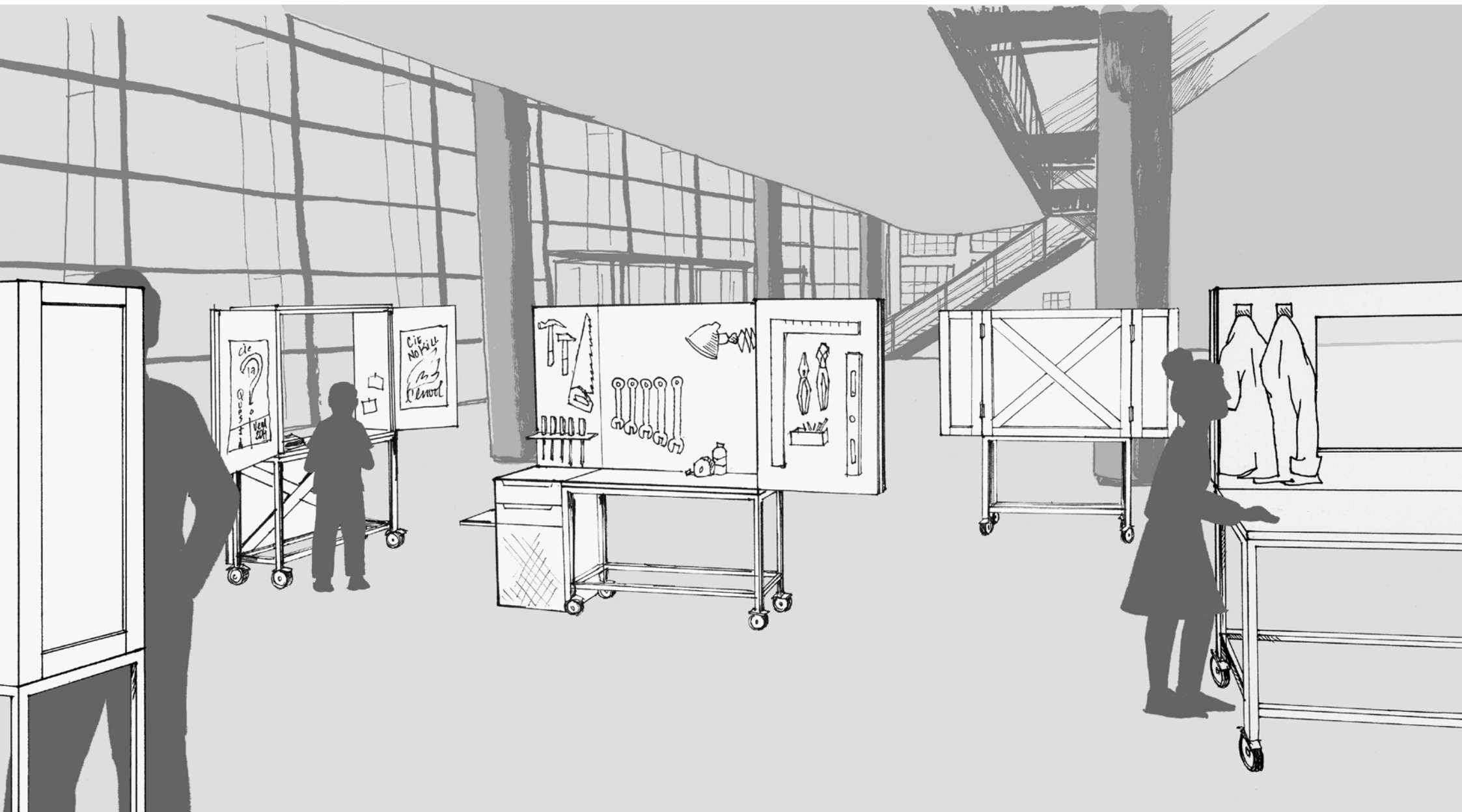
#### RESULTAT

- Lucien réussit à faire son envol !  
(ou pas...)

Un joueur pourrait jouer plusieurs fois au jeu en changeant de parcours pour les deux énigmes intermédiaires, mais néanmoins il connaîtrait déjà les solutions du début et de la fin.



### 3. LA SCÉNOGRAPHIE DU JEU



## La structure du jeu

La scénographie du jeu sera constituée de 9 boîtes mobiles à roulettes qui représenteront chacune les 9 espaces (et énigmes) du déroulé du jeu. Ces boîtes seront surélevées. En se détachant ainsi de l'espace réel du hall de la Faïencerie, elles délimiteront l'espace de jeu.

Les 9 boîtes seront disposées dans le hall de la Faïencerie, éparpillées ici et là, pour permettre à chaque groupe une « intimité sonore » et occuper pleinement l'espace du hall.

Une unité esthétique reliera les boîtes les unes aux autres. De l'extérieur, elles seront en bois, en matière brute, avec un graphisme assez simple.

Quelques éléments graphiques en couleur pourront être ajoutés (gamme couleur à définir). Par exemple, des pictogrammes représentant les éléments clés de chaque boîte pourront être dessinés sur la boîte à la manière de pochoirs. Le nom de la boîte pourra être écrit en typo en volume sur le haut de la boîte, visible de loin ; ou bien écrit directement sur la boîte.

Lors de la partie de jeu, les joueurs ouvriront tour à tour chaque boîte. A l'intérieur, une décoration réaliste représentera chaque espace : objets, affichage, lumière, diffusion de son, etc.. L'échelle de représentation sera un tout petit peu réduite (objets un peu plus petits que la normale), mais sans tomber dans la maquette miniature afin que les joueurs soient sur le mode de l'expérimentation et du toucher.

Tout comme pour le scénario, nous avons fait le choix d'être dans le contemporain, et non dans l'historique.

Lorsqu'elles seront fermées, les boîtes auront des volumes assez semblables. Par contre, à l'ouverture, elles se déploieront dans l'espace de différentes façons et créeront ainsi une variété de formes.

## Le mode hors jeu

Un mode « hors jeu » sera possible. Tout ou partie des boîtes du jeu pourrait rester dans le hall de la Faïencerie. Sur l'extérieur des boîtes, il pourrait y avoir des choses à voir (petits œilletons permettant de voir à l'intérieur des boîtes avec un système d'interrupteurs pour éclairer ?), à lire (système d'affichage sur les boîtes ?), etc.

La partie se jouera dans l'espace du jeu (c'est-à-dire les différentes boîtes disposées dans le hall du théâtre), mais quelques clins d'œil pourraient être disposés dans l'espace réel du théâtre qui rappelleraient le jeu (visibles par les spectateurs effectuant une visite du théâtre, par les membres de la Faïencerie et les compagnies accueillies).

Dans la partie ci-après, un schéma représente chaque boîte. Il s'agit de nos premiers croquis de travail et il n'est pas impossible que des modifications aient lieu après nos prochains tests techniques. En particulier, le système de piétement n'a pas encore été travaillé. Il tiendra compte des contraintes techniques et structurelles (gousses et renforts dans la partie basse pour soutenir le poids de la boîte).



Recherche - exemple de mise à l'échelle

## 4. ÉNIGMES À RÉSOUDRE ET ESPACES TRAVERSÉS

Dans la présentation qui suit, nous revenons en détail sur chaque énigme que doivent résoudre les joueurs et les espaces qu'ils traversent (croquis de recherche pour chaque espace).

Les \* signalent les éléments qui révèlent la présence du fantôme – personnage clé de notre scénario : clins d'œil et phénomènes inquiétants qui jouent sur les sens des joueurs, anecdotes qui alimentent l'histoire du fantôme, etc.

### La loge de Lucien

#### Les éléments présents :

- panneau « loge de Lucien » sur l'extérieur de la boîte
- miroir entouré d'ampoules cabochons qui peuvent s'allumer ou clignoter \*
- tablette sur laquelle sont posés du maquillage etc
- mur sous forme de pan déplié avec des éléments affichés : photos, petits mots d'admirateurs \*, coupure de presse \*
- tenue personnelle suspendue à un porte-manteau

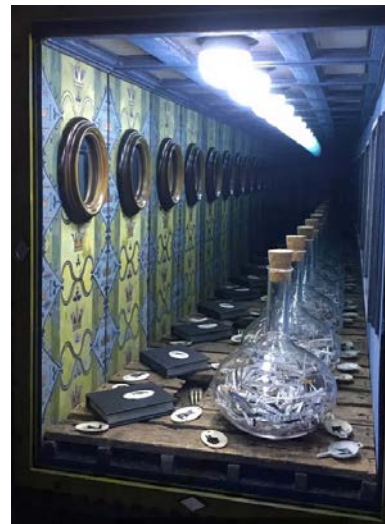
#### L'énigme :

Un système de miroir sans teint infini est caché dans une boîte située derrière le miroir.

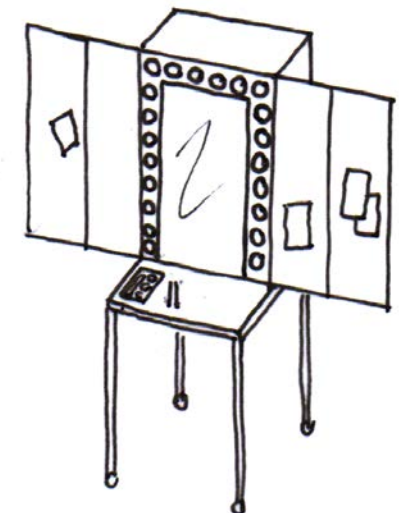
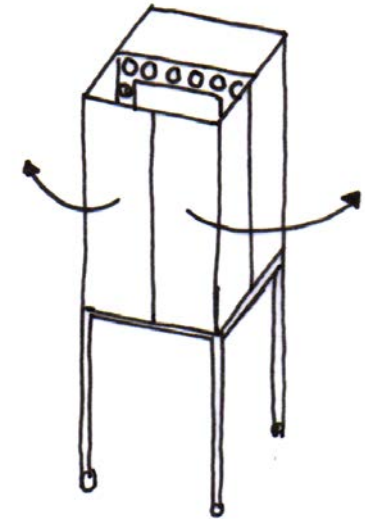
Une des ampoules cabochons ne semble pas fonctionner. Lorsqu'un joueur essaye de la manipuler, il déclenche un interrupteur qui éteint tous les autres cabochons et allume une lumière à l'intérieur du dispositif.

Le miroir se transforme en une vitre, révélant un espace avec une mise en scène inquiétante (guinde rompue, image d'un envol raté, etc. ?) qui se projette à l'infini.

On comprend que la menace de mort qui pèse sur Lucien est bien réelle, et que la guinde qui permet de l'assurer lors de son envol a été détachée de la machinerie d'assurance.



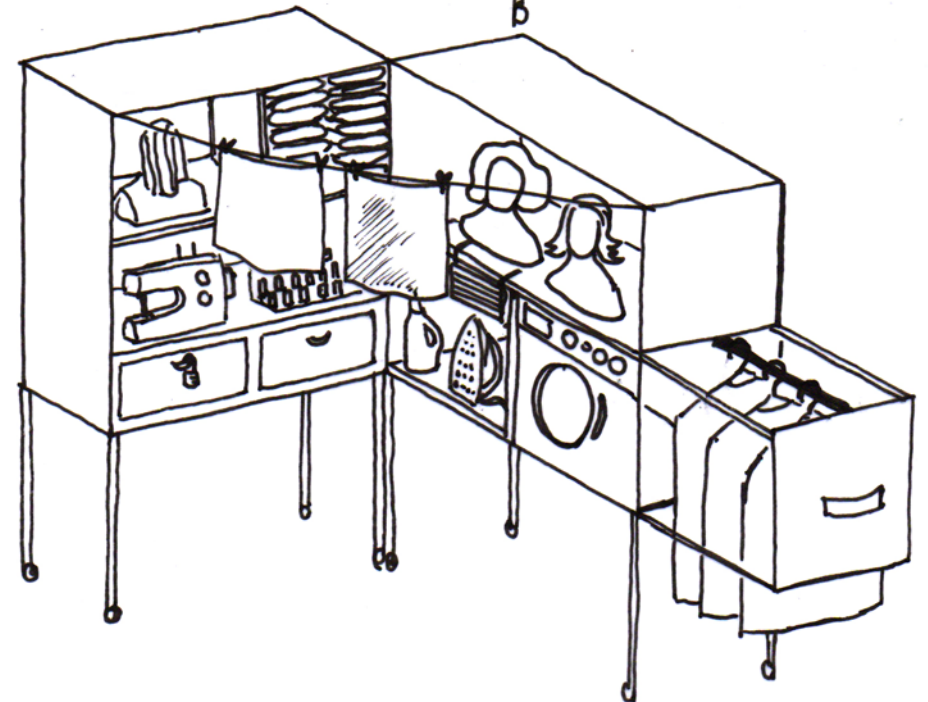
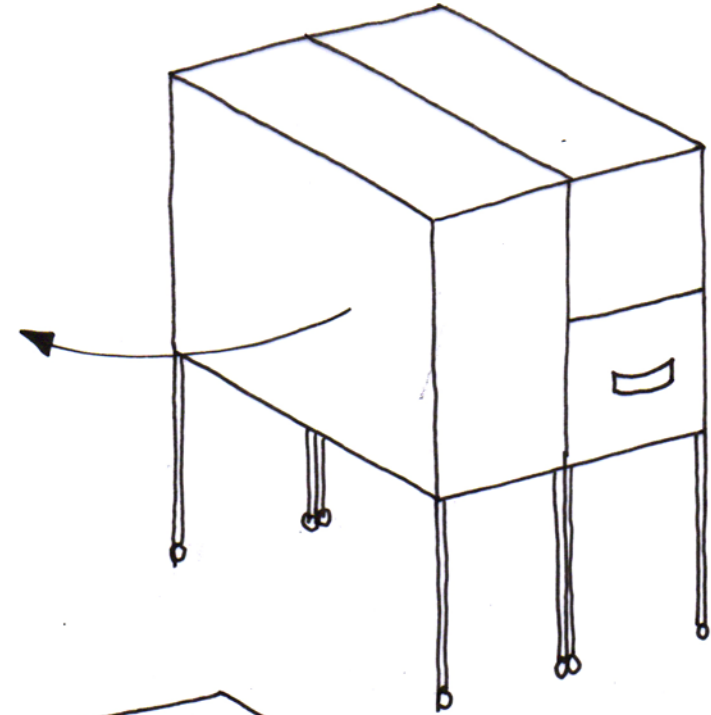
exemple de miroir sans teint infini,  
source Mark Justiniani



## La loge costumes

### Les éléments présents :

- étagère avec des mannequins portant des perruques, système de lumière caché derrière permettant de projeter leurs ombres\*, une des perruques cache le visage d'un mannequin terrifiant\*
- fil à linges avec torchons servant d'écran pour projection d'ombres\*
- étagères avec des serviettes pliées
- machine à laver, un bruit inquiétant sort du tambour ?
- bidon de lessive
- fer à repasser qui lance de temps en temps de jets de vapeur\*
- portant sur rail coulissant avec des housses de costumes suspendues, des éléments inquiétants sont cachés dedans\*
- machine à coudre qui peut se mettre en route toute seule\*
- support avec des bobines de fils à coudre colorés
- tiroir contenant des ustensiles de couture : ciseaux, découpe-vite, épingles, kit d'aiguilles, dé à coudre, mètre ruban, boutons



### L'énigme :

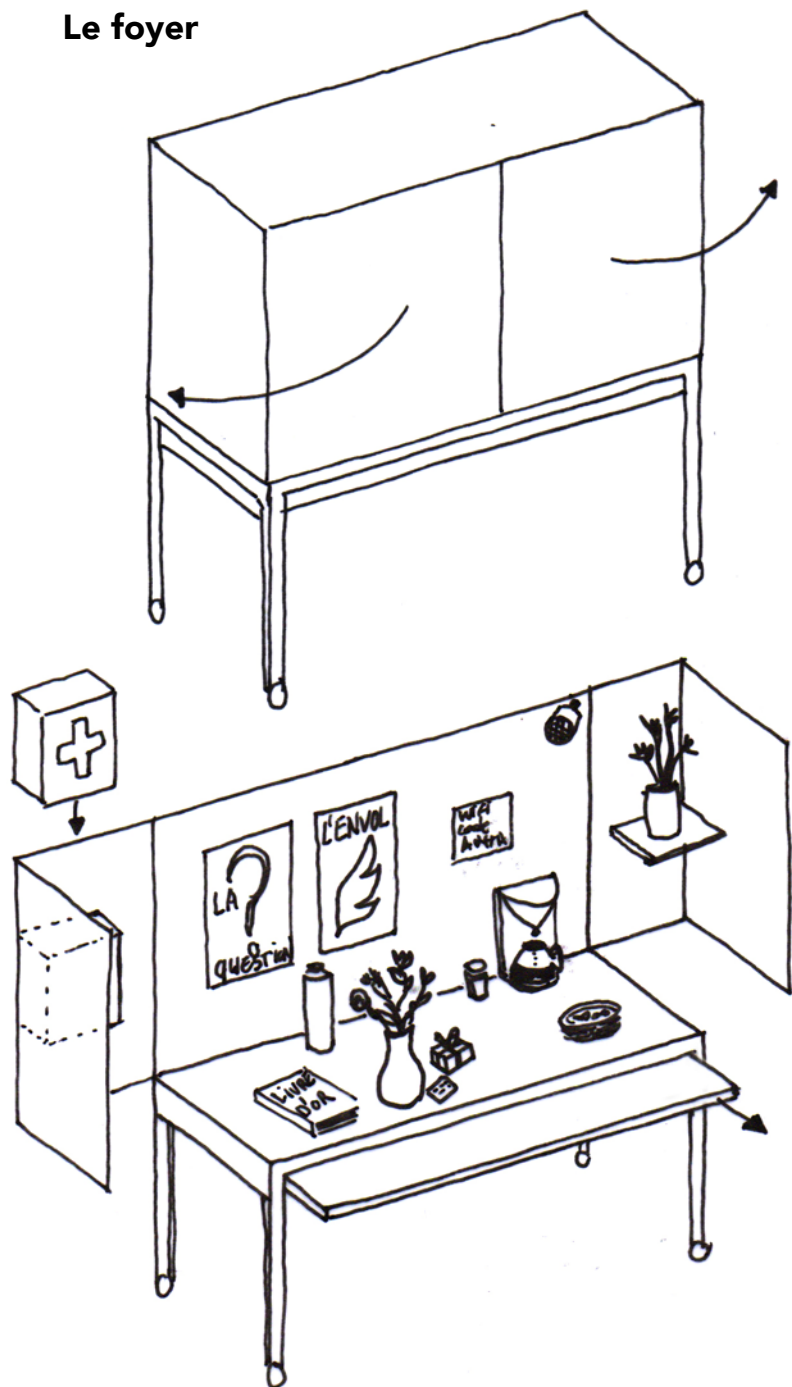
Un tiroir est fermé par un cadenas à code de 4 chiffres.

Après observation, on remarque que le cadenas possède 4 roulettes de couleurs différentes. Il faut compter le nombre de bobines d'une même couleur sur le porte-bobines pour obtenir les 4 chiffres du code.

Un morceau de guinde est caché dans le tiroir.



## Le foyer



## Les éléments présents :

- haut-parleurs avec son des retours plateau
- vase avec fleurs (lien avec l'article de presse reçu la veille) accompagné d'un mot inquiétant (par exemple : « à mettre sur ta tombe ») \*
- cadeaux de première à ouvrir (avec pièges dedans \* ? boîte dans laquelle on glisse sa main sans rien voir, textures étranges à toucher ?)
- panneau avec le nom du réseau et le code wifi (mot de passe faisant frissonner \*)
- affiches d'anciens spectacles dédicacées au mur, dont celle du premier spectacle *Le dernier envol* \*
- livre d'or posé sur la table avec petits mots à l'intérieur \*
- machine à café avec boîte de filtres et gobelets
- thermos en inox, revêtement réfléchissant, avec une inscription au feutre « SOUS »
- boîte à pharmacie
- corbeille avec des friandises

## L'énigme :

Les joueurs découvrent qu'un système de rallonge de la table du foyer peut être déployé.



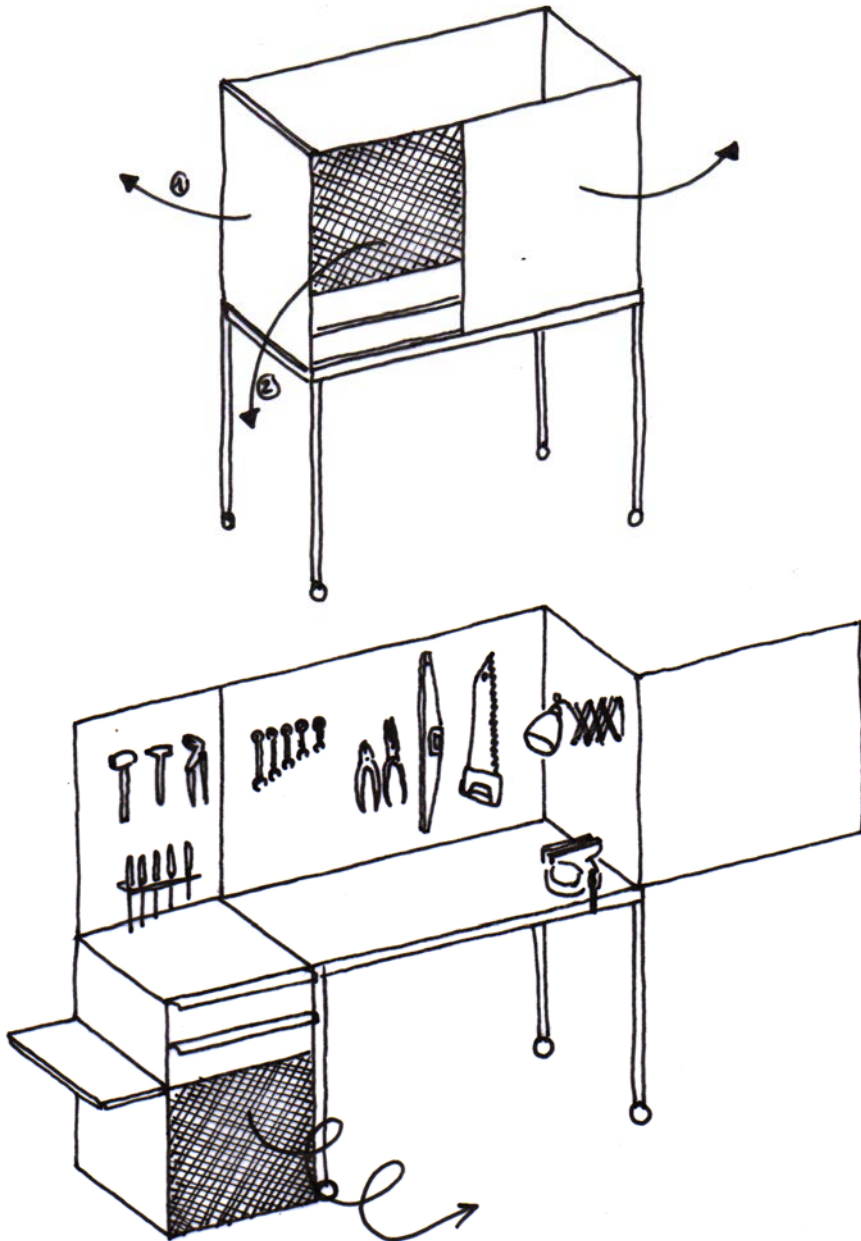
exemple d'anamorphose cylindrique

En tirant la rallonge, une tache de café difforme et assez étrange apparaît sur cette nouvelle partie de la table avec, en son centre, un rond net vierge.

Les joueurs doivent poser à cet endroit le thermos de café qui agit comme un miroir cylindrique et permet à l'anamorphose de se reformer : la tache reproduit l'illustration d'une des affiches placardées au mur.

Les joueurs doivent récupérer, cachée sous l'affiche, une enveloppe contenant un morceau de papier sur lequel est représenté un bout du schéma technique de l'envol de Lucien.

## L'atelier



## Les éléments présents :

- divers outils accrochés sur le mur de l'atelier
- des tournevis posés en vrac sur l'établi : en les rangeant à leur emplacement au mur, les lettres G E L A T I N E apparaissent sur la tranche des tournevis et donnent un indice pour la résolution de l'énigme
- affichages divers scotchés au mur (mode d'emploi de machines, infos techniques, etc.)
- lampe de l'atelier qui clignote \*
- une servante avec un tiroir où il est écrit GELATINE, à l'intérieur se trouvent des carrés de gélatines de différentes couleurs
- soufflerie dans la partie basse de la servante qui se met en route de façon autonome \*

## L'énigme :

Le deuxième tiroir de la servante est fermé par un cadenas à code.

Sur l'établi de l'atelier se trouvent un morceau de gélatine de spectacle ainsi qu'un papier blanc avec des inscriptions colorées illisibles.

Lorsque les joueurs placent ce filtre coloré sur le papier blanc, un premier message apparaît (type « Non ce n'est pas la bonne ») et invite les joueurs à chercher d'autres couleurs dans le tiroir des gélatines.

En fonction des couleurs, des mots qui font peur, des représentations du fantôme, des têtes de mort ou autre apparaissent. Une seule couleur permet de faire apparaître un message du type : « Ceci est la bonne couleur ! ».



Le numéro de la gélatine (écrit en bas à droite au posca blanc) correspond au code pour ouvrir le cadenas du tiroir. Dans le tiroir, les joueurs trouvent une poignée de manivelle.

exemple de polychromacryptographe  
source S'CAPE

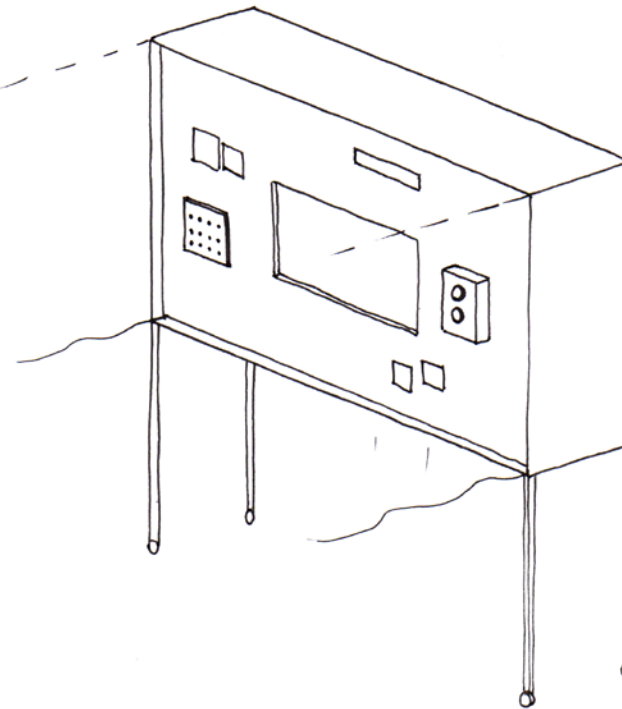
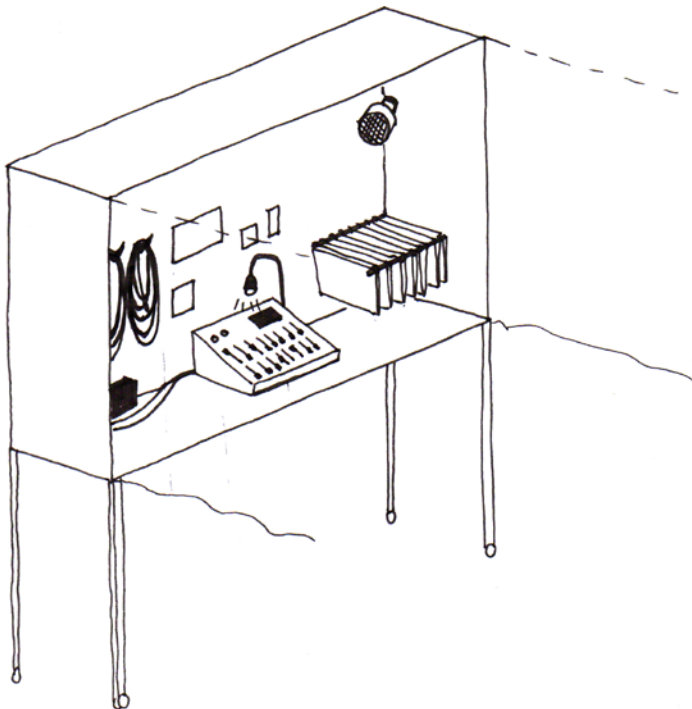
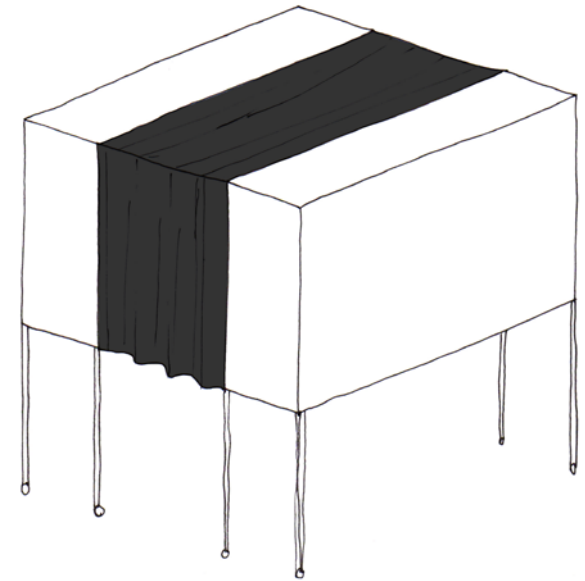
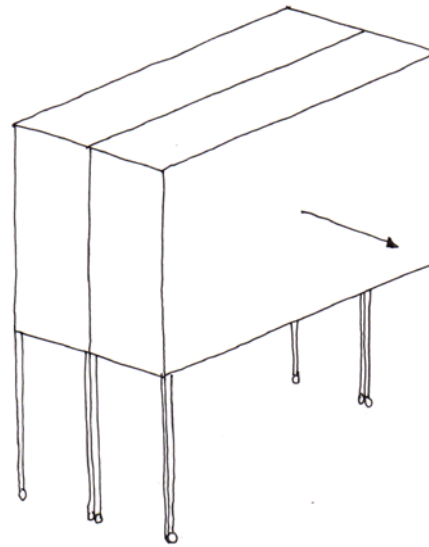
## La régie

A l'ouverture de la boîte, les 2 pans du décor sont écartés et reliés entre eux par un rideau noir : pour cette énigme, les joueurs sont dans l'obscurité (comme dans une régie).

### Les éléments présents :

côté régie son :

- haut-parleurs avec retours plateau
- divers câbles son avec embouts XLR qui pendent
- table de mixage
- lampe pupitre qui s'allume
- lampe frontale à la disposition des joueurs
- dossiers suspendus pour le rangement des documents



côté régie lumière :

- vitre en plexi à travers laquelle les joueurs voient un espace représentant la salle et la scène (maquette + vidéo ? - représentation à définir) à l'intérieur se trouve le système du « Pepper's ghost » \*
- divers boutons et interrupteurs
- affichage propre à la régie et inquiétant \* (exemples : « Ne pas descendre le rideau de fer > risque d'accident », « Ne pas dépasser la charge maximale », etc.)



## Le Pepper's ghost :



Le Pepper's ghost ou Le fantôme de Pepper est une technique d'illusion d'optique utilisée dans les représentations scéniques permettant de faire apparaître et disparaître l'image d'une personne ou d'un objet.

Grâce à une technique d'éclairage particulière, des éléments qui se trouvent dans une pièce cachée des spectateurs se reflètent sur une surface semi-réfléchissante inclinée située devant la scène qu'ils sont en train de voir, leur donnant l'illusion d'une apparition.

Dans le jeu, nous utiliserons cette technique pour faire croire à la présence d'un fantôme sur la scène vue à travers la vitre de la régie.

## L'énigme :

Du côté de la régie son, une table de mixage est posée sur le bureau et la conduite son du spectacle *Le Dernier Envol* est affichée au mur.



Sur la table de mixage, 8 canaux permettent de lancer 8 pistes audio différentes. Écoutez les unes après les autres, chaque piste ne semble pas donner d'indications intéressantes.

Les joueurs doivent lancer 3 pistes précises en même temps (la conduite son dissimule les numéros des 3 pistes en question)

pour entendre un message audio caché qui leur dira « Prenez l'enveloppe phosphorescente située dans le porte document ».

Dans les dossiers suspendus sur le bureau, les joueurs trouvent l'enveloppe contenant un morceau du schéma technique de l'envol.

## La billetterie

La boîte s'ouvre des deux côtés, elle se transforme ainsi en un comptoir évidé avec d'un côté l'intérieur de la billetterie et de l'autre côté l'accueil des spectateurs.

### Les éléments présents :

- téléphone fixe de la billetterie qui sonne : on entend un message audio qui fait peur \*
- un programme de saison posé sur le comptoir de la billetterie : en tournant les pages rapidement, un dessin effrayant apparaît en flip book \*
- coupures de presse accrochées au mur (on retrouve l'article que les joueurs ont reçu la veille)
- tickets de spectacle non distribués sur le comptoir
- caisse enregistreuse
- livre de comptes
- affiches de spectacle de la saison avec des yeux de personnage qui bougent \*

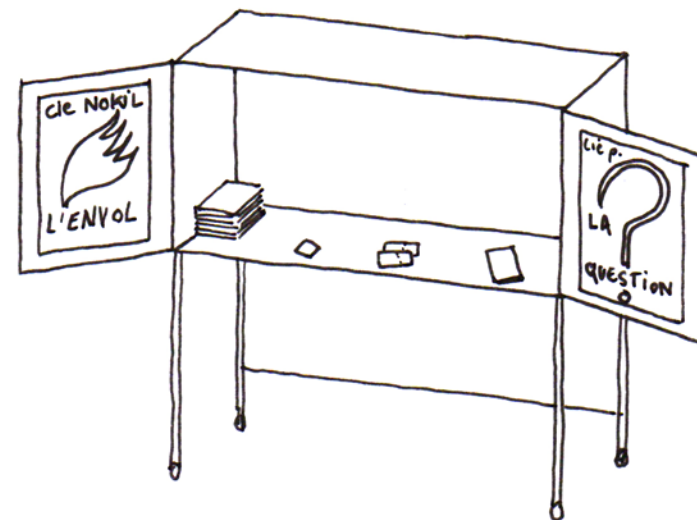
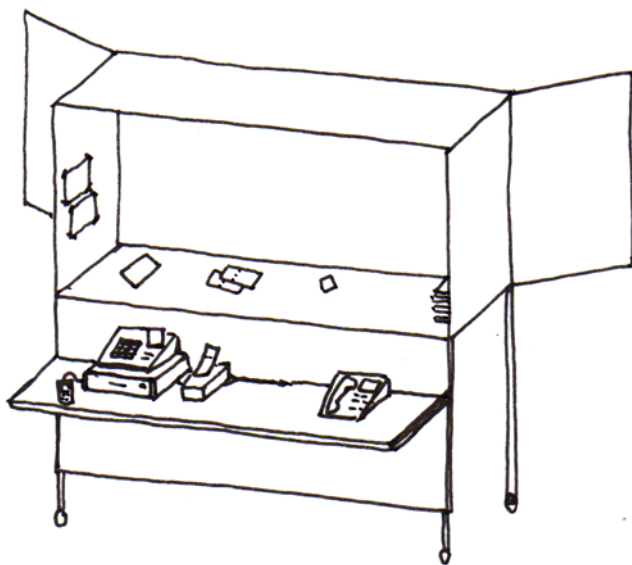
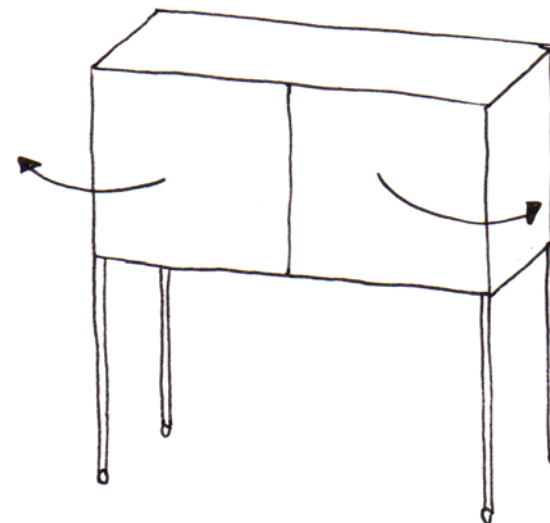
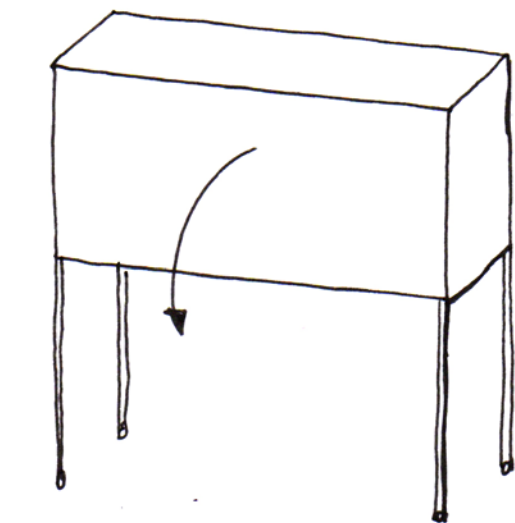
### L'énigme :

Le tiroir de la caisse enregistreuse est fermé et ne peut pas être ouvert à la main.

En utilisant une combinaison de chiffres issue de la feuille de caisse du jour ou d'un livre de comptes posé sur la table de la billetterie et en la tapant sur la caisse enregistreuse, les joueurs parviennent à ouvrir le tiroir fermé.



Dans le tiroir caisse, les joueurs découvrent un morceau du schéma technique de l'envol.



## Le PC sécurité

### Les éléments présents :

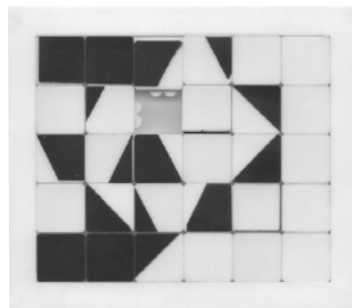
- vitre en plexi qui permet de voir le hall de la Faïencerie à travers
- veste du gardien accrochée à un porte-manteau
- divers boutons de sécurité et d'alarmes (boutons qui clignotent, alarmes qui se mettent à sonner \* )
- affichage divers avec consignes de sécurité, de rondes, numéros d'urgence, etc.
- plans techniques du théâtre
- extincteur
- placard avec plusieurs clés et badges
- talkies walkies qui servent d'intercom avec le plateau (dont un à travers lequel les joueurs entendent des sons inquiétants, des bruits de respiration, etc. \* )
- un écran avec des vidéos de surveillance

### L'énigme :

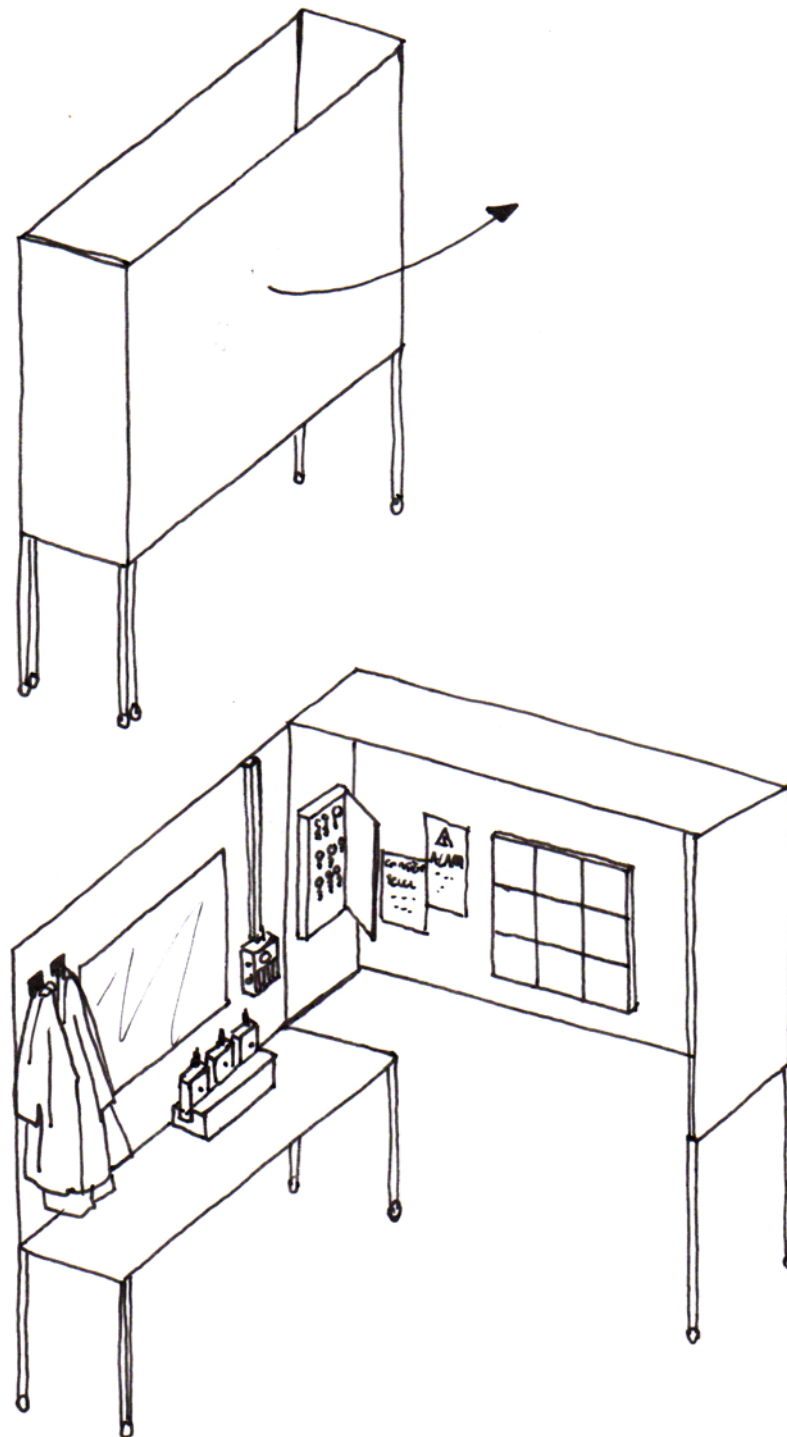
Un écran dans le PC sécurité projette des images filmées par plusieurs caméras de surveillance dans le théâtre. Il s'agit en fait de fausses vidéos : ce sont des photos fixes imprimées et collées sur un plexi, réfléchies à travers un système de caisson lumineux. En observant les photos, les joueurs se rendent compte que sur chacune d'elles il y a un élément graphique dessiné qui, isolé, n'est pas compréhensible.

Sur les 9 cases de vidéos surveillance, une case est vide. Tel un jeu de puzzle coulissant, cette case vide permet aux joueurs de déplacer horizontalement ou verticalement les différentes cases et reconstituer ainsi le symbole caché.

Les joueurs doivent prendre la clé avec ce symbole dans l'armoire à clés du PC sécurité.



exemple de puzzle coulissant



## La cage de scène

Cette boîte est un peu différente des précédentes. Pour l'ouvrir, les joueurs doivent faire coulisser les 4 panneaux latéraux vers le bas. L'espace qui est ainsi découvert représente à une échelle réduite la cage de scène. Les joueurs en ont une vision globale, ils peuvent en faire tout le tour et regarder de tous les côtés. Ils y voient :

- le système de gril avec projecteurs, guindes, poulies, accroches
- le système de pendrillons, frises et rideaux de scène
- la scène et les coulisses
- quelques éléments de décors sur la scène et d'autres accrochés aux cintres
- et, surtout, le personnage de Lucien prêt à faire son envol depuis une plateforme en hauteur

En arrivant auprès de cette boîte, les joueurs des 3 sous-groupes se retrouvent et mettent en commun les différents indices récoltés :

- un morceau de guinde
- la poignée d'une manivelle
- une clé
- trois morceaux du schéma technique de l'envol

En associant les trois morceaux du schéma technique de l'envol, un plan de la cage de scène apparaît et leur permet de comprendre où est situé l'emplacement de la machinerie qui assure Lucien pendant son envol. On y retrouve le même symbole que celui de la clé trouvée dans le PC sécurité. Grâce à cette clé, les joueurs ouvrent l'accès à la machinerie.

**Vite le temps presse ! Lucien est prêt à faire son envol !**

Les joueurs doivent alors relier la guinde d'assurage de Lucien (celle qui avait été rompue) au tambour de la machinerie avec le morceau de guinde de secours qu'ils ont trouvé auparavant et installer la poignée de la manivelle dans le tambour de la machinerie.

**Attention, Lucien va sauter !**

En tournant la manivelle du tambour, les joueurs enclenchent le système d'assurage de Lucien ! Ouf ! Le personnage réussit à faire sa traversée de la cage de scène en hauteur et d'autres éléments de décor sont également actionnés.

**Les joueurs ont réussi à déjouer le sabotage du fantôme !**

