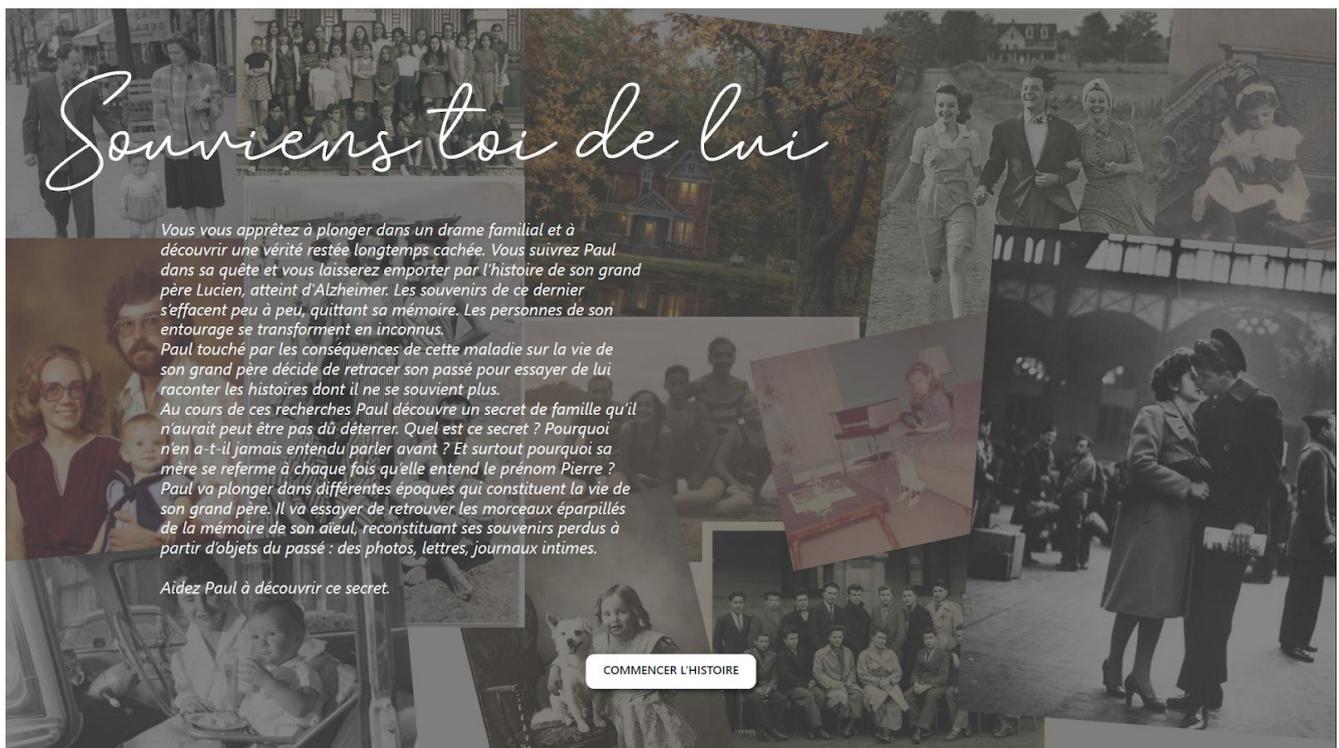


SOUVIENS TOI DE LUI

Projet d'écriture multimédia



Souviens toi de lui

Vous vous apprêtez à plonger dans un drame familial et à découvrir une vérité restée longtemps cachée. Vous suivrez Paul dans sa quête et vous laisserez emporter par l'histoire de son grand père Lucien, atteint d'Alzheimer. Les souvenirs de ce dernier s'effacent peu à peu, quittant sa mémoire. Les personnes de son entourage se transforment en inconnus.

Paul touché par les conséquences de cette maladie sur la vie de son grand père décide de retracer son passé pour essayer de lui raconter les histoires dont il ne se souvient plus.

Au cours de ces recherches Paul découvre un secret de famille qu'il n'aurait peut être pas dû déterrer. Quel est ce secret ? Pourquoi n'en a-t-il jamais entendu parler avant ? Et surtout pourquoi sa mère se referme à chaque fois qu'elle entend le prénom Pierre ? Paul va plonger dans différentes époques qui constituent la vie de son grand père. Il va essayer de retrouver les morceaux éparpillés de la mémoire de son aïeul, reconstituant ses souvenirs perdus à partir d'objets du passé : des photos, lettres, journaux intimes.

Aidez Paul à découvrir ce secret.

COMMENCER L'HISTOIRE

Camille Chartier | Abdoul Aziz Dione | Melissa Mimouni | Miguel Segovi

SOMMAIRE

NOTE D'INTENTION

Concept	/2
Cible	/2
Objectifs	/3

CAHIER DES CHARGES

Ressources médias	/4
Structure et navigation	/4
Formes et degrés d'interactivité	/5
Choix graphiques et d'interface	/8
Choix techniques	/13

SCENARIO

Personnages	/14
Introduction	/14
objets : leur histoire	/15
Fin : Révélation de l'identité de Pierre et clotûre de l'histoire de Paul	/17

CONCLUSION

/19

NOTE D'INTENTION

CONCEPT

Notre projet se veut être un jeu qui a pour but premier de produire un récit. Il s'agira alors de raconter l'histoire du grand-père de Paul – qui est atteint d'Alzheimer – au fil des époques. Nous suivrons le personnage de Paul qui, touché par les conséquences de cette maladie sur la vie de son grand père Lucien, décide de retracer la vie de ce dernier pour tenter de reconstituer et dévoiler des souvenirs que son aïeul ne se remémore pas.

Au cours de ses recherches, Paul découvre un secret de famille qui aurait peut-être dû rester enterré. Quel est ce mystère ? Pourquoi n'en a-t-il jamais entendu parler avant ? Et surtout pourquoi sa mère se referme à chaque fois qu'elle entend le prénom Pierre ?

Paul va replonger dans différentes époques qui constituaient la vie de son grand père. Il va essayer de retrouver les morceaux éparpillés de la mémoire de son aïeul, reconstituant ses souvenirs perdus à partir d'objets du passé : des photos, lettres, journaux intimes que l'utilisateur devra trouver.

L'utilisateur peut donc se retrouver plongé dans une époque passée à l'aide d'objets appartenant à différentes périodes. Le projet offrira ainsi un voyage dans le temps mais surtout un voyage dans l'histoire de la famille de Paul en permettant au spectateur d'interagir avec l'environnement. Il ne se contente donc pas d'assister à un retour dans le passé mais il peut le contrôler en fonction de sa navigation et des objets qui l'intéresseront en premier, devenant capable de jouer avec le temps et de choisir l'ordre des événements sans la contrainte de la chronologie – tout en s'assurant de la cohérence de chaque morceau de l'histoire. Aucun objet ne divulgue la solution, mais tout en restant vague, il donne des indices qui amèneront l'utilisateur à la solution par la complémentarité de chaque histoire. Ainsi il lui sera avant tout possible d'enquêter et de reconstituer par lui-même l'histoire de cette famille, le conduisant à deviner le secret qui a été caché à Paul.

Nous avons donc choisi une plage historique allant des années 50 aux années 90, représentée par des objets de différentes époques qui seront éparpillés dans l'environnement du jeu et qui offriront des images de la vie du grand-père de Paul. Nous aimerions offrir une expérience artistique – à travers un retour vers le passé et un travail esthétique sur les époques choisies – et un récit amenant au questionnement et à l'interaction. Chaque période historique sera caractérisée par sa propre ambiance soulignée par des effets visuels et sonores et le personnage principal devra faire face à une révélation lorsqu'il arrivera à la fin de son voyage, ce qui amènera le récit à sa fin.

CIBLE

Notre projet s'adresse à une audience assez large, francophone. Enfants comme adultes peuvent aider Paul à découvrir ce lourd secret de famille. L'utilisateur sait que notre personnage cherche à en savoir plus sur sa famille et ses secrets et qu'il tente de retracer son histoire en remontant dans le passé à l'aide d'objets. Les plus jeunes seront motivés par la résolution de l'enquête et la découverte du secret. De plus, ils suivront un personnage de leur âge. Les plus âgés, quant à eux, seront intéressés par le retour dans le passé et pourront manifester une certaine nostalgie à l'égard de certaines périodes. De même en essayant de se mettre à la place de Lucien, ils pourront éprouver de l'admiration par rapport au jeune Paul qui souhaite, à travers ses recherches, aidé son grand-père.

OBJECTIFS

Nous aimerions donner la possibilité à l'utilisateur de choisir les objets dans lesquels il aimerait se replonger, dans l'ordre qui lui plaira, et donc avoir l'occasion de construire son propre voyage dans l'histoire de Lucien – en fonction des objets qui lui sont proposés. Il s'agirait ainsi d'une expérience qui provoquerait un plaisir esthétique à travers les images et sonorités utilisées et qui susciterait également de la nostalgie vis-à-vis d'une époque que l'on a pu connaître. Il s'agira d'amener l'utilisateur à s'intéresser à l'histoire de Paul et de sa famille, à s'investir dans la découverte du secret. L'objectif est ainsi de créer un récit, de produire une histoire et de permettre à l'utilisateur de s'y investir et de se questionner sur le mystère familial. L'aspect narratif prend le pas sur le voyage temporel ainsi que sur le caractère ludique du jeu - même s'ils sont étroitement liés - pour offrir un récit interactif et permettre à l'utilisateur de dévoiler les étapes de l'histoire par lui-même.

CAHIER DES CHARGES

RESSOURCES MÉDIAS

Dans le cadre de ce projet, nous aimerions utiliser différentes ressources médias : images, vidéos et son, afin de créer une ambiance caractéristique pour chaque époque et chaque souvenir que l'utilisateur veut visiter. Nous avons choisi autant de ressources car cela aidera l'utilisateur à se replonger dans la vie passée du grand père de Paul et dans une période historique. En faisant appel aux divers sens du spectateur, nous aimerions l'amener à avoir une expérience plus complète et une plus grande implication personnelle dans l'histoire de cette famille. Il pourra donc en apprendre plus sur le passé à travers différentes expériences : visuelle et sonore, tout en essayant de susciter un plaisir esthétique. Nous utiliserons de vieilles photos, des textes écrits et nous ferons appel à la nostalgie du spectateur à l'aide de musiques d'ambiance et de chansons. Une voix-off pourra également être entendue pour certains objets et elle représentera la voix du grand-père ou celles d'autres personnages qui raconteront l'histoire dans l'imaginaire de Paul. Ainsi, ces médias nous permettent de varier les formes d'interactivité et d'enrichir l'expérience vécue par l'utilisateur.

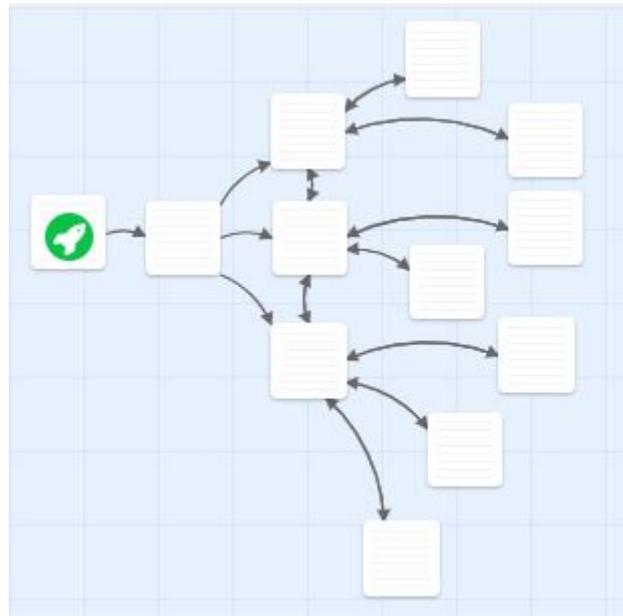
STRUCTURE ET NAVIGATION

1. Structure

L'utilisateur fera face à la maison du grand-père. L'environnement comporte plusieurs pièces que l'utilisateur peut visiter. On trouvera dans chaque pièce des objets avec lesquels il sera possible d'interagir pour dévoiler une partie de l'histoire. Nous avons développé les objets en fonction des époques, mais l'utilisateur pourra les trouver dans un ordre aléatoire. Une première période contiendra les souvenirs liés à la jeunesse du grand-père que l'on pourra découvrir en trouvant : une vieille photo de lui avec son groupe d'amis et une lettre d'adieu. Dans la seconde période, on pourra voir la vie adulte de Lucien à l'aide d'un album photo et d'un enregistrement vocal. La troisième période sera centrée sur Lucien, une fois devenu père et la vision de sa fille, donc de la mère de Paul, et on y trouvera : des pages de journal intime et un camescope.

Chaque objet contient une histoire et il sera possible de les trouver et d'interagir avec chacun d'entre eux sans obligation de respect de la chronologie. Néanmoins, à la fin l'utilisateur voit tout de même apparaître la timeline complète de son expérience avec les objets associés aux périodes dans l'ordre chronologique. Il lui sera donc possible de voir comment s'est enchaîné l'histoire dans le temps.

Les objets sont indépendants les uns des autres, mais leurs histoires sont liées, et l'utilisateur peut les choisir dans l'ordre qu'il veut. La dimension narrative du projet est prioritaire par rapport à la dimension de jeu vidéo, c'est pour cette raison que la structure est hiérarchisée et qu'il n'y a qu'une fin possible dans l'histoire.



L'expérience de l'utilisateur commencera par la maison du grand-père avant de s'enfoncer dans l'histoire, aux différentes périodes à l'aide des objets.

2. Navigation

La résolution de l'enquête se fera dans la maison du grand père où l'utilisateur pourra se déplacer dans toutes les directions et avoir une vision 360° de son environnement. La navigation se fera donc de façon immersive car l'utilisateur sera plongé dans un environnement 3D. De plus, il sera capable de visiter les différentes pièces et d'y interagir avec les objets présents. Il pourra également se déplacer dans les époques sans les connaître à l'avance.

FORMES ET DEGRÉS D'INTERACTIVITÉ

L'utilisateur pourra naviguer au sein de la pièce et appuyer sur les objets qui l'intéressent. Il sera donc capable d'accéder à des grains de contenu et éventuellement d'en manipuler certains. L'interactivité de ce projet réside dans la possibilité qu'a l'utilisateur de choisir l'objet dont il veut découvrir l'histoire ou l'époque. Néanmoins, pour arriver au bout de l'enquête il devra avoir observé un certain nombre de souvenirs et à la fin il lui sera demandé de choisir une des propositions concernant le secret de famille pour qu'il participe à la révélation.

Des écrits apparaîtront pour retranscrire les pensées de Paul, et subtilement guider l'utilisateur dans son jeu.

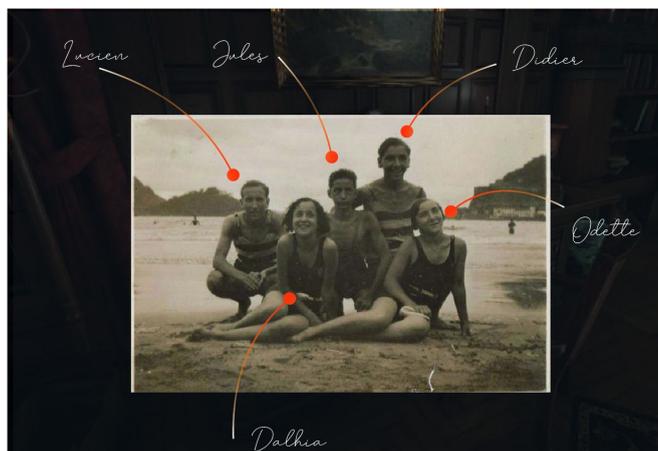
L'environnement du jeu est donc la maison du grand père, elle sera modélisée en 3D permettant à l'utilisateur de s'y déplacer (avant arrière, droite gauche). Des indications de navigations sobres graphiquement (en bas à gauche par exemple) pourront être données pour faire comprendre à l'utilisateur comment il peut se déplacer.

L'utilisateur comprend quel objet est un indice car en s'en approchant il verra une indication textuelle apparaître sur l'écran. L'objet sera également mis en valeur afin que l'utilisateur puisse comprendre qu'il s'agit d'un morceau de l'histoire. Lorsque l'utilisateur appuie sur la touche N du clavier (comme indiqué par le jeu), le fragment de l'histoire contenu dans l'objet est dévoilé sur l'écran.

Photo de Lucien avec ses amis dont Dahlia et Odette

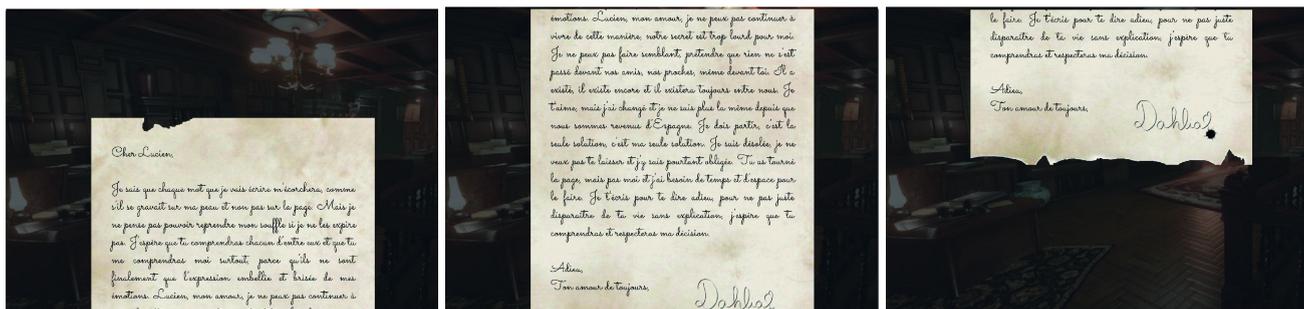
La photo s'agrandit et se met au milieu de l'écran, avec les différents personnages (Lucien; Dahlia ; Odette ...). Il y a un quatrième personnage mystère dans la photo, on fait douter l'utilisateur et on le laisse croire que ce dernier serait Pierre.

On entend une voix narrative, celle du grand père qui raconte ses souvenirs de ce jour-là, il est très content d'avoir retrouvé ses amis dont le faux Pierre. On anime la photo avec les noms de chaque personnage au fur à mesure que le grand père parle. Le grand-père finira par donner le prénom de son ami à la fin, faisant comprendre au lecteur que l'homme sur la photo n'est pas Pierre.



Lettre d'adieu de Dahlia

Parmi les objets présents, on retrouve une vieille lettre qui était adressée à Lucien. Une musique de fond de l'époque (sans paroles) avec une voix narrative accompagne la lecture de l'utilisateur. La voix narrative est celle de Dahlia qui fait ses adieux à Lucien. L'utilisateur pourra retourner à la scène précédente sans avoir à écouter toute la lecture.



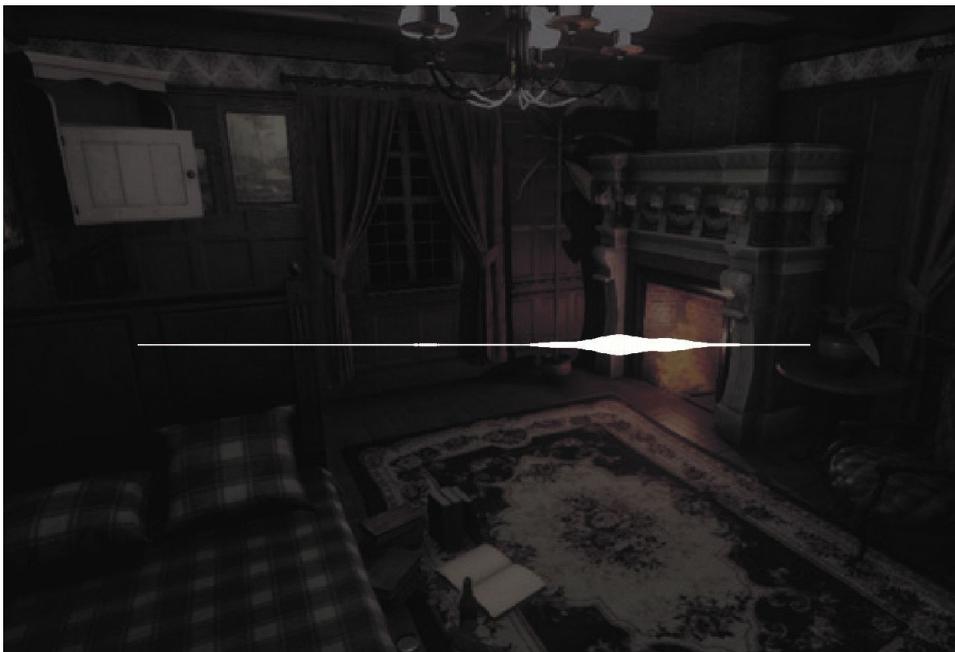
*

Album photo de la vie adulte de Lucien

On y trouve quelques photos de Lucien assez proche d'un homme (photos souriantes). Il y a des légendes indiquant (Lucien et son ami Pierre avec l'année). L'utilisateur peut cliquer sur la photo pour l'agrandir et cliquer dessus pour revenir à la taille normale.

*Enregistrement vocal (magnétophone)*

L'utilisateur peut interagir avec le magnétophone présent dans le bureau. On entend plusieurs voix dans la cassette avec l'image d'un enregistrement en premier plan (et potentiellement une photo en arrière-plan avec Lucien et Pierre). On pourrait voir apparaître un signal audio qui bouge en fonction des voix, de leur intensité et des moments de silence avec un son qui grésille.



Journal Intime de Valérie

L'utilisateur interagit avec le journal intime, le journal apparaît en plus grand, il s'ouvre à une date et une voix narrative commence à raconter ce qui est écrit dans le journal, fondu; le journal disparaît et laisse apparaître une photo d'une fille (représentant Valérie) assise dans son lit tenant le journal. Du texte s'écrit au fur et à mesure que la voix narrative (celle de Valérie) lit le texte. (2 séquences)



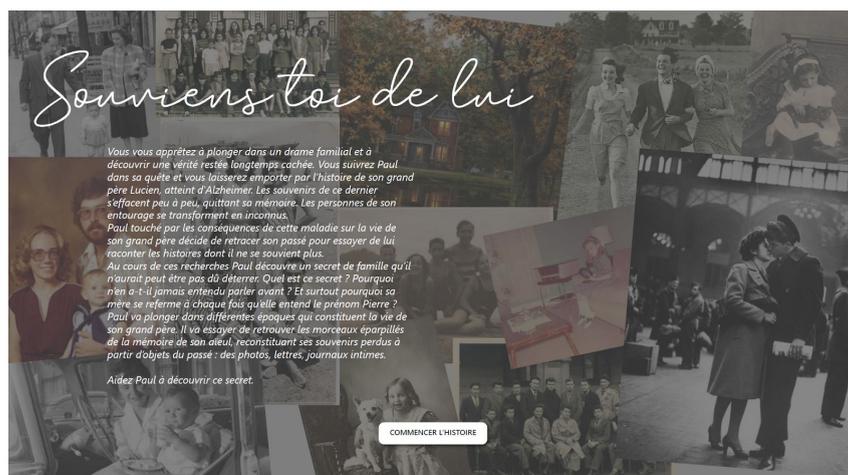
Caméscope de Valérie

L'utilisateur interagit avec le caméscope qui s'agrandit et on voit se jouer sur l'écran du caméscope une vidéo. Valérie est entrain de filmer ses parents alors qu'il se disputent avec un jeune homme plus âgé qu'elle, le jour de son anniversaire. Qui est-ce ?

L'utilisateur peut voir en grisé la liste des objets de la timeline en bas de l'écran, les objets déjà vus seront mis en couleurs et cela lui servira de barre de progression pour connaître son avancement dans l'histoire.

CHOIX GRAPHIQUES ET D'INTERFACE

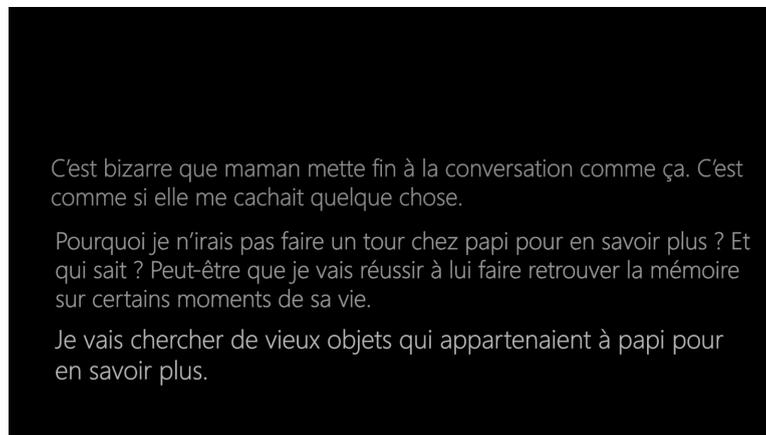
Le projet se lance à partir d'une page web sur laquelle on trouve le synopsis et le titre du projet. Il suffit de cliquer sur un lien indiquant "commencer l'histoire" pour démarrer le récit.



L'expérience commencera par des échanges de messages entre Paul et sa mère. On fait le choix technique de voir uniquement le téléphone avec un fond noir. Les messages apparaîtront automatiquement sous forme de popups sur son téléphone (on reprendra les mêmes codes graphiques que ceux de l'application message d'android ou d'iphone).



Une fois l'échange de messages terminé, le téléphone de Paul disparaît et laisse place à des bulles de pensées.



Nous avons choisi un environnement duquel se dégage une certaine atmosphère : sombre, mystérieuse, rappelant une époque passée. Nous n'avons pas codé cet environnement, mais il a été téléchargé de l'asset store de Unity.



chambre de Lucien



pièce à vivre



pièce à l'étage : bureau



pièce à l'étage : bureau



pièce à l'étage : bureau



pièce à l'étage : bureau



pièce à l'étage : bureau



salle de bain



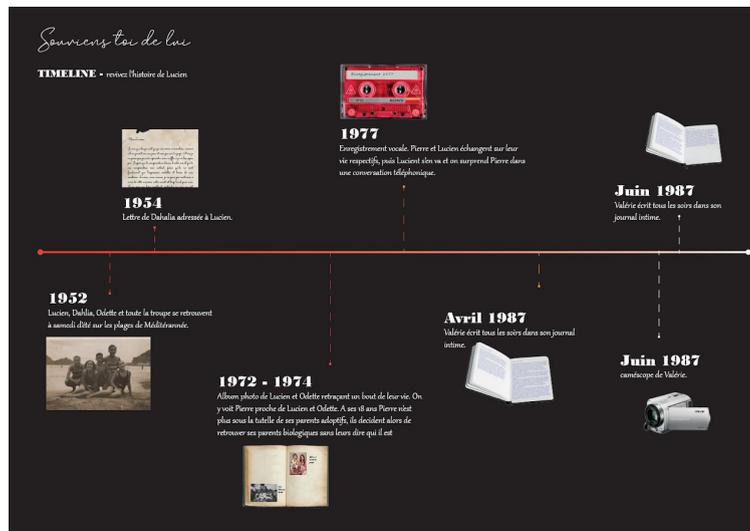
salle de bain

L'utilisateur trouvera dans le salon au premier étage la lettre, au rez-de-chaussée la photo de sa jeunesse qui sera dans un tiroir et l'album photo qui se trouvera dans une étagère. Dans le bureau, il y aura : le caméscope et le magnétophone. Les deux séquences du journal intime seront dans la chambre.

Pour représenter les indications de navigation nous avons fait le choix de quelque chose de simple et efficace.



A la fin de la narration apparaîtra une timeline sur fond noir. Les objets seront imagés pour représenter chronologiquement l'histoire de Lucien, à l'approche de l'utilisateur avec sa souris, une musique va se jouer sur la période correspondant à l'objet, il pourra se replonger dans des récits en cliquant sur cet objet. Cette timeline est une sorte de conclusion au récit.



CHOIX TECHNIQUES

Nous avons choisi d'exploiter principalement l'environnement de développement 3D Unity pour notre récit. Ce choix a été motivé par le niveau de réalisme et d'immersion qu'il propose. Avec une interface de modélisation d'objets en 3D, Unity permet de construire des environnements très complets. Un store en ligne permet notamment d'importer dans son projet plusieurs composants et environnements déjà modélisés. Les illustrations présentes dans les choix graphiques précédents sont basées sur un environnement proposé par des membres de la communauté acheté depuis le store.

Unity intègre en plus un moteur physique qui permettra non seulement à l'utilisateur de se mouvoir facilement en vision subjective dans cet environnement, mais aussi d'interagir avec les objets qui y sont présents de manière intuitive avec le clavier et la souris. Nous allons aussi utiliser en parallèle des logiciels d'édition d'images comme Illustrator d'Adobe, ou d'enregistrement vocal comme Audacity, et des sites web comme grabcad où sont présents au même titre que le store une grande collection d'objets animés ou modélisés en trois dimensions. Unity permet l'importation de tous ces types d'assets pour les intégrer dans le projet. Enfin, les logiciels PremièrePro et After Effects seront utilisés pour réaliser certaines animations.

Un moteur d'animation, Mecanim, est de même présent dans Unity, il nous permettra d'animer les objets, les transitions entre les plusieurs vues pour améliorer les interactions avec l'utilisateur. Pour rendre ces animations plus réalistes, nous pouvons aussi utiliser des scripts, des petits programmes écrits en C# permettant de changer de contexte et d'évoluer dynamiquement. Bien qu'il soit de prise à main un peu plus compliqué que le Javascript, qui n'est d'ailleurs plus supporté avec les récentes mises à jour, le C# présente l'avantage d'être plus stable et modulable. Il permet donc l'écriture de scripts pouvant être inclus facilement aux composants.

SCÉNARIO

PERSONNAGES

Paul Samic :

- Personnage principal
- Fils de Valérie et Théo
- Né en 1998

Valérie Samic :

- Mère de Paul et fille de Lucien et Odette
- Mariée à Théo Samic
- Née en 1972

Lucien Joummert :

- Père de Valérie (et de Pierre), grand-père de Paul
- Marié à Odette
- Né en 1936

Odette Joummert :

- Mère de Valérie, grand-mère de Paul
- Mariée à Lucien
- Née en 1937

Dahlia :

- Premier amour de Lucien
- Mère de Pierre
- Née en 1937

Pierre Garcia :

- Fils biologique de Dahlia et Lucien (ils l'ont eu respectivement à 17 et 18 ans)
- Abandonné à la naissance, il est adopté par Miguel et Paola Garcia.
- Né en février 1954

INTRODUCTION

Paul échange par message avec sa mère à propos de son grand père :

Paul : Salut maman, je viens de partir de la maison de retraite

Valérie : Salut mon Lou! Alors comment allait papi ? Ca s'est bien passé ? (SMILEY SOURIRE)

Valérie : Tu rentres manger à la maison ce midi ? (SMILEY REPAS)

Paul : Papi va bien, même si il n'arrive pas à se rappeler de qui je suis vraiment.

Paul : Il a des moments où il est lucide mais ça dure pas longtemps quoi ...

Paul : Non je mange avec mes potes ;)

Valérie : Je sais ... c'est la maladie...

Paul : Oui mais quand même c'est pas comme si il me redemandait à chaque fois qui j'étais, non! Il m'appelle Pierre à chaque fois, on dirait qu'il me confond avec quelqu'un qu'il connaît.

Valérie : Peut-être.

Paul : Mais on connaît pas de Pierre dans la famille ?

Valérie : Non.

Valérie : A ce soir mon Lou

Un bulle avec un texte qui traduit les pensées de Paul s'affiche :

C'est bizarre que maman mette fin à la conversation comme ça. C'est comme si elle me cachait quelque chose. Pourquoi je n'irais pas faire un tour chez papi pour en savoir plus ? Et qui sait ? Peut-être que je vais réussir à lui faire retrouver la mémoire sur certains moments de sa vie.

Je vais chercher de vieux objets qui appartenaient à Papi.

OBJETS : LEURS HISTOIRES

Photo de Lucien avec ses amis dont Dahlia et Odette : il s'agit d'une photo prise pendant la jeunesse de Lucien lors d'une après-midi à la plage. Sur cette photo on y voit Dahlia mais aussi Odette, qui à l'époque n'était qu'une amie de Lucien. La photo entre les mains, Paul ne reconnaît que son grand père et sa grand mère. On entend la voix du grand-père qui fait la description de la photo :

« Je me souviens de ce jour-là ! Il faisait tellement beau et on s'était beaucoup amusés. Ta mamie avait préparé un pique-nique et on avait passé la journée à la plage. J'étais encore jeune et je ne savais pas que ta mamie était la femme de ma vie. J'étais fou amoureux de Dahlia, la jeune fille à côté de moi. Tu la vois ? Elle avait un magnifique sourire mais nous n'étions pas fait l'un pour l'autre. Nous étions tous très proches à l'époque. Les gens que tu vois sur cette photo étaient mes meilleurs amis. J'ai grandi et passé mon enfance avec eux. Mais aujourd'hui tu n'en connais aucun... sauf ta grand-mère évidemment. J'imagine que tu aies envie d'en apprendre plus sur eux. Celui qui se tient tout droit au milieu de la photo c'est Didier. Peut-être que je t'ai déjà parlé de lui. Il était drôle, c'est celui avec qui j'ai fait les quatre cent coups. Je ne lui parle plus aujourd'hui, mais je garderai toujours un très bon souvenir de notre amitié. Et le dernier ? Tu penses pouvoir deviner ? C'était comme un frère... Il a toujours été là pour moi... On s'est quand même éloigné au fil des années. Il a déménagé et on s'est perdus de vue. Il s'appelle Jules. Voilà, tu as rencontré tous mes amis de l'époque ! Mais as-tu trouvé la personne que tu cherchais ?

Lettre d'adieu de Dahlia : N'ayant pas supporté d'abandonner leur premier enfant, elle décide de se séparer de Lucien et de partir loin pour refaire sa vie. Dahlia avait consenti à abandonner Pierre à la naissance, se pensant trop jeune et ne pouvant pas assumer, mais elle regrette. On entend la voix de Dahlia qui lit la lettre :

Cher Lucien,

Je sais que chaque mot que je vais écrire m'écorchera, comme s'il se gravait sur ma peau et non pas sur la page. Mais je ne pense pas pouvoir reprendre mon souffle si je ne les expire pas. J'espère que tu comprendras chacun d'entre eux et que tu me comprendras moi surtout, parce qu'ils ne sont finalement que l'expression embellie et brisée de mes émotions. Lucien, mon amour, je ne peux pas continuer à vivre de cette manière, notre secret est trop lourd pour moi. Je ne peux pas faire semblant, prétendre que rien ne s'est passé devant nos amis, nos proches, même devant toi. Il a existé, il existe encore et il existera toujours entre nous. Je t'aime, mais j'ai changé et je ne suis plus la même depuis que nous sommes revenus d'Espagne. Je dois partir, c'est la seule solution, c'est ma seule solution. Je suis désolée, je ne veux pas te laisser et j'y suis pourtant obligée. Tu as tourné la page, mais pas moi et j'ai besoin de temps et d'espace pour le faire. Je t'écris pour te dire adieu, pour ne pas juste disparaître de ta vie sans explication, j'espère que tu comprendras et respecteras ma décision.

Adieu,

Ton amour de toujours, Dahlia

Enregistrement vocal (magnétophone) : Dans cet enregistrement on entend 2 voix, celles de Lucien et Pierre. Pierre explique d'où il vient et à la fin de leur conversation on commence à avoir des doutes sur l'identité du jeune homme. Conversation :

Lucien : Bonjour Pierre, comment tu vas ?

Pierre : Oh Lucien ! Tu es arrivé en avance. J'espère que ça ne te dérange pas que j'enregistre notre conversation, c'est pour mon projet d'étude.

Lucien : Pas de souci, je t'aiderai avec plaisir que je t'aiderai. De quoi as-tu besoin ?

Pierre : Je fais des recherches sur la façon dont les gens ont vécu pendant la guerre en France.

Lucien : Pourquoi t'intéresser à la France ?

Pierre : Parce que je voulais un nouveau point de vue sur l'histoire. Je viens de Barcelone, donc j'ai déjà étudié le cas de l'Espagne et j'en ai beaucoup parlé avec mes parents.

Lucien : Si ça te dit on peut aller voir dans mes archives, je te montrerai ce que j'ai gardé de cette époque.

On entend la sonnerie d'un téléphone.

Pierre : J'aimerais bien oui ! Je dois juste répondre à ce coup de fil, je te rejoins.

On entend Lucien partir (bruits de pas, porte qui claque).

Pierre (au téléphone) : Hola ma, (pausa), si al fin lo encontré, no, no le he dicho aun. Te llamo mas tarde. Besos.

Pierre (au téléphone) : Coucou maman (pause) oui je l'ai enfin rencontré (pause) non je ne lui ai pas encore dit. Je te rappelle ce soir, bisous.

Album photo de la vie adulte de Lucien : les photos sont légendées et on peut y voir Pierre et Lucien proches.

Journal Intime de Valérie : Dans ce journal intime on replonge dans les souvenirs de la maman de Paul. On retombe, en particulier, sur une soirée où Valérie écrit qu'elle entend ses parents se disputer à propos d'un Pierre. En trouvant ce souvenir Paul va comprendre que sa maman lui a effectivement caché l'existence de Pierre. Le texte s'écrira alors qu'on entend la voix de Valérie le lire :

Mercredi 10 Avril 1987

Cher journal, aujourd'hui on a fait une sortie scolaire ! Le matin c'était une journée de cours classique et j'ai vu Matthieu à la pause du midi. On a mangé tous les deux et il m'a dit qu'il aimait beaucoup mon rire !!! Il est tellement gentil <3. Ensuite on a rejoint nos classes respectives et on a pris le bus pour aller au vieux château. C'était vraiment une super journée.

Par contre ce soir, alors que j'étais dans ma chambre en train de ranger pour éviter de faire mes devoirs, j'ai entendu papa et maman se disputer concernant un Pierre ! Je n'avais jamais entendu parler de lui avant et ils ne se disputent pas aussi fort d'habitude... Maman ne l'aime pas à ce que j'ai compris. Mais elle est surtout fâchée contre Papa, elle l'a traité de menteur au moins dix fois. Je n'ai aucune idée de qui est Pierre mais je n'aime pas quand mes parents se fâchent, ça peut même finir par se retourner contre moi parce qu'ils deviennent grincheux. J'espère que ça va se régler en tous cas.

Caméscope de Valérie : On retrouve une vidéo filmée avec un caméscope (appartenant à Valérie), on comprend qu'elle a été filmé lors de l'anniversaire de Valérie, pour ses 15 ans. Sur cette vidéo filmée en cachette par Valérie on aperçoit trois personnes qui ont un échange plutôt agité. Il s'agit de Pierre, Odette et Lucien. Conversation :

Lucien : Qu'est-ce que tu fais là Pierre ?

Pierre : J'ai juste besoin de te parler. Et je voulais la voir.

Lucien : Non. Tu dois partir tout de suite.

Pierre : Maintenant que vous comprenez, vous ne voulez plus de moi ! Je croyais que nous étions proches, même amis.

Lucien : Ca n'a rien à voir ! Tu nous as menti, tu n'es pas qui tu prétends être ! Je croyais avoir été clair. Qu'est ce que tu nous veux encore ?

Pierre : Qu'est ce que je vous veux ? Tout ce que je n'ai pas eu ! Tout ce que j'aurai dû avoir moi aussi, tout ce que vous m'avez refusé.

Odette (arrive) : Tu n'es pas le bienvenu ici. Ne gâche pas l'anniversaire de ma fille. Va-t'en.

Pierre s'en va.

Journal Intime de Valérie (séquence 2) : On peut retrouver le journal intime une second fois et pouvoir y lire la suite, dans laquelle Valérie raconte la journée de son anniversaire. On entend à nouveau sa voix :

samedi 7 Juin 1987

Aujourd'hui c'est mon anniversaire ! Enfin maintenant, c'est le soir de mon anniversaire. Ça y est j'ai 15 ans ! J'ai passé une journée de folie et le gâteau était délicieux. Papa et maman m'ont organisé un super anniversaire avec mes amis. Ils ont décoré le jardin avec des guirlandes colorées et ils ont mis deux tables : une pour les cadeaux et une pour le petit buffet. Papi et mamie étaient aussi là ! Et j'étais vraiment contente parce que Matthieu a pu venir ! Je l'aime tellement ! Il m'a acheté un bracelet trop beau et je vais le porter lundi en cours !

Mais il s'est aussi passé quelque chose de bizarre. Dans l'après midi j'ai vu papa et maman se disputer avec un homme. J'ai tout filmé en secret avec mon caméscope, ensuite j'ai fait semblant de n'avoir rien remarqué. Je pense que c'est le Pierre qui avait causé leur dispute il y a quelques mois ! J'ai vraiment envie d'en savoir plus mais je n'ai pas l'impression qu'ils aient envie d'en parler... C'est quand même bizarre parce que j'ai l'impression qu'il m'a souri avant de partir, comme s'il me connaissait...

FIN : Révélation de l'identité de Pierre et clotûre de l'histoire de Paul

- La fin du jeu a lieu quand tous les objets ont été trouvés
La fin est marquée par une pensée de Paul : *Je pense avoir toutes les pièces du puzzle, je peux reconstituer cette partie de la vie de Papi et trouver qui est Pierre !*
- On demandera à l'utilisateur qui est Pierre à son avis - Pensez-vous que Pierre est :
 1. Le père de Valérie
 - 2. Le fils de Lucien**
 3. Le père de Paul
 4. Le fils d'Odette
- Pierre se tourne vers son grand-père pour lui faire part de ses découvertes. La conversation se fait par messages, la solution choisie par l'utilisateur est proposée au grand-père et on attend sa réponse (oui si c'est bon, non sinon). Conversation :

Paul : Bonsoir Papi, c'est Paul, ton petit-fils. J'espère que tu te souviens de moi. Je suis allé chez toi pour en savoir un peu plus sur ton passé et je pense avoir découvert quelque chose. Je pense savoir pourquoi tu

m'appelles Pierre. En faite, Pierre est : *réponse de l'utilisateur* (1. Le père de maman, **2. ton fils**, 3. mon père, 4. le fils de mamie).

Si l'utilisateur a trouvé la bonne réponse :

Lucien : Bonsoir Paul. Oui, tu as réussi à déchiffrer les indices de ma vie, Pierre est bien mon fils.

Sinon :

Lucien : Bonsoir Paul. Non, tu te trompes, Pierre n'est pas : *réponse de l'utilisateur* (1. Le père de ta maman,, 3. ton père, 4. le fils de mamie).. Il est difficile de le savoir à partir d'informations si disparates, donc je vais te le dire : Pierre est mon fils.

Une fois la réponse donnée, l'histoire s'écrit, racontée par le grand-père :

Nous te l'avons caché parce qu'il ne fait plus partie de la famille et qu'il est maintenant devenu un sujet tabou, surtout entre ta grand-mère et moi. Ta mère l'a découvert il y a une dizaine d'années, vous êtes tous les deux très persévérants et ingénieux, vous tenez sûrement ça de moi. Mais elle ne t'a rien dit pour que ton avis sur moi ne change pas. Je n'étais pas le même homme à l'époque, j'étais jeune et je ne voulais pas d'enfants. Je me rappelle encore du jour où Dahlia m'a annoncé qu'elle était enceinte. Elle était paniquée, elle n'arrêtait pas de parler d'un retard, elle avait un retard et des nausées aussi. Nous ne pouvions en parler à personne. Quand son ventre a commencé à montrer les premiers signes de grossesse, nous avons décidé de partir en Espagne pour dissimuler notre secret. Elle a prétexté une nouvelle offre de travail à Barcelone et j'ai déclaré vouloir la suivre. Je ne pouvais pas la laisser seule. Nous avons adoré l'Espagne, nous travaillions là-bas et nous étions heureux, nous étions amoureux. Mais ce bonheur a donné envie à Dahlia de garder le bébé. Et je ne pouvais pas. Je ne pouvais pas m'occuper d'un enfant et je l'ai convaincu de l'abandonner. Nous lui avons donné le prénom Pierre avant de le laisser dans une famille d'honnêtes gens, quoique très pauvres. Dahlia ne m'a jamais pardonnée. L'enfant non plus. Quand il m'a retrouvé, il s'est fait passer pour un étudiant à la recherche de témoignages sur la guerre. Un jeune homme très attachant que j'ai vite apprécié. Mais il a fini par tout avouer lorsque je l'ai questionné sur l'enregistrement. Quand j'ai su la vérité sur son identité je l'ai repoussé dans ma colère, je désirais qu'il s'éloigne par respect pour ta grand-mère, mais aussi parce que je ne voulais pas retourner dans cette partie de ma vie. Je voulais qu'elle reste secrète. Mais ta mamie l'a appris et on s'est disputé, elle n'arrivait pas à croire que je lui aie menti pendant toutes ces années. Lorsqu'il est revenu pour voir ta mère et se présenter comme son frère, j'ai voulu la protéger, donc j'ai à nouveau repoussé Pierre. Je ne l'ai plus jamais revu mais il m'avait annoncé son retour en Espagne dans une lettre que j'ai déchirée, ce fût notre dernière interaction. Je me sens si coupable de l'avoir abandonné et de l'avoir privé de sa famille, de vous. Il est mon plus grand regret et je n'arrive pas à effacer cette erreur. Je suis heureux que tu l'aies appris et qu'il n'y ait plus de secrets entre nous Paul. Merci de m'avoir libéré de ce fardeau.

CONCLUSION

Souviens-toi de lui a été plus qu'un projet visant à la maîtrise de différents langages ou logiciels et s'il nous a permis d'assimiler de nouvelles compétences, il a surtout été une opportunité pour nous de raconter une histoire, de traverser le temps à travers différents media et de créer une expérience à la fois visuelle et auditive dans un environnement immersif. Si nous n'étions partis que d'une idée fragile et imprécise, nous avons fini par clarifier notre objectif et nos envies et à nous lancer dans la production d'une œuvre qui nous tient à cœur. Il s'agit d'un projet qui a amené chacun d'entre nous à s'impliquer, nous permettant de laisser parler notre créativité dans les domaines qui nous intéressaient. Il nous a permis de travailler sur le texte, sur l'écrit, de mettre en place un design et de développer l'esthétisme du projet tout en nous amenant à réfléchir à l'interactivité que nous recherchions avec les différents objets et aux émotions que nous désirions susciter par le choix de l'environnement et de la musique. Il a également été une introduction à Unity qui offre de nombreuses possibilités et qui nous a permis de donner vie à notre concept. Nous sommes donc très reconnaissants d'avoir eu la possibilité de développer ce projet et de nous impliquer dans la création de ce récit et jeu interactif.

La réalisation de ce projet nous a, à tous, permis de gagner en compétences. Si le projet était à refaire, nous aurions pu perdre moins de temps à choisir entre Twine et Unity. Aussi il aurait été intéressant d'avoir plus de temps pour avoir un feedback sur l'expérience utilisateur du jeu. Ce projet se situe entre le jeu et le récit ce qui complexifie l'interactivité. Il ne faut pas que l'utilisateur soit perdu et en même temps il faut qu'il explore.