Caran d’ache – Textes

Titre : Trouver un titre

Le nom de l’île ?

Un nom qui évoque l’artiste ?

Un nom qui évoque l’action ?

Un nom qui évoque le crayon ?

Récit principal : récit compté par l’artiste

Récit enchâssé : raconté par le crayon

Principe du jeu :

Une artiste nous raconte qu’elle a dessiné la plus belle des îles, une île où tout le monde dessinait

Lorsqu’elle a achevé son travail elle est sortie de son atelier, en revenant, un pot de peinture s’était renversé sur son bureau et tout son dessin avait disparu.

Il ne reste que le crayon qu’elle a utilisé pour dessiner l’île, et lui seul peut se souvenir de ce qu’elle a dessiné (mémoire de l’objet).

Jeu : Promener le crayon sur la surface pour redessiner l’île.

En promenant le crayon sur la surface, on entend des sons qui nous emmènent à des zones « histoires ». Lorsqu’on écoute une histoire, celle-ci nous guide vers un endroit de l’île où on doit aller pour réparer des éléments. Si l’on s’y rend avec le crayon, les parties cachées se dévoilent.

5 histoires en 2 zones : une zone du problème et une zone de la solution

Chaque histoire est liée à un élément naturel nécessaire à la fabrication d’un crayon.   
<https://www.carandache.com/ch/fr/secrets-of-making-pencils>

Lorsqu’on a découvert toutes les histoires, on a terminé le jeu, mais le crayon redevient alors inutile, et on comprend que c’est lui qui avait renversé l’encre pour redevenir utile le temps de reconstituer le paysage.

Les personnages :

L’artiste :

Identité : Artiste qui a fait un chef d’œuvre et l’a perdu

Volonté : Retrouver son œuvre

Peur : ne pas réussir à retrouver son œuvre

Torture : Boucle

Crayon :

Identité : Crayon a été utile tout le long de la création de l’œuvre, mais maintenant qu’elle est terminée, il ne sert plus à rien, maintenant qu’elle est recouverte de peinture, lui seul peut aider l’artiste à redessiner son chef d’œuvre.

Volonté : être utile

Peur : Ne servir à rien

Torture : Plus il est utile, plus il se rapproche du moment où il ne le sera plus

Histoires :

Bois

Arbres dans une forêt> arbres ne poussent plus parce que les oiseaux sont partis

Graphite

Mine sur la plage

Pigment

Champ de fleur > repousser les nuages pour trouver le soleil > fait souffler le vent

Eau

Rivière > éboulement dans la montagne qui bloque l’eau trouver le caillou

Cire

Abeilles > abeilles perdues il faut retrouver la ruche pour faire la cire

Histoires :

1.

Thème : Bois

Topic : Le joueur se trouve au milieu d'une forêt luxuriante où les arbres ne poussent plus et semblent menacés par le feu. Il faut trouver la source de l’incendie pour sauver la forêt

Lieu problème : Forêt

Voix off :

Lieu solution : Incendie

Son : Feu

2.

Thème : Graphite

Topic : Sur une plage, le joueur trouve une mine de graphite abandonnée. Cependant, la mine est en partie engloutie sous le sable. Pour refaire fonctionner la mine, il faudrait aller à la source des vagues pour calmer la marée

Lieu problème : Mine de graphite

Voix off :

Lieu solution : océan

Son : Bruits de vagues

3.

Thème : Pigment

Topic : Le joueur se trouve dans un champ de fleurs où tout est asséché. Il découvre qu’il ne pleut plus depuis l’accident et que la pluie de retrouve plus son chemin vers les fleurs, Il devra retrouver les nuages pour permettre ainsi aux fleurs de reprendre leur essor.

Lieu problème : Champ de fleurs

Voix off :

Lieu solution : Nuages

Son : Pluie

4.

Thème : Eau

Topic : Le joueur suit le cours d'une rivière, mais plus aucune eau ne circule. L’eau est bloquée par un éboulement de rochers provenant d'une montagne. Pour restaurer le flux de la rivière, il devra suivre le son de l’éboulement pour les déplacer et libérer le passage de l'eau.

Lieu problème : Rivière

Voix off :

Lieu solution : Montagne

Son : rochers, éboulement

5.

Thème : Cire

Topic : Une ruche a été désertée par les abeilles qui ne fabriquent plus ni cire ni miel. Il faudra retrouver les abeilles égarées sur l’île pour leur permettre de retrouver leur maison.

Lieu problème : Ruche

Voix off :

Lieu solution : Abeilles

Son : Abeilles