

Antoine 'Ramo' Lima de Carvalho

Writing Samples

In English

[Interactive monologue – Rustle](#)

[Branching dialogue – The NeverBeginning Story of How Bobzim's Game Came to Life](#)

[Informational content – Worldwide Arts Society](#)

[Branching narration – Upside Dawn](#)

En Français

[Monologue interactif – Rustle](#)

[Dialogue linéaire – La Dame du bois](#)

[Narration à embranchements – Aurore existentielle](#)

Note: This writing portfolio includes my most recent and relevant works, but I also have experience in writing flavor text, video scripts, short stories, cosmologies, poems or scientific papers. Don't hesitate to ask for any additional resource.

Interactive monologue – *Rustle*

The project

Rustle is an ambient VR game enlivened by a single talking character: Diane. Writing for this project was challenging in many ways: its voiced text lines had to be perceived as a dialogue even though the player couldn't answer them, and they had to perform several different functions (narration, signs & feedback, puzzle hints and reaction to the player's behavior). I worked as the only game designer, narrative designer and writer on this project. This brought me to collaborate with our sound designer for castings, voice direction & recording, and with our programmer for the conception of the intricate dialogue routines which ought to make the interactive monologue feel natural, coherent and engaging.

The context

Summer is coming to an end. Two months ago, high school was over, and in a few days we'll have to leave the countryside to join the university. As a farewell night with our friend Diane, we set a bivouac on the mountain, not far from the woods. There, she tells us some stories as we play the guitar, fool around with the radio and grill a few marshmallows. When strange sounds start coming from the bleak woods, troubling this calm night, a rational observation always suffices to reveal that there's nothing to fear. Maybe the prospect of this unknown life we'll soon dive into just made us a little anxious.

Reactions (selection)

A little more than 50 sentences were recorded so that Diane could comment and guide our actions in-game, making these moments feel more real, engaging and fun.

looking up to the sky

Sorry, I know nothing about stars. Can't even find the great pan or whatever.

pumping up the radio's volume

This antique is worth every ghetto blaster in the world.

throwing many sticks into the fire

Slow down, Prometheus! These twigs ought to last a whole night.

eating a raw marshmallow

If you had a skewer you could roast it like they did in the Middle Ages.

throwing a marshmallow away

Let's do this. Let's attract boars and get ourselves killed.

throwing a stick away

Remember when I patiently collected these sticks?

burning a marshmallow

It smells just like that time when the headmaster's wig caught fire.

throwing a marshmallow at Diane

So we're at the zoo and I'm a seal, that's what you're saying?

pointing the flashlight at the nearest mountain

That's the path of Ispentine out there. We can go tomorrow if you feel like it!

pointing the flashlight at a distant campfire

Can you spell "see you in hell, pinheads" in Morse code?

Small talk (selection)

These short paragraphs are pronounced by Diane semi-randomly when a silence lasts long enough. They ought to create a tiny universe around this character and the deliberately indeterminate one we embody.

Did I tell you? When I came here with my sister we were treated to a bloody downpour. Like, in the middle of the night, the rain gods just lost their whole shit. We spent the rest of the night in her car and played some *Wario Ware!*

Surprise quiz: If you had to choose one single memory to sum up high school, what would it be? I'm torn between the time we went to the lake after Mrs Goulet expelled us, or the time we made a giant roleplay game during the school's blockade!

You know what? The other day, Crevette and I talked about the day we hitchhiked all the way to Bonzoule just to visit her friend Milou, who wasn't even there. Turns out we missed her because she had just left for St-Gus to see us. Her parents had taken her phone away, so she couldn't tell us where she was...

Heard something big yesterday! Remember the guy who dressed the dog as Batman at Titos' place? Well, he's seeing Titos now. I have no idea how it happened!

By the way, Any news from Dib since he was in the news? I still can't wrap my head around how this dingus put his car in the middle of the lake. And why in hell is it floating? Fuck, he really needs to tell us what happened.

Short story

Through this improvised narration, Diane awkwardly tries to tell us how sad she is to see us leave soon. We chose to leave the exact nature of this relationship to the player's interpretation. In-game, this monologue is interrupted by a series of intriguing sounds. We have to investigate their cause before Diane can continue her story. Then, she pronounces a short transition sentence and gets back to the last checkpoint (indicated by slashes //), telling a slightly different version of the part she has to repeat. The last two portions can only be told if we managed to solve enough puzzles.

Aren't you worried about the end of high school? It's like, the tutorial is over and we're supposed to know what to do now. I mean, I still have no idea at all. **laughs** Plus, everyone is leaving and I stay here in St-Gus with this shitty job... But *you* seem to be doing fine, actually! At least, you look very serene! **short silence** OK, I think you may even be a bit too serene for a camping night in the spooky woods. I've got to tell you a scary story, just to put you in the mood. **silence**

// You're about to hear the terrible but uncompleted story of the killer marshmallows! Don't let the title mislead you, it's actually scary! So...

// A long long time ago, let's say, in the obscure and decadent nineties, two young persons went camping on the mountain, completely isolated. There are several versions of the story. Sometimes they're in love, sometimes not. Anyway they're dead now, and they haunt these woods in search of innocent victims.

// We started finding dead campers regularly, with marshmallows scattered all around them. That's why we call these ghosts the killer marshmallows.

// How did they die in the first place, and why kill people, you ask. Some say the devil appeared before them and asked what they wanted to do after high school. This answers both questions, in my opinion.

// So, rather than leaving for their adult lives, never seeing each other again, The

marshmallows decided to stay in the mountains and prank campers. Yes, the murders were rumors, actually. They just spook the hell out of people.

// You noticed that I'm inventing this as I go along. **laughs** it's getting harder, sorry! But I did tell you it was uncompleted, so technically I owe you nothing. Ain't I smart?
silence

// In fact, I chose this camping spot especially so that we can have a chance to meet these ghosts. That way, we could live one last cool adventure before you leave the region. I mean, we've been sparking chaos for 3 years now, so it would be unacceptable to just stop without marking the occasion. **silence** Sure, we'll keep seeing each other! But will we still be foolin' around all year long? Probably, we'll have lives of our own, and we'll talk about the killer marshmallows as antiquity. **silence** What? Of course, this was about us! I thought it was obvious.

// Anyway, that was the story of the killer marshmallows. Hope you're not excessively spooked. All this to say, I'm glad we're camping together tonight! Here, now that you had your story, you can sleep peacefully. We got cool things on our plate, tomorrow! Good night, marshmallow!

Branching dialogue – *The NeverBeginning Story of How Bobzim's Game Came to Life*

The project

An interactive story about alternative tools, low-tech development and artistic creation. New questions are unlocked each time an unknown object or character is mentioned by the previous answer. Asking about a piece of hardware makes it appear on-screen. Then, we have to connect it to the other pieces before the next answer is displayed. For this jam game, I had to write the whole script in a few hours.

1. How did Bobzim's Journey come to life?

First, Sopom played it.

1.1. How did Sopom play it?

She played it on a portable TechnoZap X220 at her grandma's house. It's on the end of Pim Street, where the bamboo forest is! She had just picked up the cartridge at Hermin's place right across the street.

1.1.1. This TechnoZap sounds cool! What is it?

It's a portable console she got from Milu! Milu crafts TechnoZaps by recycling old parts from broken Zap products. Zap went bankrupt decades ago, so they stopped making new things.

1.1.2. How did Hermin get the game?

She made it! She did everything on a Cyän Bitle Lite single-board computer, and used a ZapCart RW to put the game in a cartridge. Cool as hell.

1.1.2.1. What did Hermin use her Bitle with?

She uses a FlatBee 5.4 Kp/s 20 Hi BIMO hard disk, and a huge Leeza Peak screen. It has 2 USB ports where she can plug her mouse and keyboard (which is cool, since there aren't many ports on the Bitle).

1.1.2.1.1. Did Hermin have trouble connecting these things?

Well, she had to find a Micro-YC 03 cable for the FlatBee disk, and a Micro-YH 04 for the Leeza screen (which also required a Bowmax Micro-YH to RHI-3 adapter).

1.1.2.2. Where did Hermin find a ZapCart?

Elmer lent it to her! He also showed her how to use the ROMance 3.14.23 protocol to make her game playable in a cartridge. Elmer is the one who made ROMance way more simple! He's a friend of Isidore, who developed it in the first place.

1.1.2.1.2. Where'd Hermin get this strange computer?

Back in high school she had a workshop with her teacher Joz. Every pupil assembled their own Cyän Bitle, and she has kept hers ever since!

1.1.2.1.3. Where's this Leeza Peak screen from?

The Peak series was never commercialized, but Leeza actually had many units ready before the launch was canceled. These were supposed to go to waste, but a friend of Hermin, Yubaz, managed to save a bunch of them! He gave one to whoever needed it around Cadilil!

1.1.2.1.1.1. A Micro-YC 03?

Titus gave it to her!

1.1.2.1.1.2. A Micro-YH 04?

Esther gave it to her!

1.1.2.1.1.3. A Bowmax Micro-what?

The Leeza Peak screens have really weird ports. Hermin had to ask her friend Mésange, who knows everything. Took her some time, but she managed to find this little-known Bowmax adapter model. Every Peak screen user in the region has one, now!

1.1.2.1.1.4. Fancy disk! How'd Hermin get it?

She had a nice pair of rollers but got tired of them, so her friend Baron offered to trade his fancy hard disk against her fancy rollers. He's the one with bruises now!

1.1.2.2.1. What did Hermin use besides ROMance?

Since her computer runs on TacOS, she only utilizes open-source softwares! Her game engine is Emotion (ver.5.61.2), her visual design software is Open Dibujo (ver. 2.34), and for this project she tested a game design tool called Micromegas II.

1.1.2.3. What about the sound design?

With Pito, she made the sound design using a versatile workstation/integration tool called Consequence (ver. 1.26) which runs on Pito's Constanza YK 2400 computer.

1.1.2.2.1.1. Micromegas II? Never heard of it!

It's a node-based tool mostly used for narrative design. Sima created the first version when she was working for a big studio and had to organize intricate storylines. It was so powerful that she decided to leave her job and start working on her own visual novels!

1.1.2.2.1.2. I'd like to learn about Open Dibujo.

A fun piece of software! Easy to use, but you can create some really unique visuals with it! Hermin learned how to use it when she was spending some time at Vera's place in Cadilil.

1.1.2.3.1. A workstation AND an integration tool?

Golo's ambitious project! It's a smart combination of numerous open-source tools tied together. Golo had to work with dozens of developers to make it happen, but it kinda works now!

1.1.2.2.1.4. TacOS sounds amazing! What is it?

It's an operating system based on Basile's extensive research on accessibility. It's still under development, and everyone within the Ribosome network is participating thanks to Djuna's work as an organizer!

1.1.2.2.1.5. Please tell me more about Emotion!

It's a collaborative effort organized by Dizzo (Yubaz's roommate). Originally a tool for creating personal spaces on Room.net, it's now used to develop games for older consoles. Perfect for small and light games, it uses a very poetic language called Maddy.

1.1.2.3.1. Who's Pito?

The funniest sound designer in town, and a damn good professional too. When Hermin told him about her project, he invited her at his place on Orbi Jacmoz avenue, with Sibyl and U'bok. They used his Omnipeps Tolstoidal mic to record everything.

1.1.2.2.1.4.1. Who's Djuna?

She's the one who invited Basile in the network and community. She's very interested in accessibility issues and managed to make everyone else interested too!

1.1.2.2.1.5.1. What the hell is Robosome?

Ribosomal! It's an intranet which gathers a bunch of cool people. It was set up by Tatas at first, and the main server, a SleepyBoy X220 plugged to a Tropic BOL-13.12 router, runs in his house on Chogoly Street.

1.1.2.2.1.5.2. Is Room.net still online?

Unfortunately, it isn't. But there's an ongoing project for a collaborative revival. Almost

everyone around here had an account back then. Quite an obscure website, but Bibo was passionate about it and invited everyone!

1.1.2.2.1.5.1. Maddy? Sounds cute.

It is! It was first imagined by Qobi, who wanted to make programming accessible to literary souls like him. That's why he adapted the BISCOT language so that it's written like poetry. Now, there's also a dedicated environment called Combray, and an additional library called Léonie.

1.1.2.3.1.1. An Omnipeps? So old!

A gift from Oshio! Few people actually know how good this mic is, because it needs the right system! Pito figured this out. He plugged his Omnipeps into a Dynamo R4-M recorder. The signal then goes through a custom Mini Carlos II effects unit, and ends up in his Constanza.

1.1.2.3.1.2. Who's U'bok?

U'bok is Pito's roommate. He usually doesn't do anything but everything seems to go better when he's around. Luckily, he's always around. Just like Mu, he's not that much of a nerd but he's definitely part of the picture!

1.1.2.3.1.3. Who's Sibyl?

Sibyl is an actress. Also, she can make all the funny voices, so she was perfect for the animal characters in Bobzim's Journey!

1.1.2.2.1.5.1.1. How did Hermin find Léonie?

Her friend Taylor shared it with her!

1.1.2.2.1.5.1.2. Who developed the Combray environment?

Oram did! She simply fell in love with the Maddy language, so she decided to create a development environment for it. It's mostly based on a proprietary environment called Illiers.

1.1.2.3.1.2.1. Who's Mu?

Mu is the one who made pastries for everyone! They live in Katmos Woods but mostly hang out in Cadilil with the others!

1.1.2.2.1.5.1.1. Why would Tatas need a router?

I have no idea!

1.1.2.2.1.5.1.2. Where can I get my own SleepyBoy?

You would need to craft it. This fancy name actually designates a baroque pile of components assembled together by Kimmy! It barely uses any electricity.

1.1.2.3.1.1.1. Why use a Dynamo R4-M?

It's even older than the Omnipeps. Pito got it from his grandpa. It still works very well, especially with this mic, so why replace it? Plus, it has sentimental value now.

1.1.2.3.1.1.2. What's the Mini Carlos for?

It's Pito's trademark. Pat tinkered it following his instructions, and it really gives a distinctive texture to his sounds. Also, he can do almost anything with it. That way, he doesn't have to use the computer too much!

1.1.2.3.2. Constanza is a funny name for a computer.

And it's a funny device too! Pito isn't at ease with computers, so Sédar recommended this one to him because it's miraculously easy to use. Feels like a toy.

? That's a cool bunch of friends, tools and stories!

That's why *Bobzim's Journey* is such a cool game!

Informational content – *Worldwide Arts Society*

The project

An encyclopedic clicker detailing two centuries in the History of Arts. Although it isn't narrative, the game contains a lot of text and a tremendous amount of information : a description for each of the 1050 available artists, a few fun facts for each period of time, and indications to make the game's complex system easier to understand. Apart from the extreme research work needed to build this encyclopedia, the main challenge of this writing effort was to be as succinct as possible, and to develop a consistent structure for these numerous descriptions while avoiding to sound too repetitive. I developed this project alone.

Introduction

July 1799, Founding of the New Arts Circle

Revolutionary hopes have just been crushed by Napoléon's coup. The industrial winds of change are raging. As people, ideas and knowledge travel faster, globalization is already at work, and the first signs of what will become modernism are distinguishable. At the same time, through Romanticism, an almost religious belief in the spiritual value of the Arts is developing. Now, allowing a diversity of hopes and visions to intersect—across nations, domains and eras—artists unite. The New Arts Circle is founded.

Artist descriptions (selection)

Rodolphe Töpffer (1799-1846) is best known for creating the illustrated books which will be regarded as the first Western comics. Active as a schoolteacher, painter, essayist, cartoonist and caricaturist, he has written theory on graphic literature and child Art. It was his friend Goethe who persuaded him to publish his stories.

Mikalojus Čiurlionis (1875-1911) is a prominent symbolist and Art Nouveau painter, a pioneer of abstract and synesthetic Art and one of the most influential Lithuanian artists in history. He has composed over 400 pieces of music, created over 300 paintings and written numerous poems.

Lois Weber (1879-1939) is a major figure of early cinema sometimes regarded as its first genuine auteur. The highest paid director of the silent era, she also pioneered talkies. She has directed over 200 features, developed the split screen technique, made birth control a subject in film and shot the first full-frontal nude scene in history.

Na Hye-sok (1896-1948) is both the first Korean woman to become a professional writer and the first to become a professional painter. She's also a modern dramatist and an influential pioneer of feminism in the country. She was imprisoned for her opposition to Japanese occupation.

Josephine Baker (1906-1975) is a cultural icon of the jazz age, a hugely successful dancer at the Folies Bergère, and the first black woman to star in a major picture. She's been active in both the French resistance and the civil rights movement, of which she's been offered unofficial leadership following Martin Luther King's assassination.

Sister Rosetta Tharpe (1915-1973) is a major figure of gospel, rhythm and blues, jazz, and a precursor of rock'n'roll. Tragically overlooked, she will influence every pioneer of the genre, from Little Richard and Chuck Berry to Elvis Presley, Johnny Cash and Jerry Lee Lewis. She authored the first rock'n'roll record in history.

Paraska Plytka-Horytsvit (1927-1998)'s lifework is an extraordinary documentation of rural life in the Carpathians. It is comprised of paintings, film, over 4000 masterful photographs and 23,000 decorated pages of poetry, prose, folk linguistics and philosophy. In her young days she's been part of the national liberation movement.

Forough Farrokhzad (1934-1967) is Iran's most renowned woman poet, as well as a major figure of Iranian modernism and Persian poetry. Her outspoken feminist voice has often sparked controversy, and her works have been censored for many years. She's also known as a painter and filmmaker.

Roberta Williams (1953-) is a legend of narrative design credited with creating the graphic adventure genre with her game *Mystery House*. A co-founder of Sierra On-Line, she has notably developed the horror hits *Phantasmagoria* and *Shivers*, the cult adventure game series *King's Quest*, and an adaptation of *Dark Crystal*.

Zanele Muholi (1972-) is a major figure of postcolonial and queer photography. They also produce video and installation Art as well as documentaries. A women's rights activist, they face political persecution and a large part of their digital works were stolen from their apartment in 2012.

Trivia (selection)

Every 30 seconds, a small frame displays a new fun fact from the current era.

- Napoléon names his four great enemies: Prussia, England, Russia, and Germaine de Staël.
- Naturist Henry David Thoreau gets arrested for non-payment of taxes.
- Sarah Bernhardt, 18, decides to leave the most prestigious theatre company in Paris.
- The lost Art of millefiori glasswork is revived.
- William Dorsey Swann, born a slave, becomes the first drag queen in history.
- Marcel Proust devastated after Oscar Wilde called his parents' furniture ugly.
- Poet Gabriele D'Annunzio captures the city of Fiume and offers it to Mussolini... who declines it.
- In the nude, Le Corbusier vandalizes Eileen Gray's E-1027 house with a cubist mural.
- Artist Piero Manzoni signs small cans of his own shit. Sales are good.
- Dieter Roth crushes books and wraps them as sausages. Sales are good.
- Frida Kahlo roasts the surrealists, those "coocoo lunatic sons of bitches".
- Christo and Jeanne-Claude reveal their *Umbrellas* installation. Two people killed.
- Czech president and artist Václav Havel makes Frank Zappa his cultural attaché.
- 2 gunmen with ski masks fail to kidnap Charles M. Schulz, Snoopy's creator.
- Stolen Gauguin, Picasso and Van Gogh paintings are found in an abandoned public bathroom.
- Chris Burden gets crucified on a Beetle as part of a questionable performance.
- Dennis Oppenheim intentionally gets sunburnt as part of a questionable performance.
- Finland's demoscene is added to UNESCO's intangible cultural heritage list.
- Damien Hirst, the richest visual artist ever, is found guilty of plagiarizing a £15 toy.
- The avant-garde industrial band Laibach is invited to perform in North Korea.
- Karlheinz Stockhausen calls 9/11 "the biggest work of art" ever. Worldwide embarrassment.
- A free browser game by Zach Barth inspires the best-selling video game of all time.
- Detroit's MONA allows the public to destroy artworks. Happening ends poorly.
- Fanfictions are now replacing J.K Rowling's writings as the official Harry Potter canon.
- Mao Sugiyama serves his own testicles at a banquet as part of a questionable performance.
- Voina artists throw cats at McDonald's employees as part of a questionable performance.

Branching narration – *Upside Dawn*

Kneeling before the tiny altar of the sylvan path, you have just cleaned the last of its porcelain statuettes. The night is so clear you chose to go out without a torch and enjoy the soft crispness of its light. You get up. As you proceed to dust your apron, you find yourself subjugated by an otherworldly sight. A pair of white monkeys is carrying what looks like a long vessel made of cloth. They enter the dark woods without a sound.

1. Follow the monkeys.

You join their quiet march. They don't seem to notice you. As the forest grows darker, the clarity of their coat changes into a downy gleam. For how long have you been observing them, perfectly captivated and incapable of thinking? When you finally look up, a myriad of creatures forms a solemn procession around you, following this never-ending path as far as your eyes can see. You no longer recognize these woods.

2. Run away.

Horrified, you cut through the rye field to elude these spirits, but you soon find yourself surrounded by four pearly hounds. They walk slowly by your sides and you cannot outrun them. Your feet leave the ground. Still rotating, your legs have become an absurd windmill as the dogs of nacre are already carrying you away from the field and from the earth. The world shrinks. The sky bloats. It's everywhere. You're floating across the cosmos.

1.1 Hasten.

You struggle to catch up with the head of this parade, scrambling between the phosphorescent visions it's comprised of. Their silhouettes are stretching up in disarray as they multiply. They are spineless and overwhelming. Their uneven rhythm distorts the monotonous and exhilarating scrolling of the limp trees behind them. You're about to falter. You can't see anymore when your breath ends and suddenly, you plunge. The procession carries you right through the earth in a suspended vertigo.

1.2 Try to go back.

Swimming against the tide now, you struggle to evade it. You panic, strive and ramp up, losing your breath. Your consciousness weakens; in a trance, you abandon yourself to the glowing waves. Gently, they carry you away, lifting you like a quiet spiralling breeze. In a minute, your ecstasy has nullified the very idea of spatial orientation.

1.1.1 Dive.

Immersed in the subterranean depths, you observe the slow transformation of the parade into a voluptuous mass which envelops you entirely. Then, in a continuous movement, this impulse is reversed; the vast veil is torn to a million living pieces which bloom, shrink and disappear. A stellar disc appeared in front of you, inflating ominously. Penetrating it, you leave the underground and find yourself facing the altar once more, standing on the dirt path. There is no moon.

1.1.2 Try to grab the walls.

Your fingers seek a hold in the torrential soil, but it is too crumbly. You can only seem to peel off disaggregating lumps of dirt which are now dancing around you. Slowly, these scraps change into a multitude of colorful larvae overloading your sight. The animated pattern of these pulsating dots seems to compose a teeming fresco. This vision is getting sharper and sharper now. You can see the altar inside it; you can see the path and very soon, you are there. The ground is beneath you.

1.2.1 Try to regain control.

You abruptly emerge into consciousness. You must find a hold on reality. Now! Before it's too late. But you keep on drifting. Everything around you seems abstract. Your heightened senses keep bouncing on indistinct textures and unreal shapes. They scatter. The image of the concrete world seems to disaggregate entirely. Soon, its components are but a handful of dust vanishing into darkness. You open your eyes. You're standing on the path. The altar stands still. A statuette is missing.

1.2.2 Abandon yourself.

The infinite slowness of these eddies lulls you sadly. Your eyes are so wide open you can't see anymore. Inconspicuously, your rotation hastens. Its pace doubles every six centuries; then it's exponential. When you notice it, angst takes hold of you. It too increases consistently. You fail to gather your senses and inertia sweeps you away. You're now swirling at an infernal, ever increasing speed and your chaos cartilage body is being torn apart when everything stops at once. You're on the path –facing the altar. Standing unharmed.

2.1 Marvel.

This miracle makes you ecstatic. Your fears vanish. Forgetting about the world you're leaving behind, you embrace the drift of your body through the airs. A dense, thinly shimmering cloud appears on your way and you slide inside it delightfully. Its matter is so thick and grainy that your limbs cannot move. You're sinking deeper and deeper into these shifting sands, abandoning your strengths with exquisite peace. Their beige foam is the only thing you can distinguish now. You hear its continuous, seamless rustle.

2.2 Grab a specter.

One of the hounds has gotten closer. You seize its waist and an indistinguishable flash transports you into the depths of the cosmos. You're surrounded by the unreal flecks of worlds too distant to be imagined. There's no trace of the dog in your arms. The universe now seems like an infinite sum of solitudes. Filling your entire soul, an irremediable despair leaves it absolutely empty.

2.1.1 Rise up quietly.

Turning your back on the world, you let this smooth vapor lift you softly. You can feel the immensity of the universe in front of you. It fills your body. You don't weigh anymore. When you delicately emerge from the cloud's pinnacle, the sky appears. It is blank. You are aghast. Precipitated backwards, you traverse billions of miles each second. There's not a thought inside you. You're lying on the dirt path. A dark tree dances above you. An enormous moon illuminates the altar.

2.1.2 Melt into the cloud.

You abandon yourself to this celestial matter as it penetrates you slowly. Its breath strengthens; it gets deeper. Its vibration, so low and so long, dissolves your strengths. Your consciousness expires. You belong to this universal, constant and rotative mass. Nothing

exists outside its matter. Its whole movement—the dance of this universe—is pure inertia. It slithers... slithers... slithers... You emerge from the dirt path, naturally. The altar's slowness is infinite.

2.2.1 Nothing.

Indifferent, you bear witness to the cosmos's dispersion. In a single and definitive movement, celestial bodies disperse and disappear. The absolute inanity of the universe reveals itself in silence. Its void bloats limitlessly, dissolving the illusion of its existence. There's only void and death, from the onset and forever. But an absurd radiance quietly appears, drawing within the darkness the weakly illuminated outline of the altar and its dirt path. Its tree and its forest. Its hollow field and then, beneath the field, the village. Where are you?

2.2.2 Everything.

You suddenly notice the dazzling overload of the cosmos. Vertigo takes hold of you. This matter keeps thickening. Space shrinks. Lights multiply, coming closer each second. In complete silence, a ballet of microscopic stars assembles into ever-narrowing swirls. Their lace tightens. Soon, you can only distinguish a single, perfectly continuous surface. As its radiance gets stronger in some areas, it evokes an infinite landscape. A field expands into the distance. A forest trembles. A path soars and the heavy concretion of an altar binds it to the earth. You're on the ground.

Monologue interactif – *Rustle*

Le projet

Rustle est un jeu d'ambiance en réalité virtuelle animé par un personnage parlant : Diane. Cet exercice d'écriture présentait trois particularités : toutes les lignes devaient être (et ont été) enregistrées par une actrice, elles devaient être perçues comme un dialogue bien qu'on ne puisse pas y répondre, et elles devaient remplir des fonctions très variées (narration, signes et *feedbacks*, habillage de l'environnement et des interactions). J'étais le seul *game designer*, *narrative designer* et *writer* sur le projet. J'ai donc collaboré avec notre concepteur sonore pour les castings, la direction et l'enregistrement des lignes de texte, et avec notre programmeur pour la conception des routines chargées de les délivrer avec cohérence et naturel au fil de l'expérience.

Le contexte

L'été touche à sa fin. Il y a deux mois, on passait le bac, et dans quelques jours il faudra quitter la région pour découvrir l'université. En guise de soirée d'adieu avec notre amie Diane, on a installé un bivouac en montagne, à l'orée d'un bois. L'écoutant raconter ses histoires, on grille des guimauves, on s'amuse avec la radio et on s'entraîne à la guitare. Quand des sons étranges dans les bois obscurs troublent notre tranquillité, il suffit –notre torche à la main– d'observer les alentours pour deviner qu'il n'y a rien de si inquiétant ici. Peut-être l'angoisse de cette vie inconnue qui commencera bientôt nous joue-t-elle simplement des tours ?

Réactions (sélection)

En jeu, un peu plus de 50 phrases ont été enregistrées pour permettre à Diane de commenter, d'orienter ou de rendre plus amusantes nos actions.

on regarde le ciel

Désolé j'y connais rien en étoiles. Même la grande casserole, je la trouve jamais.

on tient la guitare sans rien faire

T'avais prévu de jouer un truc ou c'est juste pour le style ?

on mange une guimauve crue

Si t'avais une brochette, tu pourrais les griller comme au Moyen Âge.

on lance une guimauve loin du camp

Excellente idée ! Comme ça, on attire les sangliers et ensuite, on meurt.

on lance un bâton loin du camp

Tu t'souviens quand j'ai patiemment ramassé ces bâtons ?

on laisse une guimauve trop longtemps dans le feu

Ça sent comme quand la perruque du CPE a pris feu.

on lance une guimauve sur Diane

T'as cru on est au zoo et je suis un phoque en fait, c'est ça ?

on pointe la torche sur la montagne d'en face

Par là-bas c'est le chemin d'Isperline. On pourra y aller demain si tu veux !

on pointe la torche sur un feu de camp au loin

Dis-leur « tchao les nazes » en morse !

Small talk (sélection)

Ces courts paragraphes sont prononcés par Diane de façon semi-aléatoire quand un silence se prolonge. Ils participent à la création d'un univers autour de ce personnage et de celui (volontairement indéterminé) que l'on incarne.

J't'avais raconté ? Quand je suis venue ici avec ma sœur on s'est pris l'averse du siècle. Genre en plein milieu de la nuit, les dieux de la pluie qui pètent une cartouche. On s'est réfugiées dans sa bagnole et on a joué à *Wario Ware* toute la nuit.

J'y pense : demain si t'as la foi on pourra continuer jusqu'aux Gorges d'Ambise. Y a un coin parfait pour plonger et c'est plein de poissons bizarres. Sinon y a le lac d'Isposse, c'est moins loin mais coolos aussi !

Contrôle surprise : si tu devais choisir un seul souvenir pour résumer tout le lycée, ce serait quoi ? J'hésite entre quand on s'est barré au lac parce que Mme Goulet nous a renvoyé de cours, et la fois où on a fait un jeu de rôle géant qu'on a jamais pu finir, pendant le blocus...

Au fait, t'as eu des nouvelles de Dib depuis qu'il est passé aux infos, là ? Je comprends toujours pas comment il a foutu sa caisse au milieu du lac, ce teubé. Et genre, pourquoi elle flotte ? Purée, faut vraiment qu'il nous raconte ça.

Dis, T'as vu que Basile a pas passé les rattrapages ? J'suis dégoûtée pour lui. Il m'a dit qu'il sait pas encore trop s'il va redoubler ou pas. Il voulait faire son CAP pour la scierie mais son daron l'emmerde toujours avec le bac...

J'ai appris un truc incroyable hier : tu t'souviens le type qui avait déguisé le chien en Batman, à la soirée chez Titos ? Bah il sort avec Titos maintenant. Je le jure. Aucune idée de comment c'est arrivé !

Histoire courte

Par ce récit improvisé, Diane tente maladroitement de confier sa tristesse face à notre départ prochain. Notre intention était de laisser libre l'interprétation de la relation entre les deux personnages. Restitué ici en un bloc, le paragraphe est interrompu en jeu par une série de sons inquiétants dont il faut trouver la source pour que Diane continue son histoire. Elle reprend alors à l'un des points indiqués par les barres obliques // (le dernier qu'elle ait passé), prononçant d'abord une phrase de reprise puis une version légèrement modifiée du fragment de récit qu'elle répète. Les deux dernières portions sont dites sans interruption, mais ne se présentent que si l'on a résolu assez de puzzles.

Ça te fout pas l'angoisse, toi, le lycée qui se termine ? C'est genre, le tuto est terminé : on est censé savoir quoi faire, maintenant. Perso je suis toujours aussi larguée **rit**. En plus tout le monde se casse, et moi je reste à St-Gus avec un job nullos... *Toi*, t'as l'air de bien assurer. En tout cas, t'es toujours super calme ! Bon... peut-être trop calme pour une soirée camping dans le bois des angoisses, c'est vrai. Faut que j'te raconte une histoire qui fout la pression, pour te déstabiliser un peu. **silence**

// OK, c'est parti pour l'histoire terrible mais inachevée des guimauves tueuses ! Te laisse pas avoir par le titre, ça fait vraiment peur. Alors...

// Il y a bien longtemps, genre dans l'obscurité sordide des années 90, deux jeunes personnes innocentes sont parties camper loin de tout, dans la montagne. Y a plusieurs versions de l'histoire. Des fois elles sont tombées dans le love, des fois non. En tout cas elles sont mortes et depuis, elles hantent ces bois à la recherche de chair fraîche.

// On retrouve souvent des campeurs déglingués, avec des guimauves étalées partout autour. C'est pourquoi on surnomme ces fantômes les guimauves tueuses.

// Comment sont-elles mortes au départ et pourquoi tuer des gens, tu vas me dire. Il paraît qu'un démon leur est apparu, pour demander c'était quoi leurs vœux Parcoursup. Et ça, je crois que ça répond aux deux questions.

// Donc plutôt que de partir vivre leurs vies d'adultes sans plus jamais se voir, les guimauves ont décidé de rester faire des *pranks* aux promeneurs dans la montagne. Parce que ouais, les meurtres, c'était que des rumeurs. En vrai, elles foutent juste la pression.

// Bon, t'as capté que j'invente ça au fur et à mesure. **rit** Désolée, c'est galère ! Et puis j'ai dit que l'histoire était inachevée, donc techniquement je te dois rien. Habile, non ?
silence

// En fait, j'ai choisi exprès de venir camper ici pour qu'on ait une chance de les voir... Histoire qu'on vive une dernière aventure avant que tu disparaises. Parce que bon, on a quand même tenu un rythme incroyable pendant tout le lycée, alors ce serait bizarre qu'on arrête les conneries maintenant sans marquer le coup! **silence** Tu m'étonnes qu'on se reverra ! C'est juste fini de s'ambiancer ensemble toute l'année, quoi... On reparlera des guimauves tueuses comme si c'était l'antiquité. Hein ? Mais bien sûr que c'était nous, tu rames !

// Bref j'espère que t'as pas eu trop peur, c'était l'histoire des guimauves tueuses. Tout ça pour dire que je suis contente qu'on fasse cette petite sortie avant ton départ. Allez, maintenant je t'ai raconté ton histoire, tu peux dormir pépère. On a un gros programme demain ! Bonne nuit, guimauve !

Dialogue linéaire – *La Dame du Bois*

Le projet

La Dame du Bois est une courte aventure narrative en huis-clos, dans la France du XV^e siècle. Ce projet présentait plusieurs défis en termes d'écriture : d'abord, il fallait que le jeu soit court, et donc que chaque situation soit exposée très efficacement. Ensuite, le sel de cette expérience devait résider dans son texte : la personne qui joue a pour tâche d'identifier des informations précises dans les formulations vagues des différents personnages. Parce qu'on avait à cœur de proposer une expérience accessible, il a fallu réaliser pour cela un véritable travail d'équilibrage grammatical. Enfin, on souhaitait accorder la coloration de ces dialogues avec leur contexte – la France rurale du bas Moyen Âge – mais on ne pouvait écrire en moyen français sans rendre le jeu incompréhensible. J'ai travaillé au *narrative design* et à l'écriture de ce jeu en collaboration avec son *game designer* Léo Laffargue.

Le contexte

Guérisseuse récemment installée à l'orée d'un bois, on reçoit des visiteurs des deux villages voisins. S'ils ont besoin de nos services, ils n'en sont pas moins méfiants à notre égard. Comme nous en avertit très tôt Guionet, serviteur du seigneur local, il suffirait de quelque rumeur pour que l'on soit vilipendée. Les visiteurs s'arrêtent devant notre porte et nous parlent par l'ouverture du battant supérieur.

Visite de Guionet

C'est donc toi qui viens t'établir ici comme charlatan... J'ai pour nom "Peire Fabre", mais tout le monde ici m'appelle "Guionet". Je suis les yeux et les oreilles du seigneur de Preissac sur les villages de Beauchats et Grattechiens. J'y viens faire ses commissions et je le tiens au courant de tout. C'est un homme pieux – aussi ne voit-il pas d'un bon œil les bacchantes de ton espèce qui commercent avec le malin. Alors te voilà prévenue. Si l'on me rapporte que tu jettes des maléfices, ou si les boiteux se multiplient, tu brûleras vive avant l'automne prochain. Mais tu es en veine, car le seigneur est magnanime : si tu n'es qu'une rebouteuse inoffensive, alors tu seras tranquille et l'on n'aura pas à gâcher de fagots pour toi. Eh bien voilà. Ce qu'il fallait dire, je l'ai dit. Sois sur tes gardes !

Visite de la Michu

Ma bonne Bathilde, comment vas-tu depuis le temps ? Tu as plaisante mine. Et je dois dire que ta brave mère, Dieu ait son âme, serait bien heureuse de te savoir désormais guérisseuse comme elle ! Sais-tu que j'ai été faire ton éloge à travers le village pour qu'on vienne demander tes services ? Et ma foi, toute fourbue et échinée comme je suis, j'ai moi-même grand besoin de quelque soin. L'hiver approchant, mes articulations me font souffrir. Créviindiou, figure-toi que mes genoux me réveillent la nuit ! Sais-tu, j'ai souvent observé ta mère quand naguère, elle faisait ses petits miracles. Elle avait des plantes calmantes, et d'autres qui apaisaient les inflammations. Elle en faisait une décoction pour soulager les rhumatismes. Aurais-tu, par bonheur, de ces merveilles dans ton jardin ?

Visite de Minouche

Bathilde ! J'ai su par la vieille Michu que tu t'étais établie ici il y a peu. Quel plaisir de te revoir ! Comment te portes-tu ? Pardonne-moi si je n'ai pu venir plus tôt te visiter. Il fallait que je fasse mes semis sans attendre. Le champ semé, je peux maintenant te porter les fleurs de printemps qui y avaient poussé ! J'ai tâché de glaner celles qui pourraient servir à tes infusions. J'entends déjà parler de toi sur les chemins ! On dit que tu es du pays et que ta mère guérissait. On demande ce qu'elle est devenue et aussi par où tu as été. Il y a bien

des méfiants, mais la saison ne leur laisse guère le temps de ruminer. Hélas, je dois te dire que j'ai tout de même bien du souci dernièrement. C'est à cause de ma vache, qui est comme malade depuis l'hiver. Ce serait grande perte de l'abattre, et je me demandais si tu pourrais lui préparer un remontant ? Voilà plusieurs mois déjà qu'elle est toute maigrichonne et qu'elle ne donne plus goutte de lait. J'avais espoir que la belle saison venue, elle se rétablirait, mais au contraire elle va de mal en pis. Il y a que son ventre est en vrac, et je crains qu'elle ne soit attaquée par un ver, ou la douve, comme on entend parfois dire maintenant. Qu'en dis-tu ?

Visite de Margot

Bonjour. **tousse** Il se dit au village que vous faites des remèdes. C'est ce qui m'amène. Non, il va de soi que je ne suis pas souffrante. Une amie m'envoie ici en son nom, et voilà tout. **tousse** Il y a déjà quelque temps qu'elle est faible et l'on commence à se méfier d'elle. Les médecins ne lui font que des misères, et cela à grands frais comme vous l'imaginez. Il lui est devenu presque impossible de travailler tant on craint maintenant de l'approcher. **tousse** Cette amie m'a dit souffrir d'abominables douleurs à la gorge. **tousse** Tout le jour elle crache, et comment vous dire, après une grosse quinte, il arrive que ses mouchoirs s'empourprent... **tousse** Il lui faut urgemment un puissant remède, car cela ne fait que s'aggraver. **tousse** ... Eh bien, que pouvez-vous faire ?

Nouvelle visite de Guionet

Hé gaupe du diable, t'es-tu bien rappelée ma mise en garde ? Aujourd'hui tu peux sauver ta peau, si tu m'écoutes bien. Mon fils unique souffre le martyr. Comme les Antonins ont quitté la région, il n'y a personne ici pour le soigner. Si mon maître a vent de cette malédiction, il nous fera chasser comme des pestiférés et nous crèverons de faim. Mais tu sais qu'il est seigneur de Preissac, et je dois te dire qu'il a les sorcières en horreur. Aussi, il te voudrait morte. Alors si tu te rends utile et soigne mon fils, j'accepterai d'intercéder pour toi auprès de lui. Ce qui frappe mon enfant ? Eh bien le mal des ardents, ni plus, ni moins ! Voilà plusieurs jours qu'il me dit avoir le sang gelé par le feu sacré. Il est pris de démangeaisons aux jambes : tantôt brûlantes, tantôt glacées. Son pied est déjà si usé et pelé qu'il n'a plus forme humaine !

il attend

Dépêche-toi de préparer ton remède, maudite rebouteuse. Je ne veux pas être vu ici !

on lui remet le remède

Alors c'est à ce cataplasme impie que tu confies ton sort et celui de mon fils ? Tu es prévenue : s'il ne guérit pas, tu le paieras de ta vie.

Narration à embranchements – *Aurore existentielle*

Agenouillé e devant le petit autel du chemin de Breuil, vous achevez de nettoyer la dernière de ses statuettes de porcelaine. La nuit est si claire que vous êtes sorti e sans torche pour apprécier la douce netteté de sa lumière. Vous vous relevez, et tout en époussetant votre tablier vous vous trouvez subjugué e par une vision inexplicable. Une paire de singes blancs porte ce qui semble être un long vaisseau de toile. Ils s'enfoncent dans l'obscurité du bois, sans un bruit.

1. Suivre les singes.

Vous les rejoignez dans leur marche silencieuse. Ils ne vous regardent pas. À mesure que la forêt s'obscurcit, la clarté de leur pelage se change en une lueur duveteuse. Depuis combien de temps les observez-vous ainsi, captivé e, sans être capable de penser à rien ? Lorsque vous levez les yeux, vous êtes entouré e d'une multitude de créatures dont la procession solennelle s'étend à perte de vue sur ce chemin qui semble ne jamais finir. Vous ne reconnaissez plus le bois.

2. Fuir.

Horrié e, vous coupez à travers le champ de seigle pour échapper aux esprits, mais vous êtes bientôt rattrapé e par quatre chiens de nacre qui, se tenant debout, avancent à vos côtés. Leur marche semble si lente ; pourtant, ils vous rattrapent. Vos pieds quittent le sol. S'agitant toujours, vos jambes ne sont plus qu'un absurde moulin à vent, et les chiens vous emportent déjà loin du champ et de la terre. Le monde rétrécit. Le ciel enfle pour couvrir toute votre vision. Vous flottez dans le cosmos.

1.1 Accélérer.

Vous vous démez dans l'espoir de rejoindre la tête du cortège, vous frayant un chemin entre les apparitions phosphorescentes qui le composent. Leurs silhouettes se succèdent et s'allongent en désordre. Elles sont immenses et flasques. Leur cadence irrégulière déforme le défilement monotone et enivrant des arbres amollis derrière elles. Vous allez défaillir. Vous ne voyez plus rien quand le souffle commence à vous manquer et soudain, vous plongez. La procession vous emporte, dans un vertige suspendu, droit à travers la terre.

1.2 Tenter de revenir en arrière.

Nageant désormais à contre-courant, vous luttez vainement pour lui échapper. Pris e de panique, vous multipliez vos efforts puis perdez complètement haleine. L'ivresse vous gagne ; vous finissez par vous abandonner dans un état de transe aux vagues lumineuses qui vous emportent peu à peu, vous élevant comme une brise délicatement enroulée sur elle-même. Après quelque temps l'extase vous a fait oublier toute idée d'orientation spatiale.

1.1.1 Plonger.

Vous enfonçant dans les profondeurs souterraines, vous voyez la procession se fondre peu à peu en une masse voluptueuse qui vous enveloppe tout entier e. Puis dans un même élan ce mouvement s'inverse ; son vaste voile se déchire en une multitude d'êtres autonomes qui s'épanouissent, se recroquevillent puis disparaissent. Un disque étoilé est apparu face à vous, qui enfle à vue d'œil. Y pénétrant, vous quittez le sous-sol et vous trouvez de nouveau devant votre autel, sur le chemin de terre. La lune est absente.

1.1.2 Agripper les parois.

Vos doigts cherchent une prise dans le torrent des strates rocheuses, mais elles sont trop friables. Vous ne faites qu'en arracher des morceaux qui se désagrègent et dansent autour de vous. Peu à peu, ces miettes se changent en une multitude de larves colorées qui semblent maintenant emplir tout l'espace, s'animant et dessinant tache après tache une grouillante fresque. La réalité de cette vision ne cesse de se préciser. Vous y voyez l'autel ; vous y voyez le chemin et bientôt, vous y êtes. Le sol est sous vos pieds.

1.2.1 Tenter de reprendre pied.

Votre conscience émerge brusquement. Trouver une prise pour saisir le réel. Maintenant ! Avant qu'il ne soit trop tard. Mais vous continuez de dériver. Tout n'est qu'abstraction autour de vous. Vos sens exacerbés glissent sur des formes aux textures irréelles. Elles s'espacent. Le tableau du monde concret semble se décomposer entièrement. Bientôt, ses composants ne sont qu'une poignée de poussières se volatilissant dans une obscurité totale. Vous ouvrez les yeux. Le chemin vous soutient. L'autel est devant vous. Seule une statuette manque.

1.2.2 S'abandonner.

L'infinie lenteur de ces remous vous berce tristement. Vos yeux sont si grand ouverts que vous ne voyez plus. Imperceptible, votre rotation s'accélère, doublant tous les six siècles puis exponentiellement. Lorsque vous en prenez conscience, une angoisse vous prend qui elle aussi s'accroît sans cesse. Vous échouez à retrouver vos sens, et l'inertie vous emporte. Vous tourbillonnez maintenant à une vitesse infernale, croissante, et votre corps cartilage chaotique est démantibulé quand tout s'interrompt immédiatement. Vous êtes sur le chemin – devant l'autel. Debout et indemne.

2.1 S'émerveiller.

Ce miracle vous rend extatique. Vous oubliez vos peurs. Sans plus penser au monde que vous laissez derrière vous, vous accompagnez la dérive de votre corps à travers les airs. Voyant se préciser sur votre chemin un épais nuage luisant faiblement, vous vous y engouffrez avec gourmandise. Sa matière est si dense et granuleuse que vos membres se figent en s'y enfonçant. Délicieusement, vous vous laissez glisser à l'intérieur comme dans des sables mouvants. Vous ne distinguez plus que cette infinie mousse beige. Vous entendez son frémissement continu.

2.2 Attraper un spectre.

L'un des chiens est tout proche. Vous saisissez sa taille et une fulgurance indiscernable vous transporte immédiatement dans la profondeur du cosmos. Vous n'êtes plus entouré e que des traces irréelles de mondes trop lointains pour être imaginés. Vous ne trouvez plus le chien dans vos bras. L'univers semble tout à coup une somme infinie de solitudes. L'occupant dans sa totalité, un irrémédiable désespoir creuse dans votre âme un vide absolu.

2.1.1 S'élever lentement.

Tournant le dos au monde, vous vous laissez soulever par cette vapeur onctueuse. Vous sentez face à vous l'immensité de l'univers qui vous emplit. Vous ne pesez plus rien. Lorsque vous émergez lentement au sommet du nuage, le ciel est vide. Une horreur totale vous emplit brusquement. Vous êtes alors précipité e en arrière, traversant à chaque seconde des milliards de kilomètres. Il n'y a plus une pensée en vous. Vous êtes allongé e sur le chemin de terre. Un arbre sombre danse au-dessus de vous. Une énorme lune éclaire l'autel.

2.1.2 Se fondre dans le nuage.

Vous vous abandonnez à cette matière céleste et elle vous pénètre peu à peu. Son souffle s'accroît ; il est de plus en plus profond. Sa vibration si lente, si grave, dissout vos forces. Votre conscience s'éteint. Vous appartenez à cette masse universelle, constante, rotative. Rien n'existe que sa matière. Son mouvement – la danse de l'univers – n'est que pure inertie. Il glisse... glisse... glisse... Vous émergez naturellement du chemin de terre. La lenteur de l'autel est infinie.

2.2.1 Rien.

Indifférent e, vous assistez à la dispersion du cosmos. Dans un unique et irrémédiable mouvement, les astres s'éloignent puis disparaissent. L'inanité absolue de l'univers se révèle en silence. Son vide se gonfle infiniment, levant l'illusion de l'existence. Vide et mort ; depuis toujours et à jamais. Mais une lueur absurde apparaît doucement qui dessine dans la noirceur les contours faiblement éclairés de l'autel, puis son chemin de terre. Son arbre et sa forêt. Son champ creux et par-delà le champ, le village. Où êtes-vous ?

2.2.2 Tout.

Vous remarquez tout à coup l'éblouissante saturation du cosmos. Un vertige vous prend. Sa matière ne cesse de se densifier. L'espace se recroqueville. Des lueurs se rapprochent et se multiplient. Silencieusement, un ballet d'astres microscopiques s'assemble en volutes de plus en plus fines. Leur dentelle se resserre encore. Vous ne distinguez bientôt qu'une surface parfaite, épaisse et continue. Devenant plus éclatante par endroits, elle semble former un infini paysage. Un champ s'allonge. Une forêt frémit. Un chemin s'élanche et la lourde concrétion d'un autel est plongée dans la terre. Vous êtes sur le sol.