

# CAIRNS

de Studio Bruyant & Victoria Roussel



©Victoria Roussel

**INSTALLATION INTERACTIVE**  
À partir de 6 ans



**L'ARMADA PRODUCTIONS**

L'éveil artistique pour petits & grands

02 99 54 32 02 - [www.armada-productions.com](http://www.armada-productions.com)

# SYNOPSIS

Il y a 10000 ans, une Intelligence Artificielle, nommée IE6, a déclenché suite à un bug un cataclysme à l'échelle de l'univers, le détruisant presque totalement.

Un protocole de sauvegarde a réussi à sauver des fragments de cet univers, mais ce qui était autrefois une super-nature harmonieuse, symbiose parfaite entre faune, flore et technologies s'est dissociée en deux parties.

Il ne reste aujourd'hui que deux mondes tristes et endormis, dont les éléments sont désormais déconnectés. Mais il subsiste des marqueurs, des cairns indiquant une voie ou plutôt des ponts entre ces deux mondes, des passages encore liés pouvant permettre de reconnecter à nouveau cet univers et de le ramener à la vie.

Production : La Gaîté Lyrique

Game Design / Développement / Sound design : Studio Bruyant

Direction artistique / Illustrations : Victoria Roussel

## CONDITIONS

- **Équipe en tournée :**  
2 personnes
- **Frais de transport :**  
2 aller-retours SNCF au départ de Paris (75)
- **Conditions financières :**  
Merci de contacter [Ludo](#)

# PRÉSENTATION

Créé pour l'exposition Capitaine Futur et la Supernature, *Cairns* est un jeu collaboratif à deux équipes. Chaque équipe contrôle une créature en se déplaçant sur le sol. A plusieurs joueurs, les membres de l'équipe devront veiller à bien rester synchronisés. Ils devront éviter les obstacles mais surtout collecter le plus de pierres disséminées sur le sol. Ce sont ces pierres qui symbolisent la coopération entre les deux créatures. Lorsque l'une d'elles croise un cairn, elle devra l'envoyer à la créature d'en face afin qu'elle en récupère les pierres.

Le jeu propose donc une double collaboration, une **expérience physique basée sur le corps, l'espace et la conscience de ses coéquipiers** ; mais également une entre-aide invisible basée sur l'échange constant entre les deux équipes.

C'est une **expérience graphique, un plongeon dans un univers cosmique, fantastique et un brin psychédélique**, où les actions et interactions des joueurs feront évoluer l'univers, incident sur la faune et la flore, jusqu'à retrouver cette harmonie primaire.

[VOIR LE TEASER](#)

[CONTACT](#)

---

Ludo LE PRÉVOST  
[ludo@armada-productions.com](mailto:ludo@armada-productions.com)

