

Comment trouver l'ichu?

LOISIRS SEMSALES

- Une *escape room*, intitulée L'Ichu, a été créée à Semsales par quatre amis, passionnés de jeux en tous genres.
- Le scénario se déroule dans l'une des cabines du *Titanic*... le jour où celui-ci a coulé dans les profondeurs de l'Atlantique.
- Les participants devront résoudre des énigmes pour sortir et, peut-être, éviter le naufrage.

L'histoire retiendra que le *Titanic* a sombré dans les flots, en avril 1912. Ce naufrage a fait couler beaucoup d'encre et a attisé l'imagination de nombreux artistes. D'ailleurs, le film réalisé par James Cameron en 1997 – dont les premiers rôles sont joués par Leonardo DiCaprio et Kate Winslet – demeure encore aujourd'hui le deuxième plus grand succès du cinéma. Mais... et si quelqu'un pouvait faire un saut dans le temps pour empêcher la tragédie de se produire, et ainsi sauver les quelque 2500 passagers et 900 membres de l'équipage? Eh bien, c'est désormais possible!

A Semsales, quatre amis ont ouvert la semaine dernière une *escape room* (*lire encadré*), dont le premier scénario se déroule dans l'univers du mythique paquebot. Enfermés dans la cabine N° 1912, les participants devront trouver des indices, résoudre des énigmes et combiner des objets entre eux pour sortir et, au passage, éviter que le bateau ne finisse par s'enfoncer dans les profondeurs de l'Atlantique. «Il était important pour nous qu'il s'agisse d'un événement historique connu du grand public, précisément dans le but d'en modifier la fin», explique Joëlle Gummy, l'une des quatre fondateurs de L'Ichu.

Le jeu dure une heure au maximum. «Le chrono ajoute du piment à l'aventure. Si tout le monde gagnait trop facilement, cela enlèverait de la saveur à la victoire. Mais une grande majorité des groupes parviennent néanmoins à compléter la mission dans le temps imparti», souligne Fabien Gummy, le mari de Joëlle et également fondateur de la structure. Les lumières ou en-



Joëlle et Fabien Gummy ont créé, avec deux autres acolytes, un jeu d'évasion grandeur nature à Semsales. PHOTOS XF

core les sons diffusés dans la pièce favorisent aussi la sensation de stress. «Il faut que les gens aient le sentiment que leur vie est en danger», commente Joëlle Gummy.

Pour réussir à trouver l'ichu (*issue en patois*), les «voyageurs» devront se montrer habiles de différentes façons. «L'un des atouts de notre *escape room*, c'est qu'elle ne requiert pas de grandes connaissances en culture générale. Mais il y a une grande part de réflexion et de communication, ainsi que quelques travaux manuels et de recherche», détaille Joëlle Gummy.

Se découvrir soi-même et les autres

Les participants peuvent ainsi découvrir des facettes qu'ils ignoraient d'eux-mêmes et de leurs compagnons. «On remarque souvent que les leaders dans ce genre de situation ne sont pas ceux qu'on croit. A l'inverse, certaines personnes d'ordinaire timides se révèlent», poursuit Joëlle Gummy. Les jeux d'évasion, tels que L'Ichu, sont ainsi propices à tisser des liens entre collègues. C'est ce que l'on appelle le «team building».

Le nombre de personnes pouvant jouer en même temps étant limité à cinq, les quatre acolytes gruériens ont trouvé des partenariats dans la région, afin d'occuper une partie du groupe pendant que l'autre s'efforce de sauver le *Titanic*. «Il est possible de visiter la Ferme des Planches ou encore la fromagerie, à Semsales. De plus, nous avons aussi une amie qui tient la boutique de jeu Dzuy, à Bulle, qui peut venir proposer des animations. Et, pour finir, le restaurant du Sauvage accordera des tarifs très intéressants à nos aventuriers», détaille Fabien Gummy.

L'*escape room* de Semsales ne s'adresse néanmoins pas uniquement aux entreprises. Bien au contraire. «Les seuls qui ont parfois du mal à trouver leur place sont les enfants. D'ailleurs, ils doivent avoir au moins douze ans et être accompagnés d'adultes pour participer», rappelle Joëlle Gummy. Les sorties entre amis ou en famille, les enterrements de vie de garçon et de jeune fille, ou encore les anniversaires sont autant d'occasions de tester ce jeu. «Les jeunes autour de la trentaine y sont clairement dans leur élément. Mais on

remarque souvent que les aînés s'avèrent aussi très utiles à l'intérieur de la pièce», décrit Joëlle Gummy.

Particularité de ce type de divertissement, chaque scénario ne peut se vivre qu'une seule fois. Du moment que la solution est connue, il n'y a plus d'intérêt. Sa durée de vie est ainsi limitée. «Selon le responsable de l'*escape room* d'Orbe, dont nous sommes assez proches, il faut changer d'histoire tous les deux ans», témoigne Fabien Gummy. Mais L'Ichu a déjà réfléchi à cette problématique. «D'ici la fin de l'année, nous allons aménager une seconde pièce. Cela nous permettra d'avoir chaque année un nouveau concept dans l'une ou l'autre», poursuit le jeune homme.

Pour les époux Gummy ainsi que leurs collègues Mélanie Rollet et Emmanuel Dupasquier, également en couple, il était primordial de bien s'entourer pour mettre sur pied ce projet. Ils n'avaient en effet que très peu d'expérience dans le domaine. «Nous avons découvert ce jeu début 2016, à Lausanne. Cette grande première nous a enthousiasmés. Dès lors, nous en avons fait plusieurs en très peu de temps», se souvient Joëlle. Dès le mois d'avril, ils ont commencé à plancher sur un scénario. Dès que celui-ci a été achevé, l'envie de le concrétiser s'est faite pressante.

La première étape aura été de trouver un lieu adapté. Leur choix s'est finalement porté sur les boxes à louer de Semsales. «C'est avant tout géographique. Nous sommes proches de l'autoroute et il n'y a pas d'autre *escape room* dans le sud du canton. De plus, je travaille ici et je connais pas mal de monde», rappelle Fabien. Les conditions sont aussi très intéressantes, puisque nous avons obtenu la gratuité des locaux pour les six premiers mois, afin de lancer le projet.»

C'est ainsi que, dès l'automne, les travaux ont pu commencer. Mais, avec trois en-

Débat

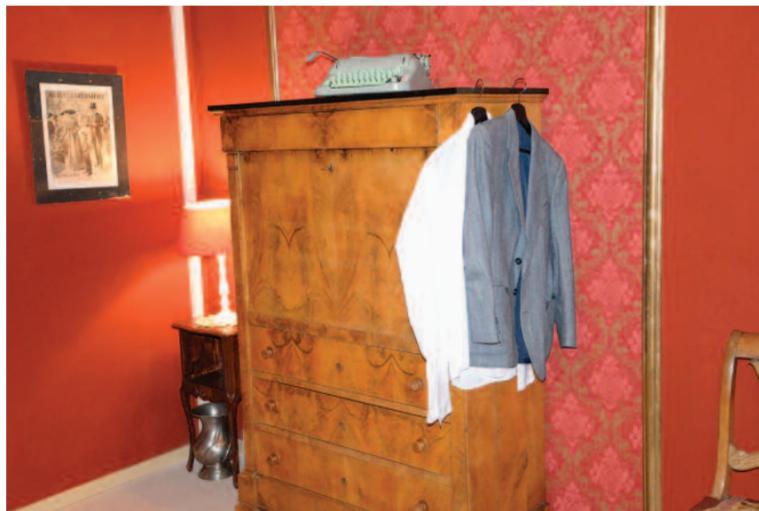
Vous désirez réagir et partager votre opinion avec les lecteurs du *Message*, écrivez-nous à redaction@lemessager.ch

seignants et un boulanger reconverti en musicien dans l'équipe, le pari n'était pas gagné d'avance. «Au final, il n'y a que l'électricité que nous avons déléguée. Pour le reste, avec quelques amis et beaucoup d'huile de coude, nous avons pu tout faire nous-mêmes», se réjouit Fabien Gummy. Une fois les aménagements terminés, des équipes de test ont été les premières à s'enfermer volontairement dans la pièce. «Les échos ont tout de suite été très positifs. Finalement, nous n'avons modifié que quelques détails. Nous avons dû aussi fixer quelques objets que nous n'avions pas anticipé que les gens allaient démonter», sourit Joëlle.

Après sept mois de mise en place, écriture du scénario comprise, L'Ichu a ouvert le 2 janvier. Mais, alors que les quatre fondateurs s'attendaient à un démarrage progressif, voire lent, c'est tout le contraire qui s'est produit. «Pratiquement toutes nos plages horaires ont été prises d'assaut. Dès la première semaine, nous avons reçu une vingtaine de groupes, se réjouit Joëlle. Maintenant, nous comptons sur le bouche-à-oreille pour la suite.» D'ailleurs, ils envisagent d'engager quelques jeunes pour les épauler ponctuellement. «Il y a des micros et des caméras dans la salle. Pour chaque groupe, deux d'entre nous restent en permanence rivés sur les écrans, afin de les suivre en temps réel et éventuellement donner quelques indices. Cela demande donc un investissement en temps considérable, surtout que nous avons tous un métier à côté», conclut Fabien.

Xavier Fernandez

Enfermés dans la cabine N° 1912, les participants devront trouver des indices et résoudre des énigmes pour sortir.



L'escape room ou le jeu de l'évasion grandeur nature

Se retrouver enfermé dans une pièce est rarement une perspective très alléchante... et pourtant! Depuis quelques années, les jeux d'évasion grandeur nature, plus connus sous le nom d'*escape room* ou *escape game*, ont le vent en poupe. Futuristes ou au contraire axés vers le passé, les scénarios sont très différents, tout comme les moyens technologiques à disposition. Mais le concept reste le même. Il faut faire travailler ses méninges afin de trouver la sortie. «Cela n'est pas sans rappeler ces livres dont vous êtes le héros, que l'on voyait souvent dans les années 1980 et 1990. Mais là, l'immersion est totale», explique Joëlle Gummy (*lire ci-dessus*). Quant à savoir s'il s'agit d'une mode passagère, cette dernière possède un avis assez tranché sur la question. «Comme le dit mon collègue Emmanuel Dupasquier, ce type de jeu représente «vivre l'aventure, mais sans le risque qui va avec». Et c'est quelque chose qui est apprécié depuis longtemps et le restera encore de nombreuses années. Mais si le fond ne change pas, on voit bien que la forme évolue avec le temps. Qui sait, peut-être devrons-nous nous réinventer dans quelques années.» XF