



■ Les personnes laissent leur empreinte après leur passage. « En général, les visiteurs viennent entre une et douze fois », sourit Symbialys. Photo Émilie BERGER



■ Le maître des lieux reçoit ses hôtes en costume. Photo Émilie BERGER

LA CHAISE-DIEU LOISIRS

On a vécu une expérience psychologiquement déroutante

La Chambre des merveilles a évolué. Le 1^{er} février, elle est devenue, à la suite de la demande des visiteurs, un *escape psy-game*. Entre excitation et appréhension, nous avons franchi les portes d'un lieu fantasmagorique.

La neige tombe. Le froid nous saisit. À moins que ce ne soit l'appréhension. On toque à la porte de la bâtisse médiévale. En attendant le maître des lieux, Symbialys, on scrute l'intérieur : des poupées rouillées, des tuyaux colorés, une décoration chinée. Notre hôte arrive avec ses lunettes steampunk, posées sur le front.

Un kit de survie pour commencer

Après un café, vient l'heure des présentations du lieu et des conseils. Première étape : se munir du kit de survie. Il nous dote de lampes torches auxquelles est accrochée une sonnette. « Agitez-les bien fort si vous avez besoin d'aide », recommande Symbialys. « Connaissez-vous *Le Parfum* de Patrick Süskind ? » C'est par cette question qu'il nous attife de notre deuxième atout : un bracelet en tissu parfumé de treize notes subtiles, dont on ne vous révélera pas la teneur... « En cas de fortes émotions, sentez-le et vous serez immédiatement dé-



■ La cour est parée de fleurs en plastique : une ambiance mi-macabre, mi-onirique. Photo Émilie BERGER

tendus. » À la vue de notre scepticisme, il rit. Lampes de poche, ok. Bracelet anti-stress, ok. L'aventure peut commencer. Ah non, « choisissez un chapeau ou un voile, et des lunettes ». Pour pénétrer dans le cabinet de curiosités aux allures rétro futuristes, vaut mieux être paré et se fondre dans le décor du XIX^e siècle.

L'escape psy-game - parce qu'il ne s'agit pas d'un *escape game* comme les autres - démarre. Yeux bandés et cotons dans les oreilles, le maître des lieux nous conduit dans une armoire où nos cinq sens seront chamboulés. Après avoir survécu, nous pénétrons dans la crypte fleurie. Même si le retour à la lumière du jour fait du bien, il ne dure pas longtemps. La première zo-

ne de jeu se situe au fond d'une crypte. Une fois que nous sommes immergées dans les lieux, l'hôte nous quitte. Nous voilà seules, avec une feuille d'instruction.

Malgré les recommandations préalables de Symbialys, nous nous plongeons dans l'observation de la pièce et nous oublions de lire entièrement la page. Prises entre l'envie de vite atteindre le but et de bien faire, on perd du temps. Quand la musique résonne pour nous dire que les dix premières minutes sont écoulées, nous n'avons toujours pas résolu d'énigmes... On reprend la lecture, on s'embrouille et s'éparpille. Nous revient en tête les conseils de notre hôte : « Les enfants réussissent mieux l'expé-

rience parce qu'ils ne réfléchissent pas comme des adultes. » Il faut qu'on retrouve notre âme d'enfant. La chose n'est pas aisée, on doit être trop terre à terre... La demi-heure est terminée. Le but n'est pas complètement atteint.

« Chacun le vit différemment »

Deuxième salle. Cette fois-ci au lieu de rester bloquée, nous demandons de l'aide à l'Oracle. Petit problème de communication dans les tuyaux, la voix nous répond à retardement et nous sommes déjà plongées dans une autre étape. Sur ces échecs relatifs, nous décidons d'explorer la troisième zone : la cour. Le froid stimule nos cerveaux. On trouve la réponse à la pre-

POINT PAR POINT

- **Adresse**
Place de l'Abbaye, à La Chaise-Dieu.
- **Contact**
Tél. 06.15.62.02.37 ou sur www.symbialys.space
Réservation obligatoire, conseillée dix jours avant pour « votre préparation personnelle ». Pour ceux qui souhaitent amplifier les sensations, il est possible de faire l'*escape game* de nuit.
- **Tarifs**
Pour quatre-vingt-dix minutes chrono, adulte, 33 euros ; de 12 à 18 ans, 23 euros ; moins de 12 ans, 9 euros.

mière énigme. Symbialys nous invite à regarder l'intérieur. Place à l'exploration du cabinet de curiosités. La pénombre est éclairée par des lampes rouges et un encens entêtant embaume la Chambre aux merveilles. L'endroit recèle de poupées, de statuette de la Vierge Marie et de vanités. Tout tiroir et placard cachent un secret. En montant les escaliers, des bruits retentissent. Facilement peureuses, on a du mal à franchir les portes sur le palier. Allez, on n'est là qu'une fois ! « Chacun vit cette expérience sensorielle différemment. » Nous, on en ressort un peu déroutée.

Émilie Berger
emilie.berger@leprogres.fr

www.leprogres.fr

erge

