



Play Don't Tell

||| La Cité Bleue Genève

# Au Cœur de Walter

Le jeu vidéo comme terrain de création  
et de dialogue

Inauguration publique du jeu vidéo  
Samedi 7 février 2026 à 18h  
à La Cité Bleue

# SOMMAIRE

<b>PRÉSENTATION DU PROJET</b>	-----	<b>1 - 2</b>
<b>CHRONOLOGIE</b>	-----	<b>3 - 4</b>
<b>MAKING OF</b>	-----	<b>5 - 7</b>
<b>CRÉDITS</b>	-----	<b>8</b>
<b>BIOGRAPHIES ET CONTACT</b>	-----	<b>9 - 11</b>

# Le jeu vidéo comme espace de dialogue et d'expression artistique.

Dans le cadre de son programme pédagogique (SwissLab) 2025-2026, La Cité Bleue innove et fait appel au jeune Studio Play Don't Tell pour proposer un atelier de création de jeu vidéo destiné aux adolescents de l'Association Païdos à Genève.

## Pourquoi un atelier de jeu vidéo proposé par La Cité Bleue ?

Au même titre que l'opéra, le jeu vidéo est *l'art total* de notre époque, convoquant un très large panel de compétences à la fois artistiques et techniques. Au même titre que le cinéma, le jeu vidéo a ouvert un vaste champ d'exploration musicale, libérant la frontière entre musique classique et musiques populaires, donnant lieu à des interprétations symphoniques qui remplissent des salles de concert prestigieuses à travers le monde et rassemblent les nouvelles générations. Dans le domaine de la médiation culturelle, le jeu vidéo est un outil précieux en tant que porte d'entrée ludique vers l'éveil musical et artistique.

## *Au Coeur de Walter*

Accompagnés conjointement par La Cité Bleue et par le Studio Play Don't Tell, les jeunes ont imaginé et conçu ce jeu de A à Z, autour de deux thématiques centrales et étroitement liées : les émotions et la musique.

<https://lacitebleue.ch/evenement/au-coeur-de-walter/>

Incarnant un petit extra-terrestre nommé Walter, le joueur se verra parcourir, à bord de sa soucoupe volante, quatre niveaux qui correspondent chacun à une émotion particulière : la peur, la colère, la tristesse et la joie.

C'est un parcours initiatique qui consiste à partir à la conquête des sons qui symbolisent chaque émotion. La fin des niveaux de jeu dévoilent la musique et l'émotion acquises comme compétence, qui prennent alors possession de la planète (intérieure) de Walter.

Le concept, la narration, les personnages, l'univers visuel et sonore : tout a été pensé et conçu par les jeunes de l'Association Païdos. La musique occupe un rôle essentiel dans le principe du jeu. Elle a été réalisée à partir d'expérimentations sonores enregistrées avec leurs smartphones, puis transformées et orchestrées pour créer la bande-son.

Le résultat est un jeu "fait maison" d'une poésie sensible, touchante et humoristique.

**Muriel Brandt**

Responsable de la médiation culturelle  
La Cité Bleue

Regroupant toutes les **actions de médiation portées par La Cité Bleue**, le SwissLab est un projet ambitieux qui vise à la fois l'éveil musical et artistique pour tous les âges — y compris les publics empêchés — et l'aide à la professionnalisation des jeunes artistes. Il propose un large éventail d'activités éducatives, artistiques et sociales : spectacles scolaires ou familiaux, ateliers pluridisciplinaires, masterclasses, conférences, garderie créative, activités dédiées aux publics empêchés.

Le soutien à l'insertion professionnelle fait partie intégrante des missions du SwissLab. Pour cette raison, La Cité Bleue a souhaité engager des concepteurs et conceptrices diplômés de l'UNIGE et de l'École 42 à Lausanne. **Play Don't Tell** est un studio jeune et dynamique qui allie compétences scientifiques et expertises techniques : game design, UX design, développement informatique, mais aussi psychologie, sciences de l'éducation et production musicale, avec un fort engagement pour l'éducation et l'épanouissement individuel au cœur de leur démarche.

<https://playdonttell.games/>

**L'Association Païdos** accueille au quotidien des adolescents en rupture de formation (CPPA). Le présent atelier avait pour objectif d'inviter ces jeunes à s'impliquer dans une activité créative, tout en développant des compétences transférables utiles pour leur avenir scolaire, professionnel et personnel.

<https://paidos.org/nos-actions/cppa/>

## Informations essentielles

### Atelier de création d'un jeu vidéo musical

**Public** : 8 adolescents (15-18 ans)

**Durée** : 7 sessions de 2h30 réparties sur 5 mois entre septembre 2025 et janvier 2026 - Inauguration publique du jeu le samedi 7 février à La Cité Bleue

Tout le projet a été pris en charge par La Cité Bleue et proposé gratuitement aux adolescents, en soutien aux activités de l'Association Païdos.

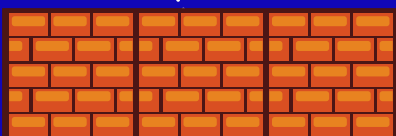
# CHRONOLOGIE DU PROJET



## 1 SÉANCE D'INTRODUCTION

26 septembre 2025

Première rencontre avec les jeunes, présentation du déroulement de l'atelier, jeux de découverte et premières pistes de réflexion sur le jeu vidéo comme œuvre d'art



## 3 SÉANCES DE CONCEPTION DU JEU

10, 17 et 31 octobre 2025

Brainstorming, atelier d'écriture, mise en commun des idées, choix et répartition des tâches selon les intérêts personnels, rédaction du "Game Design Document"



## 2 SÉANCES DE CONCEPTION MUSICALE

7 et 14 novembre 2025

Réflexion sur les rôles du son dans le jeu vidéo, écoute et analyse de musiques de jeux, enregistrement des éléments nécessaires à la création d'une bande-son



## PRODUCTION DU JEU

de novembre 2025 à janvier 2026

Développement du jeu par l'équipe de Play Don't Tell sur la base de la maquette réalisée pendant l'atelier



## 1 SÉANCE DE TEST ET FEEDBACK

23 janvier 2026

Présentation du jeu aux jeunes, tests, retours, atelier pixel art et derniers enregistrements



## FINALISATION ET PUBLICATION

du 23 janvier au 7 février 2026

Finalisation, portage et publication du jeu sur les différentes plateformes par l'équipe de Play Don't Tell



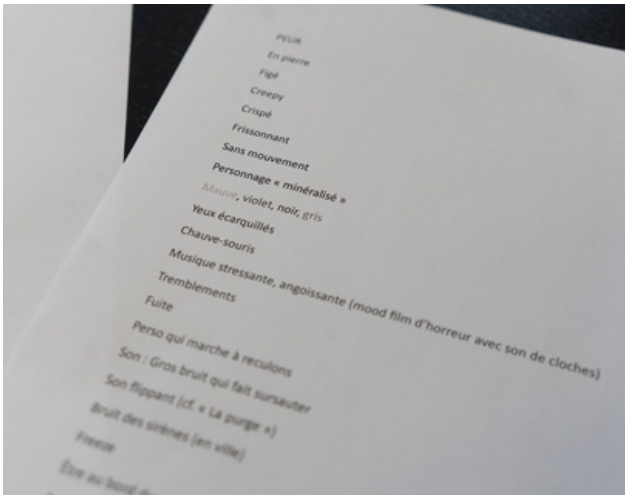
## VERNISSAGE AVEC DÉMONSTRATION

Samedi 7 février 2026 à 18h

Les jeunes sont invités à venir présenter leur jeu au public sur la table numérique de La Cité Bleue (Entrée libre - tout public)

# Making-of

## Ateliers conception du jeu et de la musique



# Making-of

Quelques dessins préparatoires réalisés par les jeunes

**Colère**

rouge  
AAAAAAAH  
PA Kontent

Joie

sped  
kontent  
sucette  
colore

Gris-bleu  
fatigue  
Sniff sniff boyouh ouh

tristesse

Joie

Colère

Rouge, volcan, lave,  
explosion

♪ → Linkin park

Tristesse

icy entrain  
fanche  
se ligw fier

Bleu/Blanc

Soleil, jaune, feu  
d'artifice, partage

♪ →

1 JOIE

2 PEUR

3 COLERE

4 TRISTESSE

5 TRISTESSE

Peur

objets/proces  
en piece → fignés → crepus/oripé  
[no move] frissonnant

Gris/marine/morce d'air

Plutôt fin  
grand

FE PEURRE

couleur  
~~Sombre~~ Sombre  
Beige - Noir - Rouge

PEUR

Sensation  
Tu sais que  
ça va arrivé.  
violons

Boo

NU

gnd  
Roulette

Peur et  
curieux  
Peur

Game design en pixel art (esthétique choisie par les jeunes)



# Crédits

## Conception du jeu

Scénario, conception  
visuelle et sonore

### Les jeunes

Elsa  
Helia  
Madyson  
Mauricio  
Nik  
Océane  
Tyerno  
Zoé

### L'équipe d'animation Païdos

Steve Borrello  
Elise Denby  
Céline Jubin  
Virginie Mossière

## Conception et animation des ateliers

Play Don't Tell  
& La Cité Bleue  
Muriel Brandt  
Kenneth Rioja  
Ivan Voirol

## Production du jeu

Play Don't Tell  
Kenneth Rioja  
Ivan Voirol

## Musique

### Orchestration

Marie Angelillo  
Muriel Brandt

### Avec la participation de :

Annabelle Chouinard (violon)  
Jean-Noël Gos (basse électrique)

## Production

La Cité Bleue

## Direction du projet et coordination

Muriel Brandt

## Documentation et communication

Giulia Charbit  
Daniele Milazzo

p a i d o s

La Cité Bleue Genève  
 SwissLab  
*for music & education*



**Play Don't Tell**

# Biographies

## Direction et coordination du projet



### **MURIEL BRANDT**

Responsable du programme SwissLab

Après des études de piano au Conservatoire de Musique de Genève et quelques années d'expérience comme animatrice et enseignante, Muriel Brandt effectue un Master en Études Médiévales puis un MAS en Muséologie et Conservation du patrimoine. Elle se dirige vers la médiation culturelle, la coordination d'événements et la communication, en travaillant pour La Fondation Martin Bodmer, le Quatuor Terpsycordes et Gli Angeli Genève. En 2022, elle réalise une exposition sur l'histoire de La Cité Bleue avant de rejoindre l'équipe permanente pour concevoir et réaliser le programme de médiation de La Cité Bleue (SwissLab). Elle affectionne particulièrement les projets interdisciplinaires et la création d'activités sur mesure pour tous les publics.

### **CONTACT**

[muriel.brandt@lacitebleue.ch](mailto:muriel.brandt@lacitebleue.ch)

+41 78 337 76 80

[lacitebleue.ch](http://lacitebleue.ch)



# Biographies

## Les intervenant-es du Studio Play Don't Tell



### **IVAN VOIROL**

Réalisateur de jeux

Ingénieur, enseignant primaire certifié puis étudiant MALTT, Ivan crée des serious games (sobriété numérique, changement de comportement, géographie suisse), accessibles, interactifs et non verbaux. Il fédère Play Don't Tell.



### **KENNETH RIOJA**

Chef de projet

Développeur d'une plateforme de formation au CERN, ex-chercheur en neurosciences des jeux vidéo, et technopédagogue MALTT/École 42, il couvre design, développement, tests UX, production et analytics.



### **MARIE ANGELILLO**

Compositrice & conceptrice audio

Psychologue de formation, productrice-compositrice et sound designer, diplômée HEMU en harpe à 18 ans; autodidacte sur Ableton, fusionne les genres ambient et UK garage; Elle conçoit pour des projets pluridisciplinaires et des jeux vidéo.

### **CONTACT**

[dev@playdonttell.games](mailto:dev@playdonttell.games)

+41 78 957 46 35

[www.playdonttell.games](http://www.playdonttell.games)



**Play Don't Tell**



Play Don't Tell

||| La Cité Bleue Genève

# Au Cœur de Walter

Inauguration publique du jeu vidéo  
Samedi 7 février 2026 à 18h  
à La Cité Bleue

*Pour la presse internationale :*  
Florence Riou - agence Les étoiles  
Tél: +33 6 80 58 85 56  
[floenceriou.com@gmail.com](mailto:floenceriou.com@gmail.com)

*Pour la presse suisse :*  
Christine Urfer  
Tél. +41 78 619 05 00  
[presse@lacitebleue.ch](mailto:presse@lacitebleue.ch)