

# Conseils et retours après une première organisation

Ce document rassemble conseils, remarques et retour d'expérience après une participation comme joueur à ce jeu et une organisation.



## ***Un texte sans genre***

Le jeu dans sa version originale anglaise est écrit sans genre (les auteurs ont utilisé par exemple l'article singulier 'they' pour englober 'he' ou 'she'). J'ai essayé de respecter ce choix (d'où les « joueurs-joueuses », les « il-elle », etc. ) Le français étant très genré dans sa grammaire, et manquant à titre personnel d'expérience et de connaissance dans l'écriture sans genre, le résultat est parfois un peu lourd. J'ai pu aussi oublier de le faire de loin en loin.

Pour les présentations des personnages (première page des livrets individuels), j'ai adopté une convention différente. Plutôt que d'écrire les formes doubles (masculin et féminin), je les ai alternées. Pensez bien à en avertir les joueurs au moment du choix des personnages pour qu'ils ne s'arrêtent pas au premier mot, croyant que celui-ci définit le genre du personnage (ils ne sont pas genrés).

Je reprends cette convention pour ce document en l'adaptant un peu. Plutôt que d'alterner les genres d'un élément de la phrase au suivant, j'écrirai certaines sections au féminin et d'autres au masculin.

La section suivante par exemple est écrite au féminin.

## ***Orga, simple facilitatrice ou orga classique ?***

Le jeu a été écrit de manière à ce que la responsabilité de son organisation soit le plus partagée possible entre toutes les participantes, raison pour laquelle il y a un livret du

MJ sur le même modèle que les livrets des joueuses. De même, beaucoup d'instructions avant le jeu (règles, échauffements) et pendant celui-ci (contexte, instructions pour la scène) sont à lire par les joueuses elles-mêmes.

J'ai préféré lors de mon organisation assumer un rôle plus traditionnel d'orga et mener le jeu de manière moins en retrait. Les conseils que je donne par la suite sont cohérents avec ce choix.

## **Pré-jeu**

Voici ce que j'avais fait.

Accueil des joueuses

Présentation courte du jeu (en 2mn)

Emploi du temps :

- ateliers
- jeu
- debriefing

Échauffements #1

- échauffement corporel  
*Formez un cercle et tout le monde reproduit ce que vous faites : tournez la tête, remuez les épaules, les coudes, les bras, le bassin, etc.*
- marche et salutation  
*« Marchez dans la pièce en occupant tout l'espace. Regardez-vous dans les yeux quand vous vous croisez. C'est un bon ami que vous reconnaissez. Serrez-vous les mains. C'est vraiment un très bon ami. Vous êtes très content de vous revoir. Vous vous tapez sur les épaules. Un très très bon ami. Vous vous prenez dans les bras. »*  
*Important : il est possible à tout moment de se retirer de l'exercice.*
- icebreaker : ami-ennemi  
*« Marchez dans la pièce. Choisissez secrètement quelqu'un. Quand je claquerai des mains, vous essaieriez d'être le plus proche de cette personne physiquement, jusqu'à vous placer tout contre elle. » [claquez des mains]. Faites-le deux fois.*  
*Pareil mais en essayant d'être le plus loin possible de la personne choisie. Faites-le deux fois.*  
*Pareil mais en choisissant à la fois quelqu'un dont on voudra être le plus proche et quelqu'un d'autre dont on voudra être le plus éloigné. Faites-le deux fois.*

Présentation plus détaillée du jeu. Parlez de :

- Ordo Convivium, septade, crash, colonie

- comment utiliser les livrets
- limérence

## Échauffements #2

- échanger sur la limérence

*Faites parler les joueuses sur ce qu'évoque pour elles la limérence. Facultatif : proposez de partager une expérience personnelle en lien avec ce concept.*

- Mime

*Faites mine d'utiliser la paume de votre main gauche comme si elle était un smartphone : cliquer sur des icônes, faites glisser des pages avec des gestes exagérés. Ne donnez aucune explication les premières secondes. Puis montrez votre main-smartphone à votre voisine « J'adore cette vidéo » et encouragez les autres joueuses à faire de même : « Vos smartphones sonnent ». Puis commencez à réparer une chaise comme si c'était une machine complexe. Mimez d'y brancher des appareillages, vérifier des instruments, etc. Prenez une joueuse avec vous. Désignez 2 ou 3 autres chaises-machines dans la pièce et demandez aux joueuses de les réparer aussi.*

*Retour : a marché moyennement. À revoir.*

## Lecture en commun du contexte :

*« Prenez un livret au hasard. Trouvez la page « Contexte » (page 3). Nous allons lire ensemble le texte. Chacun lit seulement à haute voix le paragraphe qui est en italique dans le livret qu'il tient. Reposez le livret quand vous aurez fini. »*

*Retour : un reliquat de l'organisation horizontale du design initial. On pourrait soit abandonner la lecture commune (et la MJ donne ces éléments de contexte elle-même), soit l'organiser un peu mieux pour plus de fluidité (idée : ne mettre que le paragraphe à lire dans le livret de chaque joueuse et les identifier par un numéro. Faire se placer les joueuses dans l'ordre des numéros. À la fin de son paragraphe, la joueuse fait un geste d'invite à la joueuse suivante.)*

## Échauffements #3 :

- sécurité
- cut, brake
- ars amandi et la règle du « Je veux si tu veux » « Je veux »

*Chacun dit ses limites personnelles.*

*Ars amandi : caresses sur/avec les mains et avant-bras pour simuler les relations sexuelles. Se regarder dans les yeux. Les baisers sont simulés par des caresses sur les joues avec les mains. On peut faire des sons.*

*Faites tester par paire en précédant de « Je veux si... »*

*Remarque sur la règle : si la réponse n'est pas « je veux », que ce soit*

*un silence, un peut-être, etc. le sens c'est toujours « je ne veux pas »*

- construction d'éléments de la fiction en commun

*Cet atelier fonctionne ainsi : les joueuses s'assoient en cercle. Demandez à une joueuse de poser une question à la personne à sa droite (ex : « comment est l'atmosphère de la planète ? »), celle-ci répond puis pose à son tour une question à la personne à sa droite. Faire un tour par sujet (vous pouvez en faire un deuxième si vous avez le temps et que les joueuses l'apprécient manifestement).*

*Les sujets sont :*

*- le vaisseau colonial*

*- la planète (contrainte : une planète désolée)*

Choix des personnages :

*Disposez les personnages, couverture visible dans la pièce. Les joueuses passent de l'un à l'autre. Quand elles les ont tous lus, rassemblez les joueuses et répartissez les personnages au mieux des préférences exprimées. Précisez que Keko a une responsabilité supplémentaire et quelques infos à lire concernant le Rituel Genesis.*

Tour de personnage :

*Chacun rapidement dit qui est son personnage (en résumant les infos essentielles de la couverture de son livret).*

*(Les personnages se sont juste croisés avant le décollage. Ils ne se connaissent pas très bien mais savent grosso modo qui est qui.)*

Dernières instructions :

- *Gestes de meneur de jeu (voir plus loin)*
- *« Le jeu est quasi entièrement entre vos mains. En tant que MJ, ma responsabilité sera surtout de gérer le temps et les musiques »*

## **Lumières**

J'ai organisé les Sept Intrépides avec des lumières très simples (sombre ou éclairage de couleur). Avec plus de temps, il y a sans doute des choses à faire.

Idées :

- Rituel Genesis en ombres chinoises

Testé sur le jour Un mais n'ayant pas de support fixe, cela mobilisait 2 joueurs pour tenir l'écran (il ne restait plus que deux spectateurs!). Le rituel par ailleurs est assez sympa à observer directement. Peut-être à tester avec un support fixe ? Autre idée, garder la vue directe sur les deux joueurs accomplissant le rituel mais vidéoprojeter l'image d'une machine sur des volumes placés

autour d'eux.

- Cycle nuit/jour
- Un éclairage en douche pour celui qui parle (lecture d'intro, monologues)

## ***Musiques et effets sonores***

J'ai constitué une playlist. Elle est incomplète et améliorable mais a été en l'état déjà bien appréciée des joueurs (voir le document sur les musiques pour le détail de la playlist).

J'ai utilisé deux effets spéciaux sonores :

- un beep beep pour la scène du réveil le premier Jour
- divers sons (bruits de modem, brouillage radio) que je balançais en vrac pour signaler l'arrivée d'un message sur le communicateur (Jour six).

## ***Gestes d'orga***

Voici quelques gestes qui peuvent vous permettre de communiquer silencieusement aux joueurs s'ils peuvent prendre leur temps, doivent accélérer un peu le rythme, voire carrément se presser de conclure ce qu'ils sont en train de faire.

Notez que ces gestes vous aideront mais ne résolvent pas tous les problèmes liés à la gestion du temps. D'autres pistes d'amélioration sont évoquées plus bas.

« Prenez votre temps » :

Paumes vers le sol, montez et descendez doucement les mains.



« Avancez plus vite » :

Faites un moulinet avec les mains.



« Concluez maintenant » :

Rapprochez vos mains plusieurs fois en formant un V.



### ***Modifs, retours et conseils généraux***

- n'oubliez pas que les joueurs auront à lire des instructions quand vous pensez votre éclairage (lampes individuelles ? zones de lecture ? lampes mises à dispo ?)
- la gestion du temps n'est pas facile pour les joueurs. Les livrets indiquent souvent un enchaînement de choses à faire et selon qu'ils vont plus ou moins vite certains joueurs peuvent ne pas avoir terminé quand vient le moment de faire le Rituel Genesis. C'est un des retours faits par les joueurs. Cette partie est clairement à travailler un peu. Pistes possibles :

- juste avant que le jeu commence, annoncez une durée souhaitable pour les journées selon le temps dont vous disposez à ce moment (une bonne durée est autour de 20mn + 5mn pour lire les instructions ; le premier jour peut durer plus longtemps : 30 mn).
- reprendre entièrement la main sur les instructions aux joueurs. Ceux-ci n'ont plus rien ou presque plus rien à lire. Vous prenez la parole et leur donnez les instructions oralement. Vous pouvez ainsi les découper en petites parties et vous assurer que toutes sont jouées.
- donnez des éléments sur l'écoulement du temps via des sons ou des indications lumineuses (qu'il faut alors expliquer avant le jeu ou dans les livrets) . Par exemple : passez à cette partie des instructions quand vous entendez tel son, tant que telle lumière n'est pas allumée la machine Genesis n'est pas chargée et ne peut pas fonctionner, etc.
- donnez des instructions sur l'écoulement du temps via des instructions affichées claires.  
 Une difficulté générale ici est que si les instructions sont communiquées via lecture entre les scènes, cela peut être compliqué pour les joueurs de se souvenir de la signification de tel ou tel son, lumière, etc. Vous ne voulez pas que les joueurs regardent leurs livrets pendant les scènes !
- Option : leur dire de ne pas lire certaines parties qui ne les concernent pas (les lectures et monologues qu'ils ne font pas). Marquez-les sur les livrets (marque au feutre dans la marge). Si vous avez le temps, modifier les livrets directement et supprimez ces passages.
- Dire aux joueurs que l'écoulement du temps n'est pas totalement réaliste, mais plutôt poétique et sert un propos narratif. Une journée est bien une journée avec un lever et un coucher mais en même temps ils ne doivent pas se sentir limités dans le développement de leurs relations par le fait que simplement une journée ou deux se sont écoulés. Le monde évoluera d'ailleurs parfois assez franchement d'un jour à l'autre. C'est juste une chose à accepter. S'ils sentent le besoin d'une explication rationaliste, ils peuvent se dire que (1) bien qu'ayant une apparence humaine, ils ne sont pas forcément humains (2) qui a dit que les journées duraient 24h sur cette planète ? (3) ils peuvent sinon considérer qu'« un jour » en représente en fait plusieurs et qu'une journée jouée est en fait le résumé d'une plus longue période.  
 C'était aussi un retour des joueurs.
- Faites les se rallonger à la fin de chaque journée juste avant le monologue ou au plus tard après.  
 C'est une suggestion unanime des joueurs et donnerait un assez joli rythme au jeu en évoquant le cycle lever-éveil-coucher de la journée. Problème : lecture des instructions en étant allongé. Solution : lampe individuelle ou supprimer les instructions à lire, vous lisez-vous même le contexte de la journée suivante ou le distribuez seulement au joueur qui

doit le lire (soit en le lui donnant directement, soit en plaçant ces instructions dans une partie identifiée de la pièce et vous appelez le joueur dont c'est le tour).

- Précisez bien comment fonctionne le rituel Genesis : d'abord le sexe puis Keko interroge les partenaires sur ce qu'ils ont créé. Le sexe se termine par un orgasme (qu'on peut interpréter plus ou moins sobrement, ce peut être simplement en le disant, en lâchant les mains). En moyenne, on peut partir sur une durée de 2-3 minutes mais on peut faire plus court. Keko peut au contraire demander de finir si ça dure trop longtemps : « c'est bon la machine sature là ! »
- Donnez des badges individuels avec les noms des personnages écrit en gros (+ éventuellement 1 ou 2 éléments pour rappeler l'essence du personnage. Exemple : CY, ex-militaire)
- Je n'ai pas repris les échauffements d'origine du jeu lors de mon organisation (simple oubli) mais j'avais bien aimé – comme joueur – celui où l'on trouve un défaut / une qualité à son voisin. À réutiliser ?
- Idem, je n'ai pas repris celui où le personnage est « aspergé » du dessus sur le joueur, mais il peut être sympa de le tester (surtout que vous faites allonger les joueurs au début du jeu). À utiliser en lien avec l'ébrouement final (qui reprend la même analogie entre le personnage et l'eau).
- Annoncez comment le jeu se termine (selon ce que vous aurez choisi). Par exemple : vous faites le noir, passez une musique tandis qu'ils sont allongés. Le jeu se termine quand la musique s'arrête et que vous remettez la lumière.

## ***Modifs, retours et conseils par journée***

### **Jour Un :**

Faites-les allonger dans la pièce. Laissez-les quelques minutes dans cette position (avec la musique) avant que Keko commence sa lecture.

Idée à tester : Former un cercle en rayonnant avec les corps comme un soleil (les têtes sont sur le cercle intérieur).

Modifs pour Keko : après sa lecture et son monologue, elle peut se rallonger pour profiter comme les autres joueuses du réveil cryogénique.

Instructions pour tous : « Après la lecture et le monologue de Keko, vous vous



réveillez très lentement, à votre rythme. Vous aurez quelques minutes avant que je lance un 'beep beep'. Quand vous l'entendez, finissez de vous réveiller si ce n'est pas encore fait. »

Retour : les joueuses ont beaucoup apprécié toute cette partie (l'intro allongé, le lent réveil cryogénique)

### **Jour Trois :**

Utilisez une table et des chaises pour la conclusion de la scène. Lors de mon organisation, cette scène a été résolue très vite ce qui est peut-être dommage. Il y a un certain potentiel burlesque à cette scène. Pistes :

- donner des instructions claires sur l'intention de la scène (une scène burlesque)
- donner des instructions claires sur comment se comporter dans la scène (et les choisir pour que ce soit vraiment insoluble ou pas facilement soluble).

### **Jour Six :**

Instructions pour Tuto : « Tu vas recevoir un message, tu es la seule qui fera marcher le communicateur dans cette scène. Quand le jour commence, tu es assise à côté de la machine. Un son te signalera clairement qu'il se passe quelque chose et tu recevras des instructions écrites. Mime tes actions quand tu utilises la machine. »

N'oubliez pas de rayer dans le livret de Tuto le fait qu'elle choisit la teneur du message que délivre l'Ordo Convivium.

Après le monologue de Tuto, laissez passer une minute puis :

Lancez le bruit pour appeler Tuto à la machine.

Faites-lui passer les instructions suivantes sur un papier.

Tu reçois un grand nombre de données, des schémas, des formules mathématiques, des données techniques, des livres, des films, etc.

Tu remplis les ordinateurs de gigabits de données.

Tu comprends que c'est utile mais il y a tant de données que ça ne vous aidera pas immédiatement.

Laissez-la annoncer la nouvelle aux autres puis :

Lancez le bruit pour appeler Tuto à la machine.

Faites-lui passer les instructions suivantes.

Tu peux envoyer une question, quelle qu'elle soit à l'Ordo Convivium et l'accompagner d'autant de pièces attachées que tu le souhaites (ou sinon simplement envoyer une déclaration si vous n'avez aucune question à poser).

Attendre un moment, puis :  
Lancez le bruit pour appeler Tuto à la machine.  
Donnez la réponse.

PACIENCIA  
TRADITIO  
PROBITAS

(et le communicateur s'éteint à jamais)

#### Les bruits du communicateur :

Pour mixer en direct les sons, vous pouvez utiliser le logiciel [Soundplant](#), qui permet d'associer un son par touche de votre clavier. Pratique pour lancer plusieurs sons à la fois (et les arrêter facilement).

Testez-le avant le jeu, certaines touches fonctionnent mal avec les claviers français et sont à éviter.

Piochez quelques sons parmi ceux-ci :

<https://www.freesound.org/people/rossb/packs/379/>

[https://www.freesound.org/people/ao\\_ks/packs/170/](https://www.freesound.org/people/ao_ks/packs/170/)

Freesound est un site gratuit (il faut juste créer un compte).