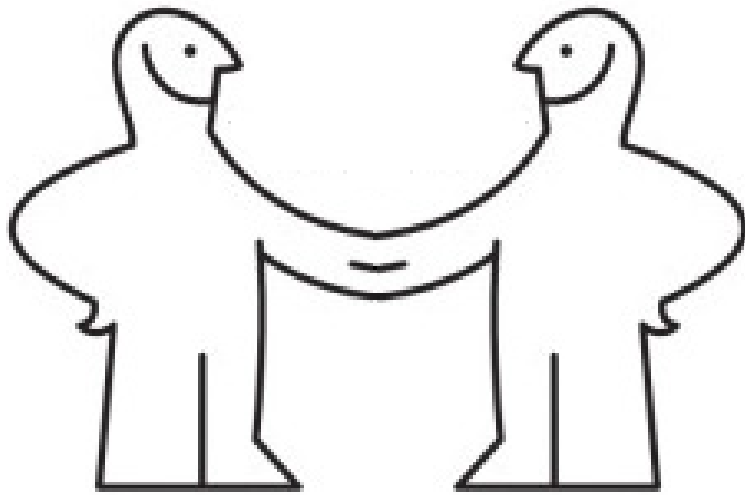


MÖBLER



Orga

SOMMAIRE

Note d'intention.....	3
Instructions orga....	5
Briefing.....	6
Ateliers avant le jeu.....	7
Atelier pendant le jeu.....	18
Arborescences.....	24
Ateliers après le jeu.....	24
Playlists.....	24

NOTE D'INTENTION

Format et déroulement

Möbler est un jeu pour 2 joueuses et un organisateur. Il est constitué de 5 actes de 20 minutes chacun, pour une durée totale de 4h environ, ateliers et débriefing compris. Möbler est écrit pour être joué dans un magasin Ikea.

Il n'y a pas de PAF, mais il faut prévoir de quoi boire un café ou prendre un repas au café Ikea si on souhaite y tenir le débriefing et/ou les ateliers.

Les personnages sont pré-écrits, et certains détails seront affinés lors d'ateliers ayant lieu avant le début du jeu.

Les personnages ne sont pas genrés, et peuvent être joués au masculin ou au féminin, au choix des joueuses. L'orientation sexuelle des personnages n'est pas un ressort narratif.

Avant chaque acte, les joueuses lisent une fiche résumant les événements qui ont eu lieu dans la vie de leurs personnages. Les décisions prises par les joueuses à partir de l'acte 3 affecteront les actes 4 et 5.

Ce jeu n'est pas écrit pour être joué en transparence, et les personnages peuvent avoir des secrets l'un-e envers l'autre.

Thématiques

Ce jeu raconte l'évolution d'une relation amoureuse, à travers 5 visites dans des magasins Ikea, sur une durée de 22 ans.

C'est un jeu réaliste, qui propose de vivre des tranches de la vie des personnages. Ce jeu traite des thèmes de la construction et de l'évolution d'une relation de couple, des choix et de leurs conséquences, des projets et priorités de la vie familiale et professionnelle, et de la place de l'individu au sein du couple.

Les règles et méta-techniques sont quasiment absentes, hormis celles structurant la narration.

Contexte

L'action se déroule en France, de nos jours, entre Dijon, Lyon, et Paris. Au début du premier acte, les personnages sont deux jeunes adultes de 18 ans, qui quittent le domicile de leurs parents pour leur entrée à la fac, et viennent chez Ikea pour meubler leur premier logement étudiant. Ils se sont déjà croisé-es, mais ne se connaissent pas.

Genèse et intentions

Möbler a été écrit dans le cadre d'une retraite d'écriture. J'ai souhaité explorer le côté universel des visites chez Ikea, qui accompagnent souvent des moments importants de notre vie. J'ai voulu traiter du rapport à l'intime dans un lieu public, et de la construction du couple à travers l'ameublement de leur lieu de vie.

J'ai une préférence pour les jeux en décors naturels, qui offrent à mon sens une expérience particulièrement intéressante d'un point de vue de l'immersion. Le but est de jouer les enjeux relationnels pendant que les personnages sont occupés à une tâche du quotidien.

J'ai également été inspirée par cet extrait du film 500 days of Summer, qui peut bien résumer l'ambiance souhaitée dans l'acte 2 du jeu :

<https://www.youtube.com/watch?v=ARoB1nWPso>

Remerciements

Je souhaite remercier :

- Hortense Oudot, Stanislas Kubik et Jérôme Fourage pour l'idée originale.
- Manon Méchin, Nicolas Schimmenti, Lorène Dheaud et Barthélémy Lagneau pour les brainstormings, et pour m'avoir supportée pendant l'écriture.
- Laure Ouvrelle et Sylvain Riz pour les relectures.
- Bruno Cailloux et Juliette Lancel pour l'alpha-test.
- Lille Clairence, Sébastien Duverger-Nédellec, Marianne Cailloux et Jérôme Fourage pour leurs jeux dans lesquels j'ai puisé beaucoup d'inspiration.

INSTRUCTIONS POUR L'ORGANISATEUR

- **Imprimer les trois livrets et le fichier « documents à imprimer »**
- **Faire choisir les personnages** aux joueuses avant le jeu, et leur envoyer la fiche de l'acte 1, ainsi que les instructions personnalisées. Les livrets leur seront remis sur place.
- **Se coordonner avec les joueuses** si quelqu'un souhaite faire réellement des achats dans le magasin, afin de ne pas perturber le déroulé du jeu.
- **Apporter du papier** et deux stylos.
- **S'assurer que les joueuses ont téléchargé les playlists des personnages**, et prévu des écouteurs. Apporter un mp3 ou un téléphone avec les playlists, et une paire d'écouteurs.
- **Laisser un moment après la lecture des backs de chaque acte**, pour que les joueuses éclaircissent des points d'évolution de leurs personnages/du quotidien entre elles, ou vous posent des questions. Être particulièrement attentif avant de démarrer l'acte 3 et l'acte 4c, car les joueuses ont des informations qui ne sont pas connues de l'autre.
- **Dans l'acte 1**, ne pas trop « coller » les joueuses avec le PNJ de Gaby.
- **Dans l'acte 5**, penser à adapter le roleplay de Billy selon ce qui a été joué à l'acte 4, et ce qui a été décidé par les joueuses après l'acte 5. Leur laisser du temps seules également pendant cet acte.
- **Décider d'un lieu de rendez-vous pour la fin des actes** : choisir une table un peu isolée dans le café Ikea, et où les joueuses pourront retrouver l'organisateur à la fin de chaque acte, pour lire les fiches de l'acte suivant (et parfois boire un café providentiel entre deux actes).
- **Si les joueuses font durer un acte plus de 20 minutes**, leur envoyer un SMS « en jeu » d'une amie, qui leur demande de lui rapporter des biscuits Ikea.
- **Playlist d'Andréa :**

http://www.deezer.com/playlist/4171353242?utm_source=deezer&utm_content=playlist-4171353242&utm_term=11755988_1519356193&utm_medium=web

- **Playlist de Swann :**

http://www.deezer.com/playlist/4171614402?utm_source=deezer&utm_content=playlist-4171614402&utm_term=11755988_1519356328&utm_medium=web

BRIEFING

- **Si vous jouez une relation entre personnages du même genre**, l'homosexualité ou l'homoparentalité ne sont pas des ressorts narratifs. Vous pouvez les mentionner, mais ce ne sont pas des axes de jeu. Vous pouvez choisir de ne pas genrer les personnages, mais dans ce cas, préciser à votre partenaire quels pronoms utiliser, et comment accorder les adjectifs.
- **Expliquer qu'il pourra y avoir des moments de tension entre les personnages.** Néanmoins, les gestes violents, comme se pousser, gifler ou saisir l'autre ne sont pas des actions autorisées dans ce jeu, même avec le consentement de l'autre joueuse. Il s'agit d'éviter d'encourager ces comportements face au public qui ne sait pas qu'il assiste à un jeu, et de ne pas risquer l'expulsion du magasin. Pour la même raison, ne pas se crier dessus, même si un petit éclat de voix est envisageable.
- **Assurez-vous que vous avez bien les playlists**, et des écouteurs (vous pouvez laisser vos écouteurs à l'organisateur).
- **Suite à l'acte 1**, il y aura un atelier pour définir la relation amoureuse des personnages.
- **L'acte 2 est un acte de « slow gaming ».** Profitez bien d'être ensemble même s'il ne s'y passe pas grand-chose, il vous sert à construire votre relation.
- **Pendant les actes 2, 3, et 4, ne parlez pas des précédentes visites de vos personnages chez Ikea.** Ça ne serait pas réaliste, iels partagent tout un quotidien, même si vous ne jouez que les scènes qui se passent chez Ikea. Une exception est faite pour l'acte 5, pendant lequel vous pourrez faire référence à ce qui s'est passé pendant l'acte 1.
- **Suite à l'acte 3**, vous aurez chacun-e un petit questionnaire à remplir, qui déterminera si vous allez jouer l'acte 4a, 4b, ou 4c.
- **Suite à l'acte 4**, il y aura également un petit questionnaire, puis un atelier avant de passer à l'acte 5.
- **Il n'y a pas de bons ou de mauvais choix.** Vos choix construisent des détails de l'histoire de vos personnages, mais chaque chemin a ses obstacles et ses difficultés. Le ton et le rythme narratif du jeu seront globalement similaires quel que soit le chemin choisi.
- **Chaque acte est prévu pour durer environ 20 minutes.** Lorsque vous sentez arriver un moment idéal pour conclure un acte, vous pouvez **adresser la phrase suivante à votre partenaire** : « *Tout ça ne va jamais rentrer dans la voiture, il faut qu'on loue une camionnette* ». Si votre partenaire est d'accord, iel peut vous répondre « *Oui, allons voir combien ça coûte à l'entrée.* » (ou quelque chose de ce genre). S'iel souhaite continuer, il peut répondre « *Mais non, je suis sûr-e que ça rentre !* ». **Si vous recevez un SMS** « en jeu » d'un-e ami-e vous demandant de lui rapporter des biscuits Ikea, c'est un message de l'organisateur pour vous indiquer que l'acte commence à traîner en longueur.

ATELIERS AVANT LE JEU

Présentation

Lieu : dans la voiture

Déroulement :

Faire un tour des participant-es : chacun se présente, dit pourquoi iel a voulu jouer ce jeu, et pourquoi iel a voulu le jouer avec ce-tte partenaire. Demander à chacun-e comment iel souhaite genrer son personnage (ou s'iel souhaite le faire).

Limites physiques et safeword

Lieu : dans la voiture

Déroulement :

Présenter les deux safewords aux joueuses : break, et cut.

Leur faire expérimenter de les utiliser lors d'un contact physique, et lors d'un échange verbal violent.

Leur demander d'échanger sur leurs limites au niveau des contacts physiques, et de les définir précisément : iels vont jouer un couple, est-il acceptable de se tenir la main ? De se tenir par la taille, de s'embrasser ?

Engueulades

Lieu : sur le parking

Déroulement :

Donner un sujet de désaccord aux joueuses, qui doivent ensuite expérimenter différents niveaux de dispute :

- 1- Passif-agressif : petites remarques insidieuses
- 2- Engueulade feutrée : agressivité claire, mais le ton est mesuré pour ne pas être entendus par les personnes alentour
- 3- Engueulade : Il peut y avoir des éclats de voix, des noms d'oiseau.

Rappeler que pousser, gifler ou saisir l'autre ne sont pas des actions autorisées dans ce jeu, même avec le consentement de l'autre joueuse, afin d'éviter d'encourager ces comportements face au public qui ne sait pas qu'il assiste à un jeu, et pour ne pas risquer l'expulsion du magasin. Pour la même raison, ne pas se crier dessus, même si un petit éclat de voix est envisageable.

Encourager les joueuses à définir leurs limites en termes d'agression verbale. Est-ce que les insultes sont autorisées ?

Allemande

Lieu : dans le magasin

Déroulement :

Repérer avec les joueuses les lieux de début des actes :

Acte 1 : Rayon bureaux (expo) puis accessoires et décoration

Acte 2 : Rayons salon, chambre, salle de bains (expo)

Acte 3 : Ikea des petits (expo)

Acte 4 : Rayons cuisine et chambre (expo)

Acte 5 : Rayon bureaux (expo) puis accessoires et décoration

Cet atelier est facultatif : il peut être agréable de se perdre en jeu.

ATELIERS PENDANT LE JEU

Construction du couple (Après lecture des fiches de l'acte 2)

Chaque joueuse complète ces phrases. Les joueuses se regardent dans les yeux :

- Ce qui m'a fait craquer chez toi, c'est...
- Ce que j'aime le plus chez toi, c'est...
- Ton défaut le plus adorable, c'est...
- J'ai su que je t'aimais le jour où...
- Tu m'agaces quand tu...
- T'es cool quand tu...
- T'es génial-e quand tu...
- Ce que je préfère faire avec toi, c'est...

Rupture (Pendant la lecture des fiches de l'acte 5)

Faire s'asseoir les joueuses à deux tables séparées. Donner à Swann (ou lui faire utiliser le sien) un téléphone avec une appli de dictaphone, et à Andréa une feuille de papier et un crayon, puis leur donner les instructions :

Instructions pour Swann

- **Si Swann part** : La coupe est pleine, tu as attrapé quelques affaires et tu es parti-e te réfugier chez Elsa et Lola. Tu laisses un message à Andréa pour le/la prévenir qu'il ne faut plus t'attendre, et que tu passeras chercher tes affaires dans quelques jours.

- **Si Andréa part** : Andréa est parti-e. Iel va venir chercher ses affaires samedi, quand tu seras absent-e. Tu lui écris une note que tu vas déposer sur ses cartons.

Instructions pour Andréa

- **Si Swann part** : Swann est parti-e. Iel va venir chercher ses affaires samedi, quand tu seras absent-e. Tu lui écris une note que tu vas déposer sur ses cartons.

- **Si Andréa part** : La coupe est pleine, tu as attrapé quelques affaires et tu es parti-e te réfugier chez Elsa et Lola. Tu laisses un message à Swann pour le/la prévenir qu'il ne faut plus t'attendre, et que tu passeras chercher tes affaires dans quelques jours.

Faire écouter et lire les messages à l'autre, puis leur faire continuer la lecture de l'acte 5.

ARBORESCENCES

APRÈS L'ACTE 3

Si Swann monte la boîte et qu'Andréa rejoint l'aventure → Acte 4a page 10

Si Swann monte la boîte sans l'adhésion d'Andréa → Acte 4b page 20

Si Swann ne monte pas la boîte → Acte 4c page 26

APRÈS L'ACTE 4-A

Si Swann et Andréa vendent la boîte → Acte 5a1 page 12

Si Swann et Andréa agrandissent la boîte → Acte 5a2 page 16

Si Status quo → Acte 5a3 page 18

APRÈS L'ACTE 4-B

Si Swann accepte le job → Acte 5b1 page 22

Si Swann refuse le job → Acte 5b2 page 24

APRÈS L'ACTE 4-C

Si Swann part et qu'Andréa craque pour Sacha → Acte 5c1 page 30

Si Swann part et qu'Andréa ne craque pas pour Sacha → Acte 5c2 page 34

Si Swann reste et qu'Andréa craque pour Sacha → Acte 5c3 page 38

Si Swann reste et qu'Andréa ne craque pas pour Sacha → Acte 5c4 page 42

ATELIERS APRÈS LE JEU

Quitter le personnage

Déroulement :

Chaque joueuse présente l'accessoire qu'il avait choisi pour incarner son personnage, et indique en quoi cet objet était représentatif de sa personnalité. Il peut adresser une phrase à son personnage.

Chaque joueuse dit ensuite ce qu'il souhaite garder de son personnage, et ce qu'il souhaite lui laisser.

Débrief émotionnel

Lieu : Café Ikea

Déroulement :

Les joueuses et l'organisateur répondent tour à tour à ces quatre questions :

1/ Comment te sens-tu ?

2/ De quoi as-tu besoin ?

3/ Quel est ton « moment haut » et ton « moment bas » de ce jeu (ou un moment marquant) ?

4/ Si tu devais réorganiser ce jeu demain, que changerais-tu ?

Puis, si les joueuses le souhaitent, on peut leur raconter les autres possibilités d'arborescences.

PLAYLISTS

ACTE	ANDRÉA	SWANN
1	Halo (Ane Brun, Linnea Olsson)	Elephant Gun (Beirut)
2	Anyone else but you (Michael Cera, Ellen Page)	
3	All I want is you (Barry Louis Polisar)	Piazza, New York catcher (Belle and Sebastian)
4A	Expectations (Belle and Sebastian)	Lost Stars (Adam Levine)
4B	When your mind's made up (The Swell Season)	My least favorite life (Lera Lynn)
4C	Leave (Glen Hansard)	Drown Out (The Swell Season)
5	Fistful of Love (Antony and the Johnsons)	
FIN	You can't always get what you want (the Rolling Stones)	