



MÖBLER

Présentation du jeu

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, réparties sur une durée d'une vingtaine d'années.

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 ET PERSONNAGES

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.

Swann est un personnage plutôt extraverti, qui a toujours plein d'idées, d'humour et d'énergie, mais du mal à se cadrer et à aller au bout des choses. Andréa est plutôt introverti-e et empathique, prend toujours soin des autres mais peut avoir tendance à s'effacer, et s'accomplit dans sa pratique artistique (le dessin).

TRIGGER WARNING

Ce jeu peut traiter de thèmes difficiles, selon la direction prise par l'histoire.

Vous allez interpréter des personnages qui ont une grande proximité sociale, culturelle et générationnelle des avec vous. Cela peut donner lieu à un « bleed » (porosité entre personnages et joueuses) et à une identification forte, et provoquer des sentiments négatifs ou des questionnements selon votre rapport à ces thèmes.

Liste non-exhaustive de ces thèmes :

- Équilibre dans le couple : financier (l'un-e supporte l'autre/culpabilité), professionnel (l'un-e épanoui-e et pas l'autre/frustration), prise de décision (passivité)
- Conflits dans le couple
- État dépressif dans le couple
- Priorité projets de couple/projets individuels
- Priorité vie parentale/projets professionnels
- Création d'entreprise, succès et échecs professionnels
- Vivre de ses rêves/se frustrer
- Difficultés financières au sein du couple

Si l'un ou plusieurs de ces thèmes est un tabou de jeu pour vous, ou vous évoque des problématiques personnelles trop fortes, vous risquez de passer un moment difficile sur le jeu.

Merci de bien lire la liste et de vous inscrire uniquement si vous êtes prêt-e à jouer un jeu réaliste, avec des personnages qui vous ressemblent culturellement, et qui sont aux prises avec ces problématiques.

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 également 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.