

---

# CHARNIÈRE

---

De 2 à 4 joueur·se·s  
Environ 1h30

*Un jeu d'Anne-Emmanuelle Cabouat et Axelle Cazeneuve  
Pour LaboGN 2017*

## PROPOS

---

*Charnière* est un jeu sur la rencontre, le changement, et la banalité du quotidien. Il cherche à inciter à prêter attention au monde qui nous entoure, à aller au-delà de l'apparence anodine des choses et des gens que nous frôlons chaque jour sans les voir. Il met en relation, par le biais d'une fresque peinte sur le mur de l'école, des personnes qui n'ont pas l'habitude d'interagir : un·e vieille·ux professeur·euse, un·e élève de troisième, un·e agent·e de nettoyage et un·e surveillant·e. Parce que ces différents personnages occupent des positions inégales sur l'échiquier social, la question des rapports de classe est également un enjeu implicite qui peut prendre de l'importance selon les parties.

## SYNOPSIS

---

Nous sommes à la veille des vacances d'été, au matin. Les couloirs du collège sont presque déserts : les cours, que quasiment tous les élèves, et certains profs aussi, ont déserté depuis ce qui semble déjà une éternité, ne commencent pas avant trois-quarts d'heure. Un·e prof de physique, arrivé·e au collège par le précédent train, ronge son frein assis·e dans sa salle : plus que quelques heures, se dit-iel, avant la retraite. Attendant sur un banc avec un livre, un·e élève studieux·se s'apprête à clôturer son année de troisième, pressé·e de devenir adulte. Dans les escaliers, un·e agent·e d'entretien intérimaire découvre les lieux en s'acquittant de sa tâche, et songeant à son fils, se dit que le temps passe. Endormi·e derrière le comptoir de la vie scolaire auquel nul ne viendra sans doute ce matin, un·e jeune surveillant·e regarde son portable, parcourant avec un demi sourire les photos prises la veille.

## STRUCTURE

---

Chamrière est un jeu narrativiste, simple et immersif qui met l'accent sur le dialogue. Il n'y a aucune règle de simulation ni safeword car il met en relation des personnages qui ne se connaissent pas et n'ont pas de raison d'interagir physiquement ou d'aborder directement des thèmes sensibles : le prétexte de la fresque est utilisé par chaque personnage pour nourrir ses questionnements et ressentis personnels, sans qu'ils soient à aucun moment forcés de les partager ou de dépasser l'apparente superficialité d'une discussion « philosophique » entre des étranger·e·s. Toutefois, si n'importe quel·le joueur·se souhaite tout de même établir un safeword, il sera décidé collectivement après la lecture des règles. Un debriefing aura lieu à l'issue du jeu.

Aucun atelier pré-jeu ne sera mis en place, mais chaque joueur·se prendra individuellement le temps qu'il faudra pour s'imprégner de son personnage avant le jeu. Les personnages seront répartis d'un commun accord. La description succincte figurant dans le synopsis est normalement suffisante : le détail des personnages est néanmoins disponible à l'inscription, le jeu pouvant se jouer de façon transparente ou non. Attention toutefois, car si les personnages sont conçus pour être intelligibles et peuvent donc sembler caricaturaux, le but n'est pas de jouer des clichés mais au contraire de s'approprier les personnages et de leur donner une épaisseur que les seuls renseignements donnés ne peuvent fournir.

---

### DÉBUT DU JEU

Les joueur·se·s sont placé·e·s, seul·e·s, dans le lieu qu'occupe leur personnage au début du jeu : le·a professeur·euse dans une salle de classe, l'élève sur un banc devant celle-ci, l'agent·e de ménage dans la cage d'escalier et le·a surveillant·e dans la vie scolaire. Iels prennent plus ample connaissance de leur personnage : quand chacun·e se sent prêt·e à commencer le jeu, iel frappe deux coups sonores sur une surface qui résonne (porte, table, mur...) afin d'en informer les autres joueur·se·s. Quand tout le monde a donné le signal, l'agent·e de ménage<sup>1</sup> s'avance dans le couloir et le jeu commence. La discussion peut être engagée par n'importe quel personnage à partir du moment où l'agent·e s'arrête pour contempler la fresque et en lit le contenu à voix haute, en y mettant le ton qu'il souhaite afin de donner une impulsion au jeu. Le·a professeur·se peut faire des aller-retours entre sa salle et le couloir ou se tenir près de la porte, le·a surveillant·e entre le couloir et la vie scolaire, etc. Il n'est pas nécessaire que la discussion commence tout de suite ni ne soit soutenue : le silence est un ressort normal des interactions entre inconnu·e·s.

---

<sup>1</sup> Dans le cas d'une session à deux joueur·se·s qui aurait retenu l'élève et le·a professeur·euse, c'est celui-ci qui lance le jeu en mettant le nez hors de sa salle et lisant la citation à voix haute, comme s'il la découvrait pour la première fois.

## **FIN DU JEU**

---

Une première sonnerie retentit, indiquant que le début des cours est proche : les personnages commencent à s'agiter. Une seconde sonnerie, annonçant le début des cours, clôture le jeu cinq minutes plus tard.

## **DEBRIEFING**

---

Après la fin du jeu, les joueur·se·s se réunissent avec l'organisateur·rice dans un lieu qui n'est pas celui du jeu (à l'extérieur, dans le réfectoire, etc.) avec une carafe d'eau et des verres. Après avoir rappelé la nécessité de respecter la parole et l'écoute des autres, l'organisateur·rice pose à chacun·e les questions suivantes, dans l'ordre.

*Comment vous sentez-vous ?*

Si un·e joueur·se ne se sent pas bien, iel lui demande de quoi iel aurait besoin.

*Qu'en pensez-vous, de cette fresque ?*

Cette question a pour but de mettre en lumière la distanciation idéologique, ou au contraire les opinions partagées, entre joueur·se et personnage. Elle vise à initier la mise à distance si celle-ci n'a pas encore eu lieu.

*Qu'avez-vous apprécié chez votre personnage, et qu'est-ce qui vous a déplu ?*

Les réponses à cette question sont utiles tant du point de vue des joueur·se·s que de l'organisation, qui peut alors prendre en compte ces remarques en vue d'améliorer le jeu.

La discussion se prolonge ensuite jusqu'à ce que l'organisateur·rice se soit assuré·e que chacun·e soit désengagé·e de son personnage.

## NOTES SUR L'ORGANISATION

---

*Charnière* repose sur une phrase peinte, projetée ou affichée sur un des murs et qui représente une fresque peinte sur les murs du collège lors du cours d'arts plastiques. Lors de la création du jeu, les autrices se sont appuyées sur une véritable fresque peinte sur un mur du lycée catholique Saint-Gabriel de Sainte-Affrique qui accueillait LaboGN 2017 : celle-ci, à forte connotation spirituelle, représentait une silhouette féminine, les mains sur les hanches et le regard lointain, accompagnée de l'inscription : « *le ciel étoilé au-dessus de moi, la loi morale en moi* ». Le caractère dérangeant d'une telle phrase dans un lieu scolaire a fait qu'elles ont songé à en changer : cependant, le réalisme permis par le lieu les a engagées à utiliser la véritable fresque pour la première édition.

Toutefois, il est possible et même souhaitable que chaque jeu fasse usage d'une phrase différente, citation, maxime, vers, etc. Ainsi, le jeu prendra systématiquement des tournures nouvelles et les dialogues comme les ressentis des personnages et des joueur·se·s prendront différentes orientations. Si la fresque ne peut pas être peinte, comme ça sera le cas la majorité du temps, un vidéo-projecteur peut donner l'illusion qu'elle est effectivement sur le mur : à défaut, un affichage papier, s'il efface le côté artistique, peut également faire l'affaire.

*Idées de thème pour la fresque : la liberté, le choix, la vie, l'engagement, la solidarité...*

### **JOUER EN AUTONOMIE**

---

*Charnière* peut facilement être joué sans organisateur·rice. Auquel cas, les joueur·se·s définissent une alarme quarante-cinq minutes à une heure après le début du jeu, puis une autre cinq minutes plus tard. Le *debriefing* peut également se faire en autonomie en respectant le principe de bienveillance : au besoin, un·e joueur·se fera office de médiateur·rice.

## PERSONNAGES

---

Combinaisons suggérées :

Deux joueur·se·s → le·a professeur·euse et l'élève, l'agent·e et l'élève.

Trois joueur·se·s → le·a professeur·euse, l'élève et l'agent·e.

Quatre joueur·se·s → tous les personnages.

---

### LE·A PROFESSEUR·EUSE

*Âge : 62 ans*

*Ancienneté dans l'établissement : plus de 20 ans*

Désabusé·e, un peu pessimiste. A hâte de prendre sa retraite à la fin de cette journée.

---

### L'ÉLÈVE

*Âge : 14 ans*

*Ancienneté dans l'établissement : 4 ans, depuis la sixième*

Curieux·se, optimiste. Pressé·e de rentrer au lycée, iel l'est surtout d'être adulte.

---

### L'AGENT·E DE MÉNAGE

*Âge : 36 ans*

*Ancienneté dans l'établissement : quelques jours*

Posé·e, autonome. Inquiet·e de l'évolution de son enfant adolescent·e, qui l'ébranle dans sa conception du temps.

---

### LE·A SURVEILLANT·E

*Âge : 22 ans*

*Ancienneté dans l'établissement : six mois*

Idéaliste, sûr·e d'elle. Vit sa vie comme une fête pour noyer son doute.

*Âge : 62 ans*

*Ancienneté dans l'établissement : plus de 20 ans*

**Avant de commencer, interrogez-vous sur la position de votre personnage dans la hiérarchie, sociale et de l'établissement. Pensez aux implications implicites que cela comporte : posture, affirmation de soi, perception par les autres, etc.**

Quarante années qu'iel enseigne la physique. Trop pour encore faire attention à son environnement de travail. Les visages des élèves se succèdent et se confondent dans ses souvenirs, réduits à une bouillie ignare et insolente – non qu'ils l'aient toujours été, non ; en fait, iel doit admettre que c'est son propre ressenti qui les colore d'une teinte si fade. Jeune, iel était passionné·e par son métier : transmettre une connaissance aussi fondamentale, qui tenait au fonctionnement de l'univers et de toutes les choses qui nous entourent sans rarement qu'on s'interroge sur leur sens, l'enthousiasmait beaucoup. Seulement... Quand on a vu tant de réformes se succéder, quand on en est réduit à enseigner des choses fausses ou dépassées parce que les programmes ne rendent pas compte de l'état de la recherche, on déchant vite. Alors, on se fait muter dans un collège de campagne, sans enjeux, sans problèmes. On achète une maison, on prend un chien. Et on attend que ça passe.

Iel est désabusé·e : sa vie se dit au passé, iel le sait, et en même temps iel en attendait tellement plus. Demain, c'est la retraite, enfin : iel a tout prévu et compte bien dessus pour rattraper sa vie... même si, au fond, iel n'y croit pas trop.

Arrivé·e au collège par le train de 6h50 pour ne pas être en retard, iel est déjà dans sa salle, même si les cours commencent à 8h30, presque une heure plus tard. Iel trépigne un peu : iel sait qu'il n'y aura presque aucun·e élève aujourd'hui et n'a pas prévu de cours, mais voir enfin le bout de sa carrière le·a rend fébrile.

---

**RAPPORT À LA FRESQUE :** Au moment de sa réalisation, iel n'y a pas vraiment prêté attention. Chaque année, de nouveaux projets artistiques apparaissaient, et iel avait cessé d'y trouver de l'intérêt.

---

*Quelques pistes pour étoffer votre personnage :*

*A-t-iel des enfants ? Est-iel marié·e ? Que va-t-iel faire en premier après son départ en retraite ?*

Âge : 14 ans

Ancienneté dans l'établissement : 4 ans, depuis la sixième

**Avant de commencer, interrogez-vous sur la position de votre personnage dans la hiérarchie, sociale et de l'établissement. Pensez aux implications implicites que cela comporte : posture, affirmation de soi, perception par les autres, etc.**

Durant sa scolarité, iel a entendu parler d'un projet artistique proposant de repeindre un mur du deuxième étage et a voulu s'investir personnellement, se mettre au défi. Iel s'est donc porté·e volontaire pour défendre l'une des propositions devant l'équipe enseignante et ses camarades. Porter ce projet a été un moment culminant de sa scolarité, pendant lequel son rapport aux adultes a radicalement changé : aujourd'hui iel est sûr·e qu'iel a la capacité de parler d'égal à égal avec eux, car iel a réussi à les convaincre de justesse de réaliser le projet qu'iel portait. La réalisation de la fresque a couronné ses efforts et iel passe beaucoup de temps devant elle, preuve concrète et rappel de cette aventure. Arrivant en avance tous les matins à cause des rares bus la menant au collège, elle a pris l'habitude de s'asseoir sur le banc devant le mur peint en attendant le début des cours.

Iel est curieux·se, optimiste, tout en étant profondément lucide : iel sait que sa vie commence à peine, le futur est devant iel. Néanmoins iel a conscience qu'il lui reste encore les trois années du lycée avant de pouvoir réellement faire ses propres choix. Iel idéalise donc la période post-bac qui lui semble être la plus propice à l'expression de ses désirs profonds et le début de la véritable autonomie.

C'est le dernier jour au collège pour iel : après l'été iel ira au lycée dans un autre établissement. Iel attend, comme à son habitude, devant la fresque...

---

**RAPPORT À LA FRESQUE :** cet·te élève a participé activement à ce que ce soit CE projet en particulier qui soit choisi par l'équipe enseignante pour décorer le mur de ce couloir, mais n'est pas à l'origine de l'idée. C'est en partie grâce à iel que cette fresque est là et le travail qu'elle représente lui tient à cœur.

---

*Quelques pistes pour étoffer votre personnage :*

*Que font ses parents ? Quelles sont ses relations avec eux ? Que veut-iel faire plus tard ?*

## L'AGENT·E DE MÉNAGE

---

Âge : 36 ans

Ancienneté dans l'établissement : quelques jours

**Avant de commencer, interrogez-vous sur la position de votre personnage dans la hiérarchie, sociale et de l'établissement. Pensez aux implications implicites que cela comporte : posture, affirmation de soi, perception par les autres, etc.**

Iel a connu une vie tranquille où tous les événements se sont enchaînés comme une évidence : des études professionnelles où iel a rencontré son époux·se, une vie active commencée tôt, des enfants dans la foulée. Malgré des hauts et des bas, les aléas des emplois, iel ne s'est jamais vraiment posé de questions – iel a pris la vie comme elle venait, selon un ordre qui lui semblait, sans être toujours agréable, du moins naturel. Depuis quelque temps, pourtant, son aîné·e est entré·e dans l'adolescence et iel se prend l'éloignement de son enfant dans le visage à mesure qu'iel s'émancipe et prend son indépendance. Cette rupture familiale bien normale lui fait réaliser le temps qui a passé : la génération suivante arrive et se détache d'ellui, le·a laissant un peu démuni·e.

Iel a été embauché·e par son agence d'intérim, juste avant les grandes vacances, pour remplacer un personnel de l'établissement chargé du ménage. C'est une nouvelle mission courte et précaire, mais iel en a l'habitude et sait s'adapter facilement : autonome, iel aime son indépendance et se dit souvent qu'iel aurait du mal à faire toujours la même chose, même si son épanouissement tient bien plus à sa vie personnelle que professionnelle.

Iel passe par un couloir pour préparer des salles, quand son regard croise la fresque. Là sont écrits des mots qui le·a touchent et suspendent son mouvement.

---

**RAPPORT À LA FRESQUE :** C'est la première fois qu'iel voit la fresque, mais celle-ci la touche profondément, au point qu'iel s'arrête devant pour contempler cette phrase et réfléchir à ce qu'elle signifie.

---

*Quelques pistes pour étoffer votre personnage :*

*Est-iel marié·e ? Quel âge a son enfant ? Qu'aime-t-iel faire de son temps libre ?*

*Âge : 22 ans*

*Ancienneté dans l'établissement : six mois*

**Avant de commencer, interrogez-vous sur la position de votre personnage dans la hiérarchie, sociale et de l'établissement. Pensez aux implications implicites que cela comporte : posture, affirmation de soi, perception par les autres, etc.**

Iel est sûr qu'iel vit les meilleures années de sa vie : tout le monde le dit. Ses deux premières années – ratées – de droit l'ont un peu miné·e, mais à l'issue de son année de sociologie validée, iel a le sentiment de vivre enfin ce dont on l'a abreuvé·e concernant les années d'études. Enfin... Dans le fond, il y a un doute. Léger, vite étouffé par l'aplomb que lui apporte le contenu de ses études et les connaissances neuves qu'elles lui livrent, pense-t-iel, sur le fonctionnement des gens et de la société : pourtant, il lui arrive parfois de se demander où est sa place. Avec ses amis de la fac, iel passe beaucoup de soirées à avoir de grands débats philosophiques et de bonnes idées pour refaire le monde. Présent·e sur les réseaux sociaux, iel est sûr·e d'être le point de jonction entre deux générations qui ne se comprennent pas. Avec le numérique, iel est un peu un·e pionnier·e de la nouvelle ère qui émerge, et iel en tire une certaine assurance.

Pour payer ses activités, une part de son loyer et passer le temps entre les moments de vide à la fac, iel a trouvé ce job étudiant. Ce n'est pas la panacée, mais ce n'est pas si terrible que ça. En plus iel a l'occasion d'observer les dynamiques sociales au sein des groupes dans l'école.

Les horaires de ce boulot sont stricts : iel doit être présent·e lorsque le·a premier·e élève arrive dans le bâtiment. En bâillant, iel parcourt distraitement ses flux sur son smartphone en jetant occasionnellement un œil aux environs en attendant la sonnerie de début des cours.

---

**RAPPORT À LA FRESQUE :** Iel l'a remarquée quelques jours après son arrivée et l'a postée sur Instagram. La phrase centrale a été à l'origine de plusieurs discussions entre amis lors de soirées : iel a un avis très tranché sur la signification de la fresque.

---

*Quelques pistes pour étoffer votre personnage :*

*De quel milieu social est-iel issu·e ? A-t-iel un projet professionnel ? Quelles sont ses opinions politiques ?*