

Scénar

Part 1 : Tout seul

Un mec se réveille dans une pièce aux murs capitonnés, vide à l'exception d'un petit présentoir avec un gros bouton rouge. Il regarde autour de lui, ne voit aucune sortie, et rien d'autre qu'un gros bouton rouge sans aucune indication monté sur un poteau au milieu de la pièce.

Il se pose des questions, s'excite un peu, essaye de pousser les murs, de tambouriner, de crier à l'aide. Rien.

Il se réintéresse au bouton rouge, hésite pendant très longtemps et parle même tout haut des 2 éventualités qui s'offrent à lui :

1. Appuyer sur le bouton rouge pour voir ce qu'il fait
2. Ne pas appuyer et ... ben et juste attendre, quoi.

Il finira par faire un choix entre 1 et 2, et le moment de ce choix sépare le fil de la BD en deux univers parallèles. Un univers rouge où il décide d'appuyer sur le bouton, et un univers bleu où il décide d'attendre et de chercher une autre solution. Appelons donc ces 2 versions du même personnage : Rouge et Bleu.

Note : Ce bouton pourra s'allumer, explications dans la partie 9

Au moment où Rouge appuie sur le bouton, un glow apparait autour de lui, et un autre glow de la même forme (mais vide) apparait dans l'univers bleu. On opère un genre de freeze de l'action pendant la téléportation, qui s'effectue sur une durée de 2 cases pendant laquelle les personnages sont figés.

Rouge se retrouve donc téléporté chez Bleu. Heureusement que bleu s'était éloigné du bouton d'ailleurs.

Rouge et bleu dans l'univers bleu

Part 2 : A deux

Les deux personnage se voient, et bleu tombe dans les pommes. Rouge est un peu gaga, mais reste conscient. Rouge réveille Bleu, Bleu reflippe. Ils se dévisagent un moment, s'exclament de manière plus ou moins synchro, et finissent par admettre qu'ils sont la même personne.

En remontant leurs passés proches respectifs, ils se rendent compte que leurs existences sont exactement similaires jusqu'à la décision d'appuyer ou non sur le bouton. Ils se rendent aussi compte qu'ils n'ont aucun souvenir à propos de la manière dont ils sont atteri dans cette pièce.

Ils passent un petit moment à discuter entre eux, sans particulièrement faire avancer le schmilblik.

S'en suit un débat pour savoir si ils doivent rappuyer ou non sur le bouton. Rouge est pour, Bleu est contre. Bleu va finalement changer d'avis et appuie sur le bouton après avoir essayé de le décortiquer sous tous les angles sans succès, et se retrouve donc dans l'univers rouge.

Rouge dans l'univers bleu
Bleu dans l'univers rouge

Part 3 : Découverte des règles du bouton

Du point de vue de Rouge, Bleu a simplement disparu au moment où il appuyait sur le bouton. Du point de vue de Bleu (qui tournait le dos à Rouge), rien n'a changé jusqu'à ce qu'il se retourne et remarque que rouge a disparu. Les 2 réfléchissent dans leurs univers respectifs, et se demandent si ils ont pas halluciné un peu quand même.

Rouge appuie sur le bouton histoire de faire évoluer les choses, tandis que Bleu se frotte abondamment le crâne, debout devant le bouton, et pointant le bouton de l'index droit. Rouge se téléporte entre Bleu et le bouton, coupant juste le bout du doigt de Bleu.

Bleu freak out, et s'enroule le doigt dans le T-shirt. Ils se disputent à propos de cet accident, et en se disputant (un bon moment) comprennent que le bouton les téléporte d'un univers à l'autre (Eurêka en même temps).

Note : ils ne savent pas encore selon quel procédé le split d'univers se fait. Ils savent juste qu'ils proviennent de 2 univers légèrement différent, et que ce bouton leur permet de se téléporter de l'un à l'autre.

Rouge et Bleu, avec un peu de sang sur le mur et le sol, dans l'univers rouge
Un bout de doigt et quelques gouttes de sang dans l'univers bleu

Part 4 : Amusement à deux

Moments à enchaîner :

1. se faire clignoter en appuyant en boucle sur le bouton
2. devine à qui j'pense ? - Superman - Oh mais comment tu fais ?
3. private joke absurde compréhensible uniquement par le personnage
4. les deux ont envie de pisser en même temps, et font dans l'univers bleu (à tour de rôle, bien sûr)
5. je te tiens, tu me tiens par la barbichette
6. pierre feuille ciseau... t'arrêtes de faire pierre ?
7. répéter exactement en même temps ce que dit l'autre pour être super chiant
8. poser une énigme... et l'autre a forcément déjà la réponse : "Alors, qu'est-ce qui a des plumes et qui..." - "UN CANARD !" - "eh, j'avais pas fini !"
9. taguer le mur avec du sang avec le doigt coupé. - "Mec t'es bizarre...."
10. "tire sur mon doigt !" - et c'est l'autre qui pète en tirant
11. "tire sur mon doigt" - t'as plus de doigt, mec.
12. les deux ont finalement envie de faire caca en même temps, et font dans l'univers bleu
13. 3 ptits chats, 3 ptits chats, 3 ptits chats chats chats ! **-soupir-** haaaaan on s'fait vraiment chier, hein ?

Toutes ces idées con sont potentiellement aussi utilisables à plus que deux, dans les parties suivantes

Idée pour mettre le doute sur l'existence de quelqu'un qui contrôle les évènements :

- Tout à l'heure, il faisait froid. Tu trouves pas ça bizarre que maintenant la température

se soit réglée, si vite ? (La Scientifique a réglé la température après l'avoir entendu se plaindre du froid)

- Tu trouves pas ça bizarre qu'il y ait de la lumière, sans aucune source de lumière dans la pièce ? (La Scientifique a installé un "diffuseur de lumière à distance" - c'est le futur - autour de la pièce)

Rouge et Bleu dans l'univers rouge
Un bout de doigt et des excréments dans l'univers bleu

Part 5 : Duplication 2->4

N'en pouvant plus de l'ennui, Rouge ne veut plus attendre et annonce à Bleu sa décision de retenter d'appuyer sur le bouton. Bleu hésite longuement, vraiment indécis et craintif quant à l'attitude à adopter vis à vis du bouton.

u1 : Bleu comprend qu'ils n'ont pas d'autre solutions, acquiesce, et à ce moment là le bouton s'allume.

u2 : Bleu ne veut pas, et s'interpose physiquement pour empêcher Rouge d'appuyer, et à ce moment là le bouton s'allume.

u1 : Rouge1 et Bleu1 voient que le bouton est allumé, se regardent et s'en rapprochent lentement.

u2 : Rouge2 s'avance jusqu'au bouton avec Bleu2 accroché à lui, et appuie sur le bouton.

u1 : Rouge2, et Bleu2 accroché, apparaissent devant Rouge1 et Bleu1, stupéfaits.

u2 : vide

Les 4 se regardent béats, en silence, et d'un coup Rouge2 se met à spammer le bouton en hurlant qu'il veut sortir. Il se met donc à "clignoter de u1 à u2". Du coup Bleu2 est téléporté avec lui, et le lâche une fois de retour dans u1 et se réfugie avec Rouge1 et Bleu1.

Durant quelques cases, Rouge2 va continuellement passer de d1 à d2, pendant que les trois autres discutent dans d1. Ils se racontent leur passé proche. Rouge2 se calme et rejoint les trois autres. Ils discutent des évènements et comprennent que c'est au moment de la décision de Bleu (qui est maintenant Bleu1 et Bleu2) que leurs univers d'origine diffèrent.

What, décider de quelque chose crée des univers ? Rouge2 décide de "décider de claquer des doigts" à haute voix pour voir si ça marche avec une décision à la con. Il appuie sur le bouton, mais ne voit toujours qu'un univers vide et revient en informer les autres.

Quelles étaient les deux dernières décisions ? La première c'était "appuyer sur le bouton", la deuxième c'était "empêcher l'autre d'appuyer sur le bouton". ils remarquent que la décision doit être [importante/à propos du bouton] ... non en fait, il faut qu'un personnage soit isolé et crève avant qu'ils comprennent ça.

Ils se demandent ce qu'ils pourraient bien tenter de plus pour sortir maintenant qu'ils sont 4.

Note, il choisir des nuances de couleur (à modifier) :

Univers rouge : Rouge1, Rouge2, Bleu1 et Bleu2
Univers bleu : vide

Part 6 : Duplication 4->8

En discutant de la situation, une question émerge : doit-on chercher à comprendre comment faire plus de clones, ou doit-on s'en méfier.

Bleu2 est pour qu'ils soient moins, il trouve que c'est vraiment risqué de jouer ainsi avec l'inconnu. Rouge1 et Rouge2 sont pour qu'ils soient plus, ils pensent que c'est la seule option qu'ils ont pour potentiellement changer leur situation initiale. Bleu1 hésite, il avait cédé à Rouge1, du coup il ne sait plus quoi penser.

Nouveau split, le bouton s'allume. l'univers rouge se divise en 2 univers, A et B. L'univers bleu, vide de tous personnages, se meurt.

- Dans l'univers A, Bleu1 choisit de céder, et Bleu2 se retrouve tout seul contre les 3 autres
- Dans l'univers B, Bleu1 se rallie à Bleu2, et on a 2 bleus contre 2 rouges

-> Ils remarquent **tous** que le bouton s'est allumé.

- Univers A, Rouge1 se dirige vers le bouton tandis que Rouge2 empêche Bleu2 d'intervenir. Bleu1 ne fait rien.
- Univers B, Rouge1 se dirige vers le bouton mais Bleu2 le retient, tandis que Bleu1 empêche Rouge2 d'intervenir.

-> Rouge1A appuie sur le bouton, se téléporte dans l'univers B, et découpe la moitié du corps de Rouge1B. Tous ceux de l'univers B regardent la scène horrifiés, notamment Bleu2B qui tient un demi cadavre par le bras.

Univers rouge -> devient Univers A + Univers B
Univers bleu : vide (cet univers sera vide à partir de là)
Univers A : 1/2 Rouge1B, Rouge2A, Bleu2A, Bleu1A
Univers B : Rouge1A, 1/2 Rouge1B, Bleu2B, Bleu1B, Rouge2B

- Univers A : Rouge2A va appuyer et se téléporter dans l'univers B, tandis que Bleu1A retient Bleu2A tout en s'excusant, puis se dirige vers le bouton et passe aussi dans l'univers B. Bleu2A se retrouve seul avec son obstination de ne pas vouloir appuyer sur le bouton, et un demi clone.
- Univers B : Tous les autres clones se rejoignent dans cet univers et s'engueulent gaiement à propos de l'homicide qui vient de se dérouler.

-> Bleu2A finira par mourir seul dans l'univers A, après être parti dans un délire existentiel.

-> Dans l'univers B, la discussion va s'envenimer à propos de la responsabilité du meurtre. Certains disent que comme ils peuvent apparemment se multiplier, un mort n'a que peu d'importance. D'autres disent qu'ils n'aimeraient pas finir dans l'état de Rouge 1B, et qu'on ne fait pas aux autres ce qu'on aimerait pas qu'on nous fasse. D'autres rétorquent qu'ils ne sont pas vraiment des "autres" pour eux-mêmes : peut on faire subir à d'autres soi-mêmes ce que l'on aimerait pas subir ? Ca les amène sur la question de QUI est vraiment MOI parmi NOUS ?

Univers A : 1 cadavre et demi au bout d'un certain temps
Univers B : 6 clones : Rouge1A, Rouge2A, Rouge2B, Bleu1A, Bleu1B, Bleu2B

Part 7 : La question du moi original

La moitié des clones a le doigt coupé, l'autre moitié non. Cela constituera les "factions" de cette guerre fratricide... euh clonicide ? Le conflit repose sur :

- les clones issus de Rouge pensent que leur "ancêtre commun", Rouge, est le clone original, et donc que c'est l'un des leurs
- les clones issus de Bleu (doigt coupé) pensent que c'est Bleu, leur "ancêtre commun", qui était l'original, et donc que c'est l'un des leurs
- Un split supplémentaire sera opéré lors de la première agression, ce qui amènera le

nombre de personnages à 12 (mais pas de soucis, ils seront vite moins :p)

Ils "s'attaquent" les uns les autres via l'utilisation du bouton et le "découpage" que cela implique pour l'univers frère, en voulant couper le clone adverse au bon moment. Ceci est du gameplay émergent de la part des clones (^.^) mais ce n'est pas très efficace. Ils finissent par en arriver aux mains et se massacrent dans un style ultra-violent, avec une fixette paranoïaque sur l'index droit des autres.

Il y a des morts, des belssés, et un fort dommage psychologique pour les survivants.

Part 8 : Les 7 restants

Il n'en restera que 7 [nombre à déterminer au fil des morts qu'on invente]. En tout cas, il en restera plusieurs.

Ils comment à tous avoir très faim tous en même temps, donc ils doivent se creuser la tête pour trouver comment sortir, par ce que ça commence à bien faire cette histoire. Les personnages se rendent compte qu'ils n'aspirent pas à rester coincé à se buter entre clones, et qu'il n'y a qu'en s'entraidant qu'ils arriveront à quelque chose.

Pour sortir, tous les clones restant doivent pousser le mur de droite, tandis qu'un d'entre eux peut s'échapper. Ils ne peuvent pas le pousser loin et ne peuvent pas tenir longtemps. D'ailleurs, ils crèvent tous dans une énorme vague de feu peu après. Il se félicitent, genre "Ouais ! Super !" Ils se regardent... "Et maintenant ?". Et Frouutch !

Part 9 : La sortie et l'explication

L'un des personnages sort donc de la pièce, aux aguets. Il a entendu un bruit sourd de l'autre côté du mur retenu par un vérin, mais ne sait pas ce qui s'y est passé. Il descend un escalier et entre dans un labo, avec La Scientifique à l'intérieur.

Sans même le laisser parler, La Scientifique lui explique qu'il vient de participer à une expérience psychologique, étudiant les effets de la téléportation dans des univers parallèles sur la psychologie humaine.

La Scientifique appuie sur un bouton de son panneau de contrôle de la pièce, et lui montre une vidéo surveillance de la salle montrant les clones restant se faire carboniser par des flammes.

Le personnage toujours choqué essaie d'en placer une, mais la scientifique continue. Elle sort une seringue, et lui explique qu'un sérum lui bloquant la mémoire l'empêchait de se souvenir pour obtenir des conditions expérimentales bien spécifiques. Elle lui injecte une solution bloquant le sérum, lui donne son manteau et sa mallette, et lui dit de ne pas s'inquiéter car il n'aura aucun souvenir de l'expérience.

Note : On a fait un effet d'allumage sur le bouton qui prévient qu'un split d'univers a été fait, pour que le personnage puisse identifier les moments où il a effectué une décision binaire assez forte pour split l'univers. Une fois que le bouton a été appuyé, il s'éteint - mais permet toujours de changer d'univers. C'est juste qu'il se rallume à chaque "décision binaire forte". Et pourquoi seulement les décisions binaires fortes ? Par ce que la scientifique a mis un détecteur dimensionnel de décisions ainsi calibré, bien entendu.

Re-Note : le principe de décision binaire forte, il est configuré par la scientifique. Elle se base sur le fait qu'elle sait que toute décision crée un univers parallèle, mais qu'elle ne veut donner la possibilité au mec de ne le faire que lorsqu'une décision est "binaire forte". Car elle ne veut pas monitorer 45789632 univers, et pour ça, elle utilise un détecteur dimensionnel

de décisions.

Re-Re-Note : Peut-être qu'on peut remplacer "décision binaire forte" avec "hésitation à propos d'appuyer ou non sur le bouton" pour simplifier les choses.

Part 10 : Retour chez soi tout dizzy

Le personnage va rentrer chez lui, encore tout dizzy de la drogue du scientifique.
Des cases rondes avec la main du personnage refermant la porte de sortie du labo s'incrustent dans la mono-case à laquelle on était habitué jusque là.

Gros plan sur les lunettes du personnage, dézoom plan par plan jusqu'à voir sa tête etes épaules. Une longue scène muette, le personnage de face les yeux dans le vide, les décors de son voyage pour rentrer (rue1, rue2, métro sur le quai, dans le métro, rue3, rue4) se succédant derrière lui.

On enchaîne avec le retour des cases de "bd classique" progressivement. Il rentre chez lui, retrouve son chien qui lui demande comment s'est passé sa journée de travail. Il répond "Boah, comme d'hab, la routine quoi". Fin.

Tout au long du récit : les univers orphelins.

Il y a des univers qui vont se retrouver sans possibilité de retour dans la timeline principale. Ces univers deviennent ainsi orphelins à chaque décision binaire majeure dans un univers qui a déjà un univers frère (donc tous sauf l'univers initial).

Si un univers orphelin est vide, un caillou (qui est en fait Pierre le prophète des cailloux spirituels) sort du poteau du bouton, et se moque des personnages avec un humour méta. Ce qui devrait être le cas de la majorité des univers orphelins.

Si un univers orphelin contient un personnage (il est encore possible que ça n'arrive jamais), celui ci va donc dépérir roulé en boule dans un coin de la pièce (cases accélérées). En effet, le bouton ne marche plus dans son univers, sauf si il refait une Décision Binaire Majeure, mais il faut qu'il ai déjà découvert ce principe.

