

BELLE EPINE - TALES FROM THE LOOP

Ceci est un scénario pour Tales From The Loop.

C'est une première expérience d'écriture de scénario pour ce jeu. Alban a presque fini un autre scénario sur la base de Saclay et les débuts du CEA. L'objectif est de proposer un univers très réaliste tout en respectant le monde parallèle proposé. Le noeud du scénario est le contexte politique de 1986 qui est le même que le notre. L'histoire est focalisée sur un personnage non joueur nommé seulement "Malik" pendant le plus longtemps possible en cours de partie mais se dévoilera "Malik Oussekiné" à un moment clé de prise de conscience des joueurs.

L'ajout de cette composante politique/sociale dans le monde // proposé par TFTL permet sans doute de bien savourer en tant que joueur sa capacité à changer le monde en toute connaissance de cause de notre réalité. Il n'est pas question de mettre en scène des enfants de 10 ans ayant une conscience politique (quoi que) mais de plus parler à la conscience du joueur confronté à un fait historique sur lequel on lui donnera la possibilité d'agir.

En organisant des parties avec des joueuses /joueurs d'âge différent et avec une mixité sociale, il se peut que certains ne connaissent pas MO

Cela donnera envie, au moment où le joueur prend conscience de l'identité de MO, de dire qui il est qu'est-ce qu'il représente politiquement aux autres joueurs qui n'en ont jamais entendu parlé. Ça mettra "ceux qui savent", un peu en position de MJ. Il n'auront légitimement aucune raison de dévoiler l'identité de MO aux autres puisqu'il s'agirait alors d'un don de "vision" dans un autre monde // : le notre !

Presque accessoirement mais surtout esthétiquement, le jeu aura tendance à se jouer en huis-clos dans le centre commercial Belle-épine, à Thiais en 1986. C'est à ce moment un des plus grand "mall" d'Europe et le lieu de "perdition" de beaucoup de jeunes de banlieue sud de Paris. Il y a tout ce qu'il faut pour passer du bon temps : un cinéma 5 salles un fast-food : Free Time, une grande salle d'arcade, une maison de la presse (qui sera un peu le lieu de prise de conscience du contexte politique de l'époque pour les enfants/joueurs), et tout un tas de magasins.

On peut éventuellement utiliser la présence du gigantesque cimetière de Thiais, juste à côté de Bellep. Le fantastique (fantômes, zombies...) pourrait alors reprendre un peu le dessus ;)

Le point délicat, un peu comme dans tous les scénar de TFTL, c'est de faire intervenir de manière subtile et naturelle la technologie magnétrine et l'univers post-guerre avec les robots abandonnés et tous ces artefacts de technologie qui se présentent comme du décor mais qui devrait être quasiment un personnage à part entière. Il faudra trouver le juste équilibre entre SF et résolution de l'intrigue "sociale" : Il faut sauver Malik !

Sur une première tentative de rédaction de ce scénario, sur un pad, Je pensais faire voyager dans l'avenir les joueurs pour qu'ils voient les manifestations et représentations de la mort de MO. La salle de cinéma est le lieu idéal pour ce "passage" dans le futur.

Il y avait aussi l'idée développée par Alban sur son scénar de Saclay où le risque nucléaire est présent et d'en subir les effets à Belle Epine comme dommage collatéral. Ça pourrait prendre la forme d'une perturbation spatio-temporelle de type "trou de verre". Les enfants, après avoir vu un film, avoir consommé des friandises, avoir joué en salle d'arcade, se voient propulsés dans le futur où MO meurt et/ou à Saclay en plein milieu du lac. Dans cette idée de voyage temporel, on gagne sur le plan SF mais on perd la subtilité des interactions entre joueurs s'ils ne sont pas censés savoir ce que devient MO puisque c'est un "possible" de notre univers et pas le leurs. Doit-on garder cet outil de voyage dans le temps?

Pour le voyage dans le temps :

C'est une des composantes du jeu : la SF.

ça permet de rendre formulable entre les joueurs le fait qu'il faut sauver MO. Tous les joueurs sont sur le même pied d'égalité car ceux qui ignoraient (en vraie) la mort de MO et ce que ça a représenté socialement pourront l'apprendre par ce biais. Il y a un côté pédagogique. ça augmente les situations de va-et-viens temporelles qui peuvent être marrantes à jouer.

Il sera légitime de vouloir retourner dans le futur consulter la presse et le lieu "maison de la presse" pourra prendre tout son sens. S'il n'y a pas de voyage dans l'avenir, les joueurs n'auraient aucune raison d'y aller.

Contre le voyage dans le temps :

Si on décide de faire d'autres scénar en rapports avec des faits historiques et politiques, recourir systématiquement au voyage dans le temps va devenir assez lourd.

Le lieu de "la maison de la presse" peut devenir autre chose qu'un "oracle" qui permet de lire dans l'avenir : ça devient simplement le lieu pour s'informer du présent et l'intrigue, l'enquête n'en seront que plus subtils. Les joueurs non informés de l'avenir de MO devront sans doute s'appuyer sur les connaissances (certes non légitimes) des autres joueurs qui connaissent l'histoire. A l'inverse, les joueurs au courant auront terriblement envie de partager ce secret mais, s'ils jouent le jeu, ils trouveront des moyens détournés pour le faire. ça pourrait donner l'apparence de personnages "possédés" ou ayant des visions.

Concernant l'intégration au scénar Saclay, il faut utiliser cette histoire de risque nucléaire pour imaginer un événement de type "trou de ver" pour relier les deux environnements. Dans l'idéal, j' imagine deux parties qui se dérouleraient en // l'une à Saclay, l'autre à Belle-épine et le trou de ver serait le moyen de catapulter certains joueurs dans l'autre partie où ils seraient accueillis par les autres joueurs de l'autre table. Il s'en suivrait des situations assez marrantes où les perso seraient complètement largués et pris en charge par les persos de la partie //

Il faut que le monde // de TPTL soit à la fois cohérent d'un point de vue scientifique et raccord avec la proposition initiale du jeu mais aussi sur le volet socio-politique. Il faut s'appuyer sur des NPC impliqués sur les deux plans pour cela. On peut imaginer une université complètement noyautée par le complexe militaro-industriel, comme aux EU actuellement et un personnage de Devaquet "augmenté" d'une surcouche conspiration militaire. Du coup, MO serait alors impliqué sur les deux plans aussi: il est au courant des dérapages à Saclay, connaît l'implication de Devaquet dedans et les raisons de sa mobilisation en seraient du coup un peu contextualisées.

On peut utiliser un frère ou une soeur de MO comme intermédiaire avec les joueurs. Il y aurait au moins une scène se déroulant à Belle-épine avec ce NPC et MO où ils diffuseraient des tracts et ainsi seraient visibles des joueurs passant par là. Il faut idéalement incarner ces NPC pendant la partie.

Je voulais au début rester dans un huis-clos à Belle-épine mais ça empêcherait des interactions avec les parents et NPC, du coup il faut respecter l'unité de lieu du jeu avec les scènes familiales, repas, journal de 20h commenté rageusement par les parents ou jeunes militants proches des joueurs. Ça permettrait d'affiner ce contexte socio-politique et de faire la jointure entre social et SF de type complet.

D'un côté l'université abreuvant le complexe militaro-industriel matérialisé par Saclay de jeunes étudiants sans boulot..

De l'autre, une ambiance de consumérisme exacerbé, d'urbanisme ravageur et d'individualisme représentés par ce centre commercial "innovant" pour l'époque. La mort des centres-ville, du petit commerce de proximité, un évident colonialisme culturel américain sur les jeunes des ces années 80.

Le tout devenant une critique d'un système dont l'exagération SF doit à peine masquer la proximité avec notre monde: tout est lié. Les volontés ultra-libérales, l'abandon progressif des services publics, le champ libre aux expériences cybernétiques les plus folles avec des moyens humains décuplés (la manne des universités). Seuls quelques personnages tenteront de faire émerger, parfois au prix de leurs vies, l'ampleur du dérapage politique en marche :)

Dans la pratique, lors d'une partie, si un joueur se retrouve catapulté sur l'autre table de jeu, il faudra penser à mettre en scène ça aussi. Dans le cas où le perso souhaite rejoindre sa table de départ, il n'aura qu'à prendre le RER pour revenir soit à Saclay, soit à Bellep. Il sera intéressant d'utiliser cette proximité géographique puisque à la base, le LOOP se situe à Saclay pour les deux scénarios. Il est possible d'imaginer un dispositif secret et expérimental dans les sous-sols de Belle épine, à côté des salles de cinéma, une expérience de contrôle mental de grande ampleur qui justifierait les bugs et glitches de réalité du côté Bellep.

L'effet "trou de ver" qui consiste à interchanger des joueurs de la table Saclay à la table Belle épine, ne doit pas forcément se dérouler tout le temps au même moment. En effet, il faudra que les deux MJ puissent communiquer sans être remarqués s'ils souhaitent agir simultanément (switch de joueurs). Sinon, le fait d'avoir un MJ qui décide de "migrer" un joueur est suffisant pour décider l'autre MJ de faire pareil quand il trouve ça approprié.

Il faut aussi penser à une configuration Belle épine "stand alone" détachée du scénario de Saclay dans le cas d'une partie plus courte et plus simple. La partie double peut être imaginée comme une "campagne" demandant une bonne journée de participation avec deux tables, deux groupes, deux MJ. La version "stand alone" de Belle épine devra alors focaliser sur le volet socio-politique et s'appuyer moins sur les glitches SF provoqués par Saclay. Il serait utile d'approfondir la question de l'expérience comportementale dans les salles de cinéma qui tournent mal. ou qui ferait émerger un pan de la vérité sur les dangers que courent les joueurs et MO. Il serait toujours question de tenter de le sauver mais par des moyens différents.

Belle-épine "stand alone":

Pas de switches de joueurs ici. Juste une seule partie et une seule table. Les joueurs seront confrontés que indirectement ce qui se déroule à Saclay. Il auront des infos à la télé et dans les journaux. Si le scénario le nécessite, les joueurs pourront prendre le RER pour aller investiguer à Saclay. Là aussi cela pourrait déclencher une version "campagne" avec une continuité sur le scénario Saclay. Dans le cas contraire c'est à la fois en investiguant sur le plan socio-politique et/ou en résolvant l'intrigue autour de l'expérience comportementale que les joueurs pourront espérer trouver une solution pour éviter la mort de MO. L'expression de la vérité, comme dans le jeu, ne peut se faire directement par les enfants mais il est possible de dévoiler la conspiration en livrant les indices aux "adultes".

Il nous faut donc une intrigue au tour de cette histoire d'expérience entre les sciences cognitives et le contrôle mental. Cette intrigue doit se croiser avec le parcours militant de MO, le contexte qui le pousse à Belle épine pour diffuser des tracts ou pour éventuellement investiguer sur cette expérience, ayant lui aussi des indices sur ce qui se trame à Bellep.

Dans tous les cas, MO doit à la fois avoir une présence récurrente au près des joueurs : il est un frère, un ami... et progressivement il aura aussi une présence indirecte car les comploteurs parleront de lui ou laisseront des indices de son implication. Chose primordiale pour faire de lui un personnage clé.

Outre des séances de diffusion de tracts dans Belle épine, il y aura aussi une scène de mobilisation de type "émeute" et "black bloc" avant l'heure dans le centre. ça agira comme un électrochoc sur les joueurs en les sortant de leurs torpeurs : ils seront confrontés à cette réalité pas forcément attendue dans un jeu de type SF. Il seront éventuellement investis par les militants masqués. Il se peut que le premier contact avec MO aie lieu comme ça.

Malik Oussekhine

Suite à lecture de sa page wikipedia, il s'avère que MO, lors de sa mort violente par tabassage de flics, il était tout à fait étranger au mouvement contre la réforme des universités. Il sortait juste au mauvais moment d'un club de jazz et il était "arabe". Il va donc falloir imaginer son implication dans ce qui se passe à la fois à Saclay et à Bellep. Pour retourner cette idée qu'il était un personnage lambda, il faut juste que la police, les médias aient menti à propos des vraies raisons de son assassinat: il était au courant de cette conspiration.

MO a 22 ans et sa couverture de jeune aspirant prêtre, en cours à l'ESPI lui permet d'investiguer sur les dérapages d'une expérience de sciences cognitives menée par un scientifique financé par le CNRS. Il découvre l'existence d'un laboratoire secret dont le travail se concentre sur le pilotage de robots par la pensée mais, par effets de bord, glisse vers des résultats proches du contrôle mental. Ce n'est pas l'homme qui pilote le robot, c'est l'inverse! Le contexte et les protagonistes restent à définir.

Ce laboratoire, situé dans les sous-sols de l'ESPI pour des raisons historiques, décide de déployer un dispositif sous une salle de cinéma car, dans un lieu où l'attention d'un grand nombre de personnes est focalisée sur un sujet unique : un film, les résultats de captations d'ondes électromagnétiques générées par tous ces cerveaux est optimal. La première expérience se porte sur Belle Épine car il y a un des premiers multiplexes de la région parisienne à l'époque. Les travaux, mis en œuvre par des anciens de l'ESPI se déroulent pendant la nuit durant deux ans en toute discrétion. Personne d'autre que ce petit groupe de chercheurs sollicités parfois de force n'est au courant. C'est le CNRS (qui est largement financé dans ce monde par les secteurs militaire et le CEA de Saclay), qui tire les ficelles. Ce travail de recherche consistant à piloter les robots par la captation d'ondes cérébrales n'aboutissant pas, les chercheurs, presque par hasard, inversent le système et réussissent à "piloter" une personne via un robot pré-programmé dans ce but. Il s'en est suivi un regain d'intérêt par les militaires pour ce labo et les financements furent très conséquents.

Certains chercheurs, pris malgré eux dans la confiance, continuèrent à travailler sur le projet mais en tentant de faire fuiter des informations au près des jeunes élèves de l'ESPI. Le premier à découvrir l'étendue de cette expérience en dehors du corps scientifique, c'est MO.

C'est MO, élève studieux qui un soir se voit exécuter une série de tâches extrêmement étranges alors qu'il se retrouve seul à l'école. Il devient compulsif, se précipite à la bibliothèque, fait des recherches sur l'urbanisme, sur les grands ensembles et les villes nouvelles. Ces sujets n'étant pas dans ses centres d'intérêt, il commence à s'inquiéter lorsque deux mois après il se retrouve en possession d'un mémoire sur les "Malls" ou en français, les centres commerciaux. Sans qu'il le sache, un chercheur en utilisant un robot expérimental de contrôle (REC) tené depuis ces longs mois de rentrer en contact avec MO et en lui donnant un maximum d'informations et d'indices.

MO se retrouve, alors qu'il voulait faire des démarches pour devenir prêtre, à travailler comme ouvrier du bâtiment sur un chantier en sous-sol du centre commercial Belle Épine, juste à côté des salles de cinéma. Sa vie dérape, il est obsédé par cette pulsion qui l'incite à se rapprocher de ce lieu où il n'avait jamais mis les pieds.

Son sort bascule alors qu'un matin, un groupe de militants manifestent devant l'entrée de Belle Épine pour diffuser des tracts contre la réforme des universités. Il fait alors connaissance avec une jeune femme qui lui tend un tract. Le courant passe tout de suite, ils se revoient et ça devient une histoire d'amour. Malheureusement, cela n'entame pas les obsessions de MO qui continue à bosser à Belle Épine, maintenant dans tous les jobs qu'on peut lui offrir. Cette jeune femme est une sœur d'un.e joueuse. C'est comme ça que la relation se fera avec les joueurs.

Cette malédiction prendra fin brusquement quand, retournant un soir à l'école, il croise dans la rue le fameux chercheur qui est un de ses profs et qui lui expliquera tout. Il s'en suivra ~~une arriv~~ une arrivée en trombe de la brigade volante de motards qui porteront un coup fatal à la tête du chercheur et laissant ainsi MO vivant, cette fois-ci et découvrant l'incroyable vérité !

La partie se déroule au moment où MO commence à rencontrer la jeune femme qui bosse elle aussi à Belle-Épine (au free-time). Elle s'étend jusqu'au lendemain de la mort de MO dans notre monde: le 6 décembre 1986.

Entre temps, les joueurs seront eux aussi victimes du dispositif de contrôle mental en allant au cinéma. Ils ne seront pas les seuls car ils verront des hordes de clients se ruer sur un seul magasin et ainsi vider les rayons en quelques heures, à la stupeur des vendeurs. D'autres manifestations compulsives (à écrire) auront lieu durant la partie.

Remarque : MO doit-il être au courant de son état ? La scène avec le scientifique et ses révélations est-elle nécessaire ?
ça devraient être les joueurs qui devraient pouvoir le prévenir ?

C'est effectivement plus logique (et jouable) si c'est grâce aux investigations des joueurs que MO et sa copine se rendent compte de la situation. Lui est comme possédé et seuls les gamins qui traînent dans Belle Épine pourront lui faire découvrir le robot qui a été planqué dans les sous-sols à côté des salles de ciné.

MO, L'école ESPI, l'expérience, le chercheur, l'obsession, Belle-Épine La jeune femme, les militants, les enfants, le cinéma, le robot.

Il manque le mouvement social. Il peut être installé par la jeune femme. Elle peut en parler, devant les jeunes à MO quand ils mangent tous à Free-Time. Elle parle de la recherche scientifique noyautée par les militaires et un CNRS piloté par les grands groupes d'armement et de robotique.

On pourrait voir dans MO et ses obsessions suggérées, une ressemblance avec l'obsession à chercher du travail.