



Lolo







*Labo Gn*

# SOMMAIRE

Rébus .....	2
L'équipe .....	3
Enigme .....	3
Règle de vie .....	4
Programme .....	6
Jeu .....	7
Atelier .....	12
Table Ronde .....	19
Evenement social .....	20
Planning .....	23
Photo Booth .....	36
Restez en contact .....	37
Remerciements .....	39

# Rébus

---



n'?



m



k'!



!

---

# L'ÉQUIPE

---

## *Production*

BAPTISTE CAZES  
LUCIE CHOUPAUT  
PASCAL MEUNIER  
VINCENT CHOUPAUT  
GUILHEM BALMES  
JUL JOUANDO  
JEROME FOURAGE

## *Logistique*

EMMANUELLE MARTY  
VINCENT CHOUPAUT  
BENOIT MIROUSE  
PASCAL MEUNIER  
LUCIE CHOUPAUT  
STANISLAS KUBIK  
BAPTISTE CAZES  
SANDRA FOURAGE  
LILA CLAIRENCE  
LAURIE CABRERA  
MATTHIEU LABARRE  
MARGAUX TROUSSIERE  
GUILHEM BALMES

## *Gestion*

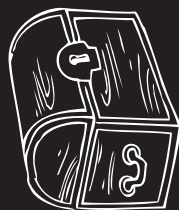
LILA CLAIRENCE  
STEPHANIE AILLOUD  
STANISLAS KUBIK  
JEROME FOURAGE  
BAPTISTE CAZES  
PASCAL MEUNIER  
LUCIE CHOUPAUT  
ELISE HALLOUET  
MATHIEU LABARRE  
PAULINE PARIS  
LAURIE CABRERA  
SANDRA FOURAGE  
GUILHEM BALMES  
EMMANUELLE MARTY

## *Communication*

BAPTISTE CAZES  
LILA CLAIRENCE  
MARGAUX TROUSSIERE  
LAURIE CABRERA  
LUCIE CHOUPAUT

L'ENIGME (enfin une énigme que tout le monde peut réussir !)

Un coffre cadenasé enferme trois caisses cadenasées. Dans chaque caisse il y a trois boîtes cadenasées remplies de dix pièces d'or chacune. Combien de cadenas faut-il ouvrir pour avoir cinquante pièces d'or ?



## L'ENIGME

# Règles de vie

---

Espace autonome et utopiste, Labo-GN est le lieu où la communauté du GN de demain va se dessiner : autonome, ouverte, féministe, inclusive, proactive, ambitieuse, créative, amoureuse. C'est un espace de respect et d'échange. Tout le monde n'a pas les mêmes limites, les mêmes envies. Soyez patient.e.s et agréables avec tout le monde. Chaque participant.e est venu.e ici pour rencontrer de nouvelles personnes et en apprendre plus sur le GN.

---

## **AUTONOMIE**

Labo-GN se veut un espace autonome et autogéré autant que possible. Cet espace nous appartient et c'est à tout le monde d'en prendre soin, aussi bien en nettoyant derrière soi qu'en prenant soin des autres.

## **LAPIN**

Lorsqu'une personne veut prendre la parole, elle n'a pas à crier. Il lui suffira de lever le bras bien haut en faisant des oreilles de lapin avec son index et son majeur, pour que tout le monde l'imite et se taise pour l'écouter. Veillez à ne pas en abuser :)

## **TOLÉRANCE**

Labo-GN est un espace de vie inclusif. Tout le monde y est égal. La communauté Labo-GN ressemblera à ce qu'on en fera. Et elle sera égalitaire, sans distinction de couleur, de genre, de sexualité ou autre.

## **PAROLE**

Respectez les temps de paroles. Respectez les règles posées durant les ateliers par la personne qui s'en occupe. Si vous remarquez quelqu'un en retrait pendant une discussion, faites l'effort de l'inclure et de lui demander son avis.

## CHAISE VIDE

Quand vous discutez en groupe, gardez toujours une place vide pour montrer que n'importe qui peut venir s'ajouter à la conversation. Si quelqu'un vous rejoint, écarter-vous un peu pour ouvrir une nouvelle place et quelqu'un se chargera de faire un rapide topo sur la discussion à la nouvelle personne.

## RENCONTRES

LaboGN est aussi un espace de rencontre, de liberté et de proximité. Toutefois, il est bon de se rappeler comment savoir que quelqu'un ne veut pas plus de proximité. Indice : un « non » signifie « non ». Ne pas dire « oui » signifie « non », « peut être » signifie « non ». Merci de ne pas insister.

## ON NE SERA JAMAIS EN RETARD

Un atelier commence à l'heure, termine 5 minutes avant le début du suivant. Dans chaque atelier, une personne se portera volontaire pour garder un œil sur l'horloge afin de respecter le timing. Si c'était trop court, les participant.e.s s'organiseront pour prendre un espace libre du programme pour annoncer la suite de l'atelier. Aucun retard ne doit s'installer au risque de mettre en péril le programme.

## ESPACES DE FÊTES

Il y a des moments, des espaces et des façons de faire la fête. Merci de ne pas faire de bruit dans les dortoirs.

## ESPACE SOLITAIRE

Passer une semaine en communauté peut parfois être fatigant. Il y a un espace dédié pour se retrouver au calme, respirer, réfléchir dans son coin, lire, écrire ou travailler.

## ATELIERS ET JEUX À PLACES LIMITÉES

Quand un atelier est pour 8 personnes, il est pour 8 personnes. Inutile de demander à se greffer. Les intervenant.e.s n'accepteront personne en plus pour le bon déroulement de l'atelier. Si besoin, un espace libre du programme peut être pris pour refaire l'atelier plus tard avec les motivé.e.s.

## ALCOOL ET CIGARETTES

L'alcool est autorisé durant les soirées, il y aura un bar, et vous êtes responsables de votre propre consommation. Il est possible de fumer en extérieur. Si une cigarette électronique vous dérange, signalez le à son propriétaire qui se chargera de la punir.

# Programme

---

## ATELIERS LIBRES

Labogn est un espace de création collective et d'expérimentation. C'est pourquoi chaque jour, de 13h30 à 15h30, une plage entière a été réservée aux ateliers, groupes d'échange ou de travail et tests divers qui seront inspirés par nos discussions.

Si vous souhaitez expérimenter quelque chose, il vous suffit de rédiger une présentation de votre atelier et de l'afficher à l'accueil à l'aide des grandes feuilles prévues à cet effet. Soignez votre texte si vous voulez attirer un maximum de monde.

Si vous souhaitez organiser ou réorganiser un atelier ou un jeu plus long, il existe également d'autres espaces dans le programme que vous pourrez réserver de la même manière.

Si vous avez besoin de conseils ou d'aide, les organisateurs sont là pour ça.

---



**JEU**



**ATELIER**

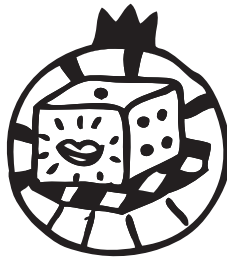


**TABLE  
RONDE**



**ÉVÉNEMENT  
SOCIAL**





## BEFORE AND AFTER SILENCE

Emma  
de 6 à 12 joueurs  
Le jeu sera précédé d'un atelier

Il s'agit ici d'une adaptation par Stéphanie Ailloud du jeu original. Before and after silence est un jeu allégorique, onirique, conceptuel. Ce jeu traite de l'acceptation, de l'écoute, de l'attention. Les mots ici n'auront pas de place et le silence sera le point de départ. Before and after silence c'est questionner la manière dont les filtres que nous revêtons changent notre manière de nous percevoir, c'est se mettre en mouvement et faire bouger notre univers pour se permettre de rencontrer...en silence.

## BRAQUAGE

Julien Roubaud aka El Juju avec Lorene Dheau en co orga  
de 4 à 4 joueurs

Jeu à arborescence traçant la vue de 4 minots marseillais abordant des sujets sensibles voire violents pouvant être dérangeant.

## CAUCHEMAR(D)

Stanislas Kubik et Hortense Oudot  
de 4 à 4 joueurs

Quatre personnages évoluent dans l'univers surréaliste et angoissant d'un long cauchemar. CauchemarD est un jeu à la narration linéaire, où l'histoire se découvre au fur et à mesure d'une succession de scènes, et dont un des aspects ludiques se retrouve dans l'interprétation théâtrale de l'onirisme. Si le jeu laisse la part belle à l'allégorie, au symbolisme et à l'imaginaire, les thèmes abordés restent résolument sombres, voire violents. #tinkieteyaunsafeword.

# COSMOS

Mathieu Labarre  
de 6 à 12 joueurs  
Jeu expérimental

Dans Cosmos, vous jouerez des Divinités tout juste sorties du Chaos originel. A peine nées, vous allez devoir créer l'univers de vos mains et de votre imagination, et grandir avec lui. conteurs et artisans, vous façonnerez le monde et les êtres qui le peuple avec votre volonté et vos pouvoirs. Votre tâche sans doute la plus difficile sera de travailler avec vos frères et vos sœurs. Un seul univers pour une multitude de Dieux, l'infinité du Cosmos n'est pas si vaste que l'on pourrait le croire. Amours, rivalités, amitiés, guerres influenceront vos choix et le destin du monde. Légendes, héros, monstres, merveilles, vous laisserez votre marque divine dans l'Histoire.

# DOUBLE LIEN

Stéphane Rigoni  
de 3 à 3 joueurs

Art, Intimité, Sensualité. Dans le cadre d'un projet artistique, Meghan, va passer quelques jours avec les deux photographes de sa vie : d'abord avec son ex-mari, un artiste photographe sans tabou et, quelques semaines plus tard, avec son nouveau mari, un photographe de mode reconnu. Elle sera leur modèle et leur obsession, l'observée autant que l'observatrice. Double lien est pour 2 joueurs et 1 joueuse (ou - en inversant les genres - 1 joueur et 2 joueuses). Des photos seront prises en vrai par les rôles de photographes. Ceux-ci doivent avoir un appareil photo digital ou un smartphone, qui permet de transférer très facilement les clichés vers un ordinateur durant le jeu. Aucune connaissance n'est sinon demandée en photographie. Un jeu de Morten Jaeger inspiré de l'exposition Double Bind (Leigh Ledare, 2013).

# FIANÇAILES & FÉLONIES

Nils Carel  
de 11 à 13 joueurs

Angleterre, 1810. La bourgeoisie campagnarde se réunit pour arranger des mariages. Certaines jeunes gens sont fortunées, d'autres moins. Et puis quelques-uns des invités s'y connaissent en magie...



# HUNTSVILLE

Bosquelle Camille  
de 8 à 11 joueurs

Les dernières heures d'un condamné à mort. Holly est morte d'une balle dans le dos, tirée par son mari, Allan. Leurs familles sont présentes pour l'exécution. Que pensent tous ces gens ? Que ressentent-ils ?

## JOUER UN PERSONNAGE À PLUSIEURS JOUEURS

Gilles Cruyplants  
de 4 à 10 joueurs  
Atelier/Jeu en 2 parties  
(GN collaboratif expérimental)

La première consiste à discuter de techniques permettant de jouer un personnage à deux (ou plus ?) joueurs - que cela soit en direct/flux tendu (jeu en //) ou via des techniques de transmission du personnage à un autre (je le joue jeune, tu le joues vieux - jeu séquentiel). Une fois l'idée un peu dégrossie, on testera un jeu, au choix (jeu en // ou en séquence) qu'on co-écrira en 1h maximum. Durée du jeu 1-2h maximum (selon le type gestion conjointe du personnage). Exemple : Un GN muet (genre film en N/B des débuts du cinéma) où l'un joue le personnage physique et l'autre narre les sous-titres (la parole) - avec arrêt sur image pendant la narration, etc.

## LA COTE 347

Matthieu Sauveur  
de 4 à 4 joueurs

11 novembre 1918. Dans quelques heures, l'armistice sera signé. Il mettra fin à la première guerre mondiale et signifiera la fin des souffrances pour des millions de personnes. Mais pour ces quatre hommes, il paraît encore bien loin. Tous ne survivront pas jusque-là.

Inspiré pour sa forme d'un VARP (Video-Augmented Role-Playing) de Rafael Chandler.

## LE CHOIX DES AUTRES

Jérôme Fourache  
de 6 à 10 joueurs

Des inconnus ou presque enfermés dans une pièce, un compte à rebours. Ils ont une heure pour décider qui va mourir.



# L'ENFER DE KANT

Cécilia et Binou  
de 3 à 3 joueurs

L'enfer de Kant est un jeu à arborescence sur le chômage et le clivage social et professionnel entre les actifs et les non actifs. Il met en scène une famille de trois personnes, Edouard, Emilie et Gaël Kant, dont on suivra en 4 heures le destin sur une période de 1094 jours.

# LES 7 ZOMBIES DE L'APOCALYPSE

Elise Hallouet et Mathieu Labarre  
10 PJ + 1 PNJ  
Attention GN parodique et déjanté !

L'apocalypse est là. Dans les rues. Les zombies sont de plus en plus nombreux. Et c'est peut-être à cause de vous et de vos recherches sur la « symbiose nécrotique ». A moins que cela ne soit la faute d'un des six autres savants s'étant aventurés sur ce nouveau pan de la Science. La bonne nouvelle c'est qu'il n'est pas encore trop tard pour trouver un remède et endiguer l'épidémie. Des agents super-spéciaux-secrets vous ont tous réunis dans le dernier laboratoire de recherche encore en état. Vous avez à peine plus de 2h pour réanalyser vos expériences et les tester sur votre cobaye zombie avant que la horde n'arrive.

# LES GAMINS - ACTE 1 : 1870

Jérôme Fourage  
de 6 à 6 joueurs

Affronter un siège en 1870 quand on est un enfant des rues n'est possible que si vous avez un groupe soudé où chaque membre a sa place et où chacun est tout pour les autres... Cet acte est indépendant des deux autres. Il est possible de jouer l'acte 1 sans jouer les autres actes, et inversement.

# LES GAMINS - ACTE 2 : 1948

Jérôme Fourage  
de 6 à 6 joueurs

La vie n'est pas toujours facile dans cet internat pour jeunes garçons, mais lorsque les surveillants sont loin, c'est le moment idéal pour vivre de nouvelles aventures. Cet acte est indépendant des deux autres. On peut jouer l'acte 2 sans avoir fait les deux autres et inversement. Ce jeu ne propose que des personnages masculins, mais il est ouvert à tous. 9



# LES GAMINS - ACTE 3 : 1980

Jérôme Fourage  
de 6 à 6 joueurs

Impossible de savoir à l'avance quelle formidable aventure ils vont vivre, mais ces jeunes enfants, tous voisins et vivant dans un quartier résidentiel paisible aiment se retrouver régulièrement. Jeu inspiré de films de l'époque: «Les goonies», «E.T», «Génial mes parents divorcent», «Chérie j'ai rétréci les gosses»...

Cet acte est indépendant des deux autres. On peut jouer l'acte 3 sans avoir joué les deux autres actes et inversement.

# PLEXIGLASS

Stéphane Rigoni  
de 5 à 5 joueurs

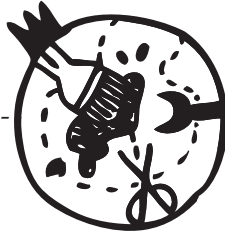
Six jeunes comédiens ambitieux vont rivaliser pour les rôles principaux de la prochaine pièce d'un metteur en scènes indéchiffrable et cassant, qui ne prendra aucun gant pendant les trois jours d'exercices et d'audition qu'il va leur imposer. Plexiglass est joué dans le registre réaliste avec juste un poil de grotesque dans ce qu'il rappelle les compétitions de télé-réalité remplies d'épreuves urgentes, d'égos blessés et de croche-pieds. Attention, le jeu est potentiellement éprouvant pour les joueurs (même si ce n'est pas le but, qui est de créer une histoire intense et excitante). La difficulté sera ici de faire la différence entre soi et son personnage dans un jeu où la frontière sera parfois mince. Plexiglass est un jeu de Morten Jaeger.

# SEXCRAFT

Stéphane Rigoni  
de 4 à 4 joueurs

Sexcraft est une comédie romantique sur les amours croisées de 4 «voice actors», qui se rencontrent sur le doublage d'un dessin animé pornographique japonais de fantasy. Le jeu alterne des scènes où vous ferez évoluer leurs histoires d'amour et des scènes de doublage. Ces dernières devraient être drôles à interpréter (au menu : gémissements orgasmiques et rebondissements improbables) mais - soyez avertis - les extraits vidéos utilisés sont très explicites... Un jeu de Frida Sofie Jansen et Tor Kjetil Edland (l'un des auteurs de Just a Little Lovin').





## ATELIER CRÉATION D'ÉNIGMES

Elena Mouret  
de 8 à 12 personnes

Créer des énigmes pour un jeu, pour avancer dans une quête ou autres, voilà un moyen ludique de faire travailler les méninges des joueurs. Planchons ensemble sur les énigmes que nous pouvons proposer ou non en jeu. Exercice pratique, on va créer une chasse aux énigmes sur site pour les participants à LaboGN à la fin de la semaine.

## ATELIER D'ÉCRITURE

Pauline  
20 personnes

Atelier d'écriture de GN en une semaine, avec thème et contraintes décidés lors du premier atelier. Nous créerons des binômes ou trinômes selon vos envies d'écriture. Le rendez-vous sera quotidien, mais libre à vous de vous organiser différemment dans votre groupe. Les jeux pourront être proposés en test en fin de semaine.

## COMÉDIE MUSICALE IMPROVISÉE

Aurélié Malétras et Cécilia Tachet  
de 4 à 12 personnes

Sur une demi-journée, nous vous proposons une initiation à la comédie musicale improvisée. Nous aborderons : Les signes pour communiquer en silence pendant une chanson / La structure d'une comédie musicale improvisée (chansons clefs, personnages clefs...)/ La structure d'une chanson improvisée et le rôle de chacun  
Et on improvisera ensemble : des refrains et quelques chansons.  
Pour participer, il est recommandé d'avoir des bases en improvisation et d'aimer chanter .  
Idéalement, nous aurons aussi besoin d'au moins un musicien accompagnateur.

# DANSE DES 5 RYTHMES

Cécile Puel  
4 personnes

5 rythmes : fluide, staccato, chaos, lyrique, quiétude. Cette danse est une forme de méditation en mouvement pour se rencontrer soi-même et échanger avec les autres. Elle ne nécessite pas de savoir danser : il n'y a aucun pas, chacun laisse son corps s'exprimer librement sur la musique et libère les émotions qui y sont associées. Prévoir une tenue et des chaussures adaptées.

# DE LA FABRICATION DE DÉCOR EN GN

Laurent Kobel

Nous allons vous présenter quelques techniques et outils pour créer de super décors de GN !

# DÉCOR DE GN SF : FAIRE LÉGER ET PAS CHER

Nicolas Péné  
de 2 à 10 personnes

Construction de structures et décors faciles à fabriquer, léger, imputrescibles et pas chers à base de plaques de plastique alvéolaire.

# DIXIT "DANSE LES FONDAMENTAUX"

Laurie Cabrera (MissPlum')  
de 5 à 25 personnes

Venez traverser un apprentissage ludique, pratique et théorique dans lequel nous allons découvrir et appréhender les notions de base de la danse contemporaine afin d'inventer des solos/duos/trios/quatuor/quintet...bref, une troupe dansante dans une création unique d'une vingtaine de minutes environ.

Grâce aux univers fantasmagoriques des illustrateurs du jeu de société «DIXIT», nous allons plonger dans nos imaginaires et laisser nos corps, nos voix, traduire ce que nous y trouverons. Pour le plaisir de retranscrire dans vos corps ce que vous avez dans la tête! Venez traverser un apprentissage ludique, pratique et théorique dans lequel nous allons découvrir et appréhender les notions de base de la danse contemporaine afin d'inventer des solos/duos/trios/quatuor/quintet...bref, une troupe dansante dans une création unique d'une vingtaine de minutes environ.



# ELECTRONIQUE EN GN

## RÉALISATION D'OBJETS DE JEU ET DE DÉCORS INTERACTIFS

Romain Fere  
de 4 à 8 personnes  
Série d'ateliers récurante

Au cours de cet atelier je vous propose de réaliser tous ensemble un projet d'objet de jeu ou de décors interactif utilisant un microcontrôleur «Wemos D1» et d'autres composants électroniques. Afin d'avoir sur place tous les composants nécessaires à cette réalisation, le projet sera sélectionné en amont de Labogn, sur le groupe facebook.

Cet atelier ne nécessite aucun prérequis, vous serez amené à y pratiquer des activités tant manuelles (ex : soudure) que sur ordinateur (ex : initiation à la programmation).

L'ensemble du matériel et les composants nécessaires à la réalisation de l'atelier sont mis à disposition gratuitement par l'organisateur, chaque participant pourra, si il le désire et de sa propre initiative participer aux frais. Même si il sera toujours possible d'impliquer dans le projet des personnes participant uniquement à une des sessions cet atelier est conçu pour que les participants participent aux 2 session.

# FABRICATION D'ACCESSOIRES CHAOTIQUES

Marc Lauper  
environ 10 personnes

Cultiste, nécromant... même lorsqu'on joue le méchant, on est bien content d'avoir des accessoires pour habiller son camp. À l'aide d'un décapeur thermique et d'un aérographe, apprenez à créer un Chalice du Chaos; un Pichet tout Pourri; un Gobelet de Goblin...

Merci aux participants d'apporter un accessoire à customiser (verre, bol, pichet, choppe); Il doit supporter la chaleur - évitez le plastique, préférez verre; étain; ou céramique.

# FABRICATION DE DÉCOR EN STAFF

Nicolas Péné  
de 2 à 10 personnes

Fabrication de décors selon la technique du staff : fine couche de plâtre fibré tirée dans un moule (souple ou en résine stratifiée). Utilisable autant pour créer une ambiance Antique que SF.





# GN ET HANDICAP : COMMENT RENDRE NOTRE ACTIVITÉ PLUS ACCESSIBLE ?

Elise Hallouet  
& Mathieu Labarre  
de 5 à 15 personnes

Le GN se veut universel et accessible à tous. Nous nous intéressons ici aux situations de handicap : de l'entorse jusqu'au fauteuil roulant en passant par les malentendants et les malvoyants. Le cadre de notre atelier posé, nous vous proposerons des mises en situations concrètes pour en tirer des solutions pratiques afin d'améliorer l'accessibilité en GN.

## LA COMPAGNIE EN PYJAMA

Lila Clairence  
10 personnes

En une semaine, deux heures par jour, nous monterons Roméo et Juliette de William Shakespeare. A la fin de la semaine, nous présenterons un spectacle à tou-t-e-s.les participant-e-s.

## LA MUSIQUE LIVE ON EN PARLE, ON LA PRATIQUE, ON LA FAIT PRATIQUER

Sébastien Decoster  
de 5 à 10 personnes

La musique, c'est souvent un câble Jack branché sur une paire d'enceintes, en filaire, ou en Bluetooth. La musique, ce sont des moments de jeu, des surlignages diégétiques, ou non, qui font vivre un espace, une ambiance. Mais la musique, c'est aussi... Un jeu à part entière! Et comment ça se passe, lorsque l'on veut faire «vivre» la musique, la pratiquer, développer un jeu autour?

Autour d'une table ronde, nous essaierons de voir les différentes expériences de production musicale «live» de tout poil, avant de s'essayer à créer une manière de faire jouer ses participants, qu'ils soient initiés ou non, pour inventer des moments de jeu intense. Prévoyez vos instruments, à frapper, vibrer, souffler...

Un atelier participatif en deux phases: Une table ronde, des retours d'expériences, et une mise en pratique. Amenez vos instruments de musique !



# L'AUTOMATISATION EN GN POUR LES NULS

Labougli Anthony

Vous voulez déclencher un son, une musique, une vibration, une vidéo, quand quelqu'un passe à côté, approche un objet, claque dans les doigts, joue une note de musique, et vous voulez être au courant depuis la salle orga ?

Vous n'y connaissez rien en soudage, en programmation et n'avez qu'un euro de budget matos. On va voir ce qu'on peut déjà faire avec un vieux téléphone.

# LE QUESTIONNAIRE D'INSCRIPTION

Pauline  
30 personnes

Passée l'étape de la note d'intention, le questionnaire d'inscription est un outil précieux d'échange entre les organisatrices et les participant-e-s.

Quelles questions poser, comment y répondre, comment exploiter et lire les réponses au mieux ? Une bonne utilisation du formulaire d'inscription est garante d'une distribution des rôles idéale, et d'une expérience de jeu optimale et sécuritaire pour chacun-e.

Retour d'expérience d'une enquête informelle menée en ligne, suivi d'une table ronde sur le sujet.

# LE TEMPS EN GN

Julien M.  
6 personnes

Le Temps en GN, dans les systèmes de jeu, dans les procédés narratifs ou encore dans le scénario... Une table ronde pour discuter de la temporalité sous toutes ses coutures.

# LES NOUVELLES TECHNOLOGIES EN GN : QUE (NE PAS) FAIRE ?

Gilles Cruyplants  
N/A N/A

C'est tendance, voire encore avant-gardiste, mais comment ne pas tomber dans le piège de l'amour de la technique au détriment du plaisir du joueur. Oui, on en arrive au fameux customer centricity et le juste équilibre entre prouesse technique et réel apport ludique, voire émotionnel. Quels sont les écueils et les opportunités évidentes ? Quelles



sont vos attentes, vos rêves et vos craintes ? Discutons-en afin d'éviter de tomber dans le piège de la nouveauté ou mieux encore en réalisant que les rêves d'hier sont possible dès aujourd'hui.

## MASQUE RIGIDE EN PLASTIQUE RÉUTILISABLE

Nicolas Pénel (briareos)  
de 1 à 4 personnes

Masque rigide ( bullet proof airsoft) en plastique bas point de fusion, recyclable à l'infini.

## METAGAMING BRISER LE 4ÈME MUR ET AU-DELÀ ?

Gilles Cruyplants  
N/A N/A

Quels sont les procédés envisageables pour perdre le joueur dans le jeu. Quels sont les dangers ? Quand le personnage devient le joueur et non l'inverse, que se passe-t-il ? L'imbrication du jeu dans le jeu (effet «Inception»), quels sont les codes ? Comment cultiver le flou en toute sécurité ? Qu'est-ce que cela apporte de briser le 4ème mur (ex : les acteurs qui parlent au public au théâtre alors que celui-ci n'existe pas dans la diégèse).

## PHOTO ONE&ONE

Pouria  
de 1 à 1 personnes

Apprenez à maîtriser votre appareil photo avec des exercices pratiques. Portrait, paysage, macro n'auront plus de secret pour vous!

## PIMP MY NERF

Guilhem Balmes et Laurent Kobel

Nous vous proposons de mettre en pratique quelques techniques très simples pour customiser vos pistolets Nerf et autres jouets en plastique. Vous pouvez venir avec votre Nerf, sinon on en a quelques uns pour vous entraîner.



# PROTHÈSES À BORDS INVISIBLE

Nicolas Pénel  
de 1 à 5 personnes

Apprendre à coller et à maquiller proprement une prothèse latex, de façon à rendre invisible la démarcation. Accessible aux débutants.

# RELAXATION, DÉTENTE, CÂLINS

Elena Mouret  
de 3 à 11 personnes

Que vous ayez besoin d'un câlin réconfortant, d'un massage relaxant ou juste de vous détendre, venez profiter d'un lieu et d'un moment de sérénité. Je vous proposerai quelques techniques de relaxation et vous pourrez aussi proposer les vôtres. Prévoir une tenue confortable et un tapis de gym. 3

# RETOUR SUR LE GN "VOITURE"

Guilhem Balmes et Laurent Kobel

Vous avez joué au GN «Voiture» ? Venez débriefer avec d'autres joueurs et les orgas pour l'améliorer.

# RETOURS ET COUVERTURE

Lila Clairence

Comment utiliser les savoirs acquis à LaboGN et les diffuser autour de nous ? Cet atelier permet de lancer le processus d'appropriation, de restitution et de partage des savoirs.

# SECOURISME

Emma  
de 3 à 20 personnes

En GN ou dans la vie de tous les jours, bien réagir à un accident quel qu'il soit, c'est sauver des vies... Petite remise à niveau pour ceux qui ont oublié ou petite découverte pour ceux qui ne se sont jamais lancé sur les gestes de 1ers secours. En GN ou dans la vie de tous les jours, bien réagir à un accident quel qu'il soit, c'est sauver des vies... Petite remise à niveau pour ceux qui ont oublié ou petite découverte pour ceux qui ne se sont jamais lancé sur les gestes de 1ers secours.





## APPROCHES DE LA CONCEPTION DE GN

Vincent Choupaut  
Table ronde

Chaque auteur aborde la conception d'un GN selon une approche différente. Y en a-t-il une infinité ? Ces approches peuvent-elles être catégorisées ? Peut-on en déduire des grandes principes de méthodes de conception ? Autant de questions auxquelles nous essaierons de répondre ensemble.

## LES 5 SENS EN GN

Cécile Puel  
Table ronde

En GN, nous cherchons l'immersion et l'émotion, impressions abstraites qui passent par le corps, par les sens. Une musique au moment crucial, un repas particulièrement dans le thème, un jeu de lumière... Comment utiliser toutes les ressources sensorielles à notre disposition pour renforcer l'expérience de jeu ?



## CHASSE AUX ÉNIGMES

Elena Mouret  
à partir de 10 personnes

En équipe, vous devrez résoudre les énigmes que les organisateurs auront créées lors d'un atelier plus tôt dans la semaine. Venez vous triturer les méninges!

## CONTES SOUS LES ÉTOILES

Cécile Puel  
Histoires

Sous la voute céleste, nous admirerons quelques astres et constellations en narrant leurs contes et légendes issus de plusieurs pays du monde. Prévoyez des couvertures pour vous allonger dehors. La date est susceptible d'être modifiée en fonction de la météo.

## DODGEBALL DEMOLITION PARTY

Lucie Choupaut,  
Vincent Chaupaut et  
Baptiste Cazes en back up singers  
Minimum 8 personnes

C'est surtout un événement social qui mêlera jeu et conférence.

Commencé en 2005, le projet de GN Dodgeball est l'arlésienne de l'association eXperience. Après de nombreuses réécritures et un lent désengagement de la part de son équipe, le GN Dodgeball connaîtra son dernier sursaut lors de l'édition 2017 de LaboGN. Venez participer nombreuses et nombreux à la Dodgeball Demolition Party ! Au programme mini présentation du projet et conclusions qui peuvent en être tirées puis organisation d'un tournoi de Dodgeball où vous incarnerez les personnages du GN. Tout ce qui a été écrit pour ce jeu sera mis à votre disposition, mais il vous faudra combler les trous en total freeplay. Par contre, on ne rigole pas avec les règles du Dodgeball, c'est sérieux... Ça va faire mal ! 1



# SOIRÉE CABARET / SCÈNE OUVERTE

Jérôme Fourage  
Entre 5 et 20 spectacles

Une scène ouverte avec un public bienveillant. C'est le moment de sortir vos plus belles tenues, et de monter sur scène vous essayez à quelque chose que vous n'avez jamais osé faire devant un public, qui sera là pour vous acclamer et vous applaudir. Aucun jugement de valeur sur cette exercice, le maître mot est : bienveillance et encouragement... Jamais vous n'aurez un public aussi enthousiaste à l'idée de vous voir !

Il est important de venir voir les organisateurs les jours précédant le spectacle pour faire part de votre numéro.

## L'ATTAQUE DES BISOUNOURS : CÂLIN DE MASSE !

Cécile Puel

Recette pour être heureux en groupe et en toute amitié :

Les participants s'allongent par terre. Chacun est en contact avec au moins deux autres personnes. S'assurer que c'est confortable pour tout le monde. Fermer les yeux. Discuter doucement, éventuellement fredonner. Savourer l'instant.

## MATCH D'IMPROVISATION THÉÂTRALE

Nicolas Pénel  
Public illimité  
2 équipes de 3 ou 4 personnes

Les équipes devront improviser une histoire sur un sujet tiré au sort, sur de courtes saynètes chronométrées. Le public vote à chaque reprise pour désigner la meilleure équipe.









*Planning*

**DIMANCHE**

De 13H30 à 16H30	<i>Accueil</i>
De 16h30 à 17h	Cérémonie d'ouverture
De 17h à 18h	Intro à LABO GN
De 18h à 18h30	E-laborons
De 18h30 à 20h	JEU D'INTRO
De 20h à 21h	Dîner
De 21h à 01h	SOIRÉE D'ACCUEIL

# Lundi

	RÉFECTOIRE	SALLE 1	SALLE 2	SALLE 3	SALLE 4
8H30 - 9H30	Petit déjeuner				
9H30 - 10H		<b>TABLE RONDE</b>			<b>JEU</b>
10H - 10H30		<b>Approches de la conception de GN</b> Vincent Choupaut			<b>Before and after silence</b> Emma Marty
10H30 - 11H					
11H - 11H30					
11H30 - 12H		<b>Atelier d'écriture</b> Pauline Paris			
12H - 12H30		<b>ATELIER</b>			
12H30 à 13H30	Déjeuner				
13H30 à 15H30		<b>ATELIER LIBRE</b>	<b>ATELIER LIBRE</b>	<b>ATELIER LIBRE</b>	<b>ATELIER LIBRE</b>
15H30 - 16H		<b>TABLE RONDE</b>			
16H - 16H30		<b>Les 5 sens en GN</b> Cécile Puel		<b>Fabrication d'accessoires chaotiques</b> Marc Lauper	
16H30 - 17H				<b>ATELIER</b>	
17H - 17H30					
17H30 - 18H		<b>ATELIER</b>			
18H - 18H30		<b>Electronique en GN : Réalisation d'objets de jeu et de décors interactifs</b>			
18H30 - 19H		<b>1/2</b> Romain Féret			
19H - 19H30					
19H30 - 20H		DEBRIEFING	DEBRIEFING	DEBRIEFING	DEBRIEFING
20H à 21H	Dîner				
21h - 21h30					
21h30 - 22H					
22h - 22h30					
22h30 - 23H					
23H - 23H30					
23H30 - 00H					
00H - 00H30					
00H30 - 01H					

## SALLE 5

## BLACKBOX

## EXTÉRIEUR

## FOYER

GRANDE  
SALLE

LA MUSIQUE LIVE. On en parle, on la pratique, on la fait pratiquer  
Sébastien Decoster

ATELIER

ATELIER LIBRE

DEBRIEFING

JEU

Braquage  
Julien Roubaud  
Lorène Dheaud

ATELIER  
LIBRE

DEBRIEFING

JEU

CauchemarD  
Hortense Oudot  
Stanislas Kubik

ATELIER

Fabrication de décor en staff  
Nicolas Pénel

Photo One&One  
Pouria Ardalan

ATELIER

ATELIER  
LIBRE

JEU

Les Gamins ///  
Acte 1 ( 1870)  
Jérôme Fourage

DEBRIEFING

EVÈNEMENT SOCIAL

Match  
d'improvisation  
théâtrale  
Nicolas Pénel

8H30 - 9H30

9H30 - 10H

10H - 10H30

10H30 - 11H

11H - 11H30

11H30 - 12H

12H - 12H30

12H30 à  
13H30

ATELIER

La compagnie  
en pyjama  
Lila Clairence

13H30 à  
15H30

15H30 - 16H

16H - 16H30

16H30 - 17H

17H - 17H30

17H30 - 18H

18H - 18H30

18H30 - 19H

19H - 19H30

DEBRIEFING

19H30 - 20H

20H à 21H

21h - 21h30

21h30 - 22H

22h - 22h30

22h30 - 23H

23H - 23H30

23H30 - 00H

00H - 00H30

00H30 - 01H

# Mardi

	RÉFECTOIRE	SALLE 1	SALLE 2	SALLE 3	SALLE 4
8H30 - 9H30	Petit déjeuner				
		ATELIER	ATELIER		
9H30 - 10H		<b>Electronique en GN : Réalisation d'objets de jeu et de décors interactifs</b> 2/2 Romain Féret	<b>GN et handicap : comment rendre notre activité plus accessible ?</b> Elise Hallouet Et Mathieu Labarre		
10H - 10H30					
10H30 - 11H					
11H - 11H30					
11H30 - 12H					
12H - 12H30		<b>Atelier d'écriture</b> Pauline Paris			
		ATELIER			
12H30 à 13H30	Déjeuner				
13h30 - 14h		<b>ATELIER LIBRE</b>	<b>ATELIER LIBRE</b>	<b>ATELIER LIBRE</b>	<b>ATELIER LIBRE</b>
14h-14h30					
14h30-15h					
15h-15h30					
15H30 - 16H					
16H - 16H30		<b>Atelier de création d'énigmes</b> Elena Mouret			
16H30 - 17H					
17H - 17H30					
17H30 - 18H					
18H - 18H30					
18H30 - 19H		ATELIER			
19H - 19H30		<b>L'automatisation en GN pour les nuls</b> Anthony Labouglic			
19H30 - 20H		DEBRIEFING	DEBRIEFING	DEBRIEFING	DEBRIEFING
20H à 21H	Dîner				
21h - 21h30					
21h30 - 22H					
22h - 22h30					
22h30 - 23H					
23H - 23H30					
23H30 - 00H					
00H - 00H30					
00H30 - 01H					

## SALLE 5

## BLACKBOX

## EXTÉRIEUR

## FOYER

## GRANDE SALLE

JEU

Le choix des autres  
Jérôme Fourage

ATELIER

Fabrication de décor en staff  
Nicolas Péné

8H30 - 9H30

9H30 - 10H

10H - 10H30

10H30 - 11H

11H - 11H30

11H30 - 12H

12H - 12H30

12H30 à  
13H30

ATELIER

La compagnie en pyjama  
Lila Clairence

13h30 - 14h

14h-14h30

14h30-15h

15h-15h30

15H30 - 16H

16H - 16H30

16H30 - 17H

17H - 17H30

17H30 - 18H

18H - 18H30

18H30 - 19H

19H - 19H30

19H30 - 20H

ATELIER  
LIBREATELIER  
LIBRE

EVENEMENT SOCIAL

DODGEBALL  
DEMOLITION  
PARTY  
Lucie Choupaut  
Vincent Choupaut  
Baptiste Cazes

DEBRIEFING

DEBRIEFING

DEBRIEFING

DEBRIEFING

JEU

Huntsville  
Camille  
Bosquelle

EVENEMENT SOCIAL

Soirée jeux  
de société

ATELIER

Relaxation, détente, câlins  
Elena Mouret

20H à 21H

21h - 21h30

21h30 - 22H

22h - 22h30

22h30 - 23H

23H - 23H30

23H30 - 00H

00H - 00H30

00H30 - 01H

# Mercredi

	RÉFECTOIRE	SALLE 1	SALLE 2	SALLE 3	SALLE 4
8H30 - 9H30	Petit déjeuner			ATELIER	
9H30 - 10H				<b>ATELIER</b>  Pimp my Nerf Guilhem Balmes Laurent Kobel	
10H - 10H30		ATELIER			
10H30 - 11H		Le questionnaire d'inscription Pauline Paris			
11H - 11H30		Atelier d'écriture Pauline Paris			
11H30 - 12H		ATELIER			
12H - 12H30					
12H30 à 13H30	Déjeuner				
13H30 à 15H30		ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE
15H30 - 16H		ATELIER			JEU
16H - 16H30		Le temps en GN Julien M.			Double lien Stéphane Rigoni
16H30 - 17H					
17H - 17H30					
17H30 - 18H					
18H - 18H30					
18H30 - 19H					
19H - 19H30					
19H30 - 20H		DEBRIEFING	DEBRIEFING	DEBRIEFING	DEBRIEFING
20H à 21H	Dîner				JEU
21h - 21h30					<b>ATELIER</b>  Les Gamins /// Acte II (1948) Jérôme Fourage
21h30 - 22H					
22h - 22h30					
22h30 - 23H					
23H - 23H30					
23H30 - 00H					
00H - 00H30					
00H30 - 01H					

SALLE 5	BLACKBOX	EXTÉRIEUR	FOYER	GRANDE SALLE
	<p>JEU</p> <p>Jouer un personnage à plusieurs joueurs (GN collaboratif expérimental) Gilles Cruyplants</p>			8H30 - 9H30
				9H30 - 10H
				10H - 10H30
				10H30 - 11H
				11H - 11H30
				11H30 - 12H
				12H - 12H30
				12H30 à 13H30
ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE		ATELIER
JEU		ATELIER		La compagnie en pyjama Lila Clairence
Cosmos Mathieu Labarre		Décor de GN SF : faire léger et pas cher Nicolas Pénel		13H30 à 15H30
				ATELIER
				Dixit dansé : les fondamentaux Laurie Cabrera
				15H30 - 16H
				16H - 16H30
				16H30 - 17H
				17H - 17H30
				17H30 - 18H
				18H - 18H30
				18H30 - 19H
				19H - 19H30
DEBRIEFING	DEBRIEFING	DEBRIEFING		19H30 - 20H
				20H à 21H
			EVÈNEMENT SOCIAL	
			Chasse aux énigmes Elena Mouret	21h - 21h30
				21h30 - 22H
				22h - 22h30
				22h30 - 23H
		EVÈNEMENT SOCIAL		23H - 23H30
		Contes sous les étoiles Cécile Puel		23H30 - 00H
				00H - 00H30
				00H30 - 01H

# Jeudi

	RÉFECTOIRE	SALLE 1	SALLE 2	SALLE 3	SALLE 4
8H30 - 9H30	Petit déjeuner	ATELIER	ATELIER	ATELIER	JEU
9H30 - 10H		Secourisme Emma MartySecourisme Emma Marty	Les nouvelles technologies en GN : <u>Que (ne pas) faire ?</u> Gilles Cruyplants	Masque rigide en plastique réutilisable Nicolas Pénel	Fiançailles & Félonies Nils Carel
10H - 10H30					
10H30 - 11H		ATELIER			
11H - 11H30		Atelier d'écriture Pauline Paris			
11H30 - 12H					
12H - 12H30					
12H30 à 13H30	Déjeuner				
13h30 - 14h		ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE
14h - 14h30					
14h30 - 15h	ATELIER	Relaxation, détente, câlins Elena Mouret			
15h - 15h30					
15H30 - 16H		Retour sur le GN "Voiture" Guilhem Balmes et Laurent Kobel			
16H - 16H30		ATELIER			
16H30 - 17H					JEU Plexiglass Stéphane Rigoni
17H - 17H30					
17H30 - 18H					
18H - 18H30					
18H30 - 19H					
19H - 19H30					
19H30 - 20H		DEBRIEFING	DEBRIEFING	DEBRIEFING	DEBRIEFING
20H à 21H	Dîner				JEU
21h - 21h30					L'enfer de Kant Benoît Mirouse Cécilia Tachet
21h30 - 22H					
22h - 22h30					
22h30 - 23H					
23H - 23H30					
23H30 - 00H					
00H - 00H30					
00H30 - 01H					



## SALLE 5

## BLACKBOX

## EXTÉRIEUR

## FOYER

## GRANDE SALLE

8H30 - 9H30

9H30 - 10H

10H - 10H30

10H30 - 11H

11H - 11H30

11H30 - 12H

12H - 12H30

12H30 à  
13H30

ATELIER

**La compagnie en  
pyjama**  
Lila Clairence

13H30 à  
15H30

15H30 - 16H

16H - 16H30

16H30 - 17H

17H - 17H30

17H30 - 18H

18H - 18H30

18H30 - 19H

19H - 19H30

19H30 - 20H

20H à 21H

21h - 21h30

21h30 - 22H

22h - 22h30

22h30 - 23H

23H - 23H30

23H30 - 00H

00H - 00H30

00H30 - 01H

## ATELIER LIBRE

JEU

Les 7 Zombies de  
l'Apocalypse  
Elise Hallouet  
Mathieu Labarre

DEBRIEFING

ATELIER  
LIBRE

DEBRIEFING

## ATELIER LIBRE

ATELIER

Comédie musicale  
improvisée  
Cécilia Tachet  
Aurélie Malétras

DEBRIEFING

EVÈNEMENT SOCIAL

Soirée cabaret /  
scène ouverte  
Jérôme Fourage  
Delphine de Curraize  
Lila Clairence

# Vendredi

	RÉFECTOIRE	SALLE 1	SALLE 2	SALLE 3	SALLE 4
8H30 - 9H30	Petit déjeuner				
9H30 - 10H			ATELIER		
10H - 10H30		ATELIER	Prothèses à bords invisible Nicolas Péné		JEU
10H30 - 11H		Metagaming : Briser le 4ème mur et au-delà ? Gilles Cruyplants			La cote 347 Matthieu Sauveur
11H - 11H30					
11H30 - 12H		Atelier d'écriture Pauline Paris			
12H - 12H30		ATELIER			
12H30 à 13H30	Déjeuner				
13H30 à 15H30		ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE
15H30 - 16H		ATELIER			
16H - 16H30		Retours et couverture Lila Clairence			
16H30 - 17H		De la fabrication de décor en GN Laurent Kobel			
17H - 17H30					
17H30 - 18H		ATELIER			
18H - 18H30					
18H30 - 19H		EVÈNEMENT SOCIAL			
19H - 19H30		L'attaque des bisounours : câlin de masse Cécile Puel			
19H30 - 20H		DEBRIEFING	DEBRIEFING	DEBRIEFING	DEBRIEFING
20H à 21H	Dîner				
21h - 21h30					
21h30 - 22H					
22h - 22h30					
22h30 - 23H					
23H - 23H30					
23H30 - 00H					
00H - 00H30					
00H30 - 01H					

## SALLE 5

## BLACKBOX

## EXTÉRIEUR

## FOYER

				8H30 - 9H30
				9H30 - 10H
				10H - 10H30
				10H30 - 11H
				11H - 11H30
				11H30 - 12H
				12H - 12H30
				12H30 à 13H30
			ATELIER	
ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	La compagnie en pyjama Lila Clairence	13H30 à 15H30
JEU	JEU			
Sexcraft Stéphane Rigoni	Les Gamins // Acte III (1980) Jérôme Fourage			15H30 - 16H
			ATELIER	
			Danse des 5 rythmes Cécile Puel	16H - 16H30
				16H30 - 17H
				17H - 17H30
				17H30 - 18H
				18H - 18H30
				18H30 - 19H
				19H - 19H30
DEBRIEFING	DEBRIEFING	DEBRIEFING	DEBRIEFING	19H30 - 20H
				20H à 21H
			EVENEMENT SOCIAL	
			Représentation de la compagnie en pyjama	21h - 21h30
				21h30 - 22H
				22h - 22h30
				22h30 - 23H
				23H - 23H30
				23H30 - 00H
				00H - 00H30
				00H30 - 01H
		EVENEMENT SOCIAL		
		Last Party		



# SAMEDI

De 9h30 à  
10h30

Petit déjeuner

De 10h30 à 12h

LABO GN 2018

De 12h à 13h

T'inquiète y a un safeword !

De 13h à 14h

Déjeuner

De 14h à 15h

Cérémonie d'adieux

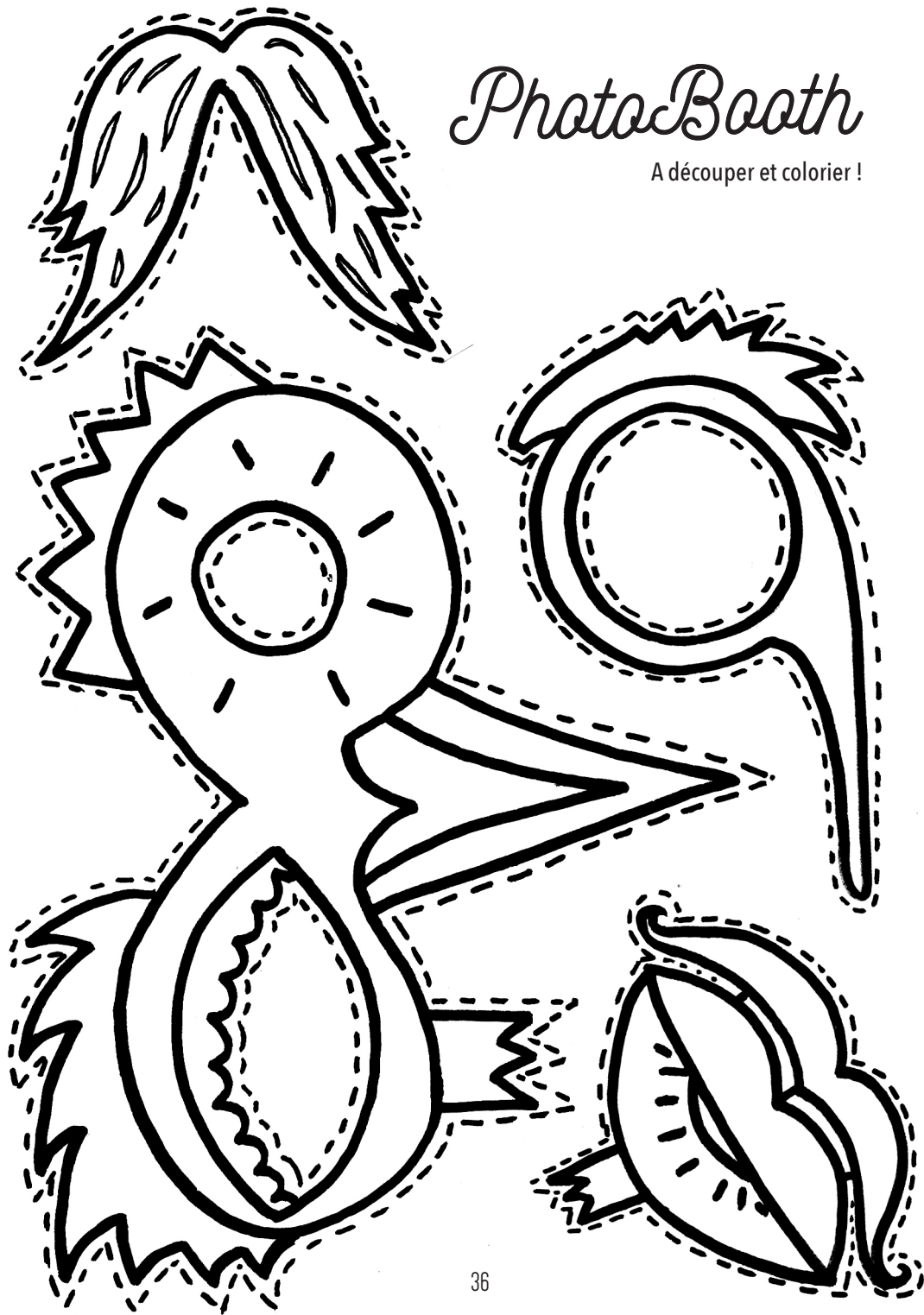
De 15h à 16h

*Départ*



# PhotoBooth

A découper et colorier !





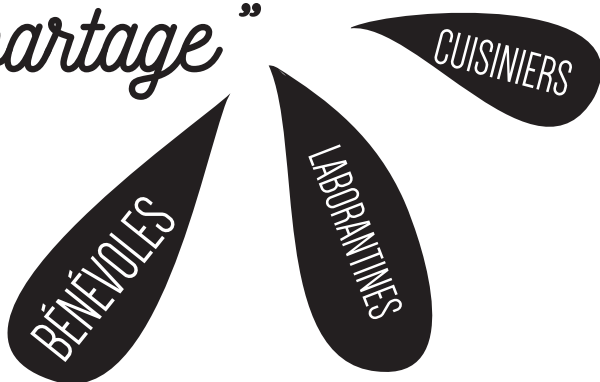






*”Le bonheur le plus doux est celui qu'on partage”*

[Jacques Delille]



MERCI à tous ceux qui ont contribué à ce magnifique séjour.





