

Comme le Houx



*Un jeu pour deux personnages féminins,
de Hélène Henry*

The page is decorated with several Polaroid-style photographs in the corners. In the top-left, there's a photo of a dark, textured surface with small yellow spots. In the top-right, there's a photo of a dark surface with a yellow circular highlight. In the bottom-left, there's a photo of a dark surface with a yellow rectangular highlight. In the bottom-right, there's a photo of a dark surface with a yellow rectangular highlight.

Comme le Houx...

« *L'amour est comme l'églaïtier,
L'amitié, comme le houx,
Le houx est sombre quand l'églaïtier fleurit,
Mais lequel fleurit le plus constamment ?* »

Comme le Houx est un jeu petit format pour deux personnages féminins. Il met en scène pendant une heure environ la discussion téléphonique entre deux amies qui ont été très proches, le sont peut-être encore, et ont besoin de se confier l'une à l'autre.

Comme le Houx appartient à un cycle de GN intitulé « **Instantanés** ». Ce cycle, entamé avec *Tant d'Espace* de Beus, regroupe plusieurs GN de même format, dont l'ambition est d'interroger des situations communes pour évoquer des thèmes universels et familiers (l'amour lors des retrouvailles dans un café avec un ex, l'amitié le temps d'un coup de fil, etc.), au cours desquelles des personnages récurrents peuvent s'entrecroiser.

Il est recommandé, mais non obligatoire, d'avoir déjà joué *Tant d'Espace* avant de jouer *Comme le Houx*, qui se déroule quelques mois après. Il est nécessaire pour le joueur qui incarne Lætitia d'avoir lu sa fiche du *Tant d'Espace*, complémentaire de celle-ci.

Comme le Houx est un jeu réaliste dont le thème est l'amitié, ses fous rires inoubliables et ses promesses non tenues, l'illusion de la proximité, la tentation de la fusion, l'inéluctabilité de la déception, la permanence de ses liens malgré tout.

Comme le Houx est un jeu où les joueurs seront encouragés à s'inventer des souvenirs communs, des histoires passées, des anecdotes.

Comme le Houx se déroule lors d'un coup de téléphone, et aura donc lieu, à priori, entièrement à distance. Le téléphone est anonyme et facilite la confession, incitant à se parler sans filtre, comme on se parlerait à soi. Il permet également d'explorer en creux le rôle de la communication non-verbale dans la transmission d'informations et d'émotions.

Il est possible néanmoins aux joueurs mal à l'aise au téléphone de se rejoindre s'ils souhaitent se donner rendez-vous (dans un café ou autre).

En raison de ce format inédit, aucun organisateur n'est requis. Rien ne l'empêche cependant si les joueurs en ressentent le besoin, pour faciliter la prise en main des ateliers et le lancement du jeu notamment.

Comme le Houx est un jeu dont la fin est connue : Lætitia ira au bout de son projet quoi qu'il arrive. La conversation n'a pas pour sujet de la détourner de son intention, ni de centrer la discussion sur les hommes, mais d'interroger la relation entre les deux femmes à un moment important de leurs vies, la force et le soutien qu'elles peuvent s'apporter, peut-être, avant de replonger dans le flot de leurs vies.

LES ATELIERS

Ce sont en fait des petites activités pré-GN dont le but est de se mettre dans l'esprit et le ton du jeu. Vous trouverez ci-dessous deux ateliers pour préparer *Comme le Houx*.

Ces ateliers peuvent être préparés par les joueurs en amont et pas forcément improvisés le jour même du GN. Vous pouvez évidemment en créer d'autres.

Ces ateliers se tiendront par téléphone. Il s'agit en soi d'un atelier, pour simuler l'habitude et la familiarité de ces coups de fil.

Le passé récent

But : préparer les joueurs à échanger sur des banalités du passé récent de leur personnage.

Chaque joueur va écrire sur un bout de papier trois souvenirs inventés de son personnage. Ces souvenirs ne seront pas révélés à l'autre personnage avant le début du jeu.

- un souvenir du weekend passé
- un souvenir de ses derniers mois
- un souvenir de ses dernières années

Exemple pour Lætitia : – *dimanche, je me suis promenée avec mon fils au parc – j'ai failli être virée de mon boulot pour retards répétés – j'ai fait un voyage à Venise avec mon mec.*

L'idée est de préparer quelques pistes pour alimenter la future conversation. Les trois souvenirs de chaque personnage ne seront sans doute pas tous utilisés durant le jeu.

La relation passée

But : évoquer l'amitié passée des personnages et la dégradation de celle-ci au fil des ans. Ces éléments pourront être repris durant le jeu.

Chaque personnage devra décrire un souvenir en commençant par les mots suivants :

- Qu'est-ce qu'on a ri quand...
- Qu'est-ce que je t'admire quand...
- Qu'est-ce que ce que tu m'as aidée quand...
- Qu'est-ce que tu me déçois quand...

L'atelier devra se faire en mode échange. Le faire deux fois devrait être amplement suffisant.
Exemples :

Lætitia : « Véro, qu'est-ce qu'on a ri quand on a vu ce film débile au cinéma. »

Véro : « Lætitia, qu'est-ce qu'on a ri quand on s'est teint les cheveux en bleu. »

Lætitia : « Véro, qu'est-ce que je t'admire quand tu réponds du tac au tac aux mecs qui nous abordent dans la rue. »

Véro : « Lætitia, qu'est-ce que je t'admire quand tu t'enthousiasmes pour un tableau ou un ballet. »

Lætitia : « Véro, qu'est-ce que tu m'as aidée quand Kamel m'a quittée et que je ne voulais voir personne. »

Véro : « Lætitia, qu'est-ce que tu m'as aidée quand je croyais ne jamais trouver de travail et que je désespérais. »

Lætitia : « Véro, qu'est-ce que tu me déçois quand tu annules à la dernière minute nos rendez-vous. »

Véro : « Lætitia, qu'est-ce que tu me déçois quand c'est toujours à moi de te relancer pour qu'on se voie. »

MISE EN PLACE

Le lieu

Le GN se déroule par téléphone, dans les années 2000. Chacun peut se trouver dans son appartement (dans une pièce seule, par souci de tranquillité), mais rien n'empêche aussi de jouer en extérieur (café, parc, ...).

Le matériel

Comme le Houx est un jeu minimaliste. Vous n'aurez besoin que d'un téléphone pour vous appeler.

Avant le jeu

Lire le document « *Comme le Houx_Organisation* » et les personnages quelques jours avant. Attention, il ne s'agit pas d'un jeu transparent : les joueurs ne doivent lire que la fiche (ou les fiches, dans le cas de Lætitia) correspondant à leur personnage.

S'assurer que le lancement du jeu est clair :

- Le jeu commencera à l'issue du dernier atelier. Le joueur qui incarne Véronique appellera Lætitia, ce qui sonnera le début du jeu proprement dit.
- Le jeu se terminera lorsque l'un des joueurs raccrochera.

S'il y a un organisateur, répondre aux questions des joueurs si besoin. En effet, vous n'assisterez probablement pas au jeu, dont le format ne requiert ni même ne permet la présence d'un organisateur pendant le jeu.

S'assurer que chaque joueur a le numéro de téléphone de l'autre joueur parmi ses contacts.

Après le jeu

Une fois le jeu fini, il est conseillé de se retrouver si possible en vrai, dans un café ou ailleurs, avec l'organisateur s'il y en a, ou d'organiser une conférence téléphonique, afin de débriefer et sortir du jeu en douceur. Parler de son personnage à la 3^e personne peut aider à introduire une distanciation bienvenue.

Merci à Beus pour ses beaux jeux, et sa générosité. Et les fêlures.

Aux beta-testeuses, Leïla et Stéphanie, Mu et Amélie.

A Manue, pour sa mise en page

À (mon) Kamel.

Et avant tout, aux amies !