

Déroulé du jeu

Carmen Chabardès

Ce document est le script du week-end, de l'arrivée des joueurs à la fin du jeu. Il donne aux organisateurs le descriptif des ateliers à organiser et le timing indicatif. Il peut arriver de prendre un peu de retard, notamment sur la scène 3, ce n'est pas dramatique. L'idée est de respecter approximativement la durée des scènes. Celles-ci sont plus ou moins longues en fonction de leur contenu.

Vendredi soir //////////////////////////////////////

19h00 arrivée des joueurs (prévoir des arrivées tardives potentielles)

Montrer aux joueurs où ils vont dormir. Leur préciser que les chambres seront en jeu et qu'il faudra refaire les lits et cacher les affaires hors-jeu après s'être préparés samedi matin.

Les joueurs sont encouragés à relire la fiche, et ils ont été encouragés à la relire avant de venir (plusieurs fois). Une bonne connaissance des personnages sera nécessaire pour les ateliers du vendredi soir.

19h30 discours d'accueil et collation

Le but est de parler du jeu (ou d'autre chose) et de faire en sorte que tout le monde se sente à l'aise. Les joueurs doivent commencer à se sentir chez eux dans la maison, qui sera la leur pendant toute la durée du jeu (les orgas seront absents, cachés dans une pièce). Bien insister pour qu'ils se sentent libres de faire ce qu'ils veulent dans cette maison (dans le respect des lieux bien sûr).

Le mot d'ordre des orgas est d'être à l'écoute et efficaces : le GN ne sera pas en retard. Le planning du week-end est affiché sur le mur pour tous, ainsi que quelques arbres généalogiques de la famille Chabardès.

Bien préciser que les organisateurs seront disponibles avant, pendant et après le jeu pour les joueurs qui ont besoin de parler d'une difficulté ou de quelque chose qu'ils ont mal vécu.

Préciser que le repas en jeu sera géré par les joueurs. Le menu, les ingrédients et les instructions sont prévus par l'organisateur et affiché à plusieurs endroits dans la cuisine : il n'y aura qu'à les suivre. C'est Carmen qui est en charge de la cuisine, aidée de ses filles et parfois de Léonie. Les orgas mangent de leur côté les joueurs ne doivent pas se soucier d'eux.

20H30 : Début des ateliers - partie 1

La visite de la maison. (20 minutes)

Tour de la maison pour présenter chacune des pièces en commençant par la porte d'entrée, pièces en-jeu, pièces hors-jeu, commodités, etc. Dérouler la visite pièce par pièce en fonc-

tion de l'agencement de la maison. Dans chaque pièce en-jeu (cuisine, salon, bureau, chambre de Léonie, chambre de Paul) prendre le temps de demander aux joueurs quels souvenirs de la fiche collective sont liés à chacune des pièces en-jeu. Le but est de faire vivre l'endroit, ne pas aller trop vite pour laisser le temps aux joueurs de se souvenir de la fiche, voire d'inventer de nouveaux souvenirs.

Les choses importantes à indiquer aux joueurs pendant la visite :

- le téléphone est situé dans le bureau d'Henri. Ses enfants l'ont convaincu d'en faire installer un, il n'était pas très motivé, mais c'est lui seul qui répond et qui passe des appels, car c'est lui le chef de famille.
- indiquer où sont rangés les jeux de dames/échecs/cartes
- indiquer où est rangé l'alcool pour ces messieurs
- Faire un point sur les activités que font les hommes pendant que les femmes cuisinent (fumer dans le bureau, prendre l'apéritif, remonter les montres et les pendules, lire).

La cuisine de Carmen (10 minutes)

Au début de cet atelier on dit aux joueurs qui interprétera Carmen pour que le joueur concerné soit très attentif. Cet atelier est surtout destiné aux femmes de la maison (Carmen particulièrement) pour qu'elles soient à l'aise dans la cuisine pendant le jeu, mais tous les joueurs sont invités à y assister pour pouvoir être autonome hors temps du jeu.

>> Pendant la durée du jeu les joueurs doivent être autonomes : les orgas ne sont plus là, il ne faut pas hésiter à fouiller dans les placards. "Vous êtes chez vous".

>> C'est Carmen qui est la maîtresse de la cuisine, c'est à elle qu'on demande quand on a besoin de quelque chose dans la cuisine. Jeanne et Marie savent également où sont rangées les choses. Des fois Léonie peut aller chercher un truc, mais ce n'est pas son domaine. Léonie ne s'occupe pas de la cuisine, son boulot c'est plutôt la logistique. Pauline n'est pas chez elle ici, elle n'ira pas fouiller dans les placards, mais elle peut aider à la cuisine. Les hommes se font servir, sauf quand il s'agit de choses d'hommes (l'alcool), qu'ils peuvent prendre l'initiative de se servir eux-mêmes.

Commencer par montrer où est rangée la vaisselle et expliquer comment se déroulera le repas : les instructions du repas sont affichées dans la cuisine et pour les personnages concernés, elles seront informées pendant le jeu de ce qu'elles doivent faire à quel moment. Attention, il faut garder à l'esprit qu'elles ont un repas complet à servir pour 8 personnes et qu'il ne faut pas le servir trop tard. Il faut donc veiller à préparer et mettre au four le gigot suffisamment tôt.

S'il y a des doutes sur le timing, ne pas hésiter à venir trouver les orgas.

Après avoir montré où est rangée la vaisselle, demander ensuite aux joueurs/ses de trouver le service pour le café, le plat pour le gigot, la nappe, les assiettes, etc.

Pendant le jeu : au moment de débarrasser la table, les orgas s'occuperont de lancer le lave-vaisselle et de ranger la cuisine. C'est le seul moment où les orgas interviendront pour aider les joueurs pendant le jeu.

Les personnages (3h30 minutes)

C'est le moment où indiquer aux joueurs qui ils joueront pour la première scène. On ne leur dit pas quels autres personnages ils seront amenés à jouer.

Distribuer à chaque joueur/se le papier avec le nom de son premier personnage inscrit dessus (Henri, Léonie, Ernest, Carmen, Marie, Paul, Jean, Pauline). Mettre de côté pour l'instant les personnages qui ne sont pas encore en jeu au début (Jeanne, Albert, Victorine, Eugène). Félix et Louis sont encore bébé en 1905 et Anne n'est pas née, ils auront leur propre atelier plus tard pendant le jeu et ne doivent pas être évoqués devant les joueurs pour l'instant.

Installer tous les accessoires que les joueurs ont ramené sur une grande table avec autant de chaises que de joueurs et orgas présents. Prévenir que l'atelier va être assez long. Il va s'agir de reparler de tous les personnages de la fiche collective, se mettre d'accord sur comment les joueurs les voient et préciser certaines choses.

Chacun leur tour (en utilisant un bâton de parole), les joueurs vont dire ce qu'ils ont compris du personnage et comment ils l'imaginent (chaque personnage sera passé en revue à tour de rôle). Ils peuvent proposer des tics, des façons de parler, des démarches. Aussi dire quel est le rapport de leur personnage avec le personnage dont on parle. Attention il ne faut pas réagir à ce que disent les autres sinon ça va durer trop longtemps (on attend son tour de parole pour le faire au besoin), l'idée est que le joueur puisse se nourrir de ce qui est dit sur son personnage. Après avoir fait le tour de parole, le groupe choisit les accessoires que le personnage portera en jeu. Les accessoires serviront non seulement à marquer quel personnage rentre en jeu, mais aussi à signaler la disparition d'un personnage (après la mort d'un perso, ses accessoires seront disposés dans la maison, les personnages en-jeu pourront se sentir libre d'utiliser ces accessoires. Ils symbolisent le personnage disparu).

Pour toutes les questions que les joueurs se posent sur les imprécisions de la fiche collective, c'est aussi le moment d'y répondre en groupe, comme par exemple : quel est le métier d'Ernest ? Où vivaient Ernest et Pauline ? Quel est le métier d'Albert ? Etc.

Une fois que tous les premiers personnages sont passés, passer aux 4 autres personnages (Jeanne, Albert, Victorine, Eugène) mis de côté précédemment. **ATTENTION, on ne dit pas qui les jouera, ce sera découvert en jeu.** Les passer en revue de la même façon que les précédents. Chacun leur tour les joueurs disent comment ils l'imaginent et proposent des tics, des façons de parler, etc. Bien préciser aux joueurs d'être attentifs parce que certains devront les jouer. Les joueurs déterminent les accessoires de ces persos. Il peut y avoir des accessoires qui ne sont pas utilisés.

Après l'atelier les joueurs gardent les accessoires de leur personnage pour le lendemain matin. Les orgas rassemblent les accessoires des personnages qui ne commencent pas le jeu pour les mettre de côté. Les organisateurs récupèrent également les papiers sur lesquels sont inscrits les noms des personnages.

Les accessoires non utilisés peuvent être placés à un endroit peu visible de la maison où les joueurs pourront venir piocher s'ils ont envie d'accessoires supplémentaires au moment d'un changement de personnage.

Préciser que les organisateurs ne sont pas là. Quand ils font des photos, ils n'existent pas. Parfois, ils pourront jouer des PNJ, mais ce sera visible par leur costume, le reste du

temps, les joueurs doivent les ignorer.

Le deuil (10 minutes)

Prévenir que l'exercice peut être douloureux et qu'il n'est pas obligatoire. Ceux qui veulent peuvent le faire en tant que personnage, mais ils peuvent aussi le faire en tant que joueur.

>> Installer les joueurs confortablement dans le salon. Un orga leur demande de fermer les yeux, puis va raconter, lentement, en faisant des pauses, d'une voix douce, une scène que tout le monde devra se représenter. Un mercredi matin. Que faites vous ? ... Puis le téléphone sonne. Quelqu'un vous apprend la nouvelle. Cette personne à laquelle vous tenez tant, vient de mourir.... Qui vous a prévenu ? ... Que faites vous après avoir raccroché ? 3 jours plus tard. Ce sont peut être les obsèques.... Qui y est ? ... Qui a tout organisé ? ... 3 mois plus tard. La vie a repris son cours pour tout le monde. ... Vous vous levez.... Est ce que votre vie continue comme avant ? ... Qui est à vos côtés au jour le jour ? ... 3 ans plus tard. Vous n'y pensez plus chaque jour. le temps a passé. Et pourtant aujourd'hui, vous tombez sur un objet qui a appartenu à cette personne. Quel est cet objet ?... Que faites vous avec ? ...

Maintenant, vous pouvez prendre du temps pour penser à ce que vous ressentez et à ce que vous pourrez utiliser demain dans le jeu pour votre personnage. Vous pouvez vous lever quand vous voulez et nous rejoindre à côté. Ceux qui se lèvent ne feront pas de bruit pour laisser de l'espace et du silence à ceux qui en ont besoin.

00H40 : Fin des ateliers

Les joueurs sont encouragés à aller se coucher au plus tôt car ils doivent être prêts en costumes et toutes les chambres rangées le lendemain pour 9H15. Ils peuvent relire la fiche collective maintenant que les personnages sont plus réels (laisser des fiches collectives à disposition quelque part dans la maison).

Samedi // 8H00-9H00 : Petit déjeuner

8H30 : Préparation costumes + ranger tous les éléments hors-jeu sous les lits, dans les placards et dans les pièces hors-jeu

9H15 : Début des ateliers en costume - partie 2

Les relations proches (15 minutes)

Répartir les personnages par couples de jeu (Marie/Jean) (Carmen/Paul) (Henri/Léonie) (Ernest/Pauline).

Il est important de le faire pour ces personnages même si certains vont mourir très vite car cette relation aura de l'importance tout au long du jeu. Une fois les personnages disparus,

ceux qui restent continueront de parler d'eux et de les faire exister dans leurs coeurs.

Les joueurs sont encouragés à se trouver un coin tranquille pour aller discuter de comment ils envisagent leurs relations, comment leurs personnages se parlent au quotidien. Ce qu'ils veulent dire les regards qu'ils s'échangent quand ils sont avec les autres, etc. Il faut en profiter pour parler du personnage et se l'approprier.

La famille bourgeoise de bonne éducation (5 minutes)

Lecture d'un texte trouvé sur Internet sur la famille bourgeoise après avoir rassemblé tous les joueurs au salon :

Au milieu du XIX^e siècle, la grande bourgeoisie, à la fois actrice et bénéficiaire de la révolution industrielle, cherche à laisser à la postérité l'image de sa réussite économique et sociale. À défaut d'appartenir à une lignée prestigieuse du passé, elle célèbre la famille, clé de voûte de ce nouveau modèle. La jeune fille était protégée des influences extérieures néfastes en restant chez elle. Puis en tant qu'épouse et pleinement consciente de ses responsabilités, on avait tendance à ne la voir capable qu'à l'intérieur du foyer. Dans cet environnement, la femme se conforme à ce que l'on attend d'elle, c'est à dire la tenue de son ménage. Elle se doit de plus de servir au mieux son mari et l'avenir de sa progéniture, en restant pleine de dignité et de froideur. En principe cela devait suffire à son bonheur et, le fait de déranger cet ordre des choses et de déroger à la règle était perçu comme une atteinte à l'idéal familial. On trouve de nombreux ouvrages et pas uniquement religieux sur le devoir du sexe faible. Ses traits dominants qui sont son émotivité, son égoïsme et son impulsivité, ne sont pas toujours corrigés par une forte éducation. Elle est, de par ses fonctions reproductrices, dirigée par ses passions violentes, l'amour, la haine et la jalousie. Quand au travail salarié, le salariat féminin y est considéré comme un acte de pauvreté absolue.

Qu'en est-il de la relation de la famille bourgeoise à la culture et à l'art ? Être bourgeois, c'est d'abord avoir une belle maison ou un bel appartement ; c'est avoir un bel intérieur avec des pièces de réception, salon et salle à manger. En dehors d'un goût assuré pour la décoration néo-classique, la bourgeoisie, si elle peut envisager de faire appel à un architecte moderne, ne s'égarrera pas à fréquenter les salons d'artistes d'avant-garde sans le sou.

L'homme, quand à lui, occupe ses journées à la gestion des affaires économiques ou à rencontrer d'autres hommes pour ses affaires dont ses enfants et son épouse n'auront rien à connaître. Il est le garant d'un pouvoir moral, tout autant pour ses enfants que pour ses ouvriers ou de ses concitoyens plus

pauvres, dont il est également le père et le bienfaiteur, grace à sa supériorité et à son argent. La citation suivante illustre cet état d'esprit :

“Etre le père de vos ouvriers, voilà bien, Monsieur, la constante préoccupation de votre cœur. Toutes les œuvres de bienfaisance dont vous avez doté votre cité, en donnant un vivant et magnifique témoignage.” - J.A. Burdy, adjoint au maire du Creusot, discours pour l'inauguration de l'Hôtel-Dieu, 15 septembre 1894.

Passé les premières années où la survie de l'enfant était incertaine, l'enfant était alors confondu avec les adultes dans les activités de tous les jours. Responsabilisé très tôt et puni sévèrement, souvent par des châtiments corporels, l'enfant avait droit à de l'affection et à des cadeaux, mais était habitué à avoir avec les autres enfants et ses parents des devoirs de comportements aussi important que les adultes.

Concernant la famille Chabardès : Il s'agit de LA famille bourgeoise importante de St Pons, une ville de Province relativement importante dans le département. Henri avait un cabinet de notaire. Jean s'apprête à ouvrir une pharmacie.

Le silence (30 minutes)

Dans le but de respecter les traditions bourgeoise et aussi, pour fluidifier le jeu et donner une chance à tous les personnages de s'exprimer, les organisateurs présentent l'atelier sur le silence qui est particulièrement important. Le but est d'éviter des scènes trop bavardes que nous autres GNistes avons tendance à créer par peur du vide et de l'ennui.

Commencer par installer tous les joueurs/ses dans le salon.

Atelier 1 :

Chaque joueur va inventer une phrase quelconque que pourrait dire son personnage.

exemple pour Henri : “Léonie, demain soir nous recevrons pour le dîner et je tiens à ce que tout soit prêt à 8 heures”

Ensuite, chacun va prononcer sa phrase de la façon la plus neutre possible, sans ton et sans geste.

Ensuite, chacun va la prononcer en prenant soin de laisser un silence avant, quelque part dans la phrase et après.

Ensuite chacun pourra ponctuer ces silences d'un geste.

L'organisateur donne sa première phrase en exemple pour chaque étape.

Atelier 2 :

Une courte scène (5 min) va maintenant être jouée en essayant de parler le moins possible. La scène a lieu plus tôt en 1905 alors que Paul n'est pas encore malade. Dans cette scène, tout le monde se prépare pour aller à l'église le dimanche matin. Ce jour-là, Paul doit lire un texte à l'église en l'honneur de son père Alain, mort il y a 5 ans. Paul, Marie, Carmen, Henri, Léonie, Jean, Ernest, Pauline sont présents. Jeanne est en vacances, Le petit Félix est

chez les parents de Pauline.

Paul est nerveux et essaye de ne pas le montrer, sans trop de succès. Carmen est fière de lui et voudrait le rassurer. Paul voudra changer de chemise au dernier moment.

Henri va s'impatienter car il est déjà prêt. C'est Léonie qui en fera les frais, même si elle n'y est pour rien dans le retard de Paul.

Marie et Jean sont heureux d'aller à l'église. Ils savent que bientôt, ils s'y marieront.

Ernest est heureux d'être en famille, mais Pauline ne se sent pas à l'aise car personne ne la considère. Elle essaye toutefois de sourire pour rassurer son époux et qu'il ne se rende compte de rien.

La scène s'arrêtera lorsque Paul sera prêt à partir et que tout le monde quittera la maison. Tout le monde est très fier de Paul à ce moment là. Aujourd'hui, c'est lui que tout le monde va voir et il fera honneur à son père Alain. L'objectif est de faire passer un maximum de chose par les regards, de ne faire que de courtes remarques anodines, et de profiter des silences.

Après la scène les organisateurs recueillent les impressions des joueurs. Ont-il eu des difficultés ? Se sont-ils trouvés assez silencieux ? Ont-ils envie de la rejouer ? Même si les joueurs n'ont pas le sentiment d'avoir trop parlé il est probable qu'ils l'aient fait quand même. Les encourager à rejouer la scène en essayant d'être plus silencieux.

Après la 2^e scène, demander à chaque joueur/se s'il pense qu'il a du mal à respecter cette consigne. Proposer aux joueurs, s'ils en ont envie, de convenir entre eux d'un signe pour indiquer à un joueur quand il prend trop de place de façon inappropriée.

Entre les scènes (10 minutes)

Expliquer aux joueurs comment va se gérer la fin des scènes.

Lorsqu'une musique démarre, c'est la fin de la scène. Les joueurs doivent alors finir ce qu'ils sont en train de faire (l'arrêt doit être progressif et non brutal) et se réunir au salon pour attendre les instructions des organisateurs. Les instants hors-jeu entre les scènes sont silencieux, les joueurs doivent rester concentrés, les interscènes sont des moments assez denses.

Une fois la musique lancée, un orga viendra donner ses directives pour le déroulement d'une meta scène ou d'un atelier.

>> Parfois il y aura des zones muettes. Ce sont des espaces dans lesquels on peut jouer mais en silence. Pas de mimes, on ne fait pas semblant de parler.

>> Parfois, il y aura un court atelier pour certains personnages entre les scènes, mais les joueurs seront prévenus et ils n'auront qu'à suivre les instructions données par les organisateurs.

Après l'inter-scène, les orgas disposent les joueurs dans la pièce où leur personnage commence la scène suivante. Certains joueurs/ses devront alors changer de personnage et peut-être de costume, ils seront alors accompagnés par un organisateur. Une fois tous les joueurs/ses installés à leur place de début de scène, une lettre que leur personnage a écrite à quelqu'un

(ami, famille) leur sera distribuée. Cette lettre est datée de la prochaine scène qui sera jouée et donnera aux joueurs/ses toutes les informations dont ils ont besoin pour jouer la scène. Les joueurs/ses peuvent prendre tout leur temps pour lire cette lettre. Le jeu ne démarrera pas sans eux. C'est le moment pour le joueur de se recentrer et de réfléchir à son personnage qui aura peut être vieilli, qui ne marchera peut-être plus comme avant, ne parlera plus comme avant. Il faut prendre le temps.

Une fois que les joueurs ont fini leur lecture, ils doivent donner la lettre à l'organisateur présent dans la pièce. Une fois que tout le monde a fini sa lecture, un orga lira un petit texte pour introduire la scène. Ce n'est que lorsqu'il aura fini sa lecture que le jeu pourra recommencer

Dernières consignes (10 minutes)

Les lettres que les joueurs/ses reçoivent au début de chaque scène contiennent le matériel de cette scène. Il est donc important de se servir de tout. Le contenu des lettres doit nourrir les scènes, donner du jeu, mais il faut rester cohérent avec le personnage dans la manière qu'il peut avoir d'exprimer telle ou telle chose.

Le temps des scènes est le temps réel : il est l'heure qu'il est en vrai.

Pas de décision d'avenir en dehors de celles proposées dans les fiches car le jeu est linéaire et les joueurs découvriront l'évolution de leur personnage au fil des scènes. En revanche ils ont la liberté de prendre des décisions lorsque cela concerne un choix présent dans les lettres. De même le temps des scènes se joue dans la maison ou le jardin. Si un personnage a des choses à faire à l'extérieur, il faut les reporter à après la scène. Les scènes durent en moyenne 1h.

Les joueurs/ses sont libres de parler du passé et d'inventer des souvenirs. Il faut accepter les souvenirs proposés par les autres. Les joueurs doivent être autonomes dans la maison et vis-à-vis des décisions qu'ils prennent. S'ils ont un doute, ils peuvent venir poser la question à un orga, mais normalement il n'y a pas de raison. Bien préciser qu'il n'y a pas de vérité sur un événement : n'existe que la façon dont le personnage le perçoit à ce moment-là.

On ne mime pas d'objets, si l'on parle de quelque chose dans les lettres, c'est un objet réel en jeu. Si les joueurs ne le trouvent pas, c'est qu'il n'est pas là.

La maison est très bien entretenue. Les éventuelles toiles d'araignées, la poussière ou le désordre n'existent pas dans le jeu.

Ne pas oublier les silences. La famille Chabardès est une famille de bourgeois de province, ils sont froids et pudiques et ils ne parlent pas pour ne rien dire. Par ailleurs les joueurs n'ont aucune raison de s'isoler avec certains membres de la famille pour discuter, ça ne se fait pas, sauf Henri s'il convoque quelqu'un dans son bureau. Les seules occasions de s'isoler et de discuter c'est de faire quelque chose : cuisiner, jouer aux cartes ou aux dames, plier des draps... Cependant il ne s'agit pas d'un GN à intrigues donc il n'y a pas de raison de comploter en petits groupes.

Pour Carmen, bien rappeler à la joueuse/joueur qu'elle doit commencer à s'occuper du repas vers 11H/11H30 pour ne pas manger trop tard (repas normalement prévu vers 13h/13h30). Elle aura des indications à ce sujet dans les lettres, mais elle est complètement autonome sur la gestion du temps.

Pour les fumeurs/les pipis, préférez le faire pendant les scènes. Les interscènes seront assez denses et vous ne pourrez pas prendre des pauses à chaque fois.

Concernant l'Histoire : le détail des vrais événements de l'histoire n'a vraiment pas d'importance dans le jeu. Se fier à ce qui est indiqué dans les lettres et les textes du narrateur au début de chaque scène pour nourrir le jeu.

Safewords : cut pour indiquer au partenaire qu'on souhaite arrêter l'interaction parce que l'on n'est pas à l'aise ; brake pour indiquer au partenaire de réduire l'intensité de l'interaction mais tout en continuant de jouer.

10H25 : Fin des ateliers

10H30 : Scène 1 (Distribution des lettres)

Novembre 1905

Paul / Marie / Carmen / Henri / Léonie / Jean / Ernest / Pauline

Début de la scène : Paul est au lit, Carmen, Marie, Jean à son chevet, les autres au salon

Préparation de la chambre de Paul : disposer ses jouets dans sa chambre (peluches, collection de cailloux par exemple), préparer le lit pour l'accueillir, il commence le jeu couché.

Narrateur :

Paul était malade depuis plusieurs jours. Toute la maisonnée vivait au rythme de la tuberculose sans pourtant jamais oser prononcer son nom, comme pour conjurer un mauvais sort. Carmen avait délaissé les tâches ménagères pour se concentrer exclusivement aux soins de son enfant chéri. En cette froide matinée de novembre 1905, un étrange sentiment d'attente semblait planer sur la maison.

Événementiel :

10 minutes après le début de la scène, le père Daumas arrive.

Le père Daumas :

Tu as été prévenu par Henri Chabardès, un homme que tu respectes beaucoup, qui t'a demandé de venir procéder aux derniers sacrements sur son petit fils Paul, qui se meurt. Tu n'as pas parlé au Dr Jullien, mais tu fais évidemment confiance à monsieur Chabardès. Tu n'imagines pas un seul instant que ton arrivée n'est pas attendue par la mère du petit, même si tu te doutes que Carmen doit être dévastée.

Même si tu respectes les Chabardès et que tu les guides depuis plusieurs années (surtout Léonie, qui vient chercher ton conseil régulièrement) tu ne veux pas t'immiscer dans leurs histoires de famille. L'important c'est Paul. Veut-il te parler ? A-t-il besoin d'être rassuré ? Tu

tiens vraiment à le voir et à passer du temps avec lui avant de quitter la maison.

Ce que tu penses : il ne faut pas avoir peur de la mort, c'est Dieu qui rappelle à lui ses enfants. En suivant les préceptes de l'église, en étant bon, en confessant ses péchés, la vie après la mort ne doit pas effrayer, au contraire, c'est une vie meilleure.

Comment se déroulent les derniers sacrements :

la confession

L'eucharistie (donner l'ostie au mourant > facultatif sur le jeu)

l'extrême onction (prière à apprendre par le PNJ) : *Per istam sanctam unctionem et suam piissimam misericordiam adiuvet te Dominus gratia Spiritus Sancti, ut a peccatis liberatum te salvet atque propitius allevet.*

(Traduction : Par cette onction sainte, que le Seigneur, en sa grande bonté vous reconforte par la grâce de l'Esprit Saint. Ainsi, vous ayant libéré de tous péchés, qu'il vous sauve et vous relève)

Enjeux de la scène 1 :

Paul 14 ans : il veut protéger sa mère et donc la convaincre de s'éloigner de la chambre

Carmen 35 ans : elle refuse que le curé s'approche de Paul

Henri 70 ans : il a fait appeler le père Daumas pour donner l'extrême onction à Paul, mais Carmen n'est pas au courant (le curé arrive 10 mn après le début de la scène)

Léonie 39 ans : elle est dans la combine du curé

Marie 17 ans : elle est tiraillée entre son envie de passer du temps avec son frère et de faire des projets d'avenir avec Jean (décider où Jean va installer son cabinet de médecin par exemple)

Jean 22 ans : Parler de l'avenir avec Marie, le mariage, l'installation à Montpellier ou Saint-Pons

Ernest 32 ans : Changer les idées de Jean et lui raconter l'histoire de la mue de serpent.

Pauline 25 ans : pour rendre service Pauline a pris l'initiative de faire du ménage dans le bureau. Elle a jeté la mue de serpent et Léonie peut lui tomber dessus

Fin de la scène vers 11h /11h15 : il faut que le père Daumas ait eu le temps de passer un moment avec Paul

INTERSCÈNE 1

Lancement musique : ALLEGRI MISERERE MEI DEUS

Interruption des scènes. Les narrateurs réunissent tout le monde dans la chambre de Paul (il faut que la musique soit assez forte pour l'entendre de cette pièce). L'organisateur recouvre la tête de Paul d'un drap et dit aux joueurs qu'ils peuvent retourner au salon une fois qu'ils se sont recueillis. Placement des joueurs/ses dans leur configuration de départ (voir scène 2) et distribution des lettres de la prochaine scène.

Pendant ce temps, un organisateur doit aider Paul à se changer en lui confiant les accessoires d'Albert. Il récupère les accessoires de Paul et les place sur une feuille au nom de Paul Chabardès quelque part en évidence dans le salon. Un organisateur accompagne Albert à l'extérieur pour lui donner sa lettre puis lui lire le texte narrateur à l'extérieur. La scène peut commencer à l'intérieur avant qu'Albert ait fini de lire sa lettre, il vaut mieux qu'il arrive avec quelques minutes de décalage par rapport au début du jeu.

Un organisateur doit également préparer la caisse d'affaires de Paul (peluches, cailloux...) que Léonie veut donner et la laisser bien en évidence dans la chambre de Paul (qui a été rangée, le lit a été refait et toute trace de la scène précédente effacée).

11H30 : Scène 2 (distribution des lettres)

Novembre 1905

Albert / **Marie** / Carmen / Henri / Léonie / Jean / Ernest / Pauline

Début de la scène : la famille est rassemblée au salon. Albert attend devant la porte, il s'apprête à arriver.

Narrateur :

La vie suivit son cours à Saint Pons malgré le silence qui s'était abattu sur la maison. Quoique l'affliction des uns et des autres fût immense, personne ne voulut laisser éclater sa peine au grand jour. Les larmes furent ravalées et les activités quotidiennes continuèrent comme si de rien n'était. Même Pauline, plus sensible que les autres, sentit que ses pleurs devaient demeurer cachés.

Les obsèques du Petit Paul avaient eu lieu quelques jours auparavant, sans sa soeur Jeanne et sans son ami Albert. Mais Albert était justement attendu ce matin-là, dans cette maison où son ami n'était plus...

Événementiel :

10 minutes après le début de la scène, coup de téléphone des organisateurs pour parler à Monsieur Chabardès.

L'usine Peugeot va annoncer à Ernest que sa voiture ne fonctionne pas et ne pourra pas être livrée à temps. Il vaut mieux que ce soit Henri qui reçoive le coup de téléphone (de toute façon en principe c'est lui qui répond au téléphone).

Opératrice : "Bonjour Monsieur Chabardès, nous allons vous mettre en relation avec l'usine Peugeot."

Usine Peugeot : "Bonjour Monsieur Chabardès, ici l'usine Peugeot. Nous avons le regret de vous informer que votre automobile Peugeot Type 69 ne pourra pas vous être livrée dans les temps. Elle connaît encore des avaries mécaniques."

L'usine n'est pas en mesure de dire dans combien de temps elle pourra être livrée, mais elle est optimiste quant à la livraison. Si Henri lui demande si son fils sera remboursé, l'usine dit que ça ne les regarde pas et qu'ils ne sont pas en mesure de répondre.

Enjeux de la scène 2 :

Henri 70 ans : Il prend la tête à Ernest sur l'avancée des travaux et l'achat de la voiture (coup de téléphone de l'usine Peugeot qui va lui donner raison)

Léonie 39 ans : Elle a préparé un carton avec les affaires de Paul pour les apporter aux bonnes oeuvres sans en avoir avisé Carmen

Carmen 35 ans : en allant montrer la chambre de Paul à Albert, elle tombe sur la caisse préparée par Léonie. Par ailleurs elle veut décider avec Marie de l'avenir de Jeanne (l'envoyer en apprentissage de la couture chez Madame Pessac)

Marie 17 ans : Elle sait qu'elle est malade et ne veut surtout pas que quiconque s'en apper-

çoive.

Jean 22 ans : il a l'impression que Marie est distante. Il s'ouvre de ses craintes à Albert car il ne sait pas que celui-ci le déteste.

Albert 15 ans : il veut se recueillir dans la chambre de Paul et aimerait certainement conserver un objet en souvenir

Ernest 32 ans : il a acheté une voiture qui va bientôt lui être livrée. Il est content, il fanfaronne

Pauline 25 ans : elle veut aider Carmen et la délester de ses tâches en commençant à préparer le repas à sa place.

Couper la scène vers 12h15/12h30 (il ne faut pas la couper trop tôt pour que la scène 3 ne dure pas trop longtemps. Veiller à ce que la préparation du repas soit suffisamment avancée avant de couper la scène.

INTERSCÈNE 2

Lancement musique : TRUMAN SLEEPS PHILIP GLASS

Cut par les orgas. Réunion de tout le monde au salon. Un orga passe en revue tous les joueurs avant de prendre Marie par la main et de la mettre à l'écart face aux autres. À ce moment là un autre orga lit le texte de transition ci-dessous. Après la lecture, l'orga emmène Marie dans une autre pièce pour lui donner les accessoires de Jeanne. Il récupère les accessoires de Marie pour les disposer en évidence dans le salon sur un papier à son nom.

Narrateur transition :

L'hiver 1905 fut éprouvant pour les Chabardès. Peu de temps après le décès du Petit Paul, c'est Marie qui se vit diagnostiquer la tuberculose, qui l'emporta en quelques semaines. Un froid glacial s'abattit sur Saint Pons. Le plus durement touché fut sans doute le jeune Jean Matthieu, qui, jusqu'à la fin, ne voulut pas admettre la gravité de l'état de son aimée. Si l'enterrement de Paul avait été d'une tristesse infinie, celui de Marie fut un déchirement. Les larmes, qui s'efforçaient de demeurer cachées, s'invitaient parfois sur quelques joues.

Répartitions des joueurs/ses à leur place de début de scène 3, distribution des nouvelles lettres.

Note orga : si les joueurs ont mis la table au cours de la scène 2, la défaire pour qu'ils la remettent dans la scène 3

12H45 : Scène 3 avec repas (distribution des lettres)

Avril 1906

Albert / Jeanne / Carmen / **Henri** / Léonie / Jean / Ernest / Pauline

Début de la scène : Fin de préparation du repas de Pâques. Jeanne est dans la cuisine avec sa mère, les autres sont au salon.

La famille est réunie à l'occasion du week-end de Pâques (une journée de visite)

Narrateur :

Un an plus tard, au printemps 1906, si peu de temps après le décès de deux de ses enfants, Carmen n'envisageait pas une seule seconde de ne pas célébrer Pâques et son repas familial. Elle avait tenu à rassembler tout le monde, même Albert, et elle avait placé sur les épaules de Jeanne la responsabilité de la réussite de ce déjeuner.

Les organisateurs peuvent profiter du repas pour manger, eux aussi, à l'écart. La scène est assez longue, c'est normal. Pendant que les joueurs sont à table, les organisateurs doivent installer le salon pour la photo de famille de l'interscène.

Enjeux de la scène 3 :

Henri (71 ans) et Ernest (33 ans) : Henri chambre Ernest au sujet de sa nouvelle maison (il y a un truc qui fonctionne mal et Henri pense qu'Ernest n'a pas suffisamment bien surveillé les ouvriers)

Carmen (36 ans) et Jeanne (19 ans) : Carmen est en colère contre Jeanne parce que celle-ci a refusé de retourner chez Madame Pessac après Pâques.

Jean (23 ans) et Albert (16 ans) : Jean a retrouvé dans les affaires de Marie une lettre d'amour d'Albert qu'il croit adressée à Jeanne. Il veut l'inciter à se déclarer et à profiter de son amour car un drame est vite arrivé (à l'instar de sa propre expérience)

Léonie (40 ans) et Pauline (26 ans) : Pauline vient d'engager une bonne à temps plein pour le petit Félix. Léonie trouve ça ridicule et elle estime même que c'est mauvais pour le bien être de l'enfant

Fin de la scène au moment où les joueurs se lèvent de table. Attention, si les organisateurs sentent que le repas s'étire trop en longueur et que les joueurs/ses commencent à plaisanter et à sortir de leur personnage, ne pas hésiter à couper la scène même s'ils n'ont pas encore fini le dessert (ils pourront resservir le dessert pendant le café dans la scène suivante).

INTERSCÈNE 3

Lancement musique : GABRIEL FAURÉ PAVANE OP 50 (thème du jeu)

Cut par les orgas. Indiquer aux joueurs, si c'est le cas, de ne pas débarrasser la table, les orgas s'en chargeront pendant le changement de costume d'Henri en Eugène. Tous les joueurs sont réunis dans le salon pour faire une photo de famille (Henri sur un fauteuil au centre). La musique continue de jouer en fond. Un orga prend une première photo (le photographe peut jouer son personnage et donner des petites instructions "souriez", "on ne bouge plus"). Une fois la photo prise, le 2^e orga vient prendre Henri par la main pour l'emmener changer de personnage. L'orga photographe demande à tous les joueurs de rester en place pour prendre une 2^e photo avec le fauteuil du grand-père laissé vide.

Une fois cette scène de transition réalisée et Henri changé en Eugène (les accessoires d'Henri sont disposés en évidence dans le salon sur un papier à son nom), disposition des joueurs/ses dans leur position de début de scène 4 puis distribution des nouvelles lettres.

Note orga : pendant que les joueurs attendent Eugène puis lisent leur lettre les organisa-

teurs peuvent ranger la cuisine, lancer la vaisselle et le café (si ça n'a pas été fait par les joueurs).

15H00 : Scène 4 (distribution des lettres)

Octobre 1914

Albert / Jeanne / Carmen / Eugène / Léonie / **Jean** / Ernest / Pauline

Début de la scène : dans le salon pour le café après le repas. Eugène est arrivé le matin même et il vient de faire le tour du propriétaire.

Narrateur :

Après la mort d'Henri Chabardès, l'ouverture de son testament avait laissé un goût amer à certains membres de la famille. Eugène Chabardès, que l'on ne voyait pas souvent à Saint Pons, avait hérité de la maison tandis que Carmen et Léonie en conservaient l'usufruit. Ernest avait eu une compensation financière, mais rien ne pouvait compenser la conscience cruelle qu'il avait de toujours avoir été méprisé par son père.

Les années avaient passé. Progressivement ces trois deuils rapprochés avaient cessé d'occuper toutes les pensées de ceux qui restaient et par moment c'était comme si les absents avaient été oubliés. Seul Jean semblait inconsolable et incapable d'aller de l'avant.

En 1908, Pauline avait donné naissance à la petite Anne, adorable petite fille choyée par ses parents et adulée par son grand frère, et la vie s'était mise à couler à nouveau dans les veines des Chabardès.

Eugène n'avait d'abord pas semblé emballé par cet héritage auquel il ne s'attendait pas. Il avait rendu quelques visites, était venu pour les événements importants, bien sûr, mais il n'avait pas eu l'air de vouloir s'établir à Saint Pons jusqu'à cet automne 1914, peu après l'entrée en guerre de la France. Il fit irruption assez brutalement dans la maison un matin d'octobre 1914, avec l'intention de s'établir dans l'Hérault. Une coïncidence avait fait qu'Ernest, Albert et Jean partaient pour la guerre l'après-midi même. Eugène avait fait le tour de la maison dans la matinée sous les regards suspicieux. À présent tout le monde se tenait dans le salon avant le départ. L'humeur à Saint-Pons était morose...

Événementiel Aucun.

Enjeux de la scène 4 :

Carmen (44 ans) et Eugène (28 ans) : Eugène vient d'arriver et il commence par dire qu'il veut s'aménager un fumoir dans la maison qui n'en a pas. Carmen s'y oppose vertement

Jeanne (27 ans) et Jean (31 ans) : Jeanne a décidé de déclarer son amour à Jean avant qu'il ne parte à la guerre, mais celui-ci ne pense qu'à Marie

Albert (24 ans) : il prend le parti de Carmen dans le conflit qui l'oppose à Eugène, d'autant plus volontiers qu'il méprise Eugène de s'être fait réformer

Léonie (48 ans) : elle n'a rien contre Albert, mais il ne fait pas partie de la famille, il n'a pas à prendre parti dans le conflit entre Carmen et Eugène

Pauline (34 ans) et Ernest (41 ans) : leurs deux enfants sont restés dans leur maison avec leur bonne. Pauline essaye de convaincre Ernest de ne pas partir, de se cacher pour rester avec elle. Il la traite de folle : son père l'a toujours traité de bon à rien, il va lui prouver qu'il n'en est pas

un en faisant la guerre et en en revenant

Fin de la scène vers 15h30 : Ernest, Albert et Jean quittent la maison pour rejoindre leurs unités.

Cette scène-là n'a pas besoin d'être très longue : ½ heure c'est probablement suffisant (faire un tour avant de couper histoire de voir si les joueurs/ses ne sont pas au milieu de quelque chose).

INTERSCÈNE 4

Lancement de la musique : GABRIEL FAURÉ PAVANE OP 50

Cut par les narrateurs. Réunion des non soldats à un endroit d'où ils peuvent observer la scène en tant que spectateurs (ils ont reçu l'instruction de s'y rassembler dans leur lettre) pour observer le départ des soldats. Les 3 soldats rejoignent un orga en tenue militaire devant la porte d'entrée qui leur distribue leur képi et un petit papier qui leur indique ce qu'ils devront faire pendant cette scène. Il y a deux papiers "quoi qu'il arrive tu ne bougeras pas avant qu'un organisateur ne te le demande" pour Ernest et Albert. Le papier "Après environ 30 sec. tu tomberas au sol" pour Jean. Le 2e orga lance pendant ce temps-là la bande son des bruitages de la guerre.

Une fois qu'il leur a donné leurs accessoires de guerre, l'orga militaire aligne les joueurs côte à côte dos aux autres joueurs qui les observent. Peu de temps après que Jean est tombé par terre, l'orga musique arrête les bruitages et relance "Pavane" avant de rassembler tout le monde dans le salon. Tout le monde fait une pause de 5 minutes avant de faire un court atelier là où sont disposés les accessoires non utilisés. Pendant la pause, l'orga militaire récupère les accessoires de Jean pour les disposer en évidence dans le salon sur un papier à son nom.

L'atelier de l'interscène marque une coupure car il va se passer beaucoup de temps entre la scène précédente et la suivante. Le jeu reprendra en 1918. Le joueur qui jouait Jean va maintenant incarner Louis.

L'idée est de présenter Louis, Félix et Anne avec un petit texte, et de demander à ceux qui les connaissent de les présenter un peu et de présenter leurs rapports avec ces personnages. Il faut également déterminer les accessoires de ces trois nouveaux personnages. Jean va donc maintenant jouer Louis. On ne dit pas encore qui jouera Félix et Anne. S'ils sont inspirés les joueurs peuvent inventer un souvenir autour des nouveaux personnages.

Un organisateur lit les textes suivants pour chaque personnage à tour de rôle :

Louis Gignac est le jeune demi-frère d'Eugène. Il a 17 ans en 1918. Il n'est jamais venu à Saint-Pons, il ne connaît pas la maison. Il ne ressemble pas du tout à son frère. Il est très gentil, prévenant. Profondément altruiste il s'intéresse aux autres, leur pose des questions. Il a l'air plus âgé qu'il ne l'est. Il paraît très réfléchi et peut soutenir des discussions très sérieuses.

Il vit à Paris, il fréquente des jeunes gens actifs dans l'avant-garde artistique, même s'il n'est pas artiste lui-même. Il est un peu poète, un peu rêveur.

Félix est le fils aîné d'Ernest et Pauline, il a six ans de plus que sa petite soeur Anne, c'est-à-dire 16 ans. C'était un enfant très calme, doux et bien élevé. C'est devenu un jeune homme plutôt discret et effacé. Il s'occupe beaucoup de sa mère, la console, l'aide. Il est très serviable et protecteur avec Pauline et avec sa petite soeur dont il est très proche. Pourtant il semble que sous ses airs d'enfant modèle Félix n'est pas très épanoui. Il se réfugie dans les livres et dans des mondes imaginaires comme pour fuir le quotidien pesant de Saint-Pons.

Anne a 10 ans en 1918. C'est la petite dernière de la famille Chabardès, l'enfant chérie. Pourtant Anne a très mauvais caractère, elle fait des colères, des caprices. Sa mère lui cède tout et n'a aucune autorité sur elle. Elle fait un peu la loi à Saint-Pons et finalement tout le monde préfère la savoir à l'internat. Pourtant c'est aussi une petite fille pleine de vie, joyeuse, elle est sociable, et s'est fait beaucoup d'amis à l'internat. Contrairement à son frère qui est très introverti, Anne n'a pas froid aux yeux et promet d'être une jeune fille un peu téméraire. À Saint-Pons, Carmen, Léonie et Pauline s'inquiètent beaucoup pour son avenir.

Les organisateurs mettent tout le monde en place pour le début de la scène 5, distribution des nouvelles lettres (+ aide de jeu sur l'art pour Jeanne et Louis) en rappelant que le temps a passé. Petit rappel sur le silence si besoin.

16H00 : Scène 5 (distribution des lettres)

Novembre 1918

Albert / Jeanne / Carmen / Eugène / Léonie / Louis / Ernest / Pauline

Début de la scène : C'est l'heure de la sieste. Albert sonne à la porte. Louis est déjà arrivé dans la maison, il est avec Eugène dans le bureau/petit salon. Carmen, Léonie, Pauline, Ernest et Jeanne sont au salon.

Narrateur :

Cette guerre que l'on voyait durer quelques semaines aura duré 4 ans. 4 années d'enfer pour des soldats usés, affamés, transis. 4 années d'horreur et de massacres. 4 années à aspirer à un retour au foyer. Et en 1918, enfin, il fut temps de rentrer.

Pendant ce temps la vie avait suivi son cours à Saint Pons. Les femmes avaient tenu la maison, Eugène se sentait désormais comme chez lui et tout était prêt pour l'accueil du dernier soldat.

Enjeux de la scène 5 :

Pauline (38 ans) et Ernest (45 ans) : Pauline ne veut pas parler de la guerre et reprendre les conversations futiles d'avant avec son mari. Ernest ne supporte pas ça. Il y a un souvenir qui le hante où il a été lâche et où quelqu'un est mort par sa faute. Il voudrait en parler, mais Pauline l'en empêche.

Carmen (48 ans) et Eugène (32 ans) : Eugène demande à Carmen de lui rendre des comptes concernant un service de vaisselle qu'elle vient d'acheter. Il estime que ce n'est pas opportun

compte tenu des temps qui courent et cherche à la ridiculiser devant tout le monde.

Albert (28 ans) et Léonie (52 ans) : Albert a été changé par la guerre. Il est amer. Léonie s'en aperçoit et a des attentions pour lui. Il lui demande si elle estime qu'il fait désormais partie de la famille.

Jeanne (31 ans) et Louis (17 ans) : Jeanne a beaucoup peint pendant la guerre, mais en cachette. Louis s'intéresse à ses toiles et connaît des gens à Paris qui pourraient aimer ce qu'elle fait. Possibilité de demander de l'argent à Eugène pour le voyage à Paris.

Cette scène peut être assez courte (fin 16h30), les organisateurs peuvent la couper au bout de 30 minutes après avoir fait le tour dans l'espace pour regarder où en sont les joueurs/ses.

INTERSCÈNE 5

Lancement musique : GABRIEL FAURÉ PAVANE que l'on coupe assez vite quand tout le monde est au salon

L'organisateur indique aux joueurs qu'ils vont regarder un petit film puis lance le film des peintures de l'époque représentant la guerre. Une fois que l'écran du film est noir avec la musique qui continue, répartition des joueurs/se dans leur configuration de départ de la scène 6 puis distribution des nouvelles lettres.

Les organisateurs doivent indiquer à Léonie, à la fin de sa lecture, que les livres d'enfants d'Ernest sont en pile dans sa chambre sur une table de chevet.

16H45 : Scène 6 (distribution des lettres)

Février 1919

Albert / Jeanne / Carmen / Eugène / Léonie / Louis / **Ernest** / Pauline

Début de la scène : Les gens vaquent. Pauline, Ernest, Albert, Léonie et Jeanne sont au salon, Eugène dans le bureau avec Louis, Carmen nettoie la cuisine.

Narrateur :

Les soldats étaient rentrés depuis quelques mois. Cette vie civile qu'ils avaient si ardemment souhaité retrouver ne leur donnait pourtant pas toutes les satisfactions escomptées. Ernest surtout semblait toujours hanté par les souvenirs du front. Pourtant toute la famille Chabardès s'était donné du mal pour que la vie quotidienne prenne le pas sur la guerre. En cette après-midi de février 1919, la vie suivait son cours paisible à Saint Pons...

Événementiel **Aucun**

Enjeux de la scène 6 :

Ernest (46 ans) et Léonie (53 ans) : Léonie essaye d'occuper son frère et le secoue pour son bien Ernest reste apathique

Jeanne (32 ans) et Carmen (49 ans) : Jeanne parle à Carmen du projet de Louis de lui faire rencontrer des artistes de Paris qui pourraient lui donner un avis sur ses toiles. Carmen lui rit au nez

Louis (18 ans) et Eugène (33 ans) : Eugène a décidé d'acheter des vignes au nom de son frère pour qu'ils bâtissent un empire ensemble à Saint Pons, mais sans le prévenir. Louis l'a découvert et il n'est pas content.

Albert (29 ans) : pour la première fois, Albert refuse de prendre le parti de Carmen, mais celui de Jeanne

Pauline (39 ans) : elle ose enfin élever la voix contre Léonie pour défendre son mari

Coupure de la scène à 17h15

INTERSCÈNE 6

Lancement musique : REQUIEM IN D MINOR MOZART Lacrymosa >> doit s'entendre dans toutes les pièces.

Cut avec musique partout. Tous les joueurs sont réunis dans le salon. Un orga emmène Ernest à l'étage pour le mettre dans la chambre de Léonie assis sur une chaise la tête en arrière, en face de la porte fermée. Il doit attendre là sans bouger jusqu'à ce que l'orga vienne le chercher. L'orga ferme la porte sur laquelle il place un panneau "zone muette" à l'extérieur. Le même orga va ensuite chercher Pauline et l'emmène à l'étage en lui disant d'avancer vers la chambre et d'ouvrir la porte. L'orga femme (ou avec une voix très aiguë) restée derrière Pauline pousse un hurlement et enchaîne avec la lecture du texte ci-dessous. Au moment où le narrateur resté avec les autres joueurs au salon entend le cri, il lit le texte ci-dessous :

Narrateur :

C'est Pauline qui découvre le corps de son mari. Le pauvre Ernest s'était pendu dans sa chambre. Il n'avait pas laissé de lettre. Il n'avait pas cherché à expliquer son geste à sa femme et à ses deux enfants. Félix allait avoir 17 ans, Anne 11 ans. Les pauvres n'allaient jamais connaître leur père et allaient vivre dans l'incompréhension de ce geste. Dans la famille, outre le tabou que pouvait représenter un suicide, on le perçut comme un abandon. Seul Albert, peut-être, sut faire preuve d'une réelle compassion à l'égard du disparu.

L'orga à l'étage dit à Pauline qu'elle peut rejoindre les autres et s'occupe d'Ernest en lui donnant les accessoires de Félix et en récupérant les accessoires d'Ernest à disposer en évidence au salon sur un papier à son nom. Installation de tout le monde pour la scène 7, distribution des lettres quand Félix est prêt.

Pendant que les joueurs/ses lisent leurs lettres, un orga doit mettre du désordre dans la chambre de Léonie pour qu'elle demande à Louis et Félix de l'aider à ranger (déplier plusieurs draps et couvertures, mettre des choses par terre, etc.)

17H30 : Scène 7 (distribution des lettres)

Mai 1920

Albert / Jeanne / Carmen / Eugène / **Léonie** / Louis / Félix / Pauline

Début de la scène : chambre de Léonie qui donne des ordres à tout le monde. Léonie est assise sur son lit. Dans sa chambre il y a Jeanne, Carmen, Louis et Félix. Albert, Eugène et Pauline

sont au salon.

Narrateur :

La famille Chabardès n'avait jamais parlé du suicide d'Ernest. Il était mort, voilà tout, et la vie avait dû se réorganiser en conséquences. Le choc avait été brutal pour Pauline, mais elle se laissa entraîner dans le flot des activités quotidiennes.

Peu de temps après la disparition d'Ernest, le Dr. Jullien avait finalement diagnostiqué un cancer à Léonie. Elle souffrait chroniquement de douleurs, mais la nouvelle de sa maladie et de son issue fatale eut assez peu d'impact sur elle. Au contraire, si elle était un peu diminuée physiquement, son esprit restait vif et acéré. Elle le disait elle-même, elle n'avait l'intention d'arrêter de se mêler des affaires des autres que lorsqu'elle aurait les deux pieds dans la tombe.

Mais un an plus tard, en cette après-midi de mai 1920 pourtant, son énergie avait légèrement faibli...

Enjeux de la scène 7 :

Carmen (50 ans) et Léonie (54 ans) : Carmen s'attache à ce que les derniers instants de Léonie soient doux et que tous ses caprices soient exaucés

Jeanne (33 ans), Louis (19 ans) et Albert (30 ans) : grâce à Louis Jeanne a rencontré quelques artistes de la bohème parisienne. Elle a plus confiance en elle. Albert est jaloux de la complicité qui s'est créée entre Louis et elle

Eugène (34 ans) : il a remarqué la jalousie d'Albert à l'égard de son frère et essaye de l'attiser

Pauline (40 ans) : elle profite de la faiblesse de Léonie pour déverser sur elle toute sa bile et elle lui reproche notamment d'avoir conduit Ernest au suicide

Félix (18 ans) : Enjeu de la scène sur la construction de l'amitié entre Félix et Louis

Coupure de la scène à 18h

INTERSCÈNE 7 :

Lancement musique : GABRIEL FAURÉ PAVANE OP 50

Cut des narrateurs qui rassemblent tout le monde au salon pour lire le court texte ci-dessous. Puis un orga prend Léonie par la main et l'emmène à l'étage pour qu'elle se change en Victorine (si Léonie est dans son lit à la fin de la scène, l'orga lui lit le texte à elle seule dans sa chambre et un autre lit le texte aux autres dans le salon). L'orga récupère les accessoires de Léonie pour les disposer en évidence au salon sur un papier à son nom.

Narrateur transition :

L'état de Léonie empira lentement, jusqu'à ce qu'elle s'éteigne un soir de mai 1920. Si elle souffrit, elle ne le montra pas.

Placement des joueurs/ses pour la scène 8, distribution des lettres

18H15 : Scène 8 (distribution des lettres)

Mai 1920

Albert / Jeanne / Carmen / Eugène / Victorine / Louis / Félix / **Pauline**

Début de la scène : dans la chambre de Léonie, Victorine range les affaires de sa marraine. Les autres sont au salon.

Narrateur :

L'enterrement de Léonie avait eu lieu un matin de mai 1920. Après une cérémonie et un repas morne, toute la famille Chabardès s'était permis de vaquer à ses occupations. Victorine Mauger était à la maison depuis plusieurs jours. Elle avait pleuré à l'enterrement de sa marraine, qu'elle avait toujours beaucoup aimé. Pourtant ce n'était pas avec tristesse, mais avec une certaine joie émue qu'elle triait à présent les affaires de la vieille Léonie. Au salon les membres de la famille se laissaient aller à un peu d'oisiveté.

Enjeux de la scène 8 :

Victorine (23 ans), Félix (18 ans), Louis (19 ans) : Victorine est une jeune fille sûre d'elle et séduisante. Elle plaît aux deux amis. Victorine apprécie cette maison de Saint Pons et cette famille, elle a envie d'en faire partie.

Eugène (34 ans) essaye de jeter Victorine dans les bras de son frère en lui racontant des exploits imaginaires

Jeanne (33 ans) et Carmen (50 ans) : Jeanne prend le prétexte que Carmen prépare un dessert spécial pour Victorine pour affronter sa mère et lui reprocher ouvertement de ne l'avoir jamais aimée de n'avoir jamais cru en elle.

Albert (30 ans) est pris entre deux feux dans le conflit entre Carmen et Jeanne. Il a décidé de déclarer son amour à Jeanne ?

Pauline (40 ans) : voit que son fils est attiré par Victorine et elle essaye de plaider en sa faveur auprès de la jeune fille.

Fin de la scène à 19h/19h15

INTERSCÈNE 8

Lancement musique : ALLEGRI MISERERE MEI

Cut des narrateurs. Rassemblement de tout le monde au salon. Un orga prend Pauline par la main et l'emmène dans la chambre de Paul pour la préparer pour son enterrement.

Pauline est allongée sur le lit, les yeux fermés, un bouquet de fleurs entre les mains. L'orga lui donne pour consigne de garder les yeux fermés jusqu'à ce qu'il lui dise de les ouvrir.

L'orga fait ensuite signe au 2^e orga de demander à tous les joueurs de monter dans la chambre de Paul. L'orga n°1 se tient à l'entrée de la chambre avec un panneau "zone muette" et distribue une fleur à chaque joueur et à l'orga n°2. Tous les joueurs se réunissent autour du lit avec l'orga n°2. A ce moment là, l'orga n°1 lit le texte narrateur ci-dessous :

Narrateur transition :

Deux ans plus tard, dans le courant de l'année 1922, Pauline fit une mauvaise chute dans les escaliers de sa maison alors qu'elle portait une pile de linge. Le Dr. Jullien se déplaça rapidement, mais rien n'y fit. Elle fut enterrée aux côtés d'Ernest un beau jour de juin.

L'orga n°2 qui est avec les joueurs une fleur à la main, dépose une fleur sur le corps de Pauline pour montrer l'exemple. Il dit aux joueurs de le rejoindre au salon une fois qu'ils se seront recueillis puis sort de la pièce. Normalement les joueurs font de même. L'orga n°1 attend que tout le monde soit sorti pour préparer Pauline pour la scène 9 : elle va jouer Anne. Il récupère les accessoires de Pauline pour les placer en évidence dans le salon sur un papier à son nom.

Petite pause le temps du changement de costume de Pauline en Anne pendant laquelle l'orga en profite pour prendre Albert et Jeanne à part pour leur indiquer que la prochaine scène aura lieu 9 ans plus tard, qu'ils se sont mariés entre-temps, et qu'ils peuvent profiter de ce temps pour se mettre d'accord sur leur couple.

Une fois Anne prête, l'orga n°2 place tout le monde pour la scène 9 et distribue les lettres.

Note orga : Il peut arriver selon les sessions que Albert et Jeanne aient déjà projeté de se marier, dans ce cas il faudra peut-être adapter le texte narrateur de la scène 9 comme ceci :

“Jeanne et Albert avaient créé la surprise en annonçant leur mariage et leur installation à Paris. Maintenant que Jeanne assumait pleinement sa vie d'artiste...”

19H30 : Scène 9 (distribution des lettres)

Décembre 1929

Albert / Jeanne / **Carmen** / Eugène / Victorine / Louis / Félix / Anne

Début de la scène : salon pendant l'apéritif. Carmen et Anne dans la cuisine pour préparer l'apéritif.

Narrateur :

Le temps avait passé. La guerre était à présent un lointain souvenir et à la veille d'une nouvelle décennie les membres de la famille avaient beaucoup changé.

Louis et Victorine s'étaient mariés en 1924 et avaient quelque peu déserté Saint-Pons depuis la naissance de leur petit Antoine à l'été 1925.

Félix et Anne vivaient toujours à Saint-Pons sous la responsabilité de Carmen, qui commençait à prendre de l'âge. Ils ne pouvaient en effet pas encore assumer seuls la charge de la grande maison construite par leur père.

Jeanne s'était installée à Paris et avait créé la surprise en annonçant son mariage avec Albert. Maintenant qu'elle assumait pleinement sa vie d'artiste, il n'était pas rare qu'Albert vienne seul à Saint-Pons, laissant son épouse en ville.

Pourtant l'esprit de famille n'avait pas quitté Carmen et elle avait tenu, pour la fin de ce mois de décembre 1929, à organiser un grand repas qui rassemblerait tout le monde. Les uns et les autres s'étaient exécutés, parfois à reculons, et tout ce petit monde était réuni à Saint Pons

pour célébrer la Saint Sylvestre.

Enjeux de la scène 9 :

Carmen (59 ans) et Anne (21 ans) : Carmen s'est occupée d'Anne depuis la mort de Pauline, mais elle est très stricte avec elle. Elle a interdit à Anne de se rendre à une grande soirée bourgeoise à Béziers. Anne est furieuse, elle veut faire un esclandre, pour elle la famille ne signifie rien

Eugène (43 ans) : Eugène a déjà beaucoup bu. Il veut foutre la merde au repas de famille en faisant des allusions sur l'amour de Félix pour Victorine.

Victorine (32 ans) et Félix (27 ans) : Félix avoue son amour à Victorine ?

Jeanne (42 ans) a quitté la maison. Elle vit à Paris où elle peint, même si elle n'a pas spécialement de succès. Elle prend le parti d'Anne et lui dit de vivre sa vie comme elle l'entend.

Félix et Louis (28 ans) : font semblant d'être encore amis, mais il y a de la jalousie et du ressentiment entre eux. Ils préféreraient tous les deux être ailleurs, mais c'est important d'être là aux repas de famille, Carmen y tient beaucoup. Elle essaye de se rattraper auprès de Félix depuis la mort de Pauline, mais c'est très maladroit.

Albert (39 ans) remarque que Carmen est fatiguée, qu'elle veut que tout se passe bien. Il décide de jouer le rôle de l'hôte de la soirée, de faire l'animation et de maintenir une bonne ambiance.

Fin de la scène à 20h15/20h30 selon où en sont les joueurs.

ÉPILOGUE

Lancement musique : GABRIEL FAURÉ PAVANE OP 50

On réunit tout le monde au salon sauf Carmen que l'on emmène dans la cuisine où elle lit sa dernière lettre.

On attend qu'elle lise sa lettre sans parler (la musique continue) puis l'orga lit le texte de fin ci-dessous :

Narrateur :

Carmen, qui avait toujours été en parfaite santé, succomba à une rupture d'anévrisme à l'aube de l'année 1930. Avec elle sembla disparaître l'esprit de famille qui avait toujours animé les Chabardès. Pourtant le ciment qui reliait les membres de la famille entre eux ne fit que se craqueler. Quoique certains avaient pu penser, l'histoire commune de ses membres ne pouvait pas être balayée aussi facilement.

Contrairement à ce qu'Anne avait toujours déclaré, elle fut très ébranlée par la disparition de celle qui avait été un pilier dans sa vie et c'est vers les autres membres de la famille qu'elle se tourna. Jeanne prit sur elle de maintenir les liens qui s'étiolaient et adopta, sans y prendre garde, quelques uns des traits de caractère de sa mère.

20H30 : Fin du jeu et debriefing

Les joueurs sont encouragés à aller se rafraîchir, changer de costume, aller fumer si ils veulent, et retour au salon pour le débriefing dans 10 minutes. (Les orgas peuvent lancer une

musique toute autre, histoire de marquer la rupture d'ambiance, par exemple "Une version améliorée de la tristesse" de Peter Peter)

Une fois tout le monde réunit à nouveau dans le salon, tour de table avec 3 questions (on n'est pas obligé d'y répondre si on n'a pas envie) :

Comment vous vous sentez ?

De quoi avez-vous besoin là tout de suite ?

Une scène qui vous a marqué (en bien ou en mal) ?

21H00 : Repas hors-jeu (ceux qui n'ont pas cuisiné en-jeu sont invités à participer aux tâches ménagères maintenant)

Départ des joueurs possible à partir de 23H (en comptant les retards de planning)